

Die Geschichte

Pip, das kleine Gespenst, hat eine Wunschlaterne. Jeden Abend leuchtet sie warm und goldig und erfüllt kleine Wünsche. Aber heute Abend ist das Licht ausgegangen! Die Laterne ist kalt und dunkel. Pip erinnert sich: Das Licht besteht aus sechs Lichtfunken, und die haben sich in sechs Zimmern von Pips Haus versteckt. Nur wer die Rätsel in den Zimmern löst, findet die Funken. Und wer alle sechs hat, kann das Zauberwort sagen, und die Laterne leuchtet wieder. Hilfst du Pip?



So findest du die Lichtfunken:

In jedem Zimmer wartet ein Rätsel. Die Lösung ist ein Wort. Der **erste Buchstabe** jeder Lösung ist ein Lichtfunke. Alle sechs Funken ergeben zusammen das Zauberwort.



Die Geheimschrift am Kühlschrank



Am Kühlschrank hängt ein Zettel, den Pip in Geheimschrift geschrieben hat. Pip schreibt immer drei Buchstaben weiter im Alphabet: Aus A wird D, aus B wird E, und so weiter. Entschlüssele das Wort. Es ist ein Ding, durch das man hinausschaut.

Pips Zettel

I	H	Q	V	W	H	U

Hier schreibst du den echten Buchstaben hin.

Echte Schrift

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pips Geheimschrift

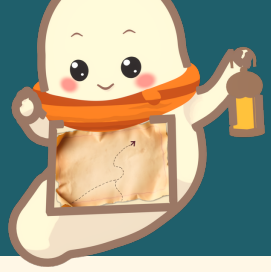
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Aufgabe: Suche jeden Buchstaben von Pips Zettel in der unteren Zeile der Tabelle (Pips Geheimschrift) und lies darüber den echten Buchstaben ab. Schreibe ihn in das Kästchen darunter.

Lösung:

--	--	--	--	--	--	--

Der erste Buchstabe ist dein Lichtfunke.



In der Bibliothek liegt ein Buch mit einem Rätsel. Die vier Buchstaben U, H, N und E müssen in jeder Reihe, in jeder Spalte und in jedem dick umrandeten 2x2-Block genau einmal vorkommen. Fülle das Gitter aus.

Diese vier Buchstaben gehören in jede Reihe, Spalte und jeden 2x2-Block: U H N E

			N
	H		
	N		E
E			

Aufgabe: Lies danach die grau hinterlegten Felder von links nach rechts und oben nach unten. Sie verraten einen Vogel der Nacht.

Lösung:

--	--	--

Der erste Buchstabe ist dein Lichtfunke.

Das komplette Paket

finden Sie auf trovona.eu/de/printable/exit-spiel-pip-wunschlaterne-de

Diese kostenlosen Seiten stammen aus
**Exit-Spiel für Kinder von 8 bis 12 Jahren: Pip und die
Wunschlaterne**

14 Seiten in einem PDF, fertig zum Ausdrucken zu Hause.



Scannen, um die Seite zu öffnen