

RÄTSEL-AUSGRABUNG

SCHATZ-INSEL

KOSMOS

Liebe Eltern!

Bitte stehen Sie Ihrem Kind beim Freilegen der Ausgrabungsobjekte zur Seite, unterstützen und begleiten Sie es. Lesen Sie vor Versuchsbeginn die Anleitung gemeinsam durch und befolgen Sie diese. Bitte achten Sie auch darauf, dass keine Teile des Kastens in die Hände von kleinen Kindern gelangen, insbesondere auch nicht die nach dem Ausgraben als Abfall zurückbleibenden Gipseile. Diese können Sie im Hausmüll entsorgen. Beim Ausgraben die Gebrauchsanleitung beachten. Kleine Kinder oder Tiere vom Experimentierplatz fernhalten. Am Experimentierplatz nicht essen oder trinken. Der Gipsblock soll langsam und nicht trocken bearbeitet werden, damit keine Splitter oder Stäube entstehen. Das Gipsmaterial nicht in Mund oder Augen bringen und eventuell entstehende Gipsstäube nicht einatmen. Alle Geräte und den Arbeitsplatz nach dem Gebrauch reinigen. Nach Benutzung Hände waschen!

— SICHERHEITSHINWEISE

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt oder eingeatmet werden können.

Verpackung und Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthalten!

Bei Fragen:
Hotline: +49 (0)711 / 2191-343
kosmos.de/servicecenter

Kennzeichnung von
Verpackungsmaterialien:
www.kosmos.de/disposal



0730918 AN 110925-DE

Anleitung zu „Rätsel-Ausgrabung Schatzinsel“, Art.-Nr. 601478

© 2026 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart, DE

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, Netzen und Medien. Wir übernehmen keine Garantie, dass alle Angaben in diesem Werk frei von Schutzrechten sind. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44 b UrhG ausdrücklich vor.

Projektleitung: Annette Büchele; Text: Lilli Raichle; Technische Produktentwicklung: Carsten Engel; Illustrationen und Fotos: Tanja Donner [Step-Illustration], Andrea Mangold [Schatzkarte], Jaimie Duplass & beror (alle Klebestreifen © fotolia), Neiron Photos (Papagei © Adobe Stock); Layout und Satz: kommuniki – print + web, Michael Schlegel; Verpackung: osagvsa [Schutt, KI-generiert], MD SHAHINUR ISLAM [Schatztruhe, KI-generiert], Sebastian [Kompass, KI-generiert], SN [Schaufel] (alle vorherigen © Adobe Stock), enthält KI-generierte Bestandteile.

Der Verlag hat sich bemüht, für alle verwendeten Fotos die Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen. Sollte in einzelnen Fällen ein Bildrechtinhaber nicht berücksichtigt worden sein, wird er gebeten, seine Bildrechtinhaberschaft gegenüber dem Verlag nachzuweisen, so dass ihm ein branchenübliches Honorar gezahlt werden kann.

Technische Änderungen vorbehalten.
Printed in Thailand

— AUSGRABEN

1. Bereite zuerst einen geeigneten Arbeitsplatz vor. Am besten in einem Raum, wo es nichts ausmacht, wenn ein paar Gipskrümel oder ein paar Tropfen Wasser daneben gehen. Du solltest genügend Platz auf einer ebenen, unempfindlichen Tischplatte zur Verfügung haben. Auf diese legst du altes Zeitungspapier zum Schutz der Oberfläche. Stell den Ausgrabungsblock, den Schwamm, den Meißel und eine Kunststoffschüssel gefüllt mit Wasser bereit.



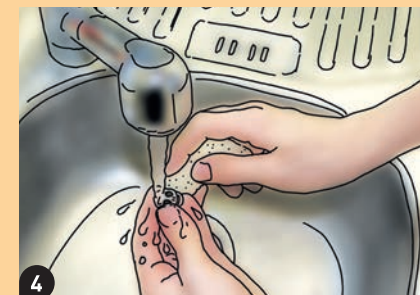
2. Nun kann das Abenteuer beginnen. Deine erste Ausgrabungsstelle verrät das „X“ auf dem Gipsblock. Für die weiteren musst du die Rätsel lösen. Lese dir dazu die Rätseltexte genau durch. Nutze nach Bedarf die schon ausgegrabenen Fundstücke und die Schatzkarte auf der Rückseite. Stelle gefunden? Tränke zuerst den Schwamm in der Wasserschüssel mit Wasser. Drücke ihn vorsichtig auf die Gipsstelle, an der du graben willst.



3. Der Gips wird durch das Wasser ganz weich und du kannst nun mit dem Meißel die Oberfläche freikratzen. Sobald du auf ein Fundstück stößt, versuche vorsichtig darum herum weiterzugraben. Eventuell musst du die tieferen Gipschichten noch einmal mit dem Schwamm anfeuchten.



4. Hast du alle Fundstücke deines Schatzes geborgen, musst du sie nur noch von anhaftenden Gipsresten befreien. Dazu spülst du sie einzeln unter fließendem Wasser aus dem Wasserhahn ab und säuberst ihre Oberfläche dabei mit dem Schwamm. Mach dazu am besten den Stöpsel des Abflusses zu, damit keine kleinen Teile verloren gehen. Schließlich trocknest du deine Funde mit etwas Küchenpapier ab.



So geht's:

1. Grabe zuerst an der mit X markierten Stelle auf dem Block.
2. Löse nun mit Hilfe deines Fundes das Rätsel.
3. Du kommst nicht weiter oder willst deine Antwort überprüfen? Folge der Anweisung im Rätseltext und lese den angegebenen Infotext entlang der Schatzkarte auf der Rückseite dieser Anleitung. Daneben ist ein Symbol, welches du auch auf der Schatzinsel wiederfindest. Dort musst du als nächstes graben.
4. Wiederhole diese Schritte, bis du den vierten und letzten Schatz ausgegraben hast.

Rätsel 3

Beim Klabautermann! Andere Piraten markieren gefährliche Stellen mit diesen kleinen Totenköpfen. Zum Glück hast du ihn rechtzeitig gefunden. Schau auf deiner Schatzkarte nach weiteren Schädeln. Vielleicht helfen sie dir, den Schatz zu finden? Schnapp dir einen Stift und verbinde sie in dieser Reihenfolge: Starte im Norden und gehe dann nach Süden bis du auf den ersten Schädel triffst. Im Osten findest du den nächsten und gehst nach Südwesten. Nun geht es nach Nordwesten und zurück nach Osten an den Ort, wo du schon warst. Erkennst du die Form? Halte die Karte mit Abstand vor dich. Sie zeigt dir, wo du den Schatz findest. Nicht gefunden? Das Symbol bei der exotischen Beute wird dir helfen.

Rätsel 2

Huch, da scheine ich etwas verloren zu haben! Nutze es weise und geh 6 Schritte auf der Schatzkarte nach Nordosten. Setze dabei den Stiefelabsatz an den oberen Rand der eingezeichneten Kauri-Muschel. Berge und Hügel halten dich nicht auf. Die Windrose rechts unten auf der Karte sagt dir, welche Richtung das ist. Nun stehst du da, wo ich auch schon stand und etwas für dich versteckt habe. Wo war nochmal Nordosten? Lies dir den Text zur Windrose durch. Sonst findest du das nächste Symbol beim Text über die Kokosnuss.

Rätsel 1

Bin kein Schatz, doch freuen sich viele über mich, wenn sie mich finden. Lande wie der Sand am Strand, aber war doch eigentlich ein Tier. Mich gibt es in vielen verschiedenen Formen und Farben. Suche genau mich auf der Karte und du wirst wissen, wo du weiter graben musst. Unsicher? Prüfe deine Antwort, indem du den Text zum Thema Geld liest.

Schatz gefunden!

— Nur wahre Abenteurer können alle Rätsel lösen und den Schatz finden. Du kannst die Muschel, den Totenkopf und die Münze auch als coole Kette oder Armband tragen. So sehen alle sofort, dass du zu den Piraten und Piratinnen gehörst.

Du solltest die Kette immer ablegen, wenn du Sport treibst oder auf dem Spielplatz bist.

VÖGEL WIE PAPAGEIEN WAREN EXOTISCHE BEUTE FÜR DIE PIRATEN. SIE FINGEN DIE VÖGEL BEI IHREN STREIFZÜGEN. FÜR DIE MEISTEN MENSCHEN, DIE DAMALS NICHT VIEL REISTEN, WAREN DIE BUNTEN TIERE EIN WAHRES ERLEBNIS.



VULKANINSELN
WIE HAWAII ENTSTEHEN, WENN MAGMA AUS DEM ERDINNEREN AN DIE OBERFLÄCHE TRITT UND DORT ZU HARTEM GESTEIN WIRD.

SIRENEN LOCKEN IN ALTEN SAGEN DURCH IHREN BETÖRENDE GESANG SEEFÄHRER IN GEFÄHRLICHE FELSBUCHTEN.



DIE KOKOSNUSS AN DER KOKOSPALME IST IN WIRKLICHKEIT KEINE NUSS SONDERN EINE STEINFRUCHT. DIE KOKOSNUSS IST DABEI DER STEIN IM INNEREN EINER GRÜNEN FRUCHT.



PIRATEN HATTEN AUGENKLAPPEN, DAMIT SICH DAS AUGE SCHNELLER AN DIE UNTERSCHIEDLICHEN LICHTVERHÄLTNISSE GEWÖHNT. UNTER DECK WAR ES TEILS STOCKDUNKEL, DA ES KEINE GROßEN FENSTER GAB. KOMMT DER PIRAT VON DECK HEREIN, KANN ER DIE AUGENKLAPPE ABZIEHEN UND SCHNELLER IM DUNKELN SEHEN.



FERNROHRE SIND NICHT NUR PRAKTISCH AUF HOHER SEE, SONDERN AUCH UM DEN STERNENHIMMEL ZU BEOBSACHTEN.



DER TOTENKOPF IST WOHL DAS BEKANNTESTE SYMBOL EINER PIRATENFLAGGE. ALLERDINGS GAB ES AUCH VIELE ANDERE SYMBOLE, DIE ALLE DEN ZWECK HATTEN, MÖGLICHEST FURCHTEINFLOßEND ZU SEIN.

DELFINE SIND SEHR SOZIALE TIERE. SCHON SEIT DER ANTIKE GIBT ES GESCHICHTEN, WIE SIE SCHIFFBRÜCHIGEN WIEDER AN LAND GEHOLFEN HABEN.



SCHLANGEN RIECHEN MIT IHRER ZUNGE! DURCH DIE GESPALTENE SPITZE KÖNNEN SIE Sogar HERAUSFINDEN, WOHER DER GERUCH KOMMT.



GANZ FRÜHER KONNTE MIT KAURI-MUSCHELN BEZAHLT WERDEN, WIE HEUTE MIT GELD.



EINE WINDROSE IST NOTWENDIG, UM EINE KARTE GUT LESEN ZU KÖNNEN. SIE ZEIGT DIR, WO DIE HIMMELSRICHTUNGEN NORDEN, OSTEN, SÜDEN UND WESTEN SIND, UND SIE HILFT DIR, DICH AUF DER INSEL ZU BEWEGEN. SOLLST DU ALSO NACH WESTEN LAUFEN, KANNST DU DER WINDROSE ENTNEMEN, DASS WESTEN LINKS LIEGT, DU ALSO NACH LINKS GEHEN MUSST. DIE KLEINEN SPITZEN ZWISCHEN DEN HIMMELSRICHTUNGEN SIND NOCH GENAUER. FOLGST DU DER SPITZE ZWISCHEN N UND W, SO IST DAS NORDWEST.