

Rätsel-Rallye durch das UNESCO-Welterbe Bamberg

Die Klasse teilt sich in Teams. Jedes Team folgt mit einem Handy einer erzählten Geschichte durch die Altstadt. Die nächste Aufgabe erscheint erst, wenn das Team am richtigen Ort steht; die Antworten stecken in Inschriften, Figuren und Gebäuden. Am Ende stehen alle Teams mit ihrer Zeit auf der Bestenliste.

Touren für Schulen

Tour	Klassen	Dauer (kurz–lang)	Strecke	Start
Die verlorene Krone der Kunigunde	3–5	45–90 Min.	1,2–1,7 km	Gabelmann
Das Rätsel des Bamberger Reiters	5–9	60–90 Min.	1,6–1,9 km	Kirche St. Martin
Der Fall am Gabelmann	ab 9	60–100 Min.	0,8–1,5 km	Haus zum Saal

Touren mit Bier- oder Brauerei-Stationen sind für Schulen ausgeschlossen.

Lernbezug

- **Geschichte 7 (LehrplanPLUS Bayern, Gymnasium und Realschule, Lernbereich 2 „Leben im Mittelalter“):** Struktur und Anlage der mittelalterlichen Stadt an einem echten Beispiel erkennen – Bergstadt mit Dom, Inselstadt mit dem Rathaus im Fluss, Bürgerstadt.
- **UNESCO-Welterbe seit 1993:** Die Altstadt als Beispiel einer über Jahrhunderte gewachsenen mitteleuropäischen Stadt.
- **Heimat- und Sachunterricht (Grundschule, Lernbereich „Zeit und Wandel“):** für Bamberger Klassen die Geschichte des eigenen Wohnorts.
- **Überfachlich:** genaues Lesen, Kombinieren, Teamarbeit, Orientierung mit Karte.

Ablauf

- Teams mit 4–6 Kindern bilden, ein Handy pro Team (mobiles Internet, Standort an, voller Akku).
- Teams starten im Abstand von einigen Minuten am Startpunkt. Kurz, mittel oder lang wählt jedes Team beim Start.
- Hinweise gibt es auf Knopfdruck (sie kosten Strafminuten). Pausen sind jederzeit möglich, der Spielstand bleibt gespeichert.
- Am Ende: Urkunde aufs Handy und gemeinsame Bestenliste.

Aufsicht und Sicherheit

- Die Aufsicht bleibt bei der Schule. Ob der Rundgang als Unterrichtsgang, Wandertag oder Teil einer Schülerfahrt stattfindet, entscheidet die Schule (Hinweise: km.bayern.de, Schülerfahrten).
- Die Routen führen durch den öffentlichen Raum der Altstadt mit Straßenverkehr; zum Domberg geht es steil bergauf (Kopfsteinpflaster).
- Es werden keine personenbezogenen Daten der Kinder benötigt. Für die Bestenliste genügt ein Teamname.

Kosten und Buchung

- Klassenpaket: 99 € inkl. MwSt. für bis zu 6 Teams (ca. 30 Kinder), Codes für alle Teams, Rechnung an die Schule.
- Einzelne Team-Tickets: 19,90 € (Kunigunde, Reiter) bzw. 24,90 € (Krimi) online.
- Anfrage: bamberg-escape-tour.de/schulklassen · info@dsxmediasolutions.de · WhatsApp/Telefon 0162 4502375

DSX Media Solutions UG (haftungsbeschränkt), Am Weingarten 9, 96117 Memmelsdorf. Fotos von Teilnehmenden machen wir nur mit schriftlicher Einwilligung.