

SPIELANLEITUNG

für Schulklassen und Jugendgruppen
bis 30 Personen / Ab 14 Jahren

CODE BREAKERS

mobile



Das mobile
ESCAPE-GAME-PAKET
für Ihre Bildungsarbeit

LIEBE CODE BREAKERS,

Escape Games sind gar nichts Neues. Aus den späten 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts stammten die ersten „Text Adventures“. „Behind Closed Doors“ hieß 1988 das Ur-Escape-Game, bei dem es schon darum ging, sich durch Suchen und geschicktes Kombinieren von Gegenständen und durch das Lösen von Rätseln aus einem Raum zu befreien. Nach der Jahrtausendwende wurde die Grundidee dann live in realen Räumen umgesetzt und der Siegeszug der Escape Games begann.

Die Faszination und Spannung, im Teamwork gegen die Uhr anzukämpfen und die ultimative Bedrohung des Game Plots vielleicht in letzter Minute abzuwenden, ist groß. Allein der Reiz, ein Escape Game selber zu entwickeln, sich den Spannungsbogen selbst auszudenken und die künftigen Spielenden mit kniffligsten Rätselaufgaben virtuell auf die Folter zu spannen, ist noch etwas größer.

In dieser Spielanleitung wird unser Escape Game Code Breakers detailliert erklärt: Von der Spielvorbereitung, den benötigten Räumlichkeiten und Materialien über die Aufgaben der Spielleitung, die Regeln des Spiels bis zur Story und zum Spielablauf. Die Rätselstruktur des Spiels wird grafisch und im Text

dargestellt, ebenso die einzelnen Rätsel und Aufgaben und etwas Hintergrundwissen dazu. Auch die wichtige Frage der Sicherheit wird behandelt.

Unsere Code Breakers Spielanleitung kann daher auch wie ein Rezeptbuch gelesen werden: Als Anreiz und Anleitung, wie Escape Game Fans unser Spiel variieren und abwandeln oder auch auf der Basis von Code Breakers ein neues Spiel mit anderem Plot und neuen Aufgaben entwickeln können.

Es braucht keine abgeschlossene Tür und soll auch gar keine geben: Der Spielspaß und die Spannung bei Escape Games ergibt sich aus der Kreativität – der Spielerfinder*innen und der Spielenden, aus den witzigen Wendungen und überraschenden Lösungen, die die Spielidee vorschlägt und die von den Code Breakers Teams gefunden werden.

Beim Spielen und beim Spiele erfinden wünschen wir gleichermaßen: Viel Glück und viel Spaß!

**Das Team
von Code Breakers mobile**

INHALT

1. Spielbeschreibung	4
2. Spielvorbereitung	6
- Räumlichkeiten	
- Spielleitung	
- Spielmaterial	
- Story und Spielablauf	
3. Spielverlauf	8
4. Die Rätsel und Aufgaben	11
4.1 Übersichtsgrafik Rätselstruktur	12
4.2 Übersichtsgrafik Lösungen	13
5. Spielmaterial	14
5.1. Der Spielraum	14
5.1.1. Die Einrichtung und Raumatmosphäre	14
5.1.2. Das Tagebuch	18
5.1.3. Die Kommunikation	19
5.2. Die Rätsel	21
5.2.1. Teamaufgabe 1 – Die Alarmanlage	21
5.2.2. Rätsel 1 – Der Programmablaufplan	22
5.2.3. Rätsel 2 – Der Bubblesort-Algorithmus	23
5.2.4. Rätsel 3 – Der Alltagsalgorithmus	24
5.2.5. Rätsel 4 – Der Binärcode-Automat	25
5.2.6. Teamaufgabe 2 – Das Rohrsystem	26
5.2.7. Rätsel 5 – Der Freimaurercode	28
5.2.8. Spielende – Das Computerprogramm	30
5.3. Der Kontrollraum	32
5.4. Die Sicherheit	33
6. Checkliste	34
7. Abbau und Rückgabe des Spiels	36
8. Tipps und Links	37
9. Impressum	39

SPIEL- BESCHREIBUNG

CODE BREAKERS mobile ist ein Escape-Game, das einen spielerischen Einstieg in Themen wie Algorithmen, Digitalisierung und Passwortsicherheit bietet und hilft, die Teamfähigkeit zu fördern und zu reflektieren. Im Gegensatz zu vielen anderen Escape-Games wird bei CODE BREAKERS mobile niemand eingesperrt. Die Herausforderung besteht nämlich nicht darin, aus einem Raum zu entkommen, sondern gemeinsam Aufgaben und Rätsel zu lösen und am Ende einen Code zu knacken.

ESCAPE-GAMES — Die Spielidee von Escape-Games ist einfach: Im Team müssen eine Reihe von Aufgaben und Rätsel gelöst werden, um einer Bedrohung zu entgehen — ein wenig wie eine Schnitzeljagd, allerdings auf einen Raum beschränkt. Die Spieler/innen werden dafür i.d.R. in einen Raum eingeschlossen. Gutes Storytelling spielt bei Escape-Games eine wichtige Rolle. Das ganze Spiel ist in eine Rahmenhandlung eingebettet (z.B. Kriminalfall, etc.). Je spannender die Herausforderungen und je interessanter Spielidee, Raum und Aufgaben gestaltet sind, desto tiefer tauchen die Spieler/innen in die Geschichte des Spiels ein. Eine auch in der Wirklichkeit reale Gefahr zu bannen, sich

aber in einem Spielraum zu wissen, ist Immersion: die greifbare Verbindung von Wirklichkeit und Spielwelt. Ursprünglich stammt die Spielidee der Escape-Games aus der Computerspielwelt. In „Live-Escape-Games“ wie CODE BREAKERS mobile werden Szenarien bekannter Computerspiele in echt nachgespielt. Die Spieler/innen erleben so als Gruppe ein ganzheitliches Spielkonzept — eine Kombination von Computer-Spielprinzipien mit dem Charme des Live-Rollenspiels. Ein weiteres Spielprinzip ist der Faktor Zeit, denn die Spieler/innen müssen die Aufgaben in einer begrenzten Zeit lösen. Was zunächst wie ein zusätzlicher Stressfaktor wirkt, wird meist mit geringem Frust toleriert und als normaler Spielanreiz akzeptiert. Durch das Erfolgserlebnis, das die Teilnehmer/innen nach dem Lösen eines Rätsels haben, sind sie bestrebt, danach auch die anderen Aufgaben zu entschlüsseln. Die selbstständige Konfrontation und Auseinandersetzung mit den im Escape-Game behandelten Themen bietet den Jugendlichen einen motivierenden Lern- und Denkanreiz.

STORY CODE BREAKERS — Wie würde eine Welt ohne Internet aussehen? Welche Gefahren entstehen dadurch? Weil sich die meisten Jugendlichen ein Leben ohne Internet nicht mehr vorstellen können und auch nicht wollen, wurde die drohende Zerstörung des Internets zum Hauptmotiv des Escape-Games. Ziel ist es,

ein Computerprogramm aufzuhalten, den X-Algorithmus, welches ansonsten innerhalb einer Stunde die Internetknotenpunkte der Welt ausschalten wird: „Die Menschheit steht vor ihrer größten Herausforderung. Noch nie war unsere Zivilisation so dicht am Abgrund. Der Schlüssel für unser aller Leben liegt in den Händen der Spieler/innen. Nur als Team werden Sie mit logischem Denken und Fingerspitzengefühl die Herausforderungen des Escape-Games lösen können.“ (Sprechertext aus dem Filmtrailer von CODE BREAKERS).

Der Spielraum ist das Büro eines genialen, aber auch etwas schrulligen Professors. Der Raum ist spartanisch eingerichtet: Außer einem Schreibtisch und einem Laptop befinden sich nur wenige Einrichtungsgegenstände darin. An den Wänden sind rätselhafte Zeichen. Die Spieler/innen erfahren, dass der Professor verschwunden ist. Er war es leid, dass die großartige Erfindung des Internets für Banalitäten wie Katzenfotos und Essensbilder genutzt wird. Er hat daher beschlossen, einen Prozess in Gang zu setzen, mit dem innerhalb einer Stunde nach und nach alle Internetknoten weltweit abgeschaltet werden. Durch den Verlust des Internets würde aber auch die sogenannte „kritische Infrastruktur“ wie Wasser- und Stromversorgung empfindlich getroffen werden. Um den X-Algorithmus des Professors zu stoppen, müssen die Spieler/innen mehrere Schlösser knacken und alle Rätsel des Raums lösen.



ASPEKT SICHERHEIT — Das Hauptunterscheidungsmerkmal von CODE BREAKERS zu kommerziellen Escape-Games ist, dass es nicht primär darum geht, aus einem Raum herauszukommen, sondern in diesem Raum einen sogenannten Endgegner, das Computerprogramm, zu überwinden. Die anderen Komponenten wie die festgelegte Zeit, das Lösen von Rätseln und das Kombinieren von Gegenständen, sind weiterhin gegeben. So bietet CODE BREAKERS die vielen Vorzüge eines klassischen Escape-Games wie Stärkung der Teamarbeit, Steigerung des logischen Denkens und ansprechende ästhetische Gestaltung unter minimalen Sicherheitsbedenken an. Die Tür bleibt offen und die vorhandenen Rettungswege sind gekennzeichnet. Dadurch stehen im Notfall verschiedene Fluchtwege zur Verfügung, die den Spieler/innen ein sicheres Entkommen ermöglichen. Je nach Spielort müssen diese Rettungswege entsprechend neu angezeigt werden.

SPIEL- VORBEREITUNG

Räumlichkeiten

Für CODE BREAKERS mobile braucht man mindestens zwei Räume, einen Spielraum und einen Kontrollraum für die Spielleitung, die möglichst nah beieinander liegen. Je nach Raumgröße kann das Spiel mit bis zu 8 Personen gespielt werden. Sollen mehrere Gruppen gleichzeitig gegeneinander antreten, werden entsprechend mehr Spielräume benötigt.

Spielleitung

Für einen geregelten Spielablauf sollten mindestens zwei Spielleiter/innen zur Verfügung stehen, um die Spieler/innen in die Geschichte einführen und während des Spiels mit Hinweisen unterstützen zu können. Den Spielleiter/innen sollten vor Spielbeginn die Rollen zugeteilt werden, die sie während des Spiels einnehmen.

Spielmaterial

Für die Ausstattung des Spielraums und die Kommunikation zwischen Spielleitung und Spieler/innen wird diverses Material benötigt. Für rheinland-pfälzische Einrichtungen besteht die Möglichkeit, das Spielmaterial kostenlos auszuleihen. Das Material für jeweils einen Spielraum befindet sich in einer großen Transportkiste. Es steht Material für



Inhalt Transportkiste Spielmaterial

bis zu vier Spielräume zur Verfügung. In einer separaten Transportbox befinden sich die Materialien für die Spielleitung im Kontrollraum. Weitere Informationen zum Verleih erhalten Sie unter:

www.hausdermedienbildung.com.

Wer unser Spielmaterial nicht ausleihen kann oder eigenes Spielmaterial verwenden möchte oder muss, findet in der vorliegenden Anleitung – immer mit dem Hinweis „Online-Spiel“ – an entsprechender Stelle die Informationen zum benötigten Material. An diesen Stellen bieten wir teilweise auch Vorschläge für Spielvarianten mit geringerem Materialbedarf an.

Diese Spielanleitung finden Sie auch online unter: www.code-breakers.org

Story und Spielablauf

Um ein Verständnis für unsere Spielidee zu bekommen, empfehlen wir, zunächst den **Filmtrailer*** anzuschauen und sich mit dem Storytelling bzw. dem Spielablauf mit Hilfe der Präsentation für die Spieleinführung vertraut zu machen. Nehmen Sie dafür aus der Box für den Kontrollraum bitte den Laptop und öffnen Sie den Ordner „Kontrollraum“, der auf dem Desktop liegt. Lesen Sie die Informationen in der Präsentation „Spieleinführung“ und schauen Sie sich das Video „Trailer“ an. Die fachlichen Hintergrundinformationen zur Thematik des Spiels und den Rätseln stehen in den Präsentationsfolien sowie den dazugehörigen Notizen. Danach lesen Sie die einzelnen Schritte in dieser Spielanleitung und beginnen mit dem Aufbau.



Transportbox mit Materialien für die Spielleitung

***Der Filmtrailer ist nur für die Spielleitung, denn er offenbart schon Ansätze wie der Code zu knacken ist.**

📺 Online-Spiel

Wer ohne unser Materialset spielt, findet die Präsentation und das Video hier:

www.code-breakers.org

Wir wünschen viel Spaß!

SPIELVERLAUF

Für die Durchführung des Spiels werden mindestens zwei Spielleiter/innen benötigt. Vor dem eigentlichen Spiel übernimmt eine Person die sachliche Einführung in das Spiel. Die zweite Person wiederum schlüpft in eine fiktive Rolle, um die Spieler/innen in die Geschichte hineinzuziehen. Diese Person sollte

den Mut haben, zu schauspielern und Spaß daran haben, sich zu verkleiden.

Während des Spiels betreuen beide Spielleiter/innen gemeinsam die Teams. Je nach Anzahl der Teams wird empfohlen, die Betreuung der Gruppen aufzuteilen.

Nach dem Spiel kann die Spielleitung gemeinsam die Nachbesprechung mit den Spieler/innen durchführen.

1	Thema	Begrüßung und Einführung	15 Min.
Inhalt	<p>Sachlicher Einstieg in das Escape-Game: Bevor das Spiel starten kann erhalten die Spieler/innen notwendige Sicherheitshinweise (z.B. Verhalten im Brandfall, Fluchtwege, etc.). Außerdem gibt die Spielleitung an dieser Stelle wesentliche Tipps zum Spiel (z.B. die Decke gehört nicht zum Spiel, etc.). Sowohl die Sicherheitshinweise als auch die Spieletipps finden Sie in der Präsentation „Spieleinführung“. Je nach Gruppengröße werden die Spieler/innen anschließend in Kleingruppen aufgeteilt.</p>		
2	Thema	Storytelling	20 Min.
Inhalt	<p>Vor dem Betreten des Spielraums ist es notwendig, die Spieler/innen in die Geschichte einzuführen. Hierfür kann sich die Spielleitung an folgendem Rollenspiel orientieren:</p> <p>Eine Person spielt die Assistenz des Professors und trägt dafür einen Laborkittel mit Namensschild. Die Teilnehmenden erfahren, dass sie sich in einem Forschungsinstitut befinden, das von Professor Cern geleitet wird. Der Professor ist ein Computerwissenschaftler, der maßgeblich bei der Entwicklung des Internets mitgewirkt hat. In der letzten Zeit hat er sehr unzufrieden gewirkt und ist seit gestern spurlos verschwunden. Seinen Mitarbeiter/innen hat er eine Videobotschaft hinterlassen.</p>		

2	Thema	Storytelling
Inhalt	<p>Einspielen des Videos Die Assistenzperson zeigt das Video „Videobotschaft“. Im Video erläutert der Professor seine Gründe für die Entwicklung des zerstörerischen Algorithmus.</p> <p>Der/die Assistentin fasst nochmals in eigenen Worten die Bedrohung zusammen und informiert die Teilnehmenden, dass das Team den X-Algorithmus vorerst aufhalten konnte. Er befindet sich immer noch im Netzwerk des Forschungsinstituts und eine Firewall hindert ihn daran, ins weltweite Netz vorzudringen. Aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis das passieren wird. Der Algorithmus muss deshalb unbedingt gestoppt werden. Bislang ist dies aber keinem gelungen. Im Büro wurde zwar das Tagebuch des Professors gefunden mit vielen Hinweisen. Aber selbst damit gelang es bisher nicht, das Programm aufzuhalten.</p> <p>Was hätte es für Konsequenzen, wenn das Internet ausfallen würde?</p> <p>Der/die Assistent/in diskutiert mit den Spieler/innen die Auswirkungen eines weltweiten Internetausfalls.</p> <p>Unterstützt durch Powerpoint-Folien informiert der/die Assistent/in die Teilnehmer/innen über die Folgen. Hierfür kann erneut die Präsentation „Spieleinführung“ genutzt werden.</p> <p>Handyanruf Der/die Assistent/in entschuldigt sich bei den Spieler/innen und nimmt ein wichtiges Telefonat entgegen. Völlig aufgelöst berichtet er/sie den Teilnehmer/innen, dass es jetzt soweit sei. Der Algorithmus hat die Firewall überwunden und wird die Internetknoten nach und nach zerstören. In 60 Minuten wird das Internet vollständig gelöscht sein. Er/sie ruft die Spieler/innen auf, zu helfen: Wir haben es nicht geschafft, ihr seid unsere letzte Hoffnung. Aber beeilt euch!</p> <p>Nach der Einführung führt er/sie die Spieler/innen vor den Spielraum.</p>	

DIE RÄTSEL UND AUFGABEN

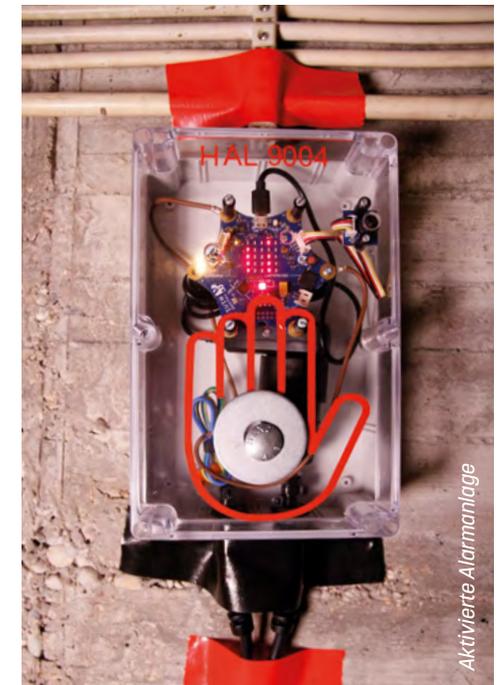
Im Spielraum erwarten die Spieler/innen 7 Rätsel bzw. Aufgaben, die sie als Team lösen und bewältigen müssen. Neben inhaltlichen Rätseln rund um das führende Thema Digitalisierung und Algorithmen wird das Team auch vor Aufgaben gestellt, die das Gruppen- und Gemeinschaftsgefühl stärken sollen.

Die erste Teamaufgabe dient allein der Irritation der Spieler/innen. Dadurch, dass sie in das Büro des Professors eingedrungen sind, haben sie eine Alarmanlage aktiviert. Diese können sie theoretisch das ganze Spiel über laufen lassen. Oder sie schaffen es als Team, die Alarmanlage zu deaktivieren.

Die ersten drei Rätsel „Programmablaufplan“, „Bubblesort“ und „Alltagsalgorithmus“ können parallel bearbeitet werden. Die übrigen Rätsel und Aufgaben sind dann linear zu bearbeiten.

Durch das Lösen der drei ersten Rätsel erhalten die Spieler/innen jeweils einen Code zum Öffnen eines Koffers. Hierbei ist es hilfreich, dass die Koffer in derselben Farbe markiert sind wie das jeweilige Rätsel (z.B. Lösung von Rätsel in roter Mappe liefert Zahlencode für rot-markierten Koffer). Mit den Inhalten

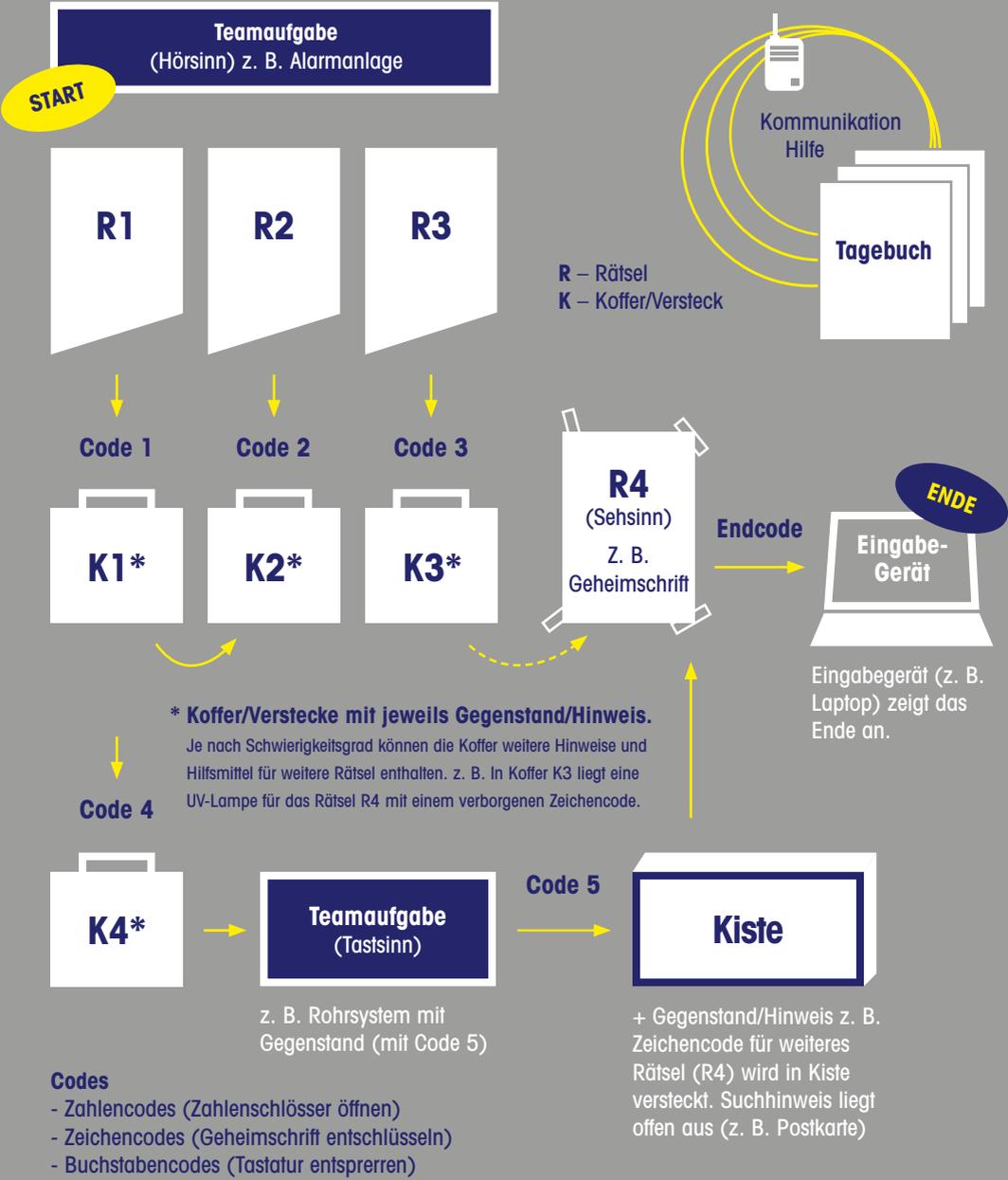
aus zwei Koffern (blau und rot) lässt sich die Zahlenkombination für einen vierten Koffer (grün) herausfinden. Mit dem Inhalt dieses Koffers können sie die Teamaufgabe 2 (Rohrsystem) lösen. Diese Aufgabe liefert den Zahlencode für ein Schloss an einer Kiste. Sie haben damit das finale Rätsel gefunden. Um dieses zu entschlüsseln, ist wieder Zusammenarbeit gefragt. Sie müssen den Raum erkunden, die richtigen Spuren finden und mit Hilfe der UV-Lampe aus dem gelben Koffer das Rätsel lösen. Die Lösung liefert den Spieler/innen den Code zum Stoppen des Algorithmus von Prof. Cern. Der Code muss in den Laptop eingegeben werden.



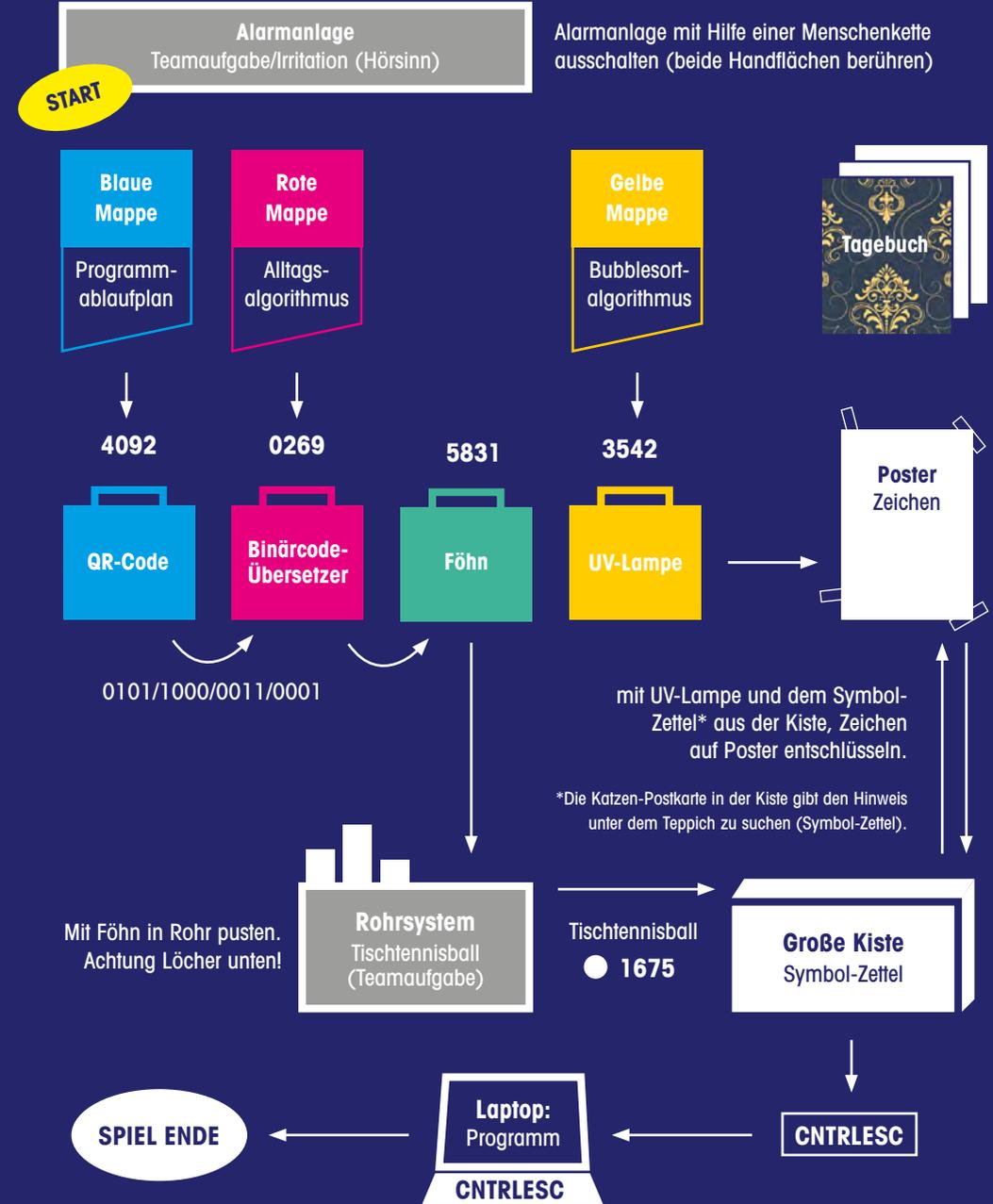
3	Thema	Spiel	70 Min.
Inhalt	<p>Die Spieler/innen werden in ihren Gruppen zu ihrem jeweiligen Spielraum gebracht. Der/die Spielleiter/in aktiviert das Programm am Laptop und die Alarmanlage (Details folgen im Kapitel „Spielmaterial“). An dieser Stelle bekommen die Spieler/innen nochmals klar und deutlich ihren Auftrag vermittelt: Knackt das Passwort vom Laptop des Professors! Nur so könnt ihr den Algorithmus stoppen! Tipp: Nutzt die Hinweise im Tagebuch.</p> <p>Ab jetzt sind die Spieler/innen auf sich allein gestellt. Über ein Tablet und das Programm Skype oder Walkie Talkies o.ä. können sie mit der Spielleitung kommunizieren (Details folgen im Kapitel „Spielmaterial“). Ein/e Spielleiter/in sollte maximal zwei Gruppen gleichzeitig betreuen.</p>		
4	Thema	Nachbereitung	30 Min.
Inhalt	<p>Der/die Spielleiter/in bedankt sich bei den Spieler/innen und fasst nochmals kurz zusammen, welche Bedrohung sie abgewendet haben. Um den Algorithmus stoppen zu können, mussten die Teilnehmer/innen verschiedene Rätsel lösen.</p> <p>Die Rätsel des Escape-Games werden noch einmal in Kurzform in Erinnerung gerufen, dabei hilft erneut die Präsentation „Spieleinführung“. In einer offenen Diskussion mit den Teilnehmer/innen werden die Lösungen nachbesprochen und mögliche Fragen geklärt. An dieser Stelle kann auch auf Anwendungsmöglichkeiten in der Praxis eingegangen werden: Für welchen Zweck werden Programmablaufpläne erstellt? Wo begegnen uns Algorithmen im Alltag? Habt ihr vorher schon mal QR-Codes benutzt?</p> <p>Zum Abschluss wird besprochen, ob Professor Cern ein sicheres Passwort gewählt hat. Die Spieler/innen bekommen – ebenfalls unterstützt durch die Präsentation – Tipps zur Erstellung sicherer Passwörter mit auf den Weg.</p>		

04.1 ÜBERSICHTSGRAFIK RÄTSELSTRUKTUR

Rätselstruktur Spielvariante classic



04.2 LÖSUNGEN



SPIELMATERIAL

DER SPIELRAUM

5.1.1 DIE EINRICHTUNG UND RAUMATMOSPHERE



Der Spielraum soll das Büro von Prof. Cern – einem Computerwissenschaftler – darstellen. Der Raum soll demnach wie ein Büro wirken, das vor kurzem noch regelmäßig benutzt wurde. Der Raum benötigt wenig Mobiliar.



Baulampe mit Kabelbindern befestigt



Beispielhafte Raumgestaltung

Es wird empfohlen:

- Ein Tisch oder die große Transportbox als Arbeitsplatz
- Schreibtischlampe auf dem Arbeitsplatz
- 1-2 Baulampen, um stimmungsvolle Atmosphäre zu erzeugen
- Für das Erkennen der Zeichen mit UV-Lampe sollte der Raum abdunkelbar sein, sodass die Bau- und Schreibtischlampen die einzigen Lichtquellen sind
- 2 Stühle
- Glatte Fläche oder Wand, um Saugnäpfe des Rohrsystems (Teamaufgabe 2) befestigen zu können
- 3-4 Befestigungsmöglichkeiten auf ca. 1,50 m Höhe, um Baulampen und die Alarmanlage (Teamaufgabe 1) aufzuhängen. Das können fest installierte Haken, ein festes Rohr oder die schmale Kante einer Stellwand sein. Kabelbinder eignen sich gut für die Befestigung.
- Stromanschluss/Verlängerungskabel/Mehrfachsteckdose für den Anschluss eines Laptops, der Lampen und der Alarmanlage
- Schreibmaterial (Papier und Bleistifte) für die Spieler/innen zum Notieren von Hinweisen und Lösungen



Mit Zahlenschloss gesicherte Koffer

Die Gestaltung und Einrichtung der Spielräume obliegt dem/r Veranstalter/in des Escape-Games. Das in der linken Spalte genannte Mobiliar ist nicht Bestandteil der ausleihbaren Materialien. Lediglich die Transportbox kann als Einrichtungsgegenstand verwendet werden, wenn der/die Veranstalter/in die Verleihmöglichkeit nutzt.

Des Weiteren befinden sich in dem Raum die Rätselmaterialien. Das sind insbesondere

- 4 mit Zahlenschloss gesicherte Koffer mit Inhalt im Raum verteilt
- 1 mit Zahlenschloss gesicherte Kiste mit Inhalt
- Laptop mit X-Algorithmus auf dem Arbeitsplatz
- 2 Rätselmappen auf dem Arbeitsplatz
- 1 Pizzakarton auf dem Arbeitsplatz
- 4 Poster mit Geheimschrift

Details dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten.



Beispielhafte Anordnung des Spielmaterials auf dem Arbeitsplatz

5.1.2 DAS TAGEBUCH

Auf dem Arbeitsplatz befindet sich u.a. das Tagebuch des Prof. Cern. Dieses Buch enthält Hintergrundinformationen zu der Geschichte sowie viele Tipps und Hinweise zu den Rätseln und Aufgaben. Es empfiehlt sich, die Spieler/innen in der Spieleinführung auf dieses Dokument hinzuweisen. Auch für die Spielleitung liefert das Tagebuch wertvolle Informationen und sollte deshalb vor der ersten Spielrunde gelesen werden.

Mein Tagebuch

Geme lesen!
Stehen schlaue
Suchen drin!
Prof. Cern

🎮 Online-Spiel

Das Tagebuch finden Sie im Download-Bereich.

5.1.3 DIE KOMMUNIKATION

Den Spieler/innen wird im Spielraum ein Tablet zur Verfügung gestellt. Dieses liegt auf dem Arbeitsplatz von Prof. Cern. In den Spielhinweisen vor Beginn des Spiels werden die Spieler/innen darüber informiert, dass sie mittels der App Skype auf dem Tablet mit der Spielleitung Kontakt aufnehmen können.

Das Tablet ist mit einem Kindermodus versehen, sodass die Spieler/innen nur Zugang zu den, für das Spiel relevanten, Apps haben. Neben der App Skype ist das noch ein QR-Code-Scanner (s. Rätsel 4 – Der Binärcode-Automat) sowie der Zugang zur Videobotschaft von Prof. Cern.



Kindermodus

Um das Tablet nutzen zu können, ist eine WLAN-Verbindung notwendig. Diese muss vorab hergestellt werden. Hierzu muss man den Kioskmodus (siehe Foto oben) beenden. Dazu klickt man oben rechts in der Menüleiste des Programmes dieses Symbol „👉“. Hier verlässt man den Kindermodus der Kioskansicht durch Eingabe des Sicherheitscodes **1739**. Nach erfolgreicher Herstellung einer Internetverbindung wieder die App „Kids Place“ auf dem Desktop des Tablets öffnen, die den Spieler/innen nur Zugang zu den relevanten Anwendungen gewährt.

Bitte beachten Sie, dass für die Benutzung des Messengerdienstes Skype oft eine Internetverbindung benötigt wird, die den Dienst für die benutzten Geräte zulässt. Hierzu braucht man die physikalischen Adressen (MAC Adressen) der Geräte.

Während des gesamten Spiels stehen die Spieler/innen über Skype mit der Spielleitung in Kontakt. Dies ermöglicht die Hilfestellung bei schwierigen Aufgaben und die erfolgreiche Bewältigung des Endrätsels vor Ablauf der Zeit. Wichtig: Nur schriftliche Kommunikation ist gestattet.

Alternative Kommunikation zwischen Spielleitung und Spieler/innen

Sollten die technischen Voraussetzungen zur Kommunikation via Skype nicht erfüllt sein, bieten sich folgende alternative Möglichkeiten an, um die Spieler/innen bei der Lösung der Rätsel und Aufgaben zu unterstützen.

• Spielleiter/in im Raum:

Ein/e (weitere/r) Spielleiter/in übernimmt die Rolle eines weiteren Assistenten oder eines Cyborgs bzw. Roboters des Professors, der die Spieler/innen im Raum erwartet. Dieser gibt bei Bedarf notwendige Hilfestellungen. Je nach Anzahl der Gruppen werden ggfs. mehr als zwei Spielleiter/innen benötigt. Bei dieser Variante kann das Geben von Tipps an die Lösung zusätzlicher Aufgaben gekoppelt werden.



• Walkie Talkies:

Eine weitere Möglichkeit mit den Spieler/-innen in den Spielräumen zu kommunizieren ist der Einsatz von Walkie Talkies oder gar Klopfzeichen/ Morsezeichen an der Tür. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt - auch der Einsatz von Smartphones ist nicht ausgeschlossen. Die Nutzungsbedingungen sind dann individuell zu besprechen, z. B. welcher Messengerdienst in Frage kommt.

Hinweise:

- Für die Kommunikation mit der Spielleitung via Handies/Smartphones bitte einen QR-Code Scanner installieren.
- Für die Kommunikation mit der Spielleitung via Walkie Talkie Geräten und Funk: Jedem Spielraum wird dann ein Paar Walkie Talkie Geräte zugeordnet, damit jedes Team einen eigenen Funkkanal hat.

📶 Online-Spiel

Die Spieler/innen brauchen eine Möglichkeit, um mit der Spielleitung zu kommunizieren. Überlegen Sie sich, welche Variante für Ihre räumlichen, technischen und personellen Gegebenheiten am besten funktioniert. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Beachten Sie, dass die Spieler/innen auch Zugang zu einem QR-Code-Scanner benötigen, der bei der klassischen Spielvariante auf den Tablets vorinstalliert ist. Ggfs. darf jede Gruppe ein Smartphone benutzen, auf das im Vorfeld eine entsprechende App installiert wird.

5.2

DIE RÄTSEL

5.2.1 TEAMAUFGABE 1 –

DIE ALARMANLAGE

Bevor die Spieler/innen in den Spielraum gebracht werden, aktiviert der/die begleitende Spielleiter/in die Alarmanlage in dem Raum. Die beiden Boxen, auf denen Handflächensymbole sind, werden an zwei voneinander entfernten Stellen (max. 3 Meter) im Raum, an den roten Schnüren aufgehängt. Hierzu können Kabelbinder verwendet werden. Bei lauten Geräuschen im Raum beginnt die Alarmanlage einen störenden Ton zu machen. Dieser kann nur durch Schließen des Stromkreises beendet werden. Dafür müssen die Spieler/innen als Team zusammenarbeiten, eine Kette bilden und über ihre Körperkette den Stromkreis schließen. Das Deaktivieren der Alarmanlage liefert keinen Code, sondern erleichtert den Spieler/innen

die Arbeit im weiteren Spielverlauf. Einmal deaktiviert ist die Alarmanlage aus und still; sie geht nicht wieder von alleine an und macht den störenden Ton; sollte das gewünscht sein, könnte z.B. ein Spielleiter/in im Raum sie wieder aktivieren. Ansonsten gilt diese Aufgabe als gelöst.



📶 Online-Spiel

Alternativ können Sie sich eine andere Teamaufgabe ausdenken, um die Gruppe zusammenzubringen. Idee: Ein/e Spielleiter/in geht zu Beginn mit in den Spielraum. Er/sie verhält sich wie ein Roboter, nimmt erst Kontakt mit einem Spieler/in auf, wenn die Lautstärke der Gruppe zu hoch ist. Kontaktaufnahme folgt über Augenkontakt in geringer Distanz zu einer Spielperson. Dem/r Spieler/in flüstert der Spielleiter/in dann folgenden Auftrag zu: „Willst du einen Hinweis? – Dann bringe dein Team dazu, sich leise bzw. ohne Worte - in einer Reihe aufzustellen – aufsteigend sortiert nach der Anzahl der Passwörter der Spieler/innen“. Sobald das Team reagiert und sich richtig aufstellt, überreicht der/die Spielleiter/in das im Raum versteckte Tagebuch.



5.2.2 RÄTSEL 1 – DER PROGRAMMABLAUFPLAN

In die blaue Mappe werden die zwei Seiten Programmablaufplan, d.h. der Schuh-Anzieh-Berater und Haustier-Kauf-Berater, sowie das zugehörige blaue Hinweisschild, gelegt.

Mit dem Lösungscode kann der blaue Koffer geöffnet werden. In diesem befindet sich ein QR-Code.



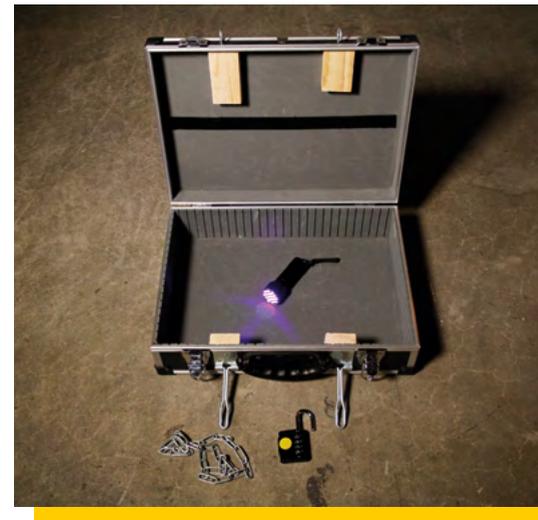
Koffer mit Schloss blau (4092)

QR-Code



5.2.3 RÄTSEL 1 – DER BUBBLESORT-ALGORITHMUS

Die gelbe Mappe enthält eine Seite Bubblesort-Algorithmus und den entsprechenden gelben Hinweis. Im dazugehörigen gelben Koffer wird die UV-Lampe deponiert.



Koffer mit Schloss gelb (3542)

UV-Lampe

🎮 Online-Spiel

Für dieses Rätsel benötigen Sie aus den Downloadbereich: **Programmablaufplan „Schuh-Anzieh-Berater“** und **Programmablaufplan „Haustier-Kauf-Berater“** sowie den **„Hinweis Programmablaufplan“** und den **„QR-Code“**.

Außerdem benötigen Sie ein vierstelliges Zahlenschloss, einen Koffer und eine Kette bzw. eine Alternative, um den Lösungsgegenstand (QR-Code) zu verbergen. Die Programmablaufpläne können Sie in einer blauen Dokumentenmappe verstauen und auf dem Arbeitsplatz im Spielraum deponieren. Denken Sie daran, den Koffer bspw. mit einem blauen Klebepunkt zu markieren. Die farbige Verbindung hilft den Spieler/innen, den Bezug zwischen Rätsel und Koffer herzustellen.

🎮 Online-Spiel

Für dieses Rätsel benötigen Sie aus dem Downloadbereich: **„Bubblesort-Algorithmus“** und **„Hinweis Bubblesort-Algorithmus“**. Außerdem benötigen Sie ein vierstelliges Zahlenschloss, einen Koffer und eine Kette bzw. eine Alternative, um den Lösungsgegenstand (UV-Lampe) zu verbergen. Den Bubblesort-Algorithmus können Sie in einer gelben Dokumentenmappe verstauen und auf dem Arbeitsplatz im Spielraum deponieren. Denken Sie daran, den Koffer bspw. mit einem gelben Klebepunkt zu markieren. Die farbige Verbindung hilft den Spieler/innen, den Bezug zwischen Rätsel und Koffer herzustellen. Sie benötigen außerdem eine UV-Lampe. Diese wird für die Lösung des finalen Rätsels (Der Freimaurercode) benötigt.

Verschließen der Koffer:
Zum Schließen des Koffers die Kette und Schloss aus dem Koffer entnehmen und die Kette durch die Scharniere ziehen. Den Schlossbügel durch die Ketten-elemente stecken und schließen.

5.2.4 RÄTSEL 3 – DER ALLTAGSALGORITHMUS

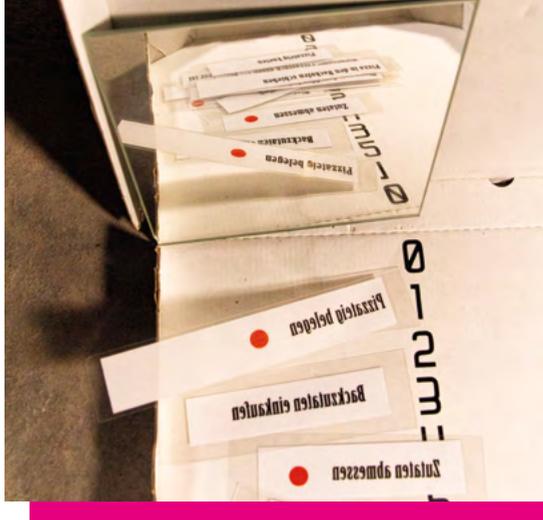
Der Pizzakarton wird mit einem Spiegel und den elf Pizza-Algorithmus-Streifen befüllt. Im dazugehörigen roten Koffer verstecken Sie den Binärcode-Übersetzer.



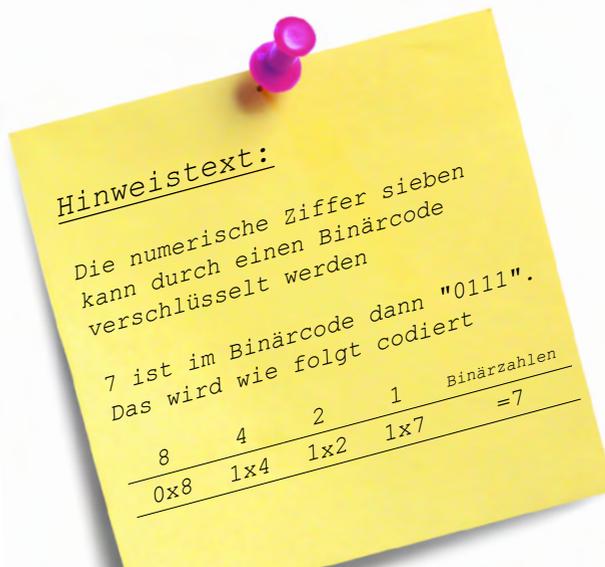
Koffer mit Schloss rot (0269)
Binärcode-Übersetzer

🎮 Online-Spiel

Für dieses Rätsel benötigen Sie aus dem Downloadbereich: „Alltagsalgorithmus“. Zerschneiden Sie den Zettel in 11 Streifen. Außerdem benötigen Sie ein vierstelliges Zahlenschloss, einen Koffer und eine Kette bzw. eine Alternative, um den Lösungsgegenstand (Binärcode-Übersetzer) zu verbergen. Besorgen Sie sich einen unbenutzten Pizzakarton und einen kleinen Handspiegel.



In dem Karton verstauen Sie die 11 Streifen und den Spiegel. Deponieren Sie den Pizzakarton auf dem Arbeitsplatz. Denken Sie daran, den Koffer bspw. mit einem roten Klebepunkt zu markieren. Die farbige Verbindung hilft den Spieler/innen, den Bezug zwischen Rätsel und Koffer herzustellen. Sie benötigen außerdem einen Binärcode-Übersetzer. Dieser wird für die Lösung des nächsten Rätsels benötigt. Im nächsten Abschnitt zeigen wir Ihnen Alternativen für den Binärcode-Übersetzer auf.



5.2.5 RÄTSEL 4 – DER BINÄR-CODE-ÜBERSETZER

Der QR-Code aus dem blauen Koffer kann mit dem QR-Code-Scanner auf dem Tablet gescannt werden und liefert einen Binärcode. Dieser muss mit dem Binärcode-Übersetzer aus dem roten Koffer übersetzt werden. Mit dem Lösungscodex kann das Schloss des grünen Koffers geöffnet werden. Darin befindet sich ein Föhn.

Alternative zum Binärcode-Übersetzer:

Hinterlegen Sie in dem roten Koffer die Tabelle „Hinweistext“ aus dem Downloadbereich („Binärcode-Tabelle“)

Hinweis: Die vier Binärzahlen als Rätselaufgaben bekommen die Spieler/innen, wenn sie das QR-Code-Bild im blauen Koffer gescannt haben! Dazu müssen die Spieler/innen den Zahlencodex aus der blauen Rätselmappe lösen, um das Zahlenschloss damit zu öffnen.

🎮 Online-Spiel

Für dieses Rätsel benötigen Sie einen Föhn. Außerdem benötigen Sie ein vierstelliges Zahlenschloss, einen Koffer und eine Kette bzw. eine Alternative, um den Lösungsgegenstand (Föhn) zu verbergen. Denken Sie daran, den Koffer bspw. mit einem grünen Klebepunkt zu markieren. Die farbige Verbindung hilft den Spieler/innen, den Bezug zwischen Rätsel und Koffer herzustellen. Sie benötigen außerdem einen Binärcode-Übersetzer.



Koffer mit Schloss grün (5831)
Föhn

Rätselaufgabe / Lösung

$$0101 = 5 \text{ (keine 8 / eine 4 / keine 2 / eine 1) } 4+1=5$$

$$1000 = 8 \text{ (eine 8) } = 8$$

$$0011 = 3 \text{ (keine 8 / keine 4 / eine 2 / eine 1) } 2+1=3$$

$$0001 = 1 \text{ (keine 8 / keine 4 / keine 2 / eine 1) } = 1$$

5.2.6 TEAMAUFGABE 2 – DAS ROHRSYSTEM

Das Rohrsystem wird mit Hilfe der 4 orangenen Saugheber und Kabelbindern an einer Wand befestigt. Wichtig dabei: Die Oberfläche muss glatt sein!

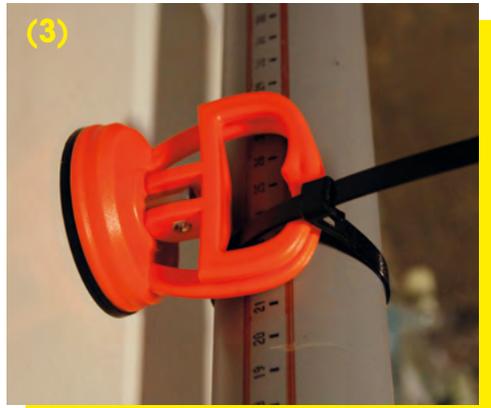
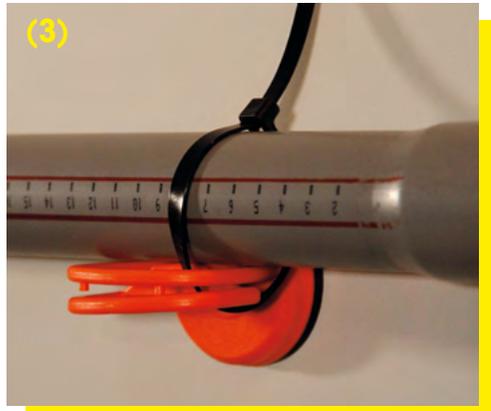
(1) Als erstes die Rohre wie abgebildet ineinander stecken.

(2) Nun die Saugheber an der Wand befestigen. Hierzu zuerst die Griffe auseinanderziehen, den Saugheber an die Wand drücken und die Griffe wieder zusammendrücken.

(3) Jetzt das zusammengesteckte Rohrsystem mit Hilfe der wiederverschließbaren Kabelbinder an den Saughebern und somit an der Wand befestigen. In das vertikale, dickere Rohr wird von oben der Tischtennisball reingelegt (4).

Alternativ zu den Saugnäpfen kann das Rohrsystem auch mit wiederablösbarem Klebeband befestigt werden. Bitte nicht mit rotem Klebeband, damit nicht fälscherweise vermittelt wird, die Rohre nicht anfassen zu dürfen!

Alternativ zum Tischtennisball kann auch ein Blatt Papier als Ball zusammengeknüllt werden, dieser ist dann auch leicht genug, um durch das Rohr geföhnt zu werden und oben zu erscheinen.



🕒 Online-Spiel

Für dieses Rätsel benötigen Sie Rohre, Saugheber, Kabelbinder und einen Tischtennisball. Auf dem Tischtennisball notieren Sie den Lösungscode für das Schloss an der Kiste.

Gut geeignet sind Fensterscheiben und glatte (Schrank-)Türen. Die Oberfläche darf nicht aus Holz sein. Wichtig ist dabei, dass sich in der Nähe der Fläche eine Steckdose befindet. Dazu kann auch die Mehrfachsteckdose verwendet werden.



Es gibt sieben Löcher im Rohrsystem. Man muss alle zuhalten, damit die Luft aus dem Föhn den Tischtennisball herausfliegen lässt.



5.2.7 RÄTSEL 5 – DER FREIMAURERCODE

Das letzte Rätsel besteht aus drei Elementen: a) Der großen Transportkiste mit dem Hinweiszettel, b) dem Freimaurercode an den Postern im Raum und c) dem Computer mit der Weltkarte, in den das Lösungswort von b) einzugeben ist, um den X-Algorithmus zu stoppen.

Transportkiste

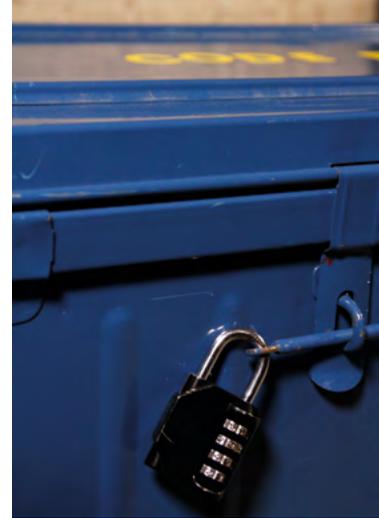
Transportkiste mit Schloss ohne Farbmarkierung (1675)

Mit dem Code auf dem Tischtennisball (Teamaufgabe 2) lässt sich das Schloss an der Transportkiste öffnen. Darin befinden sich Hinweise, um das letzte Rätsel, den „Freimaurercode“ an den vier Postern im Raum, zu entschlüsseln. Die schwarzen Zeichen an der Wand sind nicht der komplette Freimaurercode, aber der Teil, um die entscheidenden Buchstaben zu dechiffrieren. Um die schwarzen Zeichen, Elemente aus dem Freimaurercode, zu entziffern braucht man einen Decodier-Schlüssel. Das ist für dieses

Rätsel ein Zettel mit Teilstücken der schwarzen Zeichen, und diesen Zettel findet man in der großen Kiste:

In der Kiste befindet sich am Boden ein unscheinbarer Teppich. Unter dem Teppich deponieren Sie im Vorfeld den Zettel mit den schwarzen Zeichen (Symbol-Zettel) und auf dem Teppich die Katzenpostkarte. Die Postkarte ist zum einen ein Gag – Prof. Cern regt sich ja so furchtbar darüber auf, dass im Internet Katzenvideos zu finden sind – und zum anderen ein Hinweis darauf, den Teppich anzuheben.

Hinweis für den Aufbau: Um die Kiste zu schließen gehen Sie wie folgt vor: Die Kiste mit der Verschlussstange und dem Schloss (ohne Farbmarkierung) verschließen. Um das Schloss zu schließen, zunächst den richtigen Code (1675) eingeben, Bügel schließen, dann Zahlen einstellen.



Poster

In dem Raum müssen Sie außerdem die 4 verschiedenen Poster befestigen. Die Poster können auf unterschiedliche Weise befestigt werden. Sie können an eine Wand geheftet oder mit dem beigegefügt Klebemittel angebracht werden. Auf den Postern bei den schwarzen Zeichen befinden sich mit UV-Marker notierte Symbole (Buchstaben). Die richtige Auswahl und die richtige Reihenfolge dieser Symbole kann man nur mit Hilfe des Zettels aus der Kiste entschlüsseln.

Bitte beachten, dass die unsichtbaren Buchstaben in den schwarzen Zeichen unregelmäßig auf die vier Poster verteilt sind, man braucht immer alle vier Poster um alle notwendigen Buchstaben zu finden. Außerdem dürfen die Poster, die zu einem Raum gehören, nicht mit Postern aus anderen Spielräumen vertauscht werden, ansonsten könnten notwendige Buchstaben für den Endcode fehlen, weil das entsprechende Poster falsch ist! Auf der Rückseite der Poster befindet sich die Nummerierung und Zuordnung.

**5.2.8 SPIELLENDE –
DAS COMPUTERPROGRAMM**

🌐 Online-Spiel

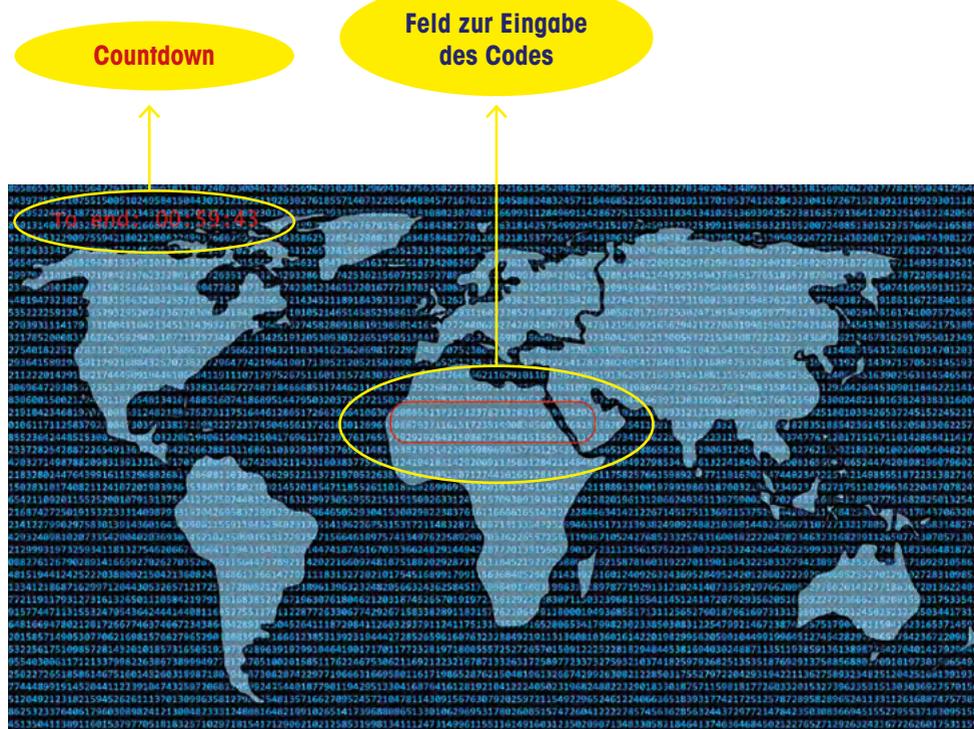
Zu diesem Rätsel gehört außerdem der Laptop, den Sie zu Spielbeginn auf dem Arbeitsplatz stellen und auf dem Sie das Computerprogramm „X-Algorithmus“ starten. Dann öffnet sich der Bildschirm, der den Spieler/innen den Countdown und das Eingabefeld anzeigt. Den Ton des Spielers und das Eingabefeld finden Sie ebenfalls im Downloadbereich („Malvorlage Freimaurercode“).

Die Lösung des Freimaurercodes liefert das Passwort für den Computer. Sobald das Passwort – in Großbuchstaben! – im Eingabefeld eingegeben wurde, stoppt der X-Algorithmus und die Welt ist gerettet! Das Spiel ist zu Ende, wenn die Worte „X-Algorithmus beendet“ auf dem Laptop-Bildschirm erscheinen. Die Spieler/innen können jetzt den Raum verlassen.

Wenn die Spieler/innen den Raum verlassen haben, versammeln sie sich im Gruppenraum. Dort haben sie die Möglichkeit, sich über ihre Erlebnisse auszutauschen und ihre Erfahrungen zu reflektieren. Das ist die ideale Gelegenheit, um die Thematik des Escape-Games aufzugreifen und zu vertiefen. Unterstützung liefert die Präsentation „Spieleinführung“.

Aus dem Downloadbereich benötigen Sie den Countdownbereich benötigen Sie den Zettel mit den Symbolen „Freimaurercode“ sowie die 4 Poster als Druckvorlagen. Außerdem benötigen Sie einen UV-Stift, um die Symbole als Geheimschrift auf den Postern zu verteilen. Eine Malvorlage hierfür finden Sie ebenfalls im Downloadbereich („Malvorlage Freimaurercode“).

Des Weiteren benötigen Sie eine Kiste o.ä., die mit einem Zahlenschloss verschlossen werden kann. Richten Sie einen Laptop so ein, dass als Passwort Code CnTRLESC eingegeben werden muss. Alternativ können Sie eine Eieruhr im Raum aufstellen, auf 60 Minuten einstellen und beim Spielbeginn starten. Befindet sich ein/e Spielleiter/in im Raum, kann auch diese/r Hinweise zum Zeitablauf geben, z.B: Jetzt ist der Internetknoten in Afrika zerstört - 2 Millionen Menschen sind ohne Strom, Panik bricht aus! usw.



DER KONTROLLRAUM

Nun wird der Kontrollraum aufgebaut: Dieser dient den Spielleiter/innen für die Kommunikation mit den Spieler/innen sowie zur Spielorganisation. Die Nachbesprechung kann auch in diesem Raum erfolgen falls kein separater Gruppenraum zur Verfügung steht.

Materialien

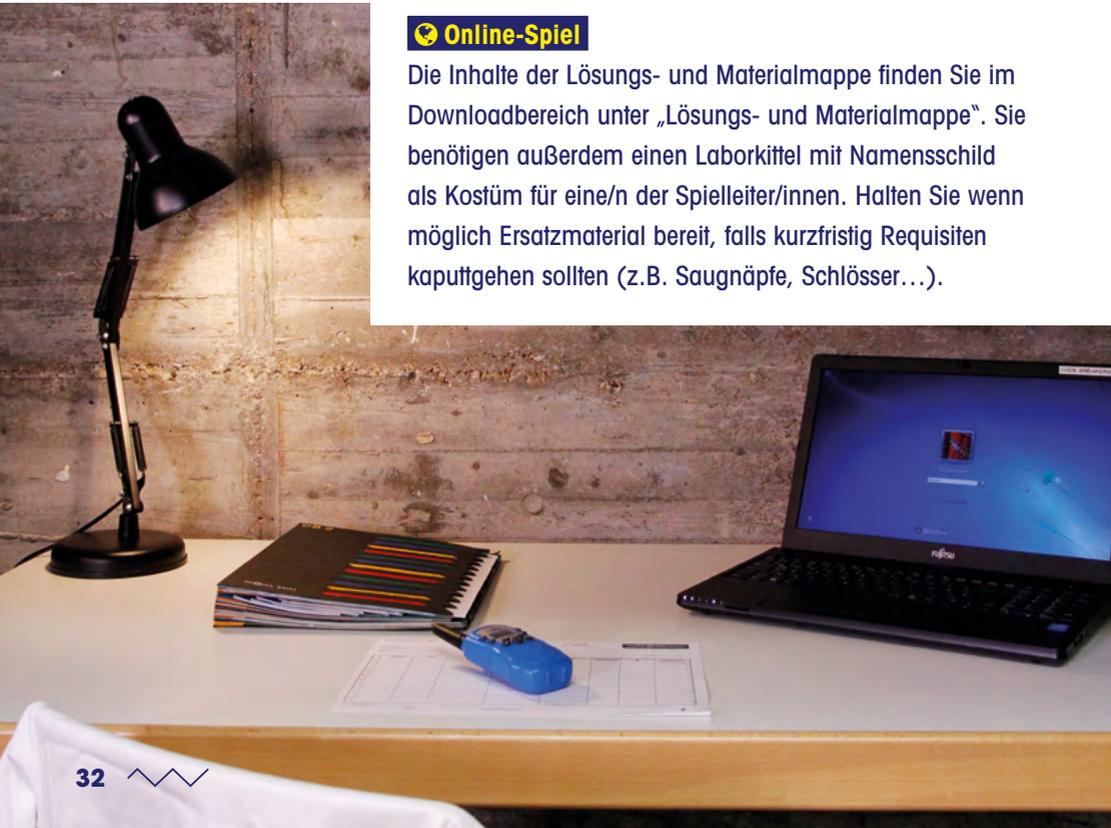
- Kostüm „Laborkittel“ mit Namensschild
- Umhängebänder für Gruppeneinteilung
- Ersatzteilkiste mit Saugnapf, Karten, Tischtennisbällen, Eddings, Klebeband, Leuchtmittel, Batterien für UV-Lampen, Ersatzschlössern

Lösungs- und Materialmappe

In der schwarzen Lösungs- und Materialmappe befinden sich alle Passwörter und Codes, die während des Spiels benötigt werden. Außerdem sind darin Kopiervorlagen für die Rätsel und Ersatzmaterial zu finden. Die Mappe erleichtert das Beantworten möglicher Fragen während des Spiels. Daher leicht zugänglich im Kontrollraum platzieren.

🌐 Online-Spiel

Die Inhalte der Lösungs- und Materialmappe finden Sie im Downloadbereich unter „Lösungs- und Materialmappe“. Sie benötigen außerdem einen Laborkittel mit Namensschild als Kostüm für eine/n der Spielleiter/innen. Halten Sie wenn möglich Ersatzmaterial bereit, falls kurzfristig Requisiten kaputtgehen sollten (z.B. Saugnapfe, Schlösser...).



DIE SICHERHEIT

Um die Sicherheit während des Spiels zu gewährleisten, ist es notwendig, mögliche Gefahrenquellen (z.B. lose Kabel, Steckdosen, Gegenstände, die die Spieler/innen nicht benutzen dürfen, etc.) abzukleben und zu kennzeichnen. Hierfür einfach das beigefügte rote Klebeband benutzen.

Jeder Raum benötigt mindestens 2 Fluchtwege. Zum Kennzeichnen der Fluchtwege können Sie ggf. die beiden vorbereiteten Notausgangsschilder verwenden.



🌐 Online-Spiel

Markieren Sie für jeden Raum die Fluchtwege. Sie können hierfür die „Notausgangsschilder“ aus dem Downloadbereich verwenden. Zum Abkleben möglicher Gefahrenquellen benötigen Sie rotes Klebeband.

CHECKLISTE

Nur Online-Spiel:

- Tagebuch DIN A5
- Computerprogramm „Weltkarte“
- Hintergrundbild „Weltkarte“ mit Schriftzug „Algorithmus gestoppt“
- Rätsel + Lösungen:**
 - Programmablaufpläne mit Hinweiszettel + Lösung
 - Bubblesort-Algorithmus mit Hinweiszettel + Lösung
 - Alltagsalgorithmus + Lösung
 - QR-Code + Lösung
 - Binärcode-Tabelle + Lösung
 - Freimaurercode + Lösung
- 4 Poster Freimaurercode** zum Ausdrucken
- Malvorlage Freimaurercode** für UV-Stift
- Weitere Kopiervorlagen** aus der Lösungs- und Materialmappe wie z.B. Notausgangsschild, Teilnehmerliste, Feedbackbögen, Informationen zur Einrichtung technischer Geräte
- 1x **UV-Marker**

1. Digitales Material auf USB-Stick für Ausleihversion bzw. zum Download für Online-Spiel www.code-breakers.org:

- Video „Trailer“** (nur für Lehrkräfte und Spielleitung)
- Präsentation „Spieleinführung“** mit Sicherheitseinweisungen und Folien für die Nachbesprechung
- Video „Videobotschaft“**

2. Material Kontrollraum:

- Kostüm „**Laborkittel**“ mit Namensschild
- Umhängebänder**
- Ersatzteilkiste** mit Saugnapf, Karten, Tischtennisbälle, Eddings, Klebeband, Leuchtmittel, Batterien für UV-Lampen, Ersatzschlössern
- Lösungs- und Materialmappe** (Online-Spiel: Downloadbereich)
- 1x Skype-Laptop** mit Ladekabel und Maus (auf dem Desktop ist ein Ordner mit allen notwendigen Informationen und Präsentationen)
 - Einführungspräsentation mit Sicherheitshinweisen und Folien für die Nachbesprechung, Texte und Ablauf für die Einführung, Tipps für den Skypechat, Video Trailer und Video („Videobotschaft Prof. Cern“)

3. Material Rätsel und Aufgaben pro Spielraum:

- Alle **Rätsel und Hinweise** (Online-Spiel: Downloadbereich)
- 1x **Rätselmappe blau**
- 1x **Rätselmappe gelb**
- 1x **Pizzakarton**
- 1x **Handspiegel**
- 1x **Alarmanlage**
- 1x **Kiste**
- 1x **Teppich für Kiste**
- 1x **Verschlussstange mit Zahlenschloss** für Kiste
- 1x **Katzenpostkarte**
- 4x **Koffer mit Kette und Schloss** mit farbiger Markierung
- 1x **Binärcode-Übersetzer**
- 1x **UV-Lampe**
- 1x **QR Code** (Online-Spiel: Downloadbereich)
- 1x **Rohrsystem** (mit Abmessungen)
- 1x **Tischtennisball**
- 1x **Föhn**
- 1x **Laptop** mit Ladekabel
- 1x **Tablet** (Material Kommunikation)
- 4x **Poster** (Online-Spiel: Downloadbereich)

4. Material je Spielraum (Einrichtung und Raumatmosphäre):

- 1x **Schreibtischlampe**
- 2x **Baulampe**
- 2x **Mehrfachsteckdose/Verlängerungskabel**
- 1x **Tagebuch** (Online-Spiel: Downloadbereich)
- Schreibmaterial:** Papier und Stifte

5. Material Kommunikation:

- 1x **Tablet mit Ladekabel pro Spielraum** im WLAN mit QR-Code Scanner und Skype



ABBAU UND RÜCKGABE DES SPIELS

Alles, was sich in der Kiste befand, wieder in diese einräumen. Zur Überprüfung die Materialliste (Kapitel 4) zur Hand nehmen. Kabel mit den beigelegten, wiederverwendbaren Kabelbindern sorgfältig zusammen binden. Die Schlösser offen in die zugehörigen Koffer legen.



Bei Verlust oder Defekt die beigelegte Verbrauchsliste ausfüllen bzw. im Leihschein eine Notiz hinterlassen.



TIPPS UND LINKS

#BreakoutEdu – unter diesem Namen stellt Verena Knoblauch im Medienpädagogik Praxis Blog das offene Konzept eines medienpädagogischen Escape Games vor – auch als „Rezept“ für die Erstellung eines einfachen, aber spannenden Spiels mit analogen und digitalen Rätseln und Aufgaben zu lesen: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2018/10/30/breakoutedu-der-medienpaedagogische-escape-room/>

Auf Nicole Hocks' Blog finden sich Infos, Ideen und Materialien zum „Escape game selber machen – für Schule, Unterricht, Wandertag oder Geburtstag“: <https://onlineuebung.de/escape-game-selber-machen/>

Ein Handbuch und eine Audiocassette – mehr brauchte es nicht, um schon im Jahre 1973 ein Escape Game mit einer beklemmenden Atmosphäre zu spielen: Humanus. <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/11/08/das-escape-game-humanus/>

„Baue Dein eigenes Escape Game“ und „Escape Room Groß- und Kleinschreibung“ sind Beispiele für Anleitungen resp. Materialien, die für wenig Geld auf lehrermarktplatz.de erworben werden können.

„exit-game.info ist der einzige deutschsprachige Fachblog zu Themen rund um Live Escape Games. Ihr findet hier Tipps für Spieler ebenso wie Artikel für erfahrene und angehende Betreiber.“ Sagt Bloggerin Gesine Piohsek. Hier kann man u. a. mehr über „Business Escape Games“ aus der Welt der betrieblichen Fortbildung erfahren.

Versierte Escape Game Entwickler/innen arbeiten auch im Auftrag: Das Game „Das verschollene Manuskript“ der Stadtbibliothek Berlin-Mitte haben Profis erstellt. <https://exit-game.info/escape-game-bibliothek-berlin-mitte/#more-1648>

Nicht nur Standardzubehör wie Schatzkisten und Vorhängeschlösser sind online erhältlich, auch Spezialmaterial wie Escape Game Puzzles und verschlüsselte Nachrichten kann man kaufen (macht aber mehr Spaß, sie selber zu basteln).

Siehe Literaturtipps wie z.B. "Stationen lernen Geheimschriften" von Hans-J. Schmidt, Kohl Verlag, Kerpen 2018 oder "Verschlüsselte Botschaften, Geheimschrift, Enigma und digitale Codes" von Rudolf Kippenhahn, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg 2012.

Der wichtigste Link führt auf unsere Website und damit zu allen Materialien rund um Code Breakers mobile inkl. künftiger Aktualisierungen: www.code-breakers.org

CODE BREAKERS

mobile



9.

IMPRESSUM

Das Pilotprojekt CODE BREAKERS wurde im Rahmen des Projektwettbewerbs „Gemeinsam Neues schaffen“ von BASF SE gefördert. Initiiert wurde das Projekt im Rahmen des FSJ Digital von Anna-Lena Kramer, die ihr FSJ Kultur bei uns im Haus der Medienbildung absolvierte. Ein Anliegen der Entwicklerin ist es, vor allem auch bei jungen Frauen das Interesse für Themen der Informatik zu wecken und ihnen zu helfen, ihre Potentiale in diesem Bereich zu entdecken. Das Pilotprojekt erfolgte in Kooperation mit der Zukunftswerkstatt (ehemals Mädchenwerkstatt) der ZAB Frankenthal, die das Projekt im Bereich der Ausstattung (Raumgestaltung, Requisitenbau, etc.) unterstützte. Ein weiterer Partner war die CoLab gGmbH aus Speyer, die das Projekt im Bereich Informatik beraten und unterstützt hat. Inhaltlich unterstützt wurde das Projekt von Fabian Abrath, einem Experten für Liverollenspiele (LARP). Ludwigshafen, 2018.

CODE BREAKERS mobile - Das mobile Escape-Game-Paket für die Bildungsarbeit mit Schulklassen und Jugendgruppen wurde in gemeinschaftlicher Produktion mit dem Stadtjugendring Heidelberg e.V. im Rahmen des FSJ Kultur von Nicole Schumacher im Haus der Medienbildung entwickelt. Ludwigshafen, 2019.

Verantwortlich:

Katja Friedrich (Geschäftsführerin),
Tel: 0621-5202-256,
info@medienundbildung.com

Herausgeber:

medien+bildung.com gGmbH, Lernwerkstatt
Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10, 67059 Ludwigshafen
Registernummer: HRB 60647
Gerichtstand: Amtsgericht Ludwigshafen

Redaktion:

Katja Batzler, Nicole Schumacher,
Janina Wiegand
Kontakt CODE BREAKERS: Projektleitung
Katja Batzler, Haus der Medienbildung /
Lernwerkstatt Jugendbildung
Email: batzler@medienundbildung.com,
Tel: 0621-9634980

Bildnachweis:

medien+bildung.com gGmbH, LMK

Gestaltung: Kristin Lauer

Nicole Schumacher, Katja Batzler

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz. <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/>

CODE
BREAKERS
mobile