



DIE PAPIERE DER GOUVERNEURE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**Die berufliche Aus- und Weiterbildung zu einer
ersten Option machen - nicht zu einer zweiten
Wahl!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Open License: Dieses Dokument steht zur freien Verwendung unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License zur Verfügung. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie [unter http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

DIE PAPIERE DER GOUVERNEURE



Die mächtigsten Gouverneure der Welt haben fünf qualifizierte Fachleute identifiziert, die bei der Entwicklung des Lebens auf dem neuen Planeten helfen sollen.

Können Sie die fünf Berufe und die erforderlichen Fähigkeiten in 30 Minuten finden?

In diesem Escape Room tauchen Sie in **VERSCHIEDENE VET-SEKTOREN** ein und testen Fertigkeiten in Bezug auf typische berufliche Tätigkeiten.

Gefragt sind:

1. Sozialkompetenz

Kommunikation, Aufgabenteilung, Kreativität, Berichterstattung, Kooperation, Empathie

2. Soft Skills

Kommunikation, Anpassungsfähigkeit, Führung, Teamwork, Zeitmanagement, Organisation, Zusammenarbeit, Kreativität, Problemlösung, Entscheidungsfindung, Stressbewältigung, aktives Zuhören...

3. Kognitive Fähigkeiten

Liebe zum Detail, Konzentration, kritische Fähigkeit und rationales Denken. Schnelle aber immer überlegte Entscheidungsfindung, Arbeiten unter Zeitdruck, Geduld...

Dies ist einer von fünf kostenlosen Escape Rooms, die Sie mit Ihren Schülern spielen können, um berufliche Karrierewege attraktiv zu gestalten.

Alle finden Sie hier:
www.escape2stay.eu



Nach Abschluss dieses Escape Rooms können Ihre Schüler:

- ✓ als Teil eines Teams arbeiten.
- ✓ der Logik einer Ermittlung folgen.
- ✓ verschiedene Rätsel und Tests mit logischem Denken und als Team lösen
- ✓ die Fähigkeiten, die sich auf fünf wichtige Berufe beziehen, kennen.

RÄTSEL-ÜBERSICHT

1. Öffnen Sie die Aktentasche
2. Carmen, Krankenschwester
3. Christine, Fachinformatikerin
4. Hans, Mechaniker

INHALT DER BROSCHÜRE

- | | |
|----------------------------------|---|
| ANLEITUNG FÜR GAME MASTER | 1 |
| VORBEREITUNG | 2 |
| STARTEN DES SPIELS | 4 |



5. Malik, Elektriker	RÄTSEL ÜBERSICHT & TIPPS	6
6. Francesco, Koch	NACHBESPRECHUNG	13
7. Endgültiges Diagramm	DURCHLAUF	14
	DURCHFÜHRUNG	21

ANLEITUNG FÜR GAME MASTER

Diese Broschüre enthält alle notwendigen Informationen, um den Escape Room zu implementieren und alle benötigten Materialien zu verknüpfen.

Als Game Master stellen Sie den Spielenden den Spielaufbau und das Ziel vor. Sie stehen zur Verfügung, falls sie Hilfe benötigen, und geben ihnen Hinweise, die sie dazu bringen, die Lösungen der Rätsel zu finden und letztendlich das Ziel zu erreichen.

Manchmal muss sich der Game Master einmischen, ohne gefragt zu werden, um zu vermeiden, dass Spielende zu lange in die falsche Richtung arbeiten oder um zu verhindern, dass sie sich auf einen falschen Lösungsansatz fokussieren. Aber nicht zu viel eingreifen! Achten Sie auf Ihre Körpersprache und darauf, wohin Sie im Raum schauen, um unbeabsichtigte Hinweise zu vermeiden.

Erinnern Sie die Spielenden daran, dass sie einen Hinweis verwenden können - manchmal vergessen sie es oder der Stolz verbietet es ihnen, danach zu fragen. Lesen Sie den Raum und seien Sie flexibel mit den Hinweisen. Sie müssen nicht die genauen Hinweise verwenden, die in den Anweisungen enthalten sind.

*Um mehr über Ihre Rolle als Game Master zu erfahren, werfen Sie bitte einen Blick auf das **Escape2Stay-Handbuch** und unsere vollständige Richtlinie hier: www.escape2stay.eu*



SPIELREGELN

Achten Sie bei der Einführung des Escape Rooms auf Folgendes:

- Definieren Sie den Spielbereich und lassen Sie die Spielenden wissen, wenn es Objekte gibt, die tabu sind. Wenn der Raum sehr viel Material enthält, markieren Sie Objekte, die nicht Teil des Spiels sind, mit einem farbigen Punkt.
- Weisen Sie die Schüler an, dass sie keine Gegenstände im Raum zerstören / zerbrechen müssen. Sie werden niemals Kraft brauchen, um irgendwelche Hinweise zu entdecken.
- Einige Rätsel weisen die Spielenden an, ein Smartphone zu benutzen.



- Stellen Sie das Zeitlimit auf 30 Minuten ein und stellen Sie sicher, dass die Spielenden die Möglichkeit haben, die Zeit zu sehen, indem sie eine Uhr oder einen Countdown sichtbar im Raum platzieren.



ZEITFENSTER

120 Minuten Vorbereitung vor dem ersten Spiel, einschließlich Lesen der Anweisungen, Vorbereitung von Materialien und Kennenlernen des Spiels

10 Minuten Einführung in das Escape Game für Spielende

30 Minuten Geschätzte Spielzeit für eine Gruppe

15 Minuten Zurücksetzen des Raums nach einem Durchgang

VORBEREITUNG

Um das Spiel zu spielen, benötigen Sie einen geeigneten Raum. Für alle Rätsel ist es sehr nützlich und notwendig, dass die Teilnehmenden Haftnotizen, Papier und Stifte haben. Aus diesem Grund werden sie in der Aktentasche des Gouverneurs zurückgelassen.

Bei der Vorbereitung des Spiels können Sie entscheiden, welche Informationen Sie in das Untersuchungsgremium aufnehmen und welche Informationen Sie in die Aktentasche legen. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für dieses Spiel, es ist total dynamisch und jedes Spiel wird sich vom vorherigen unterscheiden.



Links zu empfohlenen Artikeln finden Sie hier:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers



ZU ERSTELLENDEN ELEMENTEN

- "Untersuchungstafel", das kann eine Korktafel, ein großes Stück Pappe, eine Magnettafel oder einfach ein Platz an der Wand sein, wo die Spielenden die Hinweise, die sie finden, festmachen können.
- Aktentasche, jede Aktentasche oder Box, die die Aktentasche eines Gouverneurs oder Geschäftsmanns simuliert.
- **Box**, die verriegelt werden kann
- **1 numerisches Vorhängeschloss**
- **1-Buchstaben-Kombinations-Vorhängeschloss**
- **1 Spiegel**
- **Rot gefilterte Brille** oder eine transparente rote Folie
- **Haftnotizen**
- **Sprachaufzeichnungstaste** (z. B. <https://amzn.to/3JlmxLq>)
- **1 Umschlag**
- **1 Messingverschluss**
- **gedruckte Materialien** (einige müssen zusammengebaut werden)



DRUCKBARE MATERIALIEN

- **Rätsel 1:** Drucken Sie sie aus oder schreiben Sie die Haftnotiz mit der Zeit des Treffens der Gouverneure.
 - **Rätsel 2:** Drucken Sie Carmens Foto aus und legen Sie es in die Aktentasche. Drucken Sie die Morsecode-Alphabetkarte aus und heften Sie sie an die Untersuchungstafel an.
 - **Rätsel 3:** Drucken Sie den QR-Code aus und schneiden Sie ihn in vier Stücke. Legen Sie ein Stück auf die Untersuchungstafel und die anderen drei Teile in die Aktentasche. Drucken Sie Christines Foto aus und legen Sie es in die Aktentasche.
 - **Rätsel 4:** Drucken, schneiden und montieren Sie das Caesar Ziffer Rad. Drucken Sie die Karte mit der verschlüsselten Nachricht. Legen Sie die Karte und das Rad in einen Umschlag. Drucken Sie das Foto aus. Legen Sie alles in die Aktentasche.
 - **Rätsel 5:** Drucken Sie den Lebenslauf aus und legen Sie ihn mit dem Spiegel in die Aktentasche.
 - **Rätsel 6:** Drucken Sie Francescos Brief in Farbe. Legen Sie die Rotfilterbrille in die Aktentasche. Drucken Sie Francescos Foto aus und legen Sie es in die Aktentasche.
 - **Rätsel 7:** Drucken Sie das Ergebnisdiagramm aus, das die Spielenden im gesamten Spiel mit den Informationen füllen müssen, die sie finden. Platzieren Sie die Schaltfläche mit der aufgezeichneten Nachricht in der Box. Schließen Sie die Box mit dem Buchstaben-Kombinations-Vorhängeschloss.
- (!)** Bitte beachten Sie, dass die enthaltenen Buchstaben in jedem Vorhängeschloss dieses Typs unterschiedlich sind. Wenn es nicht möglich ist, die gleiche Kombination wie in diesem Spiel angegeben zu erstellen, müssen Sie ein anderes Wort einfügen. In diesem Fall muss die Lösung des Ergebnisdiagramms so geändert werden, dass sie dasselbe Passwort enthält wie das im Buchstabenschloss festgelegte.

Hier finden Sie alle Materialien, die Sie benötigen:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers



VORBEREITUNG VOR DEM ERSTEN LIVE SPIEL

Geschätzte Zeit: 120 Minuten

- Anleitung lesen und sich mit den Hinweisen vertraut machen (45 Minuten)
- Kaufen Sie bei Bedarf benötigte Objekte
- Ausdrucken von Materialien in Farbe (15 Minuten)
- **Stellen Sie die beiden Vorhängeschlösser ein:**
 - Schreiben Sie den numerischen Code als Besprechungszeit der Gouverneure auf eine Klebenotiz (siehe Rätsel 1). Setzen Sie die Haftnotiz auf die Untersuchungstafel, so dass sie für die Spielenden zu Beginn des Spiels offensichtlich ist.
 - Setzen Sie das Buchstabenkombinationsschloss auf das Wort, das Sie im Ergebnisdiagramm verstecken möchten (siehe Rätsel 7).



Hier finden Sie alle Materialien, die Sie benötigen:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers



- **Nehmen Sie die Nachricht des Gewinners** mit der Sprachaufzeichnungstaste auf. Legen Sie es in die Box. Schließen Sie die Box mit dem Buchstaben-Kombinations-Vorhängeschloss.
- Legen Sie die folgenden Gegenstände in die **Aktentasche**:
 - Carmens Foto (Krankenpflegerin)
 - 3 Stück des QR-Codes
 - Christines Foto (Fachinformatikerin)
 - Umschlag mit dem Caesar Ziffer Rad und Hans' verschlüsselter Nachricht
 - Maliks Lebenslauf (Elektriker)
 - Spiegel
 - Brief von Francesco (Koch)
 - Rotfilter Brille
 - Gesperre Box (die Sprachaufzeichnungsknopf enthält)
- Pinnen Sie die folgenden Punkte auf die **Untersuchungstafel**:
 - Haftnotiz mit dem Zeitpunkt des Treffens der Gouverneure
 - Morsealphabetkarte und eine Musterklammer
 - 1 Stück des QR-Codes
 - Hans' Foto (Mechaniker) und seine Visitenkarte, Francescos Foto (Koch) und Maliks (Elektriker)
 - Ergebnisdiagramm
- Zum ersten Mal den Raum einrichten (45 Minuten)



VORBEREITUNGSZEIT FÜR DAS ZURÜCKSETZEN DES RAUMS

Geschätzte Zeit: 15 Minuten

- Beseitigen von Spuren und Notizen aus der vorherigen Gruppe/Durchspielen und Verstecken neuer Hinweise (15 Minuten)



STARTEN DES SPIELS

Es wird empfohlen, 50 Minuten für einen **Durchgang** vorzusehen, von denen Sie sich 10 Minuten Zeit nehmen, um die Spielenden über die Regeln zu informieren, 30 Minuten, um sie spielen zu lassen, und 10 Minuten für ein schnelle Nachbesprechung. Idealerweise **kombinieren Sie das Spiel mit einer intensiveren Berufsorientierung bzw. Beratung vor oder nach dem Escape Room.**

Nachdem Sie Ihre Pläne und Ihr Motiv, das Spiel mit Ihren Schülern zu spielen, allgemein vorgestellt haben, fahren Sie mit diesen Schritten fort:

- Bilden Sie zunächst Gruppen von max. 6 Spielenden pro Gruppe.
- Stellen Sie das Setup und die Regeln des Escape Games vor.





- Geben Sie ihnen schließlich die Story-Einführung und starten Sie den Timer.

Das Spiel wird in **zwei Spielzonen** gespielt:

1) Der Aktentasche des Gouverneurs.

2) Der Untersuchungstafel des Gouverneurs.

Die Spielenden müssen Informationen sammeln und die Hinweise, die sie in der Aktentasche finden, verstehen und sie dann an der Untersuchungstafel arrangieren, um herauszufinden, wer die 5 Profis sind, die auf den neuen Planeten reisen werden.

Das Spiel hat daher keine festgelegte Ordnung, es wird sich nach der Logik der von den Teilnehmenden verfolgten Untersuchung entwickeln. Die Rätsel haben keine feste Reihenfolge der Entwicklung, die Hinweise werden zufällig um die Aktentasche und das Brett verstreut (es sei denn, die Beschreibung des Rätsels gibt einen bestimmten Ort für einen bestimmten Hinweis an).

INTRO VON "DIE PAPIERE DER GOUVERNEURE"

Ein neuer Planet, auf dem menschliches Leben möglich ist, wurde gefunden. Die mächtigsten Gouverneure der Welt haben 5 qualifizierte Fachleute identifiziert, die bei der Entwicklung des Lebens auf dem neuen Planeten helfen sollen.

Als die Operation im Gange war und die 5 Fachleute rekrutiert wurden, haben die Gouverneure entdeckt, dass jemand alle ihre Dokumente und Hinweise manipuliert und verschlüsselt hat! Sie brauchen eure Hilfe, um die Informationen zu entschlüsseln und an die Gouverneure zurückzugeben.

Wir haben nur die Aktentasche der Gouverneure, einen Notizblock und die Tafel, an der sie alle Informationen dokumentierten. In der Aktentasche befinden sich alle Informationen, die wir benötigen, um die Mission abzuschließen ... Leider wurden alle Informationen vermischt!

Ihr habt eine halbe Stunde Zeit, um die Mission abzuschließen: **Entdeckt die Identität der 5 Profis, die auf den neuen Planeten geschickt werden.**

Sehen Sie sich das Intro-Video hier an:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers





RÄTSEL ÜBERSICHT & TIPPS

Rätsel 1: Öffne die Aktentasche

Beschreibung

Die Teilnehmenden finden die Aktentasche der Gouverneure und die Untersuchungstafel im Raum.

Um das Spiel zu beginnen, müssen sie den Hinweis auf dem Brett haben, um die Aktentasche der Gouverneure zu öffnen, die mit einem 4-stelligen numerischen Schloss verschlossen ist.

Der Hinweis ist die Sitzungszeit der Gouverneure, die auf einem Post-it an die Untersuchungstafel geheftet ist.

Anmerkung an der Tafel lautet:

Nächste Sitzung der Gouverneure: Dienstag, 8. April um 23:40 Uhr

Die Uhrzeit ist die Nummer, die die Aktentasche öffnet (2340).

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden den Code für das numerische Schloss herausgefunden und die Aktentasche geöffnet haben.

Hinweise für Game Master

- Der Game Master muss die Teilnehmenden daran erinnern, dass ALLES auf dem Panel ihnen helfen kann.
- Die Game Master kann den Teilnehmenden helfen, sich auf das zu konzentrieren, wonach sie suchen, was sie brauchen, um im Spiel fortzufahren: eine Zahl, ein Wort, eine bestimmte Information... In diesem Fall benötigen sie eine Nummer, um die Aktentasche zu öffnen.

HINWEIS: Sie können den Code für die Aktentasche frei wählen.

Für andere Rätsel ist es nicht relevant. Wenn Sie ein 3-stelliges Vorhängeschloss haben, stellen Sie die Zeit für das Treffen der Gouverneure vormittags ein (z. B. 9:45 Uhr).

Benötigte Materialien

- Aktentasche gefüllt mit Hinweisen (siehe Vorbereitung)
- 4-stelliges Zahlenschloss auf den Code **2340**
- 6-stelliges Passwort **842340**
- Untersuchungstafel
- Post-it-Notiz:





Rätsel 2: Carmen, Krankenschwester

Beschreibung

Die Teilnehmenden müssen die Fähigkeiten der Krankenschwester entschlüsseln, die in Morsecode auf dem Foto geschrieben sind.

Die Teilnehmenden müssen die codierte Nachricht mit dem Codealphabet abgleichen, um die Nachricht zu entschlüsseln. Sie müssen Logik anwenden, gründlich und geduldig sein, um dies zu tun.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden die Nachricht entschlüsselt und in das Ergebnis-Diagramm geschrieben haben.

Lösung:

- ✓ Ethischer Kompromiss
- ✓ Fürsorglich
- ✓ Zwischenmenschliche Fähigkeiten

Hinweise für Game Master

- Der Game Master kann die Teilnehmenden daran erinnern, dass ALLE Elemente des Spiels ihnen helfen können.
- Der Game Master sollte wissen, wie das Morsecode-Alphabet funktioniert.
- Der Game Master kann die Teilnehmer anleiten und ihnen sagen, dass sie geduldig sein müssen, um diesen Test zu lösen.

Benötigte Materialien

- Foto von Carmen



- Morsecode-Alphabetkarte

A · —	J · — — —	S · · ·	2 · · — — —
B — · · ·	K — · — —	T —	3 · · · — —
C — · — ·	L · — · ·	U · · —	4 · · · ·
D — · ·	M — —	V · · · —	5 · · · · ·
E ·	N — ·	W · — — —	6 — · · · ·
F · · — ·	O — — —	X · · — —	7 — · · · ·
G — —	P · — · ·	Y — — — —	8 — · · · ·
H · · · ·	Q — — — —	Z — — · ·	9 — — — · ·
I · ·	R · — ·	1 · — — — —	0 — — — — —

Das kann helfen... Carmen, Krankenschwester, Spanien



Rätsel 3: Christine, Fachinformatikerin

Beschreibung

Die Teilnehmenden müssen ein Puzzle mit Teilen eines QR-Codes vervollständigen, die sie in der Aktentasche und auf der Untersuchungstafel finden.

Dann müssen sie den QR-Code scannen, der sie zum professionellen Blog von Christine führt, und die Informationen finden, die sie benötigen.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden den Online-Blog gelesen haben, um die Fähigkeiten eines Fachinformatikers kennenzulernen und alle Informationen auf das Ergebnis-Diagramm geschrieben haben.

Lösung:

- ✓ Logisches Denken
- ✓ Innovation
- ✓ Fortbildung und kontinuierliches Lernen

Hinweise für Game Master

- Der Game Master muss sicherstellen, dass die Teilnehmenden alle Teile des QR-Codes haben.

Benötigte Materialien

- QR-Code-Puzzle



- Foto von Christine (irreführender Artikel)



- Smartphone mit Internetzugang und QR-Reader/Scanner



Rätsel 4: Hans, Mechaniker

Beschreibung

Hans hat den Gouverneuren einen Umschlag geschickt, in diesem Umschlag schickt er ihnen das Rad, um seine Botschaft in Caesar-Chiffre zu entschlüsseln.

Außerdem hat der Gouverneur eine Visitenkarte und ein Foto von ihm vorgelegt.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden die Nachricht entschlüsselt haben und alle Informationen von Hans in das Ergebnis-Diagramm eingeführt haben.

Lösung:

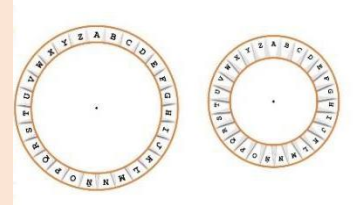
- ✓ Manuelle Geschicklichkeit
- ✓ Genauigkeit
- ✓ Organisatorische Fähigkeiten

Hinweise für Game Master

- Der Game Master muss die Teilnehmenden daran erinnern, dass sie alle Daten, die sie finden und für wertvoll halten, aufschreiben und speichern müssen.

Benötigte Materialien

- Caesar Chiffre-Rad



- Brief und Karte mit Nachricht

Sehr geehrte Gouverneure, hier findet ihr die benötigte Information:

- qkwngñbturmqrñ Pñcmqrmurtmqñrd
- Pñwkerptñrd
- Ybpkwrckdrywedkuñwd

Ein kleiner Tipp: Erasmus = ãbkcvec

- Visitenkarte (irreführender Artikel)



- Foto von Hans (irreführender Gegenstand)





Rätsel 5: Malik, Elektriker

Beschreibung

Die Teilnehmenden finden den Lebenslauf eines Elektrikers. In diesem Lebenslauf finden sie alle Informationen, die sie über den Elektriker benötigen.

Die Fähigkeiten werden rückwärts geschrieben, und die Teilnehmenden müssen das mit einem Spiegel entschlüsseln.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden die Fähigkeiten entdecken und sie in die Tabelle aufnehmen.

Lösung:

- ✓ Problemlösen
- ✓ Fähigkeit, individuell zu arbeiten
- ✓ Interpretation von technischen Zeichnungen

Hinweise für Game Master

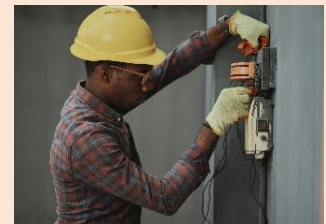
- Der Game Master muss aufmerksam sein und die Teilnehmenden daran erinnern, dass sie das Lösungsdiagramm ausfüllen müssen und im Lebenslauf auch Informationen enthalten sind, die für sie nicht so wichtig sind.
- Der Game Master muss die Teilnehmenden möglicherweise daran erinnern, dass alle Elemente im Raum nützlich sein können, um die Rätsel zu lösen.

Benötigte Materialien

- CV



- Foto von Malik (irreführender Artikel)



- Spiegel



Rätsel 6: Francesco, Koch

Beschreibung

Die Teilnehmenden müssen die Brille mit roten Linsen aufsetzen, um die Botschaft zu entschlüsseln, die in einem vom Koch gesendeten Ziffernbrief versteckt ist.

Durch das Anbringen der roten Filterbrille über die farbigen Buchstaben kann die versteckte Botschaft gesehen werden.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden die versteckte Nachricht entschlüsselt und Francescos Informationen in das Ergebnis-Diagramm eingesetzt haben.

Lösung:

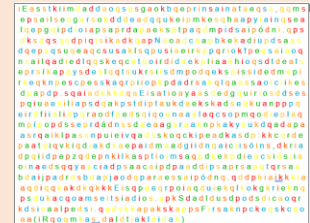
- ✓ Kreativität und Phantasie
- ✓ Schnelle Entscheidungsfindung
- ✓ Fähigkeit, unter Druck zu arbeiten

Hinweise für Game Master

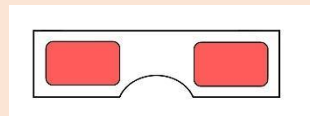
- Der Game Master muss sie daran erinnern, dass sie, um ein Rätsel zu entschlüsseln, möglicherweise mehr als ein Element benötigen.

Benötigte Materialien

- Codierter Brief



- Rotfilter Brille



- Foto von Francesco





Rätsel 7: Ergebnis-Diagramm

Beschreibung

Um dieses Rätsel zu lösen, müssen die Teilnehmenden alle vorherigen Spiele (in keiner bestimmten Reihenfolge) gelöst haben.

Wenn sie die Tabelle mit allen Informationen, die sie entdeckt haben, vervollständigt haben, finden sie ein verstecktes Wort in der Tabelle namens „Ergebnisdiagramm“.

Das versteckte Wort ist die Kombination, die das Kombinationsschloss an der Box aus der Aktentasche öffnet. In der Box finden sie einen Druckknopf, der aktiviert eine Aufnahme abspielt, die das Ende des Spiels verkündet.

In den vorbereiteten Materialien ist das versteckte Wort BRAVO, das das Schloss öffnet, aber es kann mit jedem anderen Wort oder jeder anderen Buchstabenkombination geändert werden. In einigen Fällen variiert dieses Wort und je nach verfügbarem Vorhängeschloss muss ein anderes Wort festgelegt werden. (hier: BENAE)

Das Rätsel ist gelöst, wenn die Spielenden die Tabelle vervollständigen und das Wort entdecken, mit dem sie die Box öffnen und die Schaltfläche aktivieren können. An diesem Punkt endet das Spiel und der Timer wird gestoppt.

Hinweise für Game Master

- Die Spielenden müssen erkennen, dass sie ein Wort brauchen, weil es ein Schloss ist, das durch Buchstaben und nicht durch Zahlen codiert ist.
- Es ist wichtig, dass die Spielenden verstehen, dass sie alle Rätsel gelöst haben müssen, um das Ergebnisdiagramm mit allen Informationen zu vervollständigen.
- Der letzte Hinweis erscheint auf dem vervollständigtem Diagramm.

Benötigte Materialien

- Ergebnisdiagramm

NAME	PROFESION	DETAILS
1		1 2 3 4 5
2		1 2 3 4 5
3		1 2 3 4 5
4		1 2 3 4 5
5		1 2 3 4 5

- Schachtel
- 1-Buchstaben-Kombinations-Vorhängeschloss
- Sprachaufzeichnungs-Button mit der aufgezeichneten Gewinnerbotschaft



NACHBESPRECHUNG

Treffen Sie sich nach Abschluss des Spiels mit den Schülern und geben Sie ihnen Feedback darüber, wie sie sich geschlagen haben. Erklären Sie, was gut funktioniert hat, ob und wo sie Sie überrascht haben, wo sie besser als der Durchschnitt oder erwartet abgeschnitten haben, sowie wo Team- und Einzelleistungen gut und fruchtbar waren. Erläutern Sie auch, was nicht so gut funktioniert hat und wo Verbesserungen in der Gruppe und den einzelnen Aktionen geholfen hätten, die Rätsel leichter zu lösen.

Wenn sie das Spiel innerhalb der 30 Minuten abgeschlossen haben, gratulieren Sie ihnen zu ihrem Erfolg. Wenn sie länger brauchten, erwähnen Sie die Fertigstellung immer noch positiv und erklären Sie, was die Verzögerung verursacht hat.

In der Nachbesprechung des Spiels wird der Game Master mehrere Fragen stellen, die eine Diskussion über die Informationen, die junge Menschen haben, und die Informationen, die ihnen in Bezug auf die Berufsbildung und die Berufsgruppen fehlen, angeregt:

- Kanntest du all diese Berufe?
- Wusstest du, dass die Berufsbildung so viele Möglichkeiten bietet?
- In welcher Kompetenzliste findet ihr euch am besten wieder?

Schließlich wird der Game Master die Teilnehmenden daran erinnern, dass Berufsbildung eine tolle Option ist, die von jedem berücksichtigt werden soll. Zum Abschluss der Aktivität werden verschiedene Werbe- und Informationsbroschüren zur Verfügung gestellt. Die Idee ist, die Berufsbildung als valide weitere Bildung zu präsentieren. Das heißt, nicht die universitäre ODER die berufliche Bildung, sondern die universitäre UND die berufliche Ausbildung als gleichwertige Optionen einzuführen.



DURCHLAUF

VORBEREITUNG

- 1) Ändern Sie das Kennwort für das Buchstabenkombinationsschloss gemäß den bereitgestellten Anweisungen. Wir werden es mit dem Passwort BENAE einstellen.



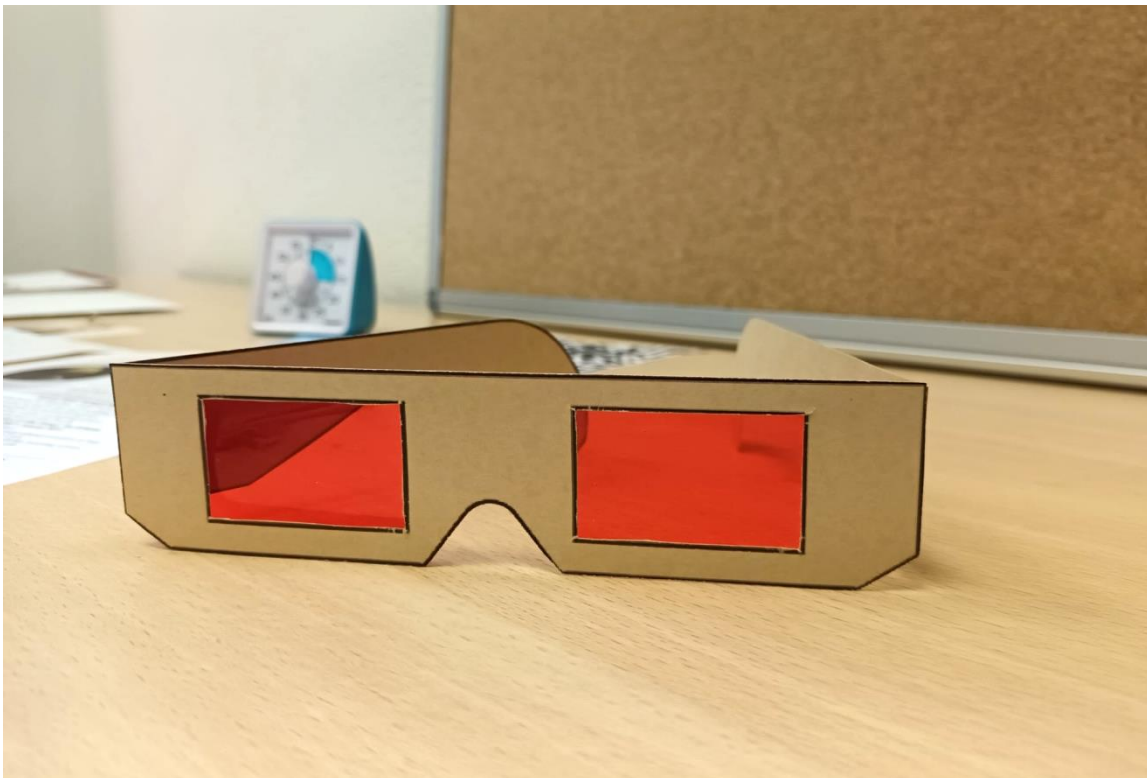
- 2) Nehmen Sie die Nachricht auf der Sprachaufzeichnungsschaltfläche auf. Setzen Sie die Aufnahme­metaste in die Box ein und schließen Sie sie mit dem Buchstaben­schloss. DIE NACHRICHT LAUTET: Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Mission erfolgreich abgeschlossen. Vielen Dank!



3) Stellen Sie den Timer auf 30 Minuten ein.

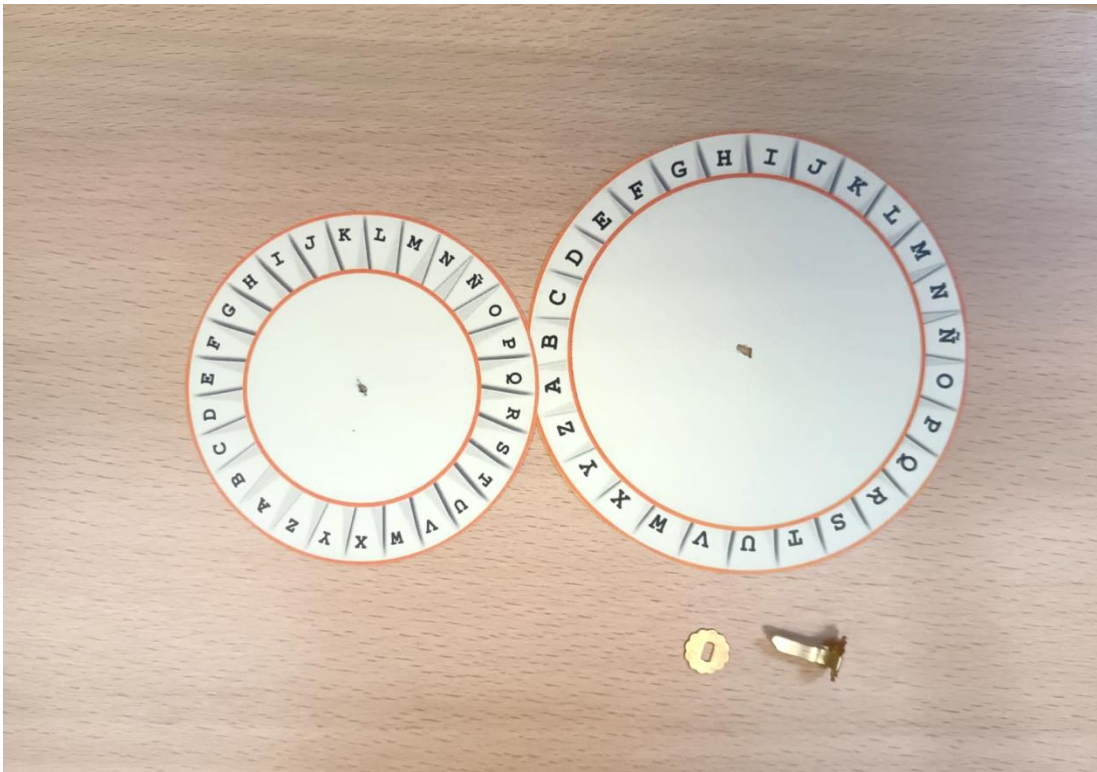


4) Bereiten Sie die rot gefilterte Brille vor oder kaufen Sie diese ein.



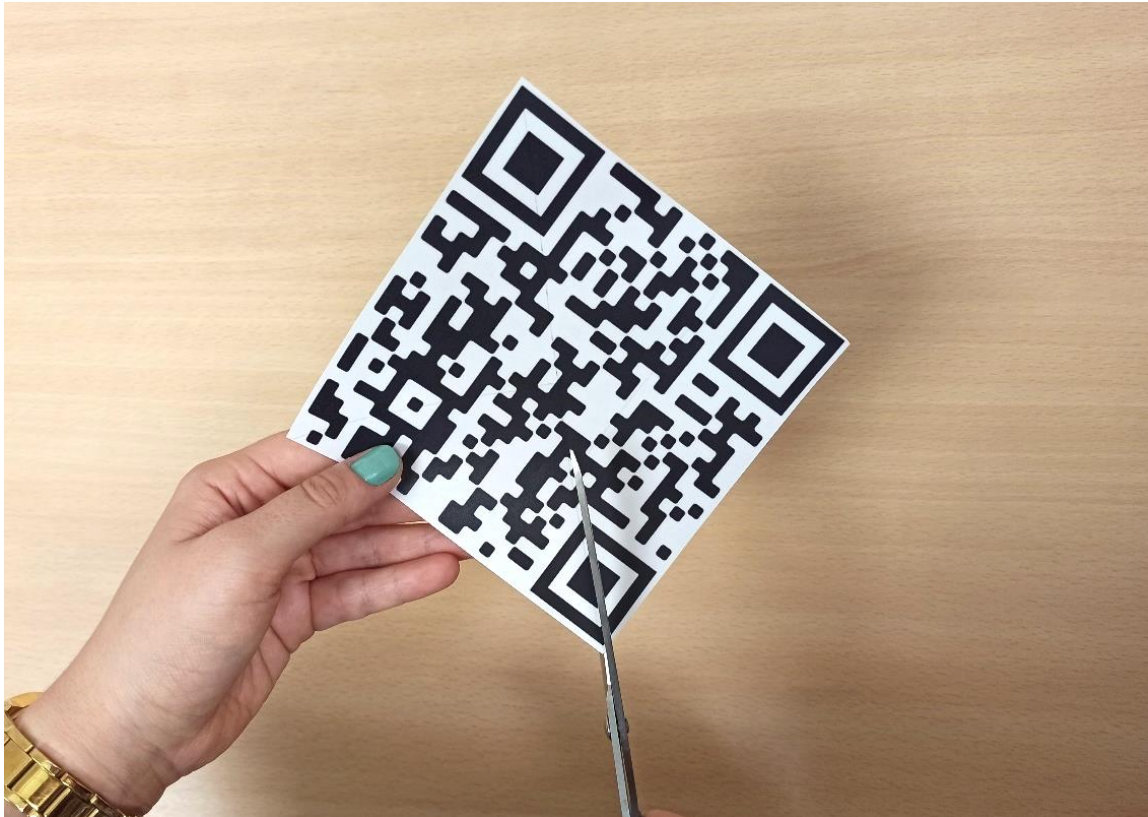


5) Montieren Sie das Caesar-Chiffrierrad mit Hilfe einer Musterklammer.

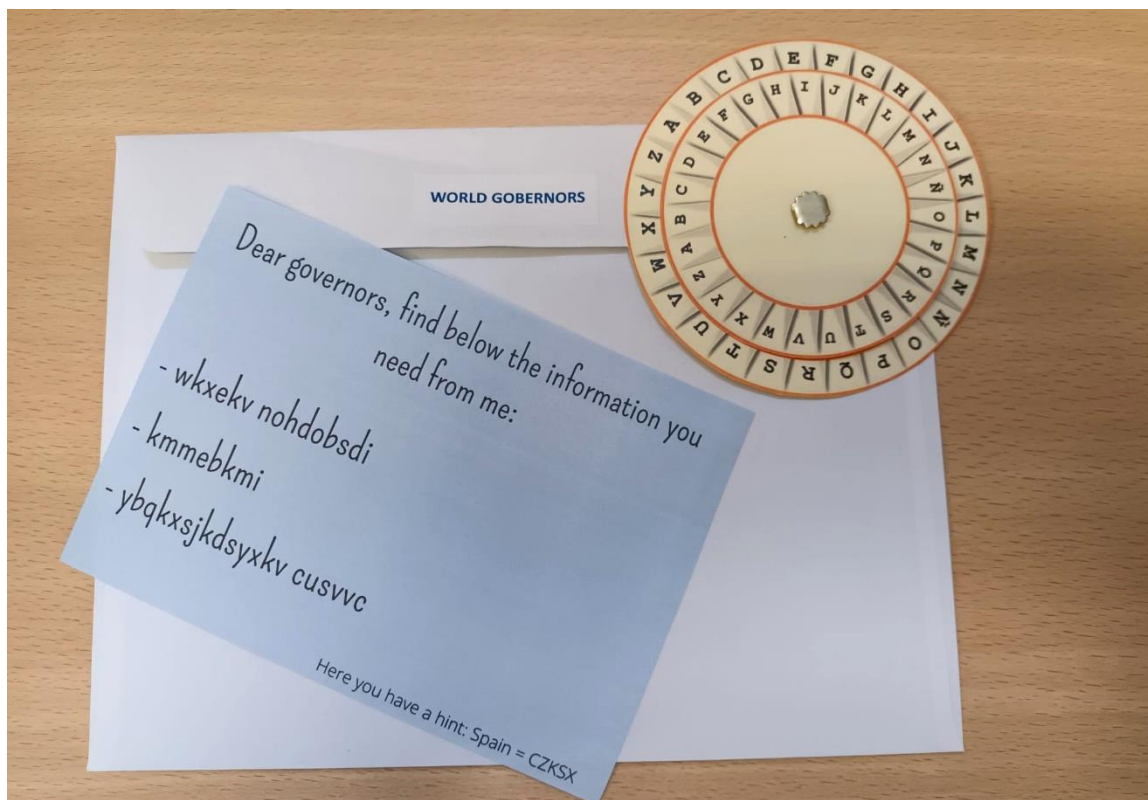




6) Schneide den QR-Code in 4 Teile.



7) Legen Sie das Caesar-Chiffrierrad und den codierten Brief in einen Umschlag mit Hans' Namen auf der Absenderadresse.





- 8) Überprüfen Sie, ob die beruflichen Fähigkeiten von Maliks Lebenslauf mit dem Spiegel korrekt lesbar sind.



- 9) Fügen Sie jedes Spielelement an der entsprechenden Stelle ein, wie in der folgenden Tabelle beschrieben:

UNTERSUCHUNGSTAFEL	AKTENTASCHE
✓ Haftnotiz, die die Besprechungszeit angibt	✓ Carmens Foto (Krankenpflegerin)
✓ Morse-Alphabet	✓ 3 Teile des QR-Codes
✓ 1 Stück des QR-Codes	✓ Christines Foto (IT-Spezialistin)
✓ Hans' Foto (Mechaniker) und seine Visitenkarte, Franciscos (Koch) und Maliks (Elektriker) Foto	✓ Umschlag mit der verschlüsselten Nachricht von Hans und das Chiffrierrad
✓ Ergebnisdiagramm	✓ Lebenslauf von Malik (Elektriker)
	✓ Spiegel
	✓ Musterklammer
	✓ Franciscos Brief (Koch)
	✓ Rotfilter Brille
	✓ Box (die die Sprachaufzeichnungsschaltfläche enthält)





10) Codieren Sie das numerische Vorhängeschloss mit der Zeit der Sitzung der Gouverneure und schließen Sie die Aktentasche.



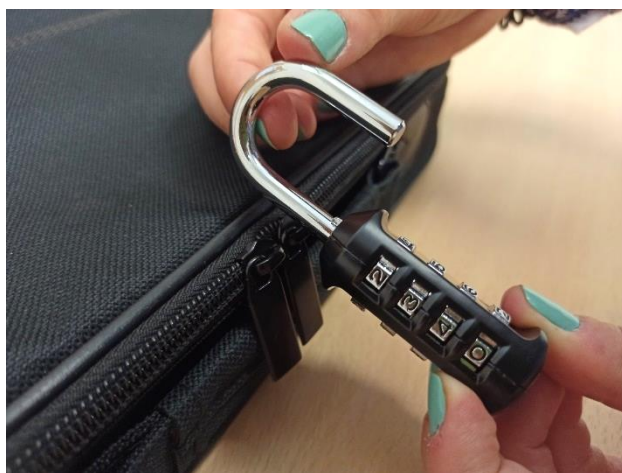
DURCHFÜHRUNG

Sobald alles fertig ist, können die Teilnehmenden das Spiel starten. Dies ist das erste Bild, das die Teilnehmenden sehen werden, wenn sie das Spielzimmer betreten.



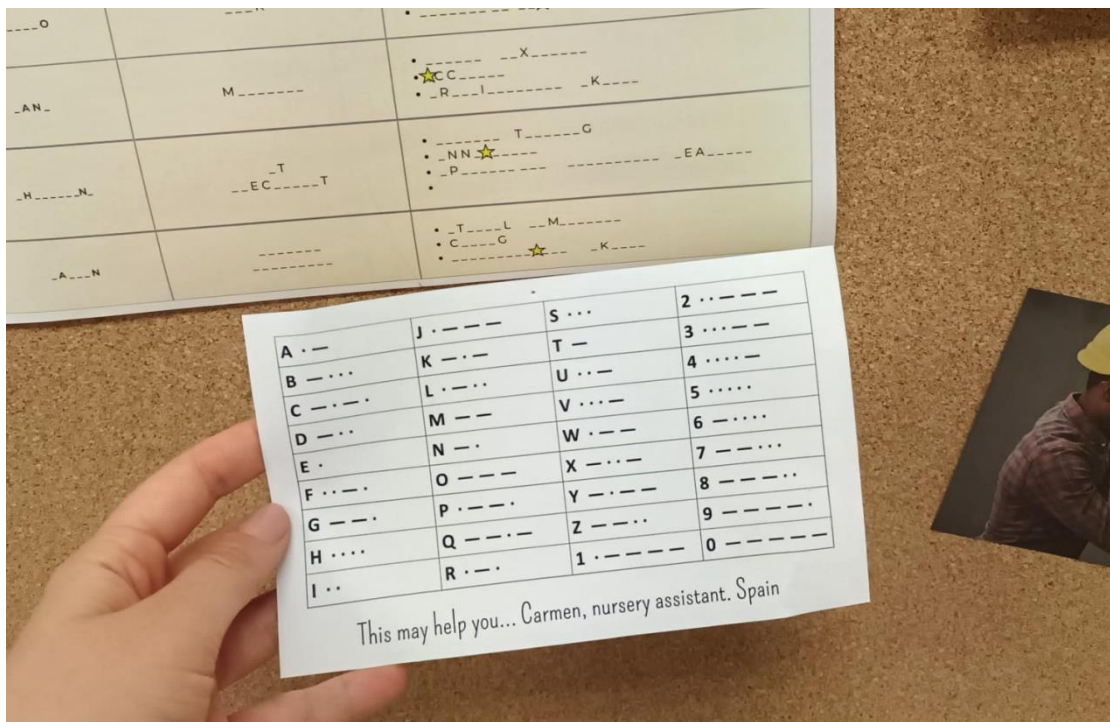
Hier wird erklärt, wie jedes der Rätsel einzurichten ist. Denken Sie daran, dass die Reihenfolge der Rätsel keinen Einfluss darauf hat, wann die endgültige Lösung erreicht wird.

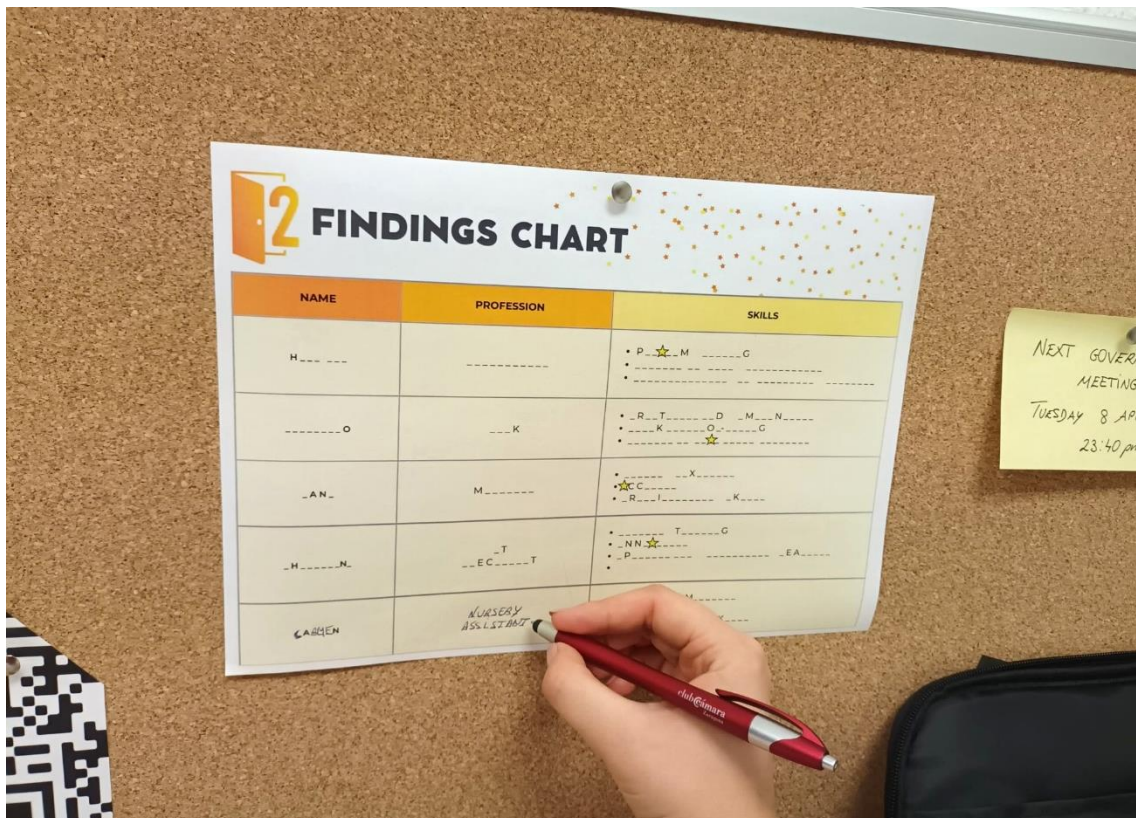
Rätsel 1: Der Haftzettel auf der Untersuchungstafel gibt das Datum und die Uhrzeit der nächsten Sitzung der Gouverneure an. Die Zahlen dieser Uhrzeit sind diejenigen, die das numerische Schloss auf der Aktentasche öffnen.





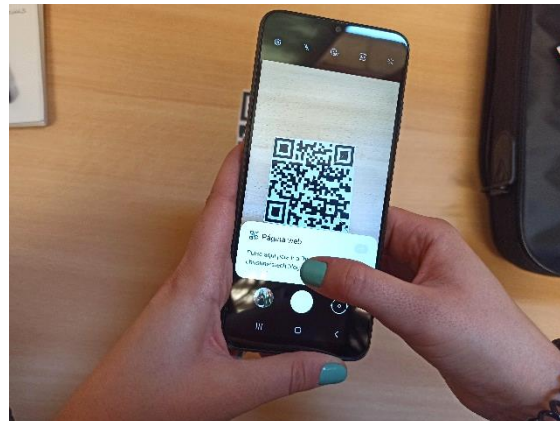
Rätsel 2: In der Aktentasche gibt es ein Bild von einem Mädchen, das eine Tafel mit einer verschlüsselten Nachricht hält. Die Tafel enthält das Morsecode-Alphabet, mit dem die auf der Tafel geschriebenen Wörter entschlüsselt werden können. Diese Worte sind drei Fähigkeiten, die eine Krankenpflegerin haben sollte. Es werden alle Informationen in die Ergebnistabelle aufgenommen.







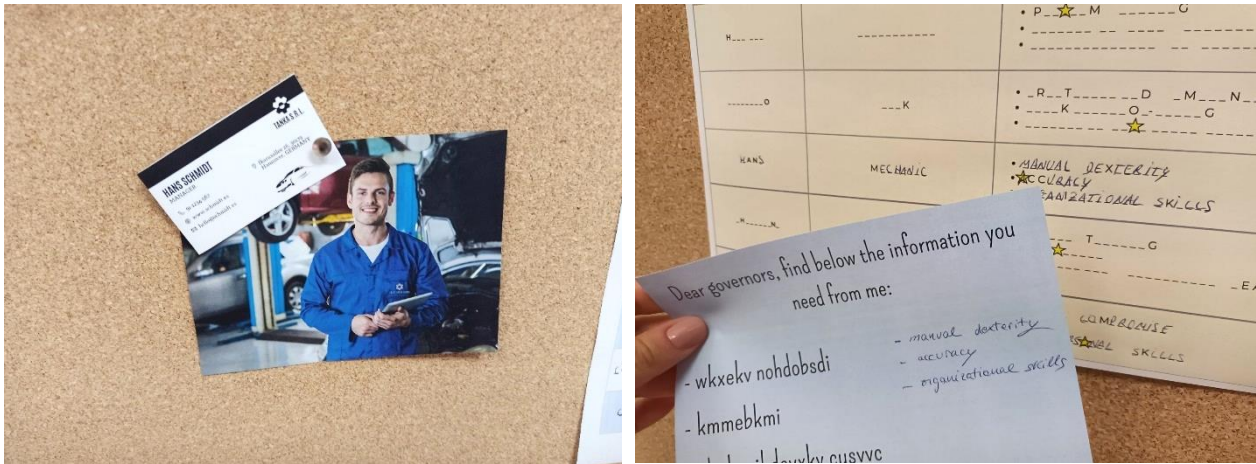
Rätsel 3: Auf der Untersuchungstafel und in der Aktentasche werden lose Stücke gefunden, die zu einem QR-Code gehören. Sobald alle Teile gesammelt wurden, kann der gepuzzelte QR-Code gescannt werden, der die Teilnehmenden zu einem Online-Blog führt, in dem sie drei Fähigkeiten erlernen, die ein Computerspezialist hat. Diese Informationen müssen in die Ergebnistabelle aufgenommen werden.





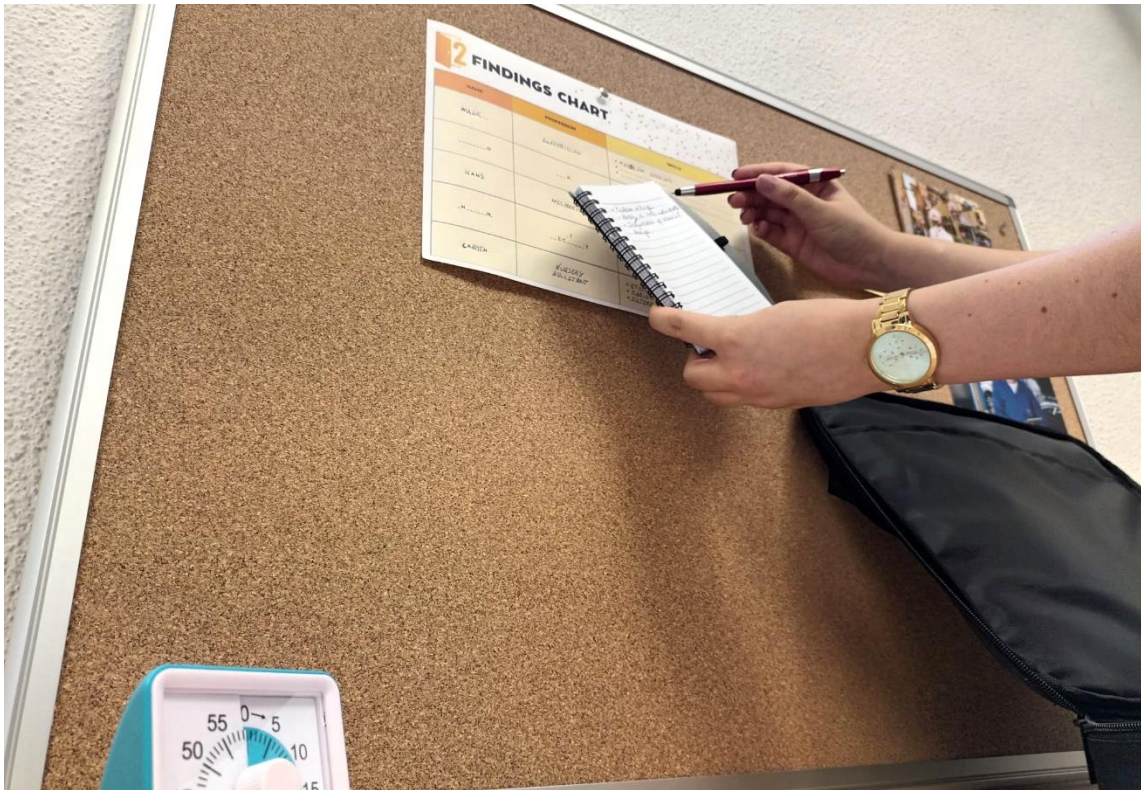
Rätsel 4: In einem Umschlag finden wir ein Caesar-Chiffrierrad und einen verschlüsselten Brief. Durch den Hinweis SPAIN=CZKXSX können Sie die im Brief aufgeführten Informationen entschlüsseln, bei denen es sich um drei Fähigkeiten handelt, die ein Mechaniker hat. Wir werden assoziieren, dass diese Fähigkeiten Hans gehören, dem Mechaniker, der mit seiner Visitenkarte auf der Untersuchungstafel erscheint. Auch diese Informationen werden wir in die Ergebnistabelle aufnehmen.





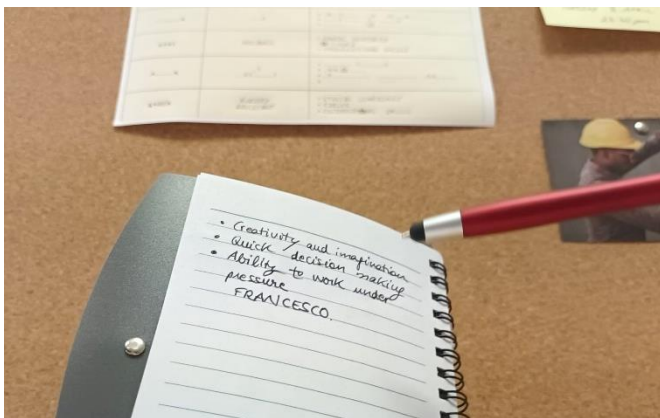
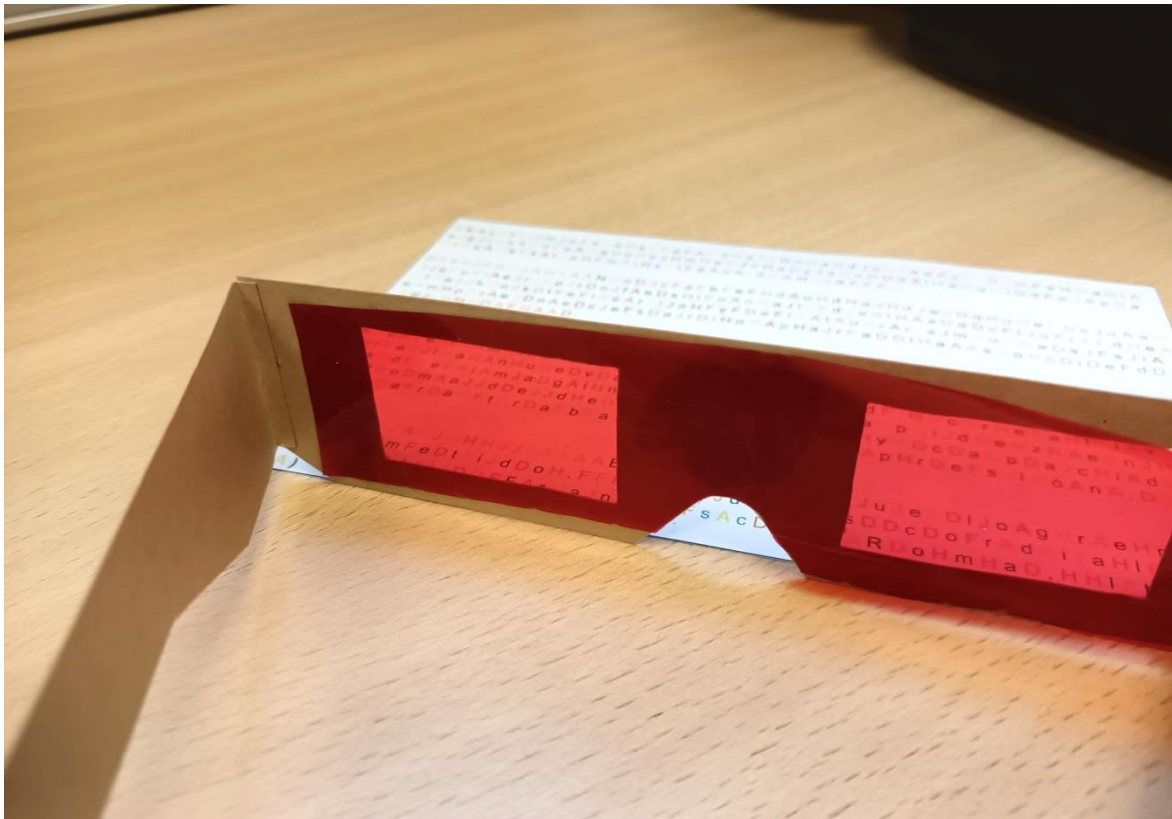
Rätsel 5: In der Aktentasche finden wir einen Lebenslauf eines Elektrikers und einen Spiegel. Die beruflichen Fähigkeiten werden rückwärts geschrieben, aber mit Hilfe des Spiegels werden die Spielenden in der Lage sein, sie richtig zu lesen und sie dem Ergebnisdiagramm hinzuzufügen.





Rätsel 6: Mit Hilfe der rotfilterten Brille können wir den verschlüsselten Brief lesen, der die Fähigkeiten beschreibt, die für den Job eines Kochs erforderlich sind.





Rätsel 7: Sobald wir alle im Spiel gefundenen Informationen auf der Ergebnistabelle zusammengestellt haben, können wir sehen, dass sich einige Buchstaben in Sternen befinden. Diese Buchstaben bilden das Wort BENAE, was der Schlüssel ist, der die Box mit dem Buchstabenkombinations-Schloss öffnet. Wenn wir sie öffnen, finden wir eine Sprachaufnahmetaste, die, wenn sie gedrückt wird, uns gratuliert und uns für die großartige Arbeit dankt, die wir geleistet haben.



2 FINDINGS CHART

NAME	PROFESSION	SKILLS
MALIK	ELECTRICIAN	<ul style="list-style-type: none"> • PROBLEM SOLVING • ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY • INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
EBANDESCO	COOK	<ul style="list-style-type: none"> • CREATIVITY AND IMAGINATION • QUICK DECISION-MAKING • ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
HANS	MECHANIC	<ul style="list-style-type: none"> • MANUAL DEXTERITY • ACCURACY • ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	<ul style="list-style-type: none"> • LOGICAL THINKING • INNOVATION • UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CARMEN	NURSERY ASSISTANT	<ul style="list-style-type: none"> • ETHICAL COMPROMISE • CARING • INTERPERSONAL SKILLS







HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, IHR HABT DAS SPIEL PÜNKTlich BEEENDET!

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.