



KNACK DEN

KLIMA CODE!!

Spielanleitung

Ein Projekt von:



GEO°BOUND
EVENTS | TOURISTIK | KONZEPT

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



HINWEIS!

Bitte vor der Durchführung unbedingt komplett durchlesen und einmal mit allen Materialien „durchspielen“!

Inhaltsverzeichnis

Voraussetzungen	4
Vorbereitung	6
<i>Check Spielmaterialien</i>	6
<i>Präparieren der Spielmaterialien</i>	8
<i>Raum einrichten</i>	8
Das Spiel	9
<i>Anmoderation</i>	9
Level 0 „Start“	10
Level 1 „Treibhausgase und Klimawandel“	12
Level 2A „Klimabilanzen von Personen“	16
Level 2B „Klimabilanzen der Länder“	19
Level 3 „Die Folgen des Klimawandels“	21
Level 4 „Alternativen“	22
Level 5 „Finale“	24
<i>Abmoderation</i>	24
Erweiterungen	25
<i>Schwere Variante</i>	25
<i>Alternatives Ende</i>	26
<i>Digitale Version</i>	26

Voraussetzungen

Anzahl der Spielenden

Das Spiel ist geeignet für eine Gruppe von mindestens 10 bis maximal 30 Personen. Während des Spiels wird die Gesamtgruppe zeitweise in 5 Teams aufgeteilt.

Wir empfehlen eine Gruppenstärke von 15-20 Personen.

Dauer

Ein Spiel dauert 60 Minuten ab Öffnen des ersten Schlosses. Diese Spielzeit sollte von der Spielleitung plakativ als Spannungselement mit Öffnen des ersten Schlosses gestartet werden und zwischenzeitlich immer wieder aktuell kommuniziert werden („Ihr habt noch XX Minuten“). Insgesamt ist ein Durchlauf mit einer Einführung und einem Abschluss sowie Ausblick für 90 Minuten konzipiert.

Somit kann auch die reine Spielzeit auch ggf. etwas verkürzt oder verlängert werden, je nach Einschätzung der Spielleitung. Ziel ist es, dass die Gruppe das Spiel erfolgreich beendet.

Der Raum und Materialien

Es werden 6 Tische, Papier, Bleistifte (und ggf. Taschenrechner benötigt, falls das schriftliche Rechnen nicht herangezogen werden soll.)

In der Mitte des Raums steht ein ausreichend großer Tisch, um den alle Spielenden Platz finden und auf dem die Box Platz hat. Für das Spiel in Teams werden 5 weitere Tische mit Stühlen für die Spielenden benötigt. Auf denen liegt jeweils 1 Blatt Papier, 1 Bleistift (und ggf. ein Taschenrechner). Bitte KEINE permanenten Marker verwenden, um zu vermeiden, dass die Materialien sich nicht mehr reinigen lassen.

Spielleitung

Eine Person übernimmt die Spielleitung. Sie kontrolliert die Box auf Vollständigkeit, gereinigte Materialien und richtet den Raum ein. Sie moderiert das Spiel an, nimmt die Zeit und unterstützt die Spielenden mit Tipps (s. „Gameguide“), insofern sie nicht weiterkommen und hat die Lösungen zur Hand.

Begrifflichkeiten:

Es existieren unterschiedliche Begleitmaterialien; diese haben die folgenden Bezeichnungen und Funktionen:

- Spielanleitung (dieses Dokument): Bitte vor Durchführung unbedingt sorgfältig unter Hinzuziehung der Materialien der Box durchlesen und im besten Fall einmal „trocken“ durchspielen
- Gameguide (Two Pager; im Spiel beigelegt): Kurzanleitung, die der Spielleitung während des Spiels als Orientierung dient. Hier sind pro abgelaufener Minute Hinweise aufgeführt, die man den Teams ggf. einwerfen kann, damit das Spiel innerhalb der Spielzeit gelöst wird.
- Resetguide (Two Pager; im Spiel beigelegt): Anleitung zum Vorbereiten der Box für einen Spieldurchlauf
- Bildungsmaterialien (separates Dokument): Dient der Vorbereitung der folgenden Unterrichtseinheit und baut auf den verschiedenen Spielphasen auf. Hier befinden sich auch ausführliche Anleitungen für die Projekte, die in dem Tresor am Ende des Spiels als Ergebnis gefunden werden.

Vorbereitung

Check Spielmaterialien

Vor Beginn des Spiels überprüft die Spielleitung die Materialien auf ihre Vollständigkeit.

Level 0: Material LehrerInnen

Karton Material LehrerInnen

Unterlagen für Spielleitung: 1x Spielanleitung, 1x pädagogisches Begleitmaterial,
1x Gameguide, 1x Resetguide

1x Weltkarte

1x Metallkette

1x Vorhängeschloss

1x Karte „Brief aus der Zukunft“ („Liebe Menschen am Beginn des 21. Jahrhunderts...“)

Achtung: Dieser Karton wird vor dem Spiel herausgenommen

Level 0: Erweiterungen (Teil der Lehrerbox)

Dieser Karton ist nur relevant, wenn eine Erweiterung für das Spiel genutzt werden soll

Karton Material für Spiel-Erweiterungen

1x Anleitung für die Erweiterungen

5x Briefumschlag A6 (gelb) mit Lösungsform mit je 3x Zeitungsartikeln (schwere Variante) und
einer Anleitungskarte (A7)

4x Bauklötze (Alternatives Ende)

1x Umschlag Digitale Version: 1x Gameguide digitale Version, 1x Resetguide digitale Version, 1x
Karte Start+QR-Code, 1x Karte 1+QR-Code, 5x Karte 2+QR-Code

Achtung: Dieser Karton wird mit dem Karton „Material LehrerInnen“ vor dem Spiel herausgenommen

Level 1 „Treibhausgase und Klimawandel“

A3 Karton mit Aufschrift „Start“

1x Karte mit Anleitungstext („START!!! Hiermit geht's los!...“)

5x Infoheftchen in 5 verschiedenen Farben

1x Spielfeld

1x Deckplatte

30x quadratische Puzzleteile

Achtung: Der Karton muss oben liegen.

Level 2A „Klimabilanzen von Personen“

- 5x Platte mit Klimabilanzen
- 5x Infokarten „Treiber & Täter“
- 5x Whiteboard Marker schwarz

Level 2B „Klimabilanzen von Ländern“

- 5x Papiertüte braun (mit Lösungszahl) mit je: 1x Infokarte A6 „Klimabilanz“, 1x Faden,
- 6x Saugnapf
- Rückseite der Platte aus Level 2a

Level 3 „Die Folgen des Klimawandels“

- 5x Briefumschlag A6 (grün) mit Lösungsform mit je 3x Zeitungsartikeln und einer Anleitungskarte (A7)

Level 4 „Alternativen“

- 1x Karton
- 1x Karte mit Anleitungstext („PRIMA! Ihr seid fast am Ziel!...“)
- 30 Bauklötze aus Holz

Level 5 „Finale“

- 1x Tresor mit Zahlenschloss
- 5x Projektkärtchen mit Unterrichtsvorschlägen. Bitte vorab nach Wunsch 1-2 Projekte auswählen und im Tresor platzieren oder am Ende von der Klasse ein Projekt auswählen lassen!

Sollten Druckmaterialien fehlen, können diese kostenfrei heruntergeladen werden:

<http://www.escape-climate-change.de/download-spielmaterialien>

Achtung: die Materialien sind nur über diese Adresse erreichbar, nicht über die Navigation der Website!

Präparieren der Spielmaterialien

Nachdem alles auf Vollständigkeit und gereinigte Materialien überprüft wurde (s. Resetguide), entnimmt die Spielleitung die beiden Kartons von Level 0 („Materialien LehrerInnen“ und „Erweiterungen“).

Danach wird die Weltkarte, der „Brief aus der Zukunft“ sowie das Zahlenschloss samt Kette aus der Box „Materialien LehrerInnen“ entnommen.

Die Weltkarte wird unter der vorderen Falz gefaltet „versteckt“.

Die Box wird nun mit dem Vorhängeschloss (Code: 392) und der Kette so verschlossen, dass die Kette nicht einfach abgezogen werden kann, sondern nur nach Öffnen des Schlosses abgenommen werden kann (siehe Bild auf S. 10).

Der „Brief aus der Zukunft“ wird auf die verschlossene Box gelegt.

Hinweis: Alternativ zum Brief aus der Zukunft kann als Einstieg ins Spiel auch das folgende äquivalente Video abgespielt werden: <https://www.escape-climate-change.de/teaser.html>

Raum einrichten

Ein für die Anzahl der Spielenden ausreichend großer Tisch wird in die Mitte des Raums aufgebaut (es sollten alle Spielenden direkt am Tisch stehen können)

Weitere 5 Tische und eine entsprechende Anzahl von Stühlen werden im Raum verteilt. Auf jedem Tisch liegt jeweils 1 A4 Blatt Papier, 1 Bleistift und (ggf. ein Taschenrechner). Bitte keine permanenten Marker, Eddings o.ä. verwenden, damit nur die Boardmarker zu Beschriftung der Platten genutzt werden!

Das Spiel

Anmoderation

Hier stimmt die Spielleitung die Spielenden auf das Spiel ein und erklärt, wie alles ablaufen wird. Folgender Text kann so übernommen werden oder entsprechend der eigenen Sprechart angepasst werden.

Vorschlag für die Anmoderation:

In der nächsten Stunde spielt die Klasse das Spiel Escape Climate Change. Dabei handelt es sich um eine Art Escape Game. Kennen alle Escape Game?

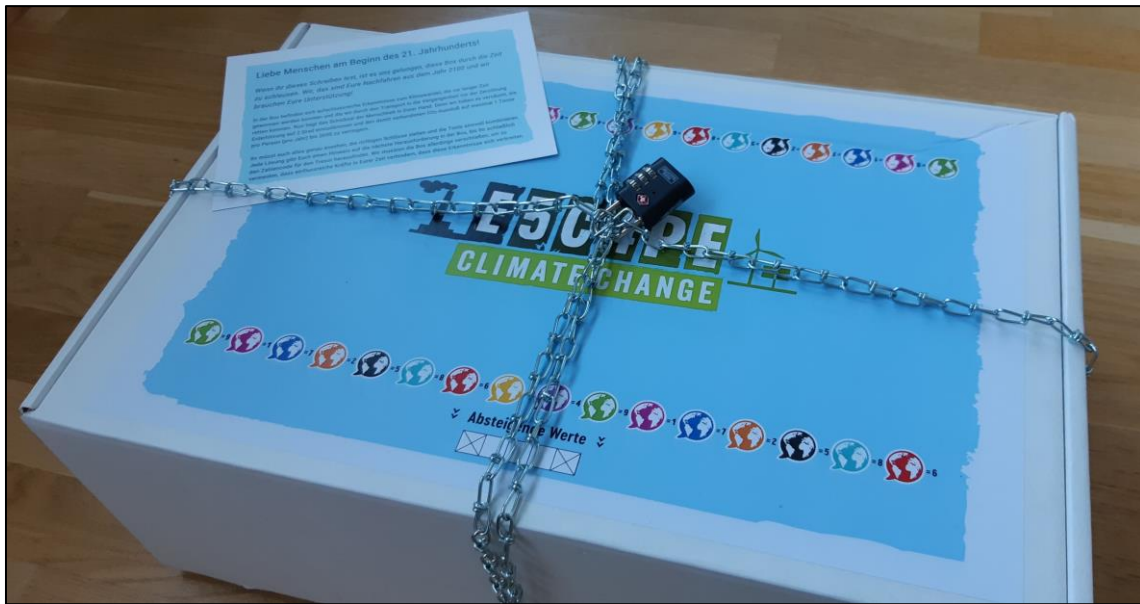
Die Regeln bei einem Escape Game sind:

- Die Mission muss innerhalb von 60 Minuten erfüllt werden. Die Uhr startet nach dem Öffnen des ersten Schlosses.
- Alles, was auf dem Tisch liegt, darf benutzt werden.
- Bitte die Materialien nicht willkürlich auseinanderreißen und keine Gewalt anwenden.
- Untersucht und lest alles genau und kombiniert mögliche Lösungen.
- Eine erspielte Lösung gibt einen Hinweis zum nächsten Level und den Tools, die dafür benötigt werden.
- Tauscht euch aktiv aus, sprecht miteinander und findet gemeinsam die Lösung!
- Noch ein Hinweis: Kooperation ist im Spiel wichtig. Die Mission kann nur als gesamtes Team gelöst werden. Das Spiel ist kein Wettkampf gegen die anderen Teams sondern nur gegen die Zeit; ihr arbeitet zwar zwischenzeitlich in 5 Kleinteams, aber hier geht es nicht darum das schnellste Team zu sein. Schnelle Teams dürfen langsameren Teams aber gern helfen.
- Legt alle Sachen ordentlich und übersichtlich nach ihrer Benutzung an die Seite. Wenn ihr Materialien einmal benutzt habt, werden sie kein zweites Mal benötigt.
- Gibt es noch Fragen?
- Alles Weitere befindet sich vor euch auf dem Tisch. Viel Spaß!

Level 0 „Start“

Materialien:

Box mit Deckelaufdruck, 1x Weltkarte (unter der Falz versteckt), 1x Kette, 1x Vorhängeschloss, Botschaft aus der Zukunft



Das erste Level ist ein Rätsel für alle Spielenden als EINE Gesamtgruppe.

Spielschritte:

Die Spielenden sollen alles auf dem Tisch genau untersuchen. Sie finden die mit einem Vorhängeschloss verschlossene Box, versehen mit Zeichen, eine Botschaft aus der Zukunft und eine Weltkarte. Zunächst liest eine Person die Botschaft aus der Zukunft laut vor. Die Weltkarte wird gefunden und ausgebreitet.

Die Hinweise auf der Box und die Angaben zu den Treibhausgasemissionen auf der Weltkarte müssen miteinander kombiniert werden. Die Werte sind von den größten Emissionen zu kleinsten Emissionen in Reihenfolge zu bringen. Die mittleren drei Ziffern sind die Lösung.

Lösung:

- Katar 45,42 t CO₂ pro Kopf im Jahr = 4
- USA 16,94 t CO₂ pro Kopf im Jahr = 3
- Australien 15,37 t CO₂ pro Kopf im Jahr = 9
- Deutschland 8,73 t CO₂ pro Kopf im Jahr = 2
- Tansania 0,22 t CO₂ pro Kopf im Jahr = 7

Die Zahlenkombination lautet somit (~~4~~)392(~~7~~). Durch die richtige Eingabe lässt sich das Schloss an der Kette um die Box öffnen.

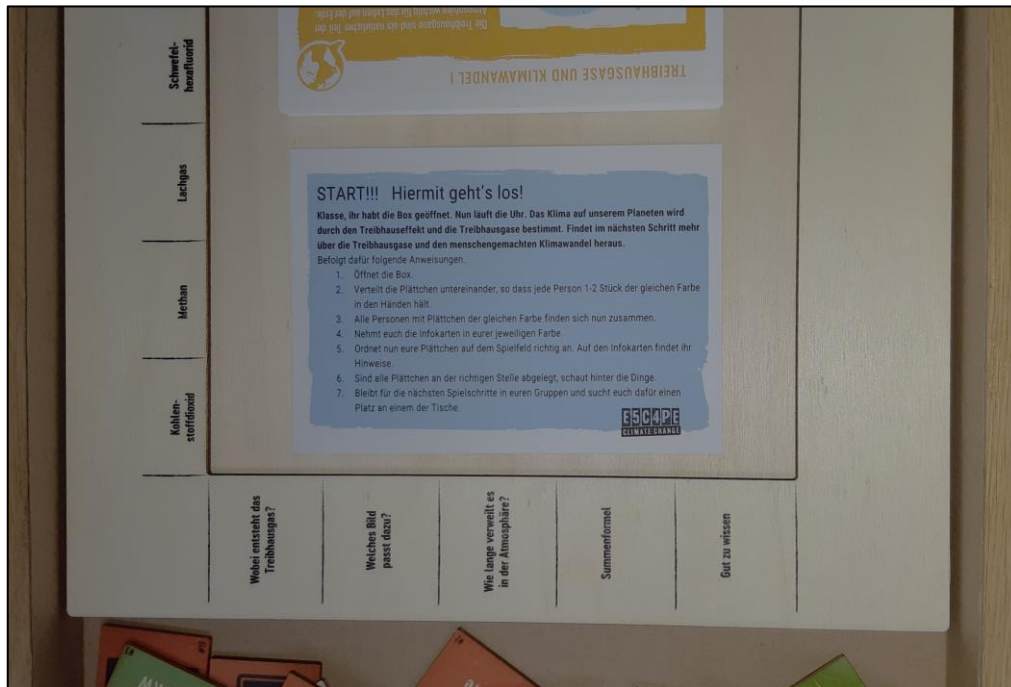
Level 1 „Treibhausgase und Klimawandel“

Materialien:

A3 Karton mit Aufschrift „Start“



1x Karte mit Anleitungstext („START!!! Hiermit geht's los!...“)



5x Infoheftchen „Treiber & Täter“ in 5 Farben,



1x Spielfeld, 1x Deckplatte, 30x quadratische Puzzleteile



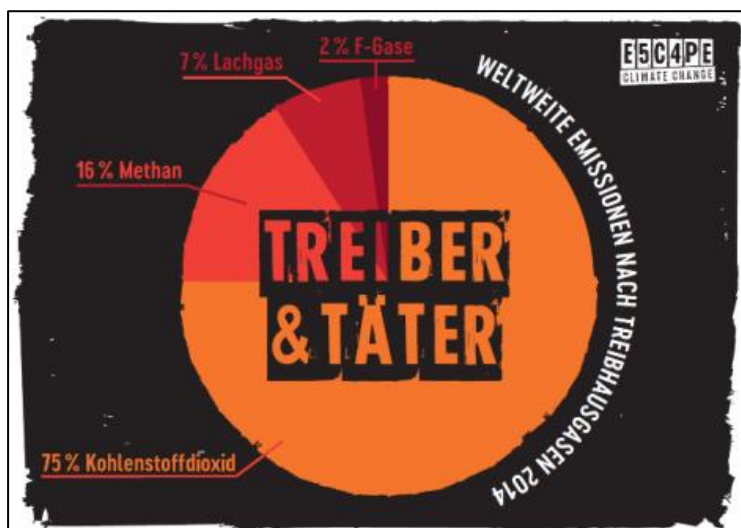
Spielschritte:

Die Gruppe öffnet den oben aufliegenden Karton mit der Aufschrift „Start“ und eine Person liest die Instruktionen auf der Anleitungskarte laut vor. Danach werden alle Puzzleteile reihum verteilt, so dass jede Person am Ende 1-3 Puzzleteile der gleichen Farbe hat (je nach Anzahl der Teilnehmer- alle Puzzleteile müssen verteilt werden!). Anschließend sortieren sich die Teams nach den Farben der Puzzleteile. Sie nehmen sich – ab jetzt als Kleinteam – die Infoheftchen in der Farbe ihrer Puzzleteile. Die Puzzleteile werden an die entsprechende Stelle auf dem Spielfeld gelegt. Die Infoheftchen liefern die notwendigen Informationen.

Lösung:

	Kohlenstoffdioxid	Methan	Lachgas	Schwefelhexafluorid	Fluorkohlenwasserstoffe	Stickstofftrifluorid
Wobei entsteht das Treibhausgas?	Verbrennen von Kohle, Erdöl, Erdgas #15	Anbau von Reis Im Magen von Wiederkäuern #9	Ausbringen von chemischen Dünger und Gülle #22	Lösch- und Ätzwassergas #12	Treibgas und Kühlmittel #16	Reinigungsgas #10
Welches Bild passt dazu?	 #14	 #1	 #23	 #11	 #18	 #29
Wie lange verweilt es in der Atmosphäre?	120 Jahre #2	15 Jahre #13	114 Jahre #25	3200 Jahre #5	40 - 50.000 Jahre #20	740 Jahre #6
Summenformel	CO ₂ #23	CH ₄ #17	N ₂ O #7	SF ₆ #24	FCKW, HFCKW, PFCKW #3	NF ₃ #18
Gut zu wissen	Wird in Bier und Limo angereichert #8	Hauptbestandteil von Erdgas #21	Narkosemittel beim Zahnarzt #28	Vom Einatmen bekommt man eine tiefe Stimme #4	Gase sind auch für das Ozonloch verantwortlich #30	Wurde auch militärisch als Oxidator in Raketentreibstoff verwendet #27

Sind alle Puzzleteile gelegt, muss das Spielfeld mit der zweiten Platte abgedeckt und umgedreht werden. Auf der Rückseite erscheint nun folgende Grafik:

Lösung:

In den Leveln 2A, 2B und 3 bleiben die Spielenden in ihren Teams zusammen.

Level 2A „Klimabilanzen von Personen“

Materialien:

5x Platte mit Klimabilanzen von Personen,



5x Infokarten „Treiber & Täter“,



5x Whiteboard Marker

Spielschritte:

Das Diagramm „Treiber und Täter als Lösung aus dem Puzzle (Rückseite des Level 1) ist der Hinweis für den Zugang zum nächsten Level. Sie entnehmen aus der Box die Utensilien, auf dem ebenfalls ein Tortendiagramm „Treiber & Täter“ abgebildet ist. (Platte und Infokarte) Die Teams suchen sich nun die zu ihrem Kontinent (und ihrer Farbe) passende Platte, eine Infokarte (alle identisch) und einen Stift aus der Box und gehen zu einem der Kleingruppentische.

Auf den Platten befinden sich die Klimabilanzen von zwei verschiedenen Personen. Deren genauer Wert wird mithilfe der Infokarten berechnet. Mit dem Stift werden die Emissionen auf den Platten markiert. Anschließend wird die Differenz berechnet.

Hinweis: Die Endergebnisse (nicht die Einzelergebnisse und nicht die Differenz) müssen IMMER auf 5 oder 0 AUFgerundet werden.

Beispiele: $2,76 = 5$ und $136,67 = 140$

Lösungen:

Afrika Differenz: 85

Tayo Hearne: $5,88 \text{ kg CO}_2 + 18,435 \text{ kg CO}_2 + 49 \text{ kg CO}_2 + 21,5 \text{ kg CO}_2 = 94,815 \text{ kg CO}_2$,
gerundet: 95 kg CO₂

Imelda Butoyi: $2,1 \text{ kg CO}_2 + 3,12 \text{ kg CO}_2 + 0,012 \text{ kg CO}_2 = 5,232 \text{ kg CO}_2$,
gerundet: 10 kg CO₂ Emissionen

Ozeanien Differenz: 145

Harper Miller: $11,76 \text{ kg CO}_2 + 147 \text{ kg CO}_2 + 0,18 \text{ kg CO}_2 + 13,60 \text{ kg CO}_2 = 172,54 \text{ kg CO}_2$, gerundet: 175 kg CO₂

Anote Telavi: $15,25 \text{ kg CO}_2 + 1,41 \text{ kg CO}_2 + 0,592 \text{ kg CO}_2 + 10,75 \text{ kg CO}_2 = 28,002 \text{ kg CO}_2$,
gerundet: 30 kg CO₂

Europa Differenz: 70

Andrea Schmidt: $7,02 \text{ kg CO}_2 + 2,91 \text{ kg CO}_2 + 95 \text{ kg CO}_2 + 0,08 \text{ kg CO}_2 = 105,01 \text{ kg CO}_2$, gerundet: 110 kg CO₂

Pawel Kowalski: $24,5 \text{ kg CO}_2 + 1 \text{ kg CO}_2 + 1,11 \text{ kg CO}_2 + 8,603 \text{ kg CO}_2 = 35,213 \text{ kg CO}_2$, gerundet: 40 kg CO₂

Asien Differenz: 135

Chan Fong Lien: $136,5 \text{ kg CO}_2 + 4,575 \text{ kg CO}_2 + 0,09 \text{ kg CO}_2 + 13,60 \text{ kg CO}_2 = 154,765 \text{ kg CO}_2$
gerundet: 155 kg CO₂

Kamal Farouk: $6,6 \text{ kg CO}_2 + 10,675 \text{ kg CO}_2 + 0,021 \text{ kg CO}_2 + 0,725 \text{ kg CO}_2 = 18,021 \text{ kg CO}_2$,
gerundet: 20 kg CO₂

Amerika Differenz: 100

Jack Mueller: $3,12 \text{ kg CO}_2 + 89,6 \text{ kg CO}_2 + 18,435 \text{ kg CO}_2 + 20,3 \text{ kg CO}_2 = 131,455 \text{ kg CO}_2$,
gerundet: 135 kg CO₂

Luiza Rodrigez: $32 \text{ kg CO}_2 + 2,2 \text{ kg CO}_2 + 0,015 \text{ kg CO}_2 = 34,215 \text{ kg CO}_2$,
gerundet: 35 kg CO₂

Level 2B „Klimabilanzen der Länder“

Materialien:

5x Rückseite der Platten (Karten Kontinente),



5x Papiertüte braun (mit Lösungszahl) mit je: 1x Infokarte eingerollt A6 „Klimabilanz Eures Kontinents“, 1x Faden, 6x Saugnapf



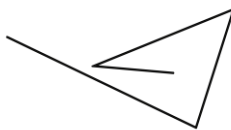
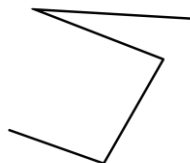
Spielschritte:

Die Ergebnisse (Differenzen) aus dem vorherigen Spielschritt befinden sich auf den Papiertüten.

Die Teams suchen sich entsprechend ihres Ergebnisses die Papiertüte aus der Box. In dem Umschlag befindet sich eine Textnachricht (Infokarte eingerollt) und eine damit verbundene Aufgabe.

„Die Länder des Kontinents unterscheiden sich erheblich in ihrer Klimabilanz. Markiert die genannten Länder mit einem Saugnapf und verbindet sie aufsteigend ihrer Emissionen mit dem Faden. Die Spur zeigt Euch den Weg in die Zukunft.“

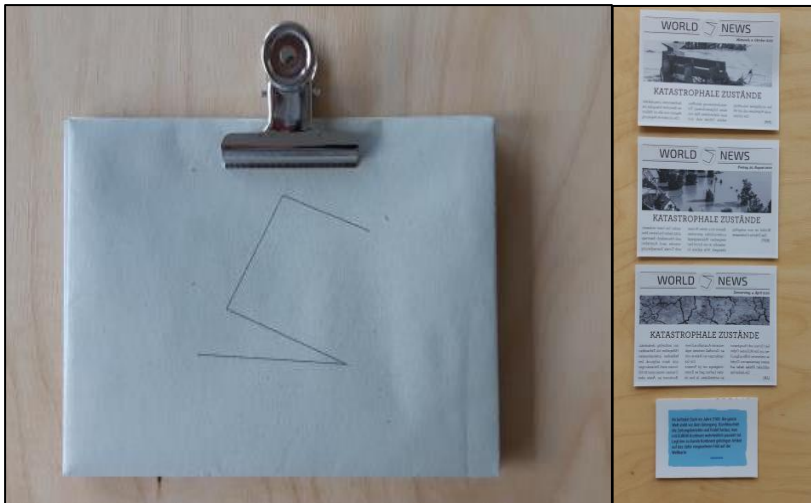
Die in der Nachricht genannten Länder werden mit einem Saugnapf auf der Karte markiert. Anschließend werden die Saugnapfe aufsteigend der Emissionen mit einem Faden verbunden.

Die Lösung auf dem Kontinent Afrika:Die Lösung auf dem Kontinent Amerika:Die Lösung auf dem Kontinent Asien:Die Lösung auf dem Kontinent Europa:Die Lösung auf dem Kontinent Ozeanien:

Level 3 „Die Folgen des Klimawandels“

Materialien:

5x Briefumschlag A6 (grün) mit Aufdruck Lösungsform und mit je 3x Zeitungsartikeln (leicht) und einer Anleitungskarte (A7)



Spielschritte:

Die Form des Fadens auf der Karte befindet sich auf Briefumschlägen in der Box. Die Teams suchen sich ihre Form heraus.

In den Umschlägen ist die nächste Aufgabe.

„Ihr befindet Euch im Jahre 2100. Die ganze Welt steht vor dem Untergang. Untersucht die Zeitungsberichte und findet heraus, was mit EUREM Kontinent mehrheitlich passiert ist. Legt den zu EUREM Kontinent gehörigen Artikel auf das dafür vorgesehene Feld auf der Weltkarte. Wenn alle Gruppen IHRE Artikel richtig gelegt haben, ergibt sich ein Lösungswort, welches Euch - nun wieder als gesamte Großgruppe - mit Hilfe der richtigen Bausteine den Tresor und damit den Weg in eine bessere Zukunft öffnet.“

Die Teams entziffern bzw. dechiffrieren die Artikel. Nur einer der 3 Artikel passt geographisch zur Gruppe bzw. deren Kontinent. Der richtige Artikel wird auf die mit dem Kontinent beschrifteten Ausschnitte der Weltkarte gelegt.

Lösung:

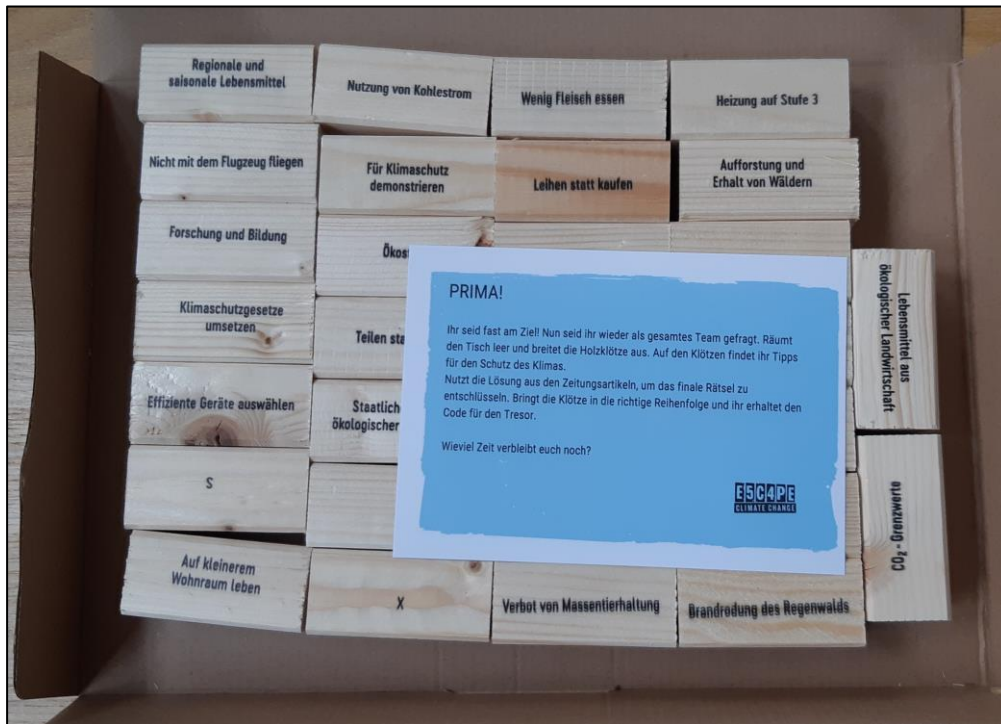
Sobald alle Artikel auf die Weltkarte gelegt wurden, wird das Lösungswort „AL TER NA TIV EN“ anhand der Autorenkürzel (in Klammern) hinter den Artikeln lesbar.

Level 4 „Alternativen“

Materialien:

1x Karton mit 30 beschrifteten Holzklötzen

1x Karte mit Anleitungstext

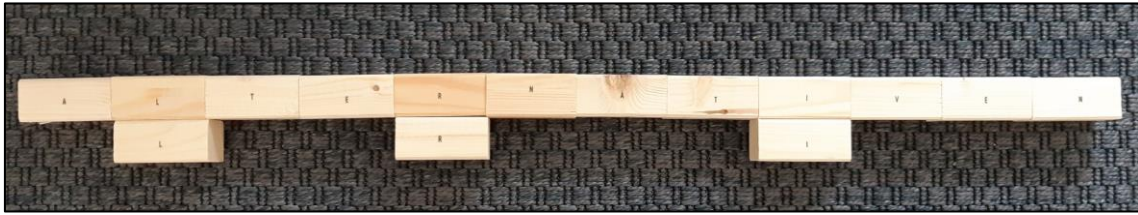


Spielschritte:

Außer dem Tresor befindet sich nur noch ein Karton in der Box. Die Spielenden öffnen den Karton und finden die Holzklötze mit dem Anleitungstext. Der Text wird vorgelesen.

„Prima, ihr seid fast am Ziel. Nun seid ihr wieder als gesamtes Team gefragt. Räumt den Tisch leer und breitet die Holzklötze aus. Auf den Klötzen findet ihr Tipps für den Schutz des Klimas. Nutzt die Lösung aus den Zeitungsartikeln, um das finale Rätsel zu entschlüsseln. Bringt die Klötze in die richtige Reihenfolge und ihr erhaltet den Code für den Tresor. Wieviel Zeit verbleibt euch noch?“

Die gesamte Gruppe (keine Kleinteam mehr) stehen nun wieder am zentralen großen Tisch und untersucht alle Bauklötze. Sie stellen fest, dass sich auf allen Bauklötzen Handlungsalternativen sowie Buchstaben und Ziffern befinden. Nun gilt es die Bauklötze so aneinander zu reihen, dass auf der einen Seite das Lösungswort aus dem letzten Level ALTERNATIVEN zu lesen ist. Dabei wird die Gruppe feststellen, dass die Buchstaben L, R, I und V doppelt vorhanden sind.



Um auszuwählen, welcher der jeweils richtige Holzklötz ist, muss auf die Handlungsalternativen geschaut werden. Welche davon sind wirklich sinnvolle Alternativen?



Lösung:

Wenn man das aus den Klötzen gelegte Wort „Alternativen“ so kippt, dass die Zahlen sichtbar werden, erkennt man die eingekreisten Zahlen, die den Code 2019 ergeben. Mit diesem Zahlencode ist der Tresor zu öffnen.



Level 5 "Finale"

Materialien:

1x Tresor mit Zahlenschloss, 5x Karten mit Unterrichtsvorschlägen



Spielschritte:

Die Gruppe gibt die Zahlenfolge in den Tresor ein und öffnet diesen. Im Tresor befinden sich kleine Textblätter, bedruckt mit einem oder mehreren Unterrichtsmodulen, mit denen die Klasse sich in Sachen Klimaschutz auseinandersetzen und engagieren kann.

Abmoderation

Die Spielleitung übernimmt und bittet die Spielenden sich zu einigen, welches Modul sie als nächstes umsetzen wollen. In einer gemeinsamen Runde können die Spielenden anschließend über das Spiel gemeinsam reflektieren. Hier ist dann ggf. auch der Hinweis auf die folgende(n) Unterrichtseinheit(en) unter Hinzunahme der Bildungsmaterialien angebracht.

Erweiterungen

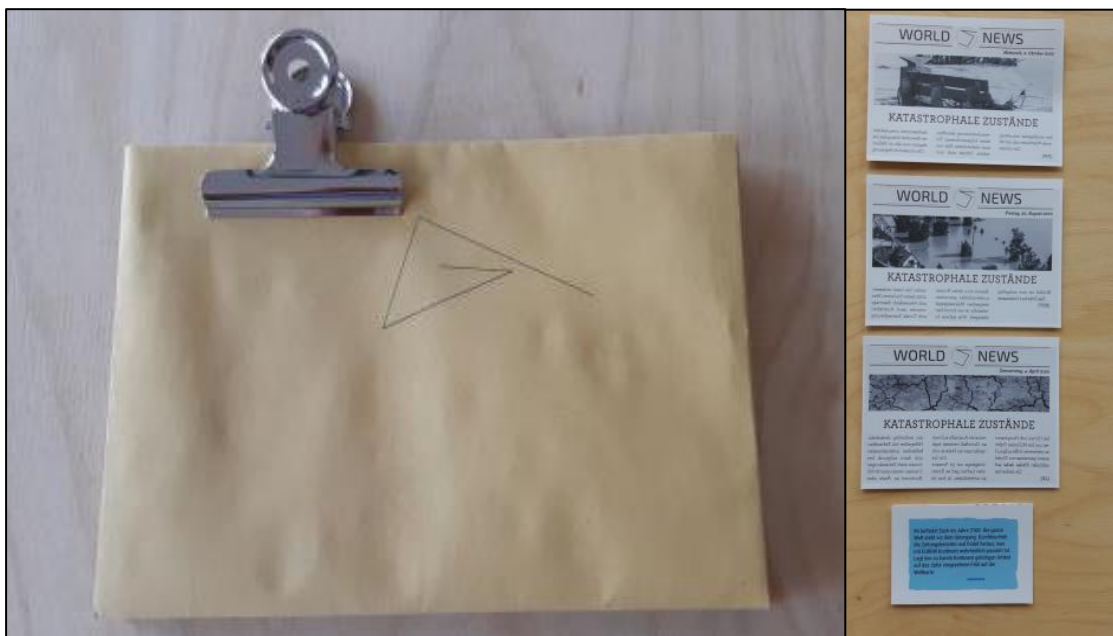
Escape Climate Change verfügt über 3 Erweiterungen. Alle für die Erweiterungen benötigten Materialien sind in der markierten Erweiterungsbox enthalten. Diese Erweiterungsbox muss (zusammen mit der Box „Material LehrerInnen“) vor dem Spiel herausgenommen werden.

Schwere Variante

Diese Erweiterung bietet die Möglichkeit, das Spiel an einer Stelle etwas schwieriger zu gestalten. Hierfür muss die Spielleitung einen zusätzlichen Schritt in der Spielvorbereitung beachten:

Die 5 grünen Umschläge (aus Level 3: Die Folgen des Klimawandels) müssen aus dem Spiel genommen und durch die 5 gelben Umschläge ersetzt werden.

Die schwere Variante kann mit den 3 unterschiedlichen Chiffren, die sich auf der Weltkarte finden, gelöst werden und fügt damit eine neue Rätselkomponente zum Spiel hinzu. Die Lösung bleibt weiterhin „AL TER NA TIV EN“.



5x Briefumschlag A6 (gelb) mit Lösungsform mit je 3x Zeitungsartikel schwer und einer Anleitungskarte (A7)

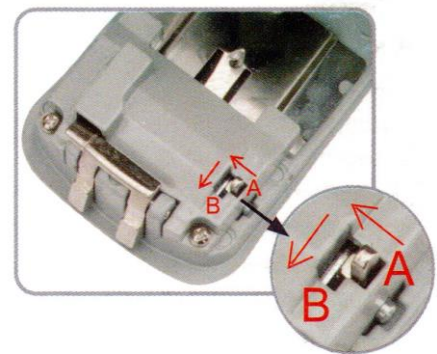
Alternatives Ende

Wenn gewünscht kann durch diese Erweiterung der Code des finalen Tresorschlosses geändert werden. Dafür muss die Spielleitung zwei zusätzliche Schritte in der Spielvorbereitung beachten:

- Die 4 mit einem Kreis versehenen Klötze mit den Zahlen 2-0-1-9 (aus Level 4: Alternativen) müssen aus dem Spiel genommen und durch die 4 mit einem Quadrat versehenen Klötze mit den Zahlen 1-9-9-7 ersetzt werden.
- Tresorschloss muss mit neuem Code versehen werden (1-9-9-7)

Neueinstellung des Codes des Tresorschlosses:

- Tresor öffnen.
- Den Reset-Hebel auf der Innenseite der Tresortür auf die Position B stellen.
- Die gewünschte Zahlenkombination einstellen (1-9-9-7).
- Den Reset-Hebel auf der Innenseite der Tresortür zurück auf die Position A stellen.



Digitale Version

Escape Climate Change verfügt über eine eigene spielbegleitende App. Diese führt die Teilnehmer durch das Spiel und ersetzt die Moderations- bzw. Anleitungskarten im Spiel und minimiert die Moderation des Spielleiters. Um mit der App zu spielen, müssen mindestens 5 Geräte (Handys mit den Betriebssystemen iOS oder Android) diese im Vorfeld runtergeladen haben. Downloadmöglichkeiten finden sich im App-Store bzw. Play-Store unter dem Titel: „Escape Climate Change“

Achtung: Die digitale Version kann nur mit der schweren Variante des Spiels gespielt werden (s.o. „Schwere Variante“).

Des Weiteren muss die Spielleitung folgende Schritte in der Spielvorbereitung beachten:

- Alle Anleitungskarten aus dem Spiel nehmen
 - „Brief aus der Zukunft“
 - 1 Anleitungskarte aus dem Karton mit dem Holzpuzzle (Level 1 „Treibhausgase und Klimawandel“)
 - 5 Anleitungskarten aus den gelben Umschlägen (Level 3: Die Folgen des Klimawandels)
 - 1 Anleitungskarte aus dem Karton mit den Bauklötzen (Level 4 „Alternativen“)

- QR-Codes hinzufügen
 - 1 QR-Code mit der Nummer 1 kommt in den Karton mit dem Holzpuzzle (Level 1 „Treibhausgase und Klimawandel“)
 - 5 QR-Codes mit der Nummer 2 kommen in die gelben Umschläge mit den Zeitungsartikeln aus Level 3 (jeweils 1 pro Umschlag)

Des Weiteren muss die Lehrkraft den QR-Code „START“ zum Spielbeginn bereithalten.

Um der Spielleitung eine klarere Übersicht zu geben verfügt die digitale Version jeweils über einen eigenen „Resetguide“ und „Gameguide“. Die Guides aus der analogen Version werden durch diese ersetzt.



Escape Climate Change

ist ein interaktives Spiel, welches das Thema "Klimaschutz" mit Spaß und Spannung angeht. Das Konzept basiert auf der Idee des Escape Games, bei dem es einer Kleingruppe gelingen muss, in einer vorgegebenen Zeit ein komplexes Rätsel zu lösen.

Escape Climate Change ist für Schulklassen konzipiert; die Schülerinnen und Schüler müssen gemeinschaftlich einen finalen Geheimcode knacken, um an den Inhalt eines Koffers zu gelangen. Dies gelingt nur, wenn sie zahlreiche Rätsel und Aufgaben mit Hilfe von Spürsinn, Teamwork und Logik lösen. Kooperation, Teamarbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema "Klimaschutz" sind Grundlage für die Lösung des Spiels.

escape-climate-change.de



GEO°BOUND
EVENTS | TOURISTIK | KONZEPT

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

