

tlpb:

Thüringer
Landeszentrale für
politische Bildung

Magische Wissenswelten

Leitfaden zum
Escape Room



INFORMATIONEN
FINDEN



BEWERTEN



NUTZEN



VERSTEHEN



GESTALTEN



EURE REISE
BEGINNT MIT EINER
NEUGIERIGEN FRAGE.





<https://polyspektiv.eu/>



politische-bildung-thueringen.de

Inhalt

Grundsätzliches

Die Methode „Escape Room“	5
Ziele	5
Zielgruppe und Voraussetzungen	6
Personalbedarf	6
Einbindung von Lehrkräften	7
Rahmensituation	7

Vorbereitung und Aufbau

Räumlichkeiten und Ausstattung	9
Aufbau des Raumes	9
Übersicht über die Objekte in den sechs Rätselsträngen	11

Durchführung

Begrüßung/Einführung	17
Aufgaben während des Escape Rooms	19
Rätselstruktur/Ablauf	20
Kurzauswertung	26
Abbau	26

Reflexion	28
-----------------	----

Anhänge

I Übersicht Lösungen	31
II Die Story	35
III Checkliste Material	36
IV Individueller Reflexionsbogen	37
V Was ist Informationskompetenz?	38
VI Teilnahmebescheinigung	39

Grundsätzliches

Die Methode „Escape Room“

Der Escape Room „Magische Wissenswelten“ trainiert auf spielerische Weise die Informationskompetenz der Teilnehmenden und bietet einen niedrigschwelligen Einstieg in das Thema „Umgang mit Informationen in einer Demokratie“. Die Teilnehmenden lernen Bibliotheken als wichtige Wissensorte kennen und üben, Informationsbedarf zu erkennen sowie Informationen zu ermitteln, zu beschaffen, zu organisieren, zu bewerten, zu nutzen und zu kontextualisieren.

Die Methode des Escape Rooms ist für vielfältige Zielgruppen attraktiv. Sie macht Spaß, fördert die Auseinandersetzung mit Gruppendynamik und ermöglicht thematische Lern- und Sensibilisierungseffekte. Der Escape Room allein reicht nicht aus, um das Thema Informationskompetenz abschließend zu behandeln. Die Spielerfahrung dient vielmehr als Ausgangslage und Motivation, um sich im Anschluss ausführlicher mit dem Thema zu beschäftigen und einzelne Aspekte detailliert herauszugreifen.

Ziele

Der Escape Room hat mehrere Ziele. Er ermöglicht

- als Gruppe unter Zeitdruck eine Herausforderung erfolgreich zu bewältigen,
- die Bedeutung von Zusammenarbeit im Team zu erfahren und zu reflektieren,
- einen Einstieg in das Thema Informationskompetenz zu bieten,
- praktisches Training darin, Informationsbedarf zu erkennen sowie Informationen zu ermitteln, zu beschaffen, zu organisieren, zu bewerten, zu nutzen und zu kontextualisieren
- den Zusammenhang zwischen der Fähigkeit zum Umgang mit Information und Selbstwirksamkeit zu erfahren
- den Zusammenhang zwischen der Vermittlung von Informationen, politischen Zielen und gesellschaftlicher Macht zu erleben und kritisch zu reflektieren
- Interesse zu wecken, sich mit unserem Umgang mit Informationen über den Escape Room hinaus zu beschäftigen.

Zielgruppe und Voraussetzungen

Der Escape Room richtet sich an Schülerinnen und Schüler zwischen 10-12 Jahren (5. bzw. 6. Klasse) und ist für 6-30 Teilnehmende ausgerichtet. Bei mehr oder weniger Teilnehmenden besteht das Risiko, dass einzelne Personen sich über- oder unterfordert fühlen.

Die Teilnehmenden müssen keine Vorkenntnisse zum Thema mitbringen.

Der Escape Room ist modular angelegt und in verschiedene Handlungsabläufe mit diversen Rätseln unterteilt, die je einem Tier aus der Story zugeordnet sind. Diese Rätselstränge können bei kleineren Gruppen einzeln ausgewählt werden (mehr dazu auf Seite 20 sowie auf Seite 35). Jeder Rätselstrang kann von 2-5 Personen gespielt werden. Bei 12 Personen könnten Sie also beispielsweise drei Stränge aussuchen.

Der Escape Room ist in sechs Rätselstränge unterteilt, die parallel von Teams bearbeitet werden. Jeder Handlungsstrang ist einem Tier mit einer Superkraft zugeordnet:



Sheila, die Schilkröte: Kann die Zeit anhalten



Esiam, der Elefant: Hat ein absolutes Gedächtnis, trägt alles Wissen im Kopf



Paco, der Papagei: Spricht und versteht alle Sprachen



Camilla, das Chamäleon: Kann ihre Gestalt verändern, in alle Perspektiven schlüpfen



Octavio, der Oktopus: Kann gleichzeitig an verschiedenen Orten Verschiedenes tun



Kassandra, die Katze: Kann mit ihrem magischen Blick Lügen erkennen

Die Tiere erleichtern die Identifikation mit den jeweiligen Inhalten und der Geschichte und können bei der Auswertung als Rollenmodelle dienen.

Personalbedarf

Wir empfehlen, den Raum zu zweit anzuleiten. Grundsätzlich gilt aber: Je drei Rätselstränge können von einer Person betreut werden. Das heißt: Bei kleinen Gruppen können Sie nur drei der Rätselstränge auswählen und den Escape Room auch allein anleiten.

Bei größeren Gruppen (ab 15 Personen bzw. ab vier Rätselsträngen) sollten Sie den Raum zu zweit durchführen.

Einbindung von Lehrkräften

Es besteht ggf. die Möglichkeit, Lehrkräfte in die Betreuung einzubinden.

Wir empfehlen dies unter der Bedingung einer klaren Absprache zu Arbeitsteilung und Rollenverständnis zu tun.

Wichtig ist, dass die Lehrkraft

- nicht in einer benotenden Funktion agiert
- nicht als belehrende Person agiert
- keine voreiligen Hilfen gibt
- gegenüber den Schülerinnen und Schülern und dem Spiel neugierig und anerkennend auftritt
- sich vor Beginn in die Struktur des Escape Rooms einarbeitet.

Weisen Sie beim Vorgespräch klar darauf hin, dass die Schülerinnen und Schüler den Raum möglichst allein lösen sollten, die Lehrkraft die Leistungen der Schülerinnen und Schüler nicht kommentieren und nur weiterhelfen sollte, wenn ein Team nicht weiterkommt.

Händigen Sie der Lehrkraft im Voraus zur Übersicht das Lösungsblatt (Anhang I, Seite 31) und die Übersicht über die Rätselstränge (S. 14-16) aus.

Fragen Sie im Vorgespräch, ob es besonders sensible Themen oder Dynamiken in der Gruppe gibt. Bei der Reflexion können solche vorsichtig aufgegriffen werden.

Einigen Sie sich auf die Aufteilung von Rätselsträngen oder Räumen, für die jeweils die verantwortliche Begleitung übernommen wird.

Oft ist es schon sehr hilfreich, wenn die Lehrkraft nicht eingreift, sondern Ihnen zuträgt, wenn Teams Unterstützung brauchen.

Die Lehrkraft sollte bei der Einführung auch die Lernenden darauf hinweisen, dass sie keine Lehr-Rolle einnimmt, sondern beim Entdecken des Raums begleitet.

Die Reflexion ist ein Raum für die Schülerinnen und Schüler, sich persönlich zu ihrem Umgang mit Informationen sowie zu positiven und negativen Erfahrungen zu äußern. Auch hier ist wichtig, dass die Lehrkraft nicht kommentiert. Sie kann aber ggf. auf gemeinsame Erfahrungen der Klasse oder schulische Themen hinweisen, die in Bezug zum Escape Room stehen und so zum Realitätstransfer beitragen.

Vorbereitung und Aufbau

Rahmensituation

Wir empfehlen die Durchführung des Escape Rooms zu Zeiten, in denen die Bibliothek für den Publikumsverkehr geschlossen ist. Dies sichert die gesamte Kapazität, die Schülerinnen und Schüler zu betreuen und den Überblick über das Geschehen im Escape Room zu bewahren. Zudem hilft dies, dass keine Objekte des Escape Rooms versehentlich oder absichtlich von Besuchenden entfernt werden können.

Sollten Sie eine große Zahl an Bibliothekarinnen und Bibliothekaren zur Verfügung haben, ist es auch möglich, die Kapazitäten zur Betreuung des allgemeinen Publikums und zur Betreuung des Escape Rooms aufzuteilen. Achten Sie dann auf eine gewisse räumliche Trennung.

Räumlichkeiten und Ausstattung

Der Raum berücksichtigt die besonderen Gegebenheiten und die spezifische Ausstattung von Bibliotheken. Für die Umsetzung werden folgende Dinge benötigt:

- Zugriff auf das Intranet bzw. die Suche im Bibliothekskatalog
- ein Tablet je Rätselstrang (max. 6) mit WLAN-Zugang und der Möglichkeit, QR-Codes zu scannen
- die vollständigen Materialien – überprüfen Sie diese mit Hilfe der Checkliste (Anhang III, S. 36) Verbrauchsmaterial (Kabelbinder, Feuchttücher) muss von Zeit zu Zeit aufgefüllt werden.

Aufbau des Raumes

Für die Einrichtung des Escape Rooms sind folgende Aspekte wichtig:

Der Raum soll eine möglichst authentische Atmosphäre schaffen und es den Teilnehmenden ermöglichen, sich schnell und leicht in das Szenario hineinzufinden: Da die Story des Escape Rooms in einer Bibliothek spielt, haben Sie ideale Voraussetzungen. Es empfiehlt sich, nicht nur abgetrennte Seminarräume zu nutzen, sondern auch in Bereichen der Bibliothek selbst Rätsel und Objekte zu verstecken.

Bringen Sie einzelne Objekte des Raumes mit rotem Klebeband an, wenn sie diese an einer bestimmten Stelle fixieren möchten.

Über die Einrichtung des Raumes können Sie steuern, wie schwer das Spiel für die Teilnehmenden wird und wie aufwendig die Betreuung für Sie ist. Dabei gilt zu beachten: Je näher die zu einem Rätselstrang/Tier gehörenden Objekte beieinanderstehen, desto einfacher und schneller lassen die Rätsel sich lösen und desto leichter ist es für die Spielleitung, den Überblick zu behalten.

Gleichzeitig ist das Suchen und sich im Raum Bewegen Teil von Escape Rooms. Der Spiel- und Spaßfaktor steigt, wenn die Teams einzelne Objekte erst suchen und zusammenbringen müssen. Insbesondere jüngere Teilnehmende sind sehr bewegungsfreudig, sodass es für sie unterhaltsamer und spannender wird, wenn sie hin- und herlaufen müssen.

Hier gilt es, eine gute Zwischenlösung zu finden. Diese kann je nach Gruppe und Anzahl der betreuenden Personen unterschiedlich aussehen. Wenn Sie den Raum zu zweit betreuen, sollten Sie die zu begleitenden Teams/Rätselstränge unter sich aufteilen. Person A hat dann vor allem drei Teams im Blick, Person B die anderen drei. Gerade bei den ersten Durchführungen ist es leichter, wenn die jeweiligen Objekte sich auf einem Stockwerk befinden.

Grundsätzlich sollten Sie für den Aufbau ausreichend Zeit einplanen (bei den ersten Durchführungen ca. 60 Minuten, bei mehr Routine und schnellen Gruppen reichen eventuell 45 Minuten). Vorab sollten Sie alle Objekte des Escape Rooms an verschiedenen Stellen aufstellen oder verstecken.

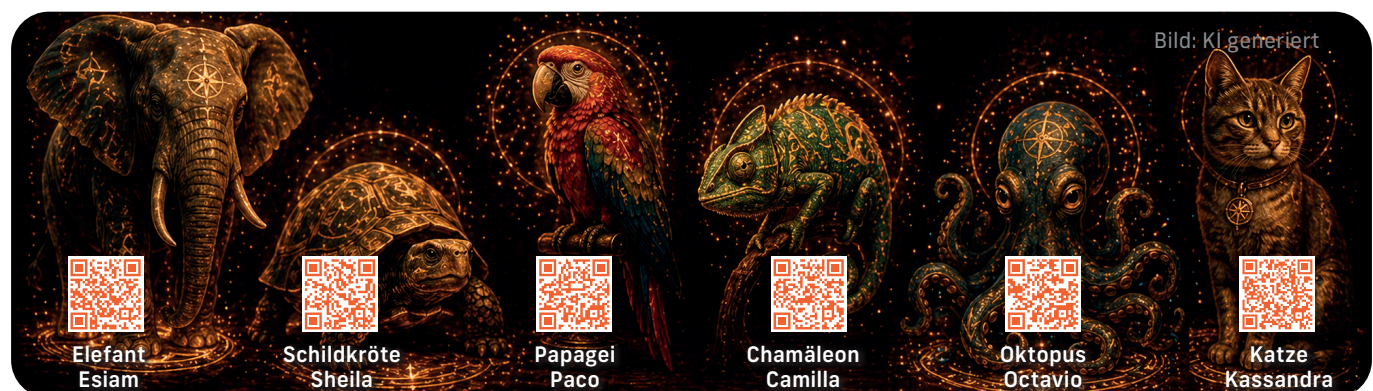
Drucken Sie sich die Seite mit den Lösungen aller Rätsel (Anhang I, Seite 31) aus und stecken Sie diese leicht greifbar ein. So können Sie den Teilnehmenden bei Bedarf helfen.

Für den Spielstart

- Tablets vorbereiten: je einen Einführungsfilm zu einem Tier so aufrufen, dass nur noch auf Start gedrückt werden muss
- Tiere in ihre Gefängnisse packen, dazu jeweils 1-2 Puzzleteile in einer der Dokumententaschen verstecken, die Katze im Sack mit einem der beiliegenden Kabelbinder verschließen
- Rahmen Holzpuzzle mit Zauberer-Foto an einem zentralen Ort bereitlegen
- Für jedes Team ein Klemmbrett mit leeren Zetteln für Notizen bereithalten, dazu jeweils 2 schwarze abwischbare Folienschreiber
- Startobjekte bereitlegen
 - Ein Tablet (mit Film) pro Gruppe
 - Team Elefant: Karte mit Globus und Hinweis
 - Team Schildkröte: Schlüsselversteck Schildkröte
 - Team Papagei: Morse Alphabet
 - Team Chamäleon: Blumenschlüsselband mit Schlüssel
 - Team Oktopus: silbernes Seil mit magnetischen Enden (Fangarme)
 - Team Katze: Taschenlampe

Wichtig: Bevor es losgeht, sollten Sie am besten nochmal kurz im Kopf die sechs Stränge durchgehen, um sicherzustellen, dass alle Objekte vorhanden, korrekt verschlossen und zugänglich sind.

Filme zur Vorstellung der Tiere



Übersicht über die Objekte in den sechs Rätselsträngen

Die folgende Übersicht zeigt jeweils Fotos aller zu einem Rätselstrang/Tier gehörenden Objekte. Grundsätzlich sind alle Objekte mit einem kleinen Sticker mit einem Fußabdruck versehen, damit es für die Teams und für Sie leichter wird, zu erkennen, welche Objekte zu welchem Strang gehören. Eine Material-Checkliste finden Sie in Anhang III, Seite 36.

Sheila



Schlüsselversteck



UV-Licht Nachricht auf Puzzle

Esiam



Gefängnis Esiam mit Richtungsschloss: graue Dokumententasche hinter Esiam ausgebreitet an zwei Wände legen, damit sie nicht durch die Stäbe gezogen werden kann.



Wenn der Globus eingeschaltet wird, werden Buchstaben sichtbar (auf dem Bild A und C)

Leitfaden Escape Room

Paco



Cryptex Buchstabenschloss: Der richtige Code muss auf Höhe des Pfeils eingegeben werden. Zwei Höhlenmale-reibbilder befinden sich im Inneren versteckt.

Camilla

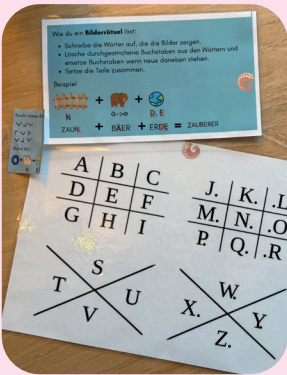


Blumentopf Safe: Der obere Teil des Topfes ist abnehmbar. Im Inneren ist der Zettel mit den 9 Aussagen versteckt.

Octavio



Flaschenpost: Rätsel rollen, Gummi herum, hineinlegen



Das Rätsel aus der Flaschenpost benötigt zur Lösung 2 Decoder.



Kassandra



Katze und Dokumententasche für das Schlussrätsel in den Sack stecken und vor jedem Spiel mit neuem Kabelbinder schließen.



Um die Innenschrift der Box gut zu entziffern, von außen mit Taschenlampe hinein leuchten.



Der QR-Code befindet sich auf der Rückseite des Kreuzworträtsels

Schlussrätsel



Es gibt eine Rätselbasis mit dem Bild eines Zauberers. Die 9 Puzzleteile sind auf die bunten Dokumentenmappchen aufzuteilen. Wenn mit allen 6 Tieren gespielt wird, kommen in einige Mappen 1, in andere 2 Puzzleteile. Es sollte darauf geachtet werden, dass mindestens ein Puzzleteil pro Mappe Teile des Schriftzuges enthalten.

Leitfaden Escape Room

Weitere Materialien



Umschlag mit diversen Dokumenten für alle Stränge (jeweils mit Fussabdruck gekennzeichnet).



Blätter und Stifte für jede Gruppen müssen zusätzlich beschafft werden.

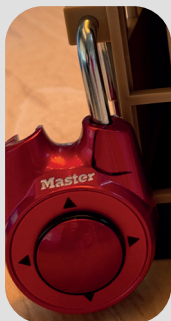


Ersatzteilebeutel
Inhalt: Ladekabel, Batterien, Kabelbinder, rotes Klebeband, Zweitschlüssel, Fußabdrucksticker, Feuchttücher, diverse Anleitungen für Schlösser

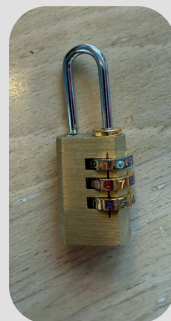


Zu ladende Geräte: Musikbox und Taschenlampe mit USB-C-Ladekabel. Tresor und UV-Lampe mit AA-Batterien.

Besondere Schlösser



Das Richtungs-schloss muss sehr präzise bedient werden. Eine Erläuterung ist auf dem Käfig zu finden.



Achten Sie darauf, dass die Ziffern auf der Linie sind.



Sollte sich der Tresor nicht öffnen lassen (weil z.B. Batterien leer sind), kann dieser geöffnet werden: dafür die graue Platte mit einem spitzen Gegenstand entfernen und mit dem Ersatzschlüssel aus dem Beutel aufschließen.



Kofferschloss: steht auf 000. Der Koffer dient aber nur als Verpackung.

Hinweise zum Verstauen der Materialien

Das Glas von Paco sollte vor dem Transport mit extra Verpackungsmaterial gepolstert werden. Es dürfen sich im Innern des Glases keine schweren Gegenstände befinden.



Bei Sheila lassen sich beide Holzboxen ineinander stapeln.



Durchführung

Begrüßung/Einführung (ca. 10 Minuten)

Die Einführung vor dem Raum dient dazu, Motivation und Spannung zu wecken und den Teilnehmenden kurz zu erläutern, was sie erwartet.

Kurze Einführung in die Methode:

Frage: Wer hat schon einmal bei einem Escape Room mitgemacht?

Erläuterung: Ein Escape Room ist ein Spiel, bei dem ihr gemeinsam eine Kette von Rätseln lösen müsst (nacheinander oder parallel). Dafür gilt es, verschiedene Objekte und Hinweise zu finden und zu kombinieren.

Wichtige Regeln

1. **keine Gewalt:** Alle Gegenstände lassen sich mithilfe eines Codes oder Schlüssels öffnen, alle Rätsel durch Suchen, Nachdenken oder Kombinieren lösen. An keiner Stelle solltet ihr etwas gewaltsam öffnen/kaputtmachen.
2. **rotes Klebeband als Fixierung:** Da dies ein mobiler Escape Room ist, können nicht alle Gegenstände festgeschraubt werden. Daher gilt: bitte nichts bewegen, was mit rotem Klebeband befestigt ist.

Anschließend bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Jacken, Taschen und Handys vor dem Raum abzulegen und ggf. noch einmal auf Toilette zu gehen. Mögliche Ansage: „Im Gegensatz zu kommerziellen Escape Rooms werden wir den Raum nicht abschließen. Dennoch solltet ihr in den nächsten 60 Minuten möglichst nicht rausgehen.“

Wichtige Hinweise:

Machen Sie klar,

1. in welchen Bereichen gespielt wird und in welchen nicht
2. dass die Teilnehmenden nicht sämtliche Bücherregale durchsuchen müssen. Wenn Sie als Teil des Escape Rooms ein Buch benötigen, erfahren sie während des Spiels den konkreten gesuchten Titel
3. dass die zum Escape Room und den Rätselsträngen gehörigen Objekte mit kleinen Tierspuren-Stickern versehen sind.

Einteilen in Teams:

1. Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler auf 3-6 Teams auf. Oft kann Ihnen die Lehrkraft eine sinnvolle Empfehlung geben, wie Teams so gebildet werden können, dass sie in ihrer Dynamik und Kompetenz ausgeglichen sind. Alternativ können sich die Schülerinnen und Schüler nach eigenem Wunsch in Teams aufteilen oder Sie bilden Teams nach Zufallsprinzip (z.B. Abzählen).
2. Weisen Sie jedem Team eine Station und damit ein Tier und einen Rätselstrang zu.

Einführung in die Story:

Sollten Sie zu zweit sein, bietet es sich an, dass ab diesem Punkt die zweite Person übernimmt. Versuchen Sie bei der Erzählung der Geschichte gern, eine spannende und motivierende Atmosphäre zu schaffen. Den Teilnehmenden sollte bewusst werden, dass sie in eine Geschichte und andere Realität eintreten und dass ihre Unterstützung dringend gebraucht wird!

Sie können natürlich gern auch frei erzählen. Der folgende Text gilt nur als Orientierung.

„In der Welt geschieht etwas Unheimliches: Die Menschen haben keinen Zugang mehr zum Wissen. Wichtige Nachrichten werden in Fluten von Informationen versteckt, der Zugang zu Wissen wird verschlüsselt und Informationen werden verfälscht – von einem finsternen Zauberer, der Dunkelheit über das Land bringen und so eine eigene grenzenlose Macht schaffen möchte. Immer mehr Menschen vergessen, was sie einst wussten, gefährliches Halbwissen und Gleichgültigkeit breiten sich aus. Um dem Einhalt zu gebieten, berufen die magischen Tiere aus allen Ecken der Welt den „Rat des Wissens“ ein. Jedes Tier bringt eine besondere Superkraft mit. Doch bevor sie ihren Plan in die Tat umsetzen können, schlägt der Zauberer zu: Er nimmt alle Tiere gefangen und sperrt sie ein.

Nur eine Gruppe mutiger Helferinnen und Helfer kann die magischen Tiere und somit das Wissen der Welt nun noch retten. Die Spur führt in diese Bibliothek – eine mächtige Wissenswelt, in denen unzählige Geschichten, Erkenntnisse und Geheimnisse bewahrt werden. Doch diese Bibliothek ist mehr als nur ein Ort voller Bücher: Sie ist ein magisches Portal, das Wesen aus allen Himmelsrichtungen zusammenführt. Wer eine Bibliothek betritt, überschreitet eine unsichtbare Schwelle in eine Welt, in der Wissen lebendig wird und Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft miteinander verschmelzen. Nur über dieses Portal können die verstreuten Tiere wiedergefunden und befreit werden.

Doch die Zeit drängt: Die Superkräfte der Tiere verschwinden in Gefangenschaft. In 60 Minuten werden die Kräfte der gefangenen Tiere vollständig erloschen sein. Dann kann den bösen Zauberer nichts mehr stoppen. Handelt schnell – folgt den Spuren der magischen Tiere, befreit sie und besiegt den finsternen Zauberer!“

Aufgaben während des Escape Rooms

Atmosphäre schaffen

Sie können im Escape Room Ihre Rolle als Bibliothekarinnen und Bibliothekare behalten. Achten Sie aber darauf, dass auch Sie sich in der Geschichte befinden: D. h. Sie machen sich große Sorgen um den Bestand des Wissens und die Zukunft Ihrer Bibliothek.

Gerne können Sie dies durch Kommentare untermalen, z.B. indem Sie sagen „Ich bin so froh, dass ihr hier seid, um uns zu helfen. Wenn der Zauberer gewinnt, würde es solche tollen Bibliotheken und damit auch meinen Beruf in Zukunft nicht mehr geben.“

Aufgaben im Spielverlauf

Motivieren/Unterstützen bei Bedarf: Achten Sie darauf, dass möglichst alle Teilnehmenden sich aktiv einbringen können. Sie können ggf. kleine Hilfestellungen oder Hinweise geben, wenn Sie das Gefühl haben, dass einzelne Personen sich überfordert fühlen. Versuchen Sie, dies möglichst beiläufig zu tun. Manchmal genügt es schon, einen Gegenstand kurz in die Hand zu nehmen, zu bewegen, anzuschauen oder kleine Sätze zu sagen wie „Das sieht ja interessant aus“, „Hier ist ja auch eine Spur des Elefanten drauf“. Manchmal hilft es auch, einen Rätseltext oder Hinweis laut zu lesen und dabei an wichtigen Stellen zu betonen. Dies sollte gerne wie ein Selbstgespräch wirken.

Beobachten: Generell sollten Sie versuchen, nicht zu viel einzugreifen, da dies die Motivation bremsen kann. Die Teilnehmenden sollten möglichst selbstständig agieren, um authentisch eine gemeinsame Herausforderung zu lösen. Sie können sich zwischendurch einfach an den Rand stellen und die Teilnehmenden, ihre Strategien, Dynamiken und Diskussionen beobachten, um diese ggf. in der Auswertung aufgreifen zu können.

Objekte schützen: Natürlich sollte in dem Raum nichts kaputt gehen. Sollten die Teilnehmenden einen Gegenstand zu grob behandeln, können Sie eingreifen und z.B. sagen „Seid hier bitte vorsichtig. Euer magisches Tier braucht das bestimmt noch.“ Sie können außerdem aushelfen, falls ein Gegenstand einmal nicht funktioniert, Batterien leer sind oder etwas falsch beschriftet wurde. Hierfür tragen Sie in einem Beutel z.B. Ersatzbatterien und Tücher zum Abwischen bei sich.

Bibliothekskatalog erläutern: Erklären Sie den Teilnehmenden bei Bedarf, wie sie im Bibliothekskatalog nach einem Buch suchen und was die Signatur bedeutet.

Auf den Zeitplan achten: Wichtig ist, dass Sie die Zeit im Blick behalten. Anders als bei kommerziellen Escape Rooms sollte möglichst vermieden werden, dass die Teilnehmenden „scheitern“, da sonst Frustration entsteht und die Teilnehmenden wenig motiviert sind, sich im Anschluss weiter mit dem Thema zu befassen. Geben Sie also ausreichend Hinweise, damit die Teilnehmenden den Raum rechtzeitig lösen. Notfalls können Sie zwischendurch auch einmal diskret die Zeit anhalten.

Rätselstränge/Ablauf der Rätsel

Der Escape Room ist in sechs Rätselstränge unterteilt, die parallel von Teams bearbeitet werden.

Jedes Tier muss aus seinem Gefängnis befreit werden. In dem Gefängnis befinden sich jeweils auch 1-2 Puzzleteile, die am Ende von der Gruppe zusammengesetzt werden. Dadurch wird symbolisiert, dass der Zauberer besiegt wurde.

Sie können bei kleineren Gruppen auch einzelne Rätselstränge weglassen. Wichtig ist nur, dass immer alle neun Puzzleteile von dem Holzpuzzle, das ganz am Ende zusammengesetzt wird, auf die Gefängnisse der im Spiel vorkommenden Tiere verteilt werden.

Übersicht Rätselstränge (Siehe Seiten 11 bis 13)

Tier/Rätselstrang	Objekt / Rätsel	Interaktion / Inhalt / Information	Ergebnis / Weg zum nächsten Rätsel
Schildkröte Sheyla <i>Kann die Zeit anhalten</i> 	Schildkrötenfigur auf Stein	Schatztruhe öffnen und Schlüssel rausholen	öffnet kleine Schatztruhe
	Schatztruhe mit UV-Lampe und Schildkröten- Puzzle	Puzzle zusammensetzen und mit Lampe anleuchten	Buchtitel auf Puzzle wird sichtbar (Meine Reise mit den Meeres-schildkröten)
	PC mit Intranet Bibliothek	TN geben den gefundenen Titel ein und erhalten Kennzeichen, wo sich das Buch befindet	Suche des Buches
	Buch mit markierten Seiten und Bingo-Raster „Fakt oder Fake“	TN müssen mit dem Buch herausfinden, welche Fakten richtig sind und die falschen durchstreichen	die drei verbleibenden korrekten Fakten ergeben Zahlen-code: 149
	Wanduhr Schildkröte mit Buchstaben	TN müssen den zuvor herausgefundenen Zahlencode als Uhrzeit auf der Uhr einstellen.	zwischen den Zeigern stehende Buchstaben ergeben Wort für Buchstaben Schloss an Schatztruhe: YARHR
	Schatztruhe mit Buchstaben-schloss	TN öffnen die Truhe	Schildkröte ist befreit, finden Puzzleteil (gemeinsames Endrätsel)
Elefant Esiam <i>Speichert unendlich viel Wissen, trägt alles Wissen im Kopf</i> 	Globus und Zettel mit Hinweis	TN müssen Globus an Strom anschließen und anknipsen	Buchstaben werden sichtbar: ACD
	QR-Code mit Lücken	TN müssen die übrigen Buchstaben ausmalen,	QR-Code wird sichtbar und führt zur Audiodatei
	Audiodatei zum Thema „Lernen weltweit“	TN hören Audiodatei an, ad-dieren dort genannte Zahlen	Zahlen ergeben Zahlencode: 456, um an Reiseberichte zu erlangen
	Drei verschiedene Quellen mit Reisebericht (Social Media, Blog, Online-Magazin)	TN müssen die drei Texte lesen und überlegen, welches der richtige ist	die Richtungen der Reiseroute mithilfe des Globus nachvollziehen (rechts-rechts-oben-links-links-oben)
	Käfig mit Richtungsschloss	TN geben Richtungskombi ein	Elefant ist befreit, finden Puzzleteil (gemeinsames Endrätsel)

Papagei Paco <i>Spricht und versteht alle Sprachen</i> 	Lautsprecherbox mit USB-Stick (Vogelgezwitscher) und Morsecodealphabet	TN hören Audiodatei an und dekodieren das Vogelgezwitscher mithilfe des Morsealphabets	Die Lösung ergibt das Wort NOTRUF
	Cryptex mit zwei Höhlenmalereien	TN vergleichen die Bilder und suchen die Unterschiede. Die Rahmencodes der Fehler ergeben den richtigen Code	Der richtige Code lautet: 313
	Buchtresor mit Wörterbüchern (türkisch), Kreuzworträtsel & Hinweis auf Suche nach polnischem und spanischem Wörterbuch & Intranet	TN geben „Wörterbuch polnisch“ ein und erhalten Kennzeichen, in welchem Regal sich das Wörterbuch befindet	Suche des polnischen und spanischen Wörterbuchs
	Kreuzworträtsel	TN übersetzen Wörter aus den Fremdsprachen, tragen sie richtig in die Lücken ein	Lösungswort Kreuzworträtsel ergibt: EINS, ACHT, SECHS
	Einmachglas mit Zahlenschloss	TN öffnen das Glas	Paco ist befreit, finden Puzzleteil (gemeinsames Endrätsel)
Chamäleon Camilla <i>Kann ihre Gestalt verändern, in alle Perspektiven schlüpfen</i> 	Schlüssel zu Blumentopf-Safe	TN finden das Versteck im doppelten Boden des Blumentopfes	Zettel „Testen Sie ihr Wissen“ mit 9 Aussagesätzen
	Zeitschrift „Gestaltenwandler“ mit QR-Code + Zettel „Testen Sie Ihr Wissen“	TN lesen die Aussagen 1-9 und überlegen, welche stimmen. Diese Zahlen werden im QR-Code ausgemalt	richtig sind Aussagen: 1,3,5,9. Vollständiger QR-Code führt zu Website mit Video
	Breaking News Video	TN schauen das Video an. Sie erkennen, nach welchem Buch sie suchen müssen und verstehen die Frage, wofür 1000€ in Kapitel 27 ausgegeben werden sollen	Titel des zu suchendes Buches lautet: Wer schnappt Ronaldo? Kopfgeld auf ein Chamäleon
	PC mit Intranet Bibliothek	TN geben den gefundenen Titel ein und erfahren, wo sich das Buch befindet. Sie lesen in Kapitel 27 nach, wofür 1000€ ausgegeben werden sollen.	Die Lösung ist: PONY
	Doppelter Bilderrahmen mit Buchstabenschloss	TN vergleichen die Bilder und suchen die Unterschiede. Die Rahmencodes der Fehler ergeben den richtigen Code.	Der richtige Code lautet: 353
	Box mit Zahlenschloss	TN öffnen die Box	befreien Camilla, finden Puzzleteil (gemeinsames Endrätsel)

Oktopus Octavio <i>Kann gleichzeitig an verschiedenen Orten Verschiedenes tun</i> 	Magnetband und „Meeres“-Flasche (mit rotem Klebeband fixiert) mit Flaschenpost	TN fischen mit Magnetband kleine Flaschenpost mit Zettel aus der Flasche	Zettel mit Rätsel (Geheimschrift und Bilderrätsel)
	Flaschenpost mit Rätsel (Geheimschrift, Bilderrätsel) + 2 Decoder für Geheimschrift und Bilderrätsel	Entzifferung Geheimschrift + Bildrätsel	Suche des „Was ist was“-Bandes 143 Ozeane
	PC mit Intranet Bibliothek	TN suchen das Buch entsprechend dem Standort-Kürzel	Buch mit Hintergrundinfos
	Im Buch: Kreuzworträtsel, QR-Code	Mit Hilfe des Buchs lösen TN das Kreuzworträtsel	Das Lösungswort lautet: ÖKOSYSTEM
	QR Code als Link zu Website mit Echt- und Fakebild	TN öffnen die passwortgeschützte Datei, vergleichen die Bilder. Die Koordinaten der Fakes ergeben den Code	Der Code lautet: A1, A3, C1
	Tresor mit 9 Knöpfen	TN drücken die 3 richtigen Tasten	Octavio ist befreit, finden Puzzleteil (gemeinsames Endrätsel)
Katze Cassandra <i>Kann Lügen erkennen, magisches Auge</i> 	Taschenlampe und Box mit Guckloch	TN leuchten mit Taschenlampe in die Box und lesen geheime Botschaft in reflektierten Buchstaben	Ermittlung des Buchtitels „Angriff der Killerunterhosen“
	PC mit Intranet Bibliothek	TN geben den gefundenen Titeln ein und erhalten Kennzeichen, wo sich das Buch befindet	Buch mit Hintergrundinfos
	Im Buch: Kreuzworträtsel, QR-Code	Mit Hilfe des Buches lösen TN das Kreuzworträtsel	Code zum Öffnen der Videodatei
	QR Code als Link zu Website mit Echt- und Fakebild	TN öffnen die passwortgeschützte Datei, vergleichen die Videos. Abweichung in Worten ergibt den Code	Der Code lautet: FAKE
	Behälter mit Schere; Sack mit Cassandra	TN öffnen den Behälter, entnehmen die Schere und öffnet damit den verschnürten Sack.	Cassandra ist befreit, finden Puzzleteil (gemeinsames Endrätsel)

Jede Gruppe ist unterschiedlich, sodass sich die genaue Dauer der Rätsel nicht vorhersagen lässt. Als grober Richtwert, wann was geschafft sein sollte, dienen die nachfolgenden Zeitpläne:

60 min. (bei jüngeren/weniger starken Gruppen bzw. breiter Verteilung in der Bibliothek)

	Schildkröte Sheila	Elefant Esiam	Papagei Paco	Chamäleon Camilla	Oktopus Octavio	Katze Kassandra
Nach 5'	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden
Nach 15'	Puzzle fertig, Titel Buch gefunden	Malen die richtigen Buchstaben im QR-Code aus	Morsecode gelöst	Richtige Aussagen in Wissenstest gefunden, Anfang QR-Code gemalt	Flaschenpost aus Karaffe gezogen, Rätsel darin (teilweise) gelöst	In Holzbox mit Taschenlampe Buchtitel gefunden
Nach 35'	Richtige Aussagen auf Zettel markiert, Uhrzeit notiert.	Durch Zahlen aus Audiodatei Code für Tasche rausgefunden	Buchtresor geöffnet	Buch „Wer schnappt Ronaldo“ gefunden	Buch gefunden, Kreuzworträtsel gelöst	Buch gefunden, Kreuzworträtsel gelöst
Nach 50'	Aus Uhrzeit Code für Buchstaben Schloss gefunden	Kombi für das Richtungsschloss gefunden	Kreuzworträtsel gelöst	Unterschiede zwischen Bildern gefunden	QR-Code aufgerufen, Fake News gefunden	QR-Code aufgerufen, Fake News gefunden
Nach 55'	Truhe geöffnet	Gefängnis geöffnet	Glas geöffnet	Box geöffnet	Safe geöffnet	Sack geöffnet
Nach 60'	Schlussrätsel: Tiere aus den Käfigen befreit und Puzzleteile zusammengefügt					



45 min. (bei älteren/ starken Gruppen bzw. nahe Verteilung in der Bibliothek)

	Schildkröte Sheila	Elefant Esiam	Papagei Paco	Chamäleon Camilla	Oktopus Octavio	Katze Kassandra
Nach 5'	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden	Video gesehen, erste Objekte gefunden
Nach 10'	Puzzle fertig, Titel Buch gefunden	Dabei, die richtigen Buchstaben im QR-Code auszumalen	Morsecode gelöst	Richtige Aussagen in Wissenstest gefunden, Anfang Malen QR-Code	Flaschenpost aus Karaffe gezogen, Rätsel darin (teilweise) gelöst	In Holzbox mit Taschenlampe Buchtitel gefunden
Nach 25'	Richtige Aussa- gen auf Zettel markiert, Uhrzeit notiert.	Durch Zahlen aus Audiodatei Code für Tasche rausgefunden	Buchtresor geöffnet	Buch „Wer schnappt Ronaldo“ gefunden	Buch gefunden, Kreuzwort- rätsel gelöst	Buch gefunden, Kreuzwort- rätsel gelöst
Nach 35'	Aus Uhrzeit Code für Buch- stabenschloss gefunden	Kombi für das Richtungs- schloss gefunden	Kreuzwort- rätsel gelöst	Unterschiede zwischen Bildern gefunden	QR-Code aufgerufen, Fake News gefunden	QR-Code aufrufen, Fake News gefunden
Nach 40'	Truhe geöffnet	Gefängnis geöffnet	Glas geöffnet	Box geöffnet	Safe geöffnet	Sack geöffnet
Nach 45'	Schlussrätsel: Tiere aus den Käfigen befreit und Puzzleteile zusammengefügt					



Bild: KI generiert

Kurzauswertung (ca. 10-15 Min)

1. Gratulieren Sie zunächst den Teilnehmenden, dass sie den Escape Room gelöst haben.
2. Machen Sie eine „Daumenprobe“: Bitten Sie die Teilnehmenden, den Daumen nach oben, waagerecht oder nach unten zu strecken, je nachdem, wie es ihnen gefallen hat.
3. Geben Sie Zeit für kurze Kommentare und Erläuterungen.
4. Anschließend können Sie offene Fragen zu einzelnen Rätseln klären.
 - Gibt es Rätsel, die euch besonders beschäftigt haben?
 - Was habt ihr herausgefunden?
 - Habt ihr noch Fragen zu einem der Rätsel?

Wir empfehlen nach dem Escape Room vor der Reflexion für die Schülerinnen und Schüler eine Pause von 15-20 min. einzuräumen.

Abbau

Nach Ende des Workshops bitte

- alle mit Folienstift beschriebenen Dokumente und Objekte säubern
- checken, ob andere Dinge beschrieben wurden und fürs nächste Mal ersetzt werden müssen
- Lautsprecherbox ausschalten
- mit Hilfe der Checkliste (Anhang III, Seite 36) prüfen, ob das Material komplett ist (und gegebenenfalls notieren, was ersetzt werden muss)
- alle Objekte wieder ordentlich im Koffer verstauen
- checken, ob die Tierpfoten-Sticker noch auf den Objekten sind (gegebenenfalls notieren).



Reflexion

Im Anschluss an den Escape Room muss ausreichend Zeit für die Reflexion eingeplant werden. Nur so können Sie sicherstellen, dass die Inhalte gut verankert werden. Sehen Sie dafür nach Möglichkeit 90 Minuten, mindestens aber 45 Minuten vor.

Die Reflexionsphase besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil beschäftigt sich mit dem Thema „Umgang mit Informationen“. Hier geht es vor allem darum, dass die Kinder verschiedene Möglichkeiten erkennen, sich Informationen zu beschaffen und diese zu verarbeiten und dass alle hier unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen. Gut im Umgang mit Informationen oder schlau ist nicht nur jemand, der viel Faktenwissen hat oder besonders schnell antworten kann.

Der zweite Teil geht auf das Thema „Demokratie, Wissen & Macht“ ein. Hier geht es darum ein Bewusstsein für einen differenzierten Umgang mit Informationen zu schaffen und Behauptungen, die unter anderem auf Social Media verbreitet werden, infrage zu stellen. Die Schülerinnen und Schüler sollten auch eine Idee davon bekommen,

- dass es einen Zusammenhang zwischen Wissen und Macht gibt – dass jemand, der oder die Kontrolle über Informationen hat, damit Einfluss nehmen kann
- dass es Menschen oder Gruppen in der realen Welt gibt, die ein Interesse daran haben, Informationen zu kontrollieren oder zu bestimmen, wer was wissen soll
- dass wir immer die Möglichkeit haben, uns zu schützen, indem wir kritisch hinterfragen und uns eigenständig mehrere Quellen für Informationen beschaffen.

Einzelne Objekte aus dem Escape Room können als Inspiration dienen.

Tier/ Rätselstrang	Objekt	Steht für
Sheila	„Fakt oder Fake“-Raster	zeigt, wie leicht falsche Informationen verbreitet werden und dass es wichtig ist, selbst (z. B. mit Hilfe eines Buches) zu recherchieren
Esiam	Drei Reiseberichte	stehen für unterschiedliche Formen von Quellen. Manchmal kann man leicht erkennen, dass einzelne Quellen unseriös sind (z.B. Rechtschreibfehler, unglaubliche Bildhintergründe aufweisen)
Paco/ Camilla	Bilder mit Fehlern	zeigen, dass es wichtig ist, genau hinzuschauen. Und dass man gerade Bilder leicht manipulieren kann
Octavio	Zwei Bilder	zeigen, dass sich Fotos leicht fälschen lassen, falsche Texte alte Bilder neu rahmen können und es wichtig ist, auf das Datum der Veröffentlichung zu achten.
Kassandra	Zwei Videos	zeigen, wie leicht Videos durch eine Stimme, die eine neue Interpretation gibt, manipuliert werden können.

Die Reflexion sollte stets den Charakter eines Dialogs haben. Es geht nicht darum, dass Sie ausführlichen Input geben oder den Schülerinnen und Schülern eine bestimmte Sichtweise aufdrängen. Es geht vielmehr darum, dass Sie die Kinder zu Wort kommen lassen, ihre Ideen anhören, ggf. mit Nachfragen zum Nachdenken anregen. Wir gehen davon aus, dass die Schülerinnen und Schüler (teils unbewusst) bereits viel Wissen mitbringen. Es ist daher vor allem wichtig, einen Raum für konstruktiven Austausch und ein offenes Miteinander zu schaffen.

Insbesondere bei Übungen wie dem Positionsbarometer bietet es sich an, zu sagen, dass es keine richtigen oder falschen Meinungen gibt, sondern es einfach wichtig ist, zu sehen, dass es verschiedene Sichtweisen gibt und sich Argumente von anderen anzuhören.

Der Ablauf auf den folgenden Seiten enthält verschiedene Bausteine. Je nach zur Verfügung stehender Zeit können Sie einzelne Übungen oder Fragen weglassen oder die Reihenfolge verändern (z. B. in Teil I erst den Reflexionsbogen ausfüllen lassen und dann im Plenum reflektieren).

Ablaufplan Reflexion (etwa 90 Minuten)

Teil I: Fähigkeiten im Umgang mit Information

Zeit & Sozialform	Ziel	Inhalt/Moderation
5 min. <i>Teams</i>	Vergegenwärtigung des Erlebten	Die Leitung gibt eine Aufgabenstellung für Arbeit in Teams: „Bitte besprecht • Was war Euer Tier, was war seine Superkraft? • Warum ist diese Superkraft wichtig, um mit Informationen umzugehen und Wissen zu erwerben? Das stellt ihr dann gleich den anderen vor.“ Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich innerhalb ihrer Teams aus.
15 min. <i>Plenum</i>	Austausch und Überblick über Inhalte des Escape Rooms	Die Leitung moderiert die Vorstellungsrunde der Tiere & ihrer Superkräfte Jedes Team kommt nacheinander nach vorn. Es 1. stellt kurz sein Tier und dessen Superkraft vor 2. erklärt, wie diese Superkraft dabei hilft, mit Informationen und Wissen umzugehen Die Leitung hilft bei Bedarf. Hierfür ist die Tabelle auf in Anhang II, Seite 35 hilfreich.
10 min. <i>Plenum</i>	Reflexion der eigenen Informationskompetenz, Transfer von Superkräften zum Alltag	Die Leitung moderiert ein Gespräch im Plenum. Hinweis: „Wir haben vielleicht keine Superkräfte wie unsere Tiere. Aber wir alle haben wichtige Fähigkeiten, die uns helfen, mit Informationen umzugehen und Wissen zu erwerben.“ Die Leitung stellt folgende Fragen und moderiert ihre Beantwortung: Welche Kraft der Tiere findet ihr auch bei euch selbst? • Welche Fähigkeiten haben euch während des Escape Rooms geholfen, mit Informationen umzugehen? • Welche Fähigkeiten hättet ihr gerne noch gehabt? • Niemand von uns weiß oder kann alles. Manchmal ist es deshalb wichtig, sich Hilfe zu suchen. Wer kann euch helfen, wenn ihr etwas nicht wisst oder eine Information nicht versteht? • Hilft euch KI im Alltag weiter? Wo sind ihre Grenzen?
10 min. <i>einzel</i>		Die Leitung teilt die Reflexionsbögen (Anhang IV Seite 37 – bitte ausdrucken) aus. Sie bittet die Schülerinnen und Schüler, die Bögen individuell auszufüllen. Sie geht während der Bearbeitung der Bögen herum und unterstützt durch Nachfragen. Wenn eine Schülerin oder ein Schüler keine Fähigkeiten findet, hilft sie und sagt. z.B.: „Wir alle haben Fähigkeiten. Manchmal sind uns die gar nicht bewusst. Liest du zum Beispiel gerne? Kannst du eine andere Sprache? Bist du neugierig? Kannst du nachdenken, ob etwas richtig oder falsch ist? ...“ Ggf. kann die Leitung auch Mitschülerinnen und -Schüler auf dem Nebenplatz fragen, was jemand besonders gut kann.
5 min.		Pause

Teil II: Verbindung von Demokratie, Wissen & Macht

Zeit & Sozialform	Ziel	Inhalt/Moderation
10 min. Teams	Analyse der Teams, was mit den Informationen ihres Strangs getan wurde	Die Leitung erläutert: „In unserem Escape Room hat ein böser Zauberer die Macht über unsere Informationen erlangt.“ Die Leitung gibt eine Aufgabenstellung für Arbeit in Teams: Was hat der Zauberer mit den Informationen eures Teams gemacht? (Hat er etwas verändert, versteckt oder anderes?). Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich innerhalb ihrer Teams aus.
15 min. Plenum	Reflexion, wie Informationen untergehen oder verändert werden	Die Leitung moderiert die Rückmeldungen der Teams über das, was der Zauberer mit den Informationen gemacht hat. Sie ordnet ein. Gemeinsam sollte die Gruppe feststellen, dass der Zauberer - Informationen so verschlüsselt hat, dass nicht jede und jeder sie versteht - so viele Informationen hat, dass die wichtigen Informationen dazwischen kaum zu finden waren - Informationen verfälscht hat. Die Leitung fragt: - Warum hat der Zauberer das gemacht? Warum möchte er, dass die Menschen weniger Informationen und Wissen haben? Sie erarbeitet mit der Gruppe z.B. folgende Antworten: - Wenn die Menschen nicht erfahren, was der Zauberer tut, dann können sie ihm nicht böse sein. - Wenn die Menschen nur das erfahren, was der Zauberer will, glauben sie ihm alles. - Wenn die Menschen verwirrt sind und aufgeben, Informationen zu verstehen, dann hat der Zauberer seine Ruhe. - Der Zauberer kann Schlimmes über Gegner behaupten, damit die Menschen diese nicht mögen. - Der Zauberer kann mit all diesen Maßnahmen seine Macht erhalten. Die Leitung erklärt: „In Wirklichkeit gibt es zum Glück keinen bösen Zauberer, der Wissen und Informationen allein beherrscht. Aber es gibt Menschen, die auf das Wissen unserer Gesellschaft Einfluss nehmen wollen. Gerade mit KI ist es sehr leicht, Informationen zu verfälschen.“ Manchmal möchte auch niemand Böses. Trotzdem verlieren wir den Überblick durch all die Informationen, die es gibt. Es ist deshalb wichtig, kritisch zu überlegen, was falsch und was richtig ist und wer etwas warum sagt.“
15 min. Plenum	Reflexion der eigenen Informationskompetenz → Transfer von Superkräften zum Alltag	Positionsbarometer: Die Leitung nennt Aussagen und bittet die Schülerinnen und Schüler, sich jeweils entsprechend ihrer Antwort auf einer gedachten Linie zwischen „Ja“ und „Nein“ aufzustellen. Die Linie ist ein Kontinuum, d.h. es gibt auch „eher ja“, „eher nein“ und „unentschieden“. Mögliche Fragen sind: - Wer viel Wissen hat, hat auch viel Macht. - Ich kann Informationen gut bewerten und fühle mich damit sicher. - Ich nutze oft Social Media. - KI hilft mir, mich zu informieren. Die Leitung gibt Gelegenheit, dass einige Schülerinnen und Schüler ihre Positionen erläutern. V.a. solche, die eher in der Minderheit sind, sollten gehört werden. Die Aussagen sind nur Vorschläge. Die Leitung kann gern eigene Aussagen formulieren.
5 min.		Dank für die Teilnahme und Raum für Feedback (nach Bedarf)

Anhang I: Übersicht Lösungen (zum Mitnehmen für die Spielleitung)

Team/ Rätselstrang	Objekt	Code/Lösung
Schildkröte Sheyla 	Schlüssel in Schildkrötenfigur	→ öffnet kleine Schatztruhe
	Schildkröten-Puzzle/UV-Lampe beleuchten	→ Meine Reise mit den Meeres- schildkröten, Christine Figgner
	PC mit Intranet Bibliothek	→ Buch „Meine Reise mit den Meeresschildkröten“
	Bingo Raster „Fakt oder Fake“	→ 149
	Wanduhr Schildkröte, Zeiger auf 1:49 h stellen	→ YARHR
	Schatztruhe mit Buchstabenschloss	→ Sheyla + Puzzleteil
Elefant Esiam 	Karte mit Globus und Hinweis	→ Globuslicht anmachen
	Leuchtender Globus	→ A C D
	Buchstaben B E F auf QR-Code ausmalen	→ QR-Code
	Audiodatei zum Thema „Lernen weltweit“	→ 456
	Korrekte Info aus falschen und richtigen zur Elefantenreise	→ rechts- rechts-oben-links- links-oben
	Käfig mit Richtungsschloss	→ Esiam+ Puzzleteil
Papagei Paco 	Lautsprecher + USB-Stick (Vogelgezwitscher) + Morsealphabet	→ NOTRUF
	Cryptex mit zwei Höhlenmalereien	→ 313
	Buchtresor mit Wörterbüchern (türkisch), Kreuzworträtsel	→ poln. & span. Wörterbuch
	PC mit Intranet Bibliothek	→ Buch mit Übersetzungen
	Kreuzworträtsel	→ EINS, ACHT, SECHS
	Einmachglas mit Zahlenschloss	→ Paco + Puzzleteil
Chamäleon Camilla 	Schlüssel zu Blumentopf-Safe	→ „Testen Sie ihr Wissen“
	Zettel „Testen Sie ihr Wissen“ mit 9 Aussagen + Zeitschrift „Gestaltenwandler“ mit QR-Code	→ korrekt: 1,3,5,9 → auf QR-Code ausmalen
	Website mit Breaking News Video	→ Wer schnappt Ronaldo? Kopfgeld auf ein Chamäleon
	PC mit Intranet Bibliothek	→ Buch „Wer schnappt Ronaldo? Kopfgeld auf ein Chamäleon“
	Wofür werden 1000€ ausgegeben? 2. Seite Kapitel 27	→ PONY
	Doppelter Bilderrahmen mit Buchstabenschloss	→ 353
	Box mit Zahlenschloss	→ Camilla + Puzzleteil
Oktopus Octavio 	Magnetband und „Meeres“-Flasche mit Falschenpost	→ Zettel mit Rätsel
	Rätsel + Decoder Geheimschrift + Erläuterung Bilderrätsel	→ Buch „Was ist was“ Band 143 - Ozeane
	PC mit Intranet Bibliothek	→ Buch mit Infos
	Im Buch: Kreuzworträtsel, QR-Code	→ ÖKOSYSTEM
	QR Code als Link zu Website mit Echt- und Fakebild	→ A1, A3, C1
	Safe mit 9 Buchstaben/Zahlen	→ Oktavio + Puzzleteil
Katze Kassandra 	Taschenlampe und Box mit Guckloch	→ Buch: "Angriff der Killerunterhosen"
	PC mit Intranet Bibliothek	→ Buch „Angriff der Killerunter- hosen“
	Im Buch: Kreuzworträtsel, QR-Code	→ KRITISCH
	QR Code als Link zu Website mit Echt- und Fakevideo	→ FAKE
	Behälter mit Schere; Sack mit Kassandra	→ Kassandra + Puzzleteil

Lösung QR Code Elefant Esiam



Auszuwählen sind: B, E, F
NICHt auszuwählen sind: A, C, D

Lösung QR Code Chamäleon Camilla



Auszuwählen sind: 1, 3, 5, 9
NICHt auszuwählen sind: 2, 4, 6, 7, 8

Anhang II: Die Story und die sechs Tiere

Das Szenario	Das Wissen der Welt wird von einem finsternen Zauberer gestohlen, der sogar die magischen Tiere – Hüter besonderer Superkräfte – gefangen nimmt. Nur mutige Helferinnen und Helfer können die Tiere über magische Bibliotheks-Portale aufspüren und befreien, bevor ihre Kräfte in 60 Minuten erlöschen. Gelingt das nicht, bleibt der Zauberer unaufhaltsam und das Wissen für immer verloren.					
Tiere	 Schildkröte Sheila	 Elefant Esiam	 Papagei Paco	 Chamäleon Camilla	 Oktopus Octavio	 Katze Kassandra
Superkraft	<i>Kann die Zeit anhalten</i>	<i>Speichert unendlich viel Wissen, trägt Weltwissen im Kopf</i>	<i>Spricht und versteht alle Sprachen</i>	<i>Kann ihre Gestalt verändern, in alle Perspektiven schlüpfen</i>	<i>Kann gleichzeitig an verschiedenen Orten Verschiedenes tun</i>	<i>Kann Lügen erkennen, magisches Auge</i>
Inhalte/Strang. Rätsel	Sheila hat nie Eile oder Stress. Sie kann auch anderen helfen, sich besser konzentrieren und ihre Zeit nutzen zu können.	Esiam kann sich alles merken – Geschichten, Zahlen, Wege. Er hilft anderen, wenn sie etwas wissen oder sich an etwas erinnern müssen.	Paco versteht und übersetzt nicht nur alle menschlichen Sprachen, sondern auch tierische Laute und sogar die Botschaften alter Höhlenmalereien.	Camilla kann ihre Gestalt verändern, um Situationen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. So wird sie zur Meisterin der Empathie.	Octavio findet durch Beobachtung intelligente Wege, löst multiple Rätsel und kann Fake News kritisch hinterfragen	Kassandra sieht dank ihrer Neugier und ihrem magischen Auge verborgene Informationen und kann Lügen entlarven
Geübte Kompetenzen	affektive Strategien/Kompetenzen: Konzentration, Zeiteinsatz, Selbstregulierung	kognitive Strategien/Kompetenzen: Wissen aufnehmen und speichern	kognitive Strategien/Kompetenzen: Wissen verarbeiten, wiederholen, anwenden	metakognitive Strategien/Kompetenzen: Kontextualisierung, interpersonelles/interkulturelles Verstehen	metakognitive Strategien/Kompetenzen: Beobachten, Kombinieren, Hinterfragen	affektive Strategien/Kompetenzen: Motivation, Neugier, Aufmerksamkeit, kritischer Blick

Anhang III: Checkliste Material

Strang		✓		✓
Grundlage	Holzpuzzle mit 9 Teilen	☐	6 Klemmbretter	☐
	6 bunte A5 Dokumentenmappen (für Puzzle-Teile)	☐	Abwischbare Folienschreiber	☐
	Papier für Notizen	☐	Ausgedruckte Reflexionsbögen	☐
Elefant Esiam 	Elefanten-Figur in Plastikhülle	☐	Globus	☐
	Gefängnis mit Richtungsschloss	☐	Steckdosen-Adapter	☐
	Hinweiszettel Globus	☐	Tasche mit 3er Zahlencode	☐
	QR-Code zum Ausmalen	☐	3 Reiseberichte (in Tasche)	☐
	Hinweis Kompass-Zeichen (Tasche)	☐		☐
Schildkröte Sheila 	Schildkröten-Schlüsselversteck	☐	Kleine Holztruhe mit Schlüsse-Schloss	☐
	Große Holztruhe, Buchstabenschloss	☐	Puzzle	☐
	UV-Lampe	☐	Buch „Meine Reise mit den Meeresschildkröten“	☐
	Zettel „Fake oder Fakt“	☐	Wanduhr	☐
Papagei Paco 	Zettel mit Morsecodealphabet	☐	Buchtresor	☐
	Lautsprecher, USB-Stick, Audiodatei	☐	Wörterbücher (spanisch, türkisch, polnisch)	☐
	Cryptex (6-stelliger Buchstabensafe)	☐	Einmachglas mit Zahlenschloss (3 Ziffern)	☐
	2 Höhlenmalerei-Bilder (im Cryptex)	☐		☐
Chamäleon Camilla 	Schlüsselbund mit Schlüssel	☐	Buch „Wer schnappt Ronaldo?“	☐
	Blumentopf-Safe	☐	Doppelter Bilderrahmen, Buchstabenschloss	☐
	Zeitschrift „Gestaltenwandler“ QR-Code	☐	Box mit integriertem Zahlenschloss (3 Ziffern)	☐
	Zettel mit 9 Aussagen (Blumentopf)	☐		☐
Oktopus Octavio 	Oktopusfigur	☐	Decoder Geheimschrift	☐
	Silberne Leine mit Magnetenden	☐	Buch „Was ist Was“ Ozeane	☐
	Karaffe mit Meereslandschaft	☐	Kreuzworträtsel	☐
	Flaschenpost (Geheimschrift & Rhebus)	☐	Postkarte mit QR-Code	☐
	Erläuterung zum Lösen eines Rhebus	☐	Safe	☐
Katze Cassandra 	Katzenfigur	☐	Kreuzworträtsel mit QR-Code	☐
	Taschenlampe	☐	Blechdose mit Katze	☐
	Holzbox mit Bohrlöchern	☐	Schere	☐
	Buch „Angriff der Killerunterhosen“	☐	Sack - mit Kabelbinder zu schließen (dieser muss von Zeit zu Zeit neu gekauft werden)	☐
Weiteres (im Beutel der Spielleitung)	Ersatzbatterien für Safe und UV-Lampe	☐	Rotes Klebeband	☐
	Ersatzschlüssel Truhe	☐	Notschlüssel Safe, Anleitung Safe	☐
	Ersatzschlüssel Blumentopf Camilla	☐	Kabelbinder für Katzensack	☐
	Anleitungen mehrerer Schlösser	☐	Ladekabel für Soundbox und Taschenlampe	☐
		☐	Sticker Fußabdrücke	☐
		☐	Feuchttücher	☐

Anhang IV

Mein Umgang mit Wissen



Wo suche ich mir
Informationen?



Was sind meine
Fähigkeiten beim
Umgang mit
Informationen?



Wer und was
kann mir helfen,
wenn ich etwas
wissen möchte?



Anhang V

Was ist Informationskompetenz?

Informationskompetenz ist die Fähigkeit, die es ermöglicht,

- bezogen auf ein bestimmtes Problem,
- Informationsbedarf zu erkennen,
- Informationen zu ermitteln
- und zu beschaffen,
- sowie diese effektiv zu nutzen

Informationskompetenz ist die Voraussetzungen für die Kontextualisierung von Information – und damit eine Vorbedingung von „Wissen“!

(aus: Informationskompetenz für Bildung, Beruf und Gesellschaft – Erste Bestandsaufnahme und Perspektiven Bibliothek & Information Deutschland

Dr. Luzian Weisel, Vizepräsident DGI / Prof. Dr. Stefan Gradmann, Präsident der DGI; Vortrag gehalten auf dem 4. Leipziger Kongress für Information und Bibliothek, 18.03.2010)

Mehr zum Thema Informationskompetenz in Bibliotheken:



Teilnahmeurkunde

Die Bibliothek in Verbindung mit der
Landeszentrale für politische Bildung Thüringen und der Landesfachstelle der öffentlichen
Bibliotheken in Thüringen bestätigt die erfolgreiche Teilnahme der

Klasse der Schule

.....

am Escape Room „Magische Wissenswelten“

am

in

Die Schülerinnen und Schüler trainierten

- im Team zu kommunizieren und zu arbeiten
- Informationsbedarf zu erkennen
- Informationen zu ermitteln, zu beschaffen und zu bewerten
- analoge und digitale Informationen zu teilen und praktisch zu nutzen
- eigene Fähigkeiten im Umgang mit Informationen zu analysieren
- den eigenen Umgang mit Informationen und Medien zu reflektieren

und erhalten die Auszeichnung als Bibliotheksheldinnen und -helden und
Superrätslerinnen und -rätsler.



....., den

.....

Unterschrift

Notizen

[illegible]

Notizen

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There is no handwriting or other markings on the paper.

Notizen

[illegible]

Impressum:

Konzipiert von polyspektiv.eu

Herausgeber:

Thüringer Landeszentrale für politische Bildung

Regierungsstraße 73

99084 Erfurt

E-Mail: info@tlpb.thueringen.de

Web: <https://www.politische-bildung-thueringen.de>

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Sämtliche,
auch auszugsweise Verwertung bleibt vorbehalten.

Erfurt, im Mai 2026

Titelbild: KI generiert

