

ACHTUNG: STRENG GEHEIM => ZETTEL NICHT DEN TEILNEHMENDEN ZEIGEN!!!

Escape the Climate-Crisis, Spielanleitung

Ziele des Escape-Rooms

- Sensibilisierung:
 - Zusammenhang Energieverbrauch und Klimaerwärmung
 - Problemursprung: u.a. Energieverbrauch des Lebensstils der westlichen Welt
 - Konsequenzen tragen zuerst die Menschen im Süden
- Motivation und Grundwissen zum Handeln auslösen:
 - Informationen zum Energieverbrauch eines typischen Schweizer Haushaltes kennen
 - Einfache Möglichkeiten des Energiesparens kennen
 - Überblick über Erneuerbare Energien
- Spass am Spiel und am Rätseln

Spielrahmen

Anzahl Teilnehmende: 4-10 Jugendliche (falls die Gruppe grösser ist, Escape-Room einfach vervielfältigen und mit mehreren Gruppen zugleich spielen => evtl. mehrere Spielleitende)

Dauer: ca. 60-75 Minuten (die Dauer variiert; evtl. Tipps geben, um die Lösung zu beschleunigen)

Wettbewerb: Die drei schnellsten Gruppen gewinnen einen Pizzagutschein. Stoppe also die Spielzeit deiner Gruppe und gib das Ergebnis fair und ehrlich 😊 auf folgender Seite ein:



Materialbedarf für den Escape-Room

Zusätzlich benötigtes Material

- 8 A5-Couverts und 2 A4-Couvert (alternativ: 10 Büroklammern)
- 2 Teilnehmende mit einem Handy mit QR-Reader (evtl. WLAN-Zugang anbieten)
- Evtl. Stoppuhr bzw. Tablet, das in der Mitte des Tisches die abgelaufene Zeit anzeigt

Raum einrichten

- 3 Tische: einen grösseren Tisch für ganze Gruppe, zwei Kleinere für die Halbgruppen (wenn möglich, Tische für Halbgruppen in verschiedenen Räumen)
- Grosser Tisch: 4 Scheren, 1 Bleistifte, 1 Radiergummi, evtl. Klebeband
- Kleine Tische: je 1 Schere, 1 Bleistifte, 1 Radiergummi

Spielvorbereitung

1. Kopiervorlage einseitig und farbig ausdrucken (letzte Seite so oft wie Anzahl TN)
2. Auf der Kopiervorlage ist jeweils rechts unten markiert, welche Seiten in welche Couverts gelegt werden müssen (bzw. mit Büroklammern gebündelt werden müssen).
Für Couvert 1 und Couvert 6 ein A4-Couvert verwenden, damit die Rätselteile nicht gefaltet sind. Die Namen und Unterschriften für die Zertifikate (letzte Seite) ausfüllen.
3. Den Raum bzw. die Räume wie oben beschrieben einrichten. Couverts für Spielleitung an einem separaten Ort übersichtlich bereit legen.
4. Tipps für die Durchführung:
 - Vor Beginn klären, welche zwei Jugendlichen die Handys mit QR-Code-Reader zur Verfügung stellen (Lautstärke so laut wie möglich, Wenn möglich: WLAN).
 - Vor Beginn klären, dass man Tipps holen kann, wenn man beim Rätsel nicht weiter weiss, wodurch pro Tipp 1 Minute mehr zur Gesamtzeit gerechnet wird.

ACHTUNG: STRENG GEHEIM => ZETTEL NICHT DEN TEILNEHMENDEN ZEIGEN!!!

- Zu Beginn klären, dass es das Ziel ist, den Escape-Room so schnell wie möglich zu lösen und ein klares Startzeichen geben => Startzeit notieren
- Den Zettel «Übersicht Spielleiter/in» immer bei sich behalten (top secret!)
- Teilnehmende der beiden Gruppen (2. Spielphase) notieren, damit dann jeweils die richtigen Couverts an die entsprechenden Teams übergeben werden.

Spielverlauf

Die Organisation «5 Minuten vor 12» sucht weltweit in jedem Land geeignete Mitarbeitende, um die Klimakrise in den Griff zu bekommen. Heute ist die gewählte Jugendgruppe an der Reihe und hat etwa 60 Minuten Zeit für die Mission «Escape the climate crises». Der/Die Spielleitende heisst «Agent Undercover» und ist Mitglied der Organisation «5 Minuten vor 12».

1. Spielphase: Einstieg in ganzer Gruppe

Zu Beginn bekommt die Gruppe ein Couvert. Über einen QR-Code hören die Teilnehmenden eine Nachricht der Organisation, zu der ein Rätsel zu lösen ist. Die Lösung des Rätsels ergibt einen Code. Wenn die Gruppe den Code Agent Undercover (Spielleiter:in) sagt, bekommen sie zwei Couverts.

2. Spielphase: auf 2 Teams aufgeteilt

Nun muss sich die Gruppe in zwei etwa gleich grosse Teams teilen (2. Spielphase). Die beiden Teams verteilen sich auf zwei Tisch, wo sie die nächsten Rätsel lösen. Dabei lernen sie verschiedene Räume eines Schweizer Haushaltes kennen. Im Bad, Kinderzimmer, Wohnzimmer, Schlafzimmer, in Garage und Küche finden sie Informationen bzgl. Energieverbrauch und Einsparungsmöglichkeiten. Wenn beide Gruppe ihre Rätsel zu den Wohnräumen gelöst haben, arbeiten sie wieder als Grossgruppe zusammen.

3. Spielphase: Ganze Gruppe

Beim letzten Rätsel (3. Spielphase) bekommen die Teilnehmenden einen Überblick über Erneuerbare Energien. Dieses Rätsel ergibt den letzten Code. Von Agent Undercover bekommen sie ein Zertifikat, auf dem sie schliesslich drei Inputs des Escape-Rooms notieren sollen, womit sie persönlich einen Beitrag zur Eindämmung der Klimaerwärmung leisten wollen.

Nach dem Spiel...

bietet es sich an, sich einen Überblick über die verschiedenen Informationen zu verschaffen. Bspw. die verschiedenen Zettel mit den Informationen auflegen und allen TN jeweils 5 Klebepunkten, mit denen sie jene Infos markieren, die für sie am realistischsten scheinen, in den Alltag zu integrieren. Die meistgewählten Themen auf Flip/Tafel schreiben. Falls dafür die Zeit zu knapp ist, können die TN auf ihren Zertifikaten ihre persönlichen Vorhaben einfach ankreuzen.

Literaturhinweise zu den Rätseln

Kinderzimmer:	Mystery, Online-Shopping, Energie und Klimawandel, S.6, education 21, https://catalogue.education21.ch/de/mystery-online-shopping-energie-und-klimawandel
Wohn- / Schlafzimmer:	- Fakten zur Energie 4, «Energieverbrauch weltweit und in der Schweiz», https://www.energieschweiz.ch/bildung/unterrichtsthema/ - «Aufgedeckt - die 10 grössten Heizmythen»: www.verbund.com/de-at/privatkunden/themenwelten/heizung/heizmythen
Küche:	https://www.nachhaltigleben.ch/food/nachhaltige-ernaehrung-saisonale-lebensmittel-651
Garage:	Energie, Mobilität und Verkehr, Fakten zur Energie 7, https://www.energieschweiz.ch/bildung/unterrichtsthema/
Bad:	«BAUEN&WOHNEN» Hauseigentümer –Ausgabe Nr. 20–15. November 2019, S. 25
Erneuerbare Energien:	https://www.energieschweiz.ch/

ACHTUNG: STRENG GEHEIM => ZETTEL NICHT DEN TEILNEHMENDEN ZEIGEN!!!

Übersicht Spielleiter/in (= «Agent Undercover»)

Codes: **fett**; Tipps: grün, Couvert-Übergabe der Spielleitung: **rot**, Spielzeit: grau

SPIELPHASE 1 – Grossgruppe (Startzeit: _____)

Start: Couvert 1 übergeben = Spielstart (Startzeit notieren!)

Code: 016 (ca. 15 min nach Spielbeginn) => **Couvert 2 Team 1** und **Couvert 2 Team 2** übergeben

=> **Tipp:** «Faltet die 3 Projekte, die zu unseren Grundsätzen passen so, dass die jeweils kürzeren strichlierten Linien eines Projekts zusammen treffen. Für die Reihenfolge der drei Ziffern helfen die Punkte in der Ecke.»

SPIELPHASE 2 – 2 Teams

TEAM 1, Namen der Spielenden:	TEAM 2, Namen der Spielenden:
Code: 482159 (Bad) (nach ca. 28 min) Tipp: «Verfolgt die lange Regentropfenlinie in Richtung der Regentropfen!» Bei richtigem Code: Couv. 3 Team 1 übergeben	Code: 2091 (Küche) (nach ca. 28 min) Tipp: «Die Zahlen der Rechnung stehen für die Nummern der Liste, wofür ihr die Zahlen aus dem Interview eingesetzt habt. Achtung: 1 Tonne = 1000 kg.» Bei richtigem Code: Couv. 3 Team 2 übergeben
Code: 71 (Wohnzimmer) (nach ca. 36 min) Tipp: «Zieht eine Linie, die die jeweiligen Ergebnisse verbindet (Eine Linie von Raumwärme zu Warmwasser zu Verkehr; dann eine Linie von Vorraum zu Schlafzimmer; dann eine Linie von Haushalte zu Energieeinsparung zu Wohnzimmer)» Bei richtigem Code: Couv. 4 Team 1 übergeben	Code: 71 (Schlafzimmer) (nach ca. 36 min) Tipp: «Zieht eine Linie, die die jeweiligen Ergebnisse verbindet (Eine Linie von Raumwärme zu Warmwasser zu Verkehr; dann eine Linie von Vorraum zu Schlafzimmer; dann eine Linie von Haushalte zu Energieeinsparung zu Wohnzimmer)» Bei richtigem Code: Couv. 4 Team 2 übergeben
Code: 12-21-3-1 (auch 122131 richtig) (Kinderzimmer) (nach ca. 45 min) Tipp: «Wandelt die Buchstaben des Lösungsnamens in Zahlen um. Das Alphabet kann euch dabei helfen.» Bei richtigem Code: Es kann erst im ganzen Team weiter gemacht werden. Erst wenn auch der Code des anderen Teams da ist , bekommen alle zusammen das Couvert 5 . Das wartende Team darf das andere Team unterstützen.	Code: 21528 (Garage) (nach ca. 45 min) Tipp: «Der Code ergibt sich aus den Zahlen, die auf der Strasse liegen in Fahrtrichtung des Autos.» Bei richtigem Code: Es kann erst im ganzen Team weiter gemacht werden. Erst wenn auch der Code des anderen Teams da ist , bekommen alle zusammen das Couvert 5 . Das wartende Team darf das andere Team unterstützen.

SPIELPHASE 3 – Grossgruppe

Code: 8 (nach ca. 52 min) => Bei richtigem Code: **Couvert 6** übergeben

Code: 414 => Bei richtigem Code: **Couvert 7** übergeben

Tipp: «Man muss mehr schneiden, als man zuerst denkt. In den Ecken der Zettel stehen Buchstaben. Beginnt beim Pfeil innen und setzt sie kreisförmig zusammen!»

Schlusszeit (Übergabe Couvert 7): __:__ (nach ca. 60 min)

Spieldauer: __ Minuten + __ Minuten (Anzahl Tipps) = __ Minuten Spielzeit