



Deutschsprachige Erfinder in Gefahr



Scenario Game Master Sheets



Beschreibung der Rolle des Game Masters

Um die Rolle des **Game Masters** (GM) besser zu begreifen, können Sie die Archive “**Tool - Roadmap**” und “**Tool - Track Form**” in unserem [creation box](#) lesen. **Kapitel 4** in unserem guide “[Animation of a pedagogical escape room for language education](#)” könnte auch behilflich sein.

Der Game Master ist anwesend im Raum, aber nimmt auf keinen Fall an den jeweiligen Phasen teil. Er beobachtet den ganzen Prozess und bietet einige Hinweise nur wenn die Schüler wirklich keinen Ausweg finden.



Hinweise und Lösungen

Phase A – Mikroskop

Hinweise

- A.1: Die Schüler hören sich ein Hörtext an. Falls sie es ein zweites Mal hören müssen, helfen Sie ihnen, indem Sie ihnen die Knöpfe auf dem Bluetooth Lautsprecher zeigen.
- A.2: Die Schüler müssen die richtige Antwort für jede der fünf Fragen einkreisen und für jede Antwort eine Silbe oder einen Buchstaben nehmen.
- A.3: Wenn die Schüler alle Antworten haben und aus den Silben und Buchstaben nicht weiterkommen, können Sie auf dem Hörtext hinweisen, den sie früher gehört haben. Die Frage: Was war das Thema der Höraufgabe? kann dabei helfen.

Lösung

- Das Schlüsselwort ist Mikroskop

Phase B – Fernseher

Hinweise

- B.1: Die Schüler merken, dass es im Raum ein Mikroskop gibt. Daneben steht auch ein Tablet. Falls sie es nicht zum Wort Mikroskop kommen, um das Tablet aufzumachen, können Sie sie auf das Wort hinweisen.
- B.2 & B.3: Die Schüler kommen zur Learning-App Aktivität und bilden die Paare. Falls sie auf unbekannten Wortschatz stoßen, können Sie sie beraten die Bedeutung der Wörter im Internet zu suchen. Den nächsten Code bekommen sie beim Lösen der Onlineaktivität. Falls sie sich das Datum nicht merken,



helfen sie Ihnen in dem sie fragen: Wann wurde die erste Fernsehsendung realisiert?

| Lösung

- Das Datum 1930 ist der Code

| Phase C – Flugzeug

| Hinweise

- C.1: Die Schüler suchen nach einem Gegenstand im Raum, das mit dem Thema Fernseher zu tun hat. Bald sollen sie sowohl den alten Fernseher als auch die Kiste daneben merken. Sie sollen auch erkennen, dass sie den Code 1930 brauchen, um das Schloss aufzumachen. Falls sie es nicht erkennen sollen Sie Fragen stellen, um ihnen zu helfen. Etwa: Habt ihr eine vierstellige Zahl irgendwann gesehen?
- C.2: Die Schüler bekommen das Bild, den Mindmap und die Tabelle zum Dekodieren der Zahlenreihen. Sie sollen dann erkennen, dass sie die Tabelle zum Dekodieren verwenden müssen. Fall sie nicht daran denken, können Sie auf die Rolle der Tabelle Hinweisen.
- Auf der Tabelle sollen sie merken, dass sie zweimal benutzt werden soll, denn die Schüler brauchen sie noch einmal in Phase D.
- C.3: Wenn sie die 7 Wörter fertig haben, sollen sie merken, dass einige Buchstaben rotgeschrieben sind. Davon bekommen sie einige Buchstaben, von denen das Wort Flugzeug zu machen ist.

| Lösung

- Das nächste Passwort ist also **Flugzeug**.

| Phase D - Computer

| Hinweise



- D.1: Die Schüler sollen das Wort Flugzeug als Hinweis für die nächste Suche haben, und anschließend ein Spielzeug Flugzeug im Raum merken. Daneben sollen sie auch den Koffer merken. Um das Schloss am Koffer aufzumachen, brauchen sie eine vierstellige Zahl. Die haben sie aber nicht. Das ist der Moment, wo sie die Tabelle zum Dekodieren wieder benutzen sollen, und das Wort Flugzeug wieder enkodieren, das heißt in Zahlen umstellen. Falls die Schüler zu diesem Prozess nicht kommen, sollen Sie ihnen darauf hinweisen die Tabelle zu benutzen.
- D.2: Nachdem sie den Koffer öffnen sollen sie die zwei Blätter am Fenster kleben und das gesamte Text bekommen. Wenn sie das nicht hinbekommen, können Sie sie darauf hinweisen, dass das Licht vom Fenster wichtig ist.
- D.3: Wenn die Schüler den gesamten Text haben, müssen sie unten auf dem Blatt auf die Frage antworten: Wie heißt diese Erfindung auf Deutsch? Fall sie auf das Wort kommen, können Sie sie ein Hinweis auf das Verb „rechnen“ geben.

| Lösung

Das Passwort ist **Rechner**

| Phase E - Buchdruck

| Hinweise

- E.1& E.2: Die Schüler sollen das Wort Rechner sowohl als Hinweis für die nächste Station als auch als Passwort benutzen. Sie sollen also den Rechner im Raum finden und den Bildschirm mit dem Passwort Rechner aufschließen. Beim Aufschließen des Bildschirms sollen sie das Video abspielen lassen und





wenn es nötig stoppen oder wiederholen. Fall sie es nicht schaffen, können Sie auf die Knöpfe Play und Stop hinweisen.

- E.3: Nach dem Video sollen sie erkennen, dass sie das Puzzle fertig machen müssen. Das Bild der ersten Buchdruckmaschine haben sie schon mehrmals im Video gesehen und sollen sich es merken. Den Code im unteren Teil der Eisstielen sollen sie auch merken. Das soll der letzte Code sein, der sie zum Schluss des Escape Rooms führt.

| Lösung

Der Code ist **5522**

| Phase E – Schatz - Schlüssel

| Hinweise

- F.1: Die Schüler sollen jetzt erkennen, dass sie mit der vierstelligen Ziffer eine Kiste aufmachen sollen. Die müssen sie aber im Raum suchen. Sie steckt im Schrank. Falls sie die Kiste nicht finden, sollen Sie sie darauf hinweisen, dass sie auch versteckt sein kann.
- F.2: Wenn die Schüler die Kiste finden, sollen sie den vierstelligen Code benutzen, um das Schloss aufzumachen.
- F.3: Sie sollen auch die Schlüssel von der Kiste nehmen, um aus dem Raum zu kommen.



Vorbesprechung

Es ist von großer Bedeutung, dass Sie als Game Master eine Besprechung mit Ihren Schülern vor dem Game abhalten. Dazu können Sie kurz die Archive "Tool - rules - game and safety" and "Tool - Student profile sheet checked" in [creation box](#) nachschauen.



Nachbesprechung

Eine Nachbesprechung am Ende des Games sollen sie für ein wichtiges Teil des Escape Games halten. Die Schwierigkeiten der Schüler, der Spaß, den sie hatten, die Hindernisse, die sie getroffen haben, sollen alle in einer Nachbesprechung notiert werden. Ihre eigenen Gedanken beim Ablauf des Games sollen sie auch niederschreiben. Die Verbesserung der Erfahrung soll ihr nächstes Ziel sein.

Hier einige Fragen zum Nachbesprechung:

Folgende Recourcen in dem [creation box](#), können behilflich sein: "**Resource - How to organize the debrief**", "**Tool - Classic feedback roadmap**", "**Tool - Roadmap**", "**Tool - Track Form**" and "**Tool - Non-exhaustive trouble list**".

Sie könne folgende Fragen stellen:

- Wie hat es euch gefallen?
- Würdet ihr etwas ändern?
- Welche Phase hat euch am besten gefallen?
- Welche Phase hat euch am wenigsten gefallen? Warum?
- Wie habt ihr euch während des Games gefühlt?
- Hat euch eine Phase Angst gemac





Erasmus+

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Projektcode: 2020-1-FR01-KA201-080646



Dieses Werk ist unter der Creative Commons Lizenz "Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)"

lizenziert. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>