



Hänsel und Gretel: die Flucht vor der Hexe



Szenariobeschreibung und Fahrplan



Kontext der Geschichte

Hänsel und Gretel sind ein Bruder und eine Schwester, die in einem Wald ausgesetzt wurden, wo sie einer Hexe in die Hände fallen, die in einem Haus aus Lebkuchen, Kuchen und Süßigkeiten lebt. Um den Weg zurück nach Hause zu finden, brauchen sie die Hilfe von begeisterten Helfern, um die mysteriösen Aufgaben zu lösen und die Hexe zu überlisten. Hänsel und Gretel haben mit ihren Helfern nur eine Stunde Zeit, um alle Aufgaben zu erledigen, sonst hält die Hexe sie für immer verschlossen.

Die Helfer wissen, dass ihnen nicht viel Zeit bleibt und leiten sofort eine Untersuchung ein.



Globale Erklärung

Die Spieler betreten den Raum und finden einen Brief von Hänsel und Gretel, in dem sie gebeten werden, ihnen bei der Flucht vor der Hexe zu helfen. Sobald sie den Brief bekommen, werden die Spieler im Raum eingesperrt und sollen die Hexe überlisten.

Auf dem Boden ließen Hänsel und Gretel zwei Schachteln mit Süßigkeiten, mit kleinen Bildern eines anderen Würfels darauf zurück. Die Spieler müssen herausfinden, wie man die Abbildungen eines Würfels auf den Schachteln verwendet. Eine der Boxen ist komplett leer, aber die andere enthält eine kleine Nachricht.

Sobald die Spieler ein Schließfach mit der Aufschrift „Rolle“ bemerken, müssen sie das Rätsel lösen, das sie in einer Schachtel mit Süßigkeiten finden. Sobald dies erledigt ist, werden sie das Schließfach aufschließen.

Im Schließfach finden sie eine verschlüsselte Nachricht und einen kleinen Taschenspiegel. Mit diesem kleinen Spiegel entschlüsseln die Spieler die Nachricht, die sie zu dem digitalen Schloss am Schließfach führt, das den nächsten Schlüssel verbirgt.

Wenn das nächste Schließfach geöffnet wird, hören die Spieler eine Audioaufnahme, die sie daran erinnert, dass die Hexe ihr Feind ist. Die nächsten beiden Hinweise sind mit der Hexe verbunden, bei der die Spieler ihr Wissen über entgegengesetzte Adjektive wiederholen sollten. Nachdem sie diese Aufgabe erfolgreich abgeschlossen haben, finden sie ein einzigartiges Codeschloss, das mit dem Vater von Hänsel und Gretel verbunden ist.



Mit ihrem Wissen über dem Märchen können die Spieler das letzte Rätsel lösen, das sie zur Flucht aus dem Raum führt und Hänsel und Gretel sicher und gesund nach Hause zu ihrem Vater bringt.



Fahrplan

Das Diagramm der detaillierten Schritte ist als **angehängte Datei** verfügbar. Wenn Sie beim Lesen den Schritten im Diagramm folgen, können Sie besser verstehen und **visualisieren**, wie sich das Spiel entwickeln wird.

| Phase A – Die Nachricht von Hänsel und Gretel

Die Spieler haben die Nachricht von Hänsel und Gretel erhalten, in der sie gebeten werden, ihnen zu helfen, den Weg aus dem Hexenhaus zu finden. Sie sagen ihnen, dass sie das Rätsel lösen müssen, das in einer der Kisten versteckt ist, die sich irgendwo im Raum befinden.

| Schritt A.1 – Finden Sie die Nachricht von Hänsel und Gretel

Wenn sie den Raum betreten, finden die Spieler eine Nachricht. Sie werden Die Nachricht lesen und versuchen, die im Brief erwähnten Schachteln mit Süßigkeiten zu finden, um sie richtig zu verwenden.

| Schritt A.2 - Finden Sie zwei Schachteln mit Süßigkeiten

Die Spieler sehen sich im Raum um und finden zwei Schachteln mit Süßigkeiten, mit Bildern verschiedener Würfel darauf. Sie müssen verstehen, dass sie sie öffnen





müssen, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren. Die Spieler müssen feststellen, was sie mit den Würfeln tun.

Schritt A.3 - Löse das Rätsel, um das Schließfach zu öffnen

Sobald sie das Rätsel in einer Schachtel mit Süßigkeiten gefunden haben, müssen sie herausfinden, welches Schließfach geöffnet werden muss. Das Schließfach, das zuerst geöffnet werden muss, ist das mit dem Wort „Rolle“ darauf. Sie müssen feststellen, dass das richtige Schließfach dasjenige ist, das mit den im vorherigen Schritt gefundenen Würfeln verbunden ist.

Schritt A.4 – Verwenden Sie den Code, um das Schließfach zu öffnen

Sobald sie das Rätsel gelöst haben, verwenden sie die Antwort als Code, um das Schließfach zu öffnen und mit Phase B fortzufahren.

Phase B – Noch eine Nachricht von Hänsel und Gretel

Die Spieler konnten das Schließfach öffnen, in dem sie eine neue Nachricht von Hänsel und Gretel und einen Spiegel finden, den sie verwenden müssen, um sie zu entschlüsseln.

Schritt B.1 – Finden Sie eine verschlüsselte Nachricht

Die Spieler finden eine verschlüsselte Nachricht von Hänsel und Gretel, die sie ohne Spiegel nicht lesen können.



Schritt B.2 – Benutzen Sie den Spiegel und lies eine Nachricht

Die Spieler müssen herausfinden, dass die verschlüsselte Nachricht nur mit dem Spiegel gelesen werden kann. Sobald sie die Nachricht gelesen haben, müssen sie die richtige Schublade finden, die mit dem Code aus der Nachricht geöffnet werden kann. Die Botschaft lautet: Was hat keinen Anfang, Ende oder Mitte? Die Antwort ist donut.

Schritt B.3 – Finden Sie die richtige Schublade

Die Spieler müssen zu dem Schluss kommen, dass die Antwort auf das Rätsel ein Wort Donut ist und dass dieses Wort verwendet werden muss, um ein digitales Buchstabenschloss an der Schublade mit den Donut-Aufklebern darauf zu öffnen und mit Phase C fortzufahren.

Phase C – Die Hexe

Die Spieler werden fortfahren, das Schließfach zu öffnen und ein seltsames Geräusch zu hören und Gegenstände zu finden, die mit der Hexe in Verbindung stehen.

Schritt C.1 – Lauschen Sie dem seltsamen Geräusch

Sobald sie das Schließfach öffnen, hören die Spieler ein Hintergrundgeräusch einer Hexe, die sie mit einem Topf in einer Ecke des Raums in Verbindung bringen.



Schritt C.2 – Finden Sie den Topf

Sobald sie den Raum durchsucht haben, werden sie den Topf in der Ecke des Raums bemerken, der kleine Steine enthält. Es gibt auch eine Nachricht im Topf.

Schritt C.3 – Lesen Sie die Nachricht

Sobald sie die kleinen Steine und eine Nachricht im Topf finden, müssen sie die Nachricht zuerst lesen. Die Nachricht hat die Form einer Frage „Was ist das Gegenteil von satt?“ Die Spieler müssen hier ihr Wissen über das Märchen einsetzen, um zu wissen, welches Adjektiv benötigt wird. Es ist sehr nützlich, das ganze Märchen in der Klasse vor der ER zu behandeln.

Schritt C.4 – Beachten Sie das Mobiltelefon

Die Spieler müssen sich im Raum umsehen und das Mobiltelefon finden, das nur mit der Antwort auf die Frage im vorherigen Schritt freigeschaltet werden kann. Mit dem richtigen Code entsperren sie das Mobiltelefon und sind bereit für Phase D.

Phase D – Lesen Sie die Textnachricht

Die letzte Phase des Spiels besteht darin, die Textnachricht zu lesen und den Raum freizuschalten.

Schritt D.1 – Entsperren Sie das Mobiltelefon

Mit dem Adjektivcode entsperren die Spieler das Mobiltelefon und finden die Textnachricht.





Schritt D.2 – Lesen Sie die Textnachricht

Sobald die Spieler das Mobiltelefon entsperren, finden sie eine Textnachricht vom Vater von Hänsel und Gretel, die besagt, dass sie die Steine zählen müssen, damit sie nach Hause zurückkehren und der Hexe entkommen können.

Schritt D.3 – Zählen Sie die kleinen Steine

Die Spieler müssen die kleinen Felsen zählen, die in der vorherigen Phase gefunden wurden. Sobald dies erledigt ist, erhalten sie die Nummer, die sie aus dem Raum bringt. Die Anzahl der kleinen Felsen beträgt 12.



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>