

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

Spielanleitung

Escape the Climate-Crisis

Ziele des Escape-Rooms

- **Sensibilisierung**
 - Zusammenhang Energieverbrauch und Klimaerwärmung
 - Problemursprung: u.a. Energieverbrauch des Lebensstils der westlichen Welt
 - Konsequenzen tragen zuerst die Menschen im globalen 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 einfachvervielfältigen 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)

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, die in der Mitte des Tisches die abgelaufene Zeit anzeigt

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

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, 4 Bleistifte, 1 Radiergummi, evtl. Klebeband
- Kleine Tische: je 1 Schere, 1 Bleistift, 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 bereitlegen.
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.
 - 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 die richtigen Couverts an die entsprechenden Teams übergeben werden.

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

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 60 Minuten Zeit für die Mission «Escape the climate crisis». Der/Die Spielleitende heisst «Agent Undercover» und ist Mitglied der Organisation «5 Minuten vor 12».

1. Spielphase: Einstieg in ganzer Gruppe

Zu Beginn erhält die Gruppe ein Couvert. Über den 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, erhält sie zwei Couverts.

2. Spielphase: Auf 2 Teams aufgeteilt

Nun teilt sich die Gruppe in zwei gleich grosse Teams (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 Wohnungsräumen gelöst haben, arbeiten sie wieder als Grossgruppe zusammen.

3. Spielphase: Ganze Gruppe

Beim letzten Rätsel (3. Spielphase) erlangen die Teilnehmenden einen Überblick über Erneuerbare Energien. Dieses Rätsel ergibt den letzten Code. Vom Agent Undercover erhalten sie ein Zertifikat, auf dem sie 3 Inputs des Escape-Rooms notieren, mit denen sie einen persönlichen 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 Klebepunkte verteilen, mit denen sie jene Infos markieren, die sie am einfachsten in ihren Alltag integrieren können. 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.

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

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/pri-vatkunden/themenwelten/heizung/heizmythen
- Küche: <https://www.nachhaltigeben.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. 25Erneuerbare Energien:
<https://www.energieschweiz.ch/>

Übersicht Spielleiter/in (= «Agent Undercover»)

Codes: **fett**; Tipps: **blau**, 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 zusammentreffen. Für die Reihenfolge der 3 Ziffern helfen die Punkte in der Ecke.»

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

SPIELPHASE 2 – 2 Teams

TEAM 1, Namen der Spielenden:	TEAM 2, Namen der Spielenden:
<p>Code: 482159 (Bad) (nach ca. 28 min)</p> <p>Tipp: «Verfolgt die lange Regentropfenlinie in Richtung der Regentropfen!»</p> <p>Bei richtigem Code: Couvert 3 Team 1 übergeben</p>	<p>Code: 2091 (Küche) (nach ca. 28 min)</p> <p>Tipp: «Die Zahlen der Rechnung stehen für die Nummern der Liste, wofür ihr die Zahlen aus dem Interview eingesetzt habt.</p> <p>Achtung: 1 Tonne = 1000 kg.»</p> <p>Bei richtigem Code: Couvert 3 Team 2 übergeben</p>
<p>Code: 71 (Wohnzimmer) (nach ca. 36 min)</p> <p>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 Haushalten zu Energieeinsparung zu Wohnzimmer)»</p> <p>Bei richtigem Code: Couvert 4 Team 1 übergeben</p>	<p>Code: 71 (Schlafzimmer) (nach ca. 36 min)</p> <p>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 Haushalten zu Energieeinsparung zu Wohnzimmer)»</p> <p>Bei richtigem Code: Couvert 4 Team 2 übergeben</p>
<p>Code: 12-21-3-1 (auch 122131 richtig) (Kinderzimmer) (nach ca. 45 min)</p> <p>Tipp: «Wandelt die Buchstaben des Lösungsnamens in Zahlen um. Das Alphabet kann euch dabei helfen.»</p> <p>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.</p>	<p>Code: 21528 (Garage) (nach ca. 45 min)</p> <p>Tipp: «Der Code ergibt sich aus den Zahlen, die auf der Strasse liegen in Fahrtrichtung des Autos.»</p> <p>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.</p>

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

SPIELPHASE 3 – Grossgruppe

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

Code: 414 => Bei richtigem Code: **Abschluss und Diskussion mit dem Handout «So kann ich handeln»**

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!»

Handout «So kann ich handeln»

In der Druckgrösse 100% und doppelseitig ausgedruckt und gefaltet ist er für eine Diskussion nach dem Spiel (auch eine Woche später in einer nächsten Lektion) sehr geeignet.

Die Jugendlichen können für jede Domäne (Mobilität, Konsum, Ernährung, etc.) das ankreuzen, was sie schon Gutes tun und darauf stolz sein können.

Die Diskussion kann dann über die anderen Handlungsmöglichkeiten stattfinden und mit den Kameraden Inspirationen und Ideen gefunden werden.

Zuhause können sie dann im Familienrahmen die Handlungsmöglichkeiten besprechen, die in der Verantwortung der Erwachsenen sind.

Wichtig ist auch, dass die Jugendlichen verstehen, dass unser Überkonsum den Klimawandel verschärft und dadurch die Lebensbedingungen der Menschen im globalen Süden bedroht.

Es geht um Verzicht, aber auch um Gewinn der Lebensqualität. Weniger kann mehr sein.