

Spielanleitung — Escape Game: „Die Demokratie in Gefahr“

Zielgruppe: Schulklassen (ab Mittelstufe)

Teilnehmende: 5 Gruppen (je 1 Rucksack)

Dauer: ca. 45 Minuten (je nach Hilfsangebote, Recherche im Internet?)

Spielidee

Die Demokratie ist in Gefahr: Wichtige Unterlagen für die bevorstehenden Wahlen wurden gestohlen. Jede Gruppe erhält einen Rucksack mit Rätseln. Ziel ist es, nacheinander sechs Aufgaben zu lösen, sechs Schlösser zu öffnen und in der kleinsten letzten Tasche einen USB-Stick mit den verschwundenen Wahlunterlagen zu finden, der symbolisch die Demokratie rettet.

Vorbereitung (für Lehrende / Spielleitung)

1. Rucksäcke und Taschen vorbereiten:

- Pro Gruppe 1 Rucksack
- In jedem Rucksack 6 verschließbare Fächer, Taschen oder Behälter, die man mit einem Zahlen- oder Buchstabenschloss abschließen kann.
- 6 Schlösser pro Rucksack: 1 x Buchstabenschloss, bei dem die Kombination B-R-D-T-E möglich ist, 1 x 4-Zahlenschloss, 4 x 3-Zahlenschloss.

2. Schlösser und Farbkodierung:

- Die 3-Zahlenschlösser und die dazugehörigen Aufgaben wurden farbig markiert (rot, lila, grün, gelb).

3. Hinweise:

- Das Einleitungsblatt bekommen die Gruppen zusammen mit dem Rucksack. In der vorderen Tasche des Rucksacks wird die erste Aufgabe versteckt (Rätsel zum Buchstabenschloss).
- Auf jedem Aufgabenblatt wird erklärt, wie das dazugehörige Schloss geöffnet werden kann. Meistens braucht man einen 3-Zahlen-Code, einmal einen 4-Zahlen-Code und einmal einen Code aus 5 Buchstaben.

4. Finale:

- In der kleinsten, letzten Tasche liegt pro Gruppe ein „Rettungsgegenstand“ – ein USB-Stick mit den verschwundenen Wahlunterlagen. Das rettet symbolisch die Demokratie.

5. Materialliste:

- 5 Rucksäcke
- fünf ineinander steckbare Taschen oder andere Behälter, die sich jeweils mit einem Hängeschloss verschließen lassen

- 30 Aufgabenblätter (6 × 5), Lösungsblatt für die Lehrkraft
 - 30 Schlösser/Markierungen
 - ggf. Drucker, Laminiergerät und Laminierfolien
-

Spielablauf

1. Einstimmung (5 Minuten)

- Spielleitung erklärt kurz die Hintergrundgeschichte: „Wichtige Wahlunterlagen sind verschwunden — nur wenn alle Gruppen ihre Rätsel lösen, kann die Demokratie gerettet werden.“
- Regeln und Sicherheit kurz erläutern (kein Gewalttames Öffnen der Schlösser, Respekt gegenüber Materialien).

2. Start

- Jede Gruppe erhält einen Rucksack und das Einleitungsblatt.
- Startsignal: Zeit läuft (optional: Timer setzen).

3. Rucksack durchsuchen

- Die Gruppe findet in einer der Taschen die erste Aufgabe.

4. Aufgaben lösen und Schlösser öffnen

- Zu jeder Aufgabe gehört eine Lösung, aus der je nach Gestaltungsvariante ein Schlüsselcode entsteht:
 - Aufgabe 1: 5 Lösungswörter ergeben durch ihre Anfangsbuchstaben den Code für das erste Schloss.
 - Aufgabe 2: Korrekte Zuordnung der Begriffskärtchen → Zahlenkombination für das rote Schloss
 - Aufgabe 3: Korrekte Zuordnung der Beispiele → Zahlenkombination für das lila Schloss
 - Aufgabe 4: Nachrichten bewerten (richtig/Desinformation) → Zahlenkombination für das grüne Schloss
 - Aufgabe 5: Begriffe den Grundrechten zuordnen, Buchstaben zählen und gemäß Anleitung subtrahieren → vierstelliger Code für das schwarze Schloss
 - Aufgabe 6: Korrekte Zuordnung der Beispiele → Zahlenkombination für das gelbe Schloss
- Jedes Mal, wenn ein Schloss geöffnet wird, finden die Spieler die nächste farblich passende Aufgabe für das nächste Schloss/die nächste Tasche.

5. Hilfe

- Auf Anfrage gibt die Spielleitung einen Tipp, kostet aber Zeitstrafe (z. B. –5 Minuten) oder Punkteabzug.

6. Finale

In der kleinsten, letzten Tasche jedes Rucksacks befindet sich ein USB-Stick mit der Aufschrift „to secret“. Auf dem Stick sind die verschwundenen Wahlunterlagen gespeichert — damit sind die Wahlen gerettet.

Zeit- und Punktwertung (optional)

- Schnellste Gruppe (alle Aufgaben richtig): Bonuspunkte/präsent.
 - Für jeden genutzten Hinweis: –1 Hinweispunkt oder –5 Minuten Abzug.
-

Sicherheits- und Fairnessregeln

- Keine Gewalt an Material oder Schlössern.
 - Keine Kommunikation zwischen Gruppen (außer bei ausdrücklich erlaubter Kooperation).
 - Respektvoller Umgang miteinander.
 - Spielleitung entscheidet bei Streitfällen.
-

Abschluss

- Gemeinsame Reflexion (10–15 Minuten): Bespricht, welche Aufgaben schwierig waren, welche demokratischen Werte euch wichtig erscheinen und was hat man bei diesem Spiel gelernt.
 - Optional: Kurze Präsentation jeder Gruppe über einen demokratischen Wert, den sie als besonders wichtig empfindet.
-