

Spielanleitung

A person in a dark jacket and cap is seen from the back, looking towards a glowing red hot air balloon that is engulfed in flames and falling through a dark, starry night sky. The background features silhouettes of evergreen trees against a deep blue night sky.

**EXIT THE
VERSCHWÖRUNG**

Mobiler Escape-Room zu Verschwörungsmmythen und Demokratiegefährdung

Exit the Verschwörung

Exit the Verschwörung ist ein Escape Game der politischen Jugendarbeit zur Prävention von Verschwörungstheoriebildung und Radikalisierung.

Exit the Verschwörung kann von Bildungsträgern für Gruppen bis zu 6 Personen eingesetzt werden. Es ist von Vorteil, wenn sich die Jugendlichen untereinander kennen, aber nicht nötig.

Exit the Verschwörung kann abgewandelt auch in Schulen eingesetzt werden, wenn die Schüler*innen über den Tag verteilt den Raum durchlaufen oder mehrere Exemplare gleichzeitig im Einsatz sind.

Das Spiel

Durch den Escape-Room lernen die Jugendlichen spielerisch Verschwörungsmechanismen kennen und bekommen Einblicke in einen Radikalisierungsprozess. In Kombination mit einer auf das Spiel folgenden Nachbereitung erlangen die Spieler*innen ein gutes Verständnis für Verschwörungstheorien und deren Aufbau, Verbreitung und Auswirkungen.

Ort

Das Spiel Exit the Verschwörung ist ein mobiles System und kann in Schulen, Jugendzentren, Besprechungs- und Veranstaltungsräumen aufgebaut und durchgeführt werden. Der Platzbedarf ist gering, es genügt ein 20-30 qm großer Raum. Der Auf- und Abbau dauert jeweils etwa eine Stunde.

Zielgruppe

Zielgruppe sind Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 15 und 27 Jahren. Vorkenntnisse zu Verschwörungsmethoden sind nicht erforderlich.

Betreuung

Für die Durchführung des Spiels wird eine Person benötigt, die sich um den Auf- und Abbau sowie um das Anleiten der Spieler*innen vor Ort, kümmert. Bei der Durchführung und Nachbereitung bietet es sich an, je nach Bedarf und Möglichkeiten mit weiteren Fachkräften, Pädagog*innen oder Schulsozialarbeiter*innen zusammenzuarbeiten.

Inhalt

Z - Immun	4
Material insgesamt	6
Das Notizbuch	8
Das Polizeitablet	10
Smartphone und Spiellaptop	12
Vor dem ersten Spiel	14
Controlsoftware	16
Technik/ Bomben Tutorial	18
Spielaufbau	20
Das Spiel einleiten	24
Spielablauf	26
Apophenia	28
Aufbau, Einleitung, Ablauf	30
Abschlussgespräch Z-Immun	32
Abschlussgespräch Apophenia	34
Visualisierung der Charaktere	40
Nach dem Spiel/ Varianten	42
Kontakt und Impressum	44

Z-Immun

Z-Immun ist ein klassischer Escape-Room. Es geht darum Rätsel zu lösen, um eine vom Spielleiter gestellte Aufgabe zu erfüllen.

Die Geschichte

Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Hackertiven, die von der Polizei beauftragt werden, einen Anschlag zu verhindern. Im Laufe des Spiels finden sie heraus, dass der Terrorist Christoph Meier Anhänger einer Verschwörungstheorie ist. Er glaubt, dass Eliten versuchen die Jugend zu kontrollieren, deren Social-Media Plattformen abzuschalten und bei den Wehrhaften unter ihnen, furchtbare Kopfschmerzen auszulösen. Das alles mithilfe von Heißluftballons. Der Anführer der Gruppe - Z - heizt die anderen Verschwörungsgläubigen immer mehr auf, bis es am Ende eskaliert.

Ziel im Spiel

Um den Anschlag zu verhindern, müssen die Spieler*innen der Polizei den Anschlagsort zurückmelden. Um diesen herauszufinden, müssen sie eine zerstückelte Karte zusammensetzen und diese mit einer Karten-App wie Google Maps abgleichen. Außerdem bekommen sie während des Spiels noch Fragen zu den Hintergründen der Tat gestellt, welche sie auch beantworten sollen.

Pädagogisches Ziel

Über sein Tagebuch und den Chatverläufen mit seinen Mitstreitern können die Spieler*innen Christoph Meiers Radikalisierungsgeschichte nachempfinden. Sie erleben außerdem andere klassische Mechaniken von Verschwörungstheorien, wie zum Beispiel die Verbreitung durch Influencer*innen oder die Rolle eines Anführers. Diese Erfahrungen sind den Spielenden zunächst nicht bewusst, können aber durch das Nachgespräch gefestigt werden.



Material

Das Material von Exit the Verschwörung ist auf drei unterschiedlich große Transportboxen aufgeteilt. Die Größte der drei, ist dabei gleichzeitig auch die Spielmaterialbox, die die Spielgruppe während dem Spiel überreicht bekommt.

Die mittelgroße Box ist für den Transport der Technik und die kleine Box für Kleinkram. Zusätzlich zu den drei Boxen gibt es noch eine Tasche für das Hintergrundbanner mit Gestänge.

Spielkiste

- 1 Verschlussener Koffer
- 1 Spiellaptop
- 1 Smartphone
- 4 Bilder für Manipulationsrätsel
- 1 Wiki-Artikel
- 1 Kartenstück
- 1 Notizbuch
- 1 Wiki-Schablone
- 1 Kartenstück
- 1 Zerum Forte Flasche
- 1 Lampe
- 2 Mehrfachsteckdosen

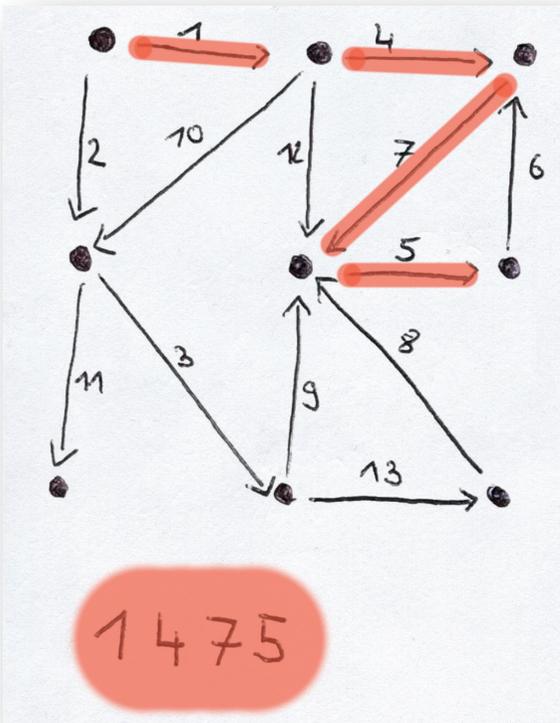


Das Notizbuch

Im Notizbuch hat Christoph Meier seinen Lebensalltag festgehalten und sich wichtige Informationen notiert. So finden die Spielenden hier das Passwort für Laptop und Smartphone sowie Hinweise auf die Lösung weiterer Rätsel. Dazwischen können sie in einer Art Tagebuch nachvollziehen, wie Christoph Meier Teil der Verschwörungsgruppe wurde und sich langsam radikalisierte.

Rätselemente

Im Notizbuch steht das Passwort für den Laptop „z-immun“, sowie der Handycode. Für den Handycode muss man den Pfeilen der entsprechenden Zahl folgen und kommt dadurch auf das Muster.



Story

Die im Notizbuch erzählte Geschichte fängt harmlos an. Christoph Meier klagt über starke Kopfschmerzen, gegen die selbst der Arzt keine Lösung findet. Egal an wen er sich wendet, er findet keine Hilfe. Es wird schnell klar, dass Christoph keine Freunde hat und ihm seine Arbeit keinen Spaß macht und er auch dort keinen Anschluss findet.

Antworten auf seine Fragen findet er im Internet. In einem Forum bietet der Nutzer „Z“ Hilfe an. Christoph Meier fängt an, eine Bindung zu Z aufzubauen. Z schickt ihm interessante Artikel und sie treffen sich auch im echten Leben.

Nachdem die beiden eine Bindung aufgebaut haben, weist Z Christoph in die Verschwörungstheorie ein. Er erklärt ihm, dass die Kopfschmerzen von Ballons verteiltem giftigem Quarzsand kommen. Das alles sei Teil des Plans der „Boomer“. Außerdem lädt er Christoph in einen Chat mit Gleichgesinnten ein, wo sie sich austauschen können.

Zufälle, wie zum Beispiel Forumsausfälle parallel zu einer Heißluftballonüberfahrt, bestärken Christoph in seinem Glauben an die Verschwörungstheorie. Außerdem kündigt Christoph seine Arbeit und umgibt sich nur noch mit Gleichgesinnten, die eine Echokammer um ihn herum bilden.

Das alles führt zu einer immer stärkeren Radikalisierung, die darin endet, dass er beschließt einen Anschlag auf die Heißluftballonmeisterschaft zu verüben.

A	..	N	..
B	O	---
C	--- .	P	.---
D	--- .	Q	--- .
E	. .	R	--- .
F	S	. . .
G	- . .	T	- . .
H	U
I	. . .	V
J	W
K	X
L	Y
M	Z

SCHREIBE ZE
 MIT Z.
 ER SCHIKT
 ARTIKEL UND
 NICHT ALLES
 WAS EINEM
 ERZÄHLEN,
 ER VERSUCH
 UND SEIN
 SCHLÜSSIG
 ENDLICH
 MICH E

Abbildung ähnlich

Das Polizeitablet

Das Polizeitablet ist der exklusive Kommunikationskanal mit dem Polizeipräsidenten. Hierüber bekommen die Hackektive ihren ursprünglichen Auftrag und müssen auch hier den Anschlagsort, also die finale Lösung, eingeben.

Außerdem bekommen sie im Laufe des Spiels immer wieder Fragen über die Hintergründe der Tat gestellt, welche sie beantworten müssen. Dadurch soll der Fokus der Spielenden mehr auf die Story gelenkt werden. Außerdem kann die Spielleitung über den Chat Tipps an die Spieler*innen schicken.

Apophenia

In Apophenia nutzen Sie das Tablet, um eine Videokonferenz zu simulieren, in der sich die Spielenden befinden. Die Antworten der Spieler*innen beeinflussen dabei, welche Videos Sie als Spielleiter*in abspielen.



Abbildung ähnlich



Das Handy mit dem Darkchat

Mit seinem Handy hat Christoph Meier mit den anderen Mitgliedern der Verschwörungsgruppe kommuniziert. Dafür nutzten sie die Plattform Darkchat, die über eine App auf dem Startbildschirm erreichbar ist. Der Darkchat ist unterteilt in einen Gruppenchat mit und 5 Privatchats mit drunkenboy, Z, snoopy257, Meli_22 und Astra.

Rätselinhalte

Im Chat mit „Meli_22“ bekommen die Spieler*innen einen Hinweis, dass sie die 09.zip Datei im Mailprogramm von Christoph Meier finden können. Außerdem können sie die 07.zip aus dem Chat mit „drunkenboy“ herunterladen.

Das für die Lösung der 07 benötigte Youtube-Video von der Influencerin T S Mauf, finden die Spieler*innen im Gruppenchat.

Der Chat verändert sich im Laufe des Spiels, um eine stärkere Immersion zu erzeugen. Die Spielleitung kann dafür zwei Ereignisse auslösen:

Ereignis eins ist eine Drohung, dass die Gruppe beobachtet wird. Das soll auf die versteckte Spionagekamera im Raum hinweisen.

Ereignis zwei ist eine Erweiterung des Gruppenchats, der den Spieler*innen versichern soll, dass die Bombe eine Fehlzündung hatte und sie nicht verloren haben.

Story

Mit dem Chat und vor allem dem Gruppenchat soll gezeigt werden, wie die Gruppe untereinander kommuniziert, wie sie sich gegenseitig aufputschen und jede Kritik ignorieren und schließlich die Person Snoopy257 aus der Gruppe werfen.

Über das Video von T S Mauf und die älteren Nachrichten im Chat wird die Verschwörungstheorie, an welche die Gruppe glaubt, näher erklärt und ihr Feindbild - die Boomer - dargestellt.

Im Privatchat mit Z wird seine Rolle als Christoph Meiers Guru und letztendlich auch Auftraggeber näher erläutert.

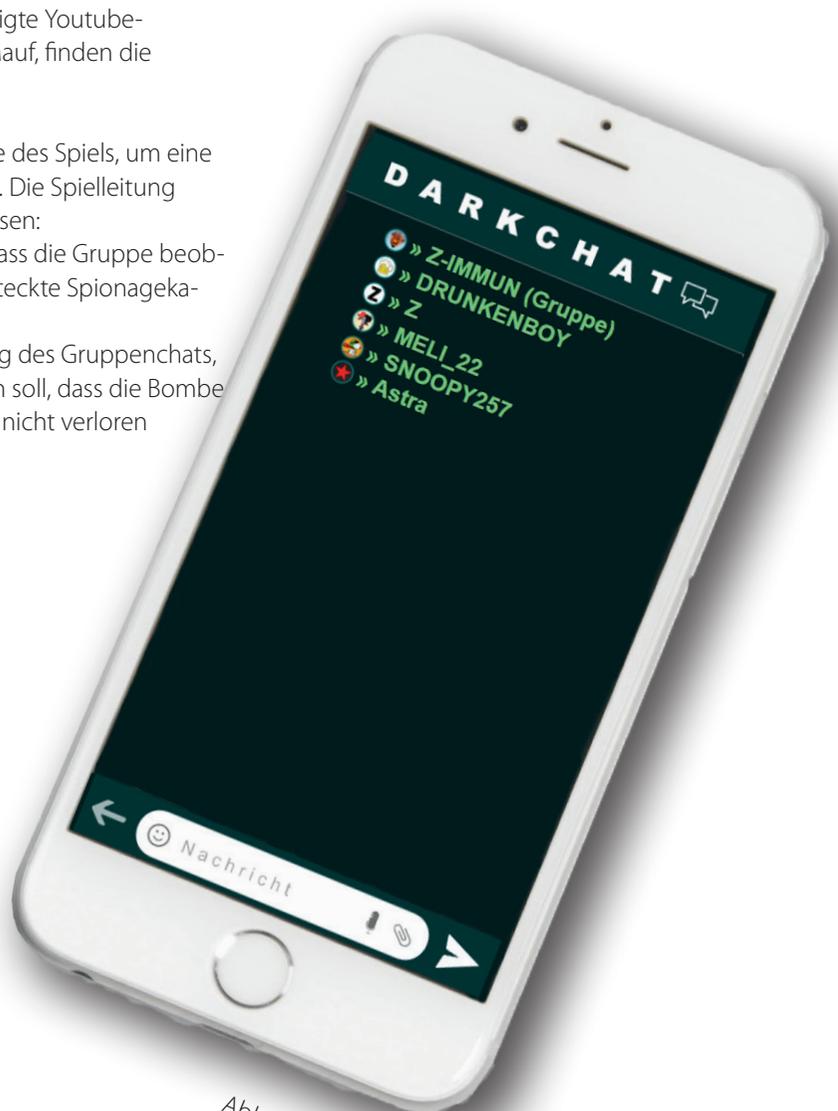


Abbildung ähnlich

Der Spiellaptop

Der Spiellaptop ist das Kernelement des Spiels. Hier auf hat Christoph Meier seine Geheimnisse verschlüsselt, die die Spielenden nach und nach freispielen. Dafür müssen die Spieler*innen sein Mailkonto überprüfen und seine Besitzgegenstände richtig kombinieren, um auf die Lösung zu kommen.

Rätselelemente

Auf dem Desktop befinden sich das Kartenstück 03, sowie 8 Ordner nummeriert von 04-11. Bis auf die Nummern 07 und 09 enthält jeder dieser Ordner einen verschlüsselten Zip-Ordner und einen Passwort-Hinweis.

Die Ordner 07 und 09 enthalten jeweils nur den Passworthinweis, da die dazugehörigen Zip-Ordner erst noch im Mail-Konto oder im Darkchat gefunden werden müssen.

Jeder Zip-Ordner enthält ein Teil der finalen Karte sowie ein Textstück mit einzelnen Buchstaben, die zusammengesetzt das Passwort für 11.zip ergeben.

Apopenhia

Im Spiel Apopenhia können die Spieler*innen den Laptop nutzen, um mit ihm im Internet zu surfen. Um zu simulieren, dass es sich aber um einen anderen Nutzer handelt und um das Recherchieren einfacher zu machen, wird dafür ein anderer Benutzer als in Z-Immun verwendet.

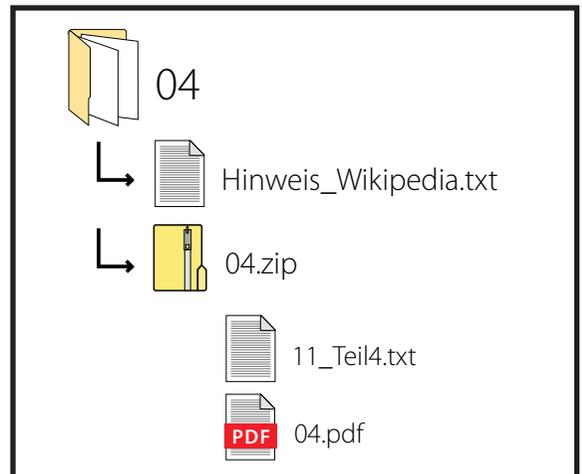


Abbildung ähnlich

Vor dem ersten Spiel

Installation der Spielleitungssoftware

Laden Sie sich von exitmobil-bayreuth.de/exit-the-verschwuerung die Installationsanleitung herunter und folgen Sie den Schritten auf Seite 18 zur Installation der Spielleitungssoftware.

Login im Spielleitungscontroller

Starten Sie jetzt die Spielleitungssoftware.exe und melden Sie sich mit Ihren Login-Daten an. Das Passwort ist standardmäßig „Mellon“. Bei Raumname geben Sie den Namen an, der auch auf dem Tablet und Handy verknüpft ist. Beim Standardspiel ist das „Marco“. Falls Sie diesen geändert haben, ist wichtig, dass dies auch in der DATA.txt Textdatei geändert wird.

Wenn Sie sich bei einem anderen Raum anmelden wollen, müssen Sie Ihren Browser-Cache löschen und neu anmelden.

Passwort

Raum für das Spiel

Darkchat Starten

Polizeichat Starten

Controller Starten



Ihre Profis für

Controlsoftware

Das Skript `Spielleiterssoftware.bat` öffnet automatisch die folgenden 3 Fenster: Spielleitungscontroller im Browser, Überwachungskamerastream und VNC-Viewer. Außerdem werden zwei Hintergrundprozesse gestartet, die, sobald Sie den dafür vorgesehenen Button drücken, die Mail mit dem Morsecode oder dem Überwachungskamerabild absenden.

Buttons

In der linken Leiste gibt es insgesamt fünf Buttons. Drei davon beeinflussen den Darkchat und zwei schicken eine Mail eines Verbündeten mit Hinweisen an die Spieler*innen.

Darkchat „Spielstart“ ist die Standardeinstellung des Darkchats und ist automatisch beim Start der Controlsoftware eingestellt. Deshalb sollten Sie im besten Fall auch während des Spiels nicht die Seite neu laden.

Darkchat „Wir beobachten euch“ gibt den Spielenden einen Hinweis darauf, dass sie beobachtet werden und sich eine versteckte Kamera im Raum befindet. Diese Einstellung sollte ausgelöst werden, wenn die Spieler*innen Rätsel 06 gelöst haben.

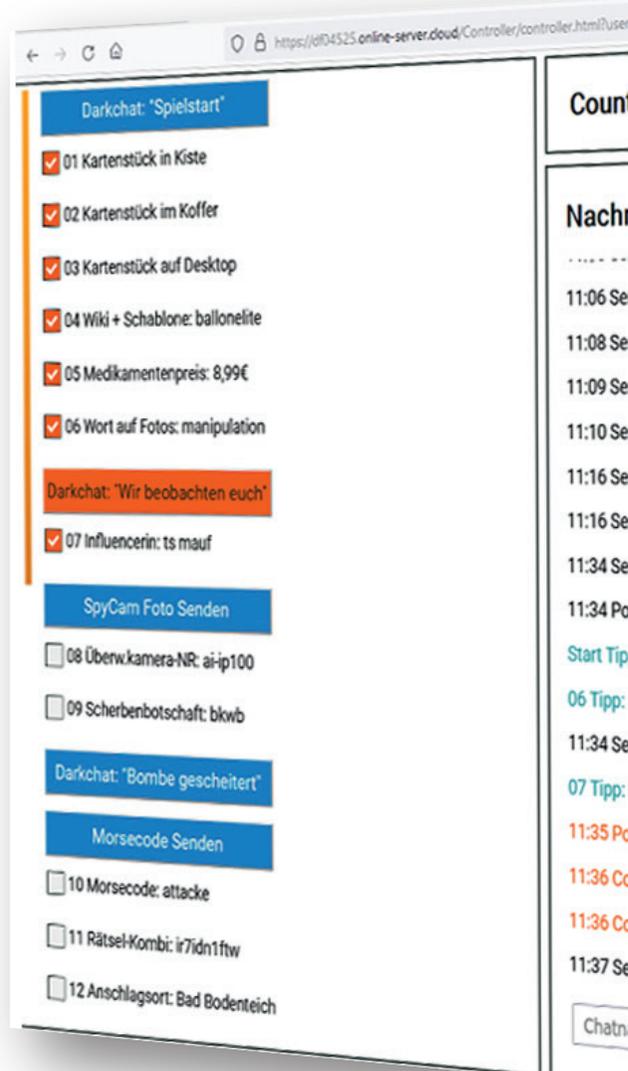
SpyCam Foto senden sendet per Mail ein Foto der im Lampenfuß versteckten Kamera an die Spieler*innen. Durch das Foto sollen die Spieler*innen herausfinden, wo sich die Überwachungskamera befindet und 08 lösen. Das Bild sollte gesendet werden, sobald die Spieler*innen 07 gelöst haben.

Darkchat „Bombe gescheitert“ löst im Darkchat ein Gespräch aus, das den Spieler*innen klar macht, dass es eine Fehlzündung war und sie das Spiel nicht verloren haben. Diese Einstellung sollte direkt nach dem Öffnen des Bombenkoffers erfolgen.

Morsecode senden sendet eine Mail mit einem Morsecode, den die Spieler*innen für Rätsel 10 brauchen. Die Mail sollte also auch direkt nach dem Öffnen der Bombe losgeschickt werden.

Checkliste

Die Checkliste am linken Rand soll Ihnen helfen, den Überblick zu behalten. Außerdem lösen bestimmte Haken Tipps für Sie aus, was sie als Nächstes tun sollten.



Timer

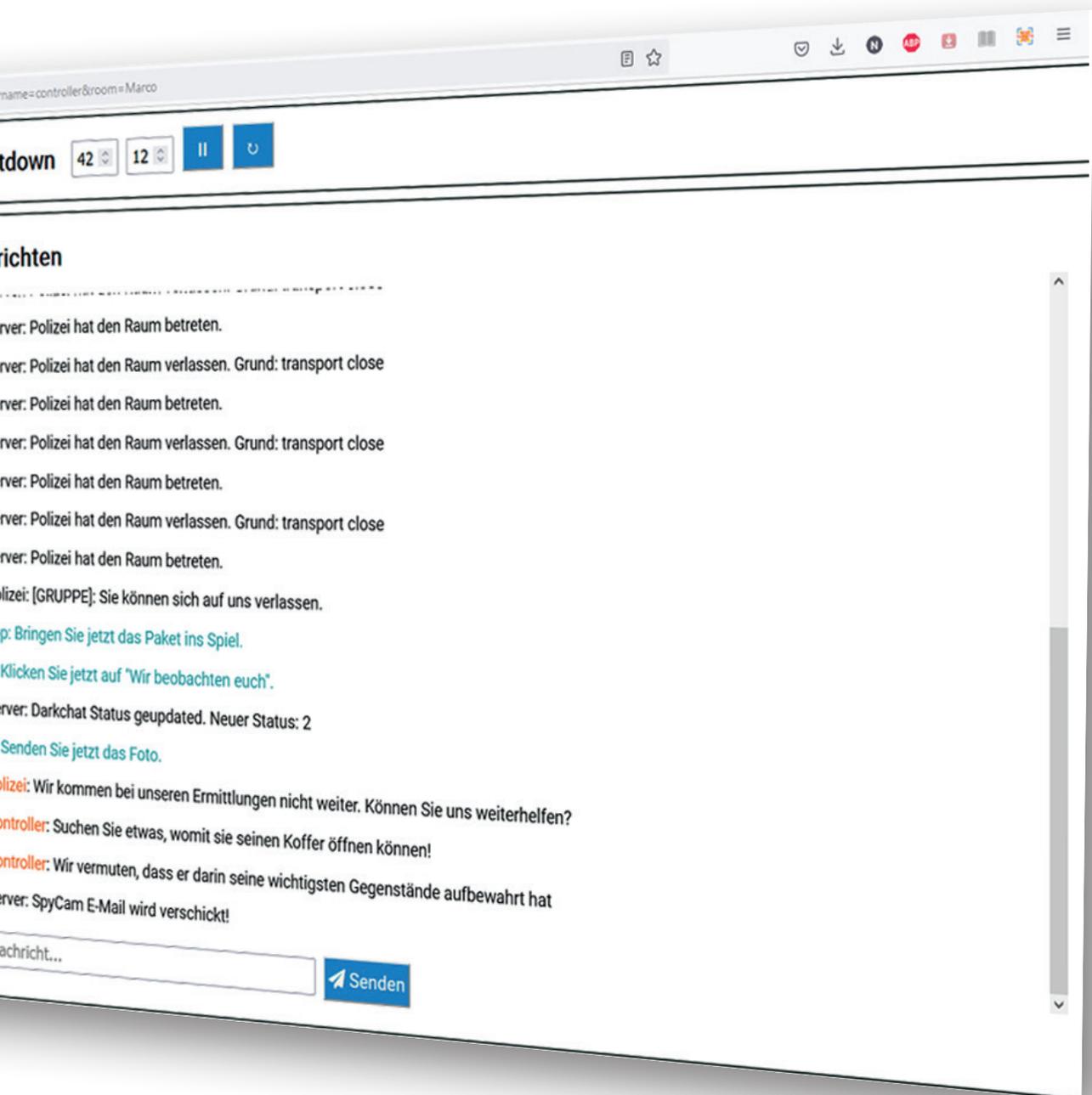
Sobald die Spielgruppe das Introvideo angeschaut hat, können Sie den Timer starten. Der Timer ist nur Anhaltspunkt für Sie, hat aber keinen Einfluss auf das Spiel. Am linken Rand sehen Sie außerdem eine Leiste, die den Spielfortschritt anhand des Timers anzeigt.

Nachrichten

Im Nachrichtenfenster sehen Sie in Schwarz den Verlauf des Polizeichats. [LEITUNG] sind die automatisch geschickten Fragen der Einsatzleitung und [GRUPPE] die Antworten der Spieler*innen.

Über das Eingabefeld unten können Sie mit den Spielenden schreiben. Ihre Nachrichten werden vom „Controller“ geschickt und orange markiert. Die Chatnachrichten der Spieler*innen sind auch Orange und von „Polizei“ geschickt.

Blau markiert sind die Tipps, die ausgelöst werden, wenn die entsprechenden Haken abgehakt wurden.



Technik-Tutorial/Bombenkoffer

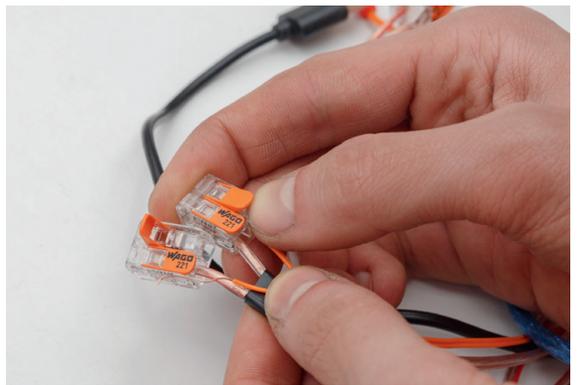
Router

Alle im Spiel enthaltenen Geräte sind auf die mitgelieferten Router eingestellt und loggen sich automatisch ins „Hackektivbüro“ Wlan ein. Sollte dies nicht der Fall sein, ist das Passwort „z-immun42“. Damit die Geräte auch Zugang zum Internet haben, muss der Router per Lan-Kabel an den Router vor Ort angeschlossen werden. Sollten Sie das Spiel an Orten einsetzen wollen, wo es kein Internet gibt, empfiehlt es sich einen mobilen Internetempfänger zu kaufen.



Kameras

Die Spycamera verbindet sich automatisch mit dem Hackektivbüro Netzwerk. Für die Verbindung der Spielleitungscam ist ein langes Lan-Kabel im Spielpaket enthalten, mit dem Sie sie an den Router anschließen können.



Bombe

Entfernen Sie als erstes den Sand und die Scherben aus dem Koffer.

Entfernen Sie nun die genutzten Zünder aus der Zündkammer und ersetzen diese durch neue. Eigentlich reicht ein Zünder, Sie können aber für einen eindrucksvolleren Effekt mehrere verwenden. Bei den neuen Zündern müssen Sie vor dem Anschluss die Schutzkappe entfernen.

Legen Sie die neuen angeschlossenen Zünder nun wieder in die Zündkammer und kleben Sie diese fest.

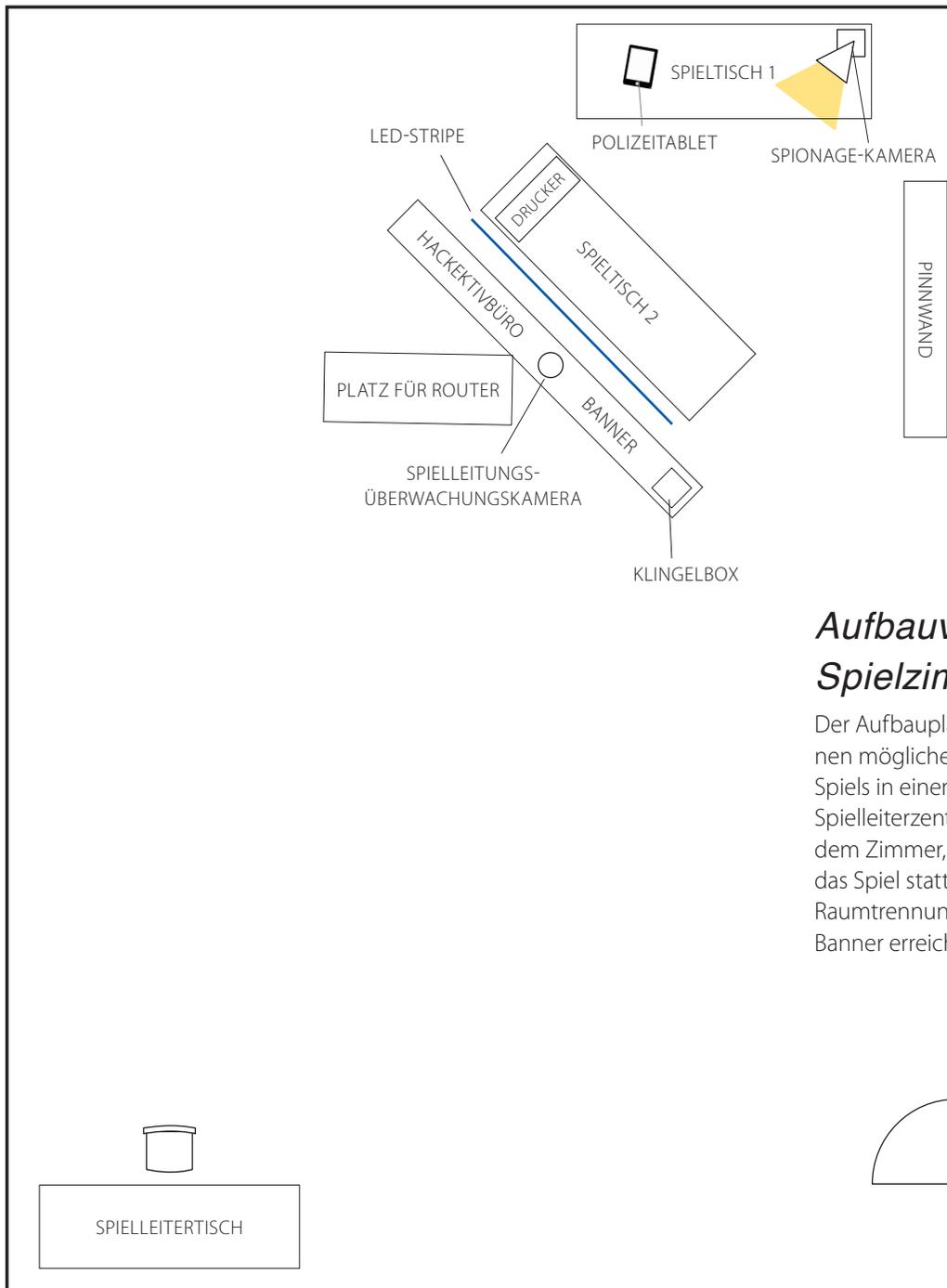
Drehen Sie nun die Bombe auf die andere Seite und legen die Scherben und die Sandpäckchen in die Box.

Schließen Sie, um die Bombe scharf zu machen, das Blaue Kabel an die Controllerbox an. Sie sollten nun auf dem Display einen Punkt leuchten sehen. Sicherheitshalber sollten Sie die Bombe, erst kurz bevor Sie sie ins Spiel bringen, scharfstellen.





Spielaufbau



Aufbauvariante: Spielzimmer

Der Aufbauplan zeigt einen möglichen Aufbau des Spiels in einem Zimmer. Die Spielleiterzentrale ist hier in dem Zimmer, in dem auch das Spiel stattfindet. Die Raumtrennung wird mit dem Banner erreicht.

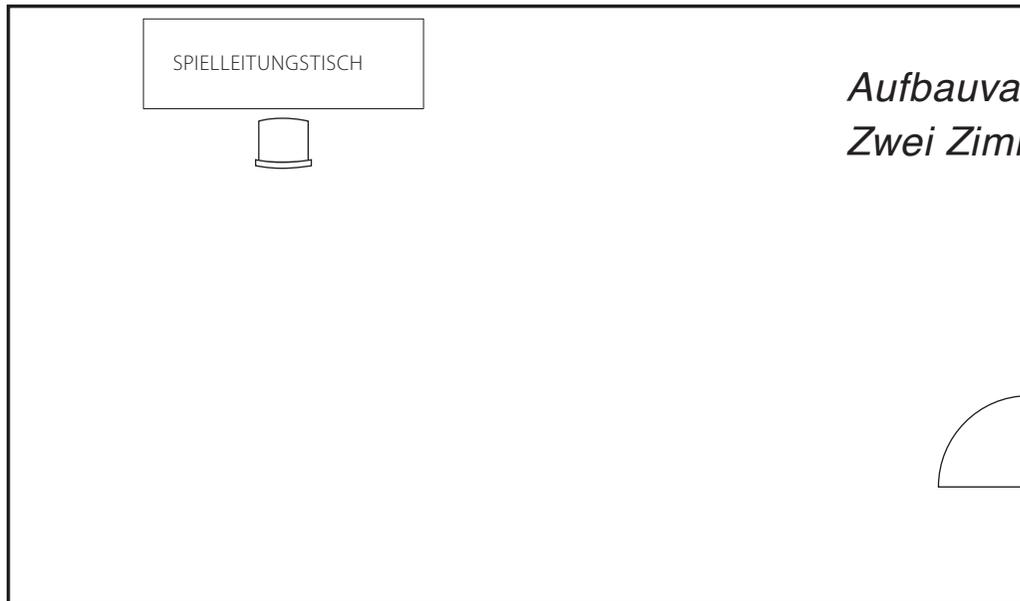
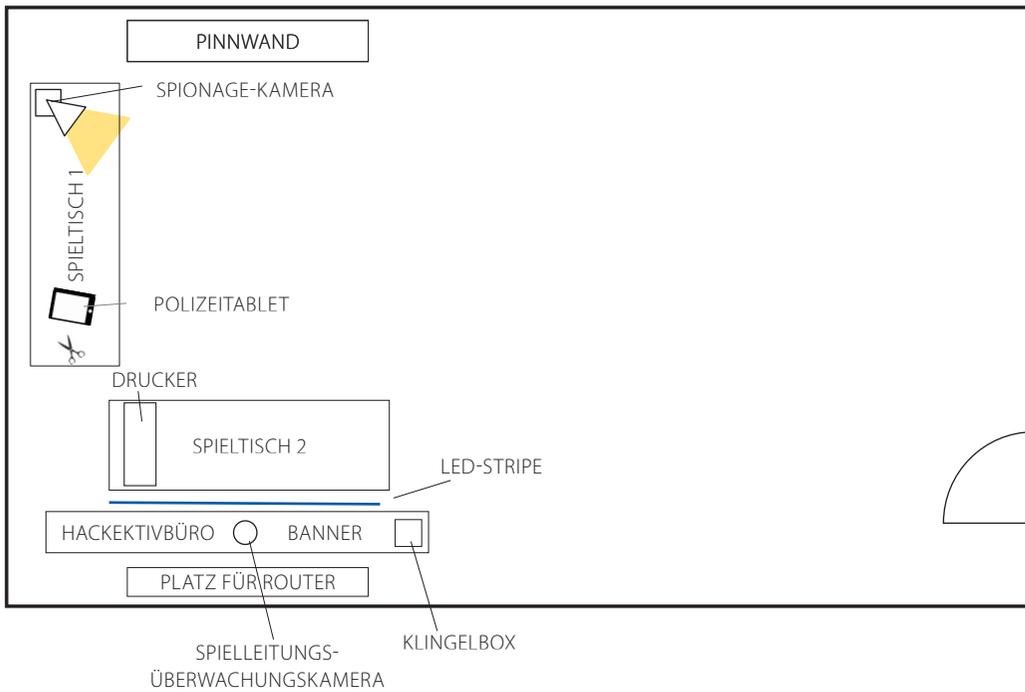
Vorbereitung & Aufbau

Um den Spieler*innen ein möglichst immersives Erlebnis zu bieten, sollte der Raum möglichst abgeschlossen erscheinen.

Sollten Sie nicht die Möglichkeit eines abgeschlossenen kleinen Raumes haben, können Sie aber auch mit der Bannerwand einen Teil eines größeren Raumes abtrennen (siehe Aufbauvariante: Spielzimmer)

Sollten Sie eine Pinnwand oder ein Whiteboard zur Verfügung haben, können Sie dieses auch als Raumtrenner und als Deko aufstellen.

Wenn möglich, dunkeln Sie den Raum etwas ab, so dass die Schreibtischlampe und die LEDs die einzigen Lichtquellen im Raum sind, um die nötige Atmosphäre herzustellen.



Befestigen Sie dann die Spielleitungs-Überwachungskamera oben auf dem Banner-Gestell, sodass Sie einen guten Überblick über das Spielgeschehen haben. Auch die Spionagekamera sollte so platziert sein, dass die Spieler*innen beim Foto eingefangen werden.

Befestigen Sie die Klingelbox zum Beispiel hinter dem Hackektivbüro-Banner oder woanders im Raum.

Die Spielleitungszentrale wird idealerweise in einem zweiten angrenzenden Zimmer aufgebaut. Überprüfen Sie vor dem Spiel, ob die Wlan-Verbindung gut genug für einen flüssigen Kamerastream ist. Alternativ ist es auch möglich, die Spielleitung aus demselben Raum heraus zu machen, wenn dieser groß genug ist.

Aubau-Checkliste

- Platzieren Sie dem Aufbauplan folgend alle Gegenstände im Raum
- Schließen Sie den Drucker an den Strom an und füllen ihn mit Papier
- Schließen Sie den Router an den Strom an und verbinden diesen mit dem Internet
- Überprüfen Sie die Internetverbindung der Überwachungskameras

Spielleiterlaptop

- Loggen Sie sich ins Hackektivbüro Wlan ein
- Starten Sie die Spielleitungssoftware
- Loggen Sie sich im VNC-Viewer ein (möglich sobald Spiellaptop gestartet wurde)

Koffer 1 mit folgendem Material füllen:

- Smartphone und dazugehöriges USB-Kabel
- Laptop, Ladekabel und Maus
- Bilder für Manipulationsrätsel
- Kartenteil 2
- Notizblock
- Wikipediaeintrag
- Koffer schließen und Schloss verstellen

Paket 1 mit folgendem Material füllen:

- Koffer 1
- Kartenteil 1
- Schablone für Wikipediabeitrag
- Zerum Forte Flasche
- Ballon mit URL-Schnipsel. Ballon nicht größer als kleiner Fußball

Bombe fertig machen

- Scherben und Sandpäckchen reinlegen. Alles bis auf eine Scherbe unter Sandpäckchen legen
- Bombe kurz vor dem Liefern der Bombe scharfstellen



Das Spiel einleiten

Allgemeine Einführung zu Escape Rooms

Da wahrscheinlich nicht alle Spielenden mit Escape Rooms vertraut sein werden, können Sie die Jugendlichen mit ein paar Worten vorab über die Rahmenbedingungen eines solchen Spiels aufklären.

Ihr werdet gleich einen Escape Room spielen. Dabei wird es darum gehen, Rätsel zu lösen, um ein Ziel zu erreichen, was ihr gleich im Laufe des Spiels erfahren werdet. Zum Raum gehört alles, was sich eingezäunt von diesem Bereich befindet. Die Technikecke hinten links gehört nicht mehr dazu und diese Kamera ist auch nicht spielrelevant. Triggerwarnung Terroranschlag und Bombe. Ihr müsst im Escaperoom nichts gewaltsam zerlegen, also wenn ihr irgendwo Kraft anwenden müsst seid ihr falsch

Story-Einleitung

Zu Beginn des Escape Rooms ist es Ihre Aufgabe, die Spieler*innen in die Handlung des Spiels einzuweisen, damit sie in der Geschichte ankommen und sich in die Rolle der Hackeektive hineinversetzen können.

Hier ein Beispiel wie die Spielenden mit ein paar Sätzen in die Spielhandlung eingeführt werden können:

Ihr seid das Hackektivbüro, ein Detektivbüro, was auf das Lösen von digitalen Kriminalfällen spezialisiert ist. Bei komplizierten Ermittlungen zieht die Polizei euch oft zur Hilfe. Ihr seid gerade in euer neues Büro umgezogen, was noch nicht ganz eingerichtet ist. Ihr geht also früh in euer Büro und seht auf dem Schreibtisch euren exklusiven Kommunikationskanal mit der Polizei leuchten.

Nach dieser Einführung lassen Sie die Spieler*innen in den Raum und warten, bis sie den Einführungsfilm auf dem Polizeitablen angeschaut haben. Danach bringen Sie als Postbote Paket eins in den Raum.

Ablaufplan (Beispiel)

10:00 Uhr Einführung

10:10 Uhr Spielbeginn

11:40 Uhr Umbaupause

11: 55 Uhr Start Apophenia

12:25 Uhr Apophenia Präsentation

12:45 Uhr Abschlussgespräch

13:15 Uhr Ende

Aktionen während des Spiels

Als Spielleiter*in interagieren Sie mit den Spieler*innen während des Spiels fast ausschließlich über den Polizeichat in der Controlsoftware. Hierüber geben Sie Tipps und beantworten ggf. die Fragen der Spieler*innen. Hierbei müssen Sie sich an den Spieler*innen orientieren, denn jede Spielgruppe handelt anders und stößt an unterschiedlichsten Stellen auf Probleme.

Der einzige Moment, an dem Sie als Spielleitung noch einmal während des Spiels direkt mit den Spieler*innen in Kontakt treten, ist beim Überbringen des Bombenkoffers. Diesen sollten Sie vorher scharf machen und dann, sobald die Spieler*innen Rätsel 07 gelöst haben, der Gruppe überbringen. Auch hier spielen Sie wieder einen Postboten, der das Paket bringt.

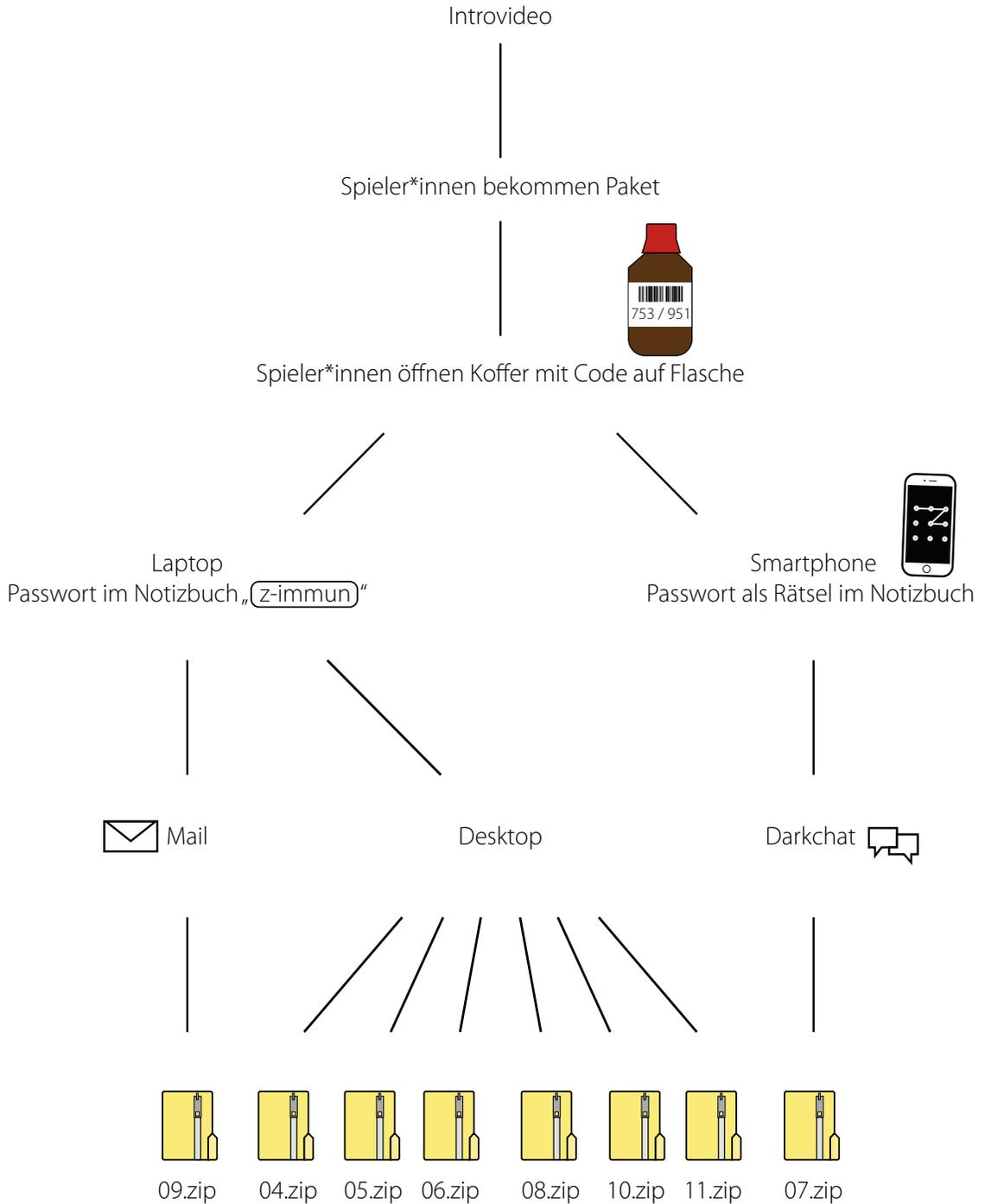


Das
Hackektiv
Ihre Profis für digitale Ermittlungen

ek
hiskin



Spielablauf



Rätsel

04.Zip (Wikipediarrätsel): Die Spielenden müssen die im Koffer gefundene Schablone auf den Wikipediaartikel legen und können dann das Wort „ballonelite“ aus den Buchstaben lesen. (Bild)

05.Zip (Medikamentenpreis): Im Ballon, den die Spieler*innen ganz zu Beginn des Spiels gefunden haben, befindet sich ein Schnipsel mit der URL einer Website. Auf dieser können die Spielenden ein Video anschauen, in dem der Influencer „Coach Cicero“ das Medikament Zerum Forte bewirbt. Die Lösung des Rätsels ist der Preis dieses Medikaments, den er am Ende des Videos sagt (8,99€).

06.Zip (Fotorätsel): Im Aktenkoffer finden die Spieler*innen mehrere Fotos von Ballons, auf denen am Rand kleine Silben stehen. Werden diese richtig zusammengesetzt, ergibt sich das Passwort „Manipulation“. (Bild)

07.Zip (Influencerinrätsel): Dieser Ordner muss erst aus dem Darkchat vom Handy heruntergeladen und dann auf den Computer übertragen werden. Die Spielenden können im Darkchat und auch auf dem Computer das Youtube-Video der Influencerin Zoey Zumba anschauen. Deren Kanalname (TS Mauf) ist das gesuchte Passwort.

08.Zip (Überwachungskamerarätsel): Die Spielenden bekommen während des Spiels von der Spielleitung ein Foto von sich zugeschickt, was mit einer im Raum versteckten Überwachungskamera geschossen wurde. Außerdem bekommen sie durch den Darkchat auf dem Handy weitere Hinweise auf deren Existenz. Die Spielenden müssen diese Kamera finden und die Modellnummer vom Etikett ablesen. Diese ergibt das Passwort ai-ip100 (Bild)

09.Zip (Scherbenbotschaft): Diese Zip muss erst aus dem Mailprogramm heruntergeladen werden. Die Spielenden bekommen von der Spielleitung, sobald sie 08 gelöst haben, ein ominöses Paket zugeschickt. Das Paket enthält eine Bombe, welche mit Öffnen des Pakets losgeht und fehzündet. Unter dem Sand in der Bombe sind einige Scherben zu finden. Diese müssen die Spielenden zusammenpuzzeln, dann ergibt sich aus den markierten Buchstaben das Passwort: „bkwb“ (Bild)

10.Zip (Morsecode): Über den Polizeichat bekommen die Spieler*innen einen Morsecode zugeschickt. Diesen müssen sie mithilfe der Notizbuch-übersetzungsseite entschlüsseln und das Lösungswort „attacke“ eingeben.

11.Zip (Kombinationsrätsel): Um dieses Rätsel lösen zu können, müssen vorher alle anderen gelöst sein. In jedem Rätsel finden die Spielenden nämlich eine kleine Textfile, die einen Buchstaben des Lösungswortes enthält. Diese aneinandergesetzt mit den richtigen Buchstabenpositionen ergibt den Lösungscode (ir7idn1ftw)

Abschlussrätsel: Die Spielenden müssen die erspielten Kartenstücke zusammensetzen und mithilfe von Google Maps den richtigen Ort (Bad Bodenteich) herausfinden und der Polizei zurückmelden. Acht der Kartenstücke erspielen die Spielenden am Computer und drucken diese dann aus. Zwei finden sie schon ausgedruckt im Koffer und im Paket und eins finden sie frei als PDF auf dem Computer (Bild).

Apophenia

Apophenia ist ein halbstündiges Recherchespiel, bei dem die Spieler*innen für einen großen Zeitungsverlag die Hintergründe des Anschlags in Z-Immun herausfinden sollen.

Die Geschichte

Das Spiel Apophenia spielt ungefähr ein bis zwei Wochen nach den Ereignissen von Z-Immun. In diesem Spiel werden die Spielenden von einem großen Verlag – dem Reader Verlag – engagiert, um für sie eine Investigativrecherche durchzuführen. Der Verlag hat dafür schon etwas vorgearbeitet und dem Hackektivbüro ein Dossier mit den verschiedensten Materialien zugesendet. Es geht darum, die Hintergründe des Attentats auf die Heißluftballonmeisterschaft herauszufinden. Wer sind die geheimen Drahtzieher des Attentats und wer profitiert.

Ziel im Spiel

Ziel der Spieler*innen ist es, dem Verlag eine möglichst gute Story zu liefern und die herausgefundenen Zusammenhänge am Ende dem Verlag zu präsentieren.

Pädagogisches Ziel

Die Spieler*innen sollen durch das unübersichtlich viele Material und den Druck durch die Redaktion dazu gebracht werden, Verknüpfungen zu schließen wo keine sind und dadurch eine Verschwörungstheorie produzieren.

Sie werden angeregt eine Story zu verbreiten, die zwar spannend und anregend klingt, aber nicht auf Beweisen fußt, sondern auf Vermutungen.

Die Spieler*innen lernen dadurch die Gefahr und den Reiz von Verschwörungserzählungen kennen und werden geschult, Fakten nachzuchecken bevor sie diese verbreiten.

Reader Verlag

Reader Verlag GmbH · Frankfurter Allee 52 · 79098 Freiburg
Hackektivbüro
Bernecker Str. 15
95448 Bayreuth

Rechercheauftrag für das Hackektivbüro

Sehr geehrte Mitarbeiter:innen des Hackektivbüros,
wie telefonisch besprochen, hier der Auftrag für Sie:
Aufgrund des von Ihnen im Interview geäußerten Bedauerns, dass sich viele unserer
Leser:innen die Frage stellen, wie es eigentlich nur ein verweifeltes
Einzelgänger war, oder ob es sich nicht um eine Gruppe von Menschen handelt, die sich
haben dazu schon Recht, wenn sie sich nicht mit den anderen zusammenschließen und bei der Finalisierung auf
Ihre Hilfe angewiesen sind, um die Zusammenhänge herauszufinden, damit wir
die Story veröffentlicht und unsere Leserschaft aufklären können.
Bitte loggen Sie sich umgehend in das Videobriefing ein:
www.briefing.reader-verlag.de
Wir zählen auf Sie!

Mit freundlichen
Grüßen

R. B.
Kerstin Benschler
Hackektivbüro



Aufbau, Einleitung und Spielablauf

Aufbau

Der Aufbau bleibt der Gleiche wie bei Z-Immun. Vor dem Spiel sollten Sie allerdings die Beweisstücke vom Spiel vorher entfernen. Den Laptop behalten die Spieler*innen. Loggen Sie sich vor dem Spiel in den dafür vorgesehenen Benutzer „Apophenia“ ein und sagen Sie den Spieler*innen, dass sie den Laptop während des Spiels nutzen können. Das Polizeitablet hat in diesem Spiel eine andere Funktion und zwar läuft darüber die Videokonferenz mit der Redaktionsleitung. Um diese aufzurufen, müssen Sie sich aus dem Kioskmodus ausschalten. Falls Sie eine Pinnwand zur Verfügung haben, sollten Sie diese den Spieler*innen hier zur Verfügung stellen, um ihre Ergebnisse zu präsentieren. Alternativ können auch die Innenseiten der Kistendeckel als Whiteboard verwendet werden.

Einleitung

Starten Sie das Video der Redaktionskonferenz auf dem Tablet. Die ersten 2 Minuten sind nur schwarzer Bildschirm zu sehen. Übergeben Sie in dieser Zeit als Postbote den Brief vom Reader-Verlag mit dem Apophenia-Material. Über das Polizeitablet werden die Spieler*innen jetzt angerufen und über ihre Aufgabe unterwiesen.

Spielablauf

Die Spieler*innen haben jetzt 30 Minuten Zeit, um aus den gesammelten Informationen eine Zeitungsgeschichte zu bauen und sich eine packende Überschrift auszudenken. Während der 30 Minuten werden sie immer wieder durch die Videokonferenz abgelenkt und gestresst. Nach Ablauf der 30 Minuten schaltet sich die Chefredakteurin zur Konferenz hinzu. Die Spieler*innen müssen jetzt ihre Ergebnisse präsentieren.

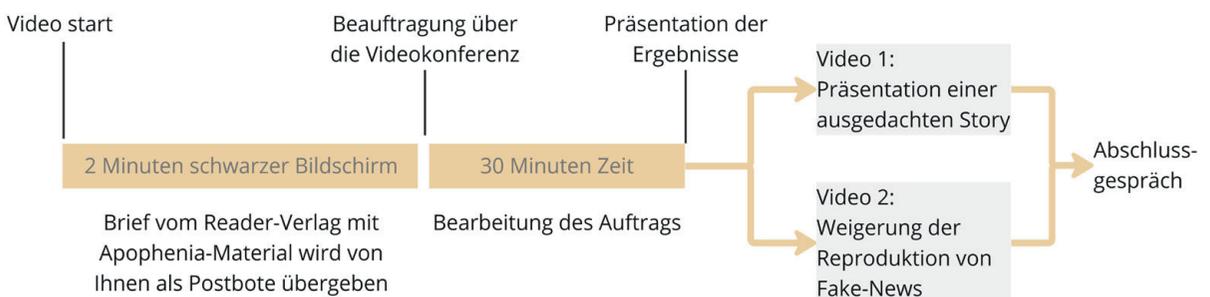
Abschluss

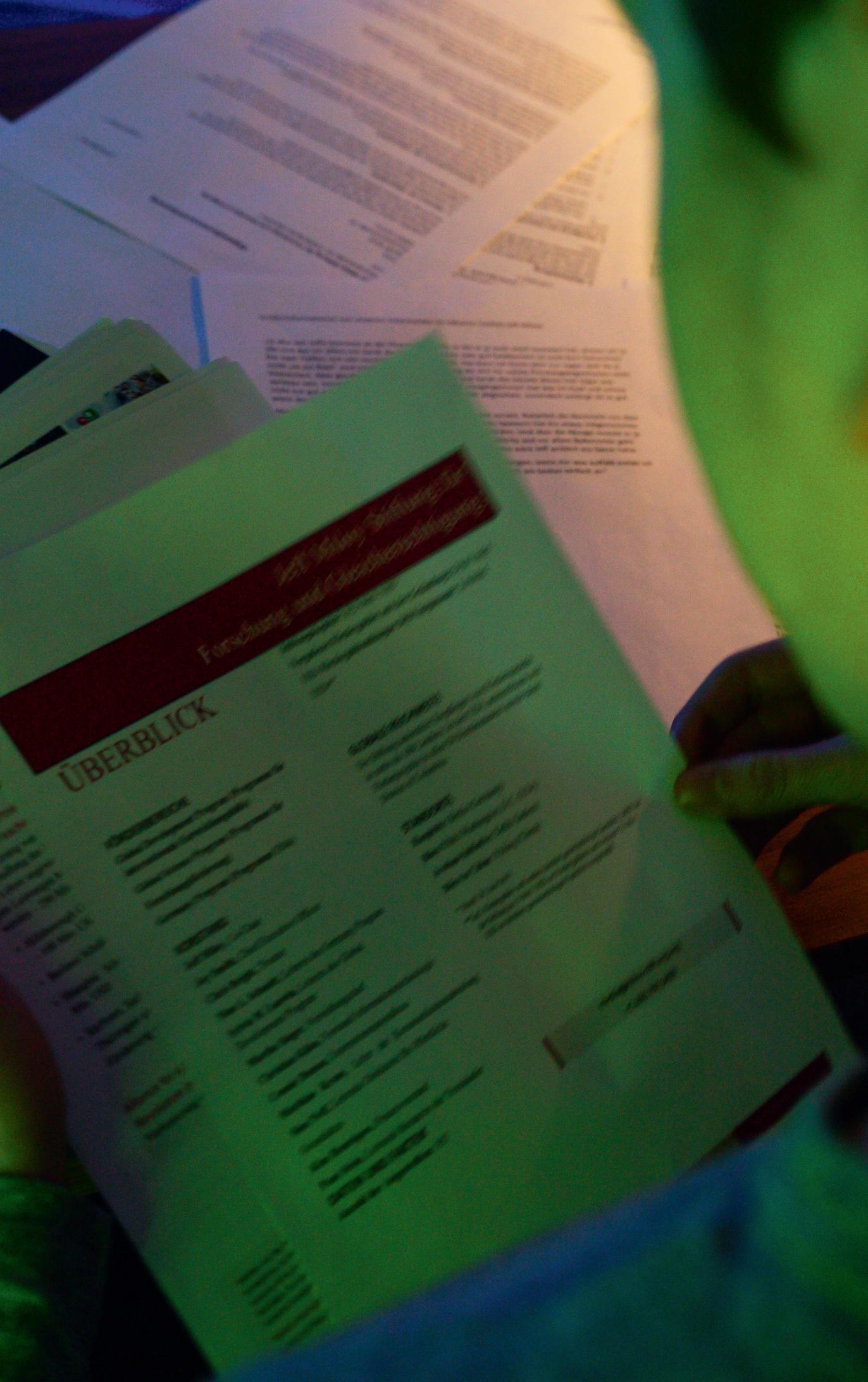
Nach der Präsentation nehmen Sie als Spielleitung das Tablet in die Hand und sprechen mit der Chefredakteurin und fragen sie, was sie von den Ergebnissen der Spielergruppe hält. Während diesem Gespräch wechseln Sie auf das Video mit der Antwort der Chefredakteurin, das je nach Ergebnis der Gruppe anders ausfällt.

Video 1: Die Spieler*innen weigern sich Fake-News zu reproduzieren. Dafür werden sie vom stv. Chefredakteur erst angeschrien. Die Chefredakteurin unterbricht diesen dann aber und dankt den Spieler*innen, dass sie die Zeitung vor dem Druck von Falschnachrichten gerettet haben.

Video 2: Die Spieler*innen haben gelungen präsentiert und sich eine Story ausgedacht. Dafür werden sie von der Chefredakteurin gelobt und die Zeitung wird in Druck gegeben.

Ablauf Apophenia:





ÜBERBLICK

Forschung...

[Illegible text columns]

Teil 1: Escape Room Erlebnis

Damit die Spieler*innen Zeit haben, das Erlebte zu verarbeiten und nach dem Spiel etwas zur Ruhe zu kommen, werden in Teil 1 allgemeine Fragen über das Spielerlebnis gestellt.

Fragen zum Spielerlebnis

- Hattet ihr Spaß?
- Welche Rätsel haben euch besonders gut gefallen?
- Welche Spielelemente fandet ihr gut?
- Fandet ihr die Rätsel angemessen schwer?

Abschlussgespräch Z-Immun

Das Abschlussgespräch von Z-Immun ist zweigeteilt. Man sollte sich für die gesamte Reflexion (mit der Reflexion von Apophenia) mindestens eine halbe Stunde Zeit nehmen, aber je länger, desto besser. Das Abschlussgespräch ist ein essenzieller Teil des Spielpakets, der dazu dient, das Erlebte einzuordnen und daraus eine Erkenntnis zu ziehen.

Im Folgenden wird ein Gesprächsleitfaden mit möglichen Fragen an die Spielenden als Hilfestellung für die Konversation zur Verfügung gestellt.



- Wie war es, die Rolle der Hackektive einzunehmen?
- Wie findet ihr die Atmosphäre während des Spiels?

Teil 2: Reflexion Z-Immun

In der Reflexion von Z-Immun sollen die Wirkungs- und Funktionsweisen der Verschwörungstheorie erlernt werden. Wenn die Spieler*innen die Geschichte aufmerksam verfolgt haben, haben sie dadurch schon viele der klassischen Verschwörungsmechanismen erlebt. Ihre Aufgabe als Spielleiter*in ist es jetzt, der Gruppe dieses Wissen klar zu machen.

Stellen Sie Fragen bezogen auf die Mechanismen im Spiel, um diese den Spieler*innen zu verdeutlichen. Bleiben Sie bei den Fragen nah am Spielgeschehen, eine detaillierte Betrachtung von Verschwörungstheorien im Allgemeinen wird später bei der Nachbesprechung von Apopenia durchgeführt.

Zur Reflexion anregende Fragen

- Warum wurde Christoph Meier Verschwörungstheoretiker?
- Welche Rolle hat Z bei seiner Radikalisierung gespielt?
- Über welche Kanäle wurde die Verschwörungstheorie verbreitet?
- Was war das Ziel der Verschwörungstheoretiker?
- Welche Auswirkungen hat die Verschwörungstheorie gehabt?



Meistens ist es ein guter Einstieg in die Reflexion das alternative Ende von Apophenia (also das andere Video) zu zeigen.

SZENARIO 1: Auftrag nicht ausgeführt

Wenn die Spieler*innen sich geweigert haben, eine Geschichte zu erfinden, sollten Sie sie zuerst einmal loben. Sie haben alles richtig gemacht und sich geweigert Fake News zu verbreiten. Um ins Gespräch zu kommen, können die unten genannten Fragen gestellt werden. Diese können überleiten zu Teil zwei, indem auf Verschwörungstheorien in der Realität Bezug genommen wird.

Mögliche Fragen an die Spielenden

- Wie hätte das Spiel noch ausgehen können?
- Warum konntet ihr dem Druck des Chefs standhalten?
- Gab es schon Vorerfahrungen mit Verschwörungsgeschichten, auf dessen Erfahrungen euer Vorgehen beruht?

SZENARIO 2: Auftrag ausgeführt

Haben die Spieler*innen den Auftrag gewissenhaft ausgeführt, kommt oft nach kurzem Nachhaken, ob sie sich bei ihren Ergebnissen sicher sind, schon die Erkenntnis, dass sie falsch gehandelt haben. Die Spieler*innen flüchten sich dann meist in Rechtfertigungen. Um dennoch einen AHA-Effekt auszulösen, könnte im Nachgespräch wie folgt vorgegangen werden:

Eisbrecherfragen stellen

- Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr etwas herausgefunden habt?
- Wart ihr erleichtert eurem Chef eine Geschichte liefern zu können? Der Druck war ganz schön hoch ...
- Standet ihr sehr unter Stress?

Abschlussgespräch Apophenia

Die Reflexion von Apophenia wird in drei Teile gegliedert, damit strukturiert durch das Abschlussgespräch geführt werden kann und die Spieler*innen sich intensiv mit Verschwörungstheorien auseinandersetzen.

1. Reflexion von Apophenia/ Alternativvideo zeigen

In dem ersten Teil der Reflexion soll bei den Spielenden die persönliche Betroffenheit geweckt werden. Während es vorher nur um andere ging, die an Verschwörungserzählungen geglaubt haben, geht es jetzt um die Spieler*innen selbst. Je nachdem, wie sie sich während Apophenia verhalten haben, gibt es hier verschiedene Szenarien zu beachten.

Nachdem die Konversation ins Rollen gebracht wurde, kann auf das Handeln der Spieler*innen hingedeutet werden. Nun müssen sich die Jugendlichen mit ihrer Handlungsentscheidung auseinandersetzen. Je nachdem, wie gut Sie die Spieler*innen kennen, kann hier vorsichtig oder auch etwas forscher gefragt werden.

Nachhaken

- Was wäre passiert wäre der Artikel so veröffentlicht worden.
- Seid ihr euch sicher, dass eure Geschichte der Wahrheit entspricht?
- Glaubt ihr, dass die Veröffentlichung des Artikels richtig war?

Die Spieler*innen erkennen nun, dass sie wahrscheinlich falsch gehandelt haben und schämen sich dafür. Um zu verhindern, dass sich die Jugendlichen verschließen und zu stark auf das Schamgefühl einlassen, können Fragen nach dem Grund der Veröffentlichung des Artikels gestellt werden. So wird die Situation sachlich betrachtet und die Vorgehensweise erklärt.

Erklären

- Wisst ihr, warum ihr so gehandelt habt?
- War der Druck des Chefs vielleicht ein Auslöser dafür?
- Es ist normal ... man möchte seiner Aufgabe gerecht werden und den Chef nicht enttäuschen, besonders wenn Druck erzeugt wird und man unter Stress steht. Dabei vergisst man schnell die möglichen Auswirkungen seines Handelns zu hinterfragen.
- Ihr wurdet vom Spiel provoziert und habt ganz natürlich gehandelt.

Nach der Erklärung fällt die Spannung von den Spieler*innen etwas ab.

Dennoch sollte ihnen bewusst gemacht werden, dass ihr Handeln in der Realität große negative Auswirkungen gehabt hätte.

Mahnen

- Hierbei handelt es sich um ein Spiel, bei dem niemand zu Schaden kommen kann. Allerdings hätte die Veröffentlichung in der Realität schwerwiegende Folgen haben können.
- Es hilft, Sachverhalte zu hinterfragen und zu prüfen, bevor man diese an Andere weitergibt und veröffentlicht.

Nun ist der erste Teil des Abschlussgesprächs von Apophenia beendet. Die Spieler*innen haben sich mit ihrem eigenen Handeln im zweiten Teil des Spiels auseinandergesetzt und sind nun bereit, weitere Details von Verschwörungstheorien kennenzulernen.



2. Bezugnahme zur Realität

In diesem Teil der Nachbereitung sollen die Spieler*innen Eigenschaften von Verschwörungstheorien noch mal im Detail betrachten, damit sie diese im Alltag identifizieren können und deren Auswirkungen bewusst sind.

Im Folgenden werden verschiedene Themengebiete vorgeschlagen, die Sie als Spielleiter*in ansprechen können.

Starten können Sie die Konversation mit Fragen zu Vorerfahrungen mit Verschwörungstheorien. Wenn noch keine Vorerfahrungen vorhanden sind, können Sie den Spieler*innen bei der Beantwortung der Fragen etwas mehr unter die Arme greifen.

OPTIONAL: Damit das Wissen über Verschwörungstheorien besonders gut im Gedächtnis verankert wird, können Sie zusammen mit den Spieler*innen eine Mindmap erarbeiten. Sie geben als Spielleiter*in die Überschriften vor und leiten die Erstellung der Mindmap an.

Was sind typische Inhalte?

- Eine Gruppe „von unten“ möchte eine Ordnung „von denen da oben“ zerstören. Oft geht es hierbei um etwas ganz Großes wie die Weltherrschaft.
- Mächte herrschen über die Menschen: Es entstehen Verschwörungstheorien über bestimmte Ereignisse (Anschläge, Tod einer bestimmten Person ...).
- Es gibt nur Gut und Böse, nichts dazwischen.
- Nichts geschieht durch Zufall, alles hängt zusammen.
- Es handelt sich um eine gemeinschaftliche Aktion, die ein bestimmtes Ziel verfolgt.
- Es gibt Geheimgesellschaften mit bösen Machenschaften.

Was für Auswirkungen haben Verschwörungstheorien?

- Verbreitung von Fake News
- Stiftung von Panik
- Ausgrenzung von Personengruppen
- Spaltung der Gesellschaft
- Unmittelbare Demokratiegefährdung



Verschwörungstheorien haben ausschließlich negative Auswirkungen. Je nach Thema und Verbreitungsgrad können diese fatal sein.

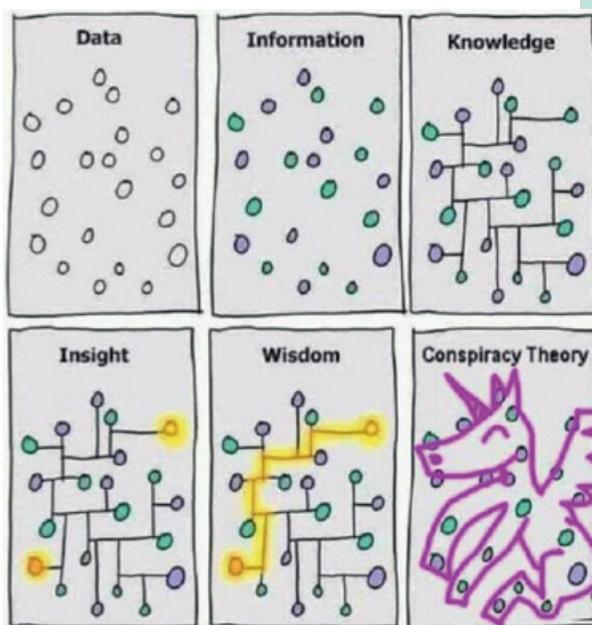
Wie werden sie verbreitet?

- Internet: Social Media (Youtube, TikTok, Instagram ...), Blogs, Webseiten, Foren, Gruppenchats
- Erzählungen (z. B. auch durch Podcasts)
- Zeitschriften und Bücher

Was sind Auslöser von Verschwörungstheorien?

- Misstrauen gegenüber einer gesellschaftlichen Gruppe.
- Menschen, die die offizielle Version einer Wahrheit nicht glauben, erdenken sich neue Wahrheiten.

! Durch Algorithmen werden den Nutzer*innen, die Interesse an Verschwörungstheorien zeigen, weitere passende Videos, Beiträge, etc. vorgeschlagen. Durch die Kommentare der Posts findet man einfach Gleichgesinnte.



Nach welchem Prinzip sind sie aufgebaut?

- Es gibt eine These, die über der Verschwörungserzählung steht.
- Alles was die These stützt, wird zusammengetragen, alles andere nicht beachtet.
- Verwendete Zahlen und Fakten sind leicht prüfbar und entsprechen der Wahrheit, die daraus gezogenen Schlussfolgerungen allerdings nicht. Sie werden so gedeutet, dass die These unterstützt wird.
- So entsteht eine Verschwörungstheorie aus einer Mischung von eigenen nachprüfbaren Fakten und Geschichten mit erfundenen Sinnzusammenhängen.

3. Umgang mit Verschwörungstheorien

Der letzte Teil der Nachbereitung dient dazu, den Jugendlichen Ratschläge mit auf den Weg zu geben, damit sie wissen, wie sie handeln können, wenn sie auf Verschwörungstheoretiker stoßen.

Zunächst sollte den Jugendlichen bewusst gemacht werden, dass sie direkt (z. B. durch ein Gespräch), aber auch indirekt (durch digitale Medien wie z. B. Youtube, Instagram, Gruppenchats, etc.) in Kontakt mit Verschwörungstheoretikern gelangen können. Für beide Varianten gibt es Tipps, wie sie mit einer solchen Konfrontation umgehen können.

Fragen stellen

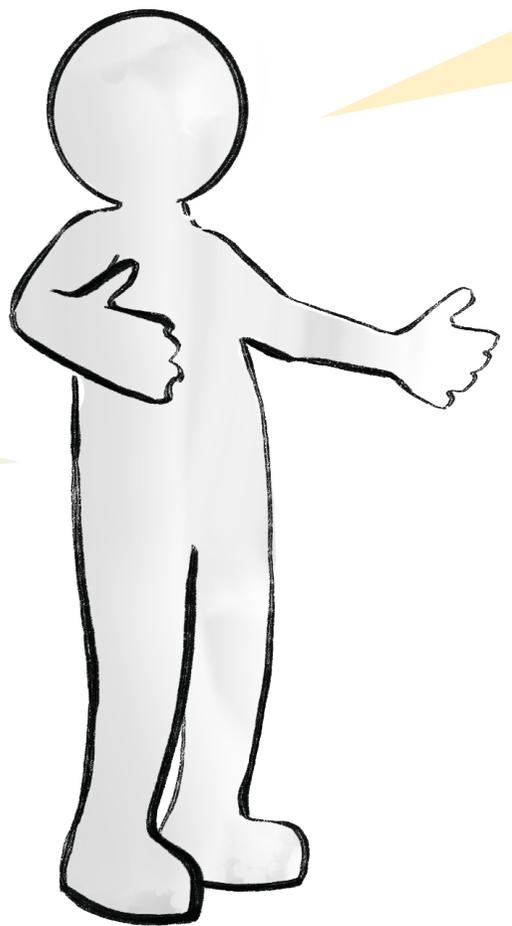
- Wie kommst du darauf?
- Was sind deine Argumente?
- Woher stammen deine Quellen?

Durch Fragen wird ein Dialog in Gang gesetzt und leitet die Person weg von ihrem Glauben hin zu gesichertem Wissen. Somit vertieft sich das Gegenüber nicht zu sehr in der Geschichte und wird im besten Fall zur Selbstreflexion angeregt.

Sachlichkeit

Egal ob beim direkten Gespräch oder einer Konversation über einen Chat sollte vermieden werden, die Person herabzusetzen oder ins Lächerliche zu ziehen. Das festigt im schlimmsten Fall den Glauben an die Verschwörungstheorie. Folgende Aussagen sollten vermieden werden:

- Das kannst du doch selber nicht glauben, was du da erzählst.
- Bei dir sind wohl alle Sicherungen durchgebrannt.
- Du bist ja ganz schön neben der Spur.



Quellen angeben

Ist man in der Lage die Verschwörungstheorie mit seriösen Quellen zu widerlegen (z. B. Webseiten bekannter Tageszeitungen), kann man diese in die Konversation mit einbringen. Allerdings sollte man nicht auf die Richtigkeit der eigenen Wahrheit beharren, da dadurch eine lange Diskussion entstehen kann.

Ängste ansprechen

Oft entstehen Verschwörungstheorien aus der Sehnsucht nach Erklärungen, wo keine zu finden sind. Verschwörungstheoretiker, die man näher kennt, können deshalb auf ihre Ängste angesprochen werden. Hierbei muss sensibel vorgegangen werden. Niemand gesteht Fehler direkt ein. Dennoch kann man die Person dazu bringen, die Geschichte zu hinterfragen.



Nutzer melden

Auch soziale Netzwerke gehen gegen Verschwörungstheorien vor. Bei Verdacht auf Verbreitungen von Verschwörungstheorien können Personen von Nutzern gemeldet werden. Diese werden dann vom sozialen Netzwerk überprüft.



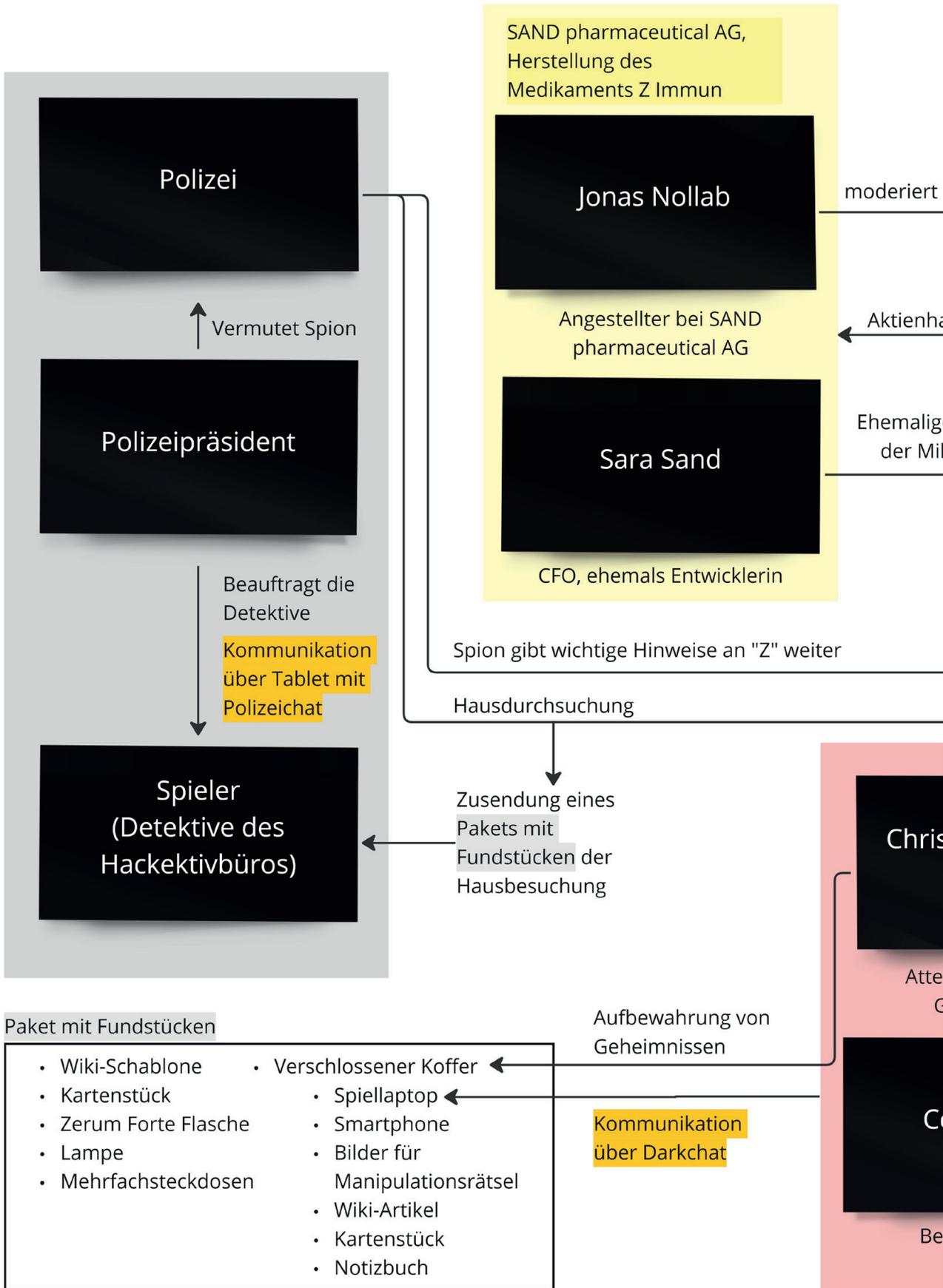
Unter diesem Zeichen (Zeichen für das Teilen von Beiträgen) verbirgt sich oft auch die „Nutzer melden“-Funktion.

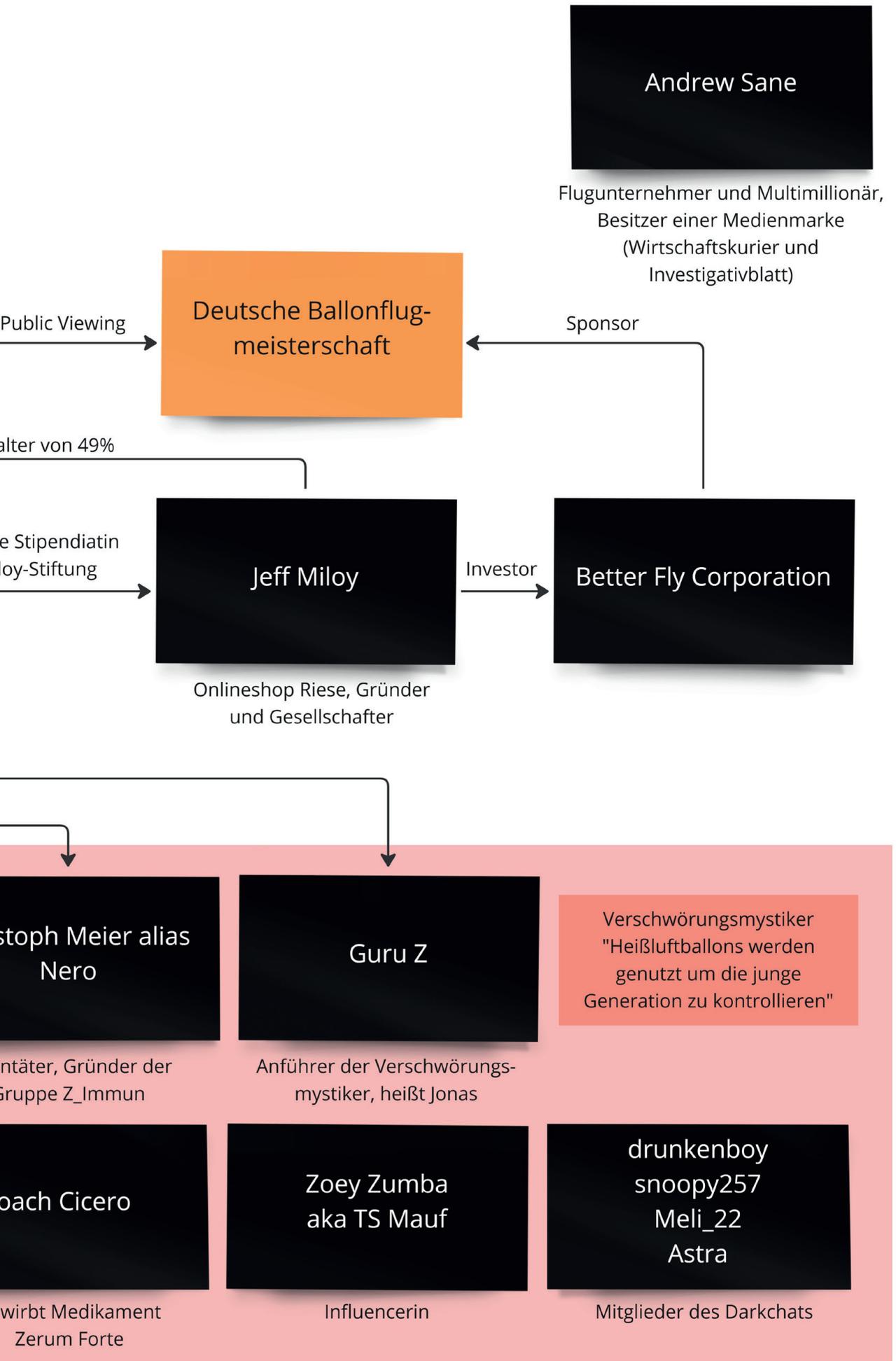


Nun wissen die Jugendlichen bestens über Verschwörungstheorien Bescheid. Sie haben eigene Erfahrungen damit im Spiel gemacht und haben begriffen, welche Auswirkung sie auf die Gesellschaft haben können. Die Spieler*innen sind in der Lage, auch im echten Leben Verschwörungstheorien zu erkennen und darauf zu reagieren.

OPTIONAL: Die Jugendlichen können ein Rollenspiel in Zweiergruppen durchführen, bei dem eine Person sich eine verrückte Verschwörungstheorie ausdenkt und die andere versucht, eine Konversation mit ihr darüber zu führen. Nach 5 Minuten werden die Rollen getauscht.

Visualisierung der Geschichte/Charaktere





Reset-Checkliste

Bombe

- Räumen Sie die Scherben und die Sandpäckchen wieder zurück in den Bombenkoffer

Spiellaptop

- Loggen Sie sich auf dem Admin-Account ein und führen Sie die Reset-Programme aus.
- Wechseln Sie danach wieder auf den Account „Christoph-Meier“ und fahren den Laptop herunter.

Füllen Sie Koffer 1 mit folgendem Material:

- Smartphone und dazugehöriges USB-Kabel
- Laptop, Ladekabel und Maus
- Bilder für Manipulationsrätsel
- Kartenteil 2
- Notizblock
- Wikipediaeintrag

Spielleiterlaptop

- Loggen Sie sich ins Hackektivbüro Wlan ein
- Starten Sie die Spielleitungssoftware
- Loggen Sie sich im VNC-Viewer ein (möglich sobald Spiellaptop gestartet wurde)

Paket 1 mit folgendem Material füllen:

- Koffer 1
- Kartenteil 1
- Schablone für Wikipediabeitrag
- Zerum Forte Flasche

Restliches Material:

- Packen Sie das restliche Material der Materialliste folgend wieder in die dafür vorgesehenen Boxen.



Nach dem Spiel...



Aufräumen

Für das Aufräumen des Raumes können Sie der Reset-Checkliste folgen, um den Raum wieder spielertig zusammenzuräumen. Die anderen Gegenstände können sie der Materialliste folgend in die Transportboxen räumen und das Banner zusammenbauen und in die dafür vorgesehene Tasche packen.



Transport

Exit the Verschwörung besteht aus drei Euronorm-Kisten, einem Rollkoffer für das Bannergestell und dem Banner. Dadurch ist das Spiel leicht zu transportieren und zu lagern.



Material nachfüllen, Akkus laden

Nach jedem Spiel sollten Sie die Akkus von Handy, Tablet und Spionagekamera aufladen. Außerdem sollten sie den Toner im Drucker überprüfen und ggf. das Apopheniamaterial neu drucken.



Aufbereitungsphase

Eine intensive Nachbereitung erhöht den Erkenntnisgewinn, den die Spielenden durch das Spiel erlangen. Anregungen für eine solche Aufbereitung des Themas Verschwörungstheorien finden sie im Internet.

Spielvarianten

Schulklassenvariante

Wir haben das Gesamtspiel bisher noch nicht für Schulklassen getestet, allerdings einige Gedankenexperimente zur möglichen Umsetzung angestellt:

Auch beim Spiel mit Schulklassen wird das Spielpaket wieder in drei Phasen unterteilt. Allerdings spielt immer nur eine Gruppe den Escaperoom, während die anderen Gruppen parallel z.B. über Stationenarbeit etwas über Verschwörungstheorien erfahren. Der Inhalt sollte hier nicht zu viel vor allem zum zweiten Spiel Apophenia vorgehen.

Nachdem alle Gruppen das erste Spiel gespielt haben, kommt die Gruppe zusammen und bekommt gemeinsam das Video des Chefredakteurs vorgespielt. Die Gruppen bekommen dann individuell das Material ausgehändigt und müssen alle eigene Stories entwickeln. Hilfreich kann es sein hier den Wettbewerb anzufachen, dass jede*r die spannendste Geschichte entwickeln will.

Danach wird aufgelöst und der Nachbereitungsworkshop wird im Klassenverband durchgeführt. Wichtig ist hier, stark darauf zu achten, dass es nicht zur Konkurrenz oder Vorwurfshaltungen unter den Schüler*innen kommt.

Light Version

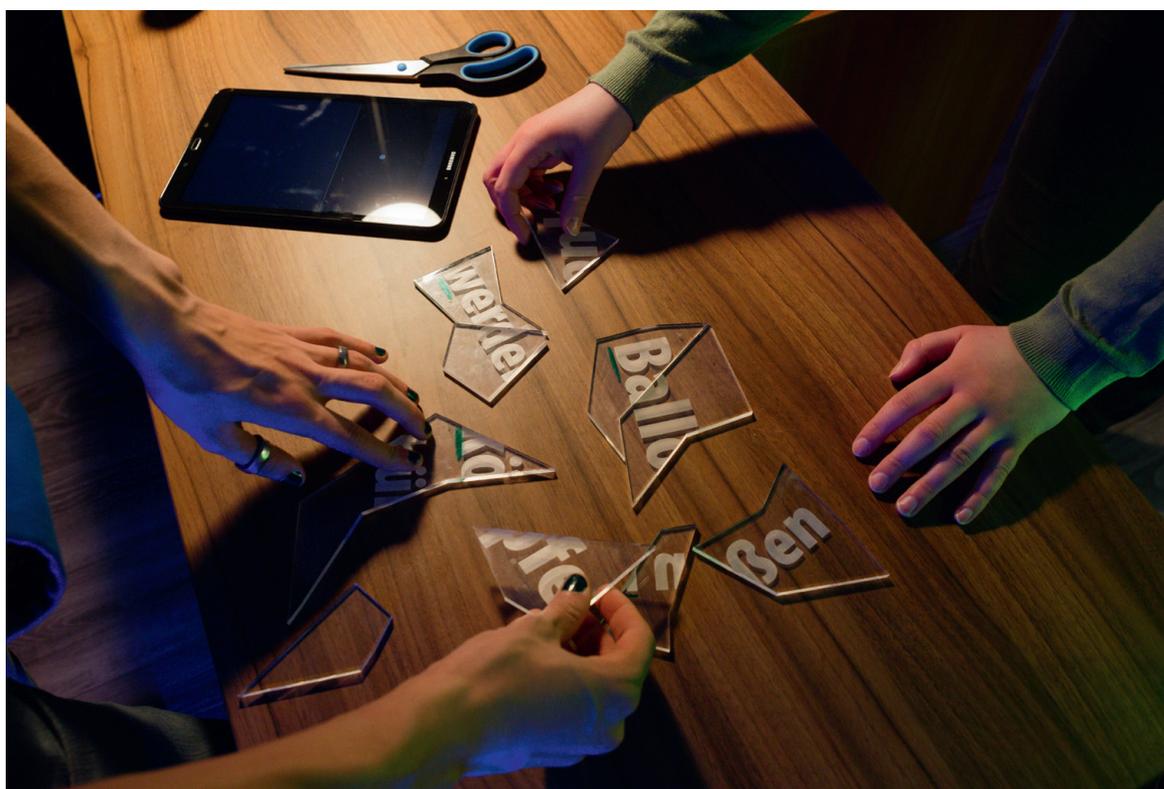
Während der Entwicklungsphase gab es auch einige Gedanken über eine mögliche Light-Version. Diese wurde zwar nie vollständig ausgearbeitet, hier allerdings ein paar Ideen, was besonders relevant ist und welche Elemente des Escaperooms vielleicht weggelassen werden können:

Relevant:

Wichtig für das Spiel ist, dass die Spieler*innen möglichst viel von der Geschichte von Christoph Meier herausfinden, also sich intensiv mit dem Chat und dem Notizbuch beschäftigen. Alle Rätsel, die damit zusammenhängen, sind also besonders relevant. Nicht ganz so relevant, aber trotzdem großen Einfluss auf den Spielspaß haben das Spionage-Kamera Rätsel und der Bombenkoffer.

Nicht so wichtig:

Der Wikipedia-Artikel und das damit zusammenhängende Rästel, das Rästel mit den „Manipulations-Bildern“ und das Rästel mit der Medikamentenflasche.



Kontakt

Sie haben weitere Anregungen, Fragen, Probleme oder wollen uns Ihre Erfahrungen mitteilen? Kontaktieren Sie uns:
info@escape-room-bildung-bayern.de



Impressum

Verantwortlich



Marco Marino
Escape Room & Bildung LV Bayern e.V.
An der Feuerwache 15
95445 Bayreuth
www.escape-room-bildung-bayern.de
info@escape-room-bildung-bayern.de
T +49 (0)176-62017010

Kerstin Guthmann
ausZeit+ e.V.
Michel-Obentraut-Str. 16
55442 Stromberg
www.auszeitplus.de
mail@auszeitplus.de
T +49 (0)151-706 03652



Teamcoach Spiel- und Lern- design

Willy Dumaz
Büro für Sinn und Unsinn
Dumaz Janus Sonder GbR
info@buerozufuersinnundunsinn.de
www.bürofürsinnundunsinn.de

Entwickelt mit Unterstützung



— ADALBERT —
RAPS
S T I F T U N G

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

Z-Immun

Rätsel und Story: Team
Darkchat: Ingo Reißerweber, Josef Buchner
Polizeichat: Ingo Reißerweber, Josef Buchner
Controlsoftware: Josef Buchner
Bombenkoffer: Lisa Eschbacher, Ingo Reißerweber

Apopenhia

Story und Konzept: Team
Fake Websites: Ingo Reißerweber, Demian Rothammel
Apopenhia Material: Demian Rothammel

Videos im Spiel

Schnitt, Kamera, Regie: Ingo Reissenweber
Bilder: Pexels.com
Coach Cicero: Raphael Koubek
T S Mauf: Cara Marino
Chefredakteurin: Theresa Körner
Stv. Chefredakteur: Marco Marino
Nachrichtensprecherin: Ina Marino
Polizeipräsident: Ingo Reissenweber

Fotografie & Grafikdesign

Produkt und Spielfotos: Ingo Reissenweber
Titelbild: Fotos von pexels.com, Gestaltung von Demian Rothammel
Models: Demian Rothammel, Raphael Koubek, Theresa Körner
Spielanleitung, PR-Material: Demian Rothammel
(soweit nicht anders angegeben)

