

Handreichung für Lehrende

zum Spiel

„Schrottbots 4 Future“

## Inhaltangabe

1. Kurze Erklärung des Spiels.....	3
2. Die Story zum Spiel.....	4
3. Spielaufbau und technische Daten.....	4
Anhang	
Checkliste Vollständigkeit Toolkit.....	6

## 1. Kurze Erklärung des Spiels

Das Spiel ist so aufgebaut, dass mit Start- und Endstation neun Stationen existieren. Da der Start nur der Einführung in die Story des Spieles dient und die Finalstation erst gespielt werden kann, wenn alle anderen Stationen durchgespielt wurden, sind 7 Stationen vorhanden, auf die sich die Gruppen verteilen können. Diese können Sie auch auf dem Lageplan (der zum Spiel gehört) finden.

Start und Ende sind in der Legende der Karte markiert. Die Reihenfolge, in der die sieben Stationen aufgesucht werden, ist beliebig (Start und Ende ausgenommen).

Der Start befindet sich am Eingang des Museums. Dort finden Sie ein Schild mit einem QR-Code. Nach dem Einscannen des Codes, kann das Spiel begonnen werden.

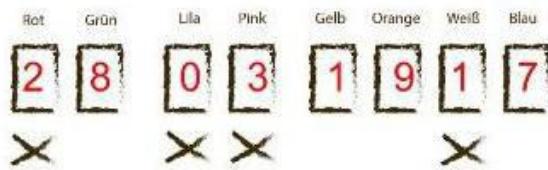
Zum Spiel gehört ein Toolkit, das für das Lösen der Aufgaben benötigt wird. Es beinhaltet:

- 1 x Rucksack
- 1 x Tablet mit Schutzhülle
- 2 x Rotfilterbrillen
- 1 x UV-Taschenlampe
- 1 x Klemmbrett
- 1 x Zeichenblock
- 1 x Mäppchen mit einem Bleistift, einem Kugelschreiber, einem Lineal und einem Spitzer
- 1 x Lageplan der Schrottis für das Spiel
- 1 x Periodensystem
- 1 x Morsealphabet
- 1 x Codierungshilfe
- 1 x Folienstift dünn zum Ausfüllen der Codierungshilfe

Am Ende des Spieles müssen die Spielenden einen Zahlencode am Schlüsseltresor eingeben.

Dieser befindet sich am Haus der Umlaufpumpe rechts neben der Tür.

Der Code für den Schlüsseltresor ergibt sich aus den Zahlen und Farben, die die Spieler\*innen



während des Spieles gesammelt haben. Die Kreuze Markieren die richtigen Zahlen für den Schlüsseltresor.

Teil des Spieles ist es, dass am Ende die Umlaufpumpe wieder in Gang gesetzt wird, damit die „Schrottbots“ ihre ‚Mission‘ erfüllen können. (Dies wird selbstverständlich nur von Mitarbeiter\*innen umgesetzt.)

Damit die Pumpe nicht ständig angestellt werden muss, kann bei Schulklassen gewartet werden, bis alle Gruppen im Pumpenhaus angekommen sind. Das Laufenlassen der Pumpe ist das Finale des Spieles.

## 2. Die Story zum Spiel

Die Schrottis sind aus der Zukunft zu uns gereist, um einen wichtigen Klimaauftrag zu erfüllen. Ihre Zeitmaschine ist die Umlaufpumpe. Leider ist diese stehengeblieben und die Schrottis können sich ebenfalls nicht mehr bewegen. Nun brauchen sie dringend die Hilfe der Spieler\*innen, um ein Unglück abzuwenden.

## 3. Spielaufbau und technische Daten

Maximale Teilnehmerzahl: 35 Personen (7 Stationen a 5 Personen pro Gruppe), Gruppe kann notfalls auch größer/ kleiner sein

Start: Am Eingang des Museums

Ende: Im Pumpenhaus  
Notwendig zum Spielen: Toolkit (Liste siehe Anhang)

Alter der Zielgruppe: 12-14 Jahre (vorrangig für Schulklassen)

Jeder Schrotti hat seinen eigenen QR-Code, der an der jeweiligen Station von den Spielenden eingescannt werden muss. Der letzte QR-Code befindet sich im Schlüsseltresor am Pumpenhaus.

Erfahrungsgemäß ist das Spiel für die Schüler\*innen selbsterklärend.

An jeder Station erhalten die Spielenden, nachdem sie eine Aufgabe gelöst haben, eine Farbe und eine Zahl. Am Ende sollte die Codierungshilfe wie folgt aussehen:



So gelangen sie an den Geheimcode zum Öffnen des Schlüsseltresors: 2031

Im Schlüsseltresor befindet sich der letzte QR-Code. Nach der Aufgabe dieser Station ist der Bound durchgespielt.

Die Spielenden können ihre Ergebnisse am Ende hochladen (sofern es Internet gibt) und diese vergleichen.

## Anhang

### Checkliste Vollständigkeit Toolkit

- 1x Rucksack							
- 1x Tablet mit Schutzhülle							
- 3x Rotfilterbrillen							
- 1x UV-Taschenlampe							
- 1x Klemmbrett							
- 1x Zeichenblock							
- 1x Mäppchen mit einem Bleistift, einem Kugelschreiber, einem Lineal und einem Spitzer							
- 1x Lageplan der Schrottis							
- 1x Periodensystem							
- 1x Morsealphabet							
- 1x Codierungshilfe							
- 1x Folienstift							