

Spielanleitung



Inhalt

1. Aufbau und Ziel des Escape Games	2
2. Eine eigene Kopie des Parcours erstellen	3
3. Individuelle Anpassungen am Parcours bei Verwendung der Signatur »Sachbuch – Tiere/Ratte«	3
4. Benötigtes Material	7
5. Tipps für die Einführung der Schüler*innen in das Escape Game.....	8
6. Individuelle Anpassungen am Parcours zur Verwendung einer eigenen Signatur	9

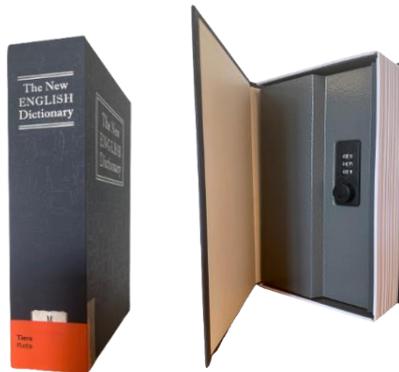
1. Aufbau und Ziel des Escape Games

Ziel des Spiels

Der Escape Game Parcours »Rettet Ratte Rieke!« fördert eingebettet in zahlreiche digitale und analoge Rätsel spielerisch die Lesekompetenzen von Grundschüler*innen. Sie erleben die Bibliothek hierbei als multimedialen Ort des Gamings und erweitern ihre Medienkompetenz im Sinne des Medienkompetenzrahmens NRW.

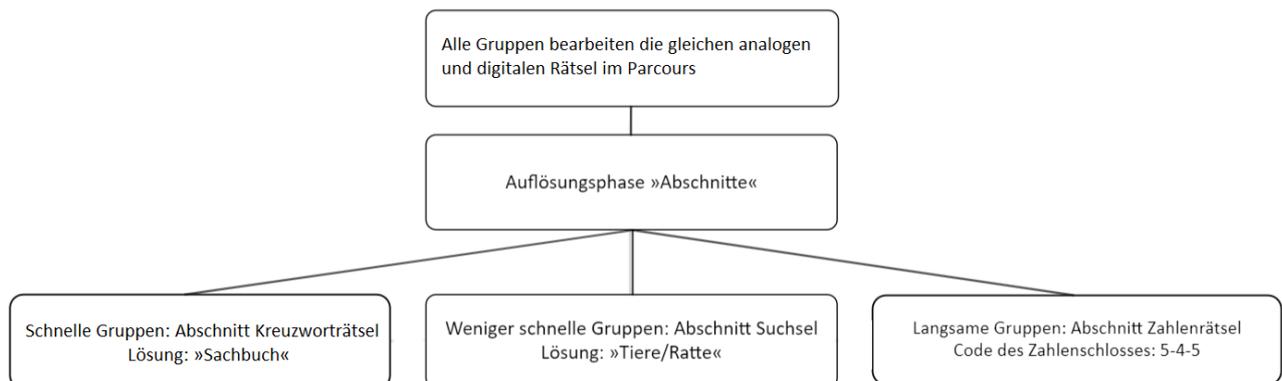


Ratte Rieke wird in einem Buchtresor versteckt, dessen Standort die Klasse gemeinsam herausfinden soll. Dieser Tresor wird von der Bibliothek mit der Signatur versehen und dann entsprechend im Regal platziert. Der Parcours wird mit der kostenlosen Bildungs-App BIPARCOURS gespielt. Er ist standardmäßig für die Klartextsignatur »Sachbuch – Tiere/Ratte« konzipiert, kann aber auch individuell angepasst werden.



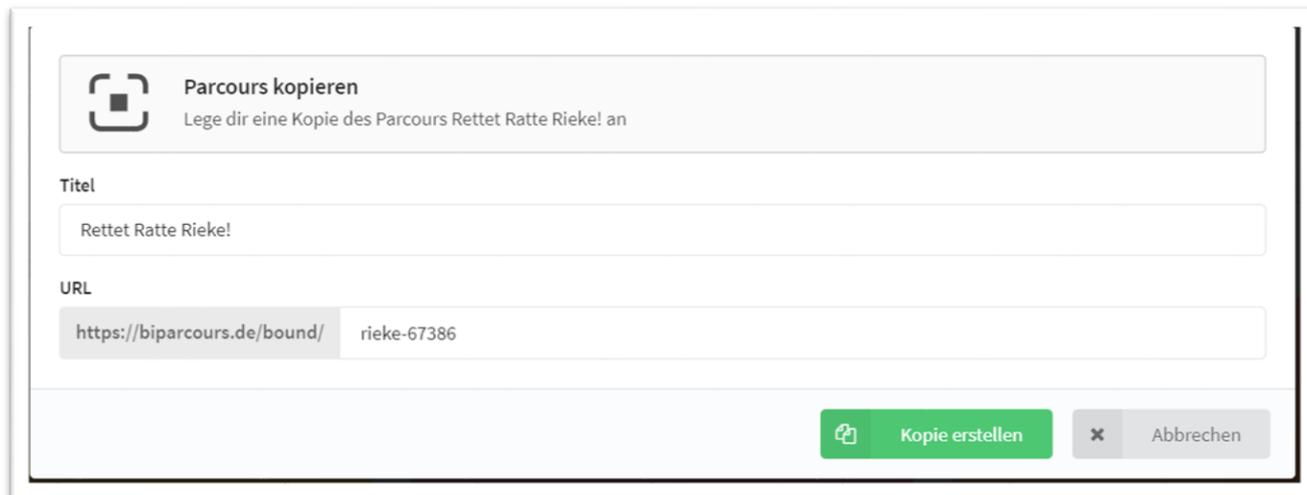
Gruppen von drei bis vier Schüler*innen lösen gemeinsam Leserätsel, um Ratte Rieke zu retten. Der erste Teil des Parcours ist linear konzipiert, sodass alle Gruppen die gleichen Rätsel lösen. Anschließend ist die Auflösung des Parcours in drei Abschnitte aufgeteilt. Jede Gruppe löst einen dieser Abschnitte. Die Lösungswörter der Abschnittsrätsel ergeben zusammen die Signatur und den Code zum Zahlenschloss des Buchtresors. Erst durch das Kombinieren aller Lösungen kann die ganze Klasse Ratte Rieke gemeinsam retten.

Aufbau des Spiels



2. Eine eigene Kopie des Parcours erstellen

- Kopieren Sie »Rettet Ratte Rieke!« über den [Kopierlink](#) in das Dashboard ihres BIPARCOURS-Accounts.
- Loggen Sie sich bei BIPARCOURS ein. In dem erscheinenden Fenster können Sie den Parcours umbenennen und die URL selbst festlegen.



Parcours kopieren
Lege dir eine Kopie des Parcours Rettet Ratte Rieke! an

Titel
Rettet Ratte Rieke!

URL
https://biparcours.de/bound/rieko-67386

Kopie erstellen Abbrechen

- Klicken Sie auf den grünen Button »Kopie erstellen« sodass der Parcours in Ihr BIPARCOURS Dashboard kopiert wird.
- Öffnen Sie den Parcours.
- Über den grünen Button »Parcours-Inhalt bearbeiten« gelangen Sie zu den Aufgaben des Parcours, die Sie individuell anpassen können.

Übernehmen Sie die voreingestellte Signatur? Dann lesen Sie direkt hier weiter.

Wollen Sie eine andere Signatur verwenden? Dann lesen Sie unbedingt zuerst [Kapitel 6](#).

3. Individuelle Anpassungen am Parcours bei Verwendung der Signatur »Sachbuch – Tiere/Ratte«¹

Falls Sie die im Parcours voreingestellte Signatur »Sachbuch – Tiere/Ratte« verwenden, müssen Sie nur wenige Anpassungen im Parcours-Creator vornehmen.

- Gehen Sie den Parcours einmal komplett durch, um ihn an Ihre individuellen Gegebenheiten und Ihre Lerngruppe anzupassen. Sie können jedes Element anpassen und verändern, indem Sie auf das Stiftsymbol in der rechten oberen Ecke klicken.
- Ortsangaben sind im voreingestellten Parcours allgemein gehalten. Hier sprechen wir zum Beispiel davon, dass die Rätsel »auf dem Tisch« liegen und die Schüler*innen sich wieder am »Treffpunkt« einfinden sollen. Falls Sie hier andere Angaben machen wollen, können Sie Änderungen folgendermaßen vornehmen:

¹ Ausführliche Erläuterungen zu den verschiedenen Funktionen finden Sie in der Schritt-für-Schritt Anleitung für den Parcours-Creator: <https://www.bildungspartner.schulministerium.nrw.de/Bildungspartner/Material/Material-BIPARCOURS/>

- Scrollen Sie zum Frageelement mit der Illustration des Tisches.

Frage

Na endlich! Eine Schülergruppe hat die Leute hier befragt. Ihr findet die Notizen auf dem Tisch. Versucht damit doch mal herauszufinden, wer mich eingesperrt hat und notiert die Lösung anschließend hier.

Punkte
100

Modus: Lösungseingabe

- > Korrekte Antwort
Ede|Hausmeister|der Hausmeister
- > Auflösung
Es war Ede, der Hausmeister. Er behauptet um 19:00 Uhr im Erdgeschoss und im 1. Stock gewesen zu sein.

Versuche
2

Punktabzug bei falscher Antwort
0

Tipps

- > Lest euch die Hinweise noch einmal genau durch und tragt sie in die Tabelle ein. Wessen Aussagen passen nicht zusammen?

Auflösung nach falscher Beantwortung anzeigen

- Um den Inhalt zu bearbeiten, klicken Sie auf das Stiftsymbol in der rechten oberen Ecke.
- Die Aussage »Ihr findet die Notizen auf dem Tisch« kann nun angepasst werden. Wo möchten Sie die Rätsel stattdessen auslegen?

Frage

Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen Zeitbegrenzung

Fragestellung

B I

Na endlich! Eine Schülergruppe hat die Leute hier befragt. Ihr findet die Notizen auf dem Tisch. Versucht damit doch mal herauszufinden, wer mich eingesperrt hat und notiert die Lösung anschließend hier.

[bpci:63b4073bdb47cc324f077bb9]

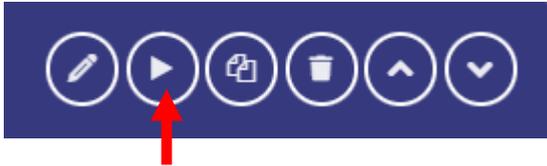
Punkte

100

Speichern Abbrechen

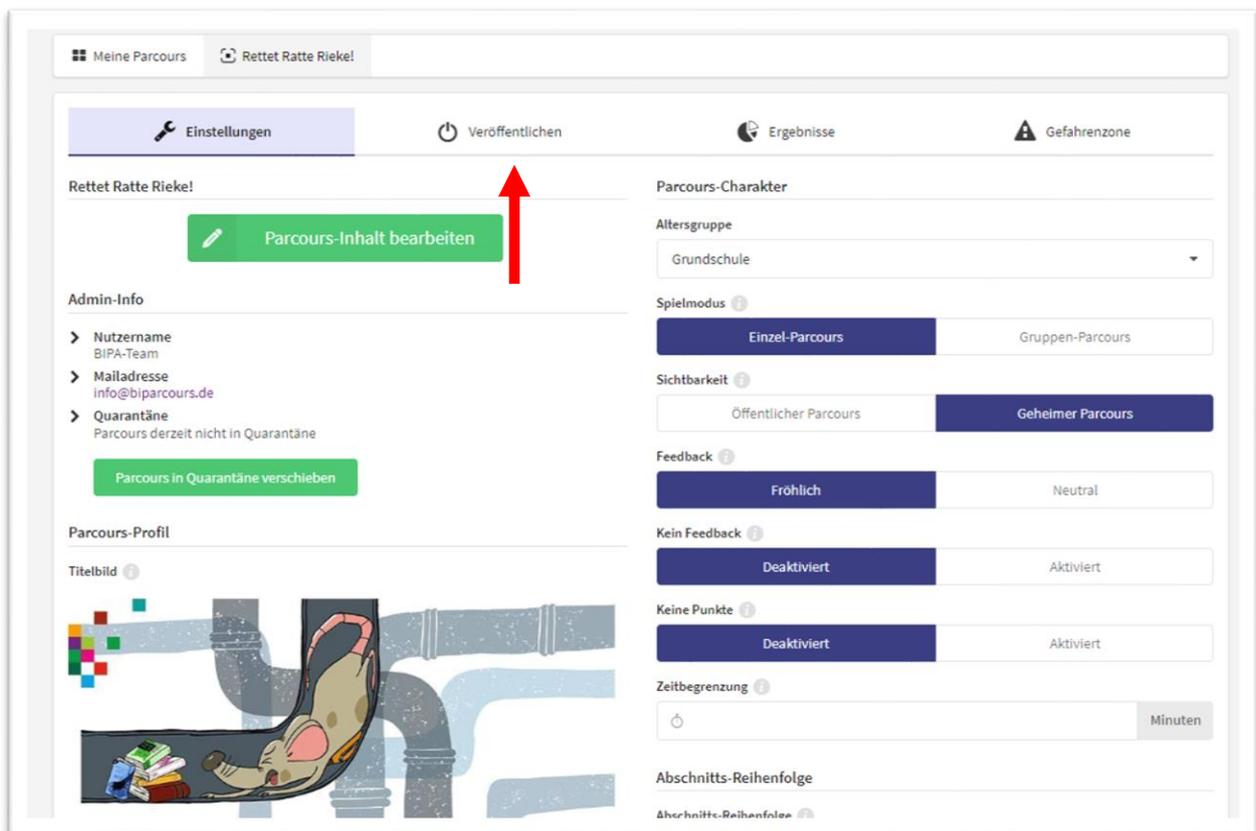
Einzelne Elemente testen

Sie können einzelne Elemente jederzeit testen. Klicken Sie hierzu im Element rechts oben auf das »Play«-Symbol. Es öffnet sich ein Fenster mit einem QR-Code. Scannt man diesen mit der App, lässt sich das jeweilige Element testen.

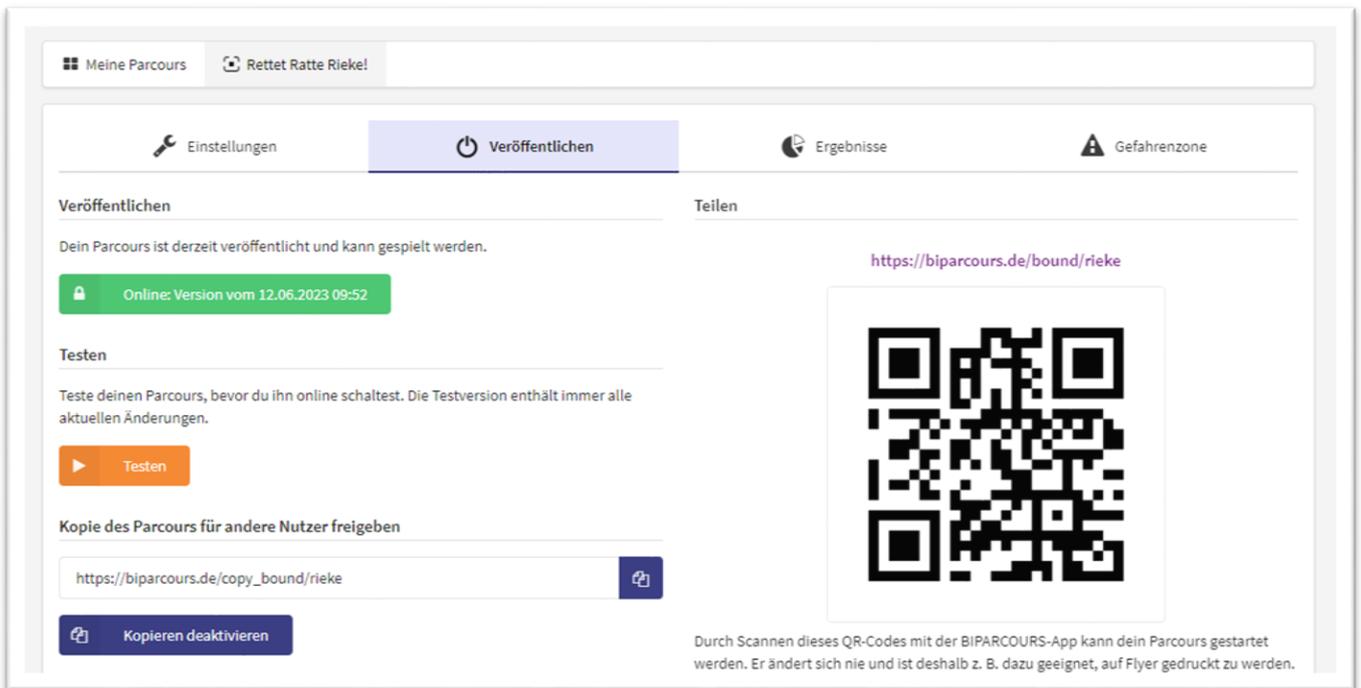


Den ganzen Parcours testen

- Gehen Sie zurück in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf den Reiter »Veröffentlichen«.

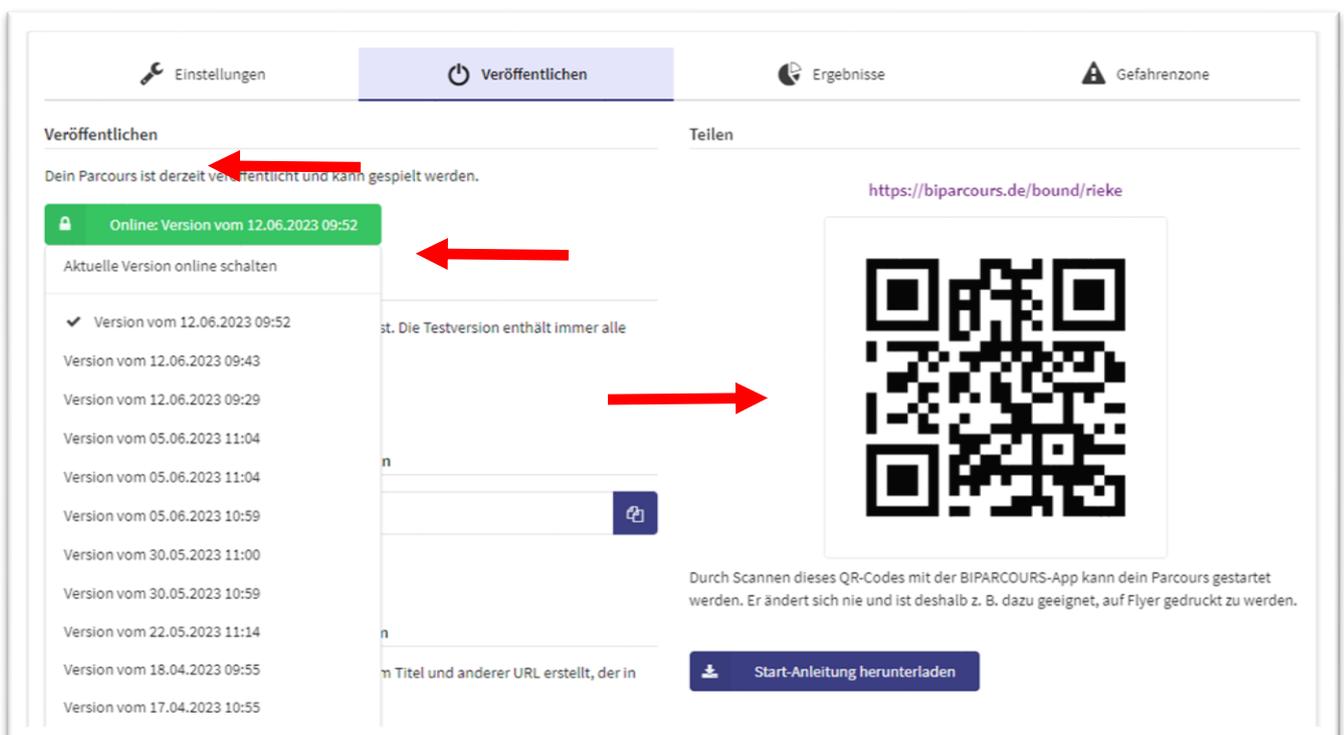


- Klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche »Testen«.
- Es öffnet sich ein QR-Code in einem neuen Fenster, den Sie mit der BIPARCOURS-App öffnen können.
- Sie können Ihren Parcours nun testweise spielen.



Parcours veröffentlichen

- Bleiben Sie auf der Seite »Veröffentlichen«.
- Klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche »Offline«. Klicken Sie im Aufklapppenü auf »Aktuelle Version online schalten«.
- Die Schaltfläche wird nun grün: »Online: Version vom ...«.
- Durch Klicken auf die grüne Schaltfläche und Auswählen der entsprechenden Version können Sie immer die aktuellste Version online schalten.



Der angezeigte QR-Code auf der rechten Seite führt direkt zum Parcours. Er bleibt immer gleich, auch wenn der Parcours-Inhalt verändert wird.

Um den Spieler*innen den Parcours zugänglich zu machen, laden Sie eine Start-Anleitung herunter. Die Anleitung beinhaltet den QR-Code sowie eine Anleitung, wie man diesen mit der App einscannt.

Geschafft! Testen Sie unbedingt, ob der Parcours mit den von Ihnen vorgenommenen Änderungen fehlerfrei funktioniert, bevor Sie ihn mit Schüler*innen spielen.

4. Benötigtes Material

Diese Materialien benötigen Sie, um den Parcours zu spielen:

Buchtresor

- Sie benötigen einen Buchtresor mit Zahlencode.
- Stellen Sie den Zahlencode des Buchtresors auf 5-4-5 ein.
- Erstellen Sie die Signatur »Sachbuch – Tiere/Ratte« (oder ihre individuelle Signatur) für Ihren Buchtresor.
- Befüllen Sie den Buchtresor, Vorschläge s.u.
- Platzieren Sie den Buchtresor im Bücherregal.

»Ratte Rieke« für den Buchtresor

Zum Beispiel:

- Ratte Rieke als 3D-Druck
- Laminierter Ausdruck der Illustration
- Ratte Rieke Postkarten oder Lesezeichen
- ein Ratten-Plüschtier oder
- Süßigkeiten

Vorlagen finden Sie auf unserer [Homepage](#).



Analoge Rätsel

- Laden Sie die Rätsel 1-4 von der [Homepage](#) runter. Jede Gruppe benötigt jeweils ein Exemplar.
- Rätselblatt 1: Drucken Sie das Dokument beidseitig aus und zerschneiden Sie die Textschnipsel für jede Gruppe. Stecken Sie diese anschließend vermischt in einen Briefumschlag.
- Legen Sie Papier und Bleistifte für die Malaufgabe bereit.

Technik - Tablets

- Jede Gruppe benötigt ein Tablet.
- Laden Sie die kostenlose App BIPARCOURS herunter.
- Erlauben Sie in den Einstellungen des Tablets den Zugriff auf Kamera und Mikrofon durch BIPARCOURS.
- Drucken Sie die Startanleitung Ihres Parcours aus.
- Starten Sie den Parcours »Rettet Ratte Rieke!« mit dem QR-Code Ihrer Startanleitung auf den Tablets.

5. Tipps für die Einführung der Schüler*innen in das Escape Game

- Führen Sie kurz in Ihre Bibliothek und in die wichtigsten dort geltenden Regeln ein. Die Begriffe »BIPARCOURS« und »Signatur« sollten den Schüler*innen bekannt sein.
- Besprechen Sie, wo sich die Kinder während des Spiels aufhalten dürfen und wo der zentrale Treffpunkt ist.
- Die Auflösung ist nur mit der ganzen Klasse möglich. Es ist nicht wichtig, wer als erster fertig wird!
- Wichtig ist aber, dass detektivisch genau und gründlich gelesen wird!
- Die Tablets werden nur für die App BIPARCOURS benötigt.

Auflösung des Escape Games mit Schüler*innen

- Die Gruppen spielen nicht gegeneinander.
- Rieke kann nur gerettet werden, wenn die Klasse zum Schluss zusammenarbeitet, denn jede Gruppe trägt nur einen Teil zur Auflösung bei. Die Signatur entspricht den Lösungen der ersten zwei Abschnitte im Parcours (Kreuzworträtsel, Suchsel). Der dritte Abschnitt löst den Zahlencode für das Schloss des Tresors.
- Bevor die Schüler*innen zu den Abschnitten mit drei verschiedenen Rätseln gelangen, werden Sie aufgefordert, einen Erwachsenen zu befragen. Sie teilen nun die Gruppe einem Abschnitt zu. Achten Sie darauf, dass jeder Abschnitt mindestens einmal vergeben wird. Das Lösen des Kreuzworträtsels dauert am längsten. Der Zahlencode sollte schnell geknackt sein.
- Schnelle Gruppen können auch mehrere Abschnitte lösen. Achten Sie daher darauf, dass diese den Tresor nicht eigenständig finden.
- Wenn die Schüler*innen »ihr« Abschnittsrätsel gelöst haben, begeben Sie sich zum zentralen Treffpunkt. Dort kombiniert die Klasse ihre Lösungen und erfährt somit die Signatur des Buchtresors.
- Nun kann die ganze Klasse Ratte Rieke anhand der Signatur im Regal finden und befreien!

Viel Spaß mit dem Escape Game »Rettet Ratte Rieke!« wünscht Ihnen das Team von Bildungspartner NRW

Bei Rückfragen, Anmerkungen oder Hinweisen melden Sie sich gerne bei uns unter 0211 27404-2026 oder marx@bildungspartner.nrw.



6. Individuelle Anpassungen am Parcours zur Verwendung einer eigenen Signatur

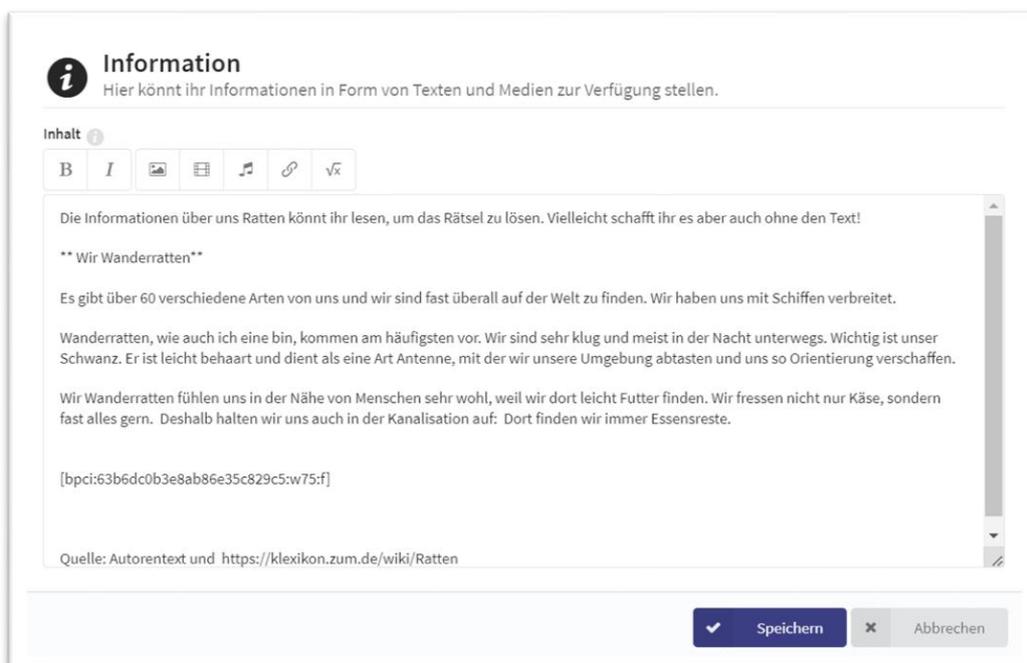
Falls Sie eine andere Signatur als »Sachbuch - Ratte/Tiere« verwenden wollen, müssen Sie die Signatur des Buchtresors an ihre Systematik anpassen. Wählen Sie eine Ihrer Systematik entsprechende Signatur aus, die aus mindestens zwei Teilen besteht. Denn damit die Klasse den Tresor mit Ratte Rieke gemeinsam finden kann, finden die verschiedenen Gruppen jeweils nur eine Hälfte der Signatur heraus. Da die Lösungswörter der analogen Rätsel »Kreuzworträtsel« und »Suchsel« die Signatur ergeben, müssen diese ebenfalls angepasst werden.

Anpassungen der analogen Rätselblätter

- Laden Sie Rätsel 3 – Kreuzworträtsel und Rätselblatt 4 – Suchsel von der [Homepage](#) herunter.
- Passen Sie die Lösungen der Rätsel entsprechend der von Ihnen gewählten Signatur an.
 - Die Lösung des Kreuzworträtsels ergibt die erste Hälfte der Signatur.
 - Die Lösung des Suchsels ergibt die zweite Hälfte der Signatur.
- Die Rätsel können über kostenlos im Internet verfügbare Rätselgeneratoren, z. B. <https://www.xwords-generator.de/de> und www.suchsel.net erstellt werden.
- Passen Sie die Rätselblätter entsprechend Ihrer Lösungen an.

Kreuzworträtsel im Parcours-Creator anpassen

- Scrollen Sie bis zum »Abschnitt Kreuzworträtsel«. Hier finden Sie ein Informationselement zum Bearbeiten.
- Sie können den Informationstext bearbeiten, indem Sie rechts oben auf das Stift Symbol klicken.
- Überprüfen Sie, ob der hinterlegte Informationstext Hinweise zu allen von Ihnen im Kreuzworträtsel verwendeten Fragen enthält und passen Sie den Text gegebenenfalls an.



- Scrollen Sie bis zum nächsten Element, bei dem das Lösungswort eingegeben wird. Hier klicken Sie wiederum auf Stift-Symbol um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen. Im Reiter »Antwort« können Sie nun das Lösungswort Ihres Kreuzworträtsels eingeben².

² Mehrere als richtig zu bewertende Lösungswörter (Varianten) geben Sie mit einem vertikalen Trennstrich ohne Leerzeichen ein.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
Lösungseingabe

Korrekte Antwort ⓘ
Sachbuch|sachbuch ←

Reguläre Ausdrücke können zur Auswertung verwendet werden. *Beispiele*

Auflösung ⓘ
Sachbuch

Speichern Abbrechen

Suchsel im Parcours-Creator anpassen

- Scrollen Sie zum Abschnitt »Suchsel«.
- Klicken Sie hier im Element »Frage« wieder auf das Stift-Symbol, um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen.
- Im Reiter »Antwort« geben Sie das von Ihnen gewählte Lösungswort des Suchsels ein.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
Lösungseingabe

Korrekte Antwort ⓘ
Tiere/Ratte|TIERE/RATTE|TIERERATTE|TiereRatte|Tiere / Ratte|Tiere Ratte ←

Reguläre Ausdrücke können zur Auswertung verwendet werden. *Beispiele*

Auflösung ⓘ
Tiere/Ratte

Speichern Abbrechen

Jetzt haben Sie das Escape Game an Ihre Signatur angepasst! Die Informationen zu allen weiteren Anpassungen und Vorbereitungen finden Sie ab [Kapitel 3](#).