

DIE
RÄTSEL
SPIELE
von solve it



DAS RÄTSEL-SPIEL *FÜR DIE AWV*

LERNEN, DAS ZUM ABENTEUER WIRD

Mit unserem Rätsel-Spiel "Durch die Zeit" bringst du Nachhaltigkeit, Mülltrennung und Ressourcenschutz auf spielerische und begeisternde Weise in die Schulen.

Statt Frontalvorträgen erleben die Schüler:innen ein echtes Abenteuer. Und merken gar nicht, dass sie dabei irrsinnig viel lernen.

Entwickelt wurde das Konzept gemeinsam mit den Abfallberater:innen der AWV Murau und Liezen. So

entstand ein Spiel, das fachlich fundiert, pädagogisch durchdacht und perfekt auf die Anforderungen der Abfallberatung abgestimmt ist: praxisnah, sofort einsetzbar und mit garantierter Begeisterungseffekt bei den Schüler:innen.

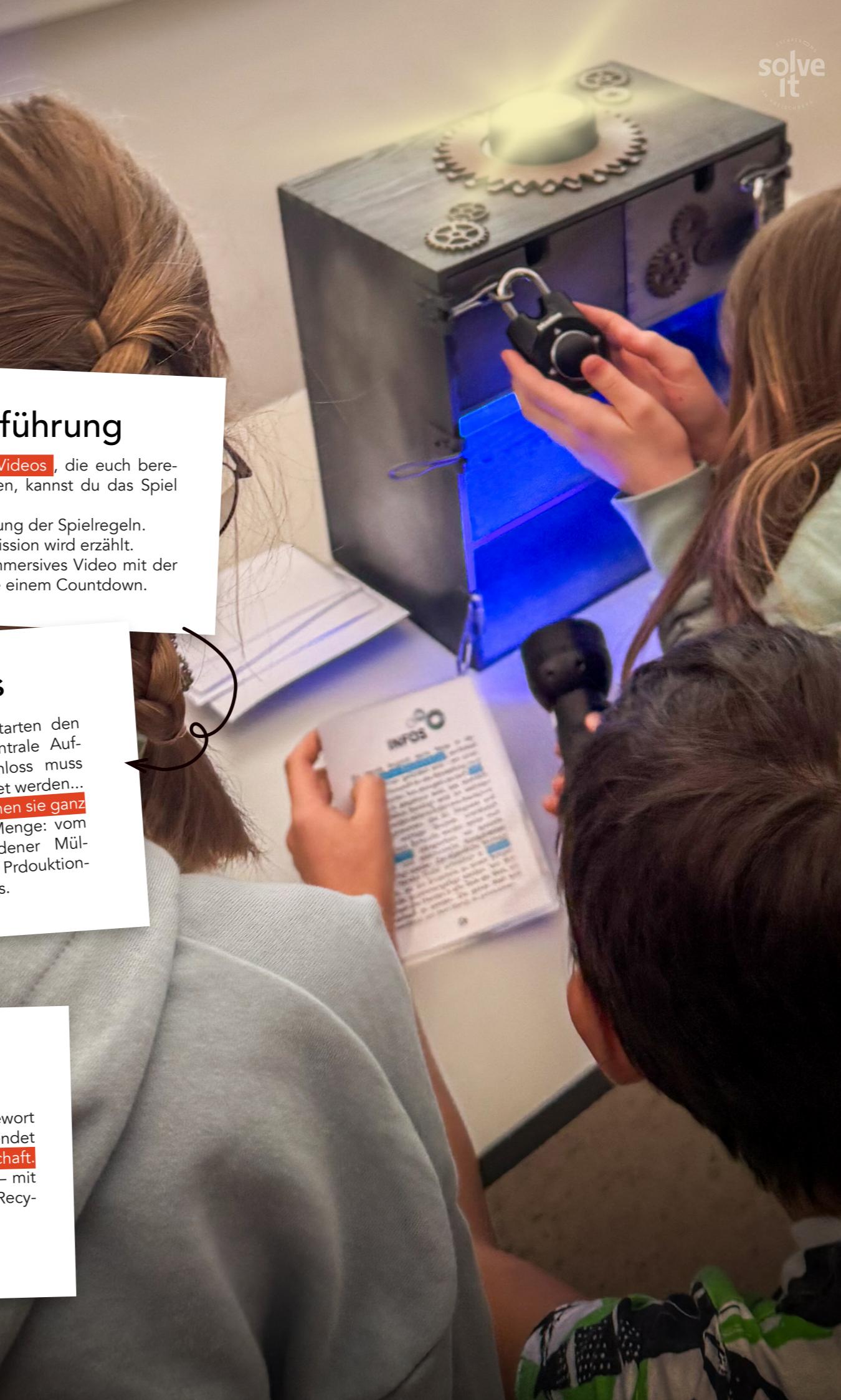


DURCH DIE ZEIT

KÖNNNT IHR 2055 RETTEN?

Im Jahr 2055 steht die Welt vor dem Kollaps: Überschwemmungen, Chaos, keine Hoffnung. Nur eine alte Zeitmaschine kann die Katastrophe verhindern. Die Schüler:innen reisen in unsere Gegenwart und lernen spielerisch mehr über Mülltrennung, Recycling und Ressourcenschutz.

DER ABLAUF



DIE HARD-FACTS

Die Schüler:innen spielen in Teams mit 3 bis 5 Personen. Jedes Team erhält eine eigene Zeitmaschine mit individuellem Code. Die Spielzeit beträgt 40 Minuten, insgesamt dauert das Programm mit Einführung etwa 50 Minuten.



MEHR ALS NUR EIN SPIEL

Abenteuer, Teamgeist und nachhaltiges Lernen: vereint in einem einzigartigen Spielerlebnis

Rätsel-Spiele fördern viele Kompetenzen

Vom Problemlösen über kommunikative Fähigkeiten bis hin zu fachlichen Lerninhalten, die Spiele vereinen pädagogische Ziele mit motivierendem Spielspaß.

Problemlösungsfähigkeit

Im Mittelpunkt der Spiele steht das Lösen von Rätseln. Kinder werden angeregt, Muster zu erkennen, logisch zu denken und kreative Lösungsstrategien zu entwickeln. Diese aktive Auseinandersetzung stärkt analy-

tisches Denken, Ausdauer und die Fähigkeit, Herausforderungen systematisch anzugehen.

Kommunikation und Teamarbeit

Escape Games sind nur im Team zu bewältigen. Die Spieler:innen müssen sich austauschen, Informationen teilen und gemeinsam Entscheidungen treffen. Dadurch werden wichtige soziale Kompetenzen wie Kommunikation, Empathie, Kooperation und Teamfähigkeit geschult. Zentrale Fähigkeiten für gemeinsames Lernen und Handeln.

Lerninhalte aktiv erleben

Lerninhalte werden nicht nur vermittelt, sondern erlebt: Kinder wenden Wissen unmittelbar an, was zu einem tieferen Verständnis und langfristigen Lernerfolgen führt. So entsteht ein ganzheitliches, motivierendes Lernsetting, das Begeisterung weckt und nachhaltiges Lernen ermöglicht.

Gerade für Abfallberater:innen bietet das Rätsel-Spiel "Durch die Zeit" eine einzigartige Möglichkeit, komplexe Themen wie Mülltrennung, Abfallvermeidung oder Ressourcenschönung spielerisch und nachhaltig zu vermitteln.

Die Schüler:innen handeln selbst, entdecken Zusammenhänge und erkennen unmittelbar, warum richtige Abfalltrennung wichtig ist.

Das macht das Spiel zu einem wertvollen Werkzeug für Schulbesuche – es bringt Abfallberatung spielerisch zu den Kindern und Jugendlichen und sorgt dafür, dass das Wissen nicht nur gehört, sondern erlebt und behalten wird.

Der Lernzyklus bei einem Escape Game

Nach Reuter et al. (2020) durchlaufen Lernende einen Lernzyklus während des Spielen von Escape Rooms. Dabei starten sie mit dem (1) Erforschen und versuchen verschiedene Dinge zu (2) verstehen. Die Lernenden müssen sich an (3) Informationen erinnern und diese dann im Spiel (4) anwenden. Dabei müssen Sachverhalte (5) analysiert und verknüpft beziehungsweise in (6) Verbindung gebracht werden, um eine Lösung zu finden.

Während dem Durchlaufen des Zyklus werden Teamwork, Kommunikation und Kollaboration gefördert, ebenso die Fähigkeit von komplexen Denkweisen und dem problemorientierten Denken. (Reuter et al. 2020, S. 695f.)



Lernzyklus der Lernenden (eigene Darstellung: Wittich, J. 2022 in Anlehnung an Reuter et al. 2020, S. 695)

<https://unterrichtsgestaltung-mit-meiden.de/auflage-1/escape-room-als-lernspiel-im-unterricht/>



DIE RÄTSEL

Jedes Team bekommt eine Zeitmaschine: eine Rätselbox mit mehreren Schubladen. In jeder Schubladen versteckt sich ein neuer Ort, den die Schüler:innen „bereisen“.

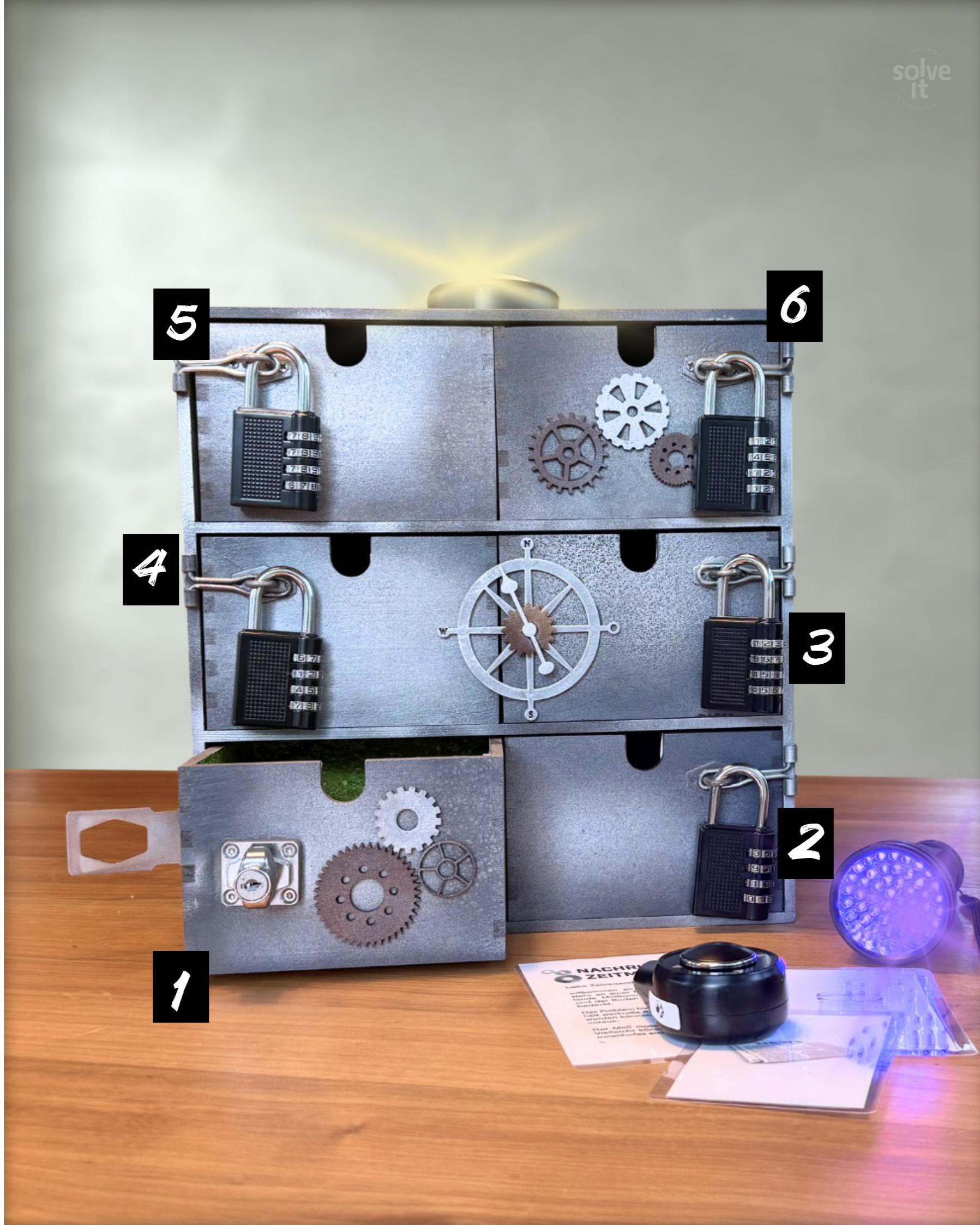
Dort müssen sie gemeinsam ein Rätsel lösen, um herauszufinden, welches Schloss als Nächstes geöffnet werden darf und wie. So arbeiten sie sich Schritt für Schritt voran und entdecken spannende Rätsel zu Müll, Recycling und Resourcenschonung.

ERSTER ORT **LITTERING**

Der erste Ort, den die Schüler:innen mit der Zeitmaschine bereisen ist eine Wiese, auf der lauter Müll liegt. Sie müssen ein Rätsel rund um Littering lösen und erfahren währenddessen mehr über dieses Umweltproblem.

ZWEITER ORT **KREISLAUF- WIRTSCHAFT**

Als nächstes lässt sie die Zeitmaschine an einem Schreibtisch erscheinen. Dort liegt eine Hausübung zum Thema Kreislaufwirtschaft, wenn sie die Bilder den richtigen Sätzen zuordnen können, ergibt sich der nächste Code.



DRITTER ORT **RECYCLING**

Der dritte Ort ist eine Reparaturwerkstatt. Durch die Reparaturen kann die Lebensdauer von Geräten verlängert und Ressourcen gespart werden

VIERTER ORT **REISE DES HANDYS**

Die Zeitmaschine landet mit den Schüler:innen vor einer Weltkarte. Mit dieser wird ihnen gezeigt, dass es die ganze Welt braucht, um ein Handy herzustellen.

FÜNFTER ORT **DIE SAMMEL- INSEL**

Auf einmal stehen die Schüler:innen inmitten einer Sammelleinsel und überall liegt Müll. Nur wenn der Müll in die richtigen Container zugeordnet wird, ist das Rätsel richtig gelöst.

SECHSTER ORT **ABFALL- PYRAMIDE**

Und schlussendlich landen sie bei den Pyramiden... Und das erinnert sie an etwas: Müssen sie hier vielleicht die Abfallpyramide bauen?



1 Das erste Rätsel

Hier bekommst du einen **kleinen Einblick** in das erste Rätsel. So kannst du dir besser vorstellen, wie die Aufgaben aufgebaut sind, was die Schüler:innen tun müssen, um sie zu lösen, und welches Lernziel jedes Rätsel verfolgt. Das erste Rätsel bietet für die Spieler:innen einen einfachen Einstieg und vermittelt zugleich auf spielerische Weise Wissen rund um das Thema Littering.

ERSTER ORT LICHTUNG MIT LITTER

Das Rästel

Die Spieler:innen bekommen:

- Zettel: "Nachricht der Zeitmaschine"
- Zettel: "Infos"
- Kuvert mit 4 Frage-Zettel darin
- Schublade

Spieler:innen müssen die Innenseite der Schublade genauer untersuchen. Auf den Frage-Zettel erfahren sie, welche Objekte gesucht werden müssen, nämlich:

1. Zigarettenstummel
2. To-Go-Becher
3. Kaugummis
4. Burger-Verpackungen

Je nach Team ergibt das folgenden 4-stelligen Code:

rot	9243
gelb	6343
grün	6443
lila	6245
blau	6244

Rästel 1

Lichtung voller Littering



Hinweis in
"Nachricht der
Zeitmaschine":
Kann euch der Müll
einen Code verraten?



Fotos in Innenseiten
der Schublade

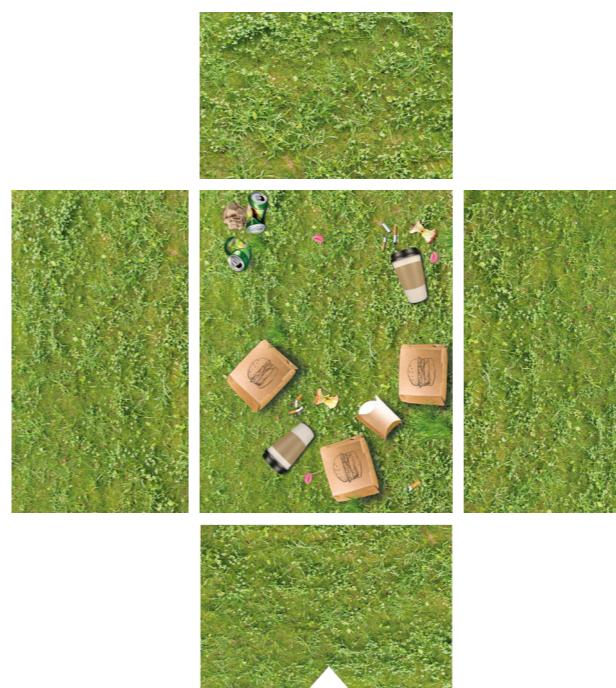
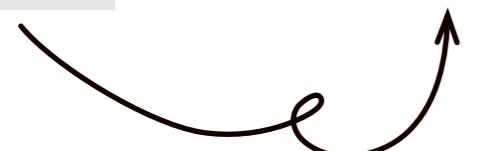


1. Zahl:
Zigarettenstummel

2. Zahl:
To-Go-Becher

3. Zahl:
Kaugummis

4. Zahl:
Burger-Verpackungen



Lernziel

- Auswirkungen von Littering: Müll bleibt lange in der Natur und schadet der Umwelt.
- Müllerkennung: Bestimmte weggeworfene Objekte wie Zigarettenstummel, To-Go-Becher und Verpackungen tragen zur Verschmutzung bei.
- Bewusstsein für Umweltverschmutzung: Achtlos entsorgter Müll verändert und belastet natürliche Lebensräume.

Hinweise

- Untersucht die Wiese genau und schaut, wie viele Gegenstände ihr finden könnt.

LUST AUF EIN ABENTEUER?



Helena Autischer,
Geschäftsführerin



Kontakt

**Solve it – Escape Rooms
am Kreischberg**

+43 676 3489987
solve.it@apolla.at
www.solveit-
escaperooms.at/schule

Kommt vorbei:

St. Georgen ob Murau 5
8861 St. Georgen am
Kreischberg

Auch öffentlich gut erreichbar!

