

DIE solve
it
**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.

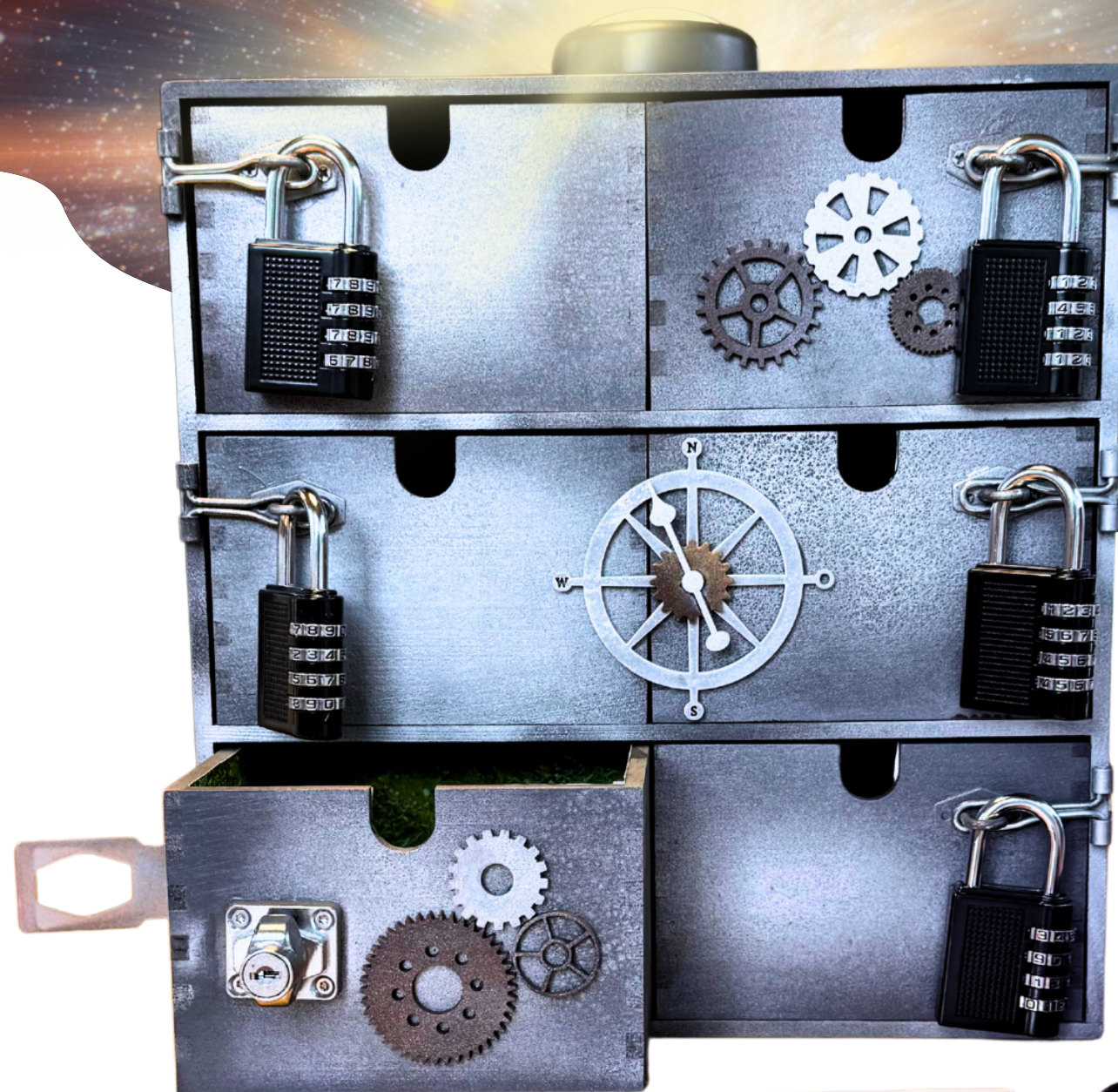
Entwickelt wurde das Konzept gemeinsam mit den Abfallberater:innen der AWW Murau und Liezen. So

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

DURCH DIE ZEIT

KÖNNT 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 Ressourcenschonung.



DER ABLAUF

1

Gruppen einteilen

Zu Beginn des Spiels werden die Schüler:innen in **Teams mit je 3 bis 6** Personen eingeteilt. Jedes Team erhält eine Zeitmaschine, die Codes sind bei jedem Team anders.

2

Die Einführung

Mit den **drei Videos**, die euch bereitgestellt werden, kannst du das Spiel einfach starten.

Video 1: Erklärung der Spielregeln.

Video 2: Die Mission wird erzählt.

Video 3: Ein immersives Video mit der Zeitreise, sowie einem Countdown.

3

Los geht's

Die Schüler:innen starten den Rätselspaß. Ihre zentrale Aufgabe: Welches Schloss muss als Nächstes geöffnet werden... und wie? Dabei **lernen sie ganz nebenbei** eine Menge: vom Sortieren verschiedener Müllarten bis hin zur Produktionsskette eines Handys.

4

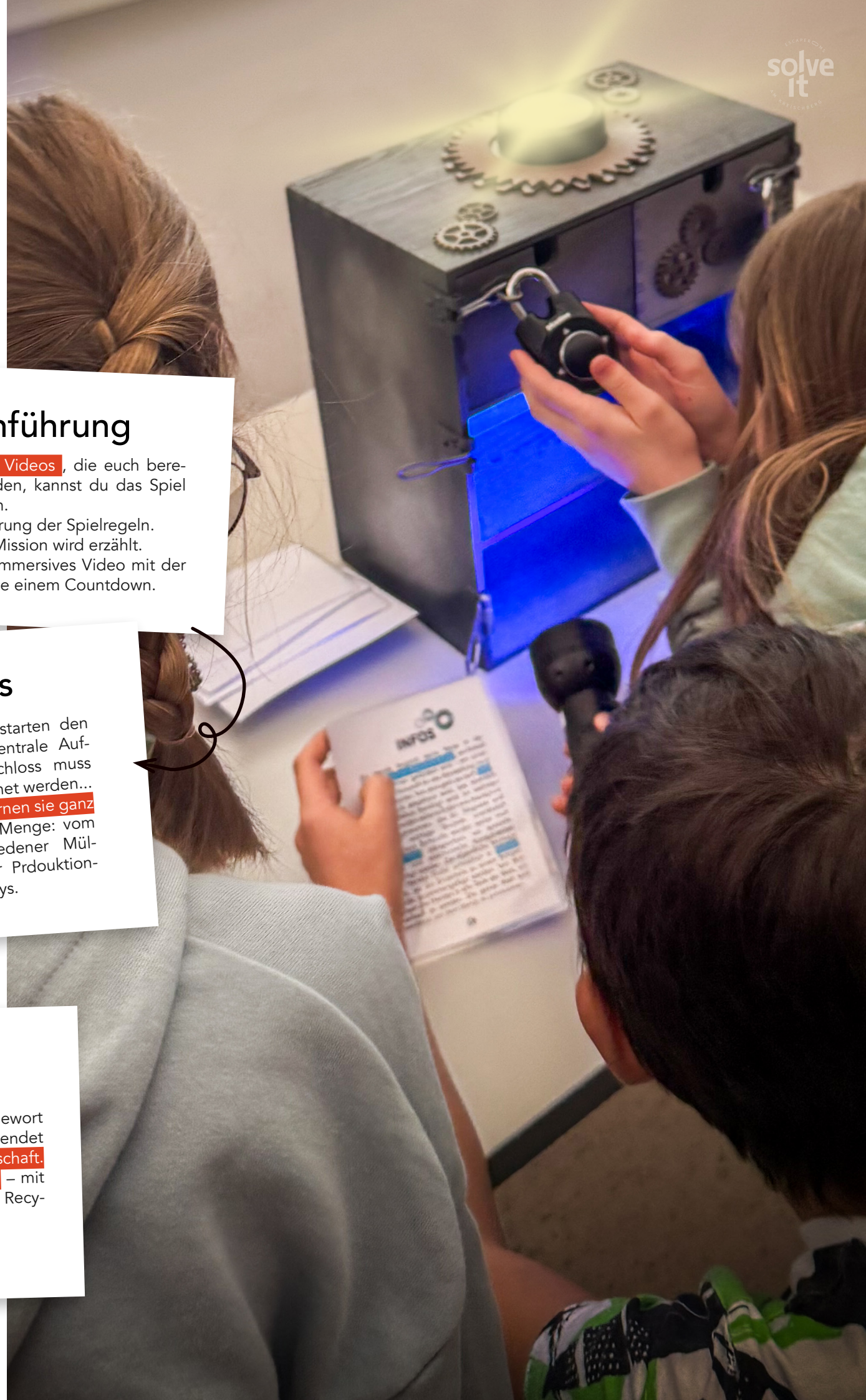
Die Gewinner?

Das Team, das seinen einzigartigen letzten Code zuerst entschlüsselt, gewinnt das Spiel. Und...

5

Das Ende

... nachdem alle Teams ihr Codewort erfolgreich genannt haben, endet das Spiel mit einer **Schlussbotschaft**. Denn **am Ende gewinnen alle** – mit neuem Wissen rund um Müll, Recycling und vielem mehr.



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 Ressourcenschonung 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.

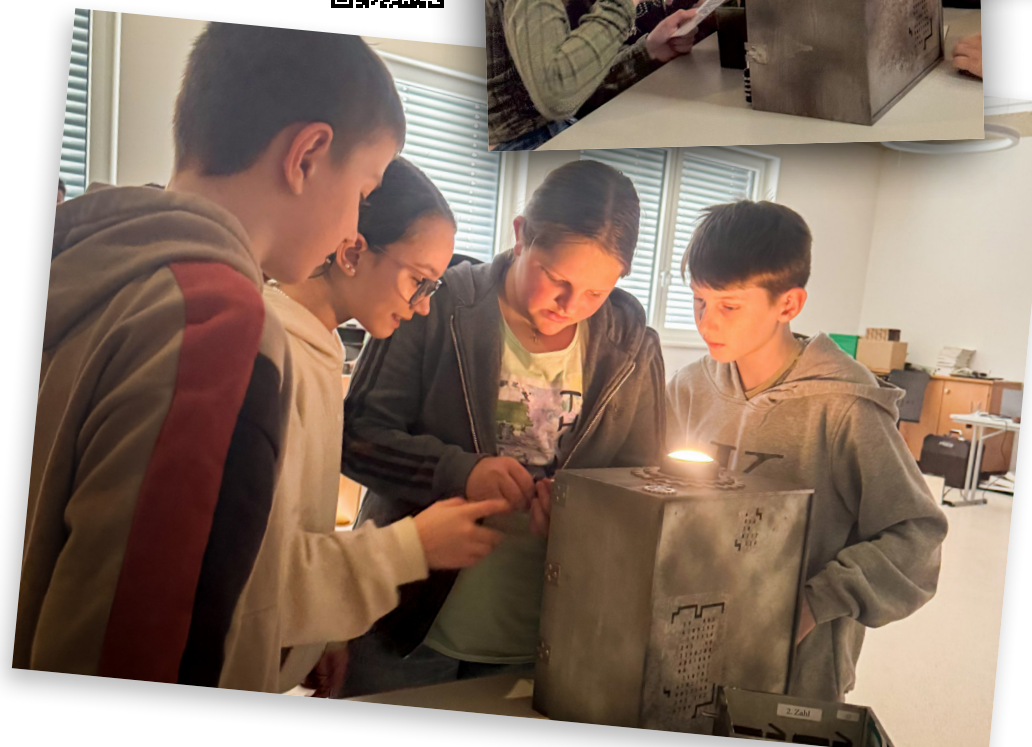
Der Lernzyklus bei einem Escape Game

Nach Reuter et al. (2020) durchlaufen Lernende einen Lernzyklus während des Spielens 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.)



SCHÜLER:INNEN
DER MS MURAU
MITTEN IM
ABENTEUER



Die Geschichte von "Durch die Zeit"

Die Geschichte lässt Schüler:innen eintauchen in eine Zeitreise. Vom Jahr 2055 ins Jetzt. Durch eine realitätsnahe Krisensituation besitzt sie einen hohen pädagogischen Mehrwert und betont gleichzeitig die Handlungsmöglichkeiten der Lernenden. Durch das Aufzeigen der Umweltkatastrophe im Jahr 2055 wird ein Bewusstsein für die Auswirkungen des Klimawandels geschaffen und die Dringlichkeit von Umwelt- und Klimaschutz verdeutlicht.

DIE RÄTSEL

Jedes Team bekommt eine Zeitmaschine: eine Rätselbox mit mehreren Schubladen. In jeder Schublade 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 Ressourcenschonung.

ERSTER ORT

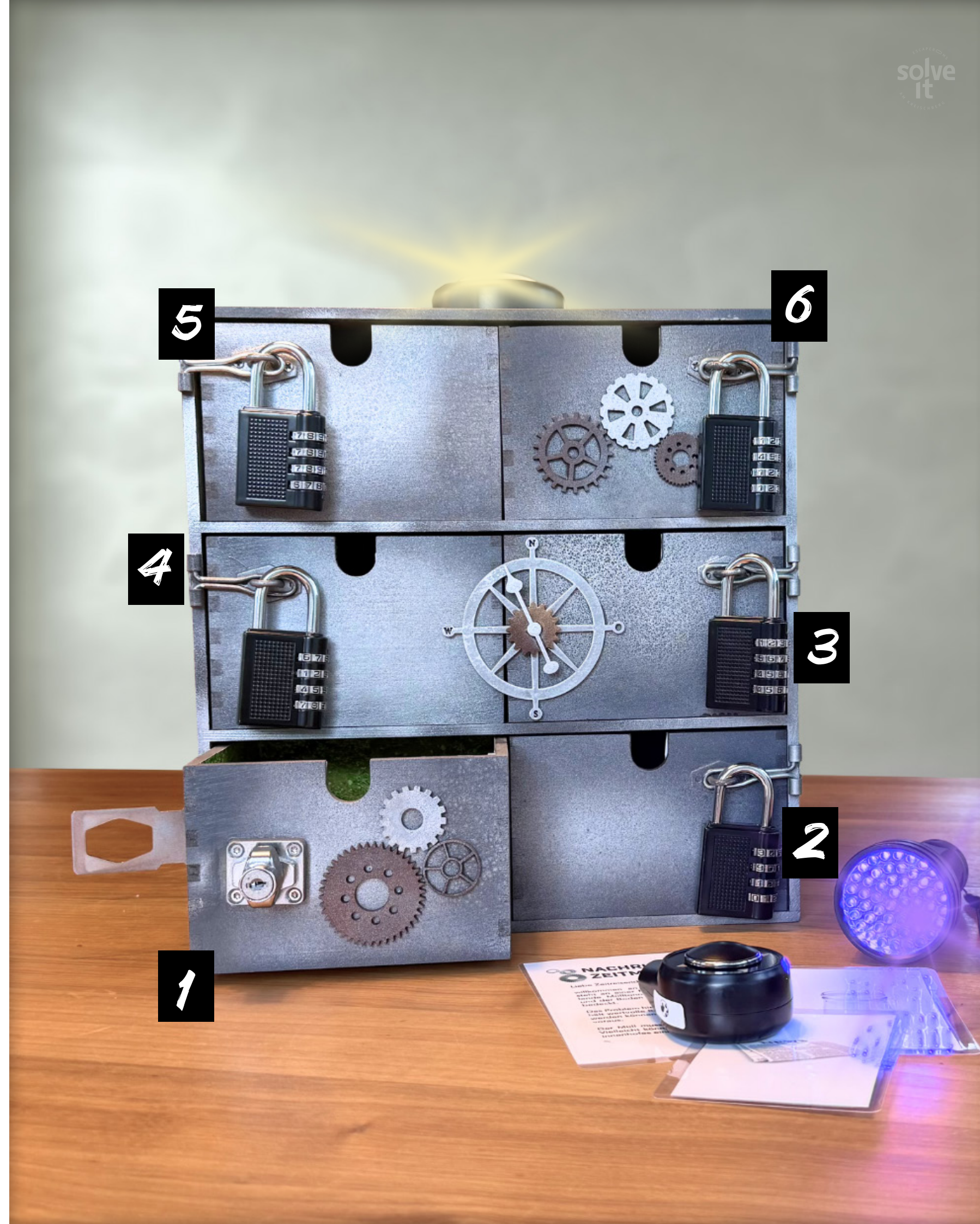
LITTERING

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

KREISLAUFWIRTSCHAFT

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 geschont 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 SAMMELINSEL

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

SECHSTER ORT

ABFALLPYRAMIDE

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



Rätsel 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:
Kaugummi

4. Zahl:
Burger-Verpackungen

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. Kaugummi
4. Burger-Verpackungen

Je nach Team ergibt das folgenden 4-stelligen Code:

rot	9243
gelb	6343
grün	6443
lila	6245
blau	6244



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!



J	K	L
M	N	O
P	Q	R

A	B	C
D	E	F
G	H	I

S	U
T	V

X	W	Y
Z		