

## Handreichung „Die Jagd nach dem Code“

Beim Material „Die Jagd nach dem Code“ handelt es sich um einen EduBreakout, mit welchem die Schüler\*innen spielerisch und in ihrer eigenen Geschwindigkeit das Museum entdecken. Als EduBreakout versteht man einen EscapeRoom im Klassenzimmer, bei welchem die Schüler\*innen in Kleingruppen zu einem fachlichen Thema verschiedene Rätsel lösen müssen. Am Ende erhalten sie einen oder mehrere Codes, mit welchen die Schüler\*innen eine mit Zahlenschlössern versehene Schatztruhe öffnen und einen Schatz, beispielsweise Goldtaler aus Schokolade, heben können.

Bei dem vorliegenden EduBreakout handelt es sich um ein Spiel mit drei Codes. Sie können also drei verschiedene Schatztruhen pro Gruppe oder für die ganze Klasse bereitstellen oder mit Hilfe einer Haspe die Zahlenschlösser gemeinsam an einem Schloss befestigen. Selbstverständlich können Sie auch [ein digitales Zahlenschloss](#) heranziehen oder sich die Codes von den Schüler\*innen nennen lassen und auf Schatztruhen verzichten.

Zu Beginn des EduBreakouts teilen sie den Schüler\*innen das gesamte Material aus. Geben Sie erst einmal Zeit, selbstständig zu knobeln, bevor Sie ihnen eine Hilfestellung geben. Neben der Entdeckungstour durch das Museum wird auch das logische Denken, die Sozialkompetenz sowie die Toleranzfähigkeit der Schüler\*innen geschult.

Die Codes lauten:

1. 144
2. 116
3. 183