

PraktiTrans C.Wille T.Gilbert L.Jasper

Escape game

Das Grenzgeheimnis

Unterstützt durch / mede mogelijk gemaakt door:



Ministerie van Binnenlandse Zaken
en Koninkrijksrelaties



Ministerie van Onderwijs, Cultuur
en Wetenschap

provincie Drenthe

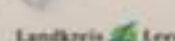


provincie groningen

provincie Fryslân
provincie Fryslân

Arbeidsmarkt
NOORD

www.dereisland-helderland.eu



Noorderpoort



Projektpartner PraktiTrans

Unterstützt durch / mede mogelijk gemaakt door:



PraktiTrans

Adresse/ adres
Wachstumsregion Ems-Achse e.V.

Hauptkanal links 60
26871 Papenburg

Verantwortliche/ verantwoordelijk
Projektleitung/ projectleiding PraktiTrans

Caroline Wille
wille@emsachse.de

Ausgabe/ uitgave 2020

Fotos: www.pexels.com

PraktiTrans Das Projekt

Das vorliegende Escape Game wurde speziell für die deutsch-niederländische Grenzregion entwickelt. Ziel ist es, Menschen allen Alters in Kontakt zu bringen mit dem Nachbarland. Wir leben an der deutsch-niederländischen Grenze in einer Region mit vielfältigen Angeboten und Möglichkeiten, aber leider auch mit Einschränkungen und Hindernissen. Mit dem Projekt „PraktiTrans“, gefördert durch Arbeitsreg-Gelder, Ems-Dollard-Region und Interreg-Nord, versuchen wir Neugier der Menschen, die in dieser Grenzregion wohnen, aufeinander zu wecken. Nur, wer die Möglichkeit bekommt, sich mit seinem Nachbarn auszutauschen, kann das gesamte Potenzial unserer Grenzregion nutzen. Innerhalb des Projektes „PraktiTrans“ bieten wir viele Angebote, um in den Kontakt mit dem Nachbarland zu kommen.

Wir vermitteln Schulpartnerschaften, führen Kleinstprojekte durch und legen Kontakte zu Betrieben. Gerne denken wir mit Ihnen mit, passen Programme individuell auf die jeweilige Zielgruppe und deren Bedürfnisse an und sind offen für Neues.

Wir freuen uns, dass Sie sich für unser Escape Game interessieren und es mit Ihren Schülern spielen wollen. Gerne stehen wir Ihnen bei Fragen zur Verfügung. Unsere Kontaktdaten und Ansprechpartner finden Sie auf der Website der Wachstumsregion Ems-Achse:
<https://info.emsachse.de/praktitrans.html>

Spielregeln

Die Spieler und Spielerinnen nehmen die Rolle der Enkel und Enkelinnen der verstorbenen Anneke Schmidt ein und versuchen mithilfe des Spiels, ein Familiengeheimnis zu lüften. Nach der Testamentseröffnung stehen den Nachkommen der Verstorbenen lediglich zwei große Kartons mit alten Zeitungsartikeln und Papieren zur Verfügung. Des Weiteren liegt in den Testamentsunterlagen ein Brief von der Verstorbenen, mit der Bitte diesen bei der Testamentsverkündung zu verlesen.



Die Spieler benötigen lediglich einen Internetzugang. Während des Spiels darf das Internet zu Hilfe genommen werden. Ansonsten wird lediglich ein Stift und Papier zum Schreiben von Notizen benötigt.



Um das Spiel durchzuführen, wird für jedes Team/ SpielerInnen ein Internetzugang benötigt. Melden Sie ihre Klasse vorab bei uns an und erhalten Sie einen Datenschutzkonformen Zugang für Ihre Schüler. Gerne besprechen wir mit Ihnen vorab alle Details. Das Spiel wird online gespielt und ist selbsterklärend. Das Spiel kann durch deutsche und niederländische Gruppen (auch gemischt) gespielt werden.

Das Escape Game kann von Schülern und Schülerinnen ab der 7. Klasse gespielt werden. Gespielt werden kann in kleinen Gruppen, aber auch einzeln. Es werden keine weiteren Vorkenntnisse benötigt, um das Spiel durchzuführen. Die Spieler und Spielerinnen dürfen während des Spiels gerne Smartphones benutzen. Mehrere Gruppen von Spielern und Spielerinnen können auch parallel und somit „gegeneinander“ spielen. Wer das Rätsel zuerst lüftet, gewinnt. Auch ein Spiel gegen die Zeit ist möglich.



Ziel des Spiels ist es, das Familiengeheimnis zu lüften und sich mit der deutsch-niederländischen Geschichte auseinanderzusetzen. Mithilfe des Spiels sollen deutsche und niederländische TeilnehmerInnen über das Leben in Deutschland und den Niederlanden informiert werden. Insbesondere sollen Informationen über das Leben in der Grenzregion vermittelt und über kulturelle Unterschiede informiert werden. Des Weiteren sollen die TeilnehmerInnen spielerisch an die jeweils andere Sprache herangeführt werden und einen Bezug zum Nachbarland entwickeln. Somit sollen die Möglichkeiten und Chancen für das Leben in der Grenzregion aufgezeigt und Hemmschwellen minimiert werden.

Das Spiel beginnt

Melden Sie Ihre Klasse vorab bei uns an. Somit erhalten Sie einen Datenschutzkonformen Zugang. Die Daten Ihrer Schüler werden so nicht erhoben, Sie teilen uns im Anmeldeformular lediglich die Daten Ihrer Schule und die Anzahl der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler und das Datum, wann Sie mit Ihrer Klasse das Spiel spielen möchten.

Danach erhalten Sie von uns einen Zugangscode, mit dem sich ihre Schülerinnen und Schüler an genannten Datum bei uns einloggen können.

Die Zeit läuft

Ziel ist es, das Rätsel in möglichst kurzer Zeit zu lösen.

Wird in Gruppen gespielt, dann gewinnt die schnellste Gruppe.

Spielen die Teilnehmer alleine, dann kann vorab ein Schwierigkeitsgrad gewählt werden:

1. Anfänger: 45 Min. Ihr spielt zum ersten Mal ein Escape Game.

2. Profi: 30 Min. Ihr wisst wie es funktioniert.

Die Zeit kontrollieren die Spielerinnen und Spieler selber.



Start

Das Onlinespiel ist selbsterklärend und kann durch die Spielerinnen und Spieler selbständig gespielt werden. Durch Ihre Anmeldung bei uns, sorgen wir am Spieltag dafür, dass Kollegen zur Hilfestellung bei eventuell auftretenden Fragen zur Verfügung stehen.



Lösungsscheck

Das Spiel kontrolliert sich selber. Ist eine Lösung falsch kommen die Spielerinnen und Spieler nicht weiter. Tipps und Hilfestellungen werden im Spiel gegeben.

