



ABENDESSEN FÜR EINEN ROYAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Camara
Zaragoza



Escape Stay

**Die berufliche Aus- und Weiterbildung zu
einer ersten Option machen - nicht zu
einer zweiten Wahl!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427 Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Open License: Dieses Dokument steht zur freien Verwendung unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License zur Verfügung. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

ABENDESSEN FÜR EINEN ROYAL



Ein anderes Hotel ist nicht in der Lage, die Königin zu beherbergen, die auf einem nationalen Besuch in eurem Land ist. Jetzt müsst ihr sie aufnehmen – das Problem ist nur, dass sie in 30 Minuten hier sein wird!

Könnt ihr alles für euren königlichen Gast vorbereiten?

In diesem Escape Room tauchen Sie in das **GAST- und SERVICEGEWERBE** ein und testen Fertigkeiten in Bezug auf typische berufliche Tätigkeiten.

Gefragt sind:

1. Kognitive Fähigkeiten (Gedächtnis, Denken über den Tellerrand)
2. Leistungsfähigkeit unter Zeitdruck
3. Körperliche Fähigkeiten (Balance)
4. Problemlösungskompetenz

Nach Abschluss dieses Escape Rooms können Ihre Schüler:

- ✓ mit digitalen Medien / QR-Code arbeiten
- ✓ mathematische Größen unterscheiden und berechnen
- ✓ mit komplizierten Anweisungen umgehen
- ✓ grundlegende kulturelle Hintergründe verstehen
- ✓ mit branchenspezifischen Materialien (Besteck, Kellnerblock) arbeiten

Dies ist einer von fünf kostenlosen Escape Rooms, die Sie mit Ihren Schülern spielen können, um berufliche Karrierewege attraktiv zu gestalten.

Alle finden Sie hier: www.escape2stay.eu



RÄTSEL-ÜBERSICHT

1. QR-Code-Puzzle
2. Königlich reinigen
3. Ausbalancieren eines Tellers für die Königin
4. Befreien des Bestecks
5. Schloss aus Glas
6. Begrüßung Ihrer Majestät

INHALT DER BROSCHÜRE

Anleitung für Game Master **Fehler! Textmarke nicht definiert.** **1 Fehler! Textmarke nicht definiert.**

Vorbereitung **Fehler! Textmarke nicht definiert.** **2 Fehler! Textmarke nicht definiert.**



Starten des Spiels	4	44
Rätselübersicht & Hinweise	6	56
Nachbesprechung	12	1212
Durchlauf		Fehler!
		Textmarke nicht definiert.12Fehler!
		Textmarke nicht definiert.

ANLEITUNG FÜR GAME MASTER

Diese Broschüre enthält alle notwendigen Informationen, um den Escape Room zu implementieren und alle benötigten Materialien zu verknüpfen.

Als Game Master stellen Sie den Spielenden den Spielaufbau und das Ziel vor. Sie stehen zur Verfügung, falls sie Hilfe benötigen, und geben ihnen Hinweise, die sie dazu bringen, die Lösungen der Rätsel zu finden und letztendlich das Ziel zu erreichen.

Manchmal muss sich der Game Master einmischen, ohne gefragt zu werden, um zu vermeiden, dass Spielende zu lange in die falsche Richtung arbeiten oder um zu verhindern, dass sie sich auf einen falschen Lösungsansatz fokussieren. Aber nicht zu viel eingreifen! Achten Sie auf Ihre Körpersprache und darauf, wohin Sie im Raum schauen, um unbeabsichtigte Hinweise zu vermeiden.

Erinnern Sie die Spielenden daran, dass sie einen Hinweis verwenden können - manchmal vergessen sie es oder der Stolz verbietet es ihnen, danach zu fragen. Lesen Sie den Raum und seien Sie flexibel mit den Hinweisen. Sie müssen nicht die genauen Hinweise verwenden, die in den Anweisungen enthalten sind.

*Um mehr über Ihre Rolle als Game Master zu erfahren, werfen Sie bitte einen Blick auf das **Escape2Stay-Handbuch** und unsere vollständige Richtlinie hier:*

www.escape2stay.eu



SPIELREGELN

Achten Sie bei der Einführung des Escape Rooms auf Folgendes:

- Definieren Sie den Spielbereich und lassen Sie die Spielenden wissen, ob es Objekte gibt, die tabu sind. Wenn der Raum sehr viele Materialien enthält, markieren Sie Objekte, die nicht Teil des Spiels sind, mit einem farbigen Punkt.
- Weisen Sie sie an, dass sie keine Gegenstände im Raum zerstören / zerbrechen müssen. Sie werden niemals Kraft brauchen, um irgendwelche Hinweise zu entdecken.
- Einige Rätsel weisen die Spielenden an, ein Smartphone zu benutzen.



- In diesem Raum ist es nicht das Ziel, die Tür zu öffnen, sondern in der vorgegebenen Zeit etwas zusammenzubauen. Wenn es nötig ist, kann die Tür immer geöffnet bleiben.
- Stellen Sie das Zeitlimit auf 30 Minuten ein und stellen Sie sicher, dass die Spielenden die Möglichkeit haben, die Zeit zu sehen, indem sie eine Uhr oder einen Countdown sichtbar im Raum platzieren.



ZEITFENSTER

- | | |
|-------------|---|
| 120 Minuten | Vorbereitung vor dem ersten Spiel, einschließlich Lesen der Anweisungen, Vorbereitung von Materialien und Kennenlernen des Spiels |
| 10 Minuten | Einführung in das Escape Game für die Spielenden |
| 30 Minuten | Geschätzte Spielzeit für eine Gruppe |
| 15 Minuten | Zurücksetzen des Raums nach einem Durchgang |

VORBEREITUNG

Um das Spiel zu spielen, benötigen Sie einen geeigneten Raum, in dem Sie bequem vier Umschläge und einen verschlossenen Safe (oder eine verschlossene Box/Schublade) verstecken können. Der Raum muss groß genug sein, um eine Brücke zu bauen, wenn man sich nach hinten beugt ("Twister" -Spiel) und mindestens zwei leere Tische sollten zur Verfügung gestellt werden.

ZU ERSTELLENDEN ELEMENTEN

- **4 A4-Umschläge** → Legen Sie das Material für jedes Rätsel in einen separaten Umschlag. Fügen Sie jedem ein Puzzleteil für das endgültige Puzzle hinzu. Verstecken Sie die Umschläge im Raum.
- **Einfache Serviette** → Schreiben Sie Zahlen in die Ecken der gefalteten Krone (2,30; 2,70; 2,10; 1,90).
- **Kellnerblock** (oder ein ähnlicher Papierstapel) → Schreiben Sie Twister-Anweisungen darauf.
- **Klebeband** für die "Twister"-Spots → Kleben Sie die "Twister"-Spots in einem offenen Raum auf den Boden.
- **4 Pappteller** → Kleben Sie die runden Muster auf sie auf. Verstecken Sie die Teller an einer Stelle, in welche Richtung der Kopf des Spielenden, der eine Brücke bildet, zeigen wird (hinter Rücken einer Person, die auf den markierten Stellen steht).
- **Tischtuch/kleine Tischdecke**
- **Safe mit Schlüssel** (es sei denn, eine abschließbare Schublade ist vorhanden) → Verstecken Sie ihn im Zimmer.



Alle Anleitungen finden Sie hier:

www.escape2stay.eu/dinner-für-einen-royal-1





- **1 Trinkglas**→ Platzieren Sie es in der Nähe des Rätsels "Schloss aus Glas".
- Spielende benötigen ein **Smartphone** mit QR-Scanner/Lesegerät.
- Wenn kein **WLAN** verfügbar ist, müssen die Videos auf ein separates Gerät heruntergeladen werden.

VORBEREITUNG VOR DEM ERSTEN LIVE SPIEL

Geschätzte Zeit: 120 Minuten

- Anleitung lesen und sich mit den Hinweisen vertraut machen (45 Minuten)
- Kaufen Sie bei Bedarf benötigte Objekte
- Ausbildungsangebote von Restaurants und Gastgewerben in der Umgebung suchen
- Drucken von Materialien in Farbe (15 Minuten)
- Die Rätsel in Umschläge stecken und die Nummer des Hinweises auf Umschläge schreiben
- Erstmaliges Einrichten des Raumes (20 Minuten)
- Machen Sie sich Notizen, wo Sie die Hinweise für Spielende im Raum versteckt haben. Da jedes Zimmer ein bisschen anders ist, können Sie selbst wählen, wo Sie die Hinweise platzieren möchten (2 Minuten)



VORBEREITUNGSZEIT FÜR DAS ZURÜCKSETZEN DES RAUMS

Geschätzte Zeit: 15 Minuten

- Entfernen von Spuren und Notizen aus der vorherigen Gruppe/Durchspielen und Verstecken neuer Hinweise (15 Minuten)



DRUCKBARE MATERIALIEN

- **QR-Code für das Erklärvideo**→ Schneiden Sie ihn in mehrere Teile
- **3 Menükarten**→ Enthalten QR-Codes auf der Rückseite für lokale Restaurants und Institutionen, die Ausbildungen in der Gastronomie anbieten
- **Gespiegelte Anleitung für die Serviette**
- **Abschließendes Puzzle mit QR-Code für Abschlussvideo auf der Rückseite**→ Schneiden Sie es in vier Teile (wenn Ihr Material sehr anders aussieht als das auf dem Foto, nehmen Sie Ihr eigenes Bild auf und drucken Sie es mit dem QR-Code auf der Rückseite)
- **Twister-Spots**→ Um am Boden zu kleben, schneiden Sie sie aus
- **Muster für Pappteller**→ Schneiden Sie sie aus und kleben sie auf die Teller

Hier finden Sie alle Materialien, die Sie benötigen:

www.escape2stay.eu/dinner-für-einen-royal-1





- **Besteck** (mit Zahlen auf zwei Messern)→ Schneiden Sie sie aus
- **Spielkarten**→ Schneiden Sie sie aus
- **Lösungsraster**

STARTEN DES SPIELS

Es wird empfohlen, 50 Minuten für einen **Durchgang** vorzusehen, von denen Sie sich 10 Minuten Zeit nehmen, um die Spielenden über die Regeln zu informieren, 30 Minuten, um sie spielen zu lassen, und 10 Minuten für eine schnelle Nachbesprechung. Idealerweise **kombinieren Sie das Spiel mit einer intensiveren Berufsorientierung bzw. Beratung vor oder nach dem Escape Room.**

Nachdem Sie Ihre Pläne und Ihr Motiv, das Spiel mit Ihren Schülern zu spielen, allgemein vorgestellt haben, fahren Sie mit diesen Schritten fort:

- Bilden Sie zunächst Gruppen von max. 6 Spielenden pro Gruppe.
- Zweitens, stellen Sie das Setup und die Regeln des Escape Rooms vor.
- Geben Sie ihnen schließlich die Story-Einführung und starten Sie den Timer.



INTRO VON "ABENDESSEN FÜR EINEN ROYAL"

Erklären Sie, dass die Gruppe im Raum mit mehreren Rätseln konfrontiert wird. Jedes Rätsel kann für sich gelöst werden, aber sie können eine unerwartete Verbindung haben oder besser mit einem Team gelöst werden. Im Allgemeinen erleichtert die Teamarbeit die Beherrschung des Raumes, da mehr Menschen mehr wissen und die Zusammenarbeit Zeit spart. Ermutigen Sie die Schüler, alles zu kommunizieren, was sie entdecken, und jeden Hinweis laut vorzulesen, um das Wissen aller zu benutzen. Lassen Sie sie wissen, dass sie ihre Telefone benutzen können, wenn das Rätsel direkt danach fragt, aber ansonsten nicht. Erinnern Sie sie daran, dass sie einen Hinweis verwenden können. Wenn sie einen wollen, sollten sie danach fragen. Lassen Sie sie auch wissen, dass Sie, wenn sie stecken bleiben, einen Hinweis auf nach Ihrem eigenen Ermessen geben können.

Die Hintergrundgeschichte des Raumes wird nicht erklärt, weil sie nach dem Lösen des ersten Rätsels präsentiert wird. Geben Sie den Schülern einen Hinweis, dass das, was offensichtlich im Raum sichtbar ist, ein guter Ausgangspunkt sein könnte (QR-Code-Puzzle). Lassen Sie Raum für Fragen, aber verraten Sie nichts, was ein Rätsel betrifft.

Hier ist die Hintergrundgeschichte nur für die Augen des Game Masters:

Sehen Sie sich das Intro-Video hier an:

<https://bit.ly/3O7PCDK>





"Hallo, hier ist das Hotel Paradise.

Wir haben einen Notfall und brauchen Ihre Hilfe. Die Königin kommt in unser Hotel, aber wir können sie nicht beherbergen. Wir schicken sie zu Ihrem Hotel.

Sie wird jedoch in 30 Minuten hier sein, also beeilen Sie sich bitte.

Ich habe drei Menüs, die ich Ihnen schicken werde, aber ich habe vergessen, welches sie gewählt hat. Sie kommt aus Brighton am Meer, wo sie das Essen liebt. Vielleicht hilft das.

Bitte stellen Sie ihr einen perfekten Esstisch und entschuldigen Sie uns aufrichtig.

Viel Glück."



RÄTSELÜBERSICHT & TIPPS

Rätsel 1: QR-Code Puzzle (Quick Win)

Beschreibung

Ein zerschnittener QR-Code befindet sich offensichtlich auf einem Tisch im Raum.

Einmal zusammengestellt, kann er mit einem Smartphone gescannt werden, um ein Video zu öffnen, das die Spielenden über das Ziel des Spiels informiert, einschließlich eines Hinweises, welches Menü die Königin möchte.

Die Spielenden müssen das richtige Menü aus drei Varianten (Gemüse, Fleisch, Fisch) finden und auswählen. Es gibt auch mehrere im Raum versteckte Umschläge, die ein Rätsel, Anweisungen und Puzzleteile enthalten, die ihnen helfen, den perfekten Esstisch zu machen.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden das erklärende Intro-Video angesehen und das richtige Menü ausgewählt haben.

Hinweise für Game Master

- Ihr braucht eine Fähigkeit, die ihr aus euer Kindheit kennt – ein Puzzle zu vervollständigen.
- Eine elektronische Nachricht wurde vom anderen Hotel gesendet, um euch über die Situation zu informieren.
- Verwendet elektronische Helfer.

Benötigte Materialien

- Geschnittener QR-Code



- Drei Menükarten



- Smartphone & WiFi (Player)

- [Intro-Video-
https://bit.ly/3O7PCDK](https://bit.ly/3O7PCDK)





Rätsel 2: Königlich reinigen – die Serviette (Handbuch)

Beschreibung

Ein Umschlag enthält eine Serviette und eine Beschreibung, wie man sie in eine bestimmte Form faltet. Die Anleitungen werden mit Schritt-für-Schritt-Bildern gespiegelt. Die Spielenden müssen den Anweisungen folgen, um die Serviette zu einer Krone zu falten. Die fertige Krone hat einen Preis, der in jede der vier Ecken geschrieben ist, der addiert zu einer Zahl für den endgültigen Code (9) führt.

Zwischen den Seiten der Beschreibung verbirgt sich ein Puzzleteil.

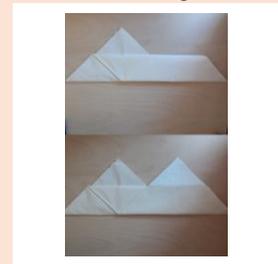
Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden die Serviette zu einer Krone gefaltet, das Puzzleteil und die Nummer für den endgültigen Code 9 erhalten haben.

Hinweise für Game Master

- Verwandelt die Serviette in etwas, das etwas von der Königin ähnelt.
- Es muss königlich sein.
- Das Addieren der Rechnung ist immer hilfreich.

Benötigte Materialien

- 1 A4-Umschlag
- 1 einfache Serviette mit Zahlen in den Ecken der gefalteten Krone (2,30; 2,70; 2,10; 1,90)
- gespiegelte Anweisungen



- Puzzleteil für das finale Puzzle





Rätsel 3: Ausbalancieren eines Tellers für die Königin (Physikalische Übung)

Beschreibung

Ein Umschlag enthält einen fast leeren Kellnerblock mit einer "Twister" -Spielbeschreibung und einem Puzzleteil darin.

Wenn das "Twister" -Spiel auf den farbigen Punkten auf dem Boden ausgeführt wird, zeigt der Kopf des Spielenden auf ein Versteck für die Teller. Es gibt vier Pappteller mit unterschiedlichen Mustern, von denen derjenige gewählt werden muss, der der Königin am besten passt (ähnlich der britischen Flagge).

Unter jedem Teller befindet sich eine Nummer, der richtige Teller gibt die richtige Nummer für den endgültigen Code (**3**) an. Der richtige Teller muss an der richtigen Stelle auf den Tisch gestellt werden.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden den richtigen Teller ausgewählt haben, das Puzzleteil und die Nummer für den endgültigen Code (3**) erhalten haben.**

Hinweise für Game Master

- Gleichgewicht ist alles.
- Überbrückt die Lücke. Dein Kopf ist, wo die Info ist.
- Die Farbe muss mit dem Herkunftsland der Königin übereinstimmen.
- Denkt an die britische Flagge.

Benötigte Materialien

- 1 A4-Umschlag
- Kellnerblock

PLATZHALTER



- Twister-Spots, um auf dem Boden zu haften



- 4 Pappteller mit bedruckten Mustern



- Puzzleteil für das finale Puzzle





Rätsel 4: Das Besteck befreien (Suchen & Verbinden)

Beschreibung

In dem versiegelten Umschlag befindet sich eine gefaltete Tischdecke.

Zunächst gibt es kein offensichtliches Rätsel. Wird die Tischdecke jedoch ausgeklappt, fallen ein Schlüssel und ein Puzzleteil heraus. Ohne weitere Anweisungen müssen die Spielenden nach etwas suchen, das mit dem Schlüssel geöffnet werden kann.

Sie werden eine verschlossene Schachtel finden, die Besteck enthält. Wenn sie diesen Safe mit dem Schlüssel öffnen, befindet sich das Besteck darin. Die Spielenden müssen das richtige Messer auswählen (Fischmesser, wie es durch das Menü bekannt ist) und es zusammen mit der Gabel auf den Tisch legen.

Auf der Rückseite der beiden möglichen Messer befinden sich Nummern, die auf dem Fischmesser ist die richtige für den endgültigen Code (2).

Das Puzzleteil ist für das endgültige Puzzle.

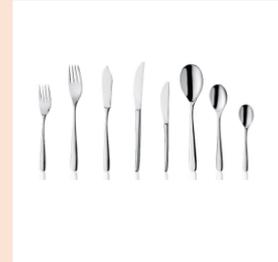
Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden das richtige Messer ausgewählt und das Besteck auf den Tisch gelegt, das Puzzleteil und die Nummer für den endgültigen Code (2) erhalten haben.

Hinweise für Game Master

- Wo ein Schlüssel ist, gibt es ein Schloss.
- Legt die Basis für den Tisch aus.
- Gebt der Königin nur das Besteck, das sie braucht.

Benötigte Materialien

- 1 A4-Umschlag
- Tischdecke
- Vorbereitetes Besteck (mit Zahlen auf zwei Messern)



- Safe/ Schublade mit Schlüssel
- Puzzleteil für das finale Puzzle





Rätsel 5: Schloss aus Glas (Sortierspiel)

Beschreibung

Neben einem Trinkglas befindet sich ein Umschlag mit einem Satz Spielkarten.

Die Spielenden müssen mit den Spielkarten die richtige Glasgröße für das Abendessen der Königin wählen.

Die Karten mit den verschiedenen Größen müssen in aufsteigender Reihenfolge sortiert werden. Die richtige Reihenfolge liefert den Toast für die Queen und damit auch das Passwort für den QR-Code auf dem Glasboden, der die Nummer für den Endcode (7) enthält.

Das Passwort besteht aus 4 Wörtern, die durch Leerzeichen getrennt sind. Das erste und letzte Wort beginnen mit einem Großbuchstaben. Die Anzahl der Buchstaben ist unter dem QR-Code zu sehen.

Der Umschlag enthält auch ein Teil für das endgültige Puzzle.

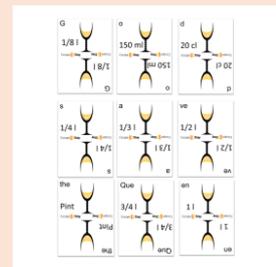
Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden das 4-Wort-Passwort, das Puzzleteil und die Nummer für den endgültigen Code (7) gefunden haben.

Hinweise für Game Master

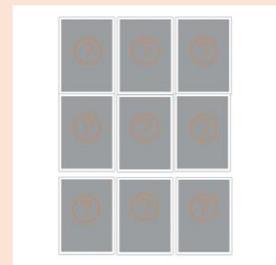
- Beginnt mit einem Schluck, bevor ihr austrinkt.
- Ist etwas im Glas?
- Das Passwort ist für die Königin unerlässlich.
Englisches Passwort: "God save the Queen"

Benötigte Materialien

- 1 A4-Umschlag
- 1 Trinkglas
- Smartphone mit QR-Code-Scanner
- Spielkarten



- Lösungsraster



- Puzzleteil für das finale Puzzle





Rätsel 6: Begrüßung Ihrer Majestät

Beschreibung

Ein Puzzleteil wurde in jedes vorherige Rätselpaket aufgenommen. Erst wenn die Spielenden alle Rätsel gefunden haben, können sie die vier Teile des Puzzles zusammensetzen, die den endgültigen gedeckten Tisch zeigen. Das Bild kann verwendet werden, um den gedeckten Tisch am Ende zu vergleichen.

Das Bild weist den Gegenständen einen Platz zu und zeigt die Reihenfolge der Nummern des endgültigen Codes, um das Video der Königin zu generieren, die zum Abendessen kommt.

Ein QR-Code auf der Rückseite des Puzzles führt die Spielenden zu einem letzten Video, das die Ankunft der Königin im Hotel zeigt.

Das Ziel ist erreicht, wenn die Spielenden das Puzzle abgeschlossen, den Tisch richtig gedeckt und das endgültige Video durch Einfügen des zuvor gefundenen Passworts angesehen haben.

Hinweise für Game Master

- Habt ihr alle Rätselteile verwendet?
- Alle Teile gehören zusammen.
- Gibt es eine Reihenfolge für die Zahlen?
- Immer auch dahinter schauen.

Benötigte Materialien

- 1 A4-Umschlag
- Abgeschlossenes letztes Puzzle





NACHBESPRECHUNG

Treffen Sie sich nach Abschluss des Spiels mit den Schülern und geben Sie ihnen Feedback darüber, wie sie sich geschlagen haben. Erklären Sie, was gut funktioniert hat, ob und wo sie Sie überrascht haben, wo sie besser als der Durchschnitt oder erwartet abgeschnitten haben und wo Team- und Einzelleistungen gut und fruchtbar waren. Erläutern Sie auch, was nicht so gut funktioniert hat und wo Verbesserungen in der Gruppe und den einzelnen Aktionen geholfen hätten, die Rätsel leichter zu lösen.

Wenn sie das Spiel innerhalb der 30 Minuten abgeschlossen haben, gratulieren Sie ihnen zu ihrem Erfolg. Wenn sie länger brauchten, erwähnen Sie die Fertigstellung immer noch positiv und erklären Sie, was die Verzögerung verursacht hat.

Erzählen Sie ihnen von der Verbindung zum Berufsbildungssektor Gastronomie. Erwähnen Sie die QR-Codes auf der Rückseite der Menüs: das sind tatsächliche Orte, die Ausbildungen in der Branche anbieten. Erklären Sie, welche Fähigkeiten und Merkmale des Sektors (kognitive Fähigkeiten, Gedächtnis, Denken über den Tellerrand, Leistungsfähigkeit unter Zeitdruck, körperliche Fähigkeiten, Gleichgewicht, Problemlösungskompetenz) die verschiedenen Rätsel gezeigt haben und erwähnen Sie, ob ein Schüler in einem von ihnen besonders gut war. Stellen Sie ihnen weiteres Informationsmaterial über die Branche in Ihrer Region zur Verfügung. Geben Sie ihnen die QR-Codes zu den lokalen Orten, um sie mit nach Hause zu nehmen.

DURCHLAUF

Die Schüler betreten den Raum, ohne zu wissen, was sie erwartet und was ihre Aufgabe ist, außer etwas zu rätseln. Ein zerschnittener QR-Code befindet sich offensichtlich auf einem Tisch im Zimmer. Einmal zusammengefügt, kann er gescannt werden, um ein Video auf YouTube zu öffnen, das die Spielenden über das Ziel des Spiels informiert: Ein Teammitglied eines anderen Hotels ruft sie an, um sie darüber zu informieren, dass das andere Hotel heute Abend die Königin von England beherbergen sollte, sie aber jetzt nicht mehr aufnehmen kann. Jetzt müssen die Spielenden sie beherbergen – das Problem ist, dass sie in 30 Minuten hier sein wird! Das andere Hotel hat ihnen drei Menüs mit nur einem kleinen Hinweis geschickt, für welches sich der Palast entschieden hat: Sie kommt aus Brighton, einer Stadt am Meer, wo sie das Essen liebt und eine gewisse Ähnlichkeit wünscht. Jetzt müssen alle Mitarbeitenden - die Spielenden im Raum - zusammenarbeiten, um Ihre Majestät mit dem perfekt gedeckten Esstisch zu bedienen. In der Nähe des QR-Code-Puzzles finden die Schüler die drei Menükarten Fisch,

Schauen Sie sich dieses Video aus der Testphase an:

<https://youtu.be/yk6E5Y0dasg>





Fleisch und Gemüse und wählen das Menü aus, das die Königin möchte (Fisch).

Die Spielenden suchen im Raum nach anderen Hinweisen. Jeder Gegenstand für den perfekt gedeckten Esstisch, den sie zusammenbauen müssen, liegt hinter einem Rätsel, das in vier im Raum versteckten Umschlägen zu finden ist. Diese Umschläge enthalten jeweils ein Rätsel mit allem benötigten Material und einem Puzzleteil.

Die Reihenfolge, in der die Umschläge gefunden und / oder gelöst werden, spielt keine Rolle, aber alle Umschläge müssen für das endgültige Puzzle gefunden werden. Alle Rätsel müssen gelöst werden, um den Code für das endgültige Video zu generieren, das die Ankunft der Königin zeigt.

Einer der Umschläge enthält eine Serviette und eine Beschreibung, wie man sie zusammenbaut. Die Anleitung sind gespiegelte Schritt-für-Schritt-Bilder. Die Bilder müssen korrekt befolgt werden, um die Serviette zu einer Krone zu falten. Die fertige Krone hat einen Preis, der in jede der vier Ecken geschrieben ist, die, wenn sie addiert werden, zu einer Zahl für den endgültigen Code führen (9). Zwischen den Seiten der Beschreibung verbirgt sich ein Puzzleteil.

Ein weiterer Umschlag enthält einen fast leeren Kellnerblock mit einer "Twister" -Spielbeschreibung und einem Puzzleteil darin. Die Schüler müssen eine leichte Version von "Twister" auf den farbigen Punkten auf dem Boden spielen, ihr Kopf zeigt auf ein Versteck für die Teller. Sie werden vier Teller mit unterschiedlichen Mustern finden, von denen sie denjenigen auswählen, der am besten zur Königin passt (ähnlich der britischen Flagge). Unter jedem Teller befindet sich eine Nummer, der richtige Teller gibt die Nummer für den endgültigen Code (3) an. Die Schüler stellen den ausgewählten Teller an der richtigen Stelle auf den Tisch.

In einem weiteren versiegelten Umschlag befindet sich eine gefaltete Tischdecke. Zunächst finden die Schüler kein offensichtliches Rätsel. Wenn die Tischdecke jedoch aufgeklappt wird, fallen ein Schlüssel und ein Puzzleteil heraus. Ohne weitere Anweisungen suchen die Spielenden nach etwas, das mit dem Schlüssel geöffnet werden kann. Sie finden eine verschlossene Schachtel (oder eine verschlossene Schublade), die Besteck enthält. Wenn sie diesen Safe mit dem Schlüssel öffnen, finden sie darin Besteck. Die Spielenden wählen das richtige Messer (Fischmesser, wie man es über das Menü kennt) aus und legen es zusammen mit der Gabel auf den Tisch. Auf der Rückseite der beiden möglichen Messer befinden sich Zahlen, wobei die auf dem Fischmesser für den endgültigen Code (2) nötig ist. Das Puzzleteil wird für später aufbewahrt.

Neben einem Trinkglas finden die Schüler einen Umschlag mit einem Satz Spielkarten. Die Spielenden wählen mit den Spielkarten die richtige Glasgröße für das Abendessen der Königin. Die Karten mit den verschiedenen angezeigten Größen sind in aufsteigender Reihenfolge



auf dem bereitgestellten Raster zu sortieren. Die richtige Reihenfolge liefert den Toast für die Queen und damit auch das Passwort (God save the Queen) für den QR-Code auf dem Glasboden, der die Nummer für den finalen Code (7) enthält. Das Passwort besteht aus 4 Wörtern, die durch Leerzeichen getrennt sind. Das erste und letzte Wort beginnen mit einem Großbuchstaben. Die Anzahl der Buchstaben ist unter dem QR-Code zu sehen. Auch hier enthält der Umschlag ein Teil für das endgültige Puzzle, das für später aufbewahrt wird.

Nachdem die Schüler alle Rätsel gefunden und gelöst haben, setzen sie das endgültige Puzzle mit den Teilen aus jedem Umschlag zusammen. Das Bild zeigt dann den eingedeckten Tisch. Die Schüler verwenden das Bild, um den gedeckten Tisch mit ihrem Ergebnis im Raum zu vergleichen. Das Bild weist den Gegenständen einen Platz zu und zeigt die Reihenfolge der Nummern des endgültigen Codes an, um das Video der Königin zu generieren, die zum Abendessen kommt. Ein QR-Code auf der Rückseite des Puzzles führt die Spielenden zu einem Padlet, das nach dem Einfügen des Codes das endgültige Video anzeigt und symbolisiert die Ankunft der Königin im Hotel.

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.