**Lehr- und Lernmaterial**

Finanz- und Konsumentscheidungen: Escape Room

**Kurzbeschreibung**

In diesem Unterrichtsszenario werden Inhalte des *Kompetenzbereichs* „Leben und Wirtschaften im eigenen Umfeld“ spielerisch wiederholt. Dabei kommt die Methode „Escape Room“ zum Einsatz. Ziel ist es, durch Kooperation bei der Teamarbeit zwischenmenschliche Kompetenzen zu stärken und sogenannte 21st Century Skills zu schulen. Der Umfang des Escape Rooms kann von der Lehrperson angepasst werden. Für einen hohen Spaßfaktor wird die Durchführung in einem mindestens zweistündigen Block (Doppelstunde) empfohlen.

***Wenn du Anregungen oder Fragen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***. Weitere Lehr- und Lernmaterialien, die wirtschaftliche Themen aus verschiedenen Perspektiven beleuchten, findest du auf*** [***wirtschaft-erleben.at***](https://wirtschaft-erleben.at)***.***

Inhalt

[Überblick 2](#_Toc141708733)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc141708734)

[Unterrichtsszenario & Material 5](#_Toc141708735)

[Lösungen 18](#_Toc141708736)

[Anhang 21](#_Toc141708737)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Haushalt, Konsum & persönliche Finanzen |
| Dauer | 2-3 Unterrichtseinheiten (à 50 Minuten) |
| Keywords | Escape Room; Finanzentscheidungen; Konsumfallen |
| Schulstufe | 5. Schulstufe |
| Fach | Geographie und wirtschaftliche Bildung |
| Fächervernetzung | Deutsch; Soziales Lernen |
| Lernziele laut [Lehrplan](https://gwb.schule.at/pluginfile.php/66910/mod_resource/content/2/LehrplanGW2023_AHS_Auszug.pdf) | *Kompetenzbereich*Leben und Wirtschaften im eigenen Umfeld  Die Schüler:innen können …   * eigene Wünsche und Bedürfnisse formulieren, vergleichen und reflektieren, deren Umsetzbarkeit überprüfen und erklären. |
| Weitere Lernziele | Die Schüler:innen können …   * Einnahmen und Begrenzung des Haushaltseinkommens sowie große Posten bei der Verwendung des Haushaltseinkommens analysieren. * Formen des Geldes und Zahlungsmöglichkeiten (Bargeld, Buchgeld) vergleichen. * Konsumfallen analysieren. * Vor- und Nachteile sowie mögliche Risiken von kostenlosen Angeboten (z. B. Onlinespiele, Handyapplikationen) identifizieren. |
| Autor:innen | Das Material ist in Zusammenarbeit mit [Games Institute Austria](https://www.gamesinstituteaustria.org/) entstanden. |
| Projektleitung | [Melissa Grasl](https://www.linkedin.com/in/melissa-grasl-5ab1a120b/); [Philipp Ringswirth](https://www.linkedin.com/in/philipp-ringswirth-277b4a231/) |
| Jahr | 2024 (überarbeitete Version) |

# Hintergrundinformationen

*In den Hintergrundinformationen wird das Thema kompakt vorgestellt, sodass sich Lehrer:innen einen inhaltlichen Überblick verschaffen können. Der Text ist nicht für den Einsatz im Unterricht konzipiert*.

**Die Methode “Escape Room”**

„Escape Room“ oder „Exit the Room” ist ein Spiel, bei dem die Teilnehmenden Quizze und Rätsel lösen und gesuchte Codes knacken müssen, um gewinnen zu können. Dabei kommen verschiedene Materialien und Aufgabenstellungen zum Einsatz (in diesem Fall  
z. B. Puzzle, Drehscheibe, Rechenaufgaben), die die Neugier der Schüler:innen wecken und ihre Kreativität fördern sollen. Schwierige Aufgaben sind meistens am besten im Team zu lösen. Dies kann u. a. die Kompetenzen Kollaboration und Kommunikation stärken. Im Schulkontext bietet es sich außerdem an, „Escape Rooms“ auch mit Inhalten aus dem Unterricht zu verknüpfen, um diese spielerisch zu erarbeiten oder zu festigen.

Für den Unterricht stechen dadurch insbesondere zwei Potentiale hervor:

* Erwerb von 21st Century Skills
* Spielerische Erarbeitung oder Festigung von Inhalten

Informativer Artikel: [Escape Games für den Wirtschaftsunterricht - Teach Economy](https://www.teacheconomy.de/aktuelles/escape-games-fuer-den-wirtschaftsunterricht/)

**21st Century Skills**

Wirtschaftliche Bildung umfasst zunehmend auch die Förderung sogenannter „Zukunftskompetenzen“. Darunter wird der Erwerb relevanter Kompetenzen für das spätere Berufsleben verstanden, aber noch zentraler: der Erwerb von Kompetenzen, die in einer immer komplexeren Welt notwendig sind, um mitgestalten, Probleme lösen und gesellschaftliche Verantwortung übernehmen zu können. Dazu gehören zum Beispiel die Stärkung der Selbstwirksamkeit, das Wecken von Mut, Begeisterung und Neugierde, sowie die Förderung, aus Fehlern zu lernen. Zu diesen 21st Century Skills zählen u.a. Kommunikation, Kooperation, Kritisches Denken, Problemlösungskompetenz und Kreativität.

**Erarbeitung und Festigung von Inhalten**

Die Erarbeitung oder Wiederholung von Inhalten steht bei „Escape Rooms“ zwar oft nicht an erster Stelle, im Schulkontext kann die spielerische Herangehensweise allerdings auch dafür genutzt werden. Im vorliegenden „Escape Room“ werden die Schüler:innen durch vielfältige Aufgabenstellungen gefordert, u. a. müssen sie ihr erworbenes Wissen nutzen, um Rätsel zu lösen. Dies trifft insbesondere auf die Herausforderung 3 zu, die auf Themen zurückgreift, die im Lehrplanpunkt „Wirtschaften im eigenen Haushalt“ bearbeitet wurden, und von den Schüler:innen verlangt, ihr Wissen für das Lösen der Aufgabe und das Knacken des Codes zu nutzen.

Die Aufbereitung stellt den spielerischen Charakter in den Mittelpunkt und ermöglicht einen neuen Zugang zur Reproduktion gelernter Inhalte. Durch das Arbeiten in Teams steht dabei meist nicht das Wissen des Einzelnen im Mittelpunkt, sondern jenes der Gruppe.

**Einsatzempfehlung**

Alle notwendigen Materialien sowie zusätzliche Erklärungen sind in dieser Unterrichtsplanung enthalten. Vor Beginn des „Escape Rooms“ sollten sich die Lehrer:innen mit den Spielregeln und Materialien vertraut machen, um einen reibungslosen Ablauf des Spiels zu ermöglichen. Dieser „Escape Room“ sollte – wenn möglich – unbedingt in einer geblockten Doppelstunde stattfinden, um das Spiel ausreichend vorbereiten, durchführen und nachbereiten zu können. Zudem wäre es von Vorteil, wenn ein:e zweite:r Lehrer:in unterstützend zur Seite steht, um die spielenden Teams bei Bedarf betreuen zu können.

# Unterrichtsszenario & Material

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. und 2. Unterrichtseinheit: Escape Room | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| – | **Vorbereitung für** L[[1]](#footnote-2) | **Durchsicht der Materialien** Mithilfe der Materialien bereitet sich L auf den Einsatz des Escape Rooms vor und baut das Spiel auf. | M1 – Spielanleitung  M2 – Heraus-forderungen des Escape Rooms  M3 – Materialien für den Escape Room | Folgende Vorbereitungen sind vor Start des Spiels von L zu treffen:   * Spielregeln durchlesen * Vollständigkeit der Materialien überprüfen * Schlösser vorbereiten (Zahlencode einstellen und Schlüssel verstauen) * Box vorbereiten   Die Erklärungen in M1 und M2 sind lediglich für L bestimmt. Für die SuS wird pro Team das Materialpaket (verlinkt in M3), sowie optional die Materialien M4 und M5 benötigt. |
| 10-15 | **Einstieg und Einleitung** | **Einleitung und Gruppenbildung** Gruppen von 4-5 SuS werden gebildet und pro Team ein Teamname gewählt. Danach wird die Rahmengeschichte vorgelesen und die Spielregeln werden erklärt. | M3 – Materialien für den Escape Room  Escape Room Box  Optional: M4, M5 | Materialien können im Vorhinein im Klassenraum auf einem Tisch aufgelegt werden oder im Anschluss an die Erklärung der Spielregeln ausgeteilt werden.  Hier muss auf eine gute Gruppendurchmischung geachtet werden – SuS mit Stärken in diesem Themenbereich sollten wenn möglich auf unterschiedliche Gruppen verteilt werden. |
| 60-70 | **Escape Room** | **Durchführung des Spiels**  Timer wird eingestellt, SuS bearbeiten in Teams die Herausforderungen 1-4 selbstständig. L tritt in den Hintergrund und fungiert als Spielleitung (gibt nach Anfordern Hinweise, öffnet die Schlösser). | [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_PPT.pptx) (Folie 3) | Für die erste Herausforderung benötigen die SuS neben den ausgeteilten Materialien zudem ein Handy. Hier ist zu beachten, dass die SuS das Handy erst benutzen dürfen, nachdem sie L gefragt haben. Dies soll verhindern, dass die SuS die QR-Codes einfach willkürlich ausprobieren. |
| 20-35 | **Nachbesprechung** | **Diskussion der Reflexionsfragen**  L projiziert Reflexionsfragen. SuS bearbeiten diese zuerst im Team. Danach Austausch im Plenum. | [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_PPT.pptx) (Folie 5) | Optional kann ein Stimmungsbild erstellt werden, um Feedback zur Methode und dem Spielprozess einzuholen. Dies kann z. B. mit Smileys an der Tafel oder in Form einer Stellübung geschehen. Bei Letzterem tätigt L Aussagen und SuS stellen sich je nach Zustimmung oder Ablehnung im Klassenraum auf. Mögliche Aussagen können sein:   * Der Escape Room war spannend und interessant. * Im Team haben wir gut zusammengearbeitet und viel voneinander gelernt. * Am besten konnten wir die Herausforderungen gemeinsam lösen. * Ich habe beim Escape Room viel lernen bzw. Gelerntes wiederholen können. |

## M1: Spielanleitung

Willkommen beim Best Case Escape Room Spiel zum Thema Wirtschaftsbildung!

Hier werden die einzelnen Spiele genau beschrieben – von den Spielregeln bis zur Lösung. Alle Herausforderungen zusammen ergeben einen Escape Room. Alles, was für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbetrachtung des Escape Rooms benötigt wird, ist hier zu finden.

Viel Spaß beim Spielen und Lernen!

**Ein Bild, das Text, Werkzeug, Im Haus, Schloss enthält.

Automatisch generierte BeschreibungInhalt der Box**

Bei den Abbildungen handelt es sich um Beispielfotos zur besseren Verständlichkeit. Selbstverständlich können auch andere Boxen / Schlösser verwendet werden.

Die Escape Room Box beinhaltet:

* **Vier Schlösser**: ein Schloss mit Schlüssel, ein Schloss mit vierstelligem Zahlencode, zwei Schlösser mit dreistelligem Zahlencode. Die jeweiligen Herausforderungen sind auf ganz spezifische Schlösser zugeschnitten. Die Schlösser müssen auf die jeweiligen Lösungen eingestellt werden (siehe Anleitung auf S. 8). Zudem soll hier nochmal daran erinnert werden, dass die Lehrperson den Schlüssel abnehmen und separat verstauen muss.
* Eine **Haspe**: Mit der roten Haspe und den Schlössern kann die Box verriegelt werden.
* Ein **Stift mit Schwarzlichtlampe**: Dieser Gegenstand kann nach Bedarf für Herausforderung 2 verwendet werden (siehe S. 12). Sollte der Stift verwendet werden, darf nicht darauf vergessen werden, die Batterie in der Lampe zu überprüfen bzw. einzubauen.

### Vorbereitung

Zu Beginn des Spiels müssen die Lehrpersonen diese Materialien aus der Box entfernen und den Preis für die Herausforderungen in der Box verstecken. Anschließend wird die Box mit der Haspe und den Schlössern verriegelt (siehe Foto 2). Dies funktioniert am besten, wenn das schwerste Schloss am unteren Ende der Haspe angebracht wird.

Was die Schüler:innen für das Lösen der Rätsel erhalten, ist der Lehrperson überlassen.

* Eine Option wäre, Urkunden in die Box zu legen und für jede:n Schüler:in oder alternativ pro Team auszufüllen (siehe Vorlage M5).
* Auch Schilder mit Aufschriften wie „Wir haben es geschafft“ oder „Gemeinsam schaffen wir mehr“ können hineingelegt werden.
* Da sich die Schüler:innen bei den Herausforderungen teilweise ziemlich anstrengen müssen, könnte auch eine Süßigkeit in der Box platziert werden, um die Energiereserven wieder aufzufüllen.
* Eine weitere Option wäre, eine in mehrere Teile zerschnittene Schatzkarte in die Box zu legen. Jedes Team, das die Box öffnet, erhält einen Teil. Erst wenn alle Teams die Herausforderungen gelöst haben, kann durch das Kombinieren der Teile die Schatzkarte vervollständigt und der Preis (z. B. Süßigkeiten, Schilder, Urkunden) gefunden werden.

Um ein **Zahlenschloss einstellen** zu können, muss der Bügel in einer anderen Position als der Verschlusshaltung heruntergedrückt werden. Erst dann kann dem Schloss eine neue Nummer gegeben werden.

1. Drehe den Bügel um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn und drücke ihn nach unten in die vorgegebene Kerbe.
2. Halte den Bügel nach unten gedrückt. Halte ihn so lange fest, bis die neue, gewünschte Nummer am Zahlenrad eingestellt ist.
3. Lass anschließend den Bügel wieder los – nun ist die neue Nummer im Schloss gespeichert.
4. Schließ nun das Schloss und teste die neu gewählte Nummer.

Sollten die Rätsel verändert werden, müssen die Schlösser nachher auf die Standardlösung zurückgestellt oder eine Notiz mit der eingestellten Zahlenkombination hinterlassen werden. Am besten wäre es, die Schlösser aufzulegen, mit dem richtigen Code zu öffnen und ein Foto davon zu machen. Vor jedem Spiel sollte die Lehrerin bzw. der Lehrer überprüfen, ob die notierten Codes stimmen.

**Materialien für die Herausforderungen**

Die benötigten Materialien werden alle ausgedruckt und teilweise ausgeschnitten (siehe Scheren-Symbol). Für eine Klasse werden je nach Klassengröße mehrere Sets benötigt. Als Team für einen Escape Room sind vier bis fünf Teilnehmende vorgesehen. Alle benötigten und optionalen Materialien sind in M3 zu finden.

### Ablauf & Spielregeln

* Vier Herausforderungen sind im Team zu lösen.
* Alle Materialien, die für die Herausforderungen benötigt werden, erhalten die Schüler:innen von den Lehrpersonen als Materialienpaket. Welches Material zu welcher Herausforderung gehört, müssen die Schüler:innen selbst herausfinden.
* Pro Herausforderung dürfen den Lehrpersonen drei Lösungen vorgebracht werden. Diese Begrenzung dient dazu, dass die Schüler:innen nicht zum Raten verführt werden, sondern wirklich versuchen, die Herausforderungen Schritt für Schritt zu lösen.
* Im Spielverlauf dürfen die Schüler:innen die Lehrperson um vier Hinweise bitten, wenn sie nicht mehr weiterwissen. Die dafür benötigten Hinweiskarten erhalten die Schüler:innen zeitgleich mit den anderen Materialien.
* Ziel ist es, gemeinsam als Team zusammenzuarbeiten und Lösungen zu finden.

**Spielende**

Der Escape Room ist beendet, sobald die vier Herausforderungen von allen Teams innerhalb der 60 Minuten gelöst worden sind. Die Box kann entweder immer wieder geöffnet und geschlossen werden oder gemeinsam geöffnet werden, sobald alle Teams fertig sind. Je nach Inhalt der Box bieten sich unterschiedliche Varianten an:

* Ist in der Box eine Schatzkarte enthalten, kann jedes Team, sobald es alle vier Rätsel gelöst hat, das letzte Schloss öffnen und einen Teil der Schatzkarte entnehmen. Sobald alle Teams fertig sind, wird der Preis abschließend gemeinsam gesucht.
* Sind in der Box Urkunden, Schilder oder Süßigkeiten enthalten, kann jedes Team für sich die Box öffnen und einen Teil entnehmen oder auf ein gemeinsames Öffnen im Plenum warten. Ein gemeinsames Öffnen hat den Vorteil, dass die langsameren Teams nicht zu sehr unter Druck geraten und nicht bereits im Vorhinein wissen, was in der Box enthalten ist.

## M2: Herausforderungen des Escape Rooms

Jede Herausforderung besteht aus einem Schloss (mit oder ohne Schlüssel) sowie einem Textblatt. Abgesehen davon unterscheiden sich alle Herausforderungen durch die Materialien und die im Spiel gestellten Anforderungen.

### Informationen zu Herausforderung 1

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 1 | So viel zu verstehen! |
| Aufgabe | Suchen und ordnen |
| Materialien | * Textblatt „So viel zu verstehen!“ * Bücherregal * Zerschnittene Bücher * QR-Codes (2 Blätter, doppelseitig ausgedruckt) |
| Lösung | Schloss mit Schlüssel (wird bei L hinterlegt) |

**Beschreibung**

Die erste Herausforderung im Escape Room bildet den Auftakt für das gesamte Spiel. Mit einfachen Suchaufgaben und dem Ordnen von Elementen wird auf das Kommende eingestimmt. Bücher (bzw. Buchrücken) müssen in ein Regal sortiert werden und danach eine Kombination aus Buchstaben und Ziffern gefunden werden. Damit lässt sich der richtige QR-Code identifizieren. Wird dieser eingescannt, kommt man auf eine Internetseite, die die Information enthält, dass man den Schlüssel für das Schloss bei der Spielleitung erhält.

Die Spielenden brauchen bei dieser Herausforderung eine Möglichkeit, diese Seite aufrufen zu können. Dabei genügt ein Handy. Hier ist zu beachten, dass die Schüler:innen das Handy erst benutzen dürfen, nachdem sie die Spielleitung gefragt haben. Dies soll verhindern, dass die Schüler:innen die QR-Codes einfach willkürlich ausprobieren.

**Regeln**

Bei dieser Herausforderung gibt es wenige Regeln zu beachten. Das Regal gibt mit farbigen Pfeilen an den Rändern vor, wie die Bücher geordnet werden müssen. Aus diesen Farben ergibt sich die Reihenfolge aller Bücher, da die Bücher mit identischen Rändern nebeneinanderstehen sollen.

Das benötigte Wort für den Code findet man anhand der unterstrichenen Buchstaben in den Buchtiteln. Allerdings müssen die Buchstaben für das Lösungswort neu sortiert werden. Die Zifferkombination lässt sich bei richtiger Reihenfolge der Bücher im Regal von links nach rechts ablesen (siehe Buchrücken).

**Lösung**

Wie bei den Regeln beschrieben, werden die Buchrücken anhand der Farben an ihren Rändern richtig ins Regal sortiert. Gleiche Farben gehören nebeneinander: Ein Buch mit orangener Seite rechts benötigt also rechts neben sich ein Buch mit orangenem Rand links. So ergibt sich die richtige Lösung. Stehen die Bücher richtig geordnet, lässt sich der zweite Teil des gesuchten Codes (= die Ziffernkombination) von links nach rechts von den Buchrücken ablesen.

Die richtige Lösung lautet 2042. Für das gesuchte Wort (= der erste Teil der Lösung) müssen die unterstrichenen Buchstaben gesammelt werden, die man auf den Buchrücken finden kann. Sortiert man diese Buchstaben neu, lässt sich das Wort Euro bilden. Gesamt lautet die Lösung Euro 2042. Damit findet man den richtigen QR-Code, der auf eine Internetseite führt, die dem Team erklärt, bei der Spielleitung nach dem Schlüssel zu fragen. Damit ist die Herausforderung gelöst.

**Anmerkungen**

Die Rätsel können vereinfacht werden oder der Schwierigkeitsgrad kann auch etwas angehoben werden. Eine Möglichkeit wäre zum Beispiel, die Zahlen oder die Buchstaben, die für den Code benötigt werden, noch deutlicher mit einem Farbstift oder Ähnlichem zu markieren. So wird der Code leichter identifiziert. Es können auch weitere Informationen auf dem Bücherregal angebracht werden, um das Sortieren zu vereinfachen. Dies geht zum Beispiel durch Angabe einzelner Farben bei gewissen Positionen. So könnte man zum Beispiel bei einem Buch mit orangenem und rotem Rücken entsprechend zwei kleine farbige Punkte an ihrem Platz im Regal platzieren. Dies genügt bei einer oder zwei der Positionen, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad.

Der Schwierigkeitsgrad kann auch etwas erhöht werden, indem man die Blätter mit den QR-Codes zu Beginn nicht herausgibt und der Code ohne Vorlage identifiziert werden muss. Eine weitere Variante wäre das Verstecken der Bücher im Raum.

### Informationen zu Herausforderung 2

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 2 | Achtung Falle! |
| Aufgabe | Puzzle und Dekodieren von Koordinaten |
| Materialien | * Textblatt „Achtung Falle!“ * 30 Puzzleteile * 1 Cäsarscheibe[[2]](#footnote-3) * 1 Umrechnungsblatt * Bankomatkarten (2 Blätter) |
| Lösung | Schloss vierstellig, Kombination 1225 |

**Beschreibung**

Bei Herausforderung 2 handelt es sich um ein Puzzle. Sobald dieses richtig zusammengesetzt ist, lassen sich potenzielle Konsumfallen auf den Smartphones identifizieren. Anhand der Koordinaten der Fallen lassen sich drei Kombinationen aus Buchstaben und Zahl identifizieren. Die Buchstaben werden mit Hilfe der Cäsarscheibe in weitere Zahlen übersetzt. Die Zahlen ergeben nacheinander gelesen die acht Ziffern, die benötigt werden, um die richtige Bankomatkarte zu identifizieren. Das entsprechende Gültigkeitsdatum auf der Karte ergibt den Code für das Zahlenschloss.

**Regeln**

Das Puzzle muss komplett zusammengesetzt werden. Welche Teile zueinander passen, lässt sich anhand der Bilder und des Hintergrunds auf den Puzzleteilen erkennen. Nach Zusammensetzen des Puzzles werden die drei Koordinaten der Konsumfallen auf dem dazugehörigen Blatt festgehalten. Die Buchstaben sollen mit der Cäsarscheibe in Zahlen übersetzt werden. Die richtige Position der Scheiben zueinander ist mit Hilfe von farbigen Rahmen um eine Zahl (innen) und einen Buchstaben (außen) zu erkennen. Die gefundenen Zahlen werden auf dem Blatt eingetragen. Die komplette Zahlenreihe aller nacheinander gelesenen Ziffern ergibt eine achtstellige Zahlenkombination. So lässt sich die richtige Karte identifizieren. Das Gültigkeitsdatum ergibt den Code für das Schloss.

**Lösung**

Wieder besteht die Lösung der Herausforderung aus mehreren Teilen. Zuerst muss das Puzzle richtig zusammengesetzt werden – es ergibt sich ein Puzzle aus 6 mal 5 Teilen. Am oberen und am linken Rand befinden sich Koordinaten für die Reihen und Spalten. So können die Koordinaten für die Konsumfallen beginnend mit Spalte A auf jedem Puzzle identifiziert werden. Auf dem entsprechenden Blatt werden diese Koordinaten notiert (C4, D2, E4). Anschließend kommt die Cäsarscheibe zum Einsatz: Dabei bleiben die Zahlen unverändert, die Buchstaben werden jedoch mit Hilfe der Scheibe in bestimmte Zahlen übersetzt. Diese ergeben kombiniert mit den anderen Ziffern eine achtstellige Zahlenfolge, mit der sich die korrekte Bankomatkarte, nämlich jene von Lisa Musterfrau, identifizieren lässt (94, 102, 114). Das Gültigkeitsdatum dieser Karte (12/25) ist der Code für das Schloss.

**Anmerkungen**

Die Rätsel können vereinfacht werden oder aber der Schwierigkeitsgrad kann auch etwas angehoben werden. Hier kann zum Beispiel die Schwarzlichtlampe zum Einsatz kommen: Dabei können zum Beispiel auf der Rückseite der Karten mit den Konsumfallen (oder auch generell bei allen Karten) mit Schwarzlichtstift die jeweiligen Koordinaten angegeben werden. So müssen die Koordinaten nicht aus dem Rand des Rätsels geschlussfolgert werden. Wird die Schwarzlichtlampe verwendet, kann sie entweder zu Spielbeginn zur Verfügung gestellt oder erst durch eine Leistung freigespielt werden. Die Lampe kann auch im Raum versteckt werden und die Spielenden haben die Aufgabe, sie erst zu finden, um ein Rätsel lösen zu können.

Um die Herausforderung schwieriger zu gestalten, könnten einzelne Karten mit Koordinatenangaben weggelassen werden. Wir empfehlen diejenigen wegzulassen, die die Koordinaten für die Fallen nennen, allerdings sollten nicht zu viele entfernt werden, damit das Rätsel verständlich bleibt.

### Informationen zu Herausforderung 3

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 3 | Fragen über Fragen |
| Aufgabe | Beantworten von Fragen und Eintragen der Antworten in das Spielfeld |
| Materialien | * Textblatt „Fragen über Fragen“ * 21 Fragekarten * 1 Spielfeld |
| Lösung | Schloss dreistellig 1, Kombination 703 |

**Beschreibung**

Die Herausforderung 3 ist ein Quiz nach dem „Die Millionenshow“ – Frageprinzip. Pro Frage gibt es vier Antwortmöglichkeiten, eine bis vier Antworten können jeweils richtig sein.

Die Fragen sind durchnummeriert. Auf dem Spielfeld gibt es zu jeder Frage vier Kästchen zum Ausfüllen. Ist eine Antwort richtig, wird das entsprechende Feld bzw. werden die entsprechenden Felder ausgefüllt. Bei falschen Antworten bleibt das Feld leer. Auf dem Spielfeld folgen die Reihen direkt aufeinander, sodass ein Muster entsteht. Aus diesem Muster lassen sich nach Absolvieren des Quiz Zahlen herauslesen (beginnend bei Reihe 1). Diese Zahlen ergeben den Code des Schlosses.

**Regeln**

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Quiz mit Multiple Choice-Antworten. Zu jeder Frage gibt es vier Antworten. Eine bis vier Antworten sind richtig. Zu jeder richtigen Antwort wird auf dem Spielfeld das entsprechende Feld bzw. die entsprechenden Felder (richtige Reihe, richtige Spalte) gefüllt. Aus diesen Feldern ergibt sich nach jeweils 7 Reihen eine Zahl. Aus dem gesamten ausgefüllten Spielfeld ergibt sich dann eine Reihe aus drei Zahlen.

**Lösung**

Für jede richtige Antwort wird das entsprechende Feld auf dem Spielfeld ausgefüllt. So entstehen Muster, die nach mehreren Fragen eine Zahl ergeben. Die Zahlenkombination wird beginnend von Reihe 1 gelesen. Die drei Zahlen zusammen ergeben den Code für das Schloss.

**Anmerkungen**

Die Fragen sind sortiert und nummeriert. Die Reihenfolge der Fragen ist durch die Zahlen auf den Fragekarten festgelegt. Nach richtigem Beantworten aller Fragen ergibt sich auf dem Spielfeld eine festgelegte dreistellige Zahl, die das dazugehörige Schloss öffnet. Die grauen Zeilen ohne Nummerierung dienen als Trennung zwischen den Lösungsziffern.

Als einfachere Variante des Rätsels kann die Anzahl richtiger Antworten bei den Fragen hinzugefügt werden.

### Informationen zu Herausforderung 4

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 4 | Alles im Gleichgewicht |
| Aufgabe | Errechnen eines Budgets |
| Materialien | * Textblatt „Alles im Gleichgewicht“ * Geschichte „Es war einmal eine Familie …“ * 6 Kassenbons * 1 Internet-Rechnung * 1 Blatt mit Waage |
| Lösung | Schloss dreistellig 2, Kombination 142 |

**Beschreibung**

Herausforderung Nummer 4 präsentiert eine Aufgabenstellung, bei der es darum geht, ein Budget zu errechnen und herauszufinden, wie viel von diesem Budget nach diversen Einkäufen übrigbleibt. Es werden die Kosten für die Einkäufe gesammelt und addiert, um herauszufinden, wie viel Geld für die letzte offene Position noch zur Verfügung steht.

**Regeln**

Anhand der Geschichte über die Einkäufe der Familie Gönner wird definiert, wie viel Geld für das Elektronik-Budget der Familie zur Verfügung steht. Für die Berechnung werden verschiedene Kosten gesucht, auf das dazugehörige Blatt eingetragen und addiert, um herauszufinden, wie viel Geld für die Tastatur übrigbleibt. Nachdem alle Kosten vom Budget abgezogen worden sind, bleibt eine Zahl übrig. So viel Geld darf für die Tastatur ausgegeben werden. Diese Zahl ist gleichzeitig der Code für das Zahlenschloss.

**Lösung**

Die jeweiligen Produkte werden auf den Kassenbons gesucht und auf dem Blatt mit der Waage festgehalten. Die Informationen dafür sind auf sechs Kassenbons verteilt. Die richtigen Produkte müssen identifiziert werden und die Kosten dafür addiert. Das Headset kostet 91€, die Festplatte 109€, die Maus 79€ und die Webcam 99€, alles insgesamt 378€. Zudem gilt es, die Ausgaben für den Internetanschluss für ein Jahr zu ermitteln. Die Kosten monatlich belaufen sich auf 40€, wodurch über das Jahr 480€ an Kosten entstehen. Insgesamt werden also 858€ ausgegeben. Nach Abzug all dieser Ausgaben bleiben somit 142€ für die Tastatur. Diese Zahl 142 ist auch der Code für das Schloss.

## M3: Materialien für den Escape Room

Die benötigten Materialien werden alle ausgedruckt und teilweise ausgeschnitten (siehe Scheren-Symbol). Für jedes Team (4-5 Teilnehmende) werden folgende Sets benötigt.

Die Materialien für die Herausforderungen werden gesammelt zur Verfügung gestellt:

* **[Herausforderung 1:](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Herausforderung-1.pdf)**
  + Textblatt „So viel zu verstehen!“ (1x pro Team)
  + Bücherregal (1x pro Team)
  + Bücher (1x pro Team, Bücher zerschnitten)
  + QR-Codes (2 Blätter oder 1 Blatt doppelseitig, 1x pro Team)
* **[Herausforderung 2:](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Herausforderung-2.pdf)**
  + Textblatt „Achtung Falle!“ (1x pro Team)
  + 30 Puzzleteile (1x pro Team, Puzzleteile zerschnitten, Koordinaten nicht von den Puzzleteilen trennen)
  + 1 Cäsarscheibe (1x pro Team, zwei ausgeschnittene Scheiben)
  + 1 Umrechnungsblatt (1x pro Team)
  + Bankomatkarten (2 Blätter, 1x pro Team)
* **[Herausforderung 3:](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Herausforderung-3.pdf)**
  + Textblatt „Fragen über Fragen“ (1x pro Team)
  + 21 Fragekarten (1x pro Team, ausgeschnitten)
  + 1 Spielfeld (1x pro Team)
* **[Herausforderung 4:](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Herausforderung-4.pdf)**
  + Textblatt „Alles im Gleichgewicht“ (1x pro Team)
  + Geschichte „Es war einmal eine Familie …“ (1x pro Team)
  + 6 Kassenbons (1x pro Team)
  + 1 Internet-Rechnung (1x pro Team)
  + 1 Blatt mit Waage (1x pro Team)

Alle ausgedruckten Materialien werden in einem Raum / vordefinierten Bereich ausgelegt. Die Schüler:innen haben zu Beginn erst einmal die Aufgabe, aus den Materialien schlau zu werden, sie zu sortieren und herauszufinden, aus welchen Teilen die einzelnen Rätsel bestehen. Dies ist anhand des Designs am unteren Seitenrand und der Inhalte möglich.

**Hinweiskarten**

Je Team stehen 3-4 Hinweiskarten zur Verfügung, die beliebig eingelöst werden können. Diese Hinweise, die von der Spielleitung gegeben werden, richten sich danach, wie weit das Team bei der jeweiligen Herausforderung ist. Beispiele dazu finden sich im Kapitel „Lösungen“.

[Vorlage Hinweiskarten zum Download](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Hinweiskarten.pdf)

**Spielregeln für Schüler:innen**

[Vorlage Spielregeln für Schüler:innen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Spielregeln-fuer-SuS.docx)

**Optionale Materialien**

* **Ticketbogen (M4)**: Mit Hilfe des Ticketbogens besteht die Möglichkeit, mehrere Gruppen an derselben Box arbeiten zu lassen. Anstatt direkt an den Schlössern überprüfen zu können, ob ihre Lösungen stimmen, können die Schüler:innen so ihre Lösungen vorher erarbeiten, auf dem dazugehörigen Blatt eintragen und dann zur Spielleitung gehen, um überprüfen zu lassen, ob ihre Lösungen stimmen. Diese kann dann entweder das jeweilige Schloss öffnen und danach für die nächste Gruppe wieder verschließen oder sie informiert das Team lediglich mündlich, ob der im Ticketbogen notierte Code stimmt oder nicht. Pro Herausforderung dürfen der Spielleitung drei Lösungen vorgebracht werden. Diese Begrenzung dient dazu, dass die Schüler:innen nicht zum Raten verführt werden, sondern wirklich versuchen, die Herausforderungen Schritt für Schritt zu lösen.
* **Urkunde (M5)**: Je nach Inhalt der Box können Urkunden oder Schilder mit Aufschriften wie „Wir haben es geschafft“ gedruckt werden (siehe [Vorlage M5](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Urkunde.docx)).

**Rahmengeschichte: „Wissen ist unbezahlbar“**

Irgendwie scheint heute ein eigenartiger Tag zu sein. Als ihr in die Schule kommt, stimmt etwas nicht. Alle sind besonders still und reden nicht. In der Klasse wartet eine seltsame Überraschung auf euch.

Im gesamten Raum liegt überall Papier herum. Vorne am Pult stehen Kisten mit Schlössern. Eure Lehrkraft steht im Raum und bittet euch schweigend ins Klassenzimmer. Sie gibt euch ein Blatt und ihr setzt euch. Was hat das alles zu bedeuten? Auf dem Blatt findet ihr folgende Nachricht:

*„Herzlich willkommen in der Welt des Geldes und der Wirtschaft! Wer hier nicht schnell begreift, hat schon verloren, bevor das Spiel beginnt. Aber keine Sorge: Wir werden schon dafür sorgen, dass ihr schnell lernt, worum es hier geht. Ihr habt Fragen? Gut so, dann kann es ja losgehen. Wisst ihr immer, warum ihr euch was kaufen wollt? Was bedeutet Konsum für euch? Warum wollt ihr etwas besitzen? Überlegt ihr, wofür ihr euer Geld ausgebt? Habt ihr schon mal auf ein Ziel gespart? Fragen über Fragen, aber wir werden sehen, ob ihr die Rätsel lösen könnt. Seid ihr schlau genug und habt euer Geld im Griff? Darum soll es hier gehen, es ist ein Test für euch und eine Herausforderung, die zeigen wird, ob ihr bereit seid für die Welt der Wirtschaft. Ihr wollt noch wissen, wer wir sind? Hmm, auf diese Frage bekommt ihr heute keine Antwort. Aber wenn ihr alle Herausforderungen lösen könnt, kommt ihr auch dieser Antwort vielleicht einen Schritt näher.“*

**S. W.**

Optional: [Vorlage Rahmengeschichte](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB5_Escape-Room_Rahmenhandlung.pdf)

## M4: Ticketbogen

**?**

**Teamname**: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Herausforderung 1: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Herausforderung 2: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Herausforderung 3: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**!**

Herausforderung 4: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Zusätzliche Notizen:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Lösungen

## Herausforderungen 1-4

### Lösung zu Herausforderung 1

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 1 | So viel zu verstehen! |
| Lösung | Schloss mit Schlüssel |

**Lösung**

Wie bei den Regeln beschrieben, werden die Buchrücken anhand der Farben an ihren Rändern richtig ins Regal sortiert. Gleiche Farben gehören nebeneinander: Ein Buch mit orangener Seite rechts benötigt also rechts neben sich ein Buch mit orangenem Rand links. So ergibt sich die richtige Lösung.

Stehen die Bücher richtig geordnet, lässt sich der zweite Teil des gesuchten Codes (= die Ziffernkombination) von links nach rechts von den Buchrücken ablesen. Die richtige Lösung lautet 2042. Für das gesuchte Wort (= der erste Teil der Lösung) müssen die unterstrichenen Buchstaben gesammelt werden, die man auf den Buchrücken finden kann. Sortiert man diese Buchstaben neu, lässt sich das Wort Euro bilden. Gesamt lautet die Lösung Euro 2042. Damit findet man den richtigen QR-Code, der auf eine Internetseite führt, die dem Team erklärt, bei der Spielleitung nach dem Schlüssel zu fragen. Damit ist die Herausforderung gelöst.

### Lösung zu Herausforderung 2

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 2 | Achtung Falle! |
| Lösung | Schloss vierstellig, Kombination 1225 |

**Lösung**

Wieder besteht die Lösung der Herausforderung aus mehreren Teilen. Zuerst muss das Puzzle richtig zusammengesetzt werden, es ergibt sich ein Puzzle aus 6 mal 5 Teilen. Am oberen und am linken Rand befinden sich Koordinaten für die Reihen und Spalten. So können die Koordinaten für die Konsumfallen beginnend mit Spalte A auf jedem Puzzle identifiziert werden. Auf dem entsprechenden Blatt werden diese Koordinaten notiert (C4, D2, E4). Anschließend kommt die Cäsarscheibe zum Einsatz: Dabei bleiben die Zahlen unverändert, die Buchstaben werden jedoch mit Hilfe der Scheibe in bestimmte Zahlen übersetzt. Diese ergeben kombiniert mit den anderen Ziffern eine achtstellige Zahlenfolge, mit der sich die korrekte Bankomatkarte, nämlich jene von Lisa Musterfrau identifizieren lässt (94, 102, 114). Das Gültigkeitsdatum dieser Karte (12/25) ist der Code für das Schloss.

### Lösung zu Herausforderung 3

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 3 | Fragen über Fragen |
| Lösung | Schloss dreistellig 1, Kombination 703 |

**Lösung**

Für jede richtige Antwort wird das entsprechende Feld auf dem Spielfeld ausgefüllt. So entstehen Muster, die nach mehreren Fragen eine Zahl ergeben. Die Zahlenkombination wird beginnend von Reihe 1 gelesen. Die drei Zahlen zusammen ergeben den Code für das Schloss.

**Lösungen für Quizfragen (Spielfeld-Ansicht):**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Frage 21: |  |  |  |  |
| Frage 20: |  |  |  |  |
| Frage 19: |  |  |  |  |
| Frage 18: |  |  |  |  |
| Frage 17: |  |  |  |  |
| Frage 16: |  |  |  |  |
| Frage 15: |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Frage 14: |  |  |  |  |
| Frage 13: |  |  |  |  |
| Frage 12: |  |  |  |  |
| Frage 11: |  |  |  |  |
| Frage 10: |  |  |  |  |
| Frage 9: |  |  |  |  |
| Frage 8: |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Frage 7: |  |  |  |  |
| Frage 6: |  |  |  |  |
| Frage 5: |  |  |  |  |
| Frage 4: |  |  |  |  |
| Frage 3: |  |  |  |  |
| Frage 2: |  |  |  |  |
| Frage 1: |  |  |  |  |
|  | A | B | C | D |

Bei Frage 1, 2 und 3 ist somit jeweils Antwort C richtig, bei Frage 4 B, C und D, bei Frage 5 und 6 jeweils Antwort C und bei Frage 7 A, B und C. Die folgende Zeile wird ausgelassen, um die Zahlen voneinander optisch zu trennen. Die nächste Zahl für den Code ist 0 (Frage 8-14) und die letzte 3 (Frage 15-21).

### Lösung zu Herausforderung 4

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 4 | Alles im Gleichgewicht |
| Lösung | Schloss dreistellig 2, Kombination 142 |

**Lösung**

Die jeweiligen Produkte werden auf den Kassenbons gesucht und auf dem Blatt mit der Waage festgehalten. Die Informationen dafür sind auf sechs Kassenbons verteilt. Die richtigen Produkte müssen identifiziert werden und die Kosten dafür addiert. Das Headset kostet 91€, die Festplatte 109€, die Maus 79€ und die Webcam 99€, insgesamt 378€. Zudem gilt es, die Ausgaben für den Internetanschluss für ein Jahr zu ermitteln. Die Kosten monatlich belaufen sich auf 40€, wodurch über das Jahr 480€ an Kosten entstehen. Insgesamt werden also 858€ ausgegeben. Nach Abzug all dieser Ausgaben bleiben somit 142€ für die Tastatur. Diese Zahl 142 ist auch der Code für das Schloss.

## Hinweise für die Herausforderungen 1-4

Je Team stehen 3-4 Hinweiskarten zur Verfügung, die beliebig eingelöst werden können. Diese Hinweise, die von der Spielleitung gegeben werden, richten sich danach, wie weit das Team bei der jeweiligen Herausforderung ist. Da sich diese Hinweise von Team zu Team stark unterscheiden können, werden hier mögliche Beispiele genannt:

* Physische Hinweise: Materialien den Herausforderungen richtig zuordnen, Vollständigkeit der Materialien überprüfen, Materialien nicht übereinanderlegen
* Hinweise Herausforderung 1: farbige Ränder der Bücher beachten, Bücher anhand der Farbcodierung richtig ins Regal einordnen, unterstrichene Buchstaben beachten, Zahlen auf den Buchrücken beachten
* Hinweise Herausforderung 2: Puzzle richtig zusammensetzen (Koordinaten am Rand helfen dabei), drei Konsumfallen suchen und deren Koordinaten notieren (bei Spalte A beginnen), Koordinaten mit der Cäsarscheibe in Zahlen umwandeln, Cäsarscheibe richtig verwenden (A und 7 sind umrandet, A muss sich deshalb auf der Höhe von 7 befinden), alle Ziffern nacheinander notieren, richtige Bankomatkarte suchen, Gültigkeitsdatum der gefundenen Bankomatkarte beachten
* Hinweise Herausforderung 3: Antworten für jede Frage in die richtige Reihe und Spalte eintragen, auf dem Spielfeld die als „richtig“ markierten Antworten ausfüllen („falsch“ markierte Antworten leer lassen), alle Fragen richtig beantworten, Zahlen von Reihe 1 beginnend lesen
* Hinweise Herausforderung 4: Ausgaben bei den Kassenbons suchen, Ausgaben in der Waage vorgegeben, Ausgaben zusammenzählen, Restbetrag für Tastatur ausrechnen

# Anhang

## Bilder

Alle Bilder sowie andere Medien (z. B. Videos) sind aus der Lizenz ausgenommen. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um eigene Darstellungen.

**Impressum**

**STIFTUNG FÜR**   
**WIRTSCHAFTSBILDUNG**

c/o Impact Hub Vienna  
Lindengasse 56/18-19  
1070 Wien

E-Mail: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)

**CC BY NC SA**

**[Ein Bild, das Schrift, Symbol, Grafiken, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>  
**Auf individuelle Anfrage (z. B. von Verlagen) können auch andere Lizenzbedingungen vereinbart werden.**

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2024) [Finanz- und Konsumentscheidungen. Escape Room](https://wirtschaft-erleben.at/material/escape-room-wirtschaften-im-eigenen-umfeld/). CC BY NC SA 4.0.

1. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: M = Material; SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation [↑](#footnote-ref-2)
2. Die Caesar-Verschlüsselung ist ein einfaches [Verfahren](https://de.wikipedia.org/wiki/Verschl%C3%BCsselungsverfahren), bei dem einzelne Ziffern, Buchstaben oder Symbole durch andere ersetzt und dadurch verschlüsselt werden. Durch Dekodierungshilfen kann die Verschlüsselung geknackt werden. [↑](#footnote-ref-3)