**Lehr- und Lernmaterial**

Globales Miteinander: Escape Room

**Kurzbeschreibung**

In dieser Unterrichtsplanung kommt die Methode „Escape Room“ zum Einsatz. Ziel ist es, Inhalte des Kompetenzbereichs „Entwicklungen in einer globalisierten Welt” spielerisch zu wiederholen und durch Kooperation bei der Teamarbeit zwischenmenschliche Kompetenzen zu stärken und sogenannte 21st Century Skills zu schulen. Der Umfang des Escape Rooms kann von den Lehrer:innen angepasst werden. Für einen hohen Spaßfaktor wird die Durchführung in einem zweistündigen Block (Doppelstunde) empfohlen.

***Beim vorliegenden Material handelt es sich um einen Entwurf, der für den Schulpiloten der Stiftung für Wirtschaftsbildung als Prototyp entwickelt wurde und im Schuljahr 2025/26 evaluiert wird. Wenn du Anregungen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***.***

**Inhalt**

[Überblick 2](#_Toc217912875)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc217912876)

[Umsetzungsvorschlag & Material 4](#_Toc217912877)

[Lösungen 37](#_Toc217912878)

[Anhang 42](#_Toc217912879)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Wirtschaftliche Zusammenhänge – regional, national & global |
| Dauer | 2-3 Unterrichtseinheiten (à 50 Minuten) |
| Keywords | Globalisierung; Unternehmen; Staatenbündnisse; Herausforderungen; Chancen; Karikaturen; Handelsrouten; Klimawandel; Lösungen |
| Schulstufe | 8. 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* Entwicklungen in einer globalisierten Welt  Die Schüler:innen können …   * Möglichkeiten und Grenzen der Zusammenarbeit […] untersuchen und darstellen; * Elemente, Anforderungen und Herausforderungen nachhaltiger wirtschaftlicher Aktivitäten und Beziehungen in der globalisierten Welt diskutieren zB vor dem Hintergrund von Klimawandel, Ressourcenknappheit, Armut und Wohlstand, Flucht und Migration beschreiben und Handlungsstrategien verschiedener Akteure diskutieren. |
| Weitere Lernziele | Die Schüler:innen können …   * Fragen zum Thema Globalisierung beantworten. * Karikaturen beschreiben und interpretieren. * Handelsrouten erfassen und nachzeichnen. * Lösungsansätze richtig zuordnen. |
| Autorin | [Anna Steinbauer-Holzer](https://www.linkedin.com/in/anna-steinbauer-holzer-81153725b/) |
| Redaktion | [Lisa Györkös](https://www.linkedin.com/in/lisa-gy%C3%B6rk%C3%B6s-b3282445/) |
| Illustrationen | [Hannah Hornisch](https://www.linkedin.com/in/hannah-hornisch-a0953a209/) |
| Jahr | 2025 |

# Hintergrundinformationen

## Die Methode „Escape Room”

„Escape Room“ oder „Exit the Room” ist ein Spiel, bei dem die Teilnehmenden Quiz und Rätsel lösen und gesuchte Codes knacken müssen, um gewinnen zu können. Dabei kommen verschiedene Materialien und Aufgabenstellungen zum Einsatz, die die Neugier der Schüler:innen wecken und deren 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: der Erwerb von 21st Century Skills und die 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.

Die Aufbereitung stellt den spielerischen Charakter in den Mittelpunkt und ermöglicht einen neuen Zugang auf die 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.

# Umsetzungsvorschlag & Material

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. + 2. Unterrichtsstunde: Escape Room | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| – | **Vorbereitung für L[[1]](#footnote-2)** | **Vorbereitung**  Mithilfe der Materialien bereitet sich L auf den Einsatz des Escape Rooms vor und baut das Spiel auf. | M1 – Spielanleitung, [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/12/08_Escape-Room.pptx) (Folie 3)  M2 – Heraus-forderungen des Escape Rooms  Materialien für den Escape Room (M5-M9, aufgelistet in M3) | Folgende Vorbereitungen sind vor Start des Spiels von L zu treffen:   * Spielregeln durchlesen und sich mit dem Escape Room vertraut machen (M1, M2) * Vollständigkeit der Materialien überprüfen: Inhalt der Box, benötigte Materialien und optionale Zusatzmaterialien (siehe M1 und M3, optional M10 und M11) * Schlosskombinationen der drei Schlösser mit Zahlencode (Schlösser für Herausforderungen 1, 2 und 4) einstellen bzw. deren Richtigkeit überprüfen * Schlüssel von Schloss für Herausforderung 3 abnehmen und separat verstauen, sodass SuS ihn nicht sehen * Spiel aufbauen: Die Erklärungen in M1 und M2 sind lediglich für L bestimmt. Für die SuS wird pro Team das Materialpaket (aufgelistet in M3) benötigt. Zudem ist die Box herzurichten und mit Haspe und Schlössern zu verschließen (siehe Erklärungen in M1). |
| 5-15 | **Vorentlastung** | **Begriffe wiederholen**  L bespricht mit SuS Begriffe, die sie schon aus anderen Unterrichtsszenarien kennen: Globalisierung, Handel, Maßstabsebenen, Abkommen/ Zoll, NGO. Diese können auch mithilfe von Arbeitsblättern wiederholt werden. |  | Das Glossar mit schüler:innengerechten Definitionen ist [hier](https://wirtschaft-erleben.at/material/glossar-globales-miteinander/) zu finden.  Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Globales Miteinander“ können als Vorbereitung für den Escape Room eingesetzt werden. |
| 10-15 | **Einstieg** | **Denkanstoß**  L gibt SuS folgenden Denkanstoß vor: Stell dir vor, du müsstest deiner Lehrkraft spontan etwas zum Thema Globalisierung erzählen. Halte fünf Punkte fest, die deiner Meinung nach unbedingt erwähnt werden müssen. SuS notieren ihre Ideen in ihrer Mitschrift. |  | Optional kann L mithilfe von Blitzlichtern ein paar Meinungen der SuS erfragen. |
| 10-15 | **Einleitung** | **Einstimmung auf den Escape Room**  Gruppen zu 4-5 SuS werden gebildet und pro Team ein Teamname gewählt. Danach wird die Rahmengeschichte vorgelesen und die Spielregeln werden erklärt. | M4 – Rahmen-geschichte  Optional: M10 – Ticketbogen | Teamnamen werden entweder an der Tafel oder direkt auf dem Ticketbogen (M10) notiert.  Spielregeln:   * Vier Herausforderungen sind im Team zu lösen. Zusätzlich gibt es ein optionales Bonusrätsel. * Alle Materialien, die für die Herausforderungen benötigt werden, erhalten die SuS im nächsten Schritt. * Pro Herausforderung dürfen L drei Lösungen vorgebracht werden. Diese Begrenzung dient dazu, dass SuS nicht zum Raten verführt werden, sondern wirklich versuchen, die Herausforderungen Schritt für Schritt zu lösen. * Im Spielverlauf dürfen die SuS L um vier Hinweise bitten, wenn sie nicht mehr weiterwissen. Die dafür benötigten Hinweiskarten (auf M3 verlinkt) erhalten die SuS zeitgleich mit den anderen Materialien. * Ziel ist es, gemeinsam als Team zusammen zu arbeiten und Lösungen zu finden.   Sollte im Klassenraum die Möglichkeit bestehen, die Materialien im Vorhinein auf separaten Tischen vorzubereiten, kann die Erklärung der Spielregeln einfach direkt vor Spielbeginn stattfinden. Besteht diese Möglichkeit nicht, sollte die Erklärung der Spielregeln vor dem Austeilen der Materialien geschehen, um die Aufmerksamkeit der SuS zu garantieren. |
| 55-60 | **Escape Room** | **Durchführung des Escape Rooms**  SuS erhalten alle notwendigen Materialien (siehe M3), Timer wird auf 60 Minuten 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). | M5-M9 – Materialien für den Escape Room + Bonusrätsel  Optional: M10 + M11  Escape Room Box | SuS werden nochmal an das Ziel, gemeinsam Lösungen zu finden, erinnert. Nun kann das Spiel beginnen!  L stellt auf dem Computer einen Timer von 55 Minuten ein und projiziert diesen an die Wand. SuS versuchen, die Herausforderungen 1-4 selbstständig zu lösen. Schnellere Teams können zusätzlich das Bonusrätsel (M9) lösen.  L kann vorgeben, welche Materialien beschriftet werden können und welche lieber auf Zusatzblättern gelöst werden sollen, damit die gedruckten Materialien wiederverwendet werden können.  Die Weltkarte in M7 wurde mithilfe des [Kartengenerators](https://stummekarten.hoelzel.at/) des Hölzel Verlags erstellt. Dieser kann von L zur Erstellung von Karten für den Unterricht genutzt werden. |
| 20-25 | **Reflexion** | **Rückschau in der Gruppe**  L projiziert Fragen zur Reflexion in Hinblick auf die Methode Escape Room. SuS bearbeiten diese zuerst im Team. Danach Austausch im Plenum.  Anschließend wird nochmal über die Einstiegsaufgabe gesprochen: Denk noch einmal darüber nach, welche fünf Punkte zum Thema Globalisierung deiner Meinung nach besonders wichtig sind. Vergleiche diese Punkte mit deinen notierten Ideen vom Beginn der Unterrichtseinheit und ergänze/ändere sie bei Bedarf. | PPT (Folie 5) | Als Abschluss kann L im Plenum ein paar Fragen aufgreifen und SuS zu Wort kommen lassen. Zudem kann optional 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 gelernt bzw. Gelerntes wiederholen können.   Die Reflexionsfragen dienen zur methodischen Sicherung, die Einstiegsfrage zur inhaltlichen Sicherung. |

## M1: Spielanleitung

Willkommen beim 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. KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Inhalt der Box

Ein Bild, das Text, Uhr, Im Haus, Box enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Die Escape Room Box sollte beinhalten:

* **Vier Schlösser**: ein Schloss mit Schlüssel, ein Schloss mit vierstelligem Zahlencode, zwei Schlösser mit dreistelligem Zahlencode. Die jeweiligen Herausforderungen sind auf spezifische Schlösser zugeschnitten. Die Schlösser müssen auf die jeweiligen Lösungen eingestellt werden (siehe Anleitung auf S. 9). Zudem soll hier nochmal daran erinnert werden, dass die Lehrerin bzw. der Lehrer den Schlüssel abnehmen und separat verstauen muss.
* Eine **Haspe**: Mit der roten Haspe und den Schlössern kann die Box verriegelt werden.

### Vorbereitung

Zu Beginn des Spiels müssen die Lehrer:innen 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 den Lehrer:innen überlassen.

* Eine Option wäre, Urkunden in die Box zu legen (pro Schüler:in oder pro Team) oder auch eine Urkunde für die gesamte Klasse auszudrucken und vorzulesen (siehe Vorlage M11).
* 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 Obst oder Fair-Trade-Schokolade 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 ein Teil. Erst wenn alle Teams die Herausforderungen gelöst haben, kann durch das Kombinieren der Teile die Schatzkarte vervollständigt und der Preis (z. B. Obst, 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 aufgelistet in M3 zu finden.

### Ablauf & Spielregeln

* Vier Herausforderungen sind im Team zu lösen. Zusätzlich gibt es ein Bonusrätsel.
* Alle Materialien, die für die Herausforderungen benötigt werden, erhalten die Schüler:innen von den Lehrer:innen als Materialienpaket. Welches Material zu welcher Herausforderung gehört, müssen die Schüler:innen selbst herausfinden.
* Pro Herausforderung dürfen den Lehrer:innen 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 Lehrer:innen 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 zusammen zu arbeiten 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 gewartet werden. 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. Schnellere Teams können zusätzlich das Bonusrätsel (M9) lösen.

## 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 | Fragen über Fragen |
| Aufgabe | Quizfragen beantworten |
| Materialien | * Textblatt zu Herausforderung 1 * Quizfragen (wenn möglich ausgeschnitten und laminiert) * Antwortraster |
| Lösung | Schloss dreistellig 1, Kombination 518 |

**Beschreibung und Lösung**

Herausforderung 1 ist ein Fragenquiz. 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 jeweils nach 7 Reihen eine Ziffer entsteht. Aus diesem Muster lassen sich nach Absolvieren des Quiz drei Zahlen herauslesen. Diese Zahlen ergeben den Code des Schlosses.

Bei Frage 1 sind die Antworten A, B, C und D richtig, bei Frage 2 ist Antwort A richtig, bei Frage 3 die Antworten A und C, bei Frage 4 die Antworten A, B und D usw. Die Zeilen nach Frage 7 und 14 sind hellgrau eingefärbt, um die Zahlen optisch voneinander zu trennen. Die Antworten auf Frage 1-7 ergeben die erste Zahl (= 5), die Antworten auf Frage 8-14 die zweite Zahl (= 1) und die Antworten auf Frage 15-21 die dritte Zahl (= 8). Der richtige Lösungscode ist **518**[[2]](#footnote-3).

**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 2

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 2 | Karikaturen entschlüsseln |
| Aufgabe | Akteur:innen und Thema der Karikaturen richtig zuordnen |
| Materialien | * Textblatt zu Herausforderung 2 * 4 Karikaturen * Beschreibungen der Karikaturen (mit vorgegebenen Lücken; **unbedingt in Farbe drucken**) * Hilfestellung zum Befüllen der Beschreibungen |
| Lösung | Schloss mit Schlüssel (wird bei L hinterlegt) |

**Beschreibung und Lösung**

Im Fokus dieser Herausforderung steht das Entschlüsseln von Karikaturen. Das erreichen die SuS, indem sie die Lücken in den Beschreibungen richtig ausfüllen (Hilfestellungen dazu sind vorhanden). Die strichlierten Lücken geben vor, wie viele Buchstaben bei jedem fehlenden Begriff eingesetzt werden sollen. Die anschließende Ausformulierung der dargestellten Probleme und Themen ist individuell zu erarbeiten (keine fixierte Lösung). Für das Losungswort ist diese Ausformulierung nicht relevant.

Haben die SuS alle Lücken richtig ausgefüllt, so ergeben sich folgende Beschreibungen der vier Karikaturen:

Auf Karikatur 1 sind ein Sensenmann und D**O**NALD TRUMP abgebildet. Dieser steht stellvertretend für die USA (Staat). Der Sensenmann verkörpert den TOD. Zudem wird die WHO als Akteurin erwähnt. Es geht in dieser Karikatur um das Thema **GE**SUNDH**E**IT.

Karikatur 2 zeigt eine Weltkugel, die eine Videokonferenz hat. Die Weltkugel steht für die U**M**W**E**LT, die online gerade mit der UNO spricht; diese Akteurin ist ein **S**TAAT**E**N**B**ÜNDN**I**S. Es geht in dieser Karikatur um das Thema K**L**IMAWA**N**D**E**L.

Auf Karikatur 3 sind zwei Wale dargestellt. Zudem wird die U**N**O als Akteurin erwähnt. Es geht in dieser Karikatur um das Thema **M**E**E**RE**S**SCHUTZ.

Karikatur 4 zeigt internationale Unternehmen wie **A**PP**L**E und **M**ETA sowie das Staatenbündnis EU. Es geht in dieser Karikatur um die Themen **PO**LITIK und WI**R**TSCHAFT.

Anschließend ist die Aufgabe der SuS, die Buchstaben auf den eingefärbten Linien zu notieren. Zuerst müssen sie dabei der Reihe nach alle Buchstaben auf den roten Linien aufschreiben, anschließend jene auf den gelben und zum Schluss jene auf den grünen (siehe Hinweis am Seitenende). Daraus ergibt sich folgendes Losungswort: **GEMEINSAM PROBLEME LOESEN**. Mit diesem Losungswort gehen die SuS zur Lehrkraft und erhalten dort den **Schlüssel für das Schloss**.

**Anmerkungen**

Es wird empfohlen, die Karikaturen vorerst nicht auszuschneiden, damit die Zuordnungen der Beschreibungen eindeutiger sind (Nummerierung 1-4). Soll der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden, können die Karikaturen aber auch ausgeschnitten und z. B. im Raum verteilt werden. Dann erfolgt die Zuordnung zur jeweiligen Karikatur mithilfe der bereits vorhandenen Beschreibung (z. B. Sensenmann steht bereits als Begriff auf der Beschreibung, so kann Karikatur 1 leicht gefunden werden).

### Informationen zu Herausforderung 3

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 3 | Made in Everywhere |
| Aufgabe | Handelsrouten nachzeichnen |
| Materialien | * Textblatt zu Herausforderung 3 * Beschreibung der Produktwege * Weltkarte (wenn möglich in A3) * Atlas (optional erst auf Nachfrage ausgeben) |
| Lösung | Schloss dreistellig 2, Kombination 031 |

**Beschreibung und Lösung**

Diese Herausforderung beschäftigt sich mit den zurückgelegten Wegen einzelner Produkte. Dazu lesen die SuS drei Wegbeschreibungen von Produkten durch und zeichnen diese auf der Weltkarte nach. Aus jeder Beschreibung ergibt sich eine Ziffer. Zeichnet man den Weg von Ayanas Gesichtscreme nach, so ergibt sich daraus die Ziffer 0. Aus dem Produktweg des E-Autos von Harukis Eltern ergibt sich eine 3. Verfolgt man die Route von Astrids Schokolade ist auf der Weltkarte eine 1 zu erkennen. Der richtige Code lautet somit **031**.

**Anmerkungen**

Beim Nachzeichnen der Routen kommen grobe Zahlenumrisse heraus, die durch das Drehen des Blattes ersichtlich werden. Darauf können die SuS hingewiesen werden, wenn die gezeichneten Routen ihrer Meinung nach nicht eindeutig genug sind. Außerdem ist es hilfreich, pro Wegbeschreibung eine andere Farbe zu nehmen. Wie diese gezeichneten Wege aussehen können, ist auf S. 39 zu sehen.

### Informationen zu Herausforderung 4

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 4 | Miteinander für die Umwelt |
| Aufgabe | Fehlende Textausschnitte zuordnen und Symbole entschlüsseln |
| Materialien | * Textblatt zu Herausforderung 4 * Zeitungsartikel mit Lücken * Fehlende Textteile und Symbollegende |
| Lösung | Schloss vierstellig, Kombination 7290 |

**Beschreibung und Lösung**

Das letzte offizielle Rätsel beschäftigt sich mit dem Klimawandel und zeigt anhand eines Zeitungsartikels aus der Zukunft, wie diese globale Herausforderung gemeinsam gelöst werden konnte. Beim Artikel fehlen jedoch einzelne Ausschnitte, diese müssen SuS erst richtig zuordnen. Dazu steht ihnen für vier Lücken im Text ein Pool aus zwölf möglichen Antworten bereit.

Ziel der Aufgabe ist es zu erkennen, welche vier Ausschnitte in die Lücken des Zeitungsartikels reinpassen. Die folgenden Satzteile fehlen:

* Lücke 1: Der weltweite CO₂-Ausstoß ist gesunken, extreme Wetterlagen nehmen ab.
* Lücke 2: verpflichtende Strafen bei Verstößen gegen Klimaziele
* Lücke 3: Große Firmen mussten nachweisen, dass ihre Produktion klimaneutral ist.
* Lücke 4: „Was kann ich tun – zusammen mit anderen?“

Wenn die SuS die richtigen Textteile einsetzen, sehen sie auf den Ausschnitten folgende Symbole: Regenwolke, Bein, Spinnennetz, Eule. Mit der untenstehenden Erklärung wird erklärt, wie die Symbole zu entschlüsseln sind und daraus Zahlen entstehen:

* Regen: r = si, g = b. Daraus ergibt sich sieben = 7.
* Bein: b = zw, n. Daraus ergibt sich zwei = 2.
* Netz: tz = un. Daraus ergibt sich neun = 9.
* Eule: e1 = n, e2 = l. Daraus ergibt sich null = 0.

Das ergibt die Zahlenkombination **7290**.

**Anmerkungen**

Für die Lösung sind nur vier von zwölf Ausschnitten notwendig, die restlichen Ausschnitte und Symbole werden nicht benötigt und dienen somit der Ablenkung. Soll der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden, können die Textausschnitte und Symbole auch ausgeschnitten und z. B. im Raum verteilt werden.

### Informationen zum Bonusrätsel

|  |  |
| --- | --- |
| Bonusrätsel | Buchstaben-Chaos |
| Aufgabe | Begriffe finden |
| Materialien | * Textblatt zu „Abschluss & Bonusrätsel“ * Suchsel (wenn möglich pro Person ausdrucken) |
| Lösung | Begriffe, die mit Globalisierung zusammenhängen |

**Beschreibung und Lösung**

Dieses abschließende Suchsel ist für Gruppen gedacht, die bereits alle restlichen Herausforderungen gelöst haben. Bei dieser Aufgabe sind 14 Begriffe waagrecht, senkrecht und diagonal versteckt. Waagrechte und senkrechte Begriffe können auch in der falschen Richtung geschrieben sein.

Folgende 14 Begriffe sind im Suchsel versteckt: Vereinte Nationen, Deglobalisierung, Ungleichheit, Konkurrenz, Unternehmen, Zölle, Kooperation, Transport, Welthandel, Staatenbündnis. Abkommen, Vernetzung, global, international.

**Anmerkung**

Die Umlaute sind ausgeschrieben (z. B. Staatenbuendnis). Die markierte Lösung findet sich auf S. 41.

## 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 je **1x pro Team** benötigt.

* **Herausforderung 1 (M5):**
  + Textblatt zu Herausforderung 1
  + Quizfragen: ausgeschnitten und laminiert (empfohlen) oder als ganzes Blatt
  + Antwortraster
* **Herausforderung 2 (M6):**
  + Textblatt zu Herausforderung 2
  + Karikaturen und Beschreibungen der Karikaturen (unbedingt in Farbe drucken)
  + Hilfestellung zum Befüllen der Beschreibungen
* **Herausforderung 3 (M7):**
  + Textblatt zu Herausforderung 3
  + Beschreibung der Produktwege
  + Weltkarte (wenn möglich in A3)
  + Atlas (kann z. B. auch erst auf Nachfrage der Schüler:innen ausgegeben werden)
* **Herausforderung 4 (M8):**
  + Textblatt zu Herausforderung 4
  + Zeitungsartikel mit Lücken
  + Fehlende Textteile und Symbollegende
* **Bonusrätsel (M9):**
  + Textblatt „Abschluss & Bonusrätsel“
  + Suchsel (wenn möglich pro Person)

Alle ausgedruckten Materialien werden in einem Raum / vordefinierten Bereich ausgelegt. Die SuS bekommen zu Beginn die Aufgabe, aus den Materialien schlau zu werden, sie zu sortieren und herauszufinden, aus welchen Teilen die einzelnen Rätsel bestehen.

### Hinweiskarten

Je Team stehen 4 Hinweiskarten zur Verfügung, die beliebig eingelöst werden können. Diese Hinweise, die von L 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/2024/07/Hinweiskarten.pdf)

### Spielregel für Schüler:innen

[Vorlage Spielregeln für Schüler:innen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2022/11/Escape-Room-Spielregeln-fuer-Schueler_innen.docx)

### Optionale Materialien

* **Ticketbogen (M10)**: Mithilfe 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 ihre Lösungen zuerst auf dem Ticketbogen eintragen und 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 (M11)**: Je nach Thema des Escape Rooms und Inhalt der Box können Urkunden, Dankesbriefe oder Schilder mit Aufschriften wie „Wir haben es geschafft“ gedruckt werden.

## M4: Rahmengeschichte

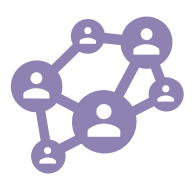
**… WIR FREUEN UNS SCHON SEHR AUF IHR KOMMEN.**

**MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN**

**DAS SCHÜLER:INNEN-PARLAMENT**

Morgen ist es so weit! Ihr reist endlich zu fünft nach Brüssel, um dort bei einer Klimakonferenz als Schüler:innen-Abgeordnete teilzunehmen. Ihr werdet dort verschiedene Leute kennenzulernen und Vorträge zum Thema Globalisierung anhören können. Das wird spannend!

Ihr lest euch nochmal genau die Einladung durch: „Wir freuen uns schon sehr auf eure 15-minütige Präsentation zum Thema ‚Globalisierung‘ und eure Perspektive als junge Menschen darauf“- Oh, oh! Ihr sollt dort auch vor den Teilnehmenden sprechen! An das habt ihr nicht mehr gedacht, oder?

Das heißt dann wohl, so schnell wie möglich über die Globalisierung informieren und eine Präsentation vorbereiten. Aber was soll man über die Globalisierung erzählen? Und was wisst ihr selbst bereits darüber? Ihr begebt euch ins „Museum übers Globale Miteinander“ und taucht gemeinsam in die Thematik ein. Arbeitet zusammen und sammlet so viele Infos wie möglich, damit ihr zum Schluss eure Präsentation gut vorbereiten könnt und ausreichend Hintergrundwissen habt.

Klingt nach einer Herausforderung, aber gemeinsam schafft ihr das bestimmt!

**Los geht’s!**

## M5: Herausforderung 1 – Fragen über Fragen

Angekommen im Museum begrüßt euch Frau Globinsky mit einem strahlenden Gesicht: „Herzlich Willkommen im ‚Museum übers Globale Miteinander‘! Es freut mich sehr, dass ihr heute den Weg zu uns gefunden habt. Ich hoffe, ihr seid ausgeschlafen, gut gestärkt und bereit, euer Wissen zu beweisen.“

Sie führt euch in den ersten Raum. Dort befindet sich eine Quizstation, die als Eintrittstest für das Museum gilt. Wer die Fragen nicht lösen kann, muss in den Kinderbereich und beim Thema Globalisierung ganz von vorne beginnen, auf Volksschulkinder-Niveau. Oje, dafür habt ihr wirklich keine Zeit. Jetzt heißt es also: Anstrengen – der Spaß geht gleich richtig los!

Die Aufgabe bei dieser Quizstation ist es, einen Code zu knacken, um die Tür zum nächsten Raum öffnen zu können. Wie ihr an den Code kommt, wollt ihr wissen? Beantwortet einfach die Fragen und zeigt, dass ihr bereits ausreichend über das Thema Globalisierung wisst. Das Geheimnis der Zahlen ist hinter vielen Themen verborgen. Nur wer die Fragen richtig beantwortet, hat eine Chance, den Code zu knacken. Aber Achtung! Bei manchen Fragen sind mehrere Antworten richtig.

Code für das Schloss: \_\_\_\_\_\_\_\_



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Frage 1  Wann seid ihr persönlich Teil der globalisierten Welt? | |  | Frage 2  Was passt NICHT zum Begriff „Globalisierung“? | |
| **A**  Wenn ihr Kleidung tragt, die in anderen Ländern hergestellt wurde | **B** Wenn ihr online mit Menschen aus anderen Ländern schreibt |  | **A**  Erdäpfel vom Bauernhof | **B** Internet |
| **C**  Wenn ihr Produkte aus dem Ausland kauft | **D** Wenn ihr internationale Musik streamt |  | **C**  Vernetzung | **D** Internationales Unternehmen |
|  |  |  |  |  |
| Frage 3  Auf welchen Ebenen kann Globalisierung wirken? | |  | Frage 4  Wer zählt zu den Akteur:innen der Globalisierung? | |
| **A**  Global | **B** Royal |  | **A**  Staatenbündnisse | **B** Unternehmen |
| **C**  International | **D** Oval |  | **C**  Einzelne Staaten | **D** Schulen |
|  |  |  |  |  |
| Frage 5  Was versteht man unter einem globalen Unternehmen? | |  | Frage 6  Welche dieser Akteur:innen zählen zu den Staatenbündnissen? | |
| **A**  Ein Unternehmen, das gemeinnützig arbeitet | **B**  Ein Unternehmen, das nur im eigenen Land aktiv ist |  | **A**  Europäische Union (EU) | **B**  Greenpeace |
| **C**  Ein Unternehmen, das ausschließlich digitale Produkte verkauft | **D**  Ein Unternehmen, das weltweit produziert oder verkauft |  | **C**  Deutschland | Ein Bild, das Symbol, Kreis, Schere enthält.  Automatisch generierte Beschreibung**D**  Vereinte Nationen (UNO) |

Ein Bild, das Symbol, Kreis, Schere enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Frage 7  Was ist typisch für den globalen Handel? | |  | Frage 8  In welchem Bereich setzen sich NGOs NICHT ein? | |
| **A**  Nur digitale Produkte werden gehandelt | **B**  Produkte reisen um die halbe Welt, bevor sie bei uns landen |  | **A**  Umweltschutz | **B**  Menschenrechte |
| **C**  Viele Länder tauschen Waren und Dienstleistungen miteinander aus | **D**  Nur große Länder dürfen miteinander handeln |  | **C**  Konsumwachstum | **D**  Medizinische Hilfe |
|  |  |  |  |  |
| Frage 9  Welche Aussagen zu NGOs sind richtig? | |  | Frage 10  Wofür steht die Abkürzung NGO auf Englisch bzw. Deutsch? | | |
| **A**  Sie sind staatlich finanziert und kontrolliert. | **B**  Sie setzen sich auf verschiedenen Ebenen ein (lokal bis global). |  | **A**  Non-Governmental Organization | **B**  Nur-Rettungs-Organisation | |
| **C**  Sie sind unabhängig von Regierungen. | **D**  Sie wollen möglichst viel Gewinn erzielen. |  | **C**  Nichtregierungsorganisation | **D**  Non-Global Organization | |
|  |  |  |  |  | |
| Frage 11  Wie können internationale Unternehmen in einer globalisierten Welt Verantwortung übernehmen? | |  | Frage 12  Welche Chancen bietet die Globalisierung für Unternehmen? | | |
| **A**  Gerechte Gesetze festlegen | **B**  Zölle für den Import erheben |  | **A**  Weniger Konkurrenz | **B**  Mehr Gesetze und Regeln | |
| **C**  Faire Arbeitsbedingungen schaffen | **D**  Steuern festlegen |  | **C**  Zugang zu neuen Märkten weltweit | **D**  Weniger Kund:innen | |

Ein Bild, das Symbol, Kreis, Schere enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Frage 13  Warum verlagern Unternehmen ihre Produktion in andere Länder? | |  | Frage 14  Welche Chancen bietet die Globalisierung für Menschen NICHT? | |
| **A**  Weil sie dort automatisch mehr Produkte verkaufen können | **B**  Weil die Umwelt dort keine Rolle spielt |  | **A**  Mehr Auswahl an Produkten | **B**  Einfacher Kontakt zu Menschen in anderen Ländern |
| **C**  Weil wichtige Rohstoffe oder Zulieferer dort näher sind | **D**  Weil es dort sonniger ist und Mitarbeiter:innen netter sind |  | **C**  Alle Menschen auf der Welt bekommen gleich viel Geld | **D**  Zugang zu Bildung und Informationen weltweit |
|  |  |  |  |  |
| Frage 15  Wie könnt ihr selbst zu einer gerechteren Globalisierung beitragen? | |  | Frage 16  Welche Herausforderungen bringt Globalisierung mit sich? | | |
| **A**  Nur Produkte aus Österreich kaufen | **B**  Produkte aus fairem Handel kaufen |  | **A**  Ausbeutung von Arbeitskräften | **B**  Gemeinsame Bekämpfung von globalen Problemen | |
| **C**  Nachhaltige Kleidung statt Fast Fashion kaufen | **D**  Möglichst günstige Produkte im Internet bestellen |  | **C**  Mehr Möglichkeiten für Länder, miteinander zu handeln | **D**  Umweltprobleme durch Transport und Produktion | |
|  |  |  |  |  | |
| Frage 17  Was bedeutet „Kooperation“ beim Thema Globalisierung? | |  | Frage 18  Was ist ein Handelsabkommen? | | |
| **A**  Zusammenarbeit zwischen Ländern oder Unternehmen | **B**  Konkurrenz zwischen zwei Marken |  | **A**  Ein Gesetz innerhalb eines Landes | **B**  Ein Vertrag zwischen Ländern über den Handel mit Waren | |
| **C**  Mehr Zölle zu erheben | **D**  Gemeinsames Lösen globaler Probleme |  | **C**  Eine Form von Kooperation | **D**  Ein Wettbewerb für Unternehmen | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Frage 19  Welche Folgen kann Konkurrenz zwischen Ländern oder Unternehmen haben? | |  | Frage 20  Welche Rolle spielen Zölle im internationalen Handel? | |
| **A**  Handelskonflikte werden verstärkt | **B**  Umweltverschmutzung wird reduziert |  | **A**  Zölle machen importierte Produkte teurer | **B**  Zölle fördern freien Handel |
| **C**  Mehr Abkommen werden geschlossen | **D**  Druck auf bessere Löhne und Arbeitsbedingungen steigt |  | **C**  Zölle senken die Preise für Kund:innen | **D**  Zölle sollen die eigene Wirtschaft schützen |
|  |  |  |  |  |
| Frage 21  Welche globalen Probleme erfordern die Zusammenarbeit aller Länder? | |  |  | | |
| **A**  Einführung einer gemeinsamen Weltwährung | **B**  Klimawandel |  |  |  | |
| **C**  Pandemien (wie Corona) | **D**  Organisation internationaler Sportveranstaltungen |  |  |  | |

Ein Bild, das Symbol, Kreis, Schere enthält.

Automatisch generierte Beschreibung



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

## M6: Herausforderung 2 – Karikaturen entschlüsseln

**Juhu, das Schloss zum nächsten Raum lässt sich öffnen! Ihr habt den Eintrittstest bestanden und könnt die nächsten Museumsräume besuchen!**

Das war wirklich super, wie ihr die Fragen richtig beantwortet und die Felder ausgemalt habt, um so an den Zahlencode zu kommen. Zufrieden klopft ihr euch gegenseitig auf die Schulter!

Im zweiten Raum erwartet euch bereits Frau Globinsky mit einem Lächeln im Gesicht: „Super gemacht! Ihr könnt wirklich stolz auf euch sein. In den folgenden Räumen wird nun nicht mehr allgemein das Thema Globalisierung behandelt, sondern jeweils der Fokus auf einzelne Inhalte gelegt.“

Ihr seht euch im Raum um, es hängen verschiedenste größere und kleinere Zeichnungen an der Wand. Über den Bildern an der Wand leuchtet die Überschrift „Globales Miteinander?“ auf. Was hier wohl zu tun ist?

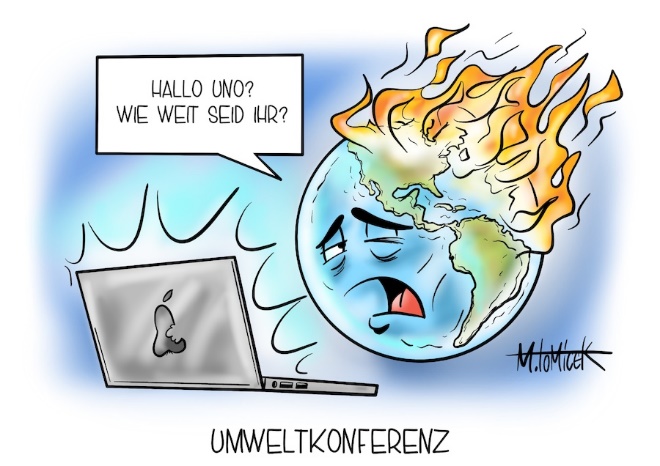
„In diesem Raum hängen verschiedene Karikaturen an der Wand. Mit einer Karikatur möchten die Ersteller:innen auf bestimmte Probleme hinweisen. Zwei wichtige Fragen sollt ihr pro Karikatur beantworten können: Welche Akteur:innen sind in den Karikaturen zu sehen? Und welches Problem bzw. Thema wird jeweils dargestellt? Wenn ihr die Karikaturen in der richtigen Reihenfolge entschlüsselt, erhaltet ihr ein Losungswort. Dieses braucht ihr, um in den nächsten Raum zu gelangen“, erklärt Frau Globinsky und verlässt dann den Raum, ohne offene Fragen zu beantworten.

Nun gut, dann ran an die Arbeit. Viel Erfolg!

Losungswort: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Gebt eurer Lehrerin bzw. eurem Lehrer Bescheid, wenn ihr glaubt, das richtige Losungswort herausgefunden zu haben.*









## Beschreibungen der Karikaturen

Auf Karikatur 1 sind ein Sensenmann und \_ **\_** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ abgebildet. Dieser steht stellvertretend für die \_ \_ \_ (Staat). Der Sensenmann verkörpert den \_ \_ \_. Zudem wird die \_ \_ \_ als Akteurin erwähnt. Es geht in dieser Karikatur um das Thema **\_** **\_** \_ \_ \_ \_ \_ **\_** \_ \_. Mit der Karikatur wird auf folgendes Problem hingewiesen: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Karikatur 2 zeigt eine Weltkugel, die eine Videokonferenz hat. Die Weltkugel steht für die \_ **\_** \_ **\_** \_ \_, die online gerade mit der \_ \_ \_ spricht; diese Akteurin ist ein   
**\_** \_ \_ \_ \_ **\_** \_ **\_** \_ \_ \_ \_ **\_** \_. Es geht in dieser Karikatur um das Thema   
\_ **\_** \_ \_ \_ \_ \_ **\_** \_ **\_** \_. Mit der Karikatur wird auf folgendes Problem hingewiesen: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Auf Karikatur 3 sind zwei Wale dargestellt. Zudem wird die \_ **\_** \_ als Akteurin erwähnt. Es geht in dieser Karikatur um das Thema **\_** \_ **\_** \_ \_ **\_** \_ \_ \_ \_ \_ \_. Mit der Karikatur wird auf folgendes Problem hingewiesen: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

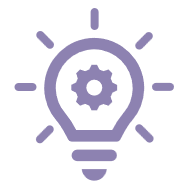
Karikatur 4 zeigt internationale Unternehmen wie **\_** \_ \_ **\_** \_ und **\_** \_ \_ \_ sowie das Staatenbündnis \_ \_. Es geht in dieser Karikatur um die Themen **\_** **\_** \_ \_ \_ \_ \_ und   
\_ \_ **\_** \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_. Mit der Karikatur wird folgendes Thema angesprochen: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Beginnt mit Rot, so hell und klar,

dann schleicht sich Gelb ganz unscheinbar.

Am Ende schließlich strahlt das Grün –

wohin das führt, könnt ihr bald sehn.



## Hilfestellungen

**Wer ist abgebildet?**

|  |  |
| --- | --- |
| **Staatenbündnisse** | EU (Europäische Union)  NATO (Nordatlantikpakt-Organisation)    UNO (Vereinte Nationen)  WHO (Weltgesundheitsorganisation, Organisation der UNO) |
|  |  |
| **Einzelne Staaten** | Österreich  USA  Kenia    Deutschland  Volksrepublik China |
|  |  |
| **Internationale Unternehmen** | Meta  Red Bull  Apple  Google  BMW |
|  |  |
| **Personen** | Alexander van der Bellen  Donald Trump    Wladimir Putin  Ursula von der Leyen |
|  |  |
| **Sonstiges** | Bildung  Umwelt  Frieden  Tod |

**Worum geht es?**

|  |  |
| --- | --- |
| **Themen** | Wirtschaft  Klimawandel  Gesundheit    Grenzen  Politik  Krieg  Meeresschutz |
|  |  |

## M7: Herausforderung 3 – Made in Everywhere

**Geschafft – mit dem richtigen Losungswort konntet ihr vom zweiten in den dritten Raum gelangen! Gut gemacht!**

Wirklich großartig, wie ihr die Begriffe richtig zugeordnet und anschließend die Buchstaben so geordnet habt, dass die Lösung gefunden werden konnte.

Auch Frau Globinsky ist begeistert. Ihr seid wirklich in einem Rekordtempo unterwegs – alle Achtung!

Ihr atmet ein paar Mal tief durch und versucht, euch auf die nächste Herausforderung zu konzentrieren. Jetzt nehmt ihr erst den neuen Raum so richtig wahr: Ihr hört Meeresrauschen, ebenso wie das laute Hupen von Schiffshörnern. Zwischendurch klingt es außerdem so, als würden weit über euch Flugzeuge fliegen. Was ist denn hier los?

Frau Globinsky erklärt euch, dass dieser Museumsraum den Titel „Made in Everywhere“ trägt. Um den Zahlencode für den nächsten Raum zu erhalten, müsst ihr den Weg von Produkten verfolgen. „Wie ihr bereits wisst, ist ein entscheidender Aspekt der Globalisierung, dass Produkte oft einen langen Weg zurücklegen, bevor sie ihr Ziel erreichen. Verfolgt diese Wege, um die richtigen Ziffern zu verraten“, spricht Frau Globinsky und verlässt dann den Raum.

Wie ein Weg eine Ziffer verraten kann, ist euch vielleicht noch nicht klar. Aber das werdet ihr sicher demnächst herausfinden. Also auf geht’s, die nächste Herausforderung will gelöst werden!

Lösungscode: \_\_\_\_\_\_\_\_



|  |
| --- |
| Ayanas neue Gesichtscreme duftet nach Luxus –  und sie hat eine echte Weltreise hinter sich.  Die Sheabutter kam aus Nigeria. Edle Duftstoffe  wurden in Frankreich hinzugefügt. Die Glas- verpackung stammt aus Tschechien. Abgefüllt  wurde die Creme in Südkorea, verpackt in Indien  und verkauft wird sie jetzt in Kamerun. |
|  |
| Harukis Eltern haben sich vor kurzem ein E-Auto gekauft. Von der Idee zum finalen Produkt hat das E-Auto bereits tausende Kilometer hinter sich gebracht. Entwickelt wurde das Auto in Kalifornien (USA), für die Produktion wurde Stahl aus Brasilien genutzt. Für die Lithium-Ionen-Batterie wurden Rohstoffe u. a. aus der Republik Südafrika benötigt. Die Chips wurden in Österreich hergestellt. Montiert wurden alle Teile in Australien, bevor das Auto in Japan verkauft wurde. |
|  |
| Astrid isst jeden Abend ein Stück dunkle Schokolade. Kaum zu glauben, welchen Weg diese Nascherei schon hinter sich hat: Die Kakaobohnen wurden in der Elfenbeinküste geerntet. Der Zucker kam aus Brasilien. In Belgien wurde alles zur feinen Schokolade verarbeitet. Und verkauft wurde sie schließlich in Norwegen. |

## 

## M8: Herausforderung 4 – Miteinander für die Umwelt

**Toll, wie ihr gemeinsam als Team Herausforderung um Herausforderung löst!**

Ihr seid nun bereits in Raum 4 angekommen. Bis auf ein kleines Abschlussrätsel ist dies bereits der letzte Raum im „Museum übers Globale Miteinander“.

Ihr wisst bereits: Ohne Umwelt können unsere Wirtschaft und Gesellschaft nicht funktionieren! Frau Globinsky weist euch deshalb abschließend auf einen Schatz hin, der in diesem Raum versteckt ist und euch den finalen Schlüsselcode verrät.

„Wir alle wissen, dass es weltweite Probleme gibt, die eine gemeinsame, globale Lösung benötigen. Zu diesen Problemen zählen z. B. Pandemien, Klimawandel und Terrorismus. Hier im Raum werdet ihr einen Zeitungsartikel aus dem Jahr 2055 finden, der euch verrät, was nötig war, um eine dieser Herausforderungen gemeinsam zu lösen, nämlich den Klimawandel.“

Macht euch auf die Suche nach dem Artikel und lest diesen sorgfältig durch. Wie ihr gleich erkennen werdet, fehlen ein paar Teile. Setzt die richtigen Ausschnitte ein und achtet anschließend auf die kleinen Symbole. Diese verraten euch den vierstelligen Zahlencode, der euch die Tür öffnen wird.

Ihr schafft das bestimmt!

Lösungscode: \_\_\_\_\_\_\_\_

Ein Bild, das Text, Buch, Brief, Darstellung enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

## Fehlende Teile für den Zeitungsartikel

|  |  |
| --- | --- |
| Ein Bild, das Text, Schrift, Darstellung enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Darstellung enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Schrift enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Säugetier, Schrift, Cartoon enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Schrift, Darstellung enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Cartoon enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Schrift, Darstellung enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |
| Ein Bild, das Text, Säugetier, Darstellung enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. | Ein Bild, das Text, Schrift, Grafiken, Darstellung enthält.  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein. |

Ein Bild, das Design, Darstellung enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

## M9: Abschluss & Bonusrätsel

**Richtig – das war laut den „Nachrichten von Übermorgen“ notwendig, um den Klimawandel eindämmen zu können!**

Auch wenn ihr wisst, dass es für den Klimawandel eine gemeinsame, globale Lösung braucht, so geht ihr trotzdem positiv gestimmt aus Raum 4 hinaus. Immerhin zeigt der Zeitungsartikel, dass es durch die gemeinsame Anstrengung aller Akteur:innen der Globalisierung möglich ist, positive Veränderungen zu schaffen.

„Das habt ihr richtig erkannt: Es geht um ein globales Miteinander, nicht um ein Gegeneinander. Nur so können wir ans Ziel kommen“, fasst Frau Globinsky zusammen. „Wie fühlt ihr euch jetzt nach diesen vier Herausforderungen?“ Puuh, das ist eine gute Frage! Anstrengend war es schon, aber ihr habt bewiesen, dass ihr bereits viel über die Globalisierung wisst und über unterschiedliche Aspekte dieses Themas sprechen könnt. Der Präsentation morgen in Brüssel sollte also nichts mehr im Weg stehen!

Apropos Präsentation: Bei so einer wichtigen Präsentation ist es sicher sinnvoll, ein paar Stichwörter und Notizen vorzubereiten, damit ihr morgen vor lauter Aufregung nicht euren Text vergesst. Ihr findet hier im Anschluss noch einen Buchstabensalat, bei dem ein paar wichtige Begriffe aus dem Themenbereich Globalisierung versteckt wurden. Seht euch das Suchsel doch mal an und markiert die Begriffe, die ihr findet. Dann habt ihr gleich einen weiteren Teil für eure Präsentation vorbereitet

.

**Findet** die 14 versteckten Begriffe, die zum Thema Globalisierung passen[[3]](#footnote-4):

Ein Bild, das Hut, Kleidung, Cartoon, Menschliches Gesicht enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| H | D | N | X | T | U | E | I | R | T | H | S | X | Y |
| T | A | E | N | E | N | H | A | B | Y | D | I | T | D |
| L | A | N | O | I | T | A | N | R | E | T | N | I | E |
| S | F | O | V | E | E | A | A | Y | L | P | D | E | G |
| N | O | I | T | A | R | E | P | O | O | K | N | H | L |
| U | O | T | N | T | N | W | R | U | X | Y | E | H | O |
| H | J | A | D | Q | E | H | B | O | E | V | U | C | B |
| S | I | N | M | C | H | A | L | C | B | E | B | I | A |
| Y | N | E | N | W | M | J | O | Y | O | R | N | E | L |
| Q | E | T | D | H | E | I | F | L | A | N | E | L | I |
| K | M | N | I | U | N | L | Q | J | F | E | T | G | S |
| N | M | I | X | M | G | X | T | H | V | T | A | N | I |
| H | O | E | Y | H | U | L | J | H | B | Z | A | U | E |
| F | K | R | I | R | K | M | O | V | A | U | T | Q | R |
| F | B | E | L | L | E | O | Z | B | H | N | S | P | U |
| W | A | V | D | A | E | N | H | Y | A | G | D | V | N |
| K | O | N | K | U | R | R | E | N | Z | L | U | E | G |
| A | J | B | T | R | O | P | S | N | A | R | T | I | L |

Hinweis: Umlaute werden im Suchsel in zwei Buchstaben umgewandelt (z. B. Ä = AE).

Deglobalisierung, Vereinte Nationen, Ungleichheit, Konkurrenz, Unternehmen, Zölle, global, international, Kooperation, Transport, Welthandel, Staatenbündnis. Abkommen, Vernetzung

## M10: Ticketbogen

**?**

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

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

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

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

**!**

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

Bonusrätsel: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Zusätzliche Notizen:

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

## Medaille mit einfarbiger FüllungM11: Urkunde

**für besonderes Engagement bei der Klimakonferenz in Brüssel**

Wir danken den Schüler:innen aus Österreich ganz herzlich für die engagierte und inspirierende Teilnahme an der Klimakonferenz.

Mit eurer 15-minütigen Präsentation zum Thema „Globales Miteinander – Gemeinsam für unseren Planeten“ habt ihr nicht nur euer Wissen über globale Zusammenhänge unter Beweis gestellt, sondern auch gezeigt, wie wichtig es ist, über Ländergrenzen hinweg zusammenzuarbeiten.

Euer Beitrag hat deutlich gemacht: Nur gemeinsam können wir globale Herausforderungen wie den Klimawandel oder Pandemien bewältigen. Ihr habt kreative Lösungsansätze vorgestellt, die Bedeutung von Solidarität betont und anderen Teilnehmenden Denkanstöße gegeben.

Besonders beeindruckt hat uns eure klare Haltung, euer Engagement und euer Mut, vor einem großen Publikum Stellung zu beziehen. Ihr seid ein starkes Beispiel dafür, dass junge Menschen nicht nur zuhören, sondern aktiv mitgestalten wollen und können.

Vielen Dank für eure wertvolle Beteiligung und euren Einsatz für eine lebenswerte Zukunft!

Im Namen des Organisationsteams



# Lösungen

## Lösung zu Herausforderung 1

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 1 | Fragen über Fragen |
| Lösung | Schloss dreistellig 1, Kombination 518 |

**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):**

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

Bei Frage 1 sind somit die Antworten A, B, C und D richtig, bei Frage 2 ist Antwort A richtig, bei Frage 3 die Antworten A und C, bei Frage 4 die Antworten A, B und D usw. Die Zeilen nach Frage 7 und 14 sind hellgrau eingefärbt, um die Zahlen optisch voneinander zu trennen. Die Antworten auf Frage 1-7 ergeben die erste Zahl (= 5), die Antworten auf Frage 8-14 die zweite Zahl (= 1) und die Antworten auf Frage 15-21 die dritte Zahl (= 8). Der richtige Lösungscode ist **518**.

## Lösung zu Herausforderung 2

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 2 | Karikaturen entschlüsseln |
| Lösung | Schloss mit Schlüssel (wird bei L hinterlegt) |

**Lösung**

Die SuS füllen alle Lücken bei den Beschreibungen der Karikaturen aus. Wichtig sind dabei insbesondere die strichlierten Lücken, die Ausformulierungen der dargestellten Probleme und Themen können sich je nach Gruppe leicht unterscheiden (= individuelle Lösung).

Auf Karikatur 1 sind ein Sensenmann und D**O**NALD TRUMP abgebildet. Dieser steht stellvertretend für die USA (Staat). Der Sensenmann verkörpert den TOD. Zudem wird die WHO als Akteurin erwähnt. Es geht in dieser Karikatur um das Thema **GE**SUNDH**E**IT.

Karikatur 2 zeigt eine Weltkugel, die eine Videokonferenz hat. Die Weltkugel steht für die U**M**W**E**LT, die online gerade mit der UNO spricht; diese Akteurin ist ein **S**TAAT**E**N**B**ÜNDN**I**S. Es geht in dieser Karikatur um das Thema K**L**IMAWA**N**D**E**L.

Auf Karikatur 3 sind zwei Wale dargestellt. Zudem wird die U**N**O als Akteurin erwähnt. Es geht in dieser Karikatur um das Thema **M**E**E**RE**S**SCHUTZ.

Karikatur 4 zeigt internationale Unternehmen wie **A**PP**L**E und **M**ETA sowie das Staatenbündnis EU. Es geht in dieser Karikatur um die Themen **PO**LITIK und WI**R**TSCHAFT.

Sind alle Lücken richtig ausgefüllt, so ist die Aufgabe der SuS, zuerst der Reihe nach alle Buchstaben auf den roten Linien zu notieren, anschließend jene auf den gelben und zum Schluss jene auf den grünen (siehe Hinweis am Seitenende). Daraus ergibt sich folgendes Losungswort: **GEMEINSAM PROBLEME LOESEN**. Mit diesem Losungswort gehen die SuS zur Lehrkraft und erhalten dort den Schlüssel für das Schloss.

## Lösung zu Herausforderung 3

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 3 | Made in Everywhere |
| Lösung | Schloss dreistellig 2, Kombination 031 |

**Lösung**

Die SuS lesen die drei Wegbeschreibungen durch, die die Produkte hinter sich haben, und zeichnen diese auf der Weltkarte nach. Aus jeder Beschreibung ergibt sich eine Ziffer. Zeichnet man den Weg von Ayanas Gesichtscreme nach, so ergibt sich daraus die Ziffer 0. Aus dem Produktweg des E-Autos von Harukis Eltern ergibt sich eine 3. Verfolgt man die Route von Astrids Schokolade ist auf der Weltkarte eine 1 zu erkennen. Der richtige Code lautet somit **031**.

Ein Bild, das Diagramm, Karte enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Ein Bild, das Diagramm, Zeichnung, Entwurf, Karte enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Ein Bild, das Diagramm, Entwurf, Karte enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

## Lösung zu Herausforderung 4

|  |  |
| --- | --- |
| Herausforderung 4 | Miteinander für die Umwelt |
| Lösung | Schloss vierstellig, Kombination 7290 |

**Lösung**

Ziel der Aufgabe ist es zu erkennen, welche vier Ausschnitte in die Lücken des Zeitungsartikels reinpassen. Die folgenden Satzteile fehlen:

* Lücke 1: Der weltweite CO₂-Ausstoß ist gesunken, extreme Wetterlagen nehmen ab.
* Lücke 2: verpflichtende Strafen bei Verstößen gegen Klimaziele
* Lücke 3: Große Firmen mussten nachweisen, dass ihre Produktion klimaneutral ist.
* Lücke 4: „Was kann ich tun – zusammen mit anderen?“

Wenn die SuS die richtigen Textteile einsetzen, sehen sie auf den Ausschnitten folgende Symbole: Regenwolke, Bein, Spinnennetz, Eule. Mit der untenstehenden Erklärung wird erklärt, wie die Symbole zu entschlüsseln sind und daraus Zahlen entstehen:

* Regen: r = si, g = b. Daraus ergibt sich sieben = 7.
* Bein: b = zw, n. Daraus ergibt sich zwei = 2.
* Netz: tz = un. Daraus ergibt sich neun = 9.
* Eule: e1 = n, e2 = l. Daraus ergibt sich null = 0.

Das ergibt die Zahlenkombination **7290**. Die restlichen Textteile und Symbole werden nicht benötigt.

## Lösung fürs Bonusrätsel

|  |  |
| --- | --- |
| Bonusrätsel | Buchstaben-Chaos |
| Lösung | Begriffe, die mit Globalisierung zusammenhängen |

**Lösung**

Folgende 14 Begriffe sind im Suchsel versteckt: Vereinte Nationen, Deglobalisierung, Ungleichheit, Konkurrenz, Unternehmen, Zölle, Kooperation, Transport, Welthandel, Staatenbündnis. Abkommen, Vernetzung, global, international. Die Umlaute sind ausgeschrieben (z. B. Staatenbuendnis).

Helles Lila: von unten nach oben

Dunkleres Lila: von oben nach unten

Grau: von links nach rechts

Grün: von rechts nach links

Gelb: diagonal

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| H | D | N | X | T | U | E | I | R | T | H | S | X | Y |
| T | A | E | N | E | N | H | A | B | Y | D | I | T | D |
| L | A | N | O | I | T | A | N | R | E | T | N | I | E |
| S | F | O | V | E | E | A | A | Y | L | P | D | E | G |
| N | O | I | T | A | R | E | P | O | O | K | N | H | L |
| U | O | T | N | T | N | W | R | U | X | Y | E | H | O |
| H | J | A | D | Q | E | H | B | O | E | V | U | C | B |
| S | I | N | M | C | H | A | L | C | B | E | B | I | A |
| Y | N | E | N | W | M | J | O | Y | O | R | N | E | L |
| Q | E | T | D | H | E | I | F | L | A | N | E | L | I |
| K | M | N | I | U | N | L | Q | J | F | E | T | G | S |
| N | M | I | X | M | G | X | T | H | V | T | A | N | I |
| H | O | E | Y | H | U | L | J | H | B | Z | A | U | E |
| F | K | R | I | R | K | M | O | V | A | U | T | Q | R |
| F | B | E | L | L | E | O | Z | B | H | N | S | P | U |
| W | A | V | D | A | E | N | H | Y | A | G | D | V | N |
| K | O | N | K | U | R | R | E | N | Z | L | U | E | G |
| A | J | B | T | R | O | P | S | N | A | R | T | I | L |

## Hinweise für die Herausforderungen 1-4 und das Bonusrätsel

Je Team stehen 4 Hinweiskarten zur Verfügung, die beliebig eingelöst werden können. Diese Hinweise, die von L 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: Quizfragen der Reihe nach beantworten (alle Fragen müssen beantwortet werden, um den Zahlencode zu erhalten), auf Lösungsblatt die richtigen Kästchen anmalen, die daraus entstehenden Ziffern lesen
* Hinweise Herausforderung 2: Beschreibungen genau durchlesen und fehlende Begriffe einsetzen, beim Einsetzen der Begriffe auf die Buchstabenanzahl achten, färbig unterstrichene Buchstaben separat notieren, je nach Farbe die Buchstaben ordnen (zuerst unterstrichene Buchstaben in Rot, dann Gelb und Grün), Buchstaben zu Losungswort zusammenfügen
* Hinweise Herausforderung 3: Beschreibungen durchlesen und genannte Länder auf der Weltkarte suchen (Atlas zur Hand nehmen), Routen nachzeichnen, pro Beschreibung eine andere Farbe nehmen (um die Zahlen unterscheiden zu können), Linien ergeben grob Zahlen, Blatt muss manchmal gedreht werden, um die Ziffern zu erkennen
* Hinweise Herausforderung 4: Zeitungsartikel genau lesen und fehlende Ausschnitte auswählen, richtige Reihenfolge der Ausschnitte beachten, Symbol auf Textteilen ansehen und untenstehende Decodierungstabelle zur Hand nehmen, aus jedem Symbol ergibt sich eine Ziffer, Ziffern der Reihe nach anordnen (so wie die Ausschnitte im Zeitungsartikel vorkommen)
* Hinweise Bonusrätsel: versteckte Wörter sind im Kasten zu finden, Begriffe können waagrecht, senkrecht und diagonal sein (waagrecht und senkrecht auch jeweils in die falsche Richtung)

# Anhang

## Bilder

Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um eigene Darstellungen. Alle Bilder und Abbildungen sind aus der Lizenz ausgenommen.

23, Karikatur Donald Trump und WHO, Kostas Koufogiorgos / Toonpool  
23, Karikatur Erderwärmung und UNO, Mirco Tomicek / Toonpool  
24, Karikatur Hochsee-Abkommen, markus-grolik / Toonpool  
24, Karikatur EU und internationale Unternehmen, markus-grolik / Toonpool  
28, Hautcreme, andreas160578 / Pixabay  
29, Weltkarte, Hölzel Verlag / [www.hoelzel.at](http://www.hoelzel.at)

**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)

Creative Commons Lizenzvertrag**CC BY NC SA**

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

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2025) [Globales Miteinander: Escape Room](https://wirtschaft-erleben.at/?post_type=material&p=23209&preview=true). 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. Auf Seite 37 ist das ausgefüllte Antwortraster zu finden. [↑](#footnote-ref-3)
3. Das Suchsel wurde mithilfe von www.suchsel.net erstellt. [↑](#footnote-ref-4)