

***The Lost Kiwi* - Ein englischsprachiger Escape-Room für die Grundschule**

Beschreibung des Detective Escape-Rooms

Rebecca Bencclowitz, Mareike Brückner, Tessa Meimerstorf

Das Spiel *The Lost Kiwi*, das für vierte Klassen konzipiert wurde, enthält neben klassischen Elementen eines Escape-Rooms auch Aspekte eines *Treasure Hunts*. Die Spieler*innen sind in diesem Escape-Room nicht in einen Raum eingesperrt, sondern müssen als Detektiv*innen einen Fall lösen und ihren Standort dafür mehrfach wechseln. Aufgrund der Konzeption der einzelnen Rätsel (z. B. das Öffnen einer verschlossenen Tür oder eines Zahlenschlosses), die die Detektiv*innen auf ihrem Weg zur Lösung des Falls bewältigen müssen, wird das Spiel als ein *Detective Escape-Room* klassifiziert. Der Detektivfall stellt somit das übergeordnete, für die jeweiligen Spieler*innen interessante und bedeutsame Narrativ des Escape-Rooms dar.

Zu Beginn des Spiels erhalten die SuS die für die Lösung des Falls benötigte Ausstattung (s. A. 1). Zu dieser gehören ihre Detektiv*innenausweise, auf die sie ihren eigenen oder einen fiktiven Namen notieren können. Diesen Namen tragen sie während des Spiels um den Hals. Dies soll das Eintauchen in die Geschichte bzw. ihre Rolle erleichtern. Ihnen wird zudem erklärt, dass sie sich für jedes Rätsel Tipps erkaffen können (englische für 1 NZ\$, deutsche für 50 Cent). Dabei können sie jeweils zwischen sogenannten *Strategy* oder *Language Tips* wählen (s. A. 2). Sie werden auch darauf hingewiesen, dass sie keine konkreten Aufgabenstellungen erhalten werden. Die Devise lautet: „Ausprobieren und kreativ sein!“

Der Fall, den die Detektiv*innen lösen sollen, besteht darin, den seltenen und schmerzlich vermissten Kiwi namens Peet wiederzufinden, der zuletzt in seinem Gehege in einem Wildlife Centre in Neuseelands Hauptstadt Wellington gesehen wurde. Dies erfahren die Kinder in einer Videobotschaft (s. A. 3) aus Neuseeland, zu der sie mithilfe eines QR-Codes gelangen, der sich als Briefmarke auf einem Umschlag (s. A. 4) befindet, den die Detektiv*innen zunächst von der Spielleitung erhalten. Somit müssen die Spieler*innen zunächst herauszufinden, dass sie mit dem zuvor erhaltenen Smartphone den QR-Code einscannen müssen, um weitere Informationen zu erhalten. Im Video spricht der neuseeländische Tierpfleger Craig Mahoe, der ihnen im späteren

Spielverlauf erneut begegnen wird. Sie erfahren unter anderem, dass Peet das letzte Mal am Mittwoch um 14 Uhr gesehen wurde. Diese im Video enthaltenen Informationen sind zentral für den weiteren Verlauf des Spiels. Mit dem Umschlag erhalten sie zudem einen Brief von Phil (s. A. 5), dem Leiter des Wildlife Centres des DOC (Department of Conservation), sowie drei Flugtickets nach Neuseeland (s. A. 6). In dem Brief bittet Phil die Detektiv*innen erneut um ihre Hilfe und weist sie darauf hin, dass die Gatenummern auf den Flugtickets fehlen. Darin besteht das erste große Rätsel, das die Kinder lösen müssen, um Peet zu retten. Sie müssen die vier verschiedenen Gate-schilder (s. A. 7) wahrnehmen, die in dem Raum verteilt sind, in dem sich die Kinder zu dieser Zeit befinden. Auf diesen Schildern befinden sich jeweils ein roter Buchstabe und eine blaue Zahl. Die Kinder müssen dann herausfinden, dass in der Adresse auf dem Briefumschlag ebenfalls ein Buchstabe rot und eine Zahl blau geschrieben ist, und schlussfolgern, dass es sich hierbei um den Hinweis auf das Gate handelt, zu dem sie gehen müssen. Am Gate „A 21“ werden sie von der DOC-Tierpflegerin Emily Brown (idealerweise einer zusätzlichen Person mit Namensschild; s. A. 8) empfangen. Diese heißt die Detektiv*innen in Neuseeland willkommen und führt sie zur nächsten Station.

Das leere Kiwigehege im Wildlife Centre ist wie folgt gestaltet: In einer Ecke eines Raumes sind Zeitungspapier und Stroh ausgelegt. An den Wänden hängen die folgenden drei Zettel: (1) eine Vermisstenanzeige, auf der erneut festgehalten ist, wann genau Peet das letzte Mal gesehen wurde (s. A. 9), (2) ein Schichtplan der Mitarbeiter*innen des Wildlife Centres (s. A. 10) und (3) eine Adressliste der Tierpfleger*innen (s. A. 11), die auch auf dem Schichtplan zu finden sind. Um dieses zweite Rätsel zu lösen, muss herausgefunden werden, wer den Kiwi zuletzt gesehen hat und wo diese Person wohnt, um sie aufsuchen zu können. Dem Schichtplan ist zu entnehmen, dass Peet kurz nach Craig Mahoes Schicht verschwunden ist und er somit derjenige ist, der ihn das letzte Mal gesehen hat. Seine Adresse finden die Detektiv*innen auf der Adressliste. Ein weitere Hinweis, der die Detektiv*innen auf Craigs Spur führen soll – eine gelbe Notiz: „Hi Craig, call me back!“ (s. A. 12) – ist im Heu versteckt.

In einer festgelegten Straße, z. B. der *4d Class Street* – also vor dem Klassenraum der 4d –, stehen die Spieler*innen vor der verschlossenen Haustür von Craig (s. A. 13). Bei diesem dritten Rätsel muss zunächst ein Brief (s. A. 14) unter der Fußmatte

gefunden werden, in dem die traditionelle Begrüßung der Maoris, der Ureinwohner Neuseelands, erläutert wird. Die Detektiv*innen müssen schlussfolgern, dass mindestens eine*r von ihnen der Anleitung folgen und den *Hongi* mit dem Bild von Craigs Gesicht (s. A. 15) auf seiner Haustür durchführen muss, um eintreten zu dürfen.

In Craigs Haus wartet das vorletzte und somit vierte Rätsel auf die Detektiv*innen. Zunächst müssen sie eine Karte (s. A 16) finden. Auf dieser *Hörspurlandkarte* ist erneut ein QR-Code abgedruckt. Diesen müssen sie einscannen, um zur *Hörspurge-schichte* zu gelangen (s. A 17). Das Rätsel besteht darin, die nummerierten Abbildungen auf der Karte anhand der Geschichte in die richtige Reihenfolge zu bringen. Haben sie dies geschafft, erhalten sie den Zahlencode 35412. Dieser entspricht der Zahlenfolge über dem Namen von *Oliver Grande* auf der rechten Seite der Karte. Bei dieser Person handelt es sich um den in der Hörspurgegeschichte erwähnten Mann, der Peet mit einem Fernglas beobachtet hat. Unter seinem Namen ist zudem seine Adresse zu finden, zu welcher die Detektiv*innen anschließend gehen müssen.

Bei Oliver Grandes Adresse angelangt, müssen sie das finale Rätsel lösen. Sein Haus ist frei zugänglich. Etwas versteckt befindet sich eine Schatztruhe, die mit einem Zahlenschloss verriegelt ist (s. A 18). Unter der Truhe ist ein gefalteter Zettel befestigt: ein Logical, das von den Detektiv*innen gelöst werden muss (s. A 19), um die Zahlenkombination für das Zahlenschloss herauszufinden. Haben die Kinder alle bezifferten Informationen den richtigen Vögeln zugeordnet, ergibt die grau hinterlegte Zeile des Kiwis den Lösungscode. In der Truhe finden die Detektiv*innen Peet, ein Bild von Oliver Grande sowie eine kleine Notiz (s. A. 20), die Aufschluss darüber gibt, weshalb dieser den Kiwi gekidnappt hat: Er ist Wissenschaftler und wollte mehr über diese seltene Vogelart erfahren. Mit der erfolgreichen Rettung von Peet endet das Spiel und die Detektiv*innen erhalten eine Urkunde (s. A 21).

Anhang

Anhang 1: Ausstattung der Spieler*innen



Anhang 2: Tippkarten
Rätsel 1

STRATEGY TIP

RÄTSEL 1

Achtet auf die Farben.



STRATEGY TIP

RIDDLE 1

 (look) at the  (colours).



STRATEGY TIP

RÄTSEL 1

Schaut euch die Adresse genau an.



STRATEGY TIP

RIDDLE 1

 (look) at the address.



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 1

is missing =
fehlt



LANGUAGE TIP

RIDDLE 1

is missing =
is not there



STRATEGY TIP

RÄTSEL 1

Schaut euch im Raum um. Wie sehen die Gate-Schilder aus?



STRATEGY TIP

RIDDLE 1

 (look) at these.  (look) at the  (letters) and  (numbers).



Rätsel 2

STRATEGY TIP

RÄTSEL 2

Schaut auf den Schichtplan. Wer hat Peet zuletzt gesehen?



STRATEGY TIP

RIDDLE 2

(Look) at the shift plan. Who (saw) Peet at (2 o'clock)?



STRATEGY TIP

RÄTSEL 2

Schaut im Heu nach. Dort findet ihr einen weiteren Hinweis



STRATEGY TIP

RIDDLE 2

(Look) in the (hay). There is another tip.



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 2

shift plan = Schichtplan



LANGUAGE TIP

RIDDLE 2

shift plan = a list of who worked when



STRATEGY TIP

RÄTSEL 2

Wo könntet ihr Craig finden?



STRATEGY TIP

RIDDLE 2

Where can you (find) Craig?



Rätsel 3

STRATEGY TIP

RÄTSEL 3

Wie begrüßen sich Maoris? Überlegt, was ihr machen und anschließend sagen müsst.



LANGUAGE TIP

RIDDLE 3

How do Maoris  (say) hello to others? What can you do and  (say) to  (get into) the house?



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 3

to greet somebody
= jemanden begrüßen



LANGUAGE TIP

RIDDLE 3

to greet somebody
=  (to say hello)



Rätsel 4

STRATEGY TIP

RÄTSEL 4

Sucht die
Adresse.



STRATEGY TIP

RIDDLE 4

 (Go) to
this address.



STRATEGY TIP

RÄTSEL 4

Ich glaube
es ist ein
Mann!



STRATEGY TIP

RIDDLE 4

I 
(think) it is a
man!



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 4

left
= verlassen

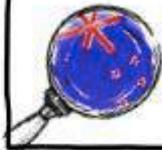


LANGUAGE TIP

RÄTSEL 4

left = 
(go) away

(In the past;
for example:
"Yesterday, I
left ...")



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 4

gone
= weg



LANGUAGE TIP

RIDDLE 4

gone =
away / not
there



STRATEGY TIP

RÄTSEL 4

(Zahl 3 aufschreiben und sagen:)
Das passiert als erstes!



STRATEGY TIP

RIDDLE 4

number 3 happens 1. (first)!



STRATEGY TIP

RÄTSEL 4

Bringt die Bilder in die richtige Reihenfolge.



STRATEGY TIP

RIDDLE 4

put the  (pictures) in the correct order.



123

LANGUAGE TIP

RÄTSEL 4

feed = füttern



LANGUAGE TIP

RIDDLE 4

feed = give food



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 4

grab = nehmen



LANGUAGE TIP

RIDDLE 4

grab =  (take)



STRATEGY TIP

RÄTSEL 5

Schaut unter
die Truhe.



STRATEGY TIP

RIDDLE 5

 (Look)
underneath the
treasure chest.



STRATEGY TIP

RÄTSEL 5

Findet den
Code.



STRATEGY TIP

RIDDLE 5

 (Find)
the code.



STRATEGY TIP

RÄTSEL 5

Die erst Zahl in
der Tabelle ist
8.



STRATEGY TIP

RIDDLE 5

The number in
the 1. (first)
 (box) is 8.



STRATEGY TIP

RÄTSEL 5

Ihr müsst die
Zahlen in die
Tabelle
schreiben.



STRATEGY TIP

RIDDLE 5

 (write) the
123 (numbers) in
the  (boxes).



STRATEGY TIP

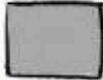
RÄTSEL 5

Die grauen
Boxen sind
wichtig!



STRATEGY TIP

RIDDLE 5

The grey 
(boxes) are
important!



STRATEGY TIP

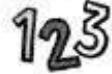
RÄTSEL 5

Die Zahlen
bilden einen
Code.



STRATEGY TIP

RIDDLE 5

The 
(numbers) are
the code.



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 5

chest
= Truhe



LANGUAGE TIP

RIDDLE 5

chest =
treasure box



LANGUAGE TIP

RÄTSEL 5

locked =
verschlossen



LANGUAGE TIP

RIDDLE 5

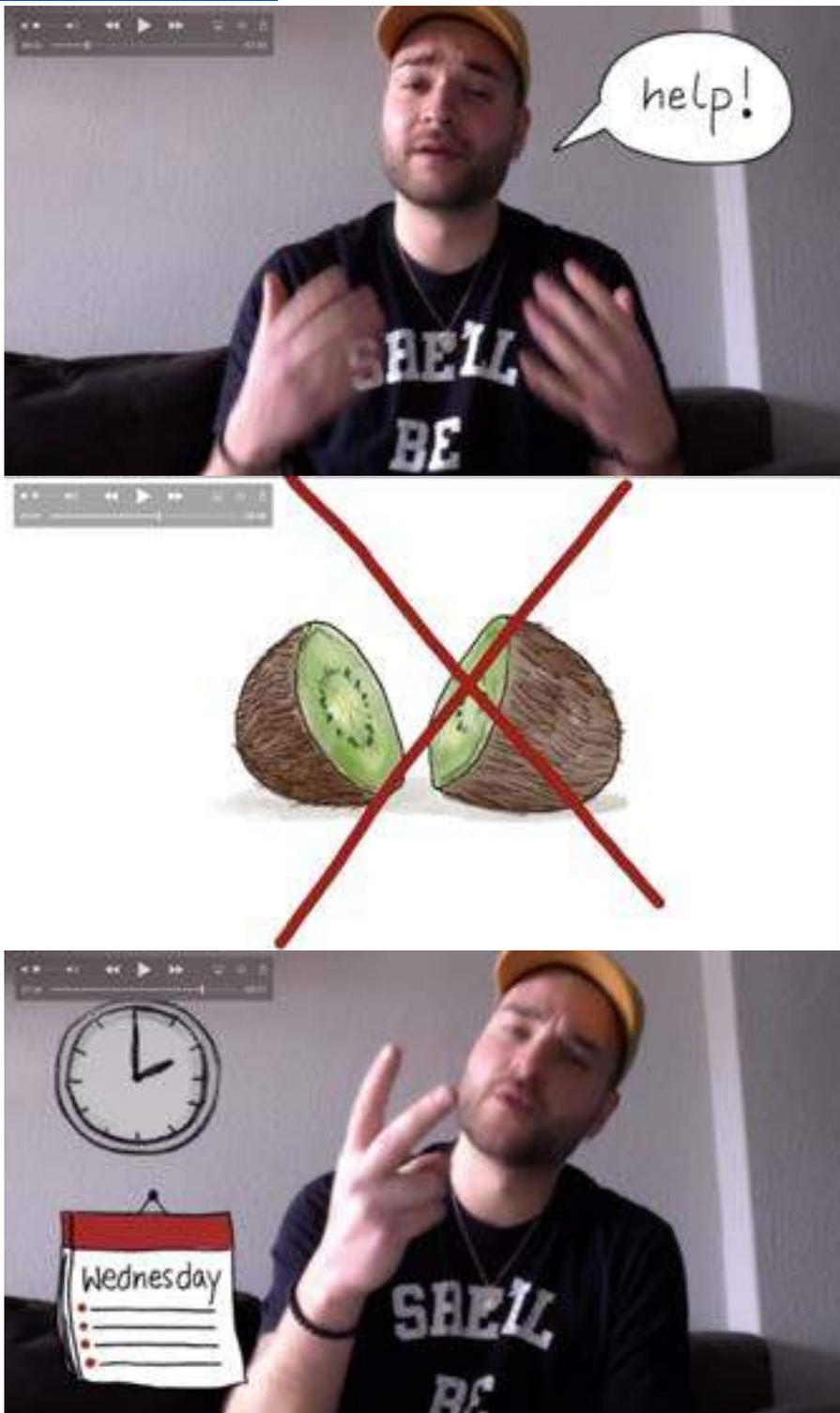
locked = when you
need a  (key)
to open it



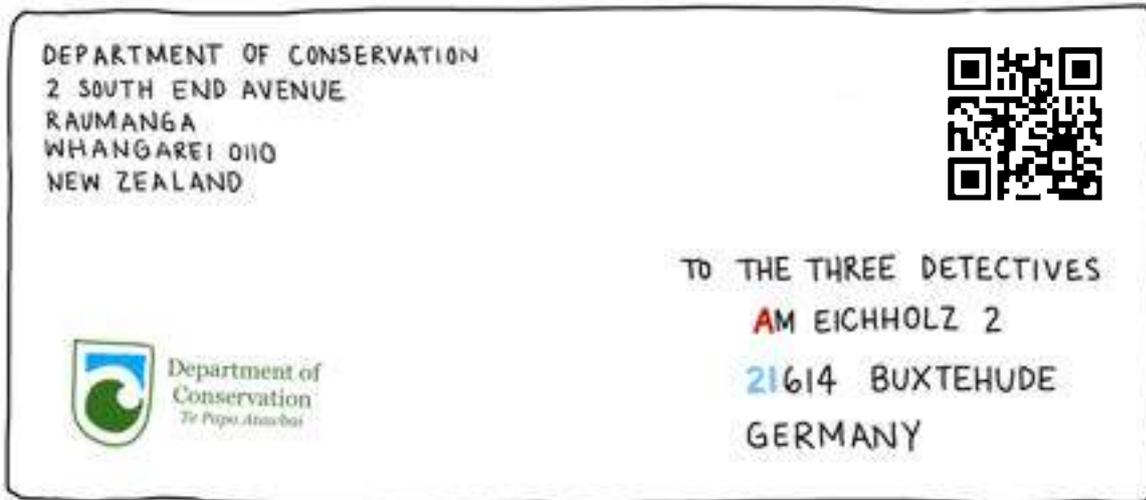
Anhang 3: Videobotschaft (Stills)

Die komplette Videobotschaft kann unter folgendem Link abgerufen werden:

<https://youtu.be/5yvNsHljEY8>.



Anhang 4: Briefumschlag (Rätsel 1)



Anhang 5: Brief von Phil

Wellington,

Dear Detectives,



Here are your  (flight tickets) to Wellington, New Zealand.

The gate number is missing on the  (tickets).

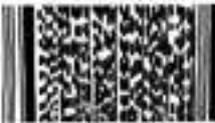
Can you  (find out) what the gate **123** (number) is?

 (See) you soon,
Phil

P.S. Peet was last  (seen)  at (2 o'clock).

Anhang 6: Flugtickets

Anmerkung: Die Flugtickets sind so gestaltet, dass sie individuell angepasst werden können. D. h. sowohl die Namen der jeweiligen Spieler*innen, als auch das Datum und die Uhrzeit können auf die ausgedruckten und laminierten Tickets geschrieben werden.

AIR NEW ZEALAND 	
ECONOMY	
TO: WELLINGTON	FLIGHT: NZ 281
DATE:	<small>594281</small>
ESTMATED BOARDING	GATE: SEAT: 61G
	

AIR NEW ZEALAND 	
ECONOMY	
TO: WELLINGTON	FLIGHT: NZ 281
DATE:	<small>594281</small>
ESTMATED BOARDING	GATE: SEAT: 61F
	

AIR NEW ZEALAND 	
ECONOMY	
TO: WELLINGTON	FLIGHT: NZ 281
DATE:	<small>594281</small>
ESTMATED BOARDING	GATE: SEAT: 61H
	

Anhang 7: Gateschilder

GATE A11

GATE C13

GATE A21

GATE B8

Anhang 8: Namensschilder der DOC Mitarbeiter*innen



MISSING!



This is Peet, the last Kiwi at the Wildlife Centre.

Peet was last  (seen) on Wednesday at  (2 o'clock).

He must have been kidnapped.

If you  (hear) or  (see) anything, please contact the DOC.

Greetings, Emily

Anhang 11: Adressliste

Anmerkung: Die Adressen können ggf. an die örtlichen Gegebenheiten angepasst werden.

ADDRESSES

Emily Brown

1a Classroom Road
Johnsonville
WELLINGTON 6004
NEW ZEALAND

Arthur Smith

2 Class Street
Mount Victoria
WELLINGTON 6011
NEW ZEALAND

Craig Mahoe

4d Class Street
Mount Victoria
WELLINGTON 6011
NEW ZEALAND

Sophie Green

29 Playground Way
Mount Victoria
WELLINGTON 6011
NEW ZEALAND

Anhang 12: Notiz an Craig Mahoe



Anhang 13: Haustür von Craig Mahoe



Anhang 14: Brief und Puzzle (Rätsel 4)

Anmerkung: Dieser Brief ist in einem Umschlag im Spiel unter einer Fußmatte (Pappe) mit der Aufschrift „Kia Ora“ versteckt. In dem Umschlag befindet sich auch ein Puzzle (s. Bild). Das Bild des traditionellen Hongis wurde ausgedruckt, laminiert und in Puzzleteile zerschnitten.

Kia Ora Detectives!

Kia Ora means "Hello" in the Maori language.

The Maori were the **1.** (first) people to live in New Zealand many years ago.

My family and I are also Maori.

One of our traditions is our special way of  (greeting) each other.

It is called the "Hongi".

When you  (greet someone), you  (shake their hand) and press your  (forehead) and  (nose) against their  (forehead) and  (nose).

Remember to   (close your eyes) when you do the "Hongi" and

 (say) "Kia Ora" afterwards.

Do you know how you can  (enter) my house now?

Craig



HONGI

Anhang 15: Bild von Craig Mahoe



Anhang 16: Hörspurlandkarte

Anmerkung: Die Adressen können ggf. an die örtlichen Bedingungen angepasst werden. Der QR-Code führt die Detektiv*innen zum Video bzw. der Hörspurgeschichte.



① ② ③ ④ ⑤

Ben Spencer
13 Stair Street

④ ② ⑤ ① ③

Trixie Simpson
13 Playground Way

③ ⑤ ④ ① ②

Oliver Grande
4a Classroom Road

⑤ ① ③ ② ④

Sue Harper
3c Door Way

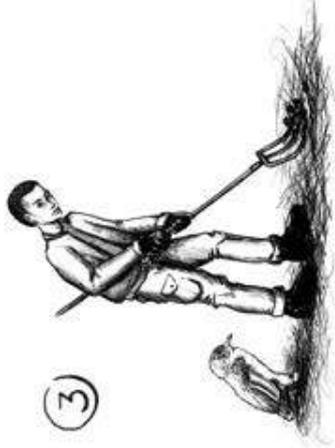
②



①



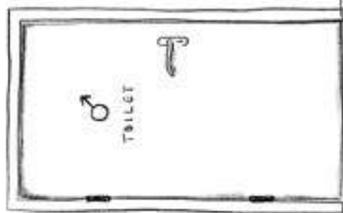
③



④



⑤



Anhang 17: Hörspurgeschichte und Skript

Anmerkung: Das Video bzw. die Hörspurgeschichte kann unter folgendem Link abgerufen werden: <https://youtu.be/Y2jqEcOmHzQ>. Folgender Text als Teleprompter-Version im Video ab und wird gleichzeitig von einem Muttersprachler (im Spiel Craig Mahoe) erzählt.

Hello Detectives,

At around  (1 o'clock) I  (went) to the  (enclosure)

of the  (penguins).

I  (cleaned) the  (enclosure).

Then, I  (went) to the toilet.

I wanted to  (go) to Peet's  (enclosure) next.

I had to  (feed) him.

So, I  (grabbed the bucket) with the worms and  (went) to

Peet's  (enclosure).

He got his food and was  (happy).

At around  (2 o'clock) I  (left).

Everything was normal ... Wait a second!

I  (saw) a man.

The man  (watched) Peet.

He often  (watches) Peet.

But I don't know his name.

Later, when Emily wanted to  (look) after the Kiwi at around

 (3 o'clock), Peet was  (gone).

I was the last one who  (saw) Peet.

What I want to know is ... who was that man? What is his name?

Craig

Anhang 18: Verschlossene Truhe und das verwendete Zahlenschloss



Anhang 19: Logical

	Can they fly? 	How much do they weigh? 	What do they eat? 
Kea 		5	
Kiwi 			
Little Blue Penguin 			

- All three animals are birds. They have feathers.
- Kiwis have brown feathers and a long beak.
- One animal  (eats) small fish (2). It often  (swims) in the ocean.
- One animal has a long beak. It  (weighs) 2-3kg (3).
- Keas have green and orange feathers.
- The Little Blue Penguin can only  (swim) or  (walk) (9).
- One animal  (weighs) 1kg (4). Its feathers are blue-gray.
- One animal has brown feathers. It can't  (fly) (1).
- One bird has green feathers. It  (weighs) 700-1100g (5).
- One animal often  (swims) in the ocean. Its feathers are blue-gray.
- One bird  (weighs) 700-1100g. It  (eats) fruits, leaves, and seeds (6).
- One animal  (eats) worms (7). It has brown feathers.
- One animal  (eats) fruits, leaves, and seeds. It can  (fly) (8).



feathers



beak



fish



worms



fruits



ocean



seeds

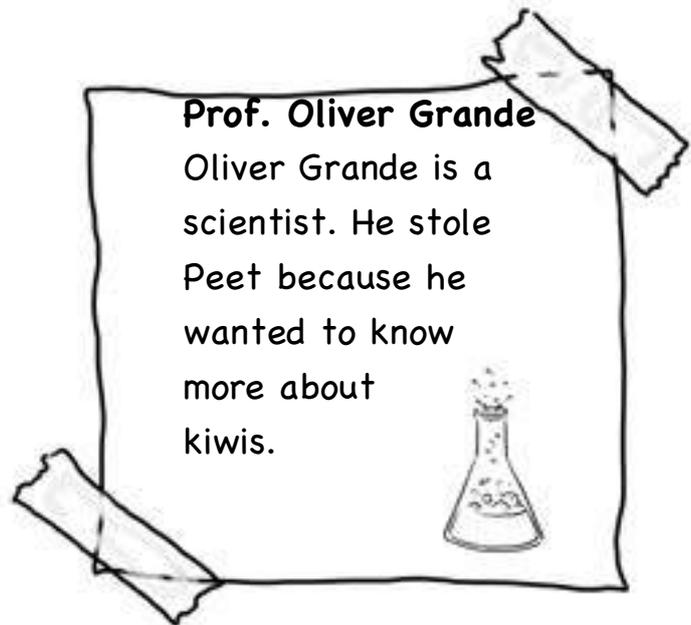


leaves



Anhang 20: Geöffnete Truhe und Inhalt

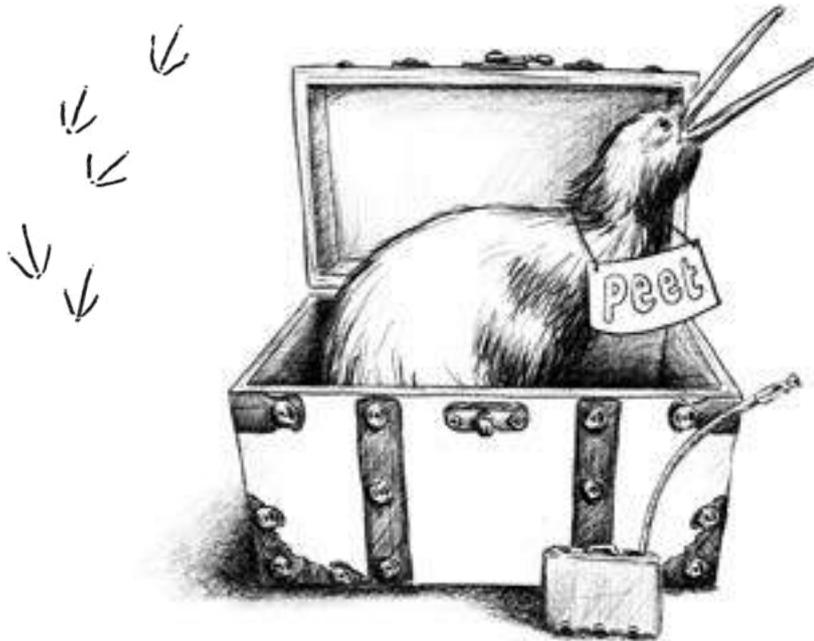
Anmerkung: In der Truhe befinden sich neben Peet, einem Kiwi-Kuscheltier, ein Foto von dem Wissenschaftler, der Peet entführt hat, Oliver Grande, und eine kurze Erklärungs- bzw. Auflösungsnotiz.



CONGRATULATIONS!



_____,
you are a great detective.
Finding Peet took you and your team
only _____ minutes.



Thank you for helping the DOC to find Peet. The kiwi is the national symbol of New Zealand. Having Peet back means so much to us and the country.

Yours, Emily



Anhang 22: Fotografien von Neuseelands Flora und Fauna











