

Durchführung

Hier zeigen wir Ihnen die einzelnen Rätsel und führen Sie einmal durch die Story.

Spieleinstieg Szenario:

„Ihr befindet euch auf der Akademie des Verfassungsschutzes. Aus eurer Ausbildungsgruppe soll eine Taskforce gebildet werden. Eine Taskforce, die den aktuellen Fall der verschwundenen Grundrechte untersucht.

Genaueres zum Fall gibt es dann im Taskforce Büro. Wichtig ist, wir brauchen einen Leiter / eine Leiterin der Taskforce.

Findet euch jeweils zu zweit zusammen und spielt "Schere, Stein, Papier" gegeneinander. Wer 2 Runden gewinnt, kommt in die nächste Runde. Wer verliert, setzt sich auf den Boden. Wer noch steht, darf erneut herausgefordert werden bis nur noch eine Person übrigbleibt.

Diese ist dann der Leiter / die Leiterin der Taskforce. Sein Finalgegner ist sein Stellvertreter.

Die Aufgaben des Leiters / der Leiterin ist es, den Überblick zu behalten, die Arbeitsgruppen einzuteilen und zum Schluss natürlich alles zusammenzuführen.“

Das Taskforce Büro:

„Herzlich Willkommen im Taskforce Büro!

Hier findet ihr alle Materialien, um den Fall zu lösen. Welchen Fall? Ach ja, ihr braucht mehr Informationen.

Eine Gruppe von Aktivisten hat uns Grundrechte gestohlen. Wir wissen nicht genau welche. Aber uns fehlen 5 der 18 Wichtigsten. Das Fehlen dieser Grundrechte hat weitreichende Folgen. Schaut mal, wir haben euch alle Beweise in diese Kisten gelegt.“

Material: 19 Karten mit den Folgen, wenn das jeweilige Grundrecht fehlt.
14 Grundrechtenamen der noch vorhandenen Grundrechte

Auf den fünf Folgenkarten ohne Namenskarte führt der QR Code zur Cloud. Hier muss das jeweilige Grundrecht als Passwort eingegeben werden (Siehe Passwörter Blanko Tabelle). Hier können im Grundgesetz-Buch in der Box, die passenden Wörter unterstrichen werden. Anschließend wird ein Bild angezeigt, welches das Passwort für eine der Boxen enthält.

Der Teamleiter teilt sein Team anschließend den fünf Fall-Kisten zu. Jede Kiste ist unabhängig von den anderen lösbar.

Rätsel Menschenwürde Teil 1

Die Spieler finden ein zerrissenes Dokument mit dem Text von Artikel 1 GG.

Aufgabe:

Sie müssen die Textteile in die richtige Reihenfolge bringen.

Lösung:

„Die Würde des Menschen ist unantastbar.“

„Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.“

„Das deutsche Volk bekennt sich darum zu unverletzlichen und unveräußerlichen Menschenrechten ...“

Weitere Gesetzeszeilen werden beigelegt, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Auf jeder Rückseite ist ein Buchstabe. Die Zahl des Buchstaben im Alphabet ergibt die PIN für das Schloss.

Rätsel Menschenwürde Teil 2

Die Spieler analysieren kurze Fallbeispiele und entscheiden, ob die Menschenwürde gewahrt oder verletzt wurde.

Es gibt rote und schwarze Zahlen. Die roten Zahlen werden subtrahiert und die Schwarzen addiert. Es gilt herauszufinden, welche Fallbeispiele gewahrt wurden. Diese Zahlen müssen gerechnet werden.

Die Zahl, die sich daraus ergibt, ist dann der PIN für das Schloss.

Rätsel Freiheitsrechte Teil 1

Die Spieler müssen entscheiden, ob bestimmte Handlungen durch persönliche Freiheitsrechte geschützt sind oder nicht.

Alle Beispiele haben ein Wort auf der Rückseite. Die Anzahl der Buchstaben, ist die gesuchte Zahl. Die geschützten Beispiele ergeben den PIN für das Schloss. Die Reihenfolge ist, der Worte nach, alphabetisch.

Rätsel Freiheitsrechte Teil 2

Die Spieler finden eine Tafel mit drei Symbolen:

🧠 (Denken), 🚶 (Bewegung), ❤️ (Gefühle)

Hinweis: „Du darfst alles sein – solange du niemandem schadest.“

Aufgabe: Die Spieler müssen die richtige Reihenfolge der Begriffe „freie Entfaltung“, „Rechte anderer“, „verfassungsmäßige Ordnung“ und „Sittengesetz“ finden.

Auf den Karten steht der Satz „Die Freiheit des Einzelnen endet dort, wo die Freiheit des anderen beginnt“ um je 3 Buchstaben nach oben vertauscht. Aufgeteilt auf die vier Karten, in der Reihenfolge, ergibt sich dann dieser Satz. Dieser ist bei einem QR Code einzugeben, damit der PIN angezeigt wird.

Rätsel Gleichheit Teil 1

Zwei ähnliche Fälle werden beschrieben. Die Spieler müssen entscheiden, ob das Gesetz gleich angewendet wurde.

Beispiel: Zwei Personen begehen denselben Diebstahl, aber nur eine wird bestraft.

Aufgabe: Die Spieler analysieren diese Fallpaare und markieren, wo Gleichheit verletzt wurde.

Lösung: Alle Fälle haben eine Zahl auf der Rückseite. Aus den Fällen, wo gegen das Gleichheitsrecht verstoßen wurde, ergibt sich der Lösungspin.

Rätsel Gleichheit Teil 2

Die Schüler finden den Artikel 3 GG im Umschlag.
Dazu drei Worte:

Absatz
Geschlechter
Merkmale

Auf jeder Karte steht eine Zahl von 1-3.
Die Zahl der Absätze, die Zahl der genannten Geschlechter und die Anzahl der Merkmale ergibt den 4-stelligen PIN Code.

Rätsel Glaubensfreiheit Teil 1

Das erste Rätsel ist ein Plakat mit dem Titel „wir feiern die Glaubensfreiheit mit den Symbolen der vier größten Religionen“.

Zitate aus den 4 Religionen stehen auf separaten Karten. Wenn diese, auf die richtige Position auf dem Plakat gelegt werden, muss man die zwei Zahlen, welche zusammengehören, addieren und kommt so auf den 4-stelligen PIN Code.



Rätsel Glaubensfreiheit Teil 2

Auf dem Plakat sind im Text vier Locations/ Standorte für eine Kundgebung versteckt.

Jede Einzelne, ist auf der Karte mit einem Symbol gekennzeichnet. Dieses Symbol muss auf der beiliegenden Code Tabelle entschlüsselt werden. Daraus ergibt sich das Passwort.

Rätsel Meinungsfreiheit Teil 1

Die Spieler finden einen verschlossenen Umschlag mit zwei Zitaten zur Meinungsfreiheit.

"Die Freiheit der Meinung setzt voraus, dass man eine hat." (Heinrich Heine)

"Meinungsfreiheit bedeutet, dass man auch die Meinung des Anderen respektieren muss."
(Angela Merkel)

Um den Code herauszufinden, müssen die Spieler die Anzahl der Buchstaben des einzelnen Zitats zählen. Damit öffnen sie das erste Schloss.

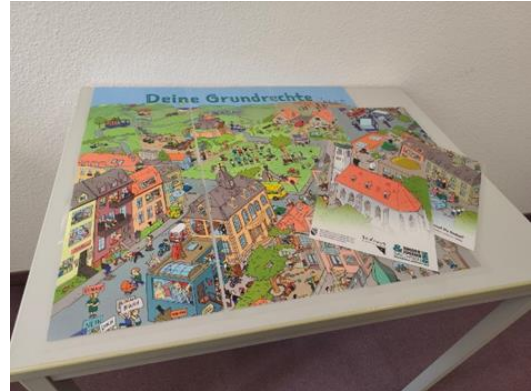
Rätsel Meinungsfreiheit Teil 2

Die Spieler finden den Art. 5 GG und müssen diesen korrekt zusammensetzen. In diesem Gesetz sind vier Fehler versteckt. Diese müssen sie finden.

Die Position des falschen Wortes im Absatz, ergibt dann den PIN Code.

Abschluss Rätsel – Gesamte Gruppe

Nachdem die Teilnehmenden alle Teile des Bildes gefunden haben, muss dieser noch korrekt zusammen gepuzzelt werden. Der versteckte Code (5 Stellen) führt sie dann zum Wimmelbild. Hier ist der Auftrag zu überprüfen, ob alle Grundrechte wieder da sind. Bei den fünf gestohlenen, finden Sie jeweils eine Ziffer. Die fünf Ziffern, in der richtigen Reihenfolge, ergeben dann die Lösung für das letzte Schloss.



Im Abschlussbrief bedankt sich der Bundespräsident für den Einsatz der Taskforce und gibt den Auftrag, sich weiterhin mit den Folgen bei Verlust der Grundgesetze auseinander zu setzen.

Dieser Brief soll die Grundlage für die Abschlussdiskussion liefern.

Tipps für die Umsetzung

1. Lassen Sie den Spielern Zeit.
2. Beobachten Sie die Spieler und unterstützen Sie erst, wenn sich die Gruppe weit von der Lösung entfernt.
3. Wenn Sie unterstützen, geben Sie Hilfestellungen, die nicht direkt auf die Lösung zeigen, sodass weiterhin gerätselt werden muss.
4. Achten Sie auf die Motivation. Trotz des ernsten Themas sollen die Spieler Spaß haben und nicht verzweifeln.
5. Bereiten Sie die anschließende Diskussion mit aktuellen Themen vor. Ziehen Sie beispielsweise Situationen aus anderen Ländern als Diskussionsgrundlage heran.
6. Testen Sie vor dem ersten Einsatz mit Teilnehmenden, erst in Ihrem Arbeitsteam, ob alles funktioniert.