

Gameguide



Level 1: Ankunft auf der Insel (10 min)

1. QR-Code auf der Box wird gescannt, Video angeschaut
2. Jede*r Spielende erhält eine Spielkarte, Spielende finden sich zu Gruppen zusammen (Gruppen und deren Schlagwörter siehe Tabelle). Übriggebliebene Karten werden verteilt. Jede Gruppe hat danach 6 Karten.
3. Inselkarte wird ausgebreitet

Level 2: Weg zum Gipfel (50 min)

1. Jede Gruppe platziert ihre Strandkarte (eine der 6 Spielkarten) und findet ihr Symbol und ihre Farbe am Ufer
2. Jede Gruppe nimmt sich ihre Inselchronik und ihre Sammelmappe
3. Jede Gruppe löst vier individuelle Aufgaben, Lösungen siehe Tabelle
4. Lösungen werden im Pfadverzeichnis (am Ende der Inselchroniken) nachgeschaut, dort wird die zu wählende Spielkarte und ein Ablageort auf der großen Plane erwähnt (siehe Abb. Rückseite)
5. Achtung! Eine Spielkarte je Gruppe bleibt übrig und ist die Gipfelkarte. Mithilfe der Gipfelkarte, den bereits platzierten Spielkarten und den Anweisungen auf der letzten Seite der Inselchroniken wird die Gipfelzahl ermittelt (eine Ziffer je Gruppe, Lösung siehe Tabelle)
6. Eingabe der Gipfelzahl (63459) durch alle Gruppen gemeinsam

Gruppe	1	2	3	4	5
Thema	Krieg und Gewalt	Armut und Perspektivlosigkeit	Diskriminierung	Politische Verfolgung	Umweltzerstörung und Klimawandel
Rätsel 1	LD	GB	FQ	UK	UH
Rätsel 2	RO	DO	XL	KB	AG
Rätsel 3	RK	BS	GN	LZ	JO
Rätsel 4	ZP	KS	RB	AC	MN
Berechnung Gipfelzahl	$8 - 7 + 3 + 9 - 7 = 6$	$6 + 2 - 6 + 7 - 6 = 3$	$8 - 6 + 5 - 4 + 1 = 4$	$8 + 1 + 4 - 7 - 1 = 5$	$5 + 3 - 4 + 2 + 3 = 9$
Symbol	λ	π	φ	Ј	Д
Gipfelkarte					

Level 3: Agora (30 min)

- Unter der runden Abdeckung befindet sich der nächste QR-Code (Gesetzesgenerator)
- Video erklärt Aufgabe eigene Gesetze zu entwerfen

Die Abbildung (rechts) zeigt, an welcher Stelle welche Spielkarte von der jeweiligen Gruppe abgelegt werden muss

