

Escape Rooms programmieren

www.lesespuren-online.ch

Escape Rooms sind motivierende Lernanlässe, die sich mit lesespuren-online schnell und einfach umsetzen lassen. In Schreibmaschinenschrift siehst du hier jeweils die Programmanweisungen, die du im Editor eingibst, in Druckschrift, wie das Resultat aussieht.

Navigation

In einem Escape Room kann man üblicherweise die verschiedenen Wände eines Raums anschauen und manchmal auch in andere Räume gehen.

Weiter() geht zur nächsten Seite, mit gehe() kannst du auf eine beliebige Seite springen.

Nach rechts ** weiter()

Nach links ** gehe(2)

Durch die Türe nach draussen gehen ** gehe(6)

Nach rechts

Nach links

Durch die Türe nach draussen gehen

Fragenserie

Um weiterzukommen, haben die Spielenden eine Reihe von Multiple Choice Fragen zu beantworten, zum Beispiel weil eine Person im Spiel ein Problem zu lösen hat, oder auch einfach nur ihr Wissen prüfen will. Da man mehrere Fragen nacheinander richtig haben muss, kann man nicht einfach drauflosraten.

Alma fragt: Welche Frucht kommt paarweise?

Kirsche ** weiter(r)

Apfel ** weiter(f)

Pfirsich ** weiter(f)

Alma will wissen, welche Frucht gebogen ist.

Melone ** weiter(f)

Banane ** weiter(r)

Aprikose ** weiter(f)

Welche Frucht ist die grösste?

Kirsche ** weiter(f)

Melone ** weiter(r)

Apfel ** weiter(f)

wenn allesrichtig:
Alma ist zufrieden und lässt dich durch. ** weiter()

sonst: Alma ist nicht zufrieden mit den Antworten. Versuch es nochmal. ** gehe(1)

Kombinationsschloss

Escape Rooms verwenden oft Kombinationsschlösser, in denen man eine Reihe von Buchstaben oder Zahlen eingeben muss.

Genau gleich kannst du übrigens ein **Antwortfeld** auf eine Frage programmieren, zum Beispiel: Wie heisst die gebogene gelbe Frucht?

Du kannst vier Buchstaben eingeben.

Input(bkqp) ** Nachricht(Die Schublade geht auf. Du findest einen Zettel mit dem Buchstaben C.)

Du kannst vier Buchstaben eingeben.



Die Schublade geht auf. Du findest einen Zettel mit dem Buchstaben C.

schliessen

Fortschritt in Variablen speichern (optional)

Wenn du etwas tiefer ins Programmieren einsteigst, dann kannst du den Fortschritt in Variablen speichern. Dadurch verändert sich der Raum, wenn Rätsel gelöst werden. Im Beispiel rechts speichert die Variable *offen*, ob die Türe offen ist. Wenn ja, wird ein Link angezeigt zur nächsten Seite. Wenn nein, wird ein Puzzle angezeigt. Beim Eingeben der richtigen Lösung wird die Variable „offen“ auf „wahr“ gesetzt.

wenn offen : Geh durch die Türe. ** weiter()

sonst: Du kannst vier Buchstaben eingeben:

sonst: Input(bkqp) ** setze(offen);
Nachricht(Die Türe geht auf.)

Du kannst vier Buchstaben eingeben.



Die Türe geht auf.

schliessen

Geh durch die Türe.

Hilfestellungen

Wenn ein Rätsel schwierig ist, kannst du eine Hilfestellung anbieten. Du kannst sie auch davon abhängig machen, dass man eine Frage richtig beantwortet (siehe „Antwortfeld“ oben).

Tipp ** Nachricht(Suche im grünen Raum nach der Lösung)

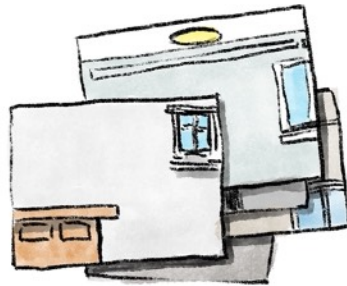
Tipp

Einfach mal schnell einen Escape Room machen

www.lesespuren-online.ch



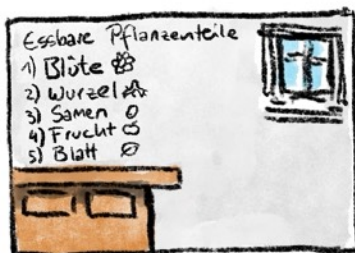
1. Erstelle 3-5 Listen, welche wichtige Dinge zu deinem Thema enthalten. Du kannst deine bestehende Folien verwenden.



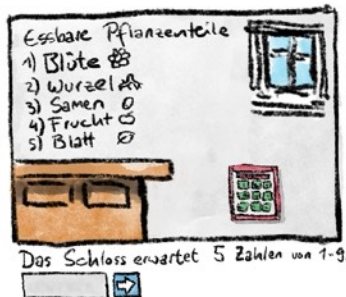
2. Kopiere dir ein paar Bilder mit Wänden vom Internet. Wohnungsinsereate passen. Oder zeichne selber.



3. Kopiere oder schreibe die Listen auf die Wände. Das kann auch gekribbelt sein, spielt keine Rolle.



4. Nummeriere die Listen und mache ein Symbol zu jedem Listenpunkt. Ausser, das Symbol oder die Reihenfolge sind sehr, sehr offensichtlich.



5. Füge auf jeder Seite ein Kombinationsschloss-Puzzle hinzu. Unten findest du Anregungen.

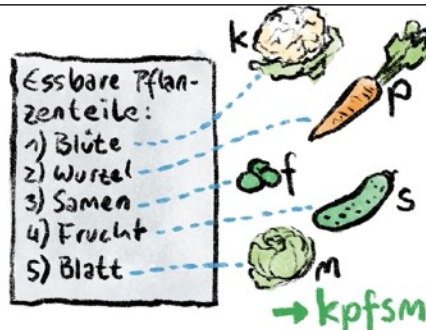


6. Füge ein Puzzle für den Ausgang hinzu. Am einfachsten: Jedes andere Puzzle liefert einen Buchstaben und irgendwo ist eine Liste mit allen Puzzles / Themen / Räumen, welche die Reihenfolge angibt.

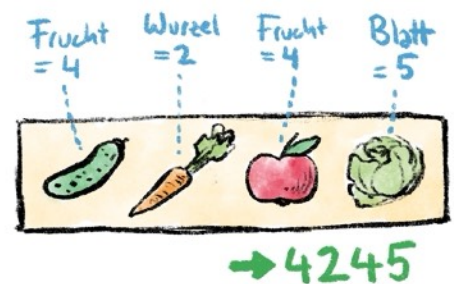
Diese Puzzles trainieren das Wissen:

- Kleine → grosse Früchte
- 1 Apfel
 - 2 Aprikose
 - 3 Grapefruit
 - 4 Kirsche
 - 5 Melone → rpfuo

Liste ordnen: Setze die Liste in die falsche Reihenfolge und markiere einen Buchstaben pro Zeile. Die Lösung sind die markierten Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.



Beispiele finden: Platziere für jeden Eintrag der Liste ein Beispiel auf einer anderen Seite, zusammen mit einem Buchstaben. Die Buchstaben ergeben die Lösung.

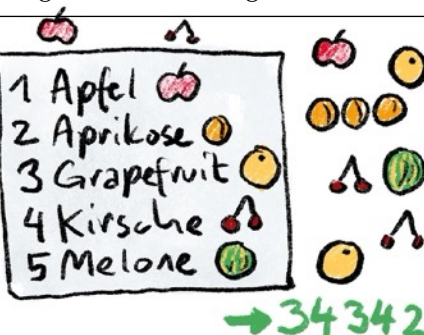


Beispiele zuordnen: Mache eine neue Seite mit einer Liste von Beispielen. Die Lösung ist jeweils die Nummer des Konzepts, für welches das Beispiel steht.

Diese Puzzles funktionieren immer:

- In der Botanik gilt:
- Beeren sind Schliessfrüchte
 - Beeren gehen aus einem einzigen Frucht **knoten** hervor
 - Beeren haben eine saftige Frucht**wand**, wenn sie reif sind
- 7864

Buchstaben zählen: Markiere die Schlüsselbegriffe in der Liste. Die Lösung ist die Anzahl der Buchstaben der Begriffe.



Symbole zählen: Platziere die Symbole auf anderen Seiten. Die Lösung ist, wie oft jedes Symbol insgesamt vorkommt.



Symbole finden: Platziere die Symbole auf anderen Seiten bei Buchstaben. Die Lösung ist, bei welchen Buchstaben die Symbole stehen.