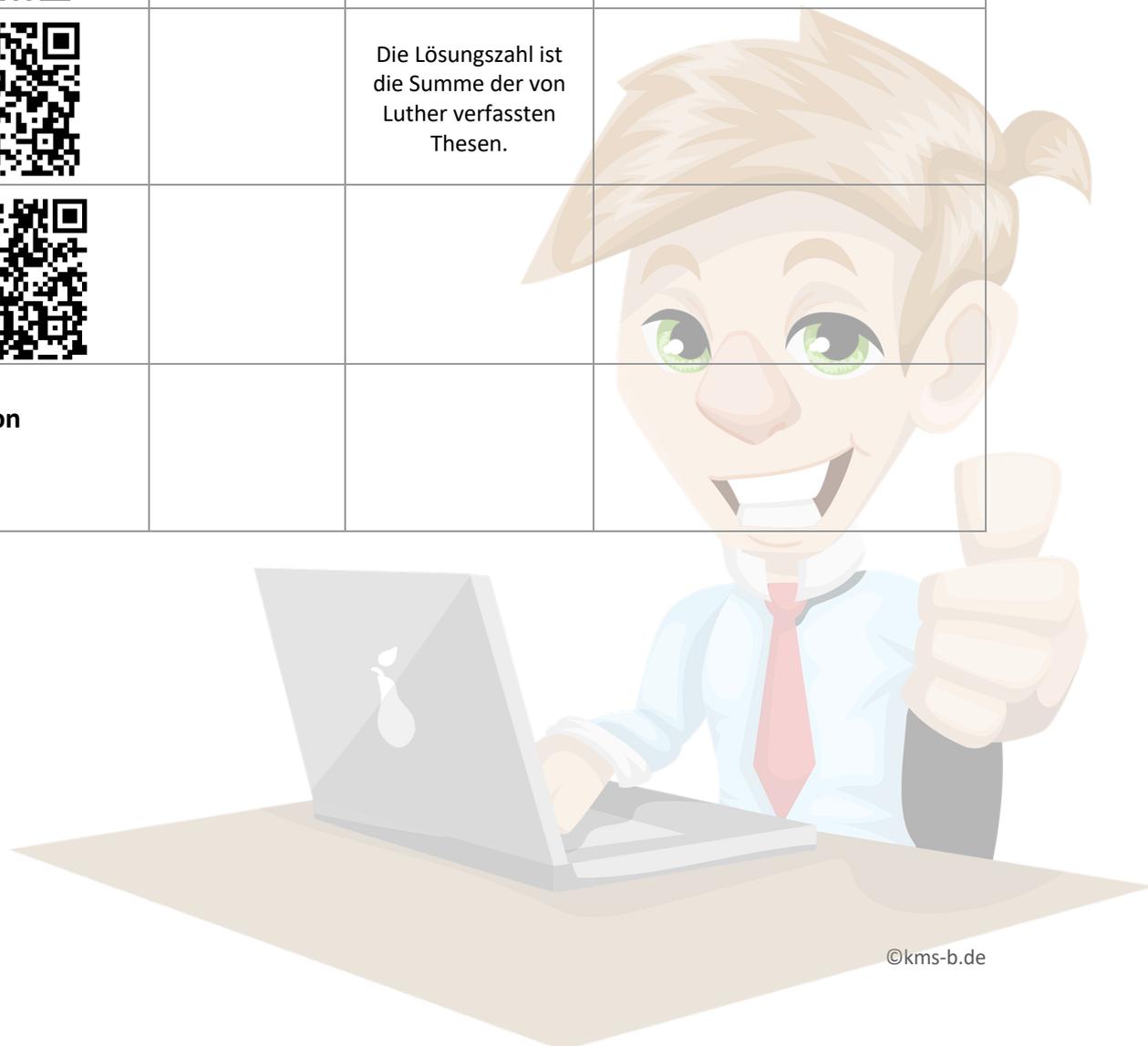


Code - Buch

Hilf Paul auf seinem Weg zurück in die Zukunft. Löse die Rätsel hinter den QR-Codes und knacke den Code der Zeitmaschine, welche Paul wieder zurück zu seinen Eltern und Freunden in das Jahr 3020 bringen wird.

QR-Code/ Material	Erledigt	Lösungszahl	Anmerkungen für die Konferenz
Einführung		Du musst Paul erst kennenlernen, bevor du Codes sammeln kannst 😊	
			
		Die Lösungszahl ist die Summe der von Luther verfassten Thesen.	
			
Evaluation			



Einführung

YES!! YEAH! ES HAT FUNKTIONIERT! Ich bin in der Vergangenheit. Aber was blinkt hier an meinem Raumschiff so komisch rot?
„Energie schwach. System fährt sich in 72h herunter. Bitte Code eingeben“ steht hier auf dem Display. Welchen Code bitte? Ich habe keinen Code und ... ohne diesen Code kann ich das Raumschiff nicht mehr bedienen und muss in der Vergangenheit bleiben. Was soll ich jetzt nur machen?!



Aufgabe

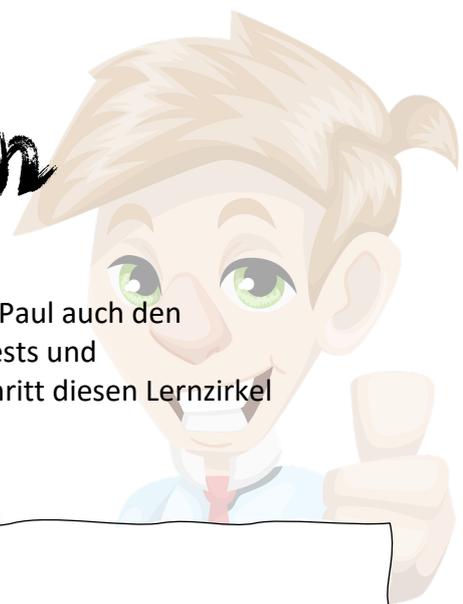
Hilf Paul bei der Suche nach dem Code für seine Zeitmaschine. Hierfür musst du verschiedene Rätsel aus der Vergangenheit lösen. Gib die fünfstelligen Ziffer am Ende der Aufgaben in das Feld der Zeitmaschine ein und ermögliche Paul die Rückkehr zu seiner Familie in das Jahr 3020.

Paul

- **Geburtstag:** 12.03.3007
- **Hobbies:** Fußball und Zeitreisen
- **Lieblingsessen:** Pizza und Spaghetti
- **Größter Wunsch:** Einmal in die Vergangenheit reisen



Feedback-Bogen



Du hast nun erfolgreich den „Escape Room“ abgeschlossen und neben Paul auch den Reformator Martin Luther kennengelernt. Wie die Lehrkräfte dich in Tests und Klassenarbeiten bewerten dürfen, darfst du nun auch im folgenden Schritt diesen Lernzirkel bewerten und dein Feedback dazu abgeben.

Am „Escape Room“ hat mir besonders gefallen ...

Am „Escape Room“ hat mir weniger gut gefallen ...

Gerne „Escape Room“ würde ich die folgenden Punkte am „Escape Room“ ändern ...

Dem „Escape Room“ würde ich im Gesamten die folgende Note geben ...

Codeeingabe

Trage nun zum Abschluss dieser Einheit den gefundenen Code in das dafür vorgesehene Feld ein und helfe Paul damit, wieder zurück in die Zukunft reisen zu können.

