**EXIT GAME**

**WORUM GEHT’S?**

Ein Praktikum bei der Justiz? Das klingt nach verstaubten Akten und komplizierten Gesetzen...

Keine Sorge - Das stimmt so gar nicht!

Und genau das könnt ihr mit diesem Spiel selber sehen: Ihr bewältigt verschiedene Aufgaben, die sich rund um den Alltag an den Gerichten drehen und gewinnt so einen kleinen Einblick in die vielfältigen Aufgabenbereiche der Justiz.

Jetzt stellt euch einfach mal Folgendes vor: Ihr startet ein Praktikum bei der Berliner Justiz und durchlauft verschiedene Bereiche, in denen ihr etwas über die Justiz-Berufe und deren Tätigkeiten lernt. Voran kommt ihr nur, wenn ihr die Aufgaben bewältigen könnt, die euch in eurem Praktikum begegnen.

**Nur wenn ihr gemeinsam alle Aufgaben löst und die Codes knackt, werdet ihr das Praktikum erfolgreich bestehen.**

**SPIELMATERIAL**

1 Decodier-Drehscheibe

1 Handbuch

11 Rätselkarten (A-J)

1 Berufspuzzle (insgesamt 9 Karten)

1 Grundgesetz

1 Fragebogen

1 Lückentext

1 Übersicht zur Kurrentschrift

**ZUSÄTZLICH BENÖTIGTES SPIELMATERIAL**

Zusätzlich benötigt ihr **Stift** und **Papier**, auf dem ihr die Codes notieren könnt. Außerdem benötigt ihr ein **Handy** mit Internetzugang, welches QR-Codes erkennen kann.

**SPIELVORBEREITUNG**

Legt das **Handbuch** und die **Decodier-Drehscheibe** auf dem Tisch bereit.

Die **Rätselkarten** legt ihr nach ihren Rückseiten sortiert auf einen

Stapel, sodass die Rätselkarte A oben liegt.

**Nicht vergessen: Achtet dabei darauf, dass ihr die Vorderseiten noch nicht seht!**

Die restlichen Materialien benötigt ihr erst im Laufe des Spiels.

**SPIELPLAN**

In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt und wie die Aufgaben gelöst werden, findet ihr selbst heraus. Zu Beginn des Spiels stehen euch nur das **Handbuch** und die **Decodier-Drehscheibe** zur Verfügung.

Im Laufe des Spiels kommen **Rätselkarten** hinzu. Im Text werdet ihr darauf hingewiesen, welche Rätselkarten ihr benötigt. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechenden Karten vom Stapel **nehmen und anschauen**.

Wird im Text auf ein anderes Spielmaterial – zum Beispiel auf das **Berufspuzzle** - hingewiesen, dürft ihr auch dieses nehmen und nutzen.

**SPIELABLAUF**

**Euer Ziel ist es, euer Praktikum erfolgreich abzuschließen.** Das wäre sicher einfacher, wenn nicht ein paar Aufgaben auf euch warten würden, ohne deren Lösung ihr keine Aktenlänge weiterkommt!

Ihr rätselt euch der Reihe nach durch das **Handbuch**. Immer wieder stoßt ihr auf Aufgaben und Fragen. Durch die richtige Antwort erhaltet ihr Symbole oder Zahlen, die einen **dreistelligen Code** ergeben. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr die Aufgabe lösen könnt, um den richtigen dreistelligen Code herauszufinden. Diesen Code stellt ihr dann auf der **Decodier-Scheibe** ein.

Auf der kleinsten Scheibe ist ein roter **Pfeil** abgebildet. Stellt den dreistelligen Code über diesem Pfeil ein – **von außen nach innen.** Im **Sichtfenster** der kleinsten Scheibe erscheint dann eine Zahl. Notiert nach jeder Aufgabe diese Zahl. Aus diesen Zahlen bildet sich der **Lösungscode**, den ihr ganz am Ende entziffert.

**Beispiel:**

Ihr habt als Lösung für ein Rätsel den Code **861** ermittelt.

Diese Kombination stellt ihr oberhalb des Pfeils

auf der Decodier-Drehscheibe ein.

Im kleinen Fenster erscheint eine **Zahl**,

die einen Teil des Lösungscodes bildet.

