



Nexum Island

Nexum Island – Aufbruch Richtung Zukunft

Online Escape Game Serie für die
Sekundarstufe I im Rahmen von KAoA

Leitfaden für Lehrerinnen und Lehrer



bluebird



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen





Nexum Island

Inhalt

1. Einleitung
 - a. Ziel des Spiels
 - b. Mission
 - c. Spielaufbau
 - d. Einsatz
2. Einsatz im Unterricht – Leitfaden
 - a. Spielvorbereitung
 - b. Spielstart
 - c. Spielverlauf
 - d. Ende des Spiels
3. Die Rätsel – Lösungswege zum Nachschlagen
 - a. Klasse 8
 - b. Klasse 9
 - c. Klasse 10



Nexum Island

Einleitung

Ziel des Spiels:

Ein spielerisches Highlight für die berufliche Orientierung – das ist die Idee hinter **Nexum Island**, der Online Escape Game Serie im Rahmen der Landesinitiative "Kein Abschluss ohne Anschluss – Übergang Schule-Beruf in Nordrhein Westfalen (KAoA)". Die Spiele sollen als motivierende Highlights im Verlauf der Sekundarstufe I eingesetzt werden.

Die Schülerinnen und Schüler spielen sich in kleinen Teams (3-6 Personen) durch eine spannende Abenteuergeschichte und werden dabei mit Inhalten aus allen Phasen der beruflichen Orientierung der Sekundarstufe I konfrontiert. Die Geschichte ist in drei verschiedene Spiele verpackt, welche passend zu den KAoA-Inhalten in den Klassen 8, 9 und 10 eingesetzt werden können.

Es gilt, Rätsel und Aufgaben zu lösen und dabei schneller zu sein als die ablaufende Zeit – und natürlich die anderen Teams.



Nexum Island

Mission:

Das neue Schuljahr hat begonnen und für die Schülerinnen und Schüler bedeutet das: Klassenfahrt! Die gemeinsame Segeltour ist das Highlight des Jahres. Sie soll den Zusammenhalt untereinander fördern und Spaß machen. Und so stechen die Schülerinnen und Schüler als Teil einer Segelcrew in See.

Als das Schiff plötzlich nicht mehr manövrierfähig ist, wird der Anker geworfen und die Schülerinnen und Schüler wollen auf der nahegelegenen Insel Hilfe holen. Doch diese Seite der Insel ist verlassen und so müssen sie sich im Laufe der drei Spiele auf die andere Seite der Insel spielen, um dort im Hafen Hilfe zu holen.

Spiel Aufbau:

Jedes Spiel funktioniert in jedem gängigen Browser auf der Spiel-Website. Über die übergreifende Spielseite <https://nexum-island.de/> gelangen Sie zu allen drei Spielen für

Klasse 8: <https://potenziale.nexum-island.de/>

Klasse 9: <https://praxis.nexum-island.de/>

Klasse 10: <https://anschluss.nexum-island.de/>



Nexum Island

Gespielt wird entweder in Präsenz – jedes Team sitzt gemeinsam vor einem Gerät – oder dezentral – die Spielerinnen und Spieler sitzen vor ihren eigenen digitalen Endgeräten und sind teamweise via Videokonferenz verbunden.

Im Spiel geht es darum, Hinweise zu kombinieren, um die richtigen Codes herauszufinden. Dabei müssen sich die Schülerinnen und Schüler im Team durch mehrere Unterseiten der Spiel-Website spielen, bis sie das Finale erreichen. Auf jeder Seite gilt es, einen Zahlen- oder Buchstaben-Code zu knacken, der auf die nächste Seite führt. Den Schülerinnen und Schülern bleiben dafür 35 Minuten (8. Klasse) bzw. 25 Minuten (9. und 10. Klasse) und das Spiel endet, wenn alle Rätsel erfolgreich gelöst wurden oder die Zeit abgelaufen ist.

Einsatz:

Jedes der drei Spiele kann optimal im Rahmen einer 90-minütigen Doppelstunde eingesetzt werden. Neben der reinen Spielzeit von 25 bzw. 35 Minuten werden zusätzlich jeweils ca. 10 - 15 Minuten für die Vorbereitung (Teameinteilung, technische Einrichtung, Anmeldung der Teams) sowie die Nachbesprechung im Plenum benötigt.



Einsatz im Unterricht

Spielvorbereitung

Wenn Sie vorhaben, eines der drei Spiel durchzuführen, beachten Sie bei der Planung bitte folgende Informationen:

- Spielzeit** Die reine Spielzeit beträgt 25 bzw. 35 Minuten. In Kombination mit einer Einführung und einer Abschlussrunde kann das Spiel optimal im Rahmen einer 90-minütigen Doppelstunde stattfinden.
- Teameinteilung** Das Spiel wird in Teams à 3-6 Schülerinnen und Schülern gespielt. Überlegen Sie vorab, wie viele Teams beim Spiel dabei sein werden. Sie können die Teameinteilung per Zufall oder nach Ihren Wünschen vornehmen. Empfehlenswert sind möglichst heterogene Teams.
- Hardware** Möchten Sie das Spiel im Rahmen des Präsenzunterrichts einsetzen, benötigen Sie internetfähige Computer, Laptops oder Tablets mit Lautsprechern, entsprechend der Anzahl der Teams. Wenn möglich,

sorgen Sie für den größtmöglichen, räumlichen Abstand zwischen den Computerarbeitsplätzen, damit die Teams ungestört voneinander spielen können.

Spielstart

Vor dem eigentlichen Start des Spiels gibt es noch folgende Schritte zu beachten:

Einführung

Im Rahmen Ihrer Einleitung geben Sie den Teams bitte mit auf den Weg, dass sie sich auf der Spielwebsite zunächst ihre Mission und das Anleitungsvideo aufmerksam anschauen sollen. Wir empfehlen Ihnen jedoch, die Videos im Plenum gemeinsam anzuschauen, um Rückfragen direkt in großer Runde zu klären zu können. Achten Sie bitte ferner darauf, dass besonders leistungsschwache Schülerinnen und Schüler mehr Zeit für die Videos benötigen. Es könnte daher sinnvoll sein, die Wiedergabe während des Videos zu stoppen, um Verständnisfragen zu klären.

Weitergabe von Informationen

Bevor Sie die Teams loslegen lassen, stellen Sie bitte allen den Link zur Spielwebsite <https://nexum-island.de/> zur Verfügung. Bitten Sie die Schülerinnen und

Schüler dann den Link aufzurufen und das entsprechende Spiel (Klasse 8, 9, oder 10) auszuwählen.

Kommunikation

Im Spielverlauf müssen sich die Teams mehrere Videos anschauen und viel kommunizieren. Bitte weisen Sie die Schülerinnen und Schüler daher auf eine gemäßigte Lautstärke hin. Auch kann dadurch die unbeabsichtigte Weitergabe von Lösungen bzw. Codes vermieden werden.

Spielverlauf

Die Anleitung zum Spiel können Sie sich auf der Startseite der einzelnen Spiele anschauen.

Das Team

Jedes Team wählt zunächst eine Teamleitung und entscheidet sich gemeinsam für einen Teamnamen. Bitte achten Sie darauf, dass keine rassistischen, frauenfeindlichen oder diskriminierenden Teamnamen gewählt werden.

Team erstellen

Zunächst erstellt die Teamleitung das Spiel. Dazu gibt sie den Teamnamen und einen Nicknamen ein.

Teamcode

Nach der Eingabe erhält die Spielleitung einen Teamcode. Wenn die Schülerinnen und Schüler nicht vor einem Gerät sitzen, müssen sie diesen Code per Chat, E-Mail oder durch Vorlesen und Abtippen teilen.

Team beitreten

Nun können alle anderen Teammitglieder dem Team durch Eingabe des Teamcodes und des eigenen Nicknamens beitreten.

Die Teamleitung hat die Aufgabe darauf zu achten, dass alle dem Team beigetreten sind. Wenn Teammitglieder nicht automatisch auftauchen, kann die Teamleitung die Seite refreshen / neu laden (F5).

Sollten die Schülerinnen und Schüler vor einem Endgerät sitzen, entfällt der Punkt *Team beitreten*.

Start des Spiels

Unterhalb der Teamübersicht befindet sich der **Start**-Button. Dieser darf erst angeklickt werden, wenn alle Teammitglieder beigetreten sind und das Team vollständig ist. Sobald dieser angeklickt wird, startet der Countdown und das Spiel beginnt.

**Countdown und
Spielfortschritt**

Auf jeder Spielseite finden die Teams oben rechts ihre verbleibende Zeit und ihren Spielfortschritt.

Menü

Oben rechts finden die Teams den Menübutton (Kreis mit drei Balken). Darüber lassen sich Tipps anfordern und Codeeingaben vornehmen. Das Menü kann durch Scrollen immer wieder eingeblendet werden.

Tipps

Zu jedem Rätsel können jeweils drei aufeinander aufbauende Tipps nacheinander angefordert werden. Die jeweils höhere Tippstufe kann nur in Anspruch genommen werden, wenn die jeweils vorgelagerten Stufen bereits genutzt wurden. Somit kann also bspw. der zweite Tipp nicht vor dem ersten Tipp angefordert werden. Der dritte Tipp repräsentiert die Lösung des Rätsels, also den Code. Jeder Tipp kostet Punkte. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, sollen die Teams die Zeit im Blick behalten und klug entscheiden, wann sie einen Tipp verwenden, um das Zeitlimit nicht zu überschreiten.

Code

Sobald ein Gruppenmitglied des Teams den richtigen Code eingegeben hat, erfolgt eine automatische Weiterleitung aller zur nächsten Seite.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn das Team alle Rätsel gelöst hat oder die Zeit abgelaufen ist.

Im Anschluss an das Spiel sind die folgenden, weiteren Schritte zu empfehlen:

Ranking

Die Teams werden nach Beendigung des Spiels automatisch zum Ranking weitergeleitet. Dort findet sich das Ranking aller bisher teilgenommenen Teams, ganz oben ist das eigene Team zu finden.

Sie können im Anschluss aber auch noch einmal gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf das Ranking des jeweiligen Spiels schauen:

Klasse 8:

<https://potenziale.nexum-island.de/ranking/>

Klasse 9:

<https://praxis.nexum-island.de/ranking/>

Klasse 10:

<https://anschluss.nexum-island.de/ranking/>

Feedback

Holen Sie von den Schülerinnen und Schülern Feedback zum Spiel ein: War der Schwierigkeitsgrad angemessen? Was hat Ihnen besonders gefallen? Was hat Ihnen weniger gut gefallen?

Wir freuen uns, wenn Sie dieses Feedback anschließend Ihren Koordinatorinnen und Koordinatoren für Berufliche Orientierung (StuBO) zuleiten, die es aufbereiten und in die StuBO-Arbeitskreise tragen. Auf dieser Ebene wird das Feedback systematisiert und gebündelt und im Anschluss den zuständigen Bezirkskoordinatorinnen und Bezirkskoordinatoren für Berufliche Orientierung zugeleitet.

Häufige Fehlerquellen

Es empfiehlt sich, generell etwaige Adblocker zu deaktivieren und die Benutzung von Javascript nicht zu blockieren.

Eine Spielerin oder ein Spieler taucht auf der Teamseite nicht im Team auf. Die Spielerin oder der Spieler ist bereits in einem Team registriert oder an dem Computer wurde bereits einmal gespielt. Der Browsercache / Verlauf muss gelöscht oder ein neues Tab im privaten Modus geöffnet werden.

Die Rätsel

Sollten Rückfragen zu den Rätseln aufkommen, können Sie hier den Lösungsweg nachschlagen.

Klasse 8: <https://potenziale.nexum-island.de/>

Nr. Seite Lösung

- 1 <http://potenziale.nexum-island.de/interessen/> Durch richtige Zuordnung der Interessen erscheint ein Farbverlauf.
Die richtige Zuordnung von links nach rechts lautet:
Zeile 1:
Pflegen / Helfen / Erziehen - Planen / Organisieren - Montieren / Reparieren
Zeile 2:
Dolmetschen / Übersetzen - Dolmetschen / Übersetzen - Montieren / Reparieren
Zeile 3:
Zeichnen / Gestalten / Fotografieren - Pflegen / Helfen / Erziehen - Zubereiten / Kochen
Zeile 4:
Zubereiten / Kochen - Planen / Organisieren -

Zeichnen / Gestalten / Fotografieren

Die Farben tauchen auch in den einzelnen Zeilen der To-Do-Liste auf, in denen außerdem Ziffern versteckt sind. Die Ziffern lauten Zeile für Zeile 5,3,7,1,9,2. Die Anordnung der Ziffern entsprechend des Farbverlaufs ergibt den Code: **327915**

- 2 <https://potenziale.net/exum-island.de/ausruistung/> Die Gegenstände müssen den Aufgaben aus der Liste zugeordnet werden. 1. Karte und Kompass (2), 2. Notfalltasche und Stethoskop (2), 3. Funkgerät (1), 4. Rucksack, Streichhölzer und Messer (3), 5. Trinkpäckchen, Fischbüchse und Ananas (3), 6. Notizbuch (1). Die Anzahl der Gegenstände je Aufgabe bilden die Ziffern für den Code: **221331**
- 3 <https://potenziale.net/exum-island.de/kompetenzen/> Durch Zuordnung der Potenziale zu den Personen wird klar, wer welche Aufgabe übernimmt. Noah: Gegenstände reparieren und für den Weg packen, Charlie: Die Gruppe beruhigen und um die Verletzungen kümmern, Elif: Versuchen die Lage auf der Insel einzuordnen und sich zu orientieren, Musa: Kontakt zum Skipper auf dem Boot halten und Informationen weitergeben, Artem: Essen und Trinken besorgen, Luca: Liste und To-Do's checken und den Überblick behalten. Durch Ziehen der Polaroid-Bilder auf die entsprechende Aufgabe und Überprüfen der richtigen Zuordnung erscheint eine neue Information mit dem Hinweis auf den finalen Code: **9461**.

Klasse 9: <https://praxis.nexum-island.de/>

Nr. Seite Lösung

- 1 praxis.nexum-island.de/aufgaben Mithilfe der Profile werden die Teammitglieder den Aufgaben zugeordnet: Charlie: Medizin, Artem: Kochen, Elif: Kartierung, Musa: Sprachen, Luca: Logistik, Noah: Elektro. Nach richtiger Zuordnung erscheint der Hinweis "Die Anfangsbuchstaben der Namen führen zum Code". Mit dem Tagesplan sieht man, wer seine Aufgabe wann macht. Werden die Anfangsbuchstaben entsprechend angeordnet, ergibt sich der Code: **ACMENL**.

- 2 praxis.nexum-island.de/fazit Mithilfe der Audiodateien können die Aufgaben den einzelnen Personen zugeordnet werden, so ergibt sich für jede Person ein Buchstabe. Entsprechend der Nummerierung der Audiodateien ergibt sich die Reihenfolge für den Code: **BPGI**
1. Luca = B, 2. Elif = P, 3. Charlie = G, 4. Musa = I.

Klasse 10: <https://anschluss.nexum-island.de/>

Nr. Seite Lösung

- 1 <http://an> Durch Zuordnung der Berufsfelder zu den richtigen

[schluss.n](#) Personen ergibt sich die Reihenfolge für den Code.
[exum-isola](#)
[nd.de/ide](#) Durch Addition der Ziffern der Schritte, die für jedes
[en/](#) Berufsfeld notwendig sind, ergibt sich der Code:

988997

1. Artem: Gastronomie/ Köch*in
(Hauptschulabschluss (4) + Ausbildung (5) = 9)
2. Charlie: Gesundheitswesen/ Pflegefachkraft
(Mittlere Reife (3) + Ausbildung (5) = 8)
3. Luca: Kaufmännisch-Verwaltend/
Veranstaltungskaufleute (Mittlere Reife (3) +
Ausbildung (5) = 8)
4. Musa: Sprache und Kommunikation/
Dolmetscher*in (Fachabitur (2) + Berufsfachschule
(7) = 9)
5. Noah: Handwerklich-Technisch/ Mechatroniker*in
(Hauptschulabschluss (4) + Ausbildung (5) = 9)
6. Elif: Künstlerisch-Kreativ / Designer*in/ Architekt*in
(Abitur (1) + Studium (6) = 7).

- 2 <https://anschluss.nexum-island.de/kontext/> In jeder Nachricht versteckt sich eine Ziffer. Durch Zuordnung der Nachrichten zu den Berufsfeldern ergibt sich anhand der Reihenfolge des ABCs der

Zahlencode: **224165**

A=2 (Sprachnachricht unten - Thema Gastronomie)

B= 2 (oben links - Thema Handwerklich-Technisch)

C= 4 (Sprachnachricht oben - Thema
Veranstaltungskaufleute)

D=1 (oben links - Thema Dolmetscher*in)

E=6 (unten links - Thema Künstlerisch-Kreativ)

F=5 (unten rechts - Thema Gesundheitswesen)