



Fabian Maysenhölder / Stand: März 2021  
Pädagogisch-Theologisches Zentrum Stuttgart  
Studienassistent Konfi-Arbeit  
fabian.maysenhoelder@elkw.de

## „Konfirmation in Gefahr“ – ein digitales Escape-Game für Konfi-Gruppen

<b>Geeignet für:</b>	<i>Konfi-Gruppen</i>
<b>Themenkomplexe:</b>	<i>Konfirmation</i>
<b>Dauer:</b>	<i>Je nach Gruppe ca. 60 Minuten. Die Gruppenphase sollte mit ca. 35-45 Minuten veranschlagt werden.</i>
<b>Vorbereitungsaufwand:</b>	<i>Gering: Gedankliche Einarbeitung, Vorbereiten der Links (s.u. „Ablauf“) Bei individueller Anpassung entsprechend mehr Aufwand.</i>
<b>Link zum Spiel:</b>	<a href="https://games.breakoutco.de/">https://games.breakoutco.de/</a>
<b>Aus der Praxis:</b>	<p><i>Erprobt wurde „Konfirmation in Gefahr“ in der hier geschilderten Form von mehreren Konfi-Gruppen. Vom mir selbst im Februar 2021 in einer Konfi-Gruppe mit 10 Konfis. Es wurde sehr gut angenommen und verlief problemlos. Teamer waren an der Durchführung nicht beteiligt, die Kleingruppen haben autonom gearbeitet. Die Spielleitung war durchgängig ansprechbar und ist immer wieder in die einzelnen Gruppen gegangen, um Präsenz zu zeigen und nachzufragen, ob alles läuft. Als besondere Herausforderung für die Gruppen hat sich Rätsel Nr. 3 (der „Morsecode“) entpuppt. Daraufhin habe ich das Rätsel etwas optimiert, sodass nun die gesuchte Anzahl an Zeichen in den Cryptpads und der Online-Variante angegeben ist.<sup>1</sup> Die Gruppenleitung sollte hier ein besonderes Auge darauf haben. Auch bei der Lösung: Die Spieler:innen könnten unter Umständen mit „Joh 1“ im 1. Johannesbrief landen, und nicht – wie es korrekt ist - im 1. Kapitel des Johannesevangeliums.</i></p> <p><i>Die Lösung des finalen Lösungswortes in der Gesamtgruppe hat sich als sehr einfach gestaltet. Die Konfis kamen ohne Hilfe sehr schnell darauf. Bei einer individuellen Anpassung wäre hier zu überlegen, ein schwereres Lösungswort oder einen kurzen Satz mit 12 Buchstaben zu wählen: „Seid gesegnet“ z.B. (Danke für diese Idee: Verena Ahrens, Jugendreferentin der Ev. St. Petri-Pauli Kirchengemeinde in Soest).</i></p> <p><i>Es empfiehlt sich zudem, den Gruppen vorab auch den Hinweis zu geben, dass die Rätsel nicht aufeinander aufbauen. Sollten sie also an einem Rätsel festhängen, können sie sich erst einmal am nächsten versuchen, um später zurückzukehren.</i></p> <p><i>Insgesamt war es eine durchweg positive Erfahrung.</i></p>

<sup>1</sup> Einfacher soll es nicht werden, schließlich gibt es die Möglichkeit, Hinweise zu geben. „Fitte“ Gruppen sollen nicht unterfordert werden.

## **Vorbemerkungen**

Wenn das Escape-Game wie hier beschrieben gespielt wird, braucht es eigentlich keinerlei Anpassungen. Unter <https://games.breakoutco.de/kig/> sind die Gruppenphasen sowie das Video zum Start und Ende eingepflegt und können so genutzt werden.

Das Breakout-Game insgesamt und die Rätsel im Einzelnen können ohne viel Aufwand angepasst werden. Im Anhang finden sich unter „Materialien“ nicht nur alle Videos und Bilder, sondern auch die Links zu „Cryptpads“, die mit den Rätsel und Links eingerichtet sind. Diese können mit wenigen Klicks kopiert und individualisiert werden. Wer Wordpress-affin ist, kann statt eines Cryptpads auch eine Blog-Seite für jede Gruppe einrichten (das sieht u.U. schicker aus, weil es mehr Gestaltungsspielraum gibt). Die detaillierten Angaben im Anhang für die Rätsel in der Gruppenphase (M5) dienen v.a. dazu, dass man alles anpassen kann.

Es empfiehlt sich unbedingt, das Escape-Game im Voraus einmal selbst durchzuspielen.

## **Storyline**

Die evangelische Kirche hat ein Problem. Leider hat ein findiger Hacker Zugang zu den (digital gespeicherten) Vorlagen für die Konfirmations-Urkunden bekommen. Eine üble Sache. Zumal der Hacker die Vorlagen nicht einfach gelöscht hat, sondern er hat sie verschlüsselt. Den Code dafür kennt nur er. Ein Erpresserschreiben hat die Kirche auch schon erreicht: Der Hacker ging an die Öffentlichkeit. Er schreibt, er wolle doch mal sehen, ob die Konfis findig genug sind, den Code zu knacken. Dazu müssen Sie seine Rätsel lösen, die alle irgendwas mit dem Konfi-Jahr und den Themen zu tun haben.

Die Kirche steht vor einem Problem, denn eine Neuanschaffung der Urkunden-Vorlagen wäre zeit- und vor allem kostenintensiv. Sie braucht also die Hilfe der Konfis. Können sie die Rätsel, die der Hacker hinterlassen hat, richtig lösen und so den Code knacken?

## **Inhalte**

Die hier durchgeführten Rätsel haben kein spezielles Thema, greifen aber Inhalte und Kompetenzen auf, die im Laufe eines Konfi-Jahres vermittelt werden. Insofern ist dieses Escape-Spiel nicht einer bestimmten Themeneinheit zuzuordnen, sondern bietet sich als „lockere Stunde“ irgendwann im Laufe der Konfi-Zeit an. Es gibt vielfältige Möglichkeiten, einzelne Aspekte des Spiels weiter zu vertiefen, etwa durch einen kurzen Impuls am Ende zu einem ausgewählten Thema oder eine Folgestunde. Denkbar ist auch, das Escape-Game in den Rahmen eines größeren Konfi-Tages einzubauen.

## **Ablauf**

Nach einem gemeinsamen Einstieg und der Einführung in das Spiel mit dem fiktiven Radio-Beitrag (M1) gehen die Konfis in bis zu 3 Kleingruppen. Dort erarbeiten sie anhand eines Ablaufes, den sie zur Verfügung gestellt bekommen, mehrere Rätsel. Diese Rätsel führen sie zu Lösungsbuchstaben, die sie notieren (pro Gruppe 4 Buchstaben). Diese Buchstaben bringen die Kleingruppen für eine Finalrunde wieder mit ins Plenum. Aus diesen Lösungsbuchstaben ergibt sich dann in der Gesamtgruppe der finale Code des Escape-Games.

Insgesamt sind also fünf Rätsel zu lösen, und am Ende hat jede\*r Konfi bei jedem Rätsel mitgewirkt. In diesem Konzept wird von einer Konfi-Gruppe ausgegangen, die in 3 Kleingruppen arbeitet. Sollten es weniger Kleingruppen geben, müssen die entsprechend fehlenden Lösungsbuchstaben für die letzte Runde von der Spielleitung mit eingebracht werden.

### Vorbereitungen

- Auch wenn der Entwurf und die Rätsel-Eingaben sorgfältig erstellt wurden, sollten alle Rätsel und Eingabemasken sollten vorab von der Spielleitung noch einmal durchgegangen werden.
- Die verwendeten Daten/Materialien sind zwar alle online verfügbar und downloadbar; es empfiehlt sich jedoch, alle vorab auf dem eigenen Rechner zu sichern. Serverausfälle, die dazu führen, dass Internetseiten nicht abrufbar sind, sind zwar selten, aber denkbar.
- Gleiches gilt für die in diesem Konzept benutzte Code-Eingabeoberfläche breakoutco.de. Die Codes und die richtigen Lösungen dahinter sollten der Spielleitung bekannt und präsent sein, um im „Notfall“ die Lösungen weiterzugeben.
- Die Cryptpads können unter den angegebenen Links genau so genutzt werden. Sie können aber auch mit wenigen Klicks in einen eigenen Account kopiert und angepasst/individualisiert werden

## Die Durchführung: Schritt für Schritt

### 1) Schritt: Die Einführung

Radio-Beitrag M1 wird von der Spielleitung via Screensharing als Video (optional auch als mp3-Audio verfügbar, s.u. Materialien) in der Großgruppe eingespielt.

*Mögliche überleitende Moderation: „Ich würde vorschlagen, damit wir effektiver arbeiten, teilen wir uns in kleinere Gruppen auf. Ich habe die Unterlagen für die Aufgaben von der Kirche bekommen. Die gebe ich euch dann in die Kleingruppen.“*

### 2) Schritt 2: Konfis gehen in Kleingruppen in jeweils einem Breakout-Room

In diese Gruppen bekommen die Konfis je Gruppe einen Link, auf dem die Rätsel und Botschaften des Hackers hinterlegt sind. Sie müssen sich nur von oben bis unten „durchklicken“.

*Wichtig: Die Leitung muss für die Gruppen jederzeit ansprechbar/kontaktierbar sein, z.B. über die Funktion „Hilfe holen“ bei Zoom. Es empfiehlt sich auch, als Gruppenleitung abwechselnd bei den Gruppen reinzuschauen. Sind Teamer mit an Bord, können diese z.B. auch über die ganze Phase einer Gruppe zugeteilt sein.*

*Varianten: Es kann für die Gruppenphase ein Zeitlimit gesetzt werden. Es ist aber auch denkbar, z.B. erst im Laufe der Gruppenphase irgendwann anzukündigen: „Noch 15 Minuten“. So kann man erst mal schauen, wie schnell die Konfis vorankommen.*

Die drei parallelen Gruppenphasen sehen exakt gleich aus und beinhalten die gleichen Rätsel. Lediglich die Links zur Code-Eingabeoberfläche von breakoutco.de unterscheiden sich. Hier bekommen die Gruppen nämlich unterschiedliche Lösungsbuchstaben, die

ganz am Ende in der Großgruppe zum finalen Entschlüsselungs-Passwort zusammengefügt werden müssen.

#### Link für Gruppe 1

<https://games.breakoutco.de/kig/gruppe1.html>

Oder:

<https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/view/Q0kwP7IM206Hx+a+ulazl+uVLYGKotXR2fdVs6FsGnA/>

#### Link für Gruppe 2

<https://games.breakoutco.de/kig/gruppe2.html>

Oder:

<https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/view/-FwPB+eXsMqxEEe-VISdVYGJkA6zkJ-sKmTWuno08GA/>

#### Link für Gruppe 3

<https://games.breakoutco.de/kig/gruppe3.html>

Oder:

<https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/view/0UuiAc5C7Jx-p54sS4We8GmxkPrmk6AHjPMsAse3Nn4/>

### 3) Zurück ins Plenum

Sobald die Konfis fertig sind, kommen sie ins Plenum zurück. Wenn alle zurück in der Großgruppe sind, bringen die Konfis ihre Lösungsbuchstaben aus den Gruppen ein. Jede Gruppe hat 4 unterschiedliche Buchstaben erhalten (Gruppe 1: KFMI / Gruppe 2: OIAO / Gruppe 3: NRTN). Gemeinsam muss die Gruppe nun kombinieren, zu welchem finalen Lösungscode diese Buchstaben gehören. Am besten geht das mit einem flinga-Board (Account kostenlos!), hier ein Beispiel, das mit einem Klick kopiert werden kann:

<https://flinga.fi/s/FAJKUPV>

*Tip: Durch entsprechendes Hin- und Herschieben kann die Gruppenleitung hier sehr gut steuern, wie schnell der Finale Code gelöst wird. Auch wenn einzelne Gruppen z.B. nicht alle Lösungsbuchstaben mitbringen, weil sie ein Rätsel nicht gelöst haben, kann gemeinsam kombiniert und überlegt werden!*

Die Gruppenleitung teilt ihren Bildschirm, sodass jede\*r das Flinga-Board sieht. Sobald der Finalcode ermittelt wurde, kann er unter folgendem Link eingegeben werden:

<https://breakoutco.de/code.php?p=qh7x>

Lösungswort: „KONFIRMATION“ (Achtung, Großschreibung beachten)

Anschließend wird – noch immer via Bildschirm teilen -das Abschluss-Video für die korrekte Lösung gezeigt werden (M2).

Zum Abschluss sollte den Konfis zuhause natürlich tatsächlich eine kleine „Belohnung“ zukommen, spätestens in den Tagen nach dem Spiel. Z.B: kleine Süßigkeiten, eine Karte, ....

# Anhang: Materialien für das Escape-Spiel „Konfirmation in Gefahr!“

## Medien

Alle Videos sind bei Vimeo zu finden:

<https://vimeo.com/showcase/8044779>

Von dort können sie in beliebige Kontexte (z.B. in Dokumenten, Präsentationen) eingebunden & abgespielt werden.

Downloadbar sind alle Videos im \*.mp4-Format und Bilder auch via \*.zip-Archiv hier:

[https://games.breakoutco.de/kig/downloads/kig\\_material.zip](https://games.breakoutco.de/kig/downloads/kig_material.zip)

## Eingerichtete Cryptpads

### Pad für Gruppe 1

<https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/view/Q0kwP7IM206Hx+a+ulazI+uVLYGKotXR2fdVs6FsGnA/>

### Pad für Gruppe 2

<https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/view/-FwPB+eXsMqxEEe-VISdVYGJkA6zkJ-sKmTWuno08GA/>

### Pad für Gruppe 3

<https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/view/0UuiAc5C7Jx-p54sS4We8GmxkPrmk6AHjPMsAse3Nn4/>

## M1: Radiobeitrag Einstieg

Transkript (Video s.o. unter „Medien“)

*„Herzlich willkommen zu den Nachrichten bei Radio Breakout. Soeben erreicht uns eine dringende Meldung. Die evangelische Kirche ist Opfer eines Hacker-Angriffs geworden. Ein bislang unbekannter Hacker mit dem Pseudonym „KonHack“ hat sich unberechtigten Zugriff auf die Daten der Organisation verschafft. Besonders betroffen sind nach Angaben der Verantwortlichen die digital gespeicherten Vorlagen der Konfirmations-Urkunden. Anders als zu erwarten hat der Hacker die Daten aber nicht gelöscht, sondern lediglich verschlüsselt und auf den Servern der Kirche zurückgelassen. Ein Bekennerschreiben liegt Radio Breakout vor. Darin heißt es: „Ich, KonHack, bin ja kein Unmensch. Deshalb habe ich die wertvollen Daten nicht gelöscht. Die Konfirmandinnen und Konfirmanden sollen eine Chance haben, sie wiederherzustellen, damit sie am Tag ihrer Konfirmation nicht mit irgendwelchen zweitrangigen Kopien Vorlieb nehmen müssen. Alles, was sie dafür tun müssen, ist: Meine Rätsel zu knacken und den Entschlüsselungscode herauszufinden.“ Die Kirche appelliert nun dringend an alle Konfirmandinnen und Konfirmanden, dabei zu helfen, die Daten wiederherzustellen. Die Verantwortlichen haben eine für die Konfi-Gruppe ausgesetzt, die zur Lösung des Falls beitragen.“*

## M2: Radiobeitrag Finale

Transkript (Video s.o. unter „Medien“)

*„Herzlich willkommen zu den Nachrichten bei Radio Breakout. Uns hat in dieser Minute eine erfreuliche Eilmeldung erreicht. Der Hackangriff auf die evangelische Kirche wurde erfolgreich abgewehrt. Eine bislang unbekannte Gruppe von Konfirmandinnen und Konfirmanden hat unter vollem Einsatz dabei geholfen, den richtigen Code zu finden, der zur Entschlüsselung der gehackten Daten geführt hat. Zudem haben die Konfirmandinnen und Konfirmanden im Zuge ihrer Ermittlungen auch den Vornamen des Hackers ermittelt. Damit sind die Behörden auf der Suche nach dem Übeltäter nun einen großen Schritt weiter.*

*Die Kirchenleitung bedankt sich ganz herzlich bei der engagierten Gruppe von Jugendlichen. Ein Sprecher sagte: ‚Ohne diese talentierten jungen Leute würden wir jetzt fürchterlich alt aus sehen. Die versprochene Belohnung werden wir zukommen lassen, sobald uns die Identität der Gruppe bekannt ist.‘*

*Auch wir bei Radio Breakout sind erleichtert über diese positiven Nachrichten.“*

*M3 Morsealphabet*

A ● ■  
B ■ ● ● ●  
C ■ ● ■ ●  
D ■ ● ●  
E ●  
F ● ● ■ ●  
G ■ ■ ●  
H ● ● ● ●  
I ● ●  
J ● ■ ■ ■  
K ■ ● ■  
L ● ■ ● ●  
M ■ ■  
N ■ ●  
O ■ ■ ■  
P ● ■ ■ ●  
Q ■ ■ ● ■  
R ● ■ ●  
S ● ● ●  
T ■

U ● ● ■  
V ● ● ● ■  
W ● ■ ■  
X ■ ● ● ■  
Y ■ ● ■ ■  
Z ■ ■ ● ●

1 ● ■ ■ ■ ■  
2 ● ● ■ ■ ■  
3 ● ● ● ■ ■  
4 ● ● ● ● ■  
5 ● ● ● ● ●  
6 ■ ● ● ● ●  
7 ■ ■ ● ● ●  
8 ■ ■ ■ ● ●  
9 ■ ■ ■ ■ ●  
0 ■ ■ ■ ■ ■

M4 Rebus

1 2 3 4 5



~~G~~ ~~T~~



1





## M5 Übersicht über alle Rätsel, Lösungen und Links

### Rätsel 1: Bilder und Aussagen zuordnen

<https://learningapps.org/display?v=pjh0tscwa21>

Ergibt Lösungswort: „Luther“. Dieses Lösungswort wird von den Gruppen jeweils in den Eingabeoberflächen (s.u.) eingegeben werden. Dann erhalten sie einen Buchstaben, den sie notieren müssen:

Gruppe 1

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=9l5p>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "K" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 2

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=upll>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "O" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 3

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=s86k>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "N" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

### Rätsel 2: Fake-News

Die TN müssen herausfinden, welche der Aussagen stimmen. Nur die richtigen Aussagen (hier unterstrichen) führen zum Code, wenn man die Zahlen in der richtigen Reihenfolge eingibt. Googlen ist natürlich erlaubt (und wird sicher auch benötigt):

1. Die Konfirmation gibt es in der evangelischen und katholischen Kirche. (6)
2. Man kann höchstens bis zum Alter von 18 Jahren getauft werden. (7)
3. Die erste Konfirmation wurde 1539 gefeiert. (3)
4. Konfirmation bedeutet so viel wie „Bestätigung“. (0)
5. Man kann auch ohne Taufe konfirmiert werden. (5)
6. „Goldene Konfirmation“ feiert man meist im Alter von 64 Jahren. (2)
7. Jesus wurde konfirmiert. (9)
8. Jesus wurde getauft. (4)

Richtiger Code: 3024

Gruppe 1

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=tg8g>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "F" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 2

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=7btk>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "I" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 3

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=qvtx>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "R" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

### **Rätsel 3: Morsecode, den die Konfis entschlüsseln müssen**

Bild mit Morsecode: M3

Aufgabe: Schlagt die Bibelstelle nach, die sich hinter dem Morsecode verbirgt. (Lösung: Joh 1). Dort ist das zweite Wort das Lösungswort, das ihr braucht. („Anfang“)

Gruppe 1

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=xsw5>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "M" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 2

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=eo2x>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "A" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 3

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=qh6>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "T" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

**Die Lösung des Codes ist „Joh 1“.**

**Lösungswort: „Anfang“**

### **Rätsel 4: Rebus**

**Rebus (M4)**

**Lösung: Tom**

Aufgabe: Vorname des Hackers herausfinden und ihm eine Mail schreiben. ([tom@breakoutco.de](mailto:tom@breakoutco.de)).

Daraufhin bekommen sie per Autoresponder eine Mail, in der der Finalcode genannt wird. (56897)

Gruppe 1

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=l2ys>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "I" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 2

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=v6so>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "O" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*

Gruppe 3

Link zur Codeeingabe: <https://breakoutco.de/code.php?p=a7d>

Automatische Nachricht, die die Konfis erhalten:

*Euer Code ist korrekt.*

*Notiert euch den Buchstaben "N" auf einem Blatt Papier und bewahrt ihn gut auf. Ihr braucht den Buchstaben ganz am Ende.*