

Spielerisch die Gefahren des Internets kennenlernen

Berufsschule Wertheim: Industriemechaniker in Ausbildung lösen Rätsel des mobilen Escape Rooms der baden-württembergischen Landeszentrale für politische Bildung

Von unserer Redakteurin
ANNIKA KICKSTEIN

WERTHEIM. Ein Bildschirm flackert und rauscht. Dann spielt ein Video: An einem Tisch sitzt ein Mann im Kapuzenpullover, die Hände vor sich gefaltet, das Gesicht im Schatten verdeckt. »Ich möchte ein Spiel mit euch spielen.«

Wie aus einem »Saw«-Film dröhnen die verzerrten Worte des »Hackers« aus dem Lautsprecher des grauen, rund zwei Meter hohen Schranks, in dem der Bildschirm installiert ist. 45 Minuten Zeit – dann startet er einen »Shitstorm« auf einen Unschuldigen, warnt die bedrohliche Stimme und lacht diabolisch.

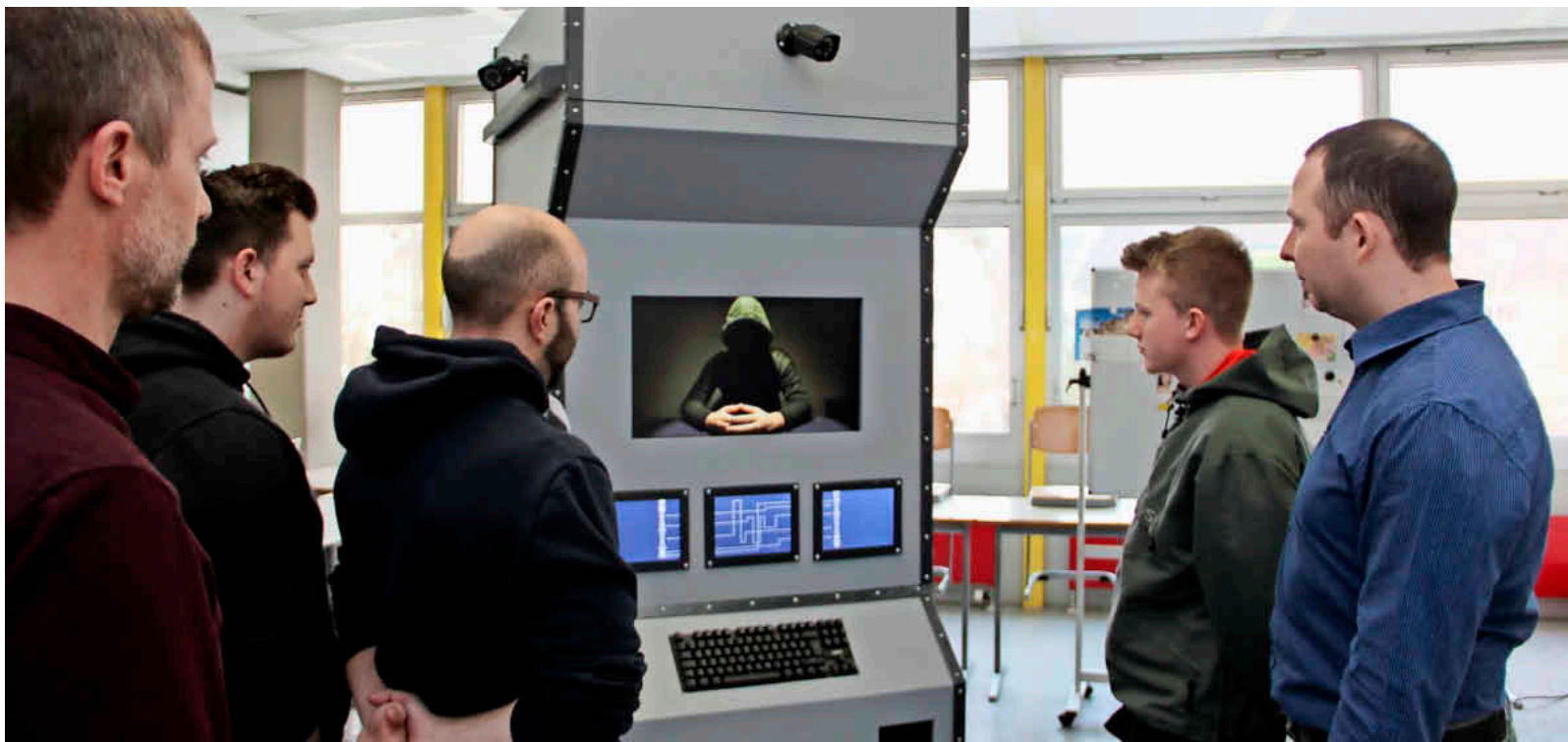
Die Einzigen, die den Hacker noch aufhalten können, sind sechs junge Industriemechaniker in Ausbildung. Sie lösen an der Wertheimer Berufsschule in Bestenheid die Rätsel des mobilen Escape Rooms der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg.

Zielstrebig an die Pinnwände

Der 16-jährige Bahri Can Durak ist einer der »Retter« im Raum. Zielstrebig geht er gleich zu Beginn an die zwei Pinnwände, die hinter dem Schrank stehen. Mehrere Fotos von Personen hängen daran, aber auch Bilder von Facebook-Profilen, Adressen und Postkarten. Persönliche Daten, die der Hacker von seinen Zielen ergattert hat – oder ihm über ein öffentliches Profil zugänglich gemacht wurden. »Hey, es ist doch voll klar, dass es die Tanja ist. Die gibt einfach ihre Adresse auf der Postkarte an.« Bahri zeigt die Karte seinen Mitschülern und lacht.

Im »Fluchtspiel« geht es in diesem Fall nicht darum, einen verschlossenen Raum zu verlassen – die Eingangstür ist stets offen. Stattdessen müssen die Schüler versteckte Hinweise finden. Im Schrank, der wie ein Turm zentral im Spiel steht, sind verriegelte Kästen mit Rätseln installiert. Mit Codes, Schaltern, Knöpfen, Schlüsseln oder ähnlichem finden die Schüler Wege, die Kästen zu öffnen. Schließlich müssen sie sich aus einer von fünf Personen entscheiden, wer die richtige Zielperson des Hackers ist. Liegen sie falsch, verlieren sie das Spiel.

Die Schüler haben sich aufgeteilt. Zwei Jungs klicken sich durch



Angriff des Hackers: Die Schüler des Berufsschulzentrums Wertheim mit ihrem Lehrer Jörg Schwab (links) hören sich die Aufgabenstellung des mobilen Escape Rooms an.

die Fotos eines Tablets. Bahri Can Durak und seine Kollegen arrangieren die Zettel auf den Pinnwänden neu. Auf einem Tisch rechts vom Turm liegen persönliche Gegenstände des Hackers – eine Star-Wars-Tasse, eine Figur des Comic-Helden 'Deadpool', aber auch seltsamerweise ein rotes Buch von Edgar Allan Poe. »Hey, wusst' ich's doch!« Ein Schüler hat das Buch in die Hand genommen und darin ein verschlossenes Fach gefunden. Jetzt fehlt nur der Schlüssel.

Drei Jungs rätseln am Turm, vergleichen ein Bild einer Frau, die einen Schokoriegel isst, mit einem ähnlichen Foto, dass sie im Raum versteckt gefunden haben. Da stimmt doch nicht alles auf dem Bild: es ist ein 'Fake'. Sie legen Schalter an den Stellen um, an

denen das Bild gefälscht ist. Die Klappe über ihnen öffnet sich.

»Super!« Julia Heim sitzt im Raum nebenan nickend vor einem Laptop. Die 30-Jährige hat die Schüler voll im Blick: Über vier Kameras am Schrank sieht und hört sie die Auszubildenden an den Rätseln werkeln. Heim ist zusammen mit der 25-jährigen Viola Frick von der Landeszentrale für politische Bildung gekommen. Als freie Mitarbeiter begleiten sie Schüler aus ganz Baden-Württemberg durch das Programm. »Manchmal ist auch die Frustrations-Toleranz gefragt«, beobachtet Heim die Schüler, die vergeblich mit dem Tablet einen Code an der Pinnwand scannen wollen. »Der Escape Room ist nicht leicht, viele Schüler schaffen es nicht«, fügt Frick hinzu.

Auf der anderen Seite der Wand versuchen die Schüler schon seit einigen Minuten, eine schwarze, verschlossene Kiste zu öffnen. Sie haben eine Liste mit Passwörtern, um das Schloss zu knacken. Nur welches ist das Richtige? Plötzlich ertönt ein lautes Piepsen aus dem Turm in der Mitte des Raums. Auf dem Bildschirm steht nun in digitalen Lettern: »Wer hat das sicherste Passwort?«

Den Hinweis haben Frick und Heim auf ihrem Laptop nebenan eingetippt und abgesendet. Die Schüler finden das richtige Passwort – aber die Kiste öffnet sich immer noch nicht. Erneutes Piepsen. »Moment, der Handwerker kommt.« Sekunden später tritt Viola Frick in den Raum, wundert sich, warum sich das Schloss nicht öffnet. Sie werkelt mit den Schü-

lern am Schloss – endlich ist es offen. »Keine Ahnung, warum das nicht ging«, lacht Frick und verlässt wieder das Spiel.

Während die Schüler im Escape Room weiter Hinweise sammeln, lernt der andere Teil der Schülergruppe in einem naheliegenden Klassenzimmer bekannte »Hashtags« im Netz kennen: Aktionen wie »#Blacklivesmatter«, »#Metoo« oder »#Marchforourlives«. »Dazu besprechen wir auch die Unterschiede verschiedener Sozialer Netzwerke wie Facebook oder Twitter«, erläutert der Lehrer der Gruppe, Jörg Schwab. »Der Escape Room ist Teil des Programms 'Läuft bei dir'. Es ist das Erste, was bei uns veranstaltet wird.« Die auszubildenden Industriemechaniker sind die dritte Berufsschulklasse, die er in dem Programm

begleitet. »Die jungen Leute sind definitiv medienkompetent«, so der 45-jährige Lehrer, »ich denke, dass sie durch das Spiel trotzdem dazugewinnen.« Es sei schön, dass die Berufsschüler den Trend des Escape Rooms in dieser Form noch miterleben dürfen, sagt Schwab. »Ich habe immer ein gutes Feedback bekommen, von lustig bis interessant bis 'mal was anderes'«.

Auch Heim spricht von einer positiven Resonanz der Schüler: »Bisher haben die Schulen das Programm super angenommen.« Bis Sommer 2020 sei die Projektzeit festgelegt. Es habe bereits einen Anmeldestopp gegeben, weil zu viele Schulen in Baden-Württemberg teilnehmen wollten, berichtet Heim. Die Industriemechaniker sind eine der letzten Klassen, die in Bestenheid am Programm teilnehmen können.

Mit Hinweisen zum Ziel

Und für die Jungs im Escape Room wird die Zeit langsam knapp. An der linken Seite des Turms sind zahlreiche bunte Knöpfe installiert. Eine Aufschrift erläutert das Rätsel: Drückt die richtigen Knöpfe gleichzeitig und die Hinweisklappe öffnet sich. »Ach lasst uns einfach alle drücken.« Wieder piepst es aus dem Turm. »Super! Die Klappe ist offen.«

Alle Hinweise sind gesammelt. Plötzlich erfüllt ein lauter Schlag den Raum, die Schüler schrecken zusammen und blicken auf den Turm. Eine Plexiglasscheibe ist weggeklappt, jetzt haben die Schüler die Chance, mit einem Knopf neben den Namen jeder Zielperson die Richtige auszuwählen. Bahri Can Durak steht vor den Knöpfen. »Wen nehmen wir jetzt?« – »Es ist Tanja oder Mia.« – »Nee, das kann nicht sein.«

Schließlich drückt der Schüler nach mehrmaligem Einreden seiner Schülerkollegen auf einen Knopf. Der Bildschirm flackert, der Hacker taucht auf. »Schade. Das war leider der falsche. Jetzt starte ich den Shitstorm.« Die Jungs sind enttäuscht, lächeln aber trotzdem, als Viola Frick wieder in den Raum tritt und sie aufklärt. Ein Schüler fasst das Spiel zusammen: »Also hatten wir alles, wir waren einfach zu doof zum Kombinieren.« Auch Bahri hat etwas wichtiges im Spiel gelernt: »Vertrau nicht auf das, was dir andere Leute sagen. Die haben mir alle die falsche Person gesagt.«



Helfende Beobachter: Julia Heim (links) und Viola Frick.

Fotos: Annika Kickstein

Hintergrund: Programm »Läuft bei dir«

Der Escape Room »Hacker Attack« ist Teil des Programms »Läuft bei dir«, das die Baden-Württemberg-Stiftung in Verbindung mit der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg und der Stiftung Weltethos durchführt. Ziel des Spiels sei es, Medienkompetenzen zu vermitteln: »Die zu lösenden Aufgaben vermitteln unter anderem Wissen über Kommerzialisierung im Netz, Fake News und das Interesse unterschiedlicher

Akteure an persönlichen Daten, heißt es seitens der Landeszentrale. Neben dem Escape Room lernen Schüler im begleitenden Unterricht **Internetkampagnen unter bestimmten Hashtags** im Netz kennen. So beispielsweise auch die **'#metoo'-Frauenbewegung**, die nach dem Skandal um den Filmproduzenten Harvey Weinstein im Oktober 2017 Verbreitung auf sozialen Kanälen wie Twitter fand. (kick)