

CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Stadtrallye der besonderen Art



CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Ihr Schul-Event mit Call of Quest – Escape Room Friedrichshafen

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir freuen uns sehr, dass Sie sich für unsere Tablet-PC-gestützte Schüler-Stadtrallye interessieren.

Unser oberstes Ziel ist es, dass Sie sowie Ihre Schülerinnen und Schüler ein unvergessliches Event in Friedrichshafen erleben. Um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren, haben wir hier die wichtigsten Informationen für Sie zusammengestellt. Sie bekommen Antworten auf die Fragen:

- Was ist bei der Vorbereitung und Buchung zu beachten?
- Wie wird die Stadtrallye ablaufen?
- Welche (erlebnis-) pädagogischen Vorteile bietet unser Angebot?
- Anregungen zur Nachbereitung der Rallye.

Wir freuen uns auf Ihre Rückmeldung und darauf, Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler bei uns im Call of Quest begrüßen zu können. Weitere Details besprechen wir gern mit Ihnen persönlich.

Das Team von Call of Quest – Escape Room Friedrichshafen

So erreichen Sie uns

Sie können die Stadtrallye per E-Mail oder telefonisch bei uns buchen. Unser Team hilft Ihnen gerne jederzeit weiter, wenn Sie Fragen haben.

E-Mail: team@callofquest.de
Telefon: 07541/3762348



CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Vorbereitung

Folgende Dinge sollten Sie in der Vorbereitung beachten:

Während der Buchung – Diese Infos brauchen wir:

- Wann und wie lange soll die Stadtrallye stattfinden?

Bitte setzen Sie sich für konkrete Absprachen telefonisch oder per Mail mit uns in Verbindung, damit wir die Rallye verbindlich für Sie buchen können.

- Wie viele Schülerinnen und Schüler sind dabei?

Damit wir das Equipment entsprechend vorbereiten können, benötigen wir eine genaue Teilnehmerzahl. Für je 7 bis 10 Schüler stellen wir ein Tablet-PC zzgl. Ausrüstung zur Verfügung.

- Wie werden die Kosten getragen?

Der Preis liegt bei 16,00 € / Person

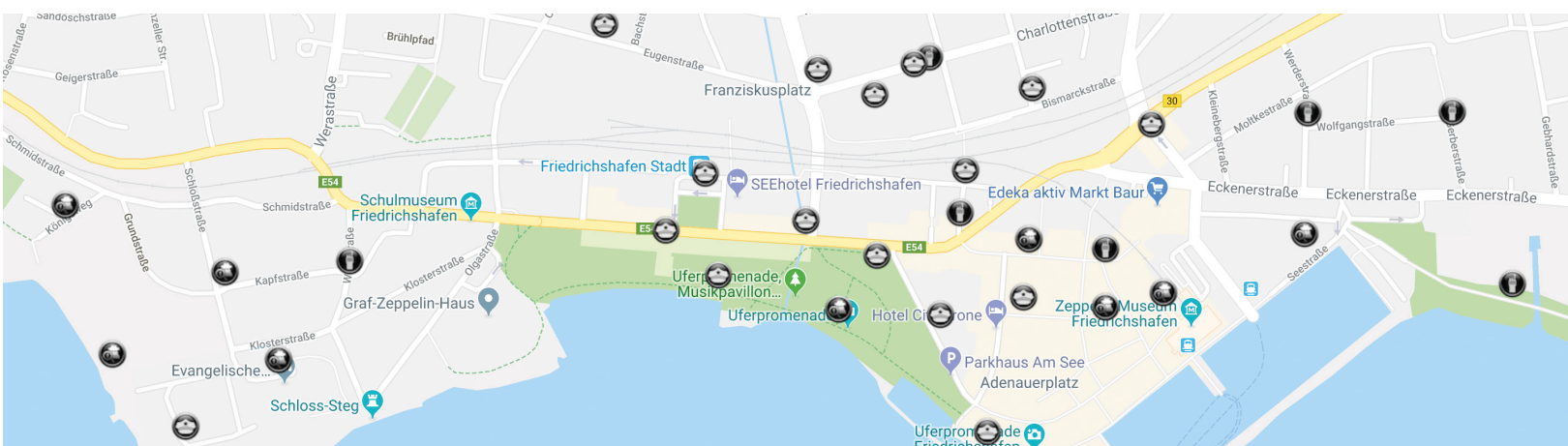
Die erwachsenen Begleitpersonen sind natürlich kostenfrei.

- Wer begleitet die einzelnen Gruppen?

Um die Aufsichtspflicht zu gewährleisten, sollten alle Kleingruppen von einer erwachsenen Person begleitet werden.

- Wo soll sich der Treff-/Endpunkt sinnvollerweise befinden?

Gemeinsam mit Ihnen überlegen wir uns einen günstigen, zentralen Treffpunkt (zum Beispiel am Romanshorner Platz, am Hauptbahnhof oder in der Jugendherberge).





CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Mit der Klasse vor Rallyebeginn

Teameinteilung

Pro Tablet-PC können max. 10 Schülerinnen und Schüler eine Gruppe bilden. Bitte teilen Sie die Gruppe und die Begleitpersonen bereits vor Start der Rallye ein, damit diese nicht verzögert startet.

Mitzubringen

Informieren Sie die Schüler darüber, dass es sich um ein Outdoor Event handelt und sie sich dem Wetter entsprechend kleiden müssen. Eine Regenjacke sollte bei schlechtem Wetter eingepackt werden. An Essen und vor allem genug zu Trinken muss gedacht werden. Durchschnittlich werden zwischen 4 - 6km Wegstrecke zurückgelegt und an festes Schuhwerk sollte gedacht werden.

Ablauf der Rallye

Treffen mit dem Guide

Zur Startuhrzeit treffen Sie sich mit dem „Call of Quest-Guide“ am abgesprochenen Treffpunkt. Hier wird den Schülerinnen und Schülern in einem kurzen Briefing/Einweisung das Programm und die Bedienung des Tablets erklärt.

Strategiephase

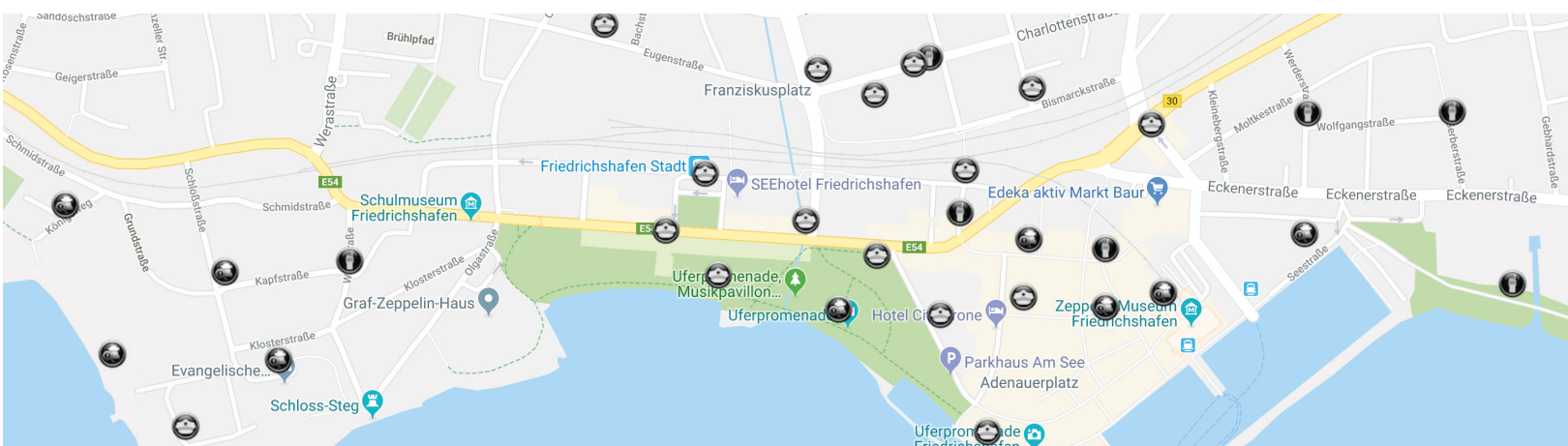
Die einzelnen Gruppen müssen sich nun mit dem vorhandenen Material vertraut machen. Außerdem können Sie sich bereits im Vorfeld ein Vorgehen überlegen. Erst nach Lösen der ersten Aufgabe erhalten Sie das Tablet für die Tour.

Und dann geht es los!

Die Gruppen sind nun unterwegs und lösen bis zu 50 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden, um Punkte zu sammeln. Optional können die Gruppen im Punkteticker die Punkte der anderen Gruppen einsehen. So entsteht ein kleiner Wettkampf. Außerdem steht Ihnen die ganze Zeit unser Tourguide bei Fragen oder Problemen telefonisch zur Seite.

Abschluss

Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle Gruppen wieder am Treffpunkt (Dieser kann auf Wunsch vom Startpunkt abweichen). Nach Absprache kann der Tourguide dort eine kleine Siegerehrung organisieren.





CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Die Mission Outside von Call of Quest...

... ermöglicht einen Perspektivwechsel

Die Aufgaben motivieren die Schülerinnen und Schüler dazu, die Stadt Friedrichshafen aus einer anderen Perspektive. Durch neue Begegnungen oder eine andersartige Interaktion in der Gruppe können die Schülerinnen und Schüler ganz neue Erfahrungen sammeln.

... stellt die Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler in den Vordergrund

Es liegt in der Hand der Schülerinnen und Schüler, ob bzw. wie sie eine Aufgabe lösen. Sie müssen aktiv handeln, miteinander kommunizieren, sich abstimmen und austauschen, Lösungen finden, kreativ sein und ihre Fähigkeiten nutzen, um erfolgreich zu sein.

In der Begegnung mit Passanten und Geschäftsleuten ernten sie unmittelbare, authentische Reaktionen. In der sozialen Begegnung erfahren sie ohne pädagogisches Zutun, wie sie auf andere Menschen wirken, und welche Verhaltensweisen und Strategien mehr und weniger zielführend sind.

... fordert die Schülerinnen und Schüler heraus

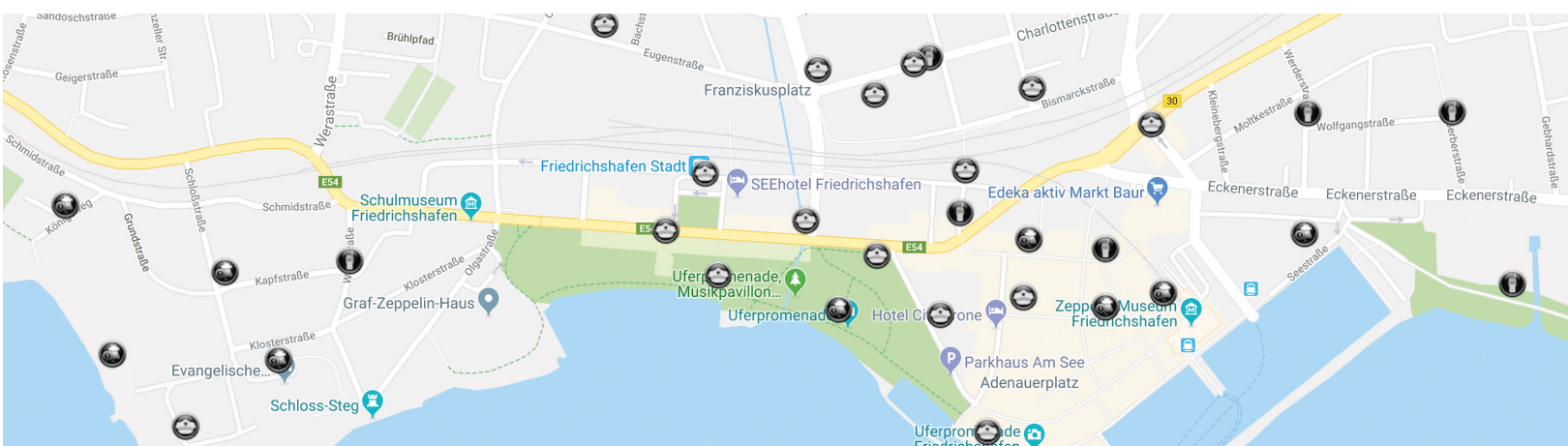
Die verschiedensten Aufgaben stellen die Schülerinnen und Schüler immer wieder vor neue Herausforderungen. Fremde Situationen fordern sie heraus, Risiken einzugehen, sich Neues zutrauen und ihre Fähigkeiten zu nutzen. Es liegt in der Verantwortung der Gruppe, wie viel sie sich zutrauen und wie weit sie sich an ihre eigenen Grenzen heranwagen.

... kann durch eine Reflexion abgerundet werden

„The mountains speak for themselves.“

Dieses Motto aus der Erlebnispädagogik geht davon aus, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen selbst deuten und umsetzen können und sollen.

Falls Sie aber das Erlebnis der Stadtrallye mit Ihren Schülerinnen und Schülern reflektieren möchten, stellen wir Ihnen verschiedene Methoden zur Verfügung. So können sie im Anschluss eine passende für Ihre Klasse auswählen.





CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Die Reflexion von Call of Quest

Mögliche Reflexionsmethoden

Die Reflexion ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, eigene Konsequenzen und Erkenntnisse aus ihrem Handeln zu ziehen. Im Verlauf der Reflexion erarbeiten Sie als Lehrerin oder Lehrer gemeinsam mit ihnen heraus, wie die gesammelten Erfahrungen in den (Schul-) Alltag eingebunden und künftig genutzt werden.

Durch gezielte Fragen zu Ablauf, Strategie und Ergebnis bekommen Sie ein Bild des Geschehens.

Bitte achten Sie darauf, die Reflexion möglichst zeitnah nach der Rallye durchzuführen, da ansonsten das Erlebnis nicht mehr allzu präsent ist.

Wie war's?

Die Reflexion findet hier offen in der Gruppe statt.

Dabei werden durch die Gesprächsleitung nacheinander drei Fragen gestellt:

- Was hat dir nicht so gut gefallen?
- Was hat die besonders gut gefallen?
- Was könnte man beim nächsten Mal als Gruppe besser machen?

Besonders die ersten beiden Runden sollten möglichst ohne Zwischenkommentare ablaufen. Hier kann die subjektive Meinung sehr auseinandergehen und ggf. muss später etwas vermittelt werden.

Bei der dritten Frage können gerne einzelne Punkte diskutiert werden.

Daumenreflexion

Auf gezielte Fragen des Spielleiters, sollen alle bei geschlossenen Augen mit dem Daumen die Frage beantworten (Daumen nach oben= volle Zustimmung, nach unten = keine Zustimmung). Auf ein Zeichen hin, öffnen alle die Augen und schauen sich die Bewertungen an. Evtl. können nach der Bewertung noch Einzelne angesprochen werden.

Mögliche Fragen:

Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis deiner Gruppe?

Wie sehr hast du dich für die Gruppe eingesetzt?

...

Variante: Im Raum wird ein langes Seil hingelegt. An einem Ende gilt volle Zustimmung und an der anderen Seite keine Zustimmung. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich entsprechend ihrer Beantwortung im Raum auf.



CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Fishbowl

Es gibt einen Innen- und einen Außenkreis. Jedem Stuhl steht ein anderer gegenüber.

Die Schüler suchen sich einen Platz und auf eine Frage hin, besprechen Sie diese mit ihrem Gegenüber. Dann kann der Außen- bzw. Innenkreis weiterrücken und es folgt eine weitere Frage.

Mögliche Fragen:

Was war für dich ein besonders toller Moment?

Wo hast du dich geärgert?

Was konntest du besonders gut?

Wie sehr hast du dich für die Gruppe eingesetzt?

Wie haben andere Menschen auf euch reagiert?

Was hat dich besonders überrascht?

Wie zufrieden bist du mit dem Gruppenergebnis?

Was ist wichtig für eine Zusammenarbeit in der Gruppe?

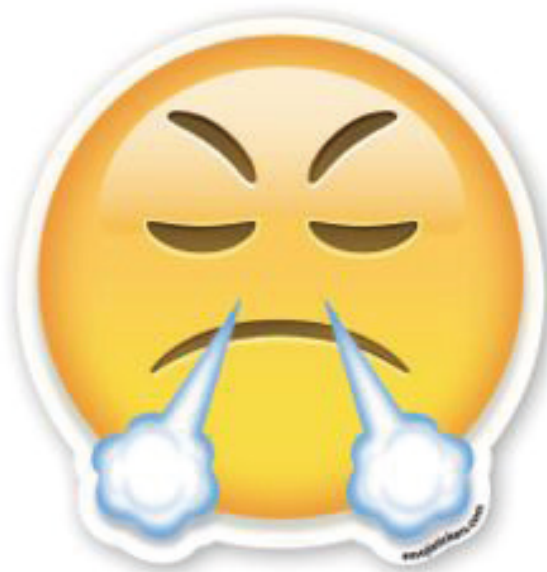
....

Smiley-Karten

In der Mitte eines Stuhlkreises werden Emoticons ausgelegt (siehe Anhang). Die SchülerInnen können sich frei für eins entscheiden und sollen kurz ihre Wahl erläutern.

Hier kann besonders auf die Stimmung in verschiedenen Situationen eingegangen werden, beispielsweise vor einer besonders schwierigen Aufgabe oder zu Beginn der Stadtrallye. Auch der Gesamteindruck kann hier gut erfragt werden.











CALL OF QUEST

ESCAPE ROOM-FRIEDRICHSHAFEN



Das neue Ausflugsziel für Klassenfahrten und Schulausflüge in Friedrichshafen

Und falls doch lieber ein Escape Raum gewünscht ist:

... bis zu acht Spieler pro Raum

Unsere Exit Games sind pro Raum jeweils für zwei bis acht Mitspieler ausgelegt. Zu Beginn informiert ein Videobriefing die Teilnehmer über die bevorstehende Mission. Danach begibt man sich durch die Tür des Raumes und die Uhr beginnt zu ticken. Nun gilt es, sich einen Weg durch die Vielzahl an Rätseln und Aufgaben zu bahnen. Doch nur, wer effektiv kommuniziert und kooperiert, wird es schaffen, vor Ablauf der 60 Minuten alle Anforderungen zu erfüllen.

... arbeiten unter Zeitdruck

Herausfordernde Aufgaben müssen während eines Escape Raums gelöst werden. Codes laden zum Dechiffrieren ein und Rätsel wollen geknackt werden, um als Gewinner den Raum zu verlassen. Ein Escape Game stellt logisches Denken, Teamwork und Zeitmanagement unerbittlich auf die Probe.

... Sozialkompetenzen werden gestärkt

Somit wird spielerisch selbst organisiertes Lernen gefördert. Dies stärkt zugleich Eigenverantwortung und Sozialkompetenzen der Schülerinnen und Schüler.

Weiterhin trainieren sowohl die Escape Games als auch die Stadtrallye die Orientierung, das strategische Geschick, Koordination und die Rollenverteilung, Zusammenarbeit und Kommunikation innerhalb einer Gruppe. Eine Klassenfahrt zu Call of Quest verbessert den Klassenzusammenhalt und schafft durch das Abenteuer eine positive, gemeinsame Erinnerung.