

Marker #3 Wohnbereich



Schritt 4: Zugang zu #6 – Horst & Heidi freischalten

1. Bei **Marker #2** **Schraubenzieher** einsammeln.
2. **Schraubenzieher** mit **Saug-Roboter** bei **Marker #3** kombinieren, danach **USB-Stick** auf-sammeln.
3. Bei **Marker #2** **USB-Stick** mit **3D-Drucker** kombinieren, um 3D-Maske zu erhalten.
4. Bei **Marker #6** **3D-Maske** mit **Gesichtsscanner** kombinieren. **Marker #6** ist nun freigeschaltet.

Schritt 5: System lösen

1. Bei **Marker #6** **Schraubenzieher** aus Schritt 3 mit **Anrufbeantworter** kombinieren.
2. Nach Chat **Systemformular** zu **Marker #2** bringen und mit dem lila Fenster **System** kombinieren.

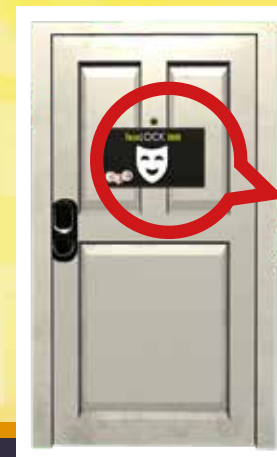
Schritt 6: ER lösen

1. Bei **Marker #6** **Politikerfoto** einsammeln.
2. Dieses bei **Marker #2** mit lila Fenster **ER** kombinieren.

Schritt 7: Autor? lösen

1. Bei **Marker #6** **Mond mit Zahl** einsammeln. Diesen bei **Marker #2** mit **Planeten-Mobile** kom-binieren. Blickt man im richtigen Winkel auf das Mobile ergibt sich eine Zahl.
2. Zurück bei **Marker #6** bei **Safe mit Zahlenschloss** die Zahl „20071969“ eingeben.
3. Das Buch **Die Mondverschwörung** aus dem nun geöffneten **Safe** einsammeln.
4. Zurück bei **Marker #2** **Die Mondverschwörung** mit dem lila Fenster **Autor?** kombinieren.

Marker #6 Versperrt



Gesichtsscanner

Schritt 8: Onkel Horst anrufen

1. Wurden alle Schritte erledigt, meldet sich die K.I. via Chat und schaltet das **Holo-Telefon** frei.
2. Bei **Marker #3** das **Holo-Telefon** untersuchen, um Anruf mit Horst zu starten.
3. „(Über Mia reden)“ auswählen. (Der Chat wiederholt sich, bis diese Antwort gewählt wird).
4. Wurde das Ende erreicht, geht es zurück zu **Marker #2**. Hier die **Pinwand** antippen, um die **Fake News** einzusammeln.
5. Diese danach mit dem neuen **Papierkorb** kombinieren, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Marker #6 Heidi & Horst



AK
Oberösterreich



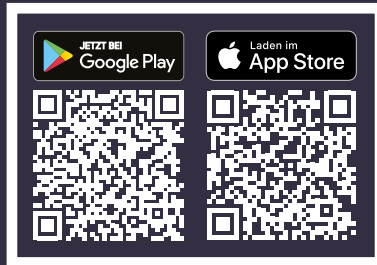
MAJOR MOON
AR ESCAPE ROOM

HILFESTELLUNG
Spieldauer **Kurz | 20 Minuten**

Major Moon Hilfestellung – Kurz | 20 Minuten

Zur Geschichte: Cousine Mia hat sich mit ihrem Vater Horst wegen Fake News gestritten. Spieler:innen versuchen den Konflikt zu lösen, indem Beweise gegen die Fake News gesammelt werden. Diese sind in den AR-Escape-Rooms versteckt. Dabei wird erkannt warum sich Fake News verbreiten und sie geglaubt werden.

Die Kurzversion beschränkt sich auf die Bilder, genannt Marker, **Marker #2** – Homeoffice, **Marker #3** – Wohnbereich und **Marker #6** – Heidi & Horst.



- Download App
- Spiel-Set bereitlegen
- Bilder scannen

Marker #2
Versperrt

Marker #3
Versperrt

Schloss zu
Mias
Wohnung

Schlüsselkarte vom
Inventar auf das
Schloss zu Mias
Wohnung ziehen.

Schritt 1: Zugang zu Mias Wohnung freischalten

1. Zu **Marker #2** oder **Marker #3** gehen.
2. Die erhaltene **Schlüsselkarte** auf **Schloss zu Mias Wohnung** ziehen, um sie zu kombinieren. **Marker #2** und **Marker #3** sind nun freigeschaltet.
3. In den weiteren Schritten müssen **5 Beweise** gesammelt und auf die **Pinnwand** bei **Marker #2** kombiniert werden, um das Spiel abzuschließen.

INVENTAR
Um Gegenstände einzusammeln
diese zweimal antippen.

Marker #2 Pinnwand



Marker #2 Homeoffice

Schritt 2: Fake Roboter lösen

1. Bei **Marker #2** beim **PC** „Meteor-Pizza“ als Passwort eingeben. Diese Information können wir bei **Marker #3** im **Mülleimer** bei den **Essens-Rechnungen** finden.
2. **PC** erneut antippen, nach dem Chat **Robotermensch-Doku** mit dem lila Fenster **Fake Roboter** auf der Pinnwand kombinieren.

Schritt 3: News lösen

1. Bei **Marker #3** das **Tablet** antippen und „1984“ eintippen. Diese Information konnte man auf der **Notiz 1984** bei **Marker #2** finden.
2. Nach dem Chat **Artikel zu Arbeit** mit dem lila Fenster **News** bei **Marker #2** kombinieren.

Workshopzentrum

DI@LOG

Kostenlose Angebote der AK für Schulen

- ▶ Workshops und Planspiele
- ▶ Veranstaltungen
- ▶ Digitale Bibliothek
- ▶ Unterrichtsmaterialien
- ▶ Digitale Klassenpinnwand
- ▶ Apps

#FAKENEWS SEK I

Der Wahrheit auf der Spur. Fake News im AR Escape Room entlarven und die Medienkompetenz stärken.

**Dauer: 2½ Stunden /
7.-8. Schulstufe**

#FAKENEWS SEK II

Augmented Reality (AR) Escape Room Lernerfahrung zu Fake News und Verschwörungserzählungen.

**Dauer: 2½ Stunden /
9.-13. Schulstufe**



Information und Buchung:
+43 (0)50 6906-2652
dialog@akooe.at

ooe.arbeiterkammer.at/dialog



AK
Oberösterreich