



Flucht nach Utopia

- Spielablauf

O. Vorgeschichte

Die Erde ist unbewohnbar geworden. Um der Erde zu entkommen, kann man sich für einen Platz auf einem Raumschiff bewerben, mit dem man auf den Planeten „Utopia“ flüchten kann.

1. Film „Flugzusage“



„Herzlich Willkommen. Ich darf euch heute beglückwünschen. Ihr wurdet aus vielen Bewerbern ausgewählt und dürft die Erde verlassen. Wie ihr wisst, hat sich der Zustand der Erde durch die zunehmende Umweltverschmutzung weiter verschlechtert. Zum Glück haben wir schon vor Jahren begonnen, einen neuen Planeten zu besiedeln. Der Planet hat den Namen Utopia bekommen, denn dort wurde das Paradies geschaffen, das es auf der Erde nicht mehr gibt. Dank unserer neuen technologischen Entwicklung konnten wir alle anfallenden Arbeiten auf dem Planeten so



automatisieren, dass die Menschen dort nicht mehr arbeiten müssen. Im Gegenteil: Alle werden durch Roboter auf das Beste versorgt, sowohl mit Essen als auch mit unterhaltsamen Spielen. Die Roboter sind so intelligent, dass sie allen die Wünsche von den Augen ablesen und erfüllen. Ihr seid die Glücklichen, die auserwählt wurden, dort auf Utopia ein neues Leben zu beginnen. Bevor ihr eure Reise antretet, müssen wir euch aus Sicherheitsgründen mit der Programmierung unserer Roboter vertraut machen. Ich wünsche euch viel Erfolg und ein gute Reise.“

(Es findet eine ca. 45minütige Einführung in die Programmierung mit Scratch statt. Anschließend werden zwei Gruppen gebildet und in verschiedene Räume geschickt)

2. Film „Willkommen auf dem Raumschiff Momentum“



„Herzlich Willkommen zu eurer Reise nach Utopia auf dem Raumschiff „Momentum“. Ich bin die künstliche Intelligenz des Raumschiffes, auch KI genannt. Ich werde euch auf der Fahrt begleiten und betreuen. Ihr werdet von der Fahrt allerdings nicht viel mitbekommen, denn ihr werdet gleich in Tiefschlaf versetzt. Lehnt euch zurück und entspannt euch. Ich wünsche eine gute Reise.“

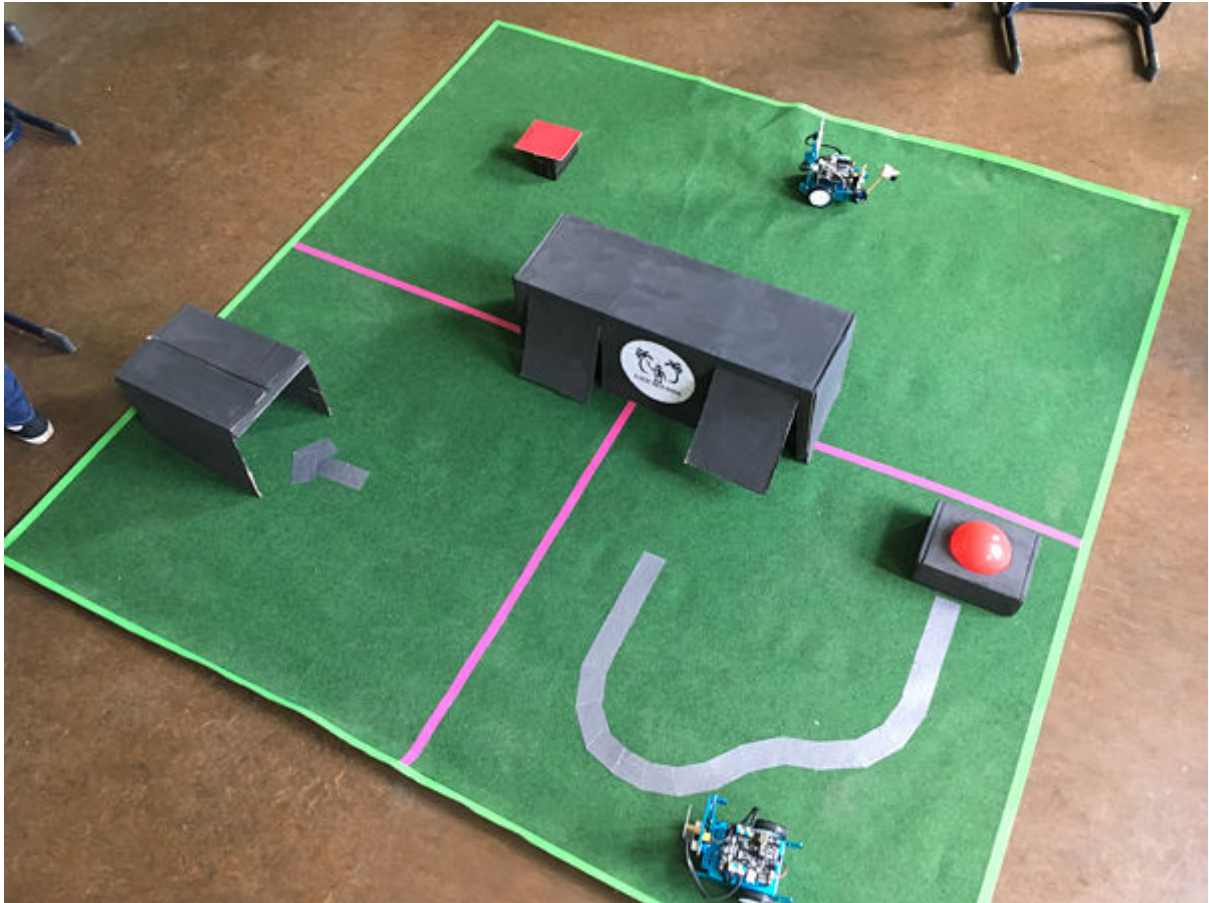
(Schüler*innen sollen die Augen schließen, Entspannungsmusik)

3. Film „Notstopp des Raumschiffs“ (unterschiedliche Filme für die Gruppen)

Gruppe Blau	Gruppe Rot
	
<p>„Liebe Reisende, es tut mir leid für die Unterbrechung der Reise. Leider wurde das Raumschiff aus mir bisher unbekanntem Gründen mitten im Weltraum gestoppt. Leider verfüge ich über keinen Zugang zum Bordcomputer um das Schiff wieder zu starten und nach Utopia zu bringen. Ich kann euch aber den Weg beschreiben, wie ihr selber Zugang zum Bordcomputer erhaltet, um das Raumschiff zu steuern. Ihr benötigt dazu einen Code, der aus drei Teilen zusammengesetzt wird. Drei Roboter in diesem Raum werden euch helfen, diese Codeteile zu bekommen. Bitte begeben sich auch an die drei Consolen im Raum und startet das Roboterprogramm. Aber Vorsicht: Leider wurde beim Stopp des Raumschiffs der Code des Roboterprogramms verändert. Ihr müsst diesen erst wieder korrigieren. Anschließend führt euch jeder Roboter zu einem Codeteil.“</p>	<p>„Hallo liebe Freunde, es tut mir leid, dass ich euch aufwecken musste, aber wir haben das Raumschiff gestoppt. Wir haben neue Informationen zum Planeten Utopia erhalten und wollen deshalb wieder zur Erde zurückkehren. Utopia ist nicht das Paradies, das uns versprochen wurde. Zwar ist dort alles automatisiert, doch das führt dazu, dass die Menschen dort jede eigene Aktivität eingestellt haben und nur noch festgeschnallt auf fahrenden Sesseln den ganzen Tag Filme oder Computerspiele gucken. Weil sie den ganzen Tag von Robotern gefüttert werden, werden sie immer dicker und antriebsloser. Bitte helft uns, den Bordcomputer umzuprogrammieren und zur Erde zurückzukehren. Leider verfüge ich über keinen Zugang zum Bordcomputer. Ich kann euch aber den Weg beschreiben, wie ihr selber Zugang zum Bordcomputer erhaltet, um das Raumschiff zu steuern. Ihr benötigt dazu einen Code, der aus drei Teilen zusammengesetzt wird. Drei Roboter in eurem Raum werden euch helfen, diese Codeteile zu bekommen. Bitte begeben sich auch dazu an die drei Consolen und startet das Roboterprogramm. Aber Vorsicht: Leider wurde beim Stop des Raumschiffs der Code des Roboterprogramms verändert. Ihr müsst diesen erst wieder korrigieren. Anschließend führt euch jeder Roboter zu einem Codeteil.“</p>

Die Schüler*innen begeben sich an die drei Laptops im Raum. Dort sind drei verschiedene Projekte für die Software „mBlock“ geöffnet. Durch Ausprobieren müssen sie herausfinden, was der vorgegebene Code bewirkt (Herausfahren der mBot-Roboter aus der „Robotergarage“)





Spielfeld mit den mBot-Robotern, die aus der Robotergarage in der Mitte herausgefahren sind.

Die Schüler*innen müssen eine Steuerung für die Roboter programmieren, um an die Codes zu kommen:

Roboter 1: Wippencode. Mittels eines Servoarms muss der mBot eine Wippe betätigen, die dann den Code enthüllt.

Roboter 2: Luftballoncode. Mittels eines Servoarms an dem eine Nadel befestigt ist, muss der mBot einen Luftballon zum Platzen bringen. Darunter verbirgt sich der Code.

Roboter 3: Lichtcode. Der mBot muss in einen kleinen Tunnel fahren und seine LED Lampe anschalten, damit der Code in einem Fenster sichtbar wird.

Sind alle drei Codeteile gefunden, müssen diese in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Einen Hinweis auf die Reihenfolge kann z.B. dadurch gegeben werden, dass die Laptops durchnummeriert sind.

4. Film „Zwischenmeldung“

(wird nach ca. 10-20 Minuten eingespielt)

Gruppe Blau	Gruppe Rot
	
<p>„Ich bitte kurz um eure Aufmerksamkeit. Ich habe nun den Grund für den plötzlichen Stop herausgefunden. Eine Gruppe anderer Reisender hat das Schiff gestoppt und versucht gerade ebenfalls den Zugang zum Bordcomputer zu erlangen. Allerdings wollen sie das Raumschiff zurück zur Erde steuern. Ihr müsst euch beeilen, um dies zu verhindern und uns wieder auf Kurs Richtung Utopia zu bringen. Bitte findet den Code und nehmt wieder Kurs auf Utopia. Denkt an das Paradies, das dort auf euch wartet.“</p>	<p>„Ich brauche kurz eure Aufmerksamkeit. Auf meinen Monitoren konnte ich gerade sehen, dass sich auch eine weitere Gruppe an die Aufgabe gemacht hat, den Code für den Zugang zum Bordcomputer zu finden. Diese Gruppe will damit aber die Fahrt zum Planeten Utopia fortsetzen, ihr müsst dies unbedingt verhindern und schneller sein. Wir müssen zurück zur Erde.“</p>

5. Codeeingabe erfolgreich

Haben die Schüler_innen alle drei Codeteile enthüllt und in die richtige Reihenfolge gebracht, geben sie den Code auf der passwortgeschützten Weblogseite ein und erhalten folgende Meldung:

Gruppe Blau	Gruppe Rot
<p>„Code akzeptiert! Um allerdings den vollen Zugriff zum Bordcomputer zu bekommen, ist es erforderlich einen weiteren Code einzugeben. Dieser befindet sich im angrenzenden Raum und wird ebenfalls mit Hilfe von drei Robotern aus drei Teilcodes zusammengesetzt.“</p>	<p>„Code akzeptiert! Um allerdings den vollen Zugriff zum Bordcomputer zu bekommen, ist es erforderlich einen weiteren Code einzugeben. Dieser befindet sich im angrenzenden Raum und wird ebenfalls mit Hilfe von drei Robotern aus drei Teilcodes zusammengesetzt.“</p>

6. Zweite Codeeingabe erfolgreich

Hat eine Gruppe den Code der anderen Gruppe erhalten und diesen ebenfalls in die passwortgeschützte Seite eingegeben erscheint folgende Antwort:

„Code 2 akzeptiert.

Ihr habt nun vollen Zugriff auf den Bordcomputer.

Raumschiffroute programmieren:“

Navigiere zurück zur Erde (Auswahlbutton)

Navigiere zu Utopia (Auswahlbutton)

7. Weiterflug

Navigiere zurück zur Erde	Gruppe Rot
	
„Vielen Dank, die Navigationseingabe war erfolgreich. Das Raumschiff kehrt nun zurück zur Erde. Bitte begeben euch zurück in eure Tiefschlafkammern. Ich wünsche eine gute Reise.“	„Vielen Dank, die Navigationseingabe war erfolgreich. Das Raumschiff setzt nun seine Reise zum Planeten Utopia fort. Bitte begeben euch zurück in eure Tiefschlafkammern. Ich wünsche eine gute Reise.“

Ende des Spiels

Metaversa e.V., Flucht nach Utopia, www.metaversa.de/fluchtnachutopia

