

**A** Auer

**e book**

Claudia Kayser  
Sibylle Stöcker

# Escape Rooms

5–10

für den

**Ethikunterricht**



**Einfach und sofort umsetzbar**  
**Zu zentralen Lehrplanthemen**  
**Teambildend und motivierend**



## ZUSÄTZLICH ZUM BUCH ALS DOWNLOAD ERHÄLTLICH

# NEU!

Zu diesem Thema bieten wir Ihnen optional als Ergänzung weitere Materialien und Ideen, die genau auf die Inhalte des Buches abgestimmt sind. Diese Materialien sind in Form von Downloads online erhältlich unter

[www.auer-verlag.de/bestnr/08655](http://www.auer-verlag.de/bestnr/08655)  
[www.lehrerwelt.de/bestnr/08655](http://www.lehrerwelt.de/bestnr/08655)



Kreative Methode

### Lapbooks Ethik 5 – 6 – Ich und die anderen

Fertig aufbereitete Faltvorlagen und passende Impulse

37 Seiten, DIN A4 | 08059DA3 | 10,40 €\*



Kreative Methode

### 66 Spielideen Ethik

Soziale Lernspiele

7 Seiten, 16,5 × 23,5 cm | 07651DA4 | 3,80 €\*



Vertiefung & Weiterführung

### Ethik für Berufseinsteiger und Fachfremde 5 – 6

Leben in der Gemeinschaft

29 Seiten, DIN A4 | 07658DA2 | 9,40 €\*



Vertiefung & Weiterführung

### Ethik an Stationen 5/6

Gewissen

10 Seiten, DIN A4 | 06516DA3 | 3,80 €\*



Kreative Methode

### Mysterys Ethikunterricht 9 – 10

Mysterys Ethikunterricht

32 Seiten, DIN A4 | 08467DA3 | 10,40 €\*

\* Preisänderungen (insbesondere im Falle einer Mehrwertsteueränderung) und Irrtümer vorbehalten.

**Gratis für  
Lehrer\*innen!**

**Kostenlose Materialien  
sofort downloaden  
und im Unterricht  
einsetzen!**

Download der Gratis-Materialien unter  
[www.auer-verlag.de/gratisdownloads](http://www.auer-verlag.de/gratisdownloads)



Wir haben uns für die Schreibweise mit dem Sternchen entschieden, damit sich Frauen, Männer und alle Menschen, die sich anders bezeichnen, gleichermaßen angesprochen fühlen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit für die Schüler\*innen verwenden wir in den Kopiervorlagen das generische Maskulinum. Bitte beachten Sie jedoch, dass wir in Fremdtexen anderer Rechtegeber\*innen die Schreibweise der Originaltexte belassen mussten.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

© 2023 Auer Verlag, Augsburg  
AAP Lehrerwelt GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der\*die Erwerber\*in der Einzellizenz ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- oder Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schüler\*innen der Schule und deren Eltern zu nutzen.

Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schüler\*innen, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autor\*innen: Claudia Kayser, Sibylle Stöcker

Covergestaltung: Kirstin Lenhart, München

Umschlagfotos: iStock – fergregory

Illustrationen: Steffen Jähde, Kristina Klotz

Bibelstellen: Die Bibelstellen sind der Übersetzung Hoffnung für alle® entnommen, Copyright © 1983, 1996, 2002, 2015 by Biblica, Inc.®. Verwendet mit freundlicher Genehmigung des Herausgebers Fontis.

Satz: Typographie & Computer, Krefeld

ISBN 978-3-403-38655-1

[www.auer-verlag.de](http://www.auer-verlag.de)

<b>Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms</b> .....	4
★ Escape Rooms und Breakouts .....	4
★ Aufbau eines Breakouts .....	4
★ Einsatz im Unterricht .....	5
★ Gestaltung eigener Breakouts .....	6
<b>Organisationshilfen</b> .....	7
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts .....	7
★ Leitfragen Reflexionsrunde .....	7
<b>Mythische Erklärungen für die Welt</b> .....	8
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	8
★ Einstieg .....	12
★ Hilfen .....	13
★ Rätsel .....	14
<b>Der Mensch in der Gemeinschaft</b> .....	19
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	19
★ Einstieg .....	23
★ Hilfen .....	24
★ Rätsel .....	25
<b>Unsere Wahrnehmung – ein Weg zum (Vor-)Urteil</b> .....	30
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	30
★ Einstieg .....	34
★ Hilfen .....	35
★ Rätsel .....	36
<b>Medien – Lust oder Frust?</b> .....	41
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	41
★ Einstieg .....	45
★ Hilfen .....	46
★ Rätsel .....	47
<b>Hinduismus und Buddhismus</b> .....	52
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	52
★ Einstieg .....	56
★ Hilfen .....	57
★ Rätsel .....	58
<b>Von Werten, Gewissen und Verantwortung</b> .....	63
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	63
★ Einstieg .....	68
★ Hilfen .....	69
★ Rätsel .....	70
<b>Utopien – der Traum von einer besseren Welt?</b> .....	75
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	75
★ Einstieg .....	79
★ Hilfen .....	80
★ Rätsel .....	81

## ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die Spielleitung gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler\*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat. Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler\*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

## AUFBAU EINES BREAKOUTS

Das Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schüler\*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: Entweder durch das Erledigen einer für die Schüler\*innen meist eher „unangenehmen“ (Haus-)Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte gewählt werden, deren Ende man als Hausaufgabe recherchieren oder selbst schreiben muss. Von dieser Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schüler\*innen auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht.

Die Idee der „Befreiung“ von (Haus-)Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich aber sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler\*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schüler\*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils oben rechts angegeben.

Um ein Rätselblatt zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hinweiskarte** benötigt. Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände eingesetzt werden.

Neben den analogen Aufgaben gibt es auch **digitale Rätsel**, die über den entsprechenden **QR-Code** aufgerufen werden können. Hierfür benötigt man nur ein Tablet oder Smartphone mit einer QR-Code-Scan-App. Die digitalen Aufgaben stellen dabei eine leichtere Fassung der anspruchsvolleren analogen Rätsel dar. Damit ist nicht nur eine Binnendifferenzierung innerhalb des Breakouts gewährleistet, sondern auch allgemein ein flexiblerer Einsatz möglich.

Das **vorletzte Rätselblatt** ist so aufgebaut, dass neben dem Code (der im Grunde nicht mehr zwingend erforderlich ist, da nun schon feststeht, welches Rätselblatt das letzte ist) zusätzlich eine Information gesucht wird (z. B. ein Wort oder eine Zahl), die zum Lösen des letzten noch verbleibenden Rätsels zwingend erforderlich ist.

Die Lösung des **letzten Rätselblattes** ist wiederum ein dreistelliger **Abschlusscode**, den man benötigt, um die gesuchte Information, mit welcher die Lücke des Einstiegs geschlossen werden kann (z. B. das Ende der Geschichte), zu erhalten. Diese Information ist in einer **Schatzkiste** (entweder eine Schatzkiste je Team oder eine Kiste für die ganze Klasse) hinterlegt, die mit einem dreistelligen **Zahlenschloss** gesichert ist, das mit dem Abschlusscode des letzten Rätselblattes geöffnet werden kann.

Durch dieses Prinzip wird nicht nur sichergestellt, dass die Rätselblätter in der vorgesehenen, den Schüler\*innen jedoch nicht bekannten Reihenfolge jeweils im Team gemeinsam bearbeitet werden, auch das Überwachen des ganzen Ablaufs wird so für die Lehrkraft um ein Wesentliches leichter, da sie jederzeit den Überblick hat, wo ein Team steht und welchen Weg ein Team noch in welcher Zeit zu gehen hat.

**Tipp:** Damit dieses Prinzip gewährleistet ist und die Schüler\*innen nicht schon anhand der fortlaufenden Seitenzahlen erkennen, welches Rätsel das jeweils nächste ist, müssen die Seitenzahlen beim Kopieren der Rätselblätter entsprechend abgedeckt werden.

## EINSATZ IM UNTERRICHT

Breakouts sind weniger als Methode, sondern stärker als Motivationsmittel und Anwendungsform zu verstehen. Sie eignen sich deshalb auch besonders gut als **Einführung in neue Unterrichtsthemen** sowie als **abschließende Festigung oder Wiederholung**.

Neben dem Erwerb und der Festigung bzw. Wiederholung von fachspezifischem Wissen geht es bei dieser Unterrichtsidee aber auch um **Kommunikation und Kooperation im Team**, um logisches und problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, Selbstreflexion und zielorientiertes Handeln.

Breakouts werden, wie zuvor bereits erwähnt, in **Teams** von mindestens drei bis maximal sechs Schüler\*innen bearbeitet. Die Schüler\*innen knobeln gemeinsam, sie beraten sich, sie denken um die Ecke und sie müssen es auch aushalten, die Lösung nicht immer direkt präsentiert zu bekommen.

Wie bei anderen Gruppenarbeiten auch wird es sich nicht verhindern lassen, dass sich einzelne Beteiligte stärker, andere dagegen weniger einbringen. Grundsätzlich aber steigen die Chancen, die Rätsel schnell und erfolgreich zu lösen, wenn sich auch wirklich alle Schüler\*innen beteiligen und ihr Wissen bzw. ihre Überlegungen einbringen. Deshalb, und natürlich auch wegen des möglichen Wettbewerbscharakters, kann sich auch eine andere Gruppendynamik entwickeln – ein Aspekt, den es bei der Gruppenzusammensetzung zu beachten gilt.

Für die **Durchführung des ersten Breakouts** in einer Klasse ist großzügig Zeit einzuplanen, da sich die Schüler\*innen zunächst mit dem Vorgehen und der Arbeitsform vertraut machen müssen. Von der Lehrkraft sollten so wenig Hinweise wie möglich gegeben werden. Teamwork ist gefragt. Sind dennoch **Hilfestellungen** von Seiten der Lehrkraft notwendig, so sollte darauf geachtet werden, dass die Lernmotivation und Anstrengungsbereitschaft der Schüler\*innen

unterstützt wird, die Teams aber gleichzeitig das Gefühl haben, die Aufgabe selbstständig und kooperativ lösen zu können.

Im Idealfall sollten tatsächlich alle Teams das Breakout erfolgreich absolvieren und den Abschlusscode knacken, sodass die Schüler\*innen aufgrund ihres Erfolgserlebnisses auch zukünftige Breakouts motiviert angehen.

Die Teams werden für das Breakout **unterschiedlich viel Zeit** benötigen. Die Lehrkraft sollte sich daher bereits im Vorfeld überlegen, wie die Gruppen weiter beschäftigt werden können, die vielleicht schon zehn oder fünfzehn Minuten vor den anderen Teams den Abschlusscode gefunden und die Schatzkiste geöffnet haben. So könnten die Schüler\*innen beispielsweise angehalten werden, schwächere Teams, die die Rätsel noch nicht gelöst haben, mit Tipps zu unterstützen.

Ist den Schüler\*innen die Arbeitsform bekannt, kann auch mit **Zeitvorgaben** gearbeitet und das Breakout als **Wettbewerb** gestaltet werden. Die Gruppe, die das Zahlenschloss als Erstes knackt, erhält einen zusätzlichen Preis (z. B. eine Urkunde / Auszeichnung oder einen Gutschein). Teams, die nicht innerhalb der Zeitvorgaben zum Abschluss kommen, müssen die restlichen Arbeitsblätter als Hausaufgabe bearbeiten. Darüber hinaus können zusätzlich Zeitstrafen eingeführt werden. So könnte beispielsweise jede eingeforderte Hilfestellung eine Zeitstrafe nach sich ziehen. Hier sind unterschiedliche Varianten und Spielformen denkbar.

Im Idealfall sollten die Rätsel **nach der Durchführung des Breakouts** inhaltlich nachbesprochen werden. Dies gilt im Besonderen für die Rätsel, bei denen der Lösungsweg stark durch das jeweilige Rätselement gesteuert ist, man also beispielsweise die Lösung (nur deshalb) gefunden hat, weil man eine kleine Rechnung richtig gelöst hat.

Die Lehrkraft sollte nach Regeln bzw. Inhalten fragen, die mutmaßlich noch nicht allen Schüler\*innen tatsächlich geläufig sind. Darüber hinaus sollten die Inhalte durch weitere Anwendungen gefestigt werden – auch bei den Breakouts, die auf Wiederholung bzw. Festigung zielen.

Je nach Klasse und Durchführungssituation kann außerdem eine Reflexion der Gruppenarbeit sinnvoll sein.

## GESTALTUNG EIGENER BREAKOUTS

Breakouts können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt und eingesetzt werden. Für die Gestaltung eigener Breakouts gilt, dass auch im Ethikunterricht **andere Formate** vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre nicht nur an klassische Bereiche wie philosophische Texte aller Art zu denken, sondern auch an den gesamten Bereich der informationstechnischen Grundbildung (Internetrecherche, Datensicherheit usw.). Da heute praktisch jede\*r Schüler\*in ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z. B. auch aktuelle Artikel bzw. Homepages, Links zu Trailern usw.) leicht einbauen.

Breakouts können jedoch auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z. B. learningapps.org oder h5p.org, mit denen **digitale Rätsel bzw. interaktive Lerninhalte** erstellt werden können, die dann mit einem Tablet oder Smartphone über einen QR-Code direkt aufgerufen und bearbeitet werden können. Im schulischen Kontext kommt meist eine Mischform aus analogen und digitalen Rätseln zum Einsatz.

Breakouts müssen dabei keineswegs immer von der Lehrkraft erstellt werden. Ist das Format einmal eingeführt, kann die **Gestaltung eines Breakouts**, vor allem in höheren Jahrgangsstufen, durchaus auch eine **Gruppenhausaufgabe** sein. Die Schüler\*innen erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschüler\*innen innerhalb von drei oder vier Wochen ein Breakout zu einem zuvor festgelegten Thema und im vereinbarten Umfang zu entwickeln.

## CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS



### Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ggf. Smartphone/ Tablet (je Team)
- ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Kopiervorlagen – je Team:

- Einstieg
- Starträtsel
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Abschlussrätsel
- Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

## LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE



### Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich gelernt? Fasse den Inhalt in wenigen Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: 5./6. Klasse
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Vertiefung
- ★ Vorkenntnisse: Begriff Mythos, Arten von Mythen

### Didaktische Situierung

Das Breakout zum Thema Mythen spannt einen Bogen ausgehend vom biblischen Schöpfungsmythos über den nordeuropäischen Schöpfungsmythos bis hin in die griechische Mythologie und Götterwelt. Umrahmt wird alles vom Mythos des Sisyphus, der den Schüler\*innen durch den Begriff der Sisyphusarbeit möglicherweise schon im eigenen Alltag begegnet ist.

Die Anknüpfungsmöglichkeiten für die Lehrkraft sind vielfältig: Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Mythen können herausgearbeitet und Merkmale eines Schöpfungsmythos verdeutlicht werden. Da am Ende des Breakouts die griechische Götterwelt thematisiert wird, könnte die römische Götterwelt hier gegenübergestellt werden. Das Lösungswort des letzten Rätsels („Logos“) kann aber auch als Brücke dienen, um zu wissenschaftlichen Erklärungen zur Entstehung der Welt überzuleiten bzw. die individuelle Positionierung der Schüler\*innen anzuregen.

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

#### MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen vollziehen den biblischen Schöpfungsmythos nach, indem sie den Schöpfungstagen jeweils das passende Schöpfungsereignis zuordnen. Durch die richtige Zuordnung erhalten sie ihren ersten dreistelligen Code.
benötigte Materialien	★ Starträtsel
Lösung	Lösung der Zuordnungsaufgabe: 1G – 2D – 3A – 4F – 5B – 6E – 7C → <b>826</b>

#### MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: CODE 826

Kurzbeschreibung	Der Schöpfungsmythos der Germanen, auch bekannt als Schöpfungsmythos aus Nordeuropa, ist durch seine Bildsprache sehr einprägsam. Die Schüler*innen ergänzen die elf Lücken im Text mit dem jeweils passenden Wort, das sie aus einem Kasten auswählen. Jedem Wort ist eine Ziffer zugeordnet. Diese Ziffern müssen entsprechend der Reihenfolge der eingesetzten Wörter in die vorgegebene Rechnung eingesetzt werden, um den Code des nächsten Rätsels zu erhalten.
------------------	--