

## Escape Rooms mit Scratch?

i

Escape Rooms machen immer wieder Spass. Du möchtest selbst einen Escape Room gestalten, hast aber kein Material zuhause?

Kein Problem! Scratch kann dir dabei helfen, eigene Escape Rooms zu gestalten. Und hier findest du heraus, wie das geht!

Das Beste daran? Du musst nicht einmal viel Erfahrung mit Scratch haben, denn wir fangen ganz einfach an!

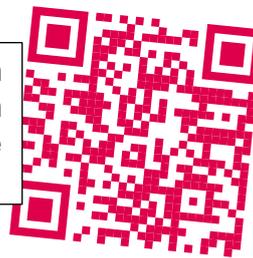


Das ganze als Video findest du hier!

## Los geht's!

1

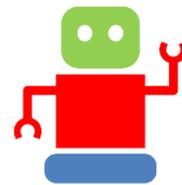
Wir beginnen ganz einfach. Zuerst wirst du ein Codeschloss umprogrammieren. Es soll nur mit dem Code aufgehen, den du willst. Gehe dazu auf die Scratch-Seite unseres Codeschlusses!



2

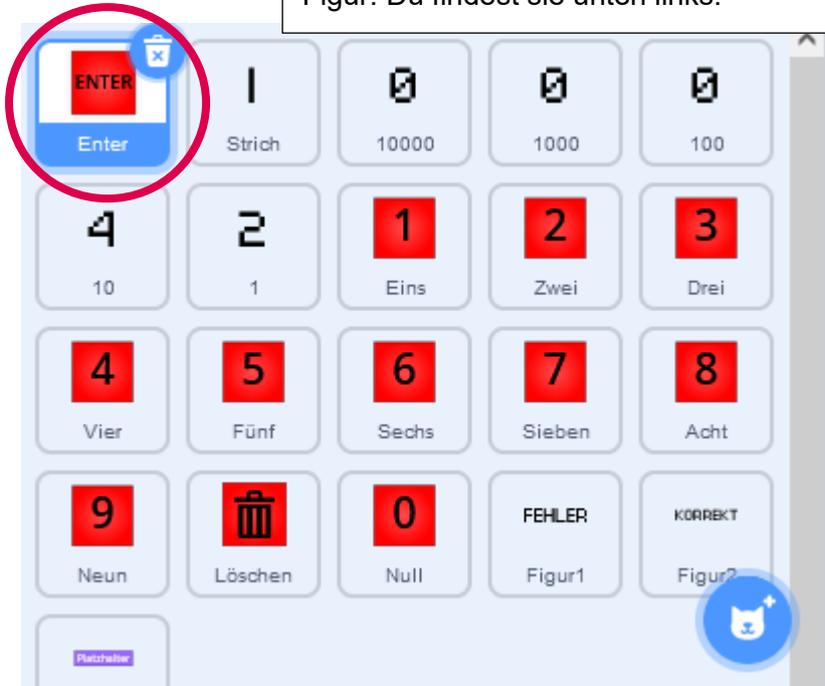
Drücke auf den Remixen-Knopf. Dadurch kannst du das Programm bearbeiten

The screenshot shows the Scratch website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Scratch' logo and links for 'Entwickeln', 'Entdecken', 'Ideen', and 'Über Scratch'. Below this is a search bar and user profile 'mia-scouts'. The main content area features a project titled 'Code Eingabe' by 'miascouts'. A red circle highlights the 'Remixen' button. The project preview shows a digital keypad with buttons for digits 1-9, 0, and an 'ENTER' button. To the right of the preview is an 'Anleitung' (instructions) section with text: 'Du brauchst für einen Escape Room ein Code-Feld aber hast keines? Dann benutze dieses Scratch-Programm. Wie programmiere ich das Zahlenschloss? 1. Remixe dieses Scratch-Programm. 2. Gehe zum Enter-Sprite. Am Anfang seines Codes steht "Setze (Code1) auf (42)". Ersetze die 42 durch...'. Below the instructions are 'Anmerkungen und Danksagungen' (notes and acknowledgments) and a footer with social media icons, a date '© 28. Dez. 2021', and buttons for 'Melden', 'Zu einem Studio hinzufügen', and 'Link kopieren'.



## Los geht's!

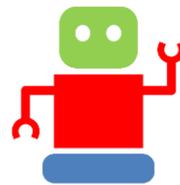
3 Als nächstes drückst du auf die Enter-Figur. Du findest sie unten links.



4 Jetzt gibt es einen riesigen Code. Aber keine Angst, wir brauchen nur einen einzigen Baustein!

Suche nach dem **setze Code1 auf 42**-Baustein.





Los geht's!

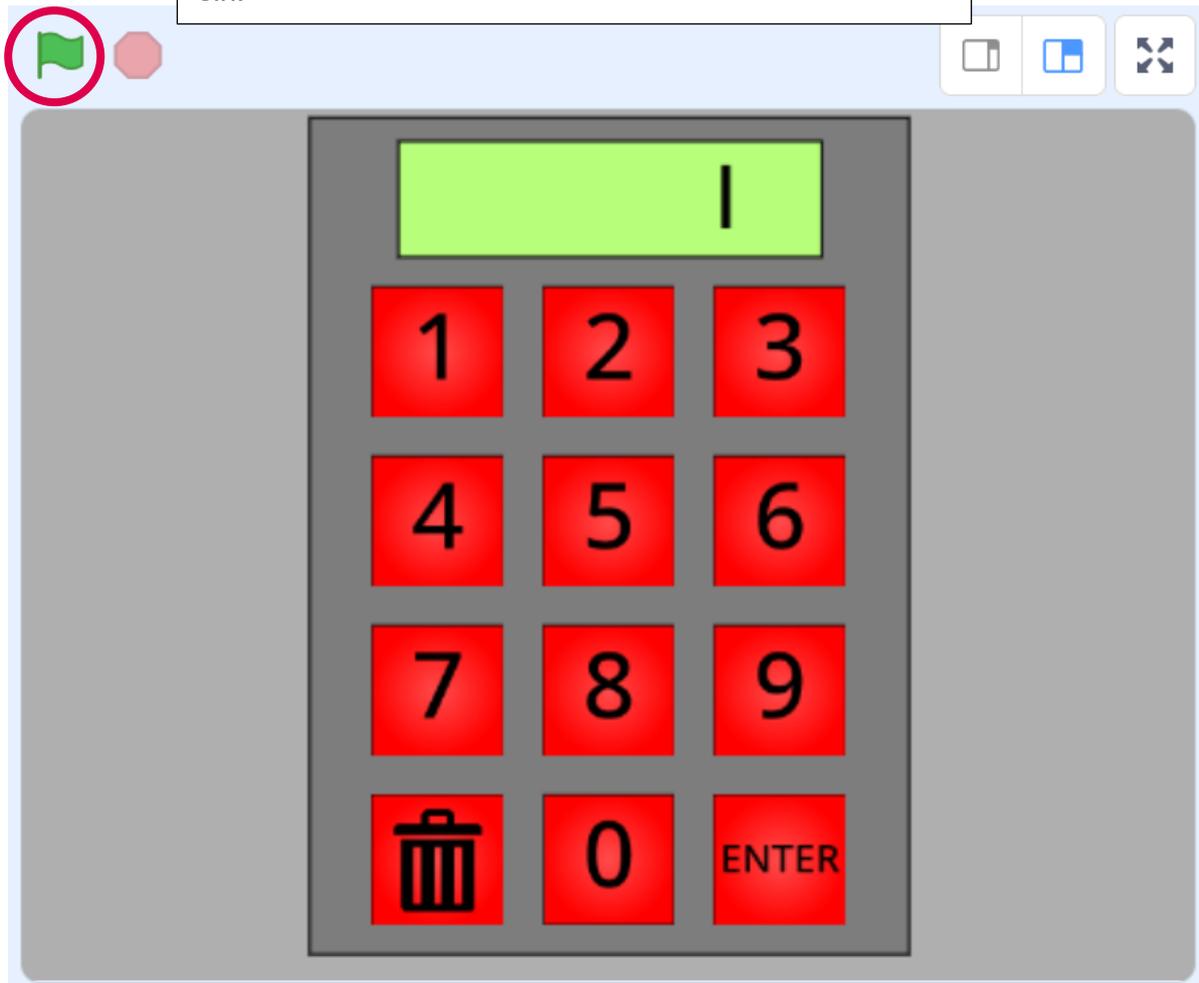
5

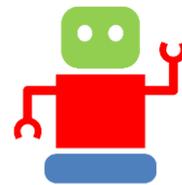
Setze ins weiße Feld deinen Code ein. Er darf aber höchstens 5 Ziffern haben.



6

Teste dein Programm. Drücke dazu auf die Flagge und gib deinen Code ein. Gib auch einmal einen falschen Code ein.





Los geht's!

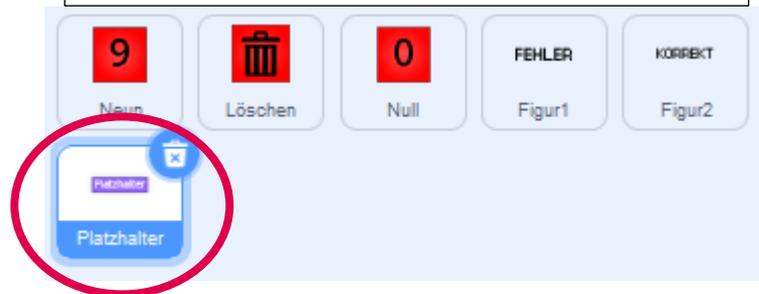
7

Vielleicht ist dir der Platzhalter am Ende aufgefallen. Den ersetzen wir jetzt durch ein eigenes Bild.



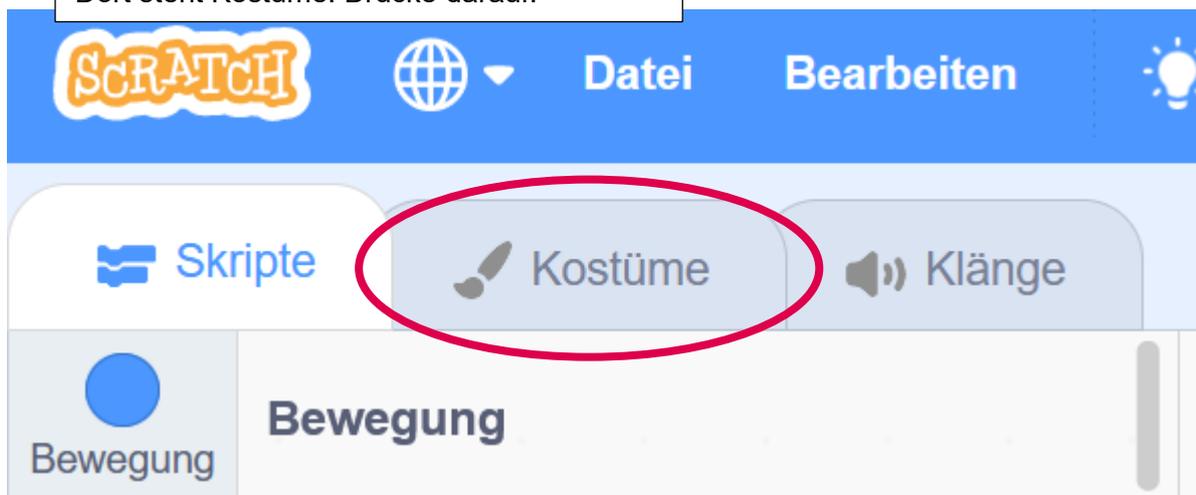
8

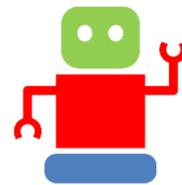
Dazu drückst du zuerst auf die Platzhalter-Figur.



9

Schau nach oben links in deinem Bildschirm. Dort steht Kostüme. Drücke darauf.

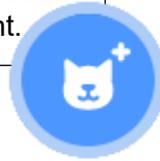




## Los geht's!

10

Jetzt schaust du nach unten links. Dort hat es ein rundes Feld. Gehe mit der Maus darauf. Drücke die Maustaste noch nicht.



11

Ein eigenes Bild hochladen.



Eine zufällige Figur erhalten.



Eine eigene Figur malen.



Eine Figur von Scratch aus-suchen.



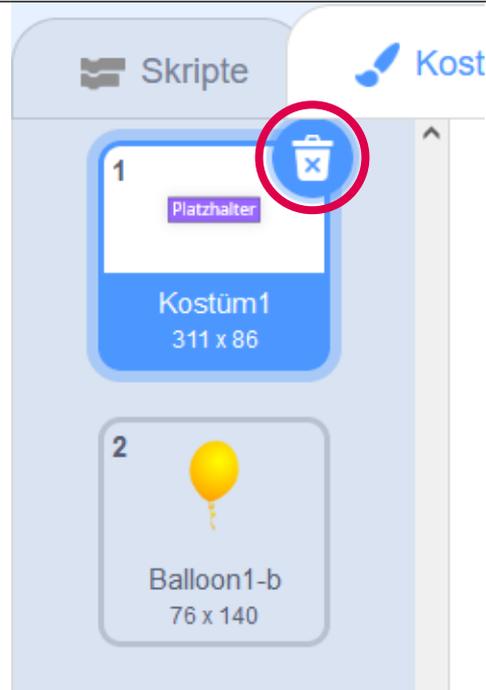
Du siehst jetzt eine Auswahl. Du kannst entweder eine Figur von Scratch benutzen, ein Bild hochladen oder eine eigene Figur zeichnen.

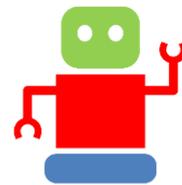
Benutze zuerst eine der Figuren von Scratch. Drücke dazu einfach auf eine Figur, die dir gefällt.

12

Lösche jetzt den Platzhalter.

Wähle dazu den Platzhalter aus und drücke auf den Papierkorb.



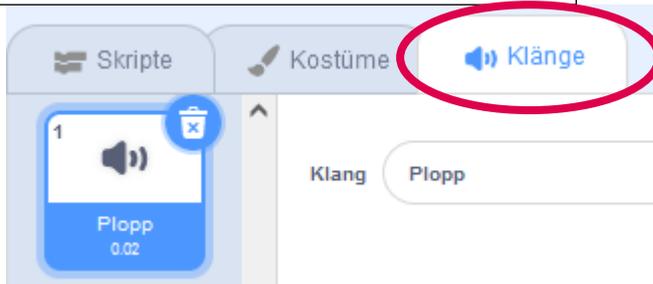


## Los geht's!

13

Jetzt können wir noch ein kleines Geräusch hinzufügen. So eine Art Jubel.

Neben dem «Kostüm»-Knopf gibt es den «Klänge»-Knopf. Drücke darauf.



14

Ganz unten findest du wieder eine Auswahl. Sie ist genau gleich aufgebaut, wie bei den Kostümen.

Suche dir einen passenden Klang.

7

Du kannst nach bestimmten Klängen suchen. Du kannst aber auch eine bestimmte Gruppe von Klängen anschauen.

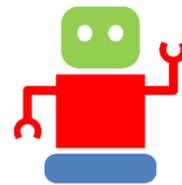
Unter «Effekte» findest du ganz gute Klänge.



15

Drücke oben auf den «Skripte»-Knopf neben dem «Kostüme»-Knopf.





## Los geht's!

16

Das Programm ist ziemlich einfach. Der Teil mit der grünen Flagge stellt die Figur an den richtigen Ort und versteckt sie.

Der andere Teil wird aktiviert, wenn der richtige Code eingegeben wird. Dort muss auch der Klang-Baustein hin.

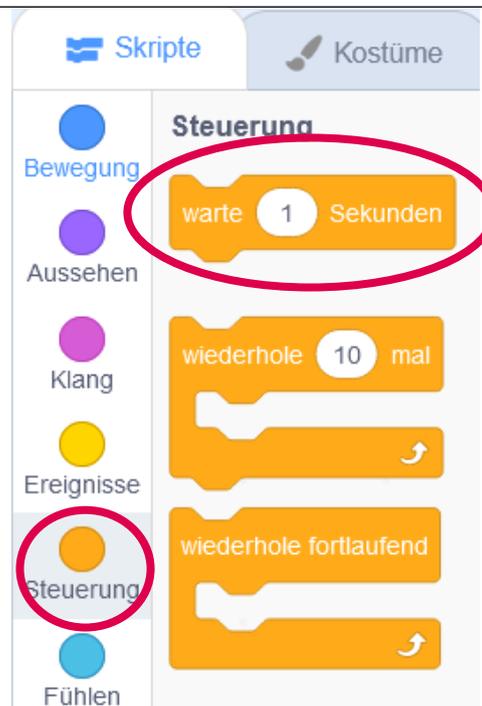
Findest du heraus, wo er hinkommt?

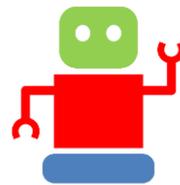


17

Teste ob alles funktioniert.

Vielleicht ist das Rattern des Tresors und dein Geräusch zu nahe zusammen. Dann kannst du einen «Warte»-Baustein einfügen.

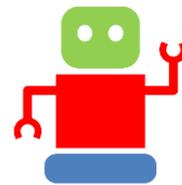




Los geht's!

18 So könnte dein Programm aussehen:

```
Wenn ich Belohnung empfangen
  zeige dich
  warte 0.5 Sekunden
  spiele Klang Tada ganz
```



## Codeschlösser verbinden mit QR-Codes

i

Es wäre doch toll, wenn man nicht nur ein Codeschloss hätte, sondern mehrere. Das kann man auf mehrere Arten machen.

Eine Möglichkeit ist es, auf ein zweites Scratch-Projekt zu verlinken. Zum Beispiel mit einem QR-Code. Dadurch kann der Bildschirm gescannt werden und dadurch kommt man zum nächsten Codeschloss.

Diese Möglichkeit zeigen wir dir hier.



Hier findest du die Anleitung als Video!

1

Zuerst musst du auf den «Zeige Projektseite»-Knopf drücken.



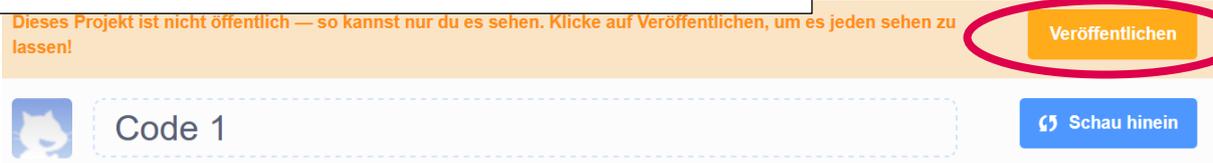
2

Auf der Projektseite kannst du zuerst einmal den Namen deines Projekts ändern.



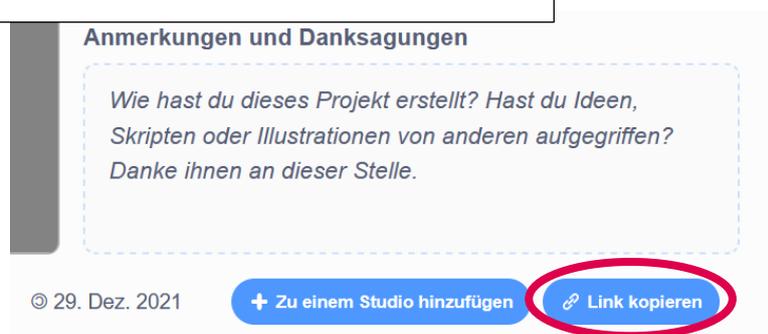
3

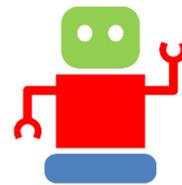
Drücke jetzt auf «Veröffentlichen». Dadurch können andere Personen mit einem Link zu deinem Projekt kommen.



4

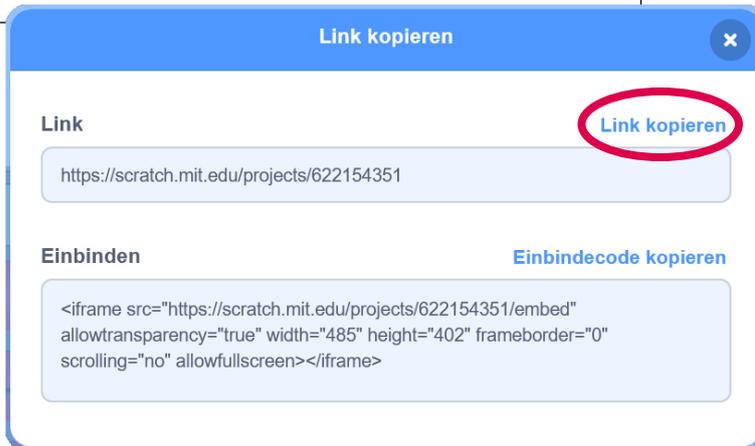
Drücke unten auf «Link kopieren». Dadurch öffnet sich ein neues Fenster.





## Codeschlösser verbinden mit QR-Codes

5 Drücke in diesem Fenster auf «Link kopieren». Dadurch ist der Link in deiner Zwischenablage.

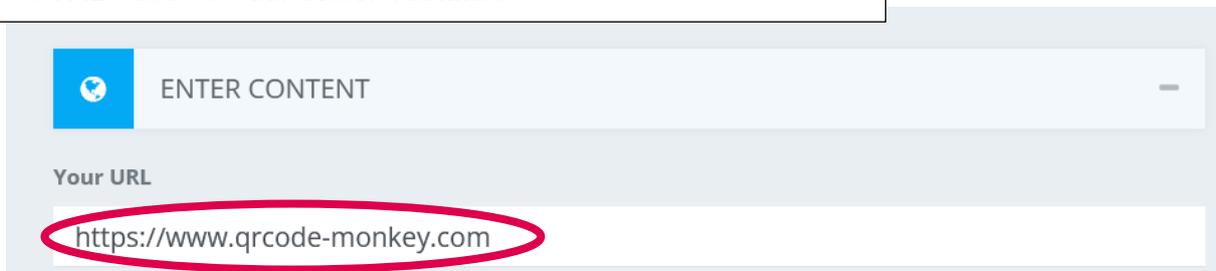


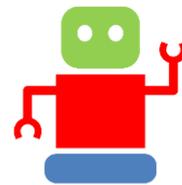
6 Jetzt müssen wir aus dem Link einen QR-Code machen. Dafür gibt es ganz viele Möglichkeiten. Wir zeigen dir, wie du es mit QR-Code-Mokey machst.

Gehe dazu auf «[www.qrcode-monkey.com](http://www.qrcode-monkey.com)» oder scanne diesen QR-Code.



7 Füge deinen kopierten Link unter «Your URL» ein. Drücke dazu entweder rechts drauf und drücke «Einfügen» oder Drücke im Feld «CTRL» und «V» auf deiner Tastatur.





## Codeschlösser verbinden mit QR-Codes

8  
Stell die Auflösung ein wenig herunter.  
Z.B. auf 400 x 400 Px.



Create QR Code

Download PNG

9  
Drücke auf «Create QR Code» und warte.

Low Quality 400 x 400 Px High Quality

Create QR Code

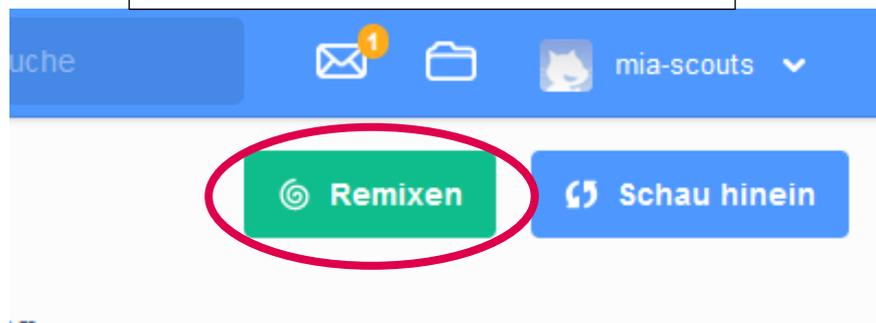
Download PNG

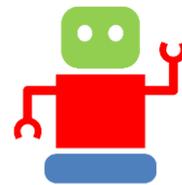
9  
Drücke auf «Download PNG» und lade den QR-Code  
herunter. Speichere ihn irgendwo, wo du ihn schnell  
wieder finden kannst.

Create QR Code

Download PNG

10  
Remixe ein zweites Programm, so wie in  
der ersten Anleitung.  
Füge dabei einen neuen Code ein.



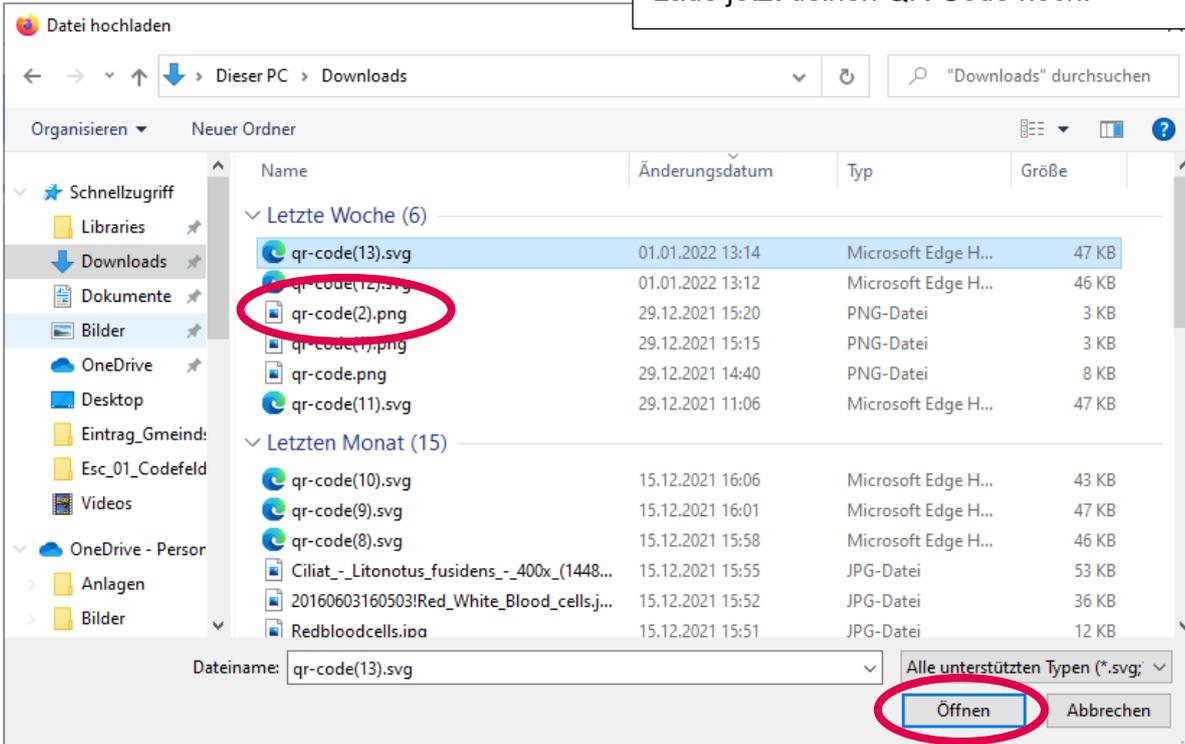


## Codeschlösser verbinden mit QR-Codes

11

Geh zum Platzhalter und dort zu den Kostümen (wie in der ersten Anleitung).

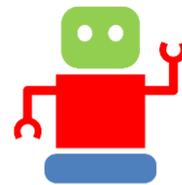
Lade jetzt deinen QR-Code hoch.



12

Lösche das Kostüm mit dem Schriftzug «Platzhalter».





## Codeschlösser verbinden mit QR-Codes

13

Teste das Programm.

Ist der QR-Code zu gross? Dann füge den «Setze Größe auf ...»-Baustein ein. Normalerweise liegt die Größe bei 100. Eine kleinere Zahl macht die Figur kleiner.



14

Benenne das neue Codeschloss um und veröffentliche es, wenn du möchtest.

Das Codeschloss mit dem QR-Code ist das erste Codeschloss, dass du benutzen solltest.

Du kannst den QR-Code natürlich auch ausdrucken. Ihn danach verstecken und einen Hinweis in einem Tresor verstecken.

Sei kreativ!