



FOUL fairplay

SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

ANLEITUNG

I	Vorwort	4
II	Vorbereitung	6
III	Aufbau	8
IV	Ablauf	11

ANHANG

I	Verortung Unterrichtsreihe	14
II	Weitere Bildungsmodule	15
III	Zusammenfassung Story	20
IV	Fehler beheben	24
V	Rätselverzeichnis	26

I. VORWORT

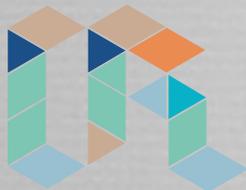
Liebe Lehrkraft,

schön, dass Sie dieses Spiel in den Händen halten!

Diese Anleitung gibt Ihnen schnell und übersichtlich alle Informationen, um Foul Play mit Ihrer Klasse spielen zu können. Neben der reinen Spielanleitung finden Sie auch didaktische Rahmeninfos, Hinweise zur Vorbereitung, dem Aufbau im Klassenraum sowie eine Checkliste zum Abbau und Links für Unterrichtsmaterial, das auf diesem Spiel aufbaut.

Wir wünschen eine spaßige und lehrreiche Unterrichtseinheit mit Foul Play!

Mit freundlichen Grüßen



Cum Ratione gGmbH



II. VORBEREITUNG

WICHTIG

Das Spiel wird in Kleingruppen gespielt. Eine Gruppe besteht aus mindestens 3 und maximal 6 SuS. Es können bis zu 5 Gruppen gebildet werden.

Das heißt, dass Sie vorab überlegen müssen, wie viele Gruppen Sie in Ihrer Klasse bilden wollen.

Die Anzahl an zu druckenden Seiten und zu stellenden Endgeräten und sonstigen Materialien richtet sich nach der Gruppenanzahl, nicht der Anzahl der SuS.

Foul Play ist als digitales und analoges Escape Game konzipiert. Neben den Assets in dieser Schachtel sind deswegen noch einige wenige Dinge vorzubereiten.

A. Druck & Verarbeitung

Bevor es losgehen kann, müssen Sie noch einige Dokumente ausdrucken und anschließend verarbeiten. Diese finden Sie unter diesem Link:

<https://cum-ratione.org/foulplay/download>

1. Drucken Sie für jede Gruppe einen Satz der Dokumente aus und - WICHTIG - trennen Sie jeden Satz, indem Sie jeden Satz in unterschiedliche Klarsichtfolien sortieren. Entweder drucken Sie die Datei „All_in_one“ für jede Gruppe aus oder drucken jedes Dokument einzeln aus.

2. Nun müssen Sie die Assets verarbeiten. Behalten Sie die Trennung in den unterschiedlichen Klarsichtfolien. Gehen Sie für jedes Dokument jeweils so vor:

a. Haushaltsbuch

Falten Sie die Seite, sodass sich ein Büchlein ergibt.

b. Mahnungen

Jeweils in einige (nicht zu kleine) Stücke zerreißen.

c. Brief *Shimal Group*

In mehrere (nicht zu kleine) Teile reißen und in eine zusätzliche Klarsichtfolie verpacken.

- | | |
|----------------------|---|
| d. Personalakte | Tackern oder in einen Schnellhefter fassen |
| e. Shirt Preis | Ausschneiden oder direkt in den Ordner zurück |
| f. Brief „Tresor 24“ | In einen Brief legen |

Sie sollten nun so viele Klarsichtfolien vor sich haben, wie Sie Kleingruppen planen. In den Klarsichtfolien soll jeweils ein präparierter Satz der Dokumente liegen (s. Abb. 1: gepackte Klarsichtfolien).



Abb. 1: gepackte Klarsichtfolien

B. Endgeräte & Ton

Sie benötigen pro Gruppe genau drei Endgeräte, also Tablets, Laptops oder Smartphones. Mobile Geräte sind dabei zu bevorzugen, weil sie die Gruppenarbeit der SuS erleichtern.

WENN BEIM SPIELEN INTERNET VORHANDEN IST

Glückwunsch! Sie können im Unterricht online spielen und müssen nichts mehr vorbereiten. Wenn Sie aber trotzdem offline spielen wollen, folgen Sie den Hinweisen im nächsten Feld.

WENN KEIN INTERNET ZUR VERFÜGUNG STEHT

Installieren Sie vorab die Foul-Play-App.

Diese finden Sie im Apple- und Playstore sowie unter www.cum-ratione.org/foulplay/app

TON

Foul Play kann auch stumm gespielt werden. Wenn Sie aber auch den Hörsinn ansprechen wollen, benötigen ALLE SuS Kopfhörer. Es liegen dem Spiel Adapterstecker bei, um zwei Hörer an ein Endgerät anzuschließen.



Abb. 2: Erklärvideo

C. Beamer mit Ton

Sie müssen im Klassenraum ein Gerät vorbereitet haben, mit dem Sie ein Video mit Ton abspielen können. Sollte Ihr Wiedergabegerät im Klassenraum nicht über Internet verfügen, können Sie das Erklärvideo auch vorab downloaden.

Online-Player: <https://cum-ratione.org/foulplay/intro>

Download: <https://cum-ratione.org/foulplay/download>

III. AUFBAU

Nun sind nur noch wenige Dinge im Klassenraum vorzubereiten, bevor Sie loslegen können. Die Reihenfolge der nachfolgenden Schritte liegt dabei in Ihrer Hand.

A. Verstecke

ACHTUNG! Ihre SuS sollten nicht mitbekommen, dass Sie diese Gegenstände an den jeweiligen Orten versteckt haben. Wie Sie das geheim halten, liegt bei Ihnen. Hier aber einige Vorschläge:

- a. Wenn Sie vor Ihrer Klasse im Raum sind: Verstecken Sie die Gegenstände vorher im Raum.

- b. Wenn die SuS im Raum sind: Bitten Sie ihre SuS, die Köpfe auf dem Tisch abzulegen und die Augen zu schließen, während Sie die Gegenstände verstecken. An ein paar falschen Orten zu rascheln, schadet dabei nicht.
- c. Schicken Sie Ihre SuS kurz aus dem Raum heraus und verstecken die Objekte, bevor Sie die SuS wieder hereinbitten. Diese Option ist zwar gut gegen Schummler, aber natürlich sehr zeitaufwändig.

Gut, nun zu den Objekten:

- a. Verstecken Sie die Briefe an die *Shimal Group*, die Sie in den Vorbereitungen in separate Klarsichtfolien verpackt haben, getrennt in einem Mülleimer im Klassenraum (Abb. 3: Versteck Eimer)
- b. Verstecken Sie die durchsichtigen Folien aus der Box
 - i. Verstecken Sie pro Gruppe die Folien eines Typs bei der Heizung (Abb. 4: Versteck Heizung)
 - ii. Verstecken Sie pro Gruppe die Folien eines anderen Typs in der Nähe von Büchern im Klassenraum (Abb. 5: Versteck Bücher)
 - iii. Verstecken pro Gruppe die Folien eines anderen Typs auf der Fensterbank (Abb. 6: Versteck Fenster)
 - D.h. wenn Sie in Ihrer Klasse mit vier Gruppen spielen, verstecken Sie vier Folien eines Typs bei der Heizung, vier Folien eines anderen Typs bei Büchern und vier weitere auf der Fensterbank
- c. Platzieren Sie die Box des Spiels gut sichtbar auf Ihrem Pult & halten Sie die Personalakten auf Ihrem Pult bereit



Abb. 3: Versteck Eimer



Abb. 4: Versteck Heizung



Abb. 5: Versteck Fenster



Abb. 6: Versteck Bücher

C. Material auf den Tischen

Sie haben bei den Vorbereitungen u.a. Klarsichtfolien vorbereitet und nun den Brief an die *Shimal Group* entnommen und versteckt (s. vorigen Abschnitt). Fügen Sie jedem Stapel nun einige Objekte aus der Box hinzu.

Jeder Stapel muss Folgendes enthalten:

3x Endgeräte (es sei denn, Ihre SuS nutzen eigene Geräte)
(6x Kopfhörer und 3x Adapterstecker, wenn mit Ton gewünscht)

In der vorbereiteten Klarsichtfolie

1x Sahila Mahnungen
1x Brief „Tresor 24“
1x Shirt Preis
1x Haushaltsbuch Sahila

Aus der Box entnehmen

1x Geheimtagebuch
1x orange Dekodierrolle
1x Satz Stäbchen derselben Farbe
1x Karte
1x Lochkarte



Abb. 7: Beispielstapel

IV. ABLAUF

A. Einleitung

Führen Sie das Introvideo vor. Sie finden es unter <https://foulplay.cum-ratione.org/intro.html>. Entweder haben Sie es vorab heruntergeladen (s. II. Vorbereitung C Beamer & Ton) oder spielen es über den Browser ab.

Das Video gibt Ihren SuS eine Einführung in die Story und erläutert anschließend weitere organisatorische Aspekte des Spiels.

B. Materialabholung

Bitte Sie nun Ihre SuS ihren jeweiligen Materialstapel abzuholen und anschließend das Spiel aufzurufen. Entweder rufen Sie dafür die Website auf, die im Introvideo genannt wird, oder rufen die installierte App auf - je nachdem, wie Sie sich bei II. Vorbereitung B. Endgeräte und Ton entschieden haben.

Ist das geschafft? Dann können Ihre SuS loslegen!

C. Betreuung des Spiels

Nun sind Ihre SuS auf sich gestellt und haben alle Mittel, alleine durch das Spiel zu finden. Im ersten Level erhalten Sie eine Einführung in das Interface des Spiels.

Erfahrungsgemäß kommen einige SuS bei einigen Rätseln nicht weiter. Damit Sie dabei helfen können, haben wir ein Rätselverzeichnis (ab S. 28) vorbereitet. Machen Sie sich am besten schon vor der ersten Frage damit vertraut. So haben Sie einen schnellen Überblick und können Tipps geben. Das Spiel fordert einige SuS im Verlauf auf, eine Akte bei Ihnen abzuholen. Geben Sie den SuS dann die Akte vom Pult.

ANHANG

I	Verortung Unterrichtsreihe	14
II	Weitere Bildungsmodule	15
III	Zusammenfassung Story	20
IV	Fehler beheben	24
V	Rätselverzeichnis	26

I. VERORTUNG UNTERRICHTSREIHE

Das Escape Game eignet sich als Einstieg in das Thema Ausbeutung in der Textilindustrie bzw. zu kritischen Seiten der Globalisierung. Da das Spiel eine immersive Spielerfahrung bietet, die eine Geschichte erzählt, wird empfohlen in den Folgestunden verschiedene Aspekte, die im Spiel thematisiert werden, zu besprechen und ggf. zu vertiefen.

Mit der Durchführung des Spiels sind folgende **Ziele** verknüpft:

- Die SuS lernen die Lebenswelt von Näher*innen in Bangladesch durch eine fiktive, aber authentische Erzählung kennen.
 - Für den Charakter Najla im Speziellen: Arbeitgeberseitige Sabotage von Gewerkschaftsgründungen und unsichere Arbeitsumgebungen
 - Für den Charakter Aleika im Speziellen: Belästigung am Arbeitsplatz bzw. Ausnutzen von Machtungleichheit am Arbeitsplatz
 - Für den Charakter Sahila im Speziellen: Extreme Armut, mangelnde Krankenversicherungssysteme und gesundheitsschädliche Arbeitsbedingungen
- Die SuS arbeiten gemeinsam in einer Gruppe, um komplexe Lösungen zu erarbeiten.
- Die SuS lernen einen kompetenten Umgang mit verschiedenen Medien zur Lösung von Problemen.

Im **Anschluss** an das Escape Game können neben Diskussionen zum Thema auch weitere Materialien hilfreich sein:

- Weitere kostenlose Bildungsmodule von Cum Ratione (siehe S. 15ff)
- WDR Weltweit Kambodscha Textilindustrie
(<https://www.youtube.com/watch?v=07piUk5VPyQ%C2%A0%C2%A0%C2%A0%C2%A0%C2%A0>)
- Made in Bangladesh
(<https://www.epd-film.de/filme/made-bangladesh>)
- Kampagne für Saubere Kleidung (www.saubere-kleidung.de)

II. WEITERE BILDUNGSMODULE

Erdkunde, Politik, Wirtschaft – die Globalisierung und die damit eng zusammenhängenden Bedingungen in der internationalen Bekleidungsindustrie berühren die Themenbereiche vieler Fächer, die heute in der Schule unterrichtet werden. Wir als gemeinnützige Gesellschaft denken, dass es sehr viele Möglichkeiten gibt, das Interesse vieler Kinder und Jugendlicher für die Arbeits- und Umweltbedingungen in den weltweiten Produktionsstätten unserer Kleidung zu wecken. Mit den unten aufgelisteten Bildungsmodulen wollen wir Lehrkräfte dabei unterstützen, die Inhalte zielgruppengerecht und spannend aufbereitet zu vermitteln.

Die Module können je nach verfügbarem zeitlichen Umfang und Altersgruppe individuell zusammengestellt werden. Ein Überblick über die geschätzte Dauer und die Zielgruppe sowie ein Hinweis, ob das Modul auch digital durchgeführt werden kann, finden sich jeweils zu Beginn der Modulbeschreibung, die Sie auf unserer Website unter <https://cum-ratione.org/cum-ratione/konzept/faire-textilien/bildungsmodule/> finden können. Die meisten der Module richten sich grundsätzlich an Schülerinnen und Schüler ab Klasse 7. Es gibt jedoch auch Module, die bereits ab der 5. Klasse verwendet werden können.

Sie haben nach dem Exit Game Lust auf mehr bekommen? Dann sind Sie hier genau richtig!

Einführungsmodule

- „Und wer bist du?“

Als Einstieg in das Thema sollen die SuS motiviert und aktiv eingebunden werden. Dazu werden verschiedene Fragen gestellt, die sie für sich persönlich jeweils mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten können. Vorher wird festgestellt, welcher Bereich des Raumes die Antwort „Ja“ kennzeichnet und wohin sich die SuS bewegen sollen, die mit „Nein“ antworten. Die Fragen sollen einerseits der lehrenden Person helfen, einen Überblick darüber zu bekommen, welches Vorwissen die SuS mitbringen bzw. welche Erfahrungen sie bereits mit dem Thema fairer Konsum von Kleidung gemacht haben. Andererseits sollen die SuS selbst beginnen, ihr eigenes Verhalten zu reflektieren.

- „Fair oder nicht fair?“

Auch heute haben viele SuS noch Vorbehalte gegenüber fairer Kleidung. Sie befürchten, dass sie sich durch das vermeintlich altbackene Aussehen zum Gespött machen. Auch wird immer wieder das Argument des viel zu hohen Preises genannt. Das Modul soll dabei helfen, verbreitete Vorurteile abzubauen. Dafür werden immer zwei Bilder von Textilien gezeigt und die Schüler*innen sollen entscheiden, bei welchen der Textilien es sich um fair produzierte Ware handelt. Anders als erwartet, sollen die SuS merken, dass eine Unterscheidung in den meisten Fällen (zumindest anhand von Bildern) nicht möglich ist. Später wird auch der Preis angezeigt, sodass sie sehen können, ob Fair Fashion wirklich immer teurer ist.

- „Eckenraten“

Das Spielprinzip baut auf dem allseits bekannten Spiel Eckenraten auf. Teams von 2-3 Personen verteilen sich jeweils in einer Ecke des Raumes, sodass alle vier Ecken besetzt sind. In der ersten Runde werden dann allgemeine Fragen zur internationalen Bekleidungsindustrie und zum Sport gestellt. Für jede richtige Antwort darf das Team eine Ecke weiter vorrücken. Es gewinnt, wer zuerst wieder in der Ursprungsecke angekommen ist (auch zwei Runden zum Sieg möglich). In der zweiten Runde kommen dann die Handicaps der einzelnen Teams dazu. Diese erschweren das Spiel für die Teilnehmenden maßgeblich. Nur ein Team ist frei von Handicaps und wird damit ganz klar bevorzugt. Das weckt ein Gefühl der Ungerechtigkeit bei den SuS, über das nach der Raterunde gesprochen werden muss.

Module für den Hauptteil

- „Recherche Fanshops“

Im September 2020 hat cum ratione erstmals eine Studie veröffentlicht, in der analysiert wurde, wie viele ökologisch und fair produzierte Kleidungsstücke aktuell in den Online-Fanshops der Fußballvereine zu kaufen sind und wie gut sich diese finden lassen. Anstatt einfach die Ergebnisse der Studie präsentiert zu bekommen, sollen die SuS selbst recherchieren, wie es aktuell in den Shops der Vereine aussieht. Dazu müssen sie zuerst herausfinden, welche Artikel überhaupt als fair präsentiert werden bzw. wodurch sich diese von anderen unterscheiden. Die Recherche soll SuS dazu anregen, sich intensiver mit der Herkunft der Kleidungsstücke und den bestehenden Labels zur Kennzeichnung nachhaltiger Textilien auseinanderzusetzen.

- „Simulation Fabrikalltag“

Die SuS erhalten eine Aufgabe, die Konzentration erfordert und die sie innerhalb einer bestimmten Zeit erfüllen sollen. Die Frist ist bewusst so gewählt, dass es nahezu unmöglich für die SuS ist, die Aufgabe rechtzeitig zu lösen. Erschwerend kommt hinzu, dass störende Hintergrundgeräusche/Musik von einer CD abgespielt werden (optional). Damit kann die Konzentrationsfähigkeit der SuS zusätzlich beeinträchtigt werden. Auf diese Weise sollen Elemente des Arbeitsalltags in den Textilfabriken simuliert werden, sodass der Perspektivwechsel erleichtert wird.

- „Die Reise eines T-Shirts“

Die SuS sollen die einzelnen Produktionsstufen kennenlernen, die das T-Shirt auf dem Weg bis in unsere Läden durchläuft. Dazu werden sie in mehrere Kleingruppen eingeteilt, die sich jeweils mit einem bestimmten Produktionsschritt beschäftigen. Sie erhalten die Aufgabe, sich in eine fiktive Person hineinzusetzen, die dort ihrer Arbeit nachgeht. Orientieren können sie sich dabei an Leitfragen, die als Hilfestellung dienen. Zusätzlich bekommen sie verschiedene Informationen (Texte, Links zu Videos/Website etc.) und dürfen auch im Internet nach weiteren Inhalten suchen. Nach Ende der Arbeitsphase stellt jeweils eine Person aus der Gruppe die fiktive Person vor, für die im Vorfeld ein kleiner Steckbrief erstellt worden ist.

- „Existenzlöhne“

Das Modul dient dazu, den SuS die Niedriglohnproblematik in den weltweiten Produktionsstätten unserer Kleidung vorzustellen. Die Idee des Moduls ist dabei, dass die SuS nach anfänglicher freier Auswahl eine stark begrenzte Geldmenge zur Verfügung bekommen und entscheiden sollen, welche Dinge sie mit dieser Summe kaufen wollen. In der zweiten Phase wird die ohnehin schon sehr eingeschränkte Summe dann durch Ereigniskarten weiter gekürzt. Hier steht die Frage im Vordergrund: „Was brauche ich am dringendsten?“. Nach einer Reflexion des bisher Erlebten sollen die SuS mithilfe der Bildkarten überlegen, was die Elemente eines existenzsichernden Lohnes sein könnten und welche Summe sie dafür benötigen würden. Der Transfer der Geldproblematik in den Alltag einer Industrienation wie Deutschland soll dabei helfen, Verständnis für die Lohnsituation der Näher*innen in den Produktionsländern aufzubauen.

Abschlussmodule

- „Wochen-Challenge“

Das Modul findet zum Abschluss des Tages/der Lerneinheit statt. Aufbauend auf dem Wissen und den Gefühlen, die die SuS im Verlaufe der Übungseinheiten aufgebaut haben, sollen die SuS motiviert werden, sich auch über den Workshop hinaus weiter mit dem Thema auseinanderzusetzen. Dazu gibt es wöchentliche Challenges, die die SuS motivieren und langfristige Verhaltensänderungen bewirken sollen.

- „Ich wünsche mir“

Das Modul findet zum Abschluss des Tages/der Übungseinheit statt. Aufbauend auf dem Wissen und den Gefühlen, die die SuS im Verlaufe der Übungseinheiten aufgebaut haben, sollen diese Wünsche für die Zukunft formulieren. Diese Wünsche sollen mit Hilfe von Schlagwörtern auf einem T-Shirt/Trikot reihum festgehalten werden. Auf diese Weise können sich die SuS immer wieder an den Workshop erinnern und sich selbst/sich gegenseitig motivieren, diese Wünsche in die Tat umzusetzen.

III. ZUSAMMENFASSUNG STORY

Diesen Sommer steht ein internationales Fußballturnier vor der Tür!

Die Vorfreude der Öffentlichkeit wächst, sie wird sogar zelebriert – alle freuen sich auf das Sportevent, bei dem sich alle Nationen auf Augenhöhe begegnen sollten. Freuen tut sich auch die Textilindustrie, die für dieses Quartal Bestzahlen erwartet.

Zeitgleich in Bangladesch: Eine Überstunde jagt die nächste – ausgezahlt werden sollen die nicht. Eine Journalistin versucht von außen Fotos vom Inneren der Fabrik zu machen. Als das entdeckt wird, wird sie des Geländes verwiesen. Der Näherin Najla reicht das alles. Sie will eine Gewerkschaft gründen, um die Rechte der Arbeiterinnen durchsetzen zu können. Leider erfährt davon auch ihr Chef, der ihr daraufhin kündigt. Sie beginnt einen Streit, da das illegal sei. Er entgegnet, dass es ja in Wirklichkeit wirtschaftliche Gründe habe. Das sei Unsinn, erwidert Najla, da es wirtschaftlich so aussehe, dass eher mehr Näher*innen gebraucht werden – er schickt sie raus. Sie will sich wehren und will belastendes Material finden.

Die Näherin Aleika arbeitet in derselben Fabrik und sieht, wie ihre jüngere Schwester – auch Näherin – bestürzt aus dem Büro des Chefs rennt. Sie verliert dabei ihr Tagebuch, das Aleika einsteckt und liest, um herauszufinden, was die Schwester umtreibt. Es stellt sich heraus: Der Chef belästigt sie wiederholt.

Einen Tag vorher öffnen Sahila, die auch in der Fabrik arbeitet, und ihr Mann bei sich zu Hause die Post. Eine Mahnung jagt die nächste. Ihr Mann ist verzweifelt, dann wütend und zerreißt die Mahnungen. Sahila, auch verzweifelt, aber gefasst, sortiert diese, um zumindest irgendwie versuchen zu können, sie zu begleichen.

Aleika und Sahila verlassen die Fabrik und sehen Najla, die im Müll nach Beweisen wühlt. Die Frauen gehen auf Najla zu, diese sagt, dass ihr wegen der Gewerkschaft gekündigt wurde und sie nun einen Beleg habe. Die Journalistin, die vorher vom Gelände verwiesen wurde, tritt heran und sagt den Frauen, dass sie unbedingt mit ihnen reden wolle. Sie könne ihnen mit einer Reportage und Belegen helfen, ihre Situation zu verbessern. Sie verabreden sich für den Folgetag.

Als die Näherinnen abends bei der Journalistin ankommen, finden sie eine leere Wohnung mit einem Zettel an der Tür vor: Die Journalistin ist abgetaucht, weil sie Sorge hat, verfolgt zu werden. Sie hatte aber geschickt Hinweise im Raum versteckt, damit die Frauen trotzdem für ihre Rechte eintreten können. Najla erhält einen Hinweis, wie sie endgültig belegen kann, dass der Chef gezielt Gewerkschaften verhindert. Aleika erhält den Kontakt und Hinweise zu einer Frau, die wahrscheinlich ebenfalls vom Chef belästigt wurde und seitdem nicht mehr in der Fabrik arbeitet – sie soll sie zum Reden bewegen, um mehr in der Hand zu haben. Sahila erhält den Kontakt zu einer Gewerkschaft die spezielle Rechtstexte bereithält.

Rückblende. 1 Jahr vorher. Najla frühstückt mit ihrem Sohn und Mann und sie verabreden sich für nach der Arbeit – sie würde die beiden, die in einer anderen Fabrik arbeiten - einfach abholen. Auf dem Weg dorthin hört sie ein krachendes Geräusch aus der Himmelsrichtung der Fabrik. Sie läuft los und findet eine vollkommen zerstörte Fabrik vor. In den Nachrichten sagt eine Nachrichtensprecherstimme durch, dass schon seit Jahren klar war, dass die Fabrik sanierungsbedürftig gewesen sei – doch die Besitzer der Fabrik haben dies ignoriert.

Rückblende. 2 Wochen vorher: Sahila ist mit ihrem Sohn beim Arzt – er hustet schon seit einer Weile und wirkt immer schlapper. Die Diagnose: Silikose, eine Krankheit, die wohl durch das Bleichen von Jeans hervorgerufen wurde. Die Krankheit ist unheilbar, aber Symptome können behandelt werden, sagt der Arzt. Sahila versucht ihren Haushalt zu ordnen, um die Behandlung finanzieren zu können.

Aleika kommt zuhause an. Sie sieht ihre schlafende Schwester und erinnert sich daran, dass sie eigentlich immer Geheimagentin werden wollte – eigentlich wollte die Familie ihr ermöglichen zur Schule zu gehen. Warum sie sich wohl anders entschieden hat? Sie liest das Tagebuch und findet heraus, dass sie Aleika und ihre Eltern entlasten wollte und deswegen in der Näherei angefangen hatte.

Najla bricht in das Büro eines anderen Fabrikbesitzers ein, um gegen ihren Chef einen endgültigen Beleg zu erhalten. Diesen findet sie, nachdem sie das Sicherheitssystem des anderen Besitzers umgeht. Aleika trifft die Frau, deren Kontakt sie erhalten hatte. Diese packt nach einiger Überzeugungsarbeit aus: Tatsächlich hatte der Chef sie massiv belästigt. Als er einmal zu übergriffig wurde, habe sie sich gewehrt und sei daraufhin gefeuert worden. Sahila findet den Weg zur Gewerkschaft und erhält die wichtigen Hinweise.

Gemeinsam stellen sie nun den Chef mit all diesen Hinweisen. Sie wollen, dass er Najla wieder einstellt & Sahila die Überstunden auszahlt. Dieser lacht und sagt, dass ihnen niemand glauben würde. Er droht, Sahila zu kündigen und deutet an, dass es ja wirklich schade sei, wenn auf einmal gar kein Geld mehr für die Medikamente da sei. Sahila stürmt aus dem Büro: Die anderen laufen ihr hinterher. Der Widerstand ist (vorerst) gebrochen.

Alle drei Frauen nähen nun wieder in Fabriken.

Kurz danach sieht aber Aleika wieder, wie ihre Schwester diesmal weinend aus dem Büro des Chefs stürmt. Aleika, sonst eher schüchtern, ist nun entschieden: Sie will und muss all das ändern. Sie kontaktiert die Journalistin und arrangiert ein Treffen mit ihr und den anderen Frauen.

Ihr Ziel: Gemeinsam auf die schlimmen Umstände aufmerksam zu machen. Eine Zutat fehlt aber noch: Sie wollen die Menschen im Westen abholen und herausfinden, wie viel Geld nach dem Kauf eines Trikots bei Frauen wie den dreien landet. Über einige Tricks entdecken sie es und haben eine Enthüllungskampagne gefertigt.

Die Kampagne ist ein voller Erfolg. Die Menschen in Europa sind bestürzt und fordern Veränderung. Der Chef erhält indes einen Anruf von seinem unzufriedenen Einkäufer...

IV. FEHLER BEHEBEN

Haben Ihre SuS aus Versehen nach der Hälfte der Zeit die App geschlossen? Hat sich das Spiel trotz sorgfältiger Programmierung einmal aufgehängt?

Dann sind Sie in diesem Abschnitt genau richtig. Mit folgenden Schritten können Sie das Spiel Ihrer SuS schnell wieder an die Position navigieren, an der sie zuvor waren, ohne jedes Rätsel noch einmal durchspielen zu müssen.



Abb. 8: Startmenü

1. SPIEL NEU STARTEN

Starten Sie das Spiel neu, indem Sie entweder die App schließen und öffnen oder das Browserfenster aktualisieren (je nachdem, wie Sie das Spiel spielen lassen).



Abb. 9: Startmenü-Shortcut

2. SHORTCUT-MODUS ÖFFNEN

Drücken Sie drei Mal in schneller Abfolge auf das **Foul-Play Logo**.

3. ZULETZT GESPIELTES MODUL AUSWÄHLEN

Nun müssen Sie das Modul auswählen, das die SuS zuletzt gespielt haben. Fragen Sie einfach, welchen Charakter sie gespielt haben und wie das Level aussah bzw. was die Aufgabe war. Mithilfe des Rätselverzeichnis (ab S. 28) finden Sie schnell das jeweilige Modul und können es auswählen.

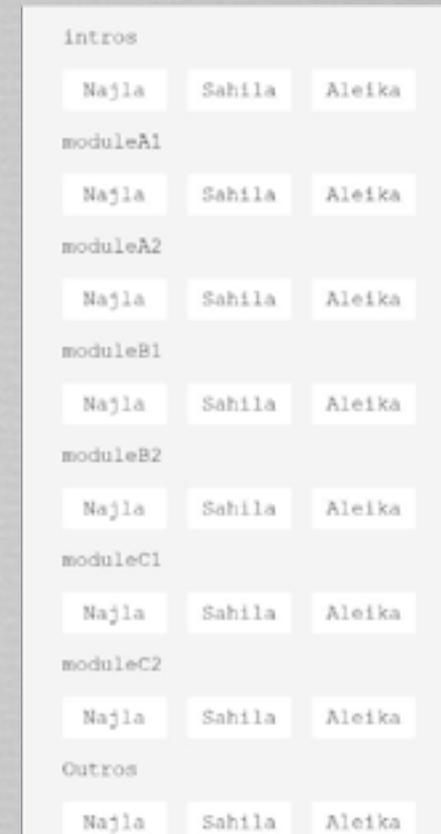


Abb. 10: Shortcut-Übersicht

V. RÄTSELVERZEICHNIS



Abb. 11: Beispiel Appseite

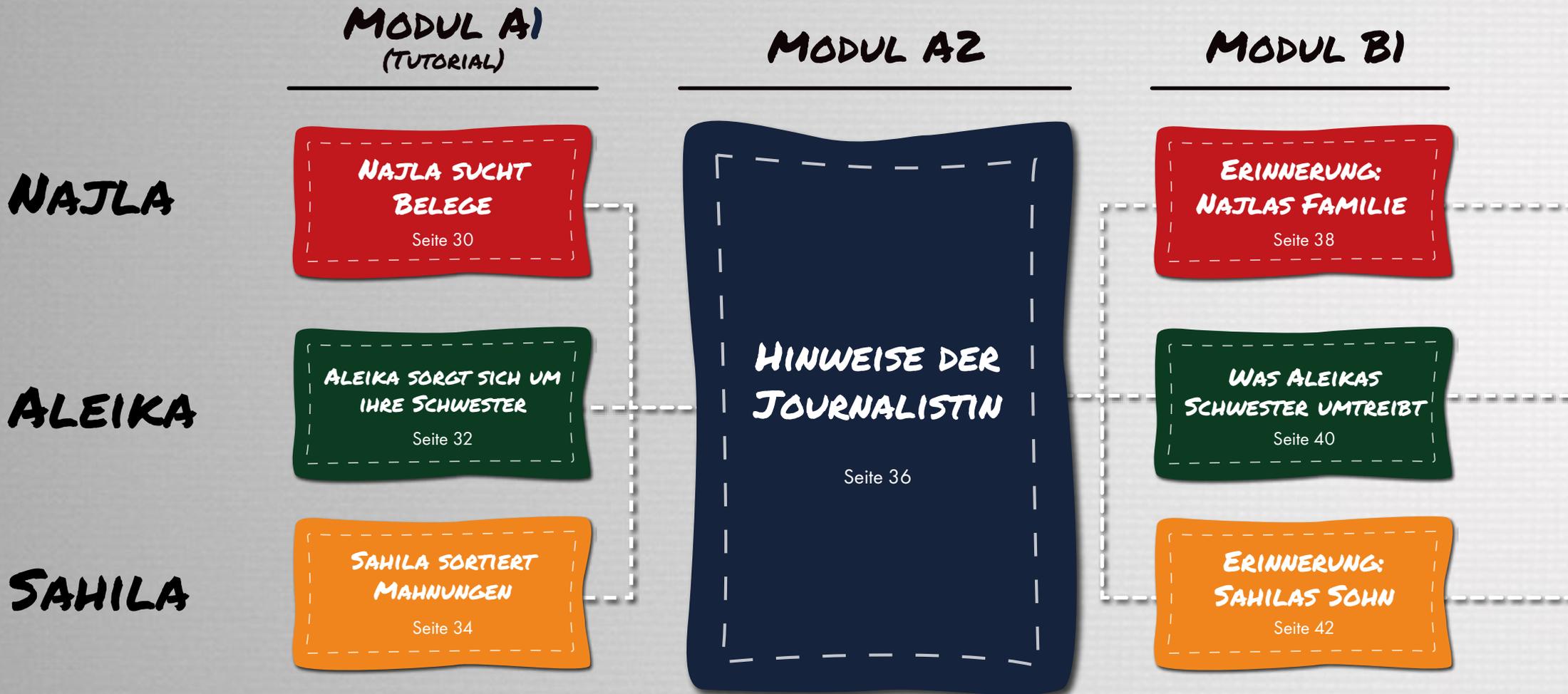
Nachfolgend erhalten Sie zunächst einen Überblick über die Module. Innerhalb jeder Gruppe werden alle drei Frauen gespielt. Damit Sie schneller zur jeweiligen Anweisung blättern können, haben die verschiedenen Module eine Bezeichnung (z.B. Aleika B1), die Sie oben links auf dem Bildschirm finden (s. Abb. 12: Beispielseite).



Abb. 12: Beispielseite Rätselverzeichnis

Auf jeder Seite des Rätselverzeichnisses finden Sie übersichtlich immer links den Hauptbildschirm des Rätsels sowie das Ziel des Rätsels (Abb. 12: Beispielseite Rätselverzeichnis). Weiterhin ist anschließend eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für Sie aufgeführt. Dadurch müssen Sie nicht einfach Lösungen vorsagen, sondern können nachvollziehen, wo das Problem liegt und können Hinweise geben, was zu tun sein könnte.

ÜBERBLICK



Hierbei handelt es sich um richtige Rätsel, die aber angeleitet gelöst werden, um die Spielmechanik zu vermitteln

MODUL B2

**NAJLA BRICHT
INS BÜRO EIN**

Seite 46

**ALEIKA ÜBERZEUGT
BETROFFENE**

Seite 48

**SAHILA SUCHT
GEWERKSCHAFT**

Seite 50

MODUL C1

**ALLE NÄHEN
WIEDER...**

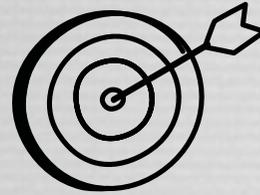
Seite 52

MODUL C2

**KAMPAGNE
FOUL PLAY**

Seite 54

AI - NAJLA SUCHT BELEGE



ZIEL

„Ich muss herausfinden, warum ich gekündigt wurde...“



1. MÜLLEIMER-HINWEIS ENTDECKEN

Dieser Hinweis soll die SuS dazu bewegen, im Mülleimer des Klassenraumes zu suchen. Dort wartet das nächste Rätselement auf sie.



2. BRIEF FINDEN UND ZUSAMMENFÜGEN

Nachdem sie den zerrissenen Brief gefunden haben, sollen sie diesen zusammensetzen und lesen. Sie erfahren dabei den Kündigungsgrund.



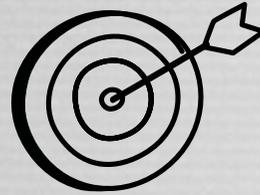
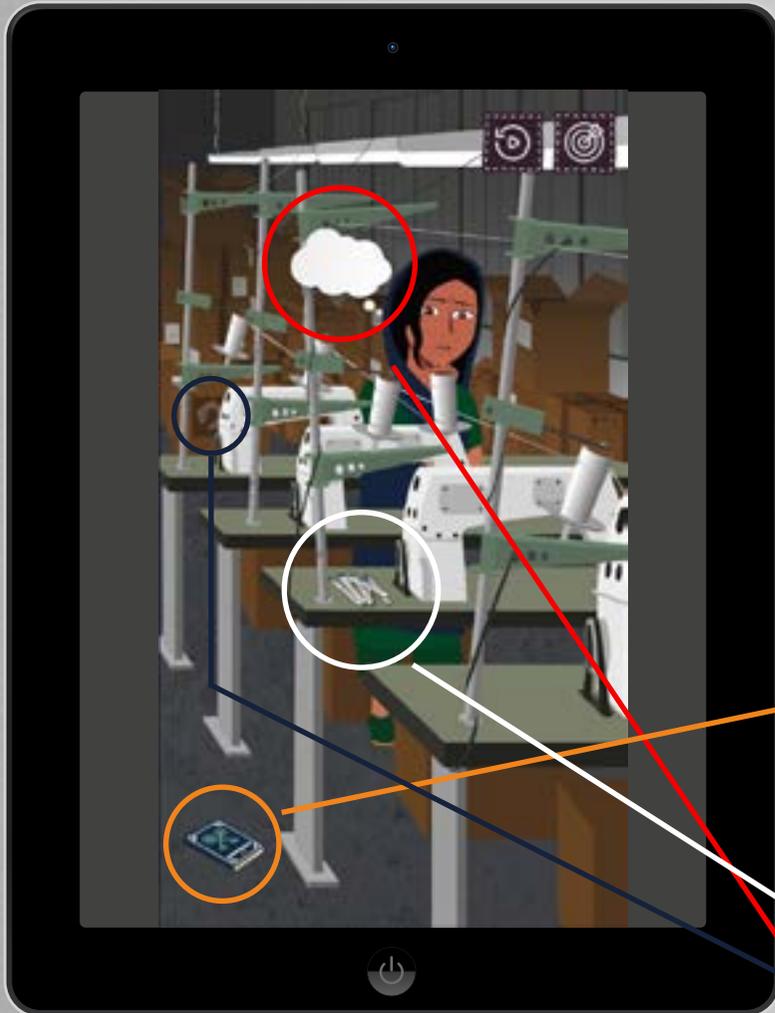
3. LÖSUNGSEINGABE

Hier können die SuS nun die Lösung eingeben. Sie lautet "Gewerkschaft".

TIPP

Indem die SuS auf dieses Bild klicken, erhalten sie den Tipp: „Ich muss mich im Raum umgucken.“

A1 - ALEIKA SORGT SICH UM IHRE SCHWESTER



ZIEL

„Ich muss herausfinden, was mit meiner Schwester passiert ist.“



1. GEHEIMTAGEBUCH KLICKEN + FINDEN

Die SuS sollen durch den digitalen Hinweis das Tagebuch suchen (es befindet sich auf ihrem Tisch).

Daraufhin sollen sie es lesen. Die wichtige Passage ist verschlüsselt.





2. STÄBCHEN ANKLICKEN, FINDEN + SORTIEREN

Nun sollen sie das Stäbchenfeld anklicken und daraufhin die Stäbchen vor sich auf dem Tisch finden. Der Hinweis hilft dabei, sie richtig zu sortieren. Oben muss, wie im Hinweis angedeutet, das Wort „Aleika“ gelegt werden.

Nun kann die Botschaft im Tagebuch entschlüsselt werden.



3. LÖSUNGSEINGABE

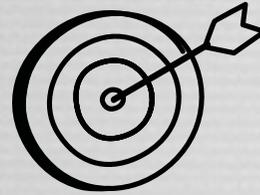
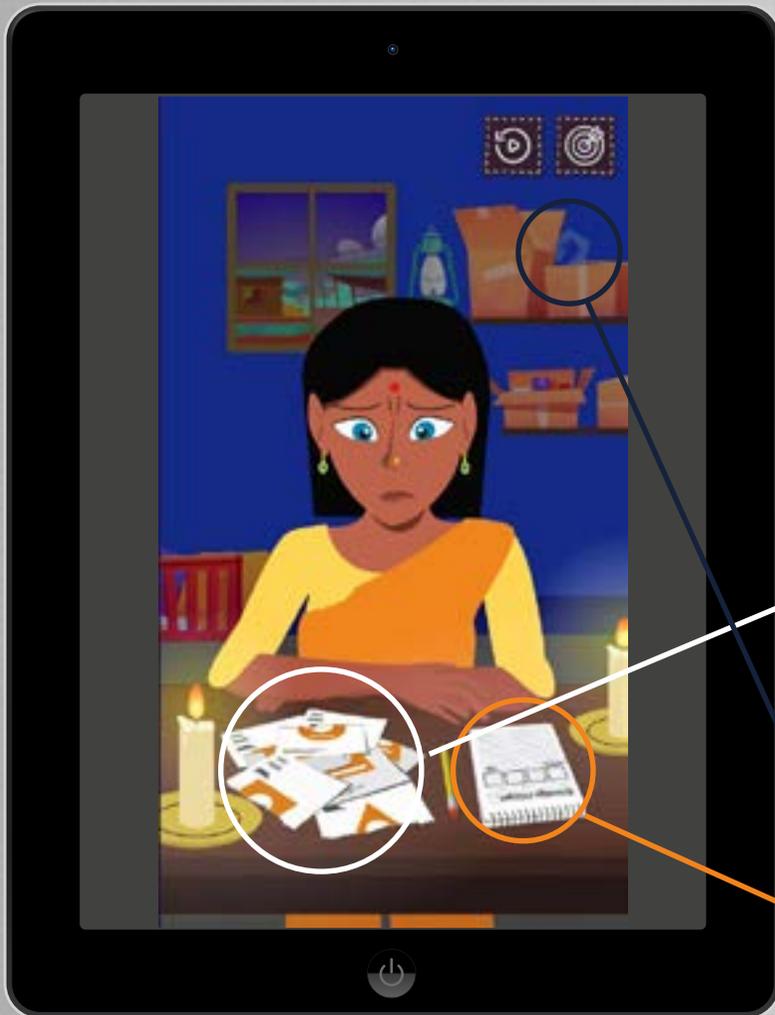
Das verschlüsselte Wort aus dem Tagebuch ergibt das Lösungswort:

Ihr Problem ist: „BELAESTIGUNG“

TIPP

Indem die SuS auf dieses Bild klicken, erhalten sie den Tipp: „Auf Seite B des Tagebuchs steht die Botschaft!“

AI - SAHILA SORTIERT MAHNUNGEN



ZIEL

„Ich sollte Ordnung in dieses Chaos bringen, dann komme ich weiter!“



1. MAHNUNGEN ANKLICKEN + FINDEN

Dieser Hinweis soll die SuS dazu bewegen, auf dem Tisch nach den Mahnungen zu suchen (diese werden aufgrund ihrer Menge hervorstechen).



2. MAHNUNGEN ZUSAMMENFÜGEN + SORTIEREN

Nun sollen die SuS die zerrissenen Mahnungen sortieren und nach Datum ordnen (Hinweis hierzu siehe Abb. auf der linken Seite: „Ich sollte die Mahnungen nach Fälligkeit sortieren...“).



3. LÖSUNGSEINGABE

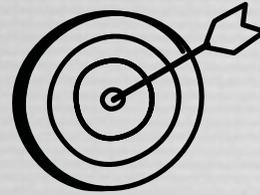
Hier können die SuS nun die Lösung eingeben. Bei der Eingabe können sie aus verschiedenen Symbolen auswählen. Die richtige Lösung ergibt sich durch das Mahnungsdatum und deren Wasserzeichen, also:

- Dreieck mit Elefant
- Viereck mit Tiger
- Viereck mit Bullen
- Kreis mit Tiger

TIPP

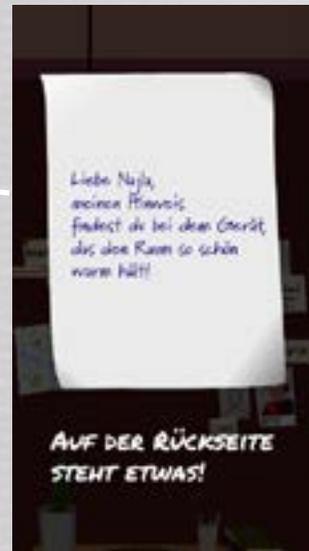
Indem die SuS auf dieses Bild klicken, erhalten sie den Tipp: „Die Mahnungen liegen noch auf dem Tisch, direkt vor mir.“

AZ - HINWEISE DER JOURNALISTIN



ZIEL

„Wir müssen zusammenarbeiten, um an die Lösungen zu kommen. Ich sollte warten, die anderen bereit sind.“



1. BILDHINWEIS FINDEN + FOLIEN FINDEN

Jede Frau hat hier einen anderen Hinweis. Jeder führt zu einem Versteck im Klassenraum (Heizung, Fensterbank, Bücherregal).

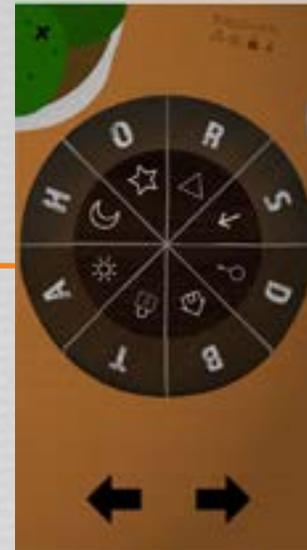
Dort finden sie unterschiedliche OHP-Folien.



2. FOLIEN ÜBEREINANDER- LEGEN FÜR SCHLÜSSEL

Nun müssen die SuS die Folien übereinander legen, um im nächsten Schritt weiter zu kommen.

Sie erhalten dabei den Schlüssel (A=„Schlüssel“) sowie den Code für den Safe.

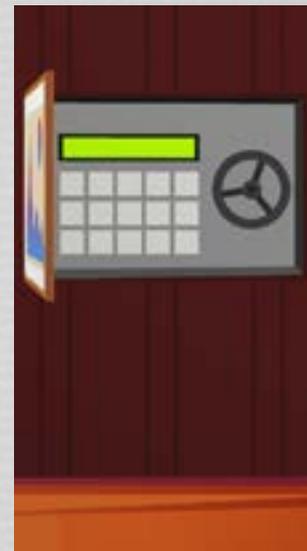


3. DREHSCHLEIBE RICHTIG EINSTELLEN

Nun muss die Drehscheibe richtig eingestellt werden, also das „A“ und der Schlüssel müssen überlappen.

Erst dann kann das ebenso vorher erhaltene, aber verschlüsselte Passwort entschlüsselt werden.

Am besten nutzen die SuS dafür Schreibzeug.



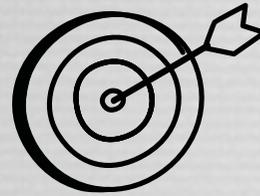
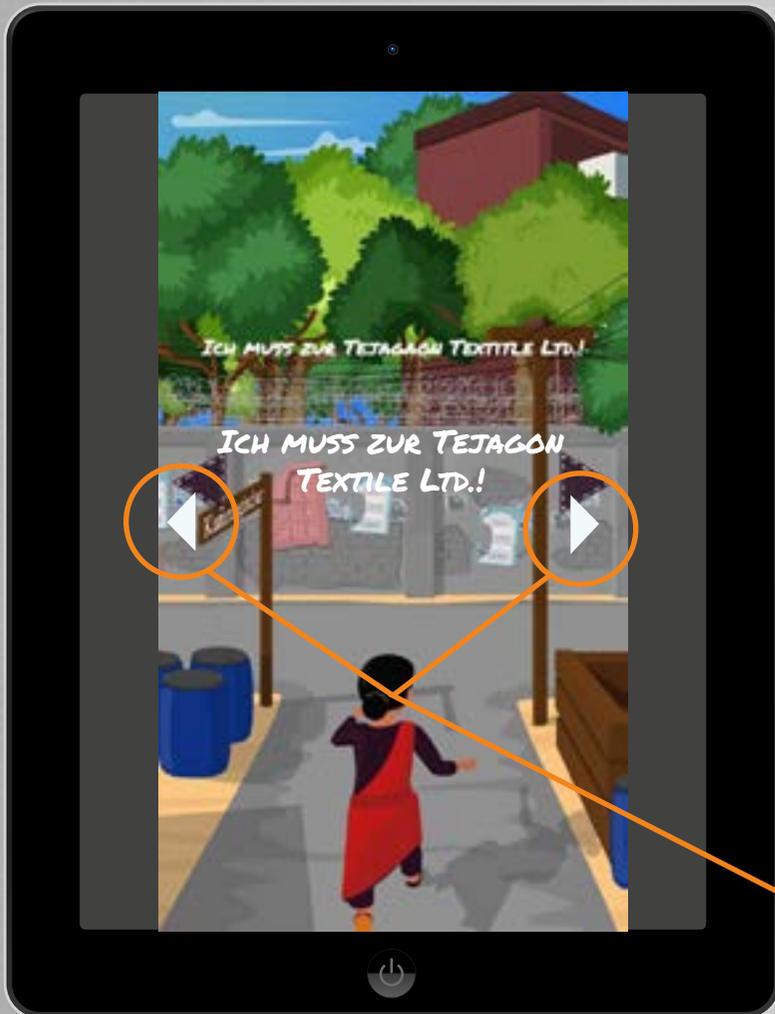
4. LÖSUNGSEINGABE

Hier muss nun das Passwort eingegeben werden. Das Passwort lautet: „BROT“.

TIPP

Indem die SuS auf dieses Bild klicken, erhalten sie den Tipp: „Wir müssen unsere Hinweise übereinander legen.“

BI - NAJLAS FAMILIE



ZIEL

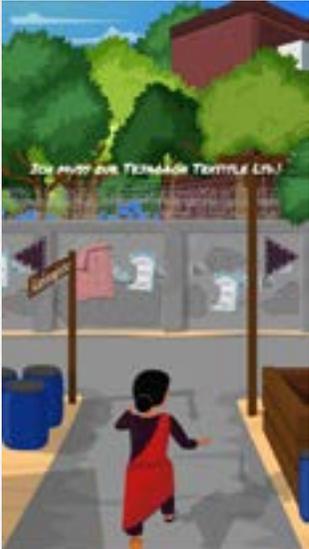
**„Ich muss schnell zur
Tejagon Textile Ltd. gelangen!“**



1. KARTE FINDEN

Auf dem Tisch finden die SuS eine Karte von Dhaka. Dort sollen sie ihren aktuellen Ort herausfinden (das Straßenschild und der Park vor sich geben zentrale Hinweise, um den Startpunkt auf der Karte zu finden).

Die betreuende Person kann an dieser Stelle die SuS drauf hinweisen, dass sie für dieses Rätsel die Karte benutzen müssen.

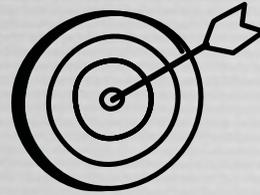
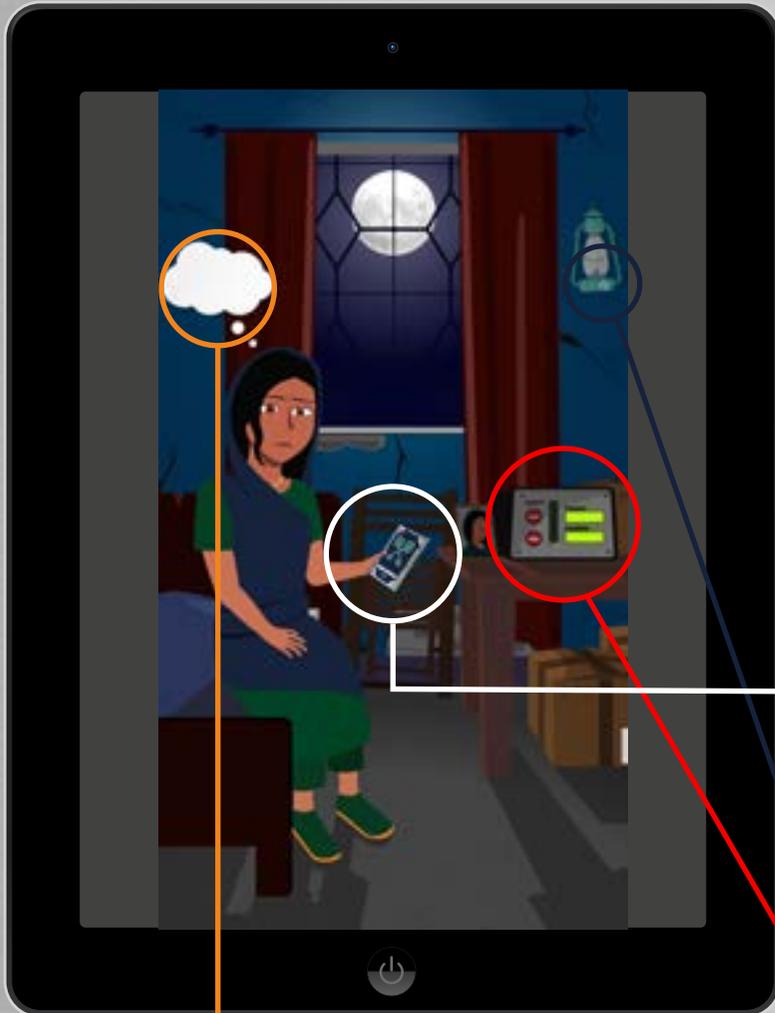


2. KORREKT NAVIGIEREN

Nun müssen die SuS den Weg zur Tejgaon Textile Ltd. finden. Wird ein falscher Weg eingeschlagen, erhalten die SuS eine Nachricht und beginnen von vorne.

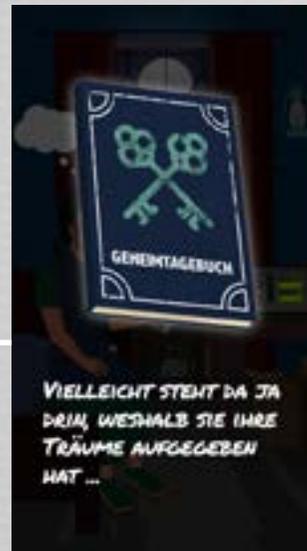
Lösungsweg: → ← → ←

BI - WAS ALEIKAS SCHWESTER UMTREIBT



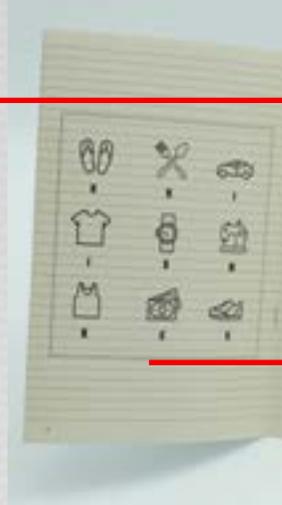
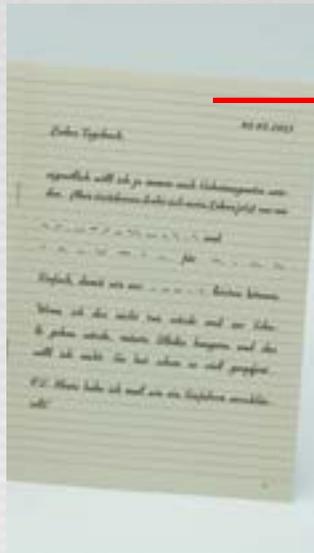
ZIEL

„Ich muss herausfinden, warum meine Schwester ihre Träume aufgegeben hat.“



1. GEHEIMTAGEBUCH ANKLICKEN

Die SuS müssen wieder das Tagebuch nutzen. Nun müssen sie sich die nächste Seite ansehen, die wieder zu Teilen verschlüsselt ist.



- Folgende vier Begriffe ergeben sich durch das Entschlüsseln des Morsecodes:
- Naehmaschine -> M
 - Trikot -> I
 - Geld -> C
 - Essen -> H

2. MORSECODE DEKODIEREN

Das Morsegerät hilft den SuS dabei, den Morsecode zu dekodieren.

3. SCHLÜSSELWORTE ENTSCHLÜSSELN

Die entschlüsselten Worte müssen nun mit den Symbolen auf der Nachbarseite in Buchstaben übersetzt werden, so dass sich das Lösungswort „mich“ ergibt.



4. LÖSUNGSEINGABE

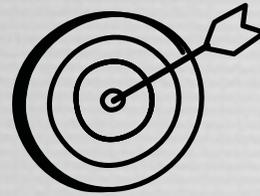
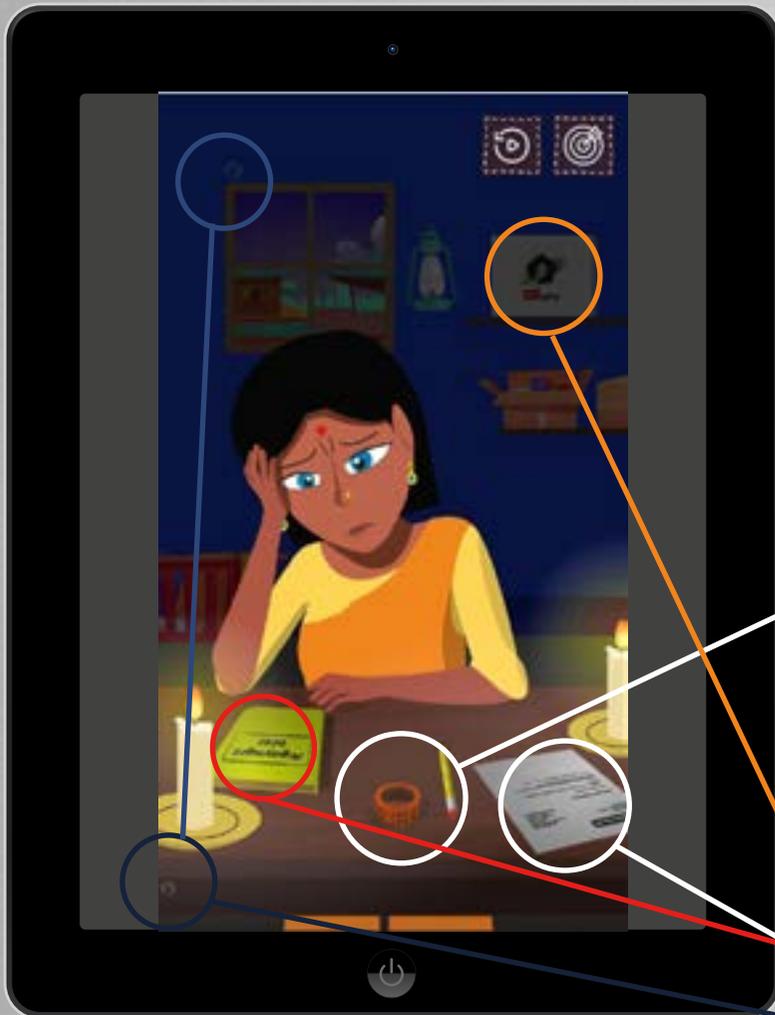
Das Lösungswort wird zuletzt eingegeben.

Sie hat ihre Träume aufgegeben für: „mich“.

TIPP

Indem die SuS auf dieses Bild klicken, erhalten sie den Tipp: „-- --- ··· ··· bedeutet Morse“

BI - ERINNERUNG: SAHILAS SOHN



ZIEL

„Ich muss meine Ausgaben überprüfen. Wir dürfen nur noch das Wichtigste kaufen.“

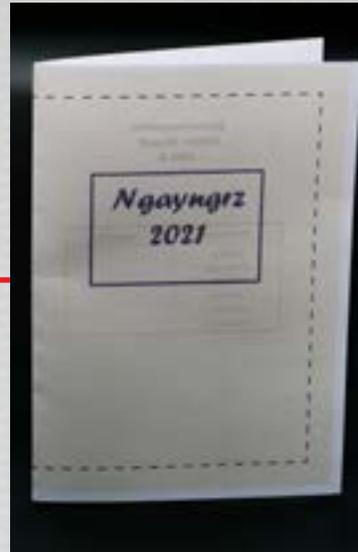


1. RING FINDEN + HINWEIS

Zuerst müssen die SuS den Schlüssel-Ring finden und den Hinweis wahrnehmen, dass sie zum Dekodieren einen Hinweis



benötigen, der auf dem Escape Game notiert ist & sie dieses suchen müssen.



2. ESCAPE GAME FINDEN

Nun müssen die SuS das Escape Game im Klassenraum finden (Pult) und auf der Innenseite den Hinweis "A=G" finden und den Ring so ausrichten.



3. HAUSHALTSBUCH

In diesem Schritt müssen die SuS die Posten im Haushaltsbuch mithilfe des richtig eingestellten Rings entschlüsseln. Sie müssen dann die Kosten von den Mahnungen aus dem ersten Modul (A1 Sahila) eintragen und durchrechnen, wie viel Geld Sahila zur Verfügung steht.

4. LÖSUNG

Zuletzt müssen die SuS nur noch die Lösung eingeben. Sie lautet 205.

TIPP

In diesem Rätsel gibt es zwei Tipps:
 „Ich habe meinem Sohn doch letztens ein Escape-Game gekauft...“ und „Suche auch außerhalb deines Tisches nach Hinweisen.“

Lebenserhaltungskosten

letzter Monat:

1199 €

Erkennbar durch Farbe blau hier oder durch Addition aller Mahnungsausgaben ohne den nicht lebensnotwendigen „Familienbesuch“ (Kosten: 32).

Wichtige Ausgaben:

Bezeichnung	Kosten mit Kürzung (€)
Hubloha (->Nahrung)	<u>156</u> × 1/2 = <u>78</u>
Givcfcnuyn (->Mobilitaet)	<u>65</u> × 4/5 = <u>52</u>
Vcfxoha (->Bildung)	<u>344</u> × 7/8 = <u>301</u>
Qibhoha (->Wohnung)	<u>494</u> × 11/13 = <u>418</u>
Aymohxbycn (->Gesundheit)	<u>106</u> + 7 = <u>113</u>
Vyefycxoha (->Bekleidung)	<u>34</u> × 16/17 = <u>32</u>

Um zu sparen, muss ich die Kosten für jede Ausgabe aus dem letzten Monat mit dem **Kürzungsfaktor** multiplizieren. „Aymohxbycn“ ist auch noch teurer geworden...

+

994

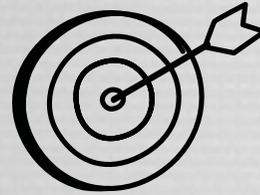
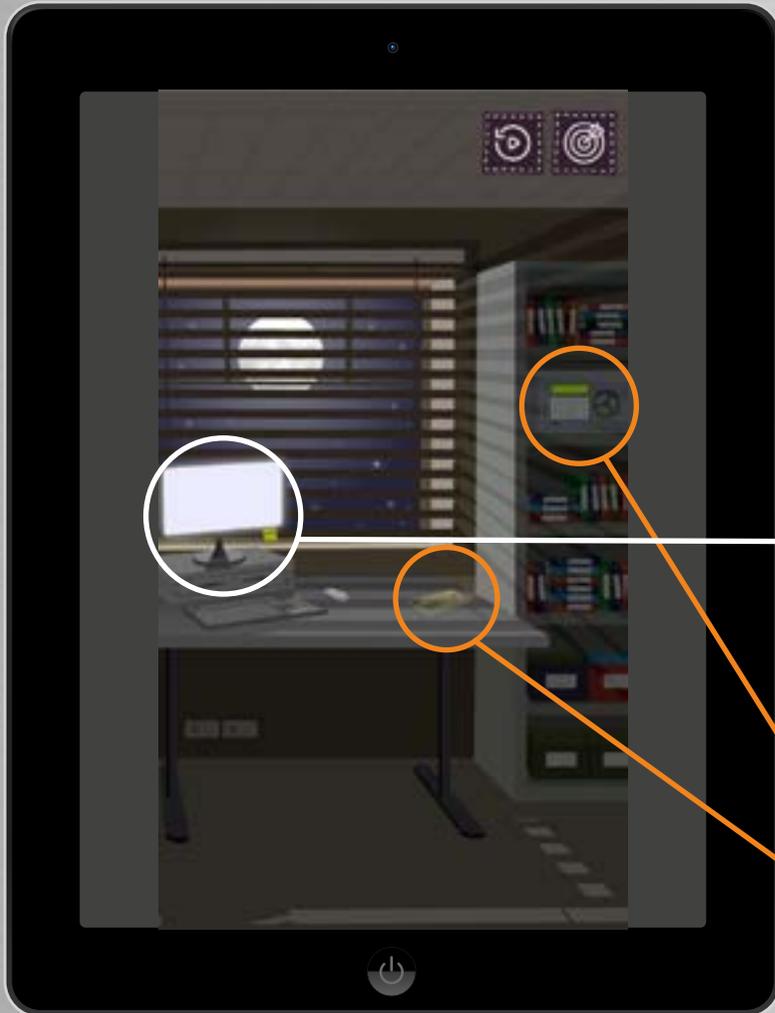
Wenn ich die Werte rechts vom Gleichheitszeichen addiere, erhalte ich die **wichtigen Gesamtausgaben**.

Mögliche Rate durch Einsparung:

$$\begin{array}{r} 1199 \text{ €} \\ \hline \text{Lebenserhaltungskosten} \\ \text{letzter Monat} \end{array} - \begin{array}{r} 994 \text{ €} \\ \hline \text{wichtige} \\ \text{Gesamtausgaben} \end{array} = \begin{array}{r} 205 \text{ €} \\ \hline \text{monatliche} \\ \text{Kreditrate} \end{array}$$

Lösung, die in der App eingegeben werden muss.

BZ - NAJLA BRICHT INS BÜRO EIN



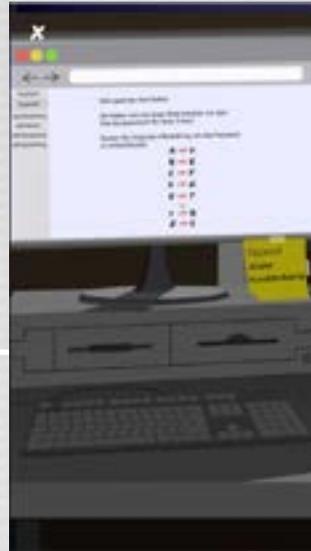
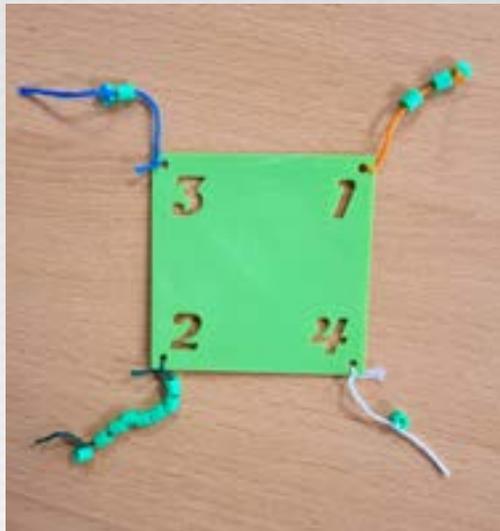
ZIEL

„Ich muss das Büro nach belastenden Hinweisen absuchen!“



**1. HINWEIS ZUM CODE
KNACKEN FINDEN**

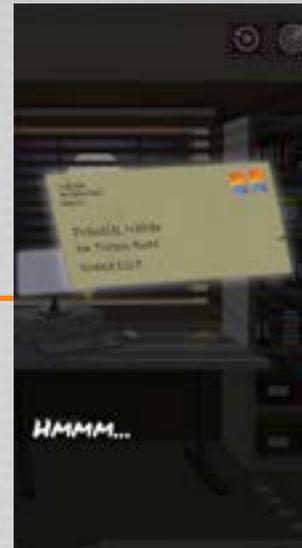
Die SuS müssen hier den Hinweis beim Post-It finden, der sie zur Knotenkarte führt, die auf dem Tisch liegt.



2. CODE KNACKEN UND EINLOGGEN

Die Zahlen auf der Karte repräsentieren die Reihenfolge, die Knotenanzahl steht für die Zahl an der jeweiligen Stelle. Entsprechend ergibt sich der Code 3821.

Der Code muss dann in den Computer eingegeben werden.

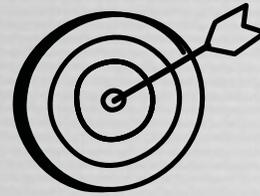


3. BRIEF FINDEN, ZWEITEN CODE HERAUSFINDEN

Der Brief auf dem Tisch in der App steht für den Brief auf dem Tisch der SuS. Dieser muss geöffnet werden und der Code im Brief muss mithilfe des Entschlüsselungscodes in der E-Mail gelöst werden.

Dadurch ergibt sich das Lösungswort: BESAFE

BZ - ALEIKA ÜBERZEUGT BETROFFENE



ZIEL

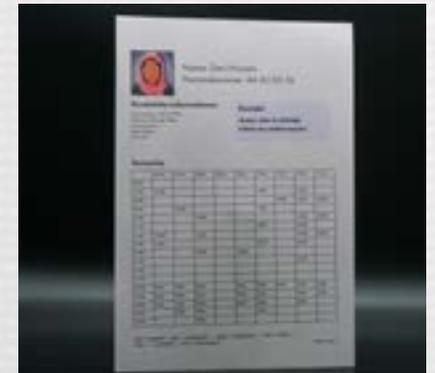
„Ich muss herausfinden, was mit Devi passiert ist!“



1. DATUM DER KÜNDIGUNG HERAUSFINDEN

In dem Dialogfeld erfahren die SuS, wann Devi gekündigt wurde.

Am Ende vom Modul A2 erhielten sie die Personalakte von Devi. Hier müssen sie nun das Datum heraussuchen.





2. CHEF ANSPRECHEN

Nun sollen die SuS das unangenehme Thema ansprechen, um die Information zu erhalten. Allerdings will Devi darüber nicht sprechen.

Devi gibt aber den Hinweis, dass 3 Tage vor der Kündigung etwas vorgefallen sei.

Wenn die SuS alle drei Fragen gestellt haben, öffnet sich eine neue Dialogoption, die die finale Lösungseingabe ermöglicht.

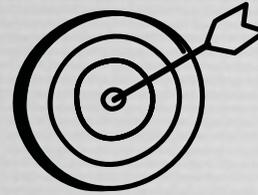
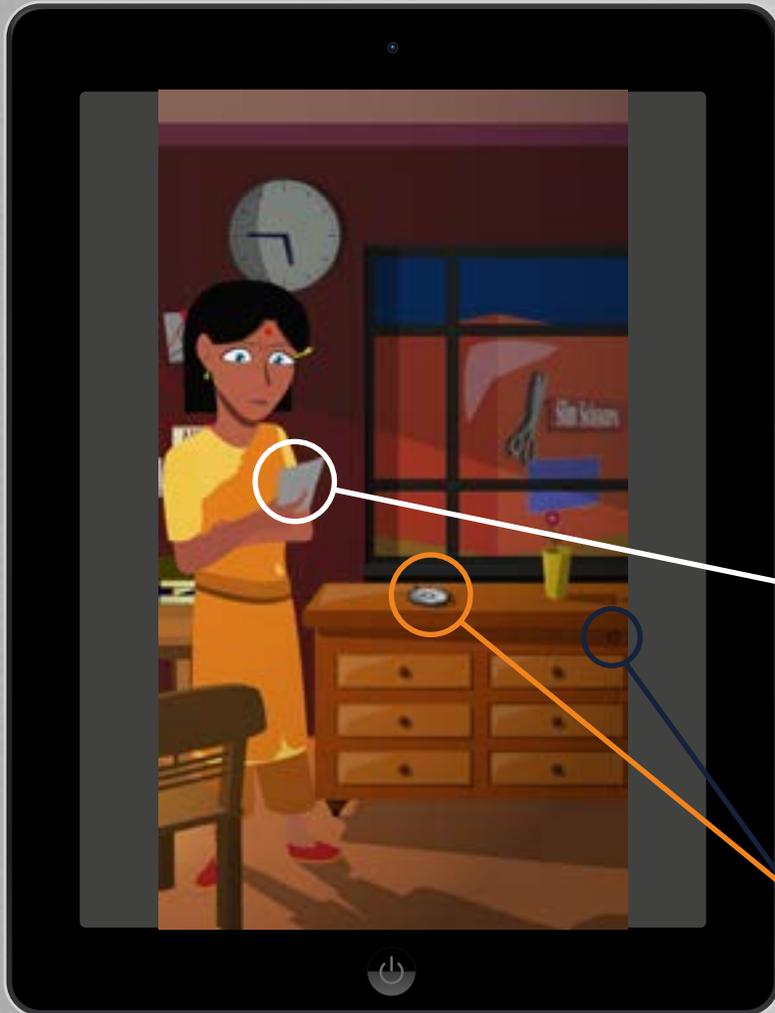


3. DEVI ÜBERZEUGEN

Die SuS müssen Devis Hinweis nachgehen und in der Personalakte nachsehen, was drei Tage vor Kündigung vorgefallen ist.

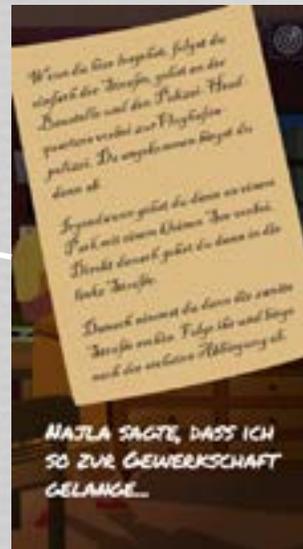
Dort sehen sie, dass Devi angeblich „ungehorsam“ gewesen sei. Das ist die Lösung für das Rätsel, denn Devi wird daraufhin wütend, weil der Chef die Tatsachen verfälscht. Nun will sie auspacken.

BZ - SAHILA SUCHT GEWERKSCHAFT



ZIEL

„Ich muss mir überlegen, wie ich zum Büro der Gewerkschaft gelange.“



1. WEGBESCHREIBUNG AUFRUFEN

Hier erfahren die SuS, wie sie zur Gewerkschaft gelangen.

Die Tücke: Sie wissen nicht, wo sie starten.

2. WEG HERAUSFINDEN

Die Lösung ist eine Abfolge von Himmelsrichtungsangaben (siehe Punkt 3).

Um diese zu erfahren, müssen die SuS die Karte von Dhaka zur Hilfe nehmen (liegt auf dem Tisch, ggf. bei den SuS, die Najla spielen, da diese die Karte vorher benötigten). Dann müssen sie ihren aktuellen Standpunkt herausfinden. Diesen sehen sie, wenn sie in der Illustration im Hauptmenü aus dem Fenster blicken. Der Startpunkt ist bei Slim Scissors.

Daraufhin müssen sie nur noch der Wegbeschreibung folgen und die Richtungen notieren.



3. CODE EINGEBEN

Nun müssen sie nur noch den Himmelsrichtungscod eingeben.

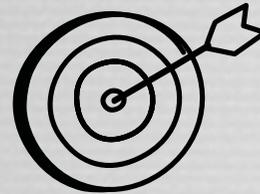
Dieser lautet: N E N E N



TIPP

Indem die SuS auf dieses Bild klicken, erhalten sie den Tipp: „Ich muss genau hingucken, wo ich starte.“

C) - ALLE NÄHEN WIEDER ...



„Nähe 10 Trikots, indem du entlang der Nähte zeichnest.“

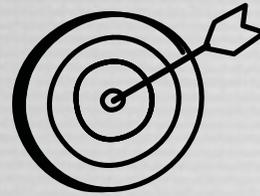
ZIEL

Dieses Rätsel ist simpel: Die SuS müssen in drei Minuten 10 Trikots nähen.

Wenn sie zu sehr von der vorgesehenen Linie abweichen, müssen sie das jeweilige Trikot neu beginnen.

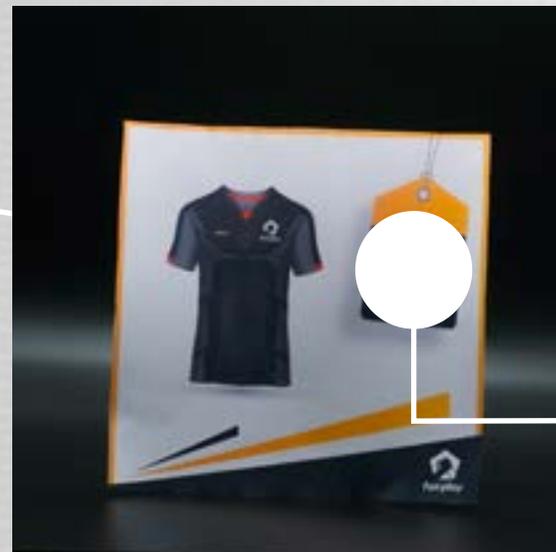
Wenn sie es nicht innerhalb der Zeit schaffen, hat das (wie im echten Leben) negative Konsequenzen. Nichtsdestotrotz gelangen sie ins nächste Modul.

C2 - KAMPAGNE FOUL PLAY



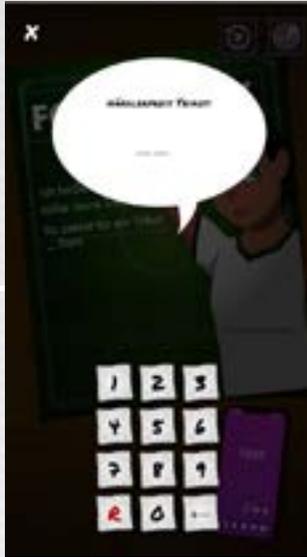
ZIEL

„Wir müssen gemeinsam arbeiten, um die notwendigen Informationen für unsere Kampagne zu erhalten.“



1. TRIKOTPREIS FINDEN

Der Trikotpreis (90 €) ist auf einem kleinen Zettel vermerkt, der auf dem Tisch der SuS liegt.



2. PREIS EINGEBEN

Nun müssen die SuS den Preis eingeben und haben die erste Stufe dieses Rätsel gelöst.

Der Preis beträgt 90 €.

ALLGEMEIN ZU C2

Dieses Modul verläuft in mehreren Etappen. Nach jeder Stufe erweitert sich das Kampagnenplakat um einen weiteren Abschnitt.

Es ist sehr wichtig, dass alle SuS innerhalb einer Gruppe hierbei zusammenarbeiten, da Ressourcen aus verschiedenen Rätseln von allen Charakteren zur Lösung benötigt werden.

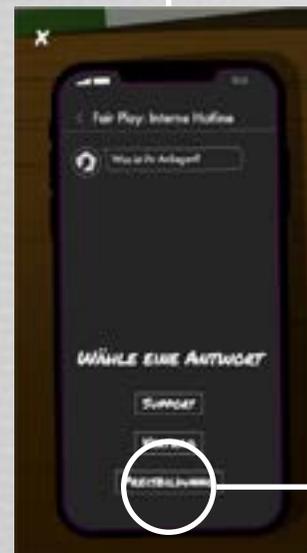
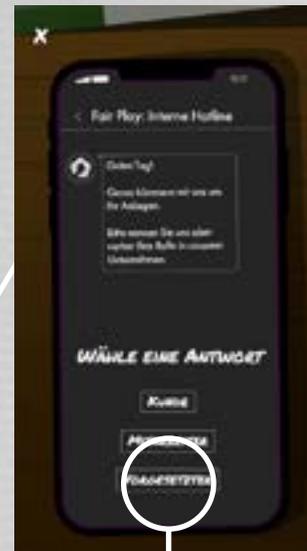


4. INTERNE HOTLINE ANSCHREIBEN

Um den Arbeitnehmeranteil herauszufinden, mssen die SuS die Hotline der Trikotmarke kontaktieren.

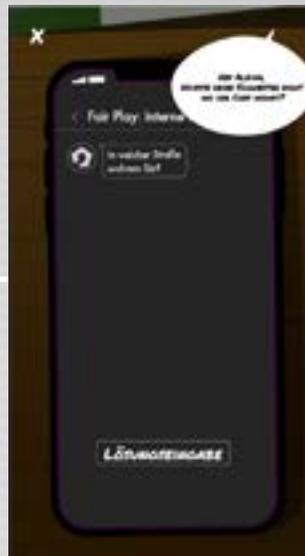
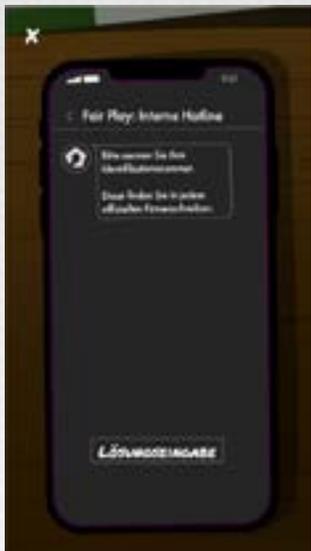
Dabei werden sie zuerst gefragt, welchen Status sie haben.

VORSICHT FALLE! Wenn die SuS sich mit einem anderen Status als „Vorgesetzter“ anmelden, werden sie spter nicht weiterkommen, weil ihnen die Berechtigung fr derart sensible Daten fehlen. Sie mssen sich also als Vorgesetzter ausgeben. In der Regel finden die SuS das ber Trial and Error heraus, wenn sie nicht schon intuitiv die richtige Wahl getroffen haben.



5. PREISBILDUNG ABFRAGEN

Nun mssen die SuS die Preisbildung abfragen. Diese ist von zentraler Bedeutung, um den Arbeitnehmeranteil zu ermitteln.



6. ID-NUMMER FINDEN UND EINGEBEN

Nun müssen die SuS eine Identifikationsnummer eingeben, um an die sensiblen Daten zu gelangen. In der Nachricht steht der Hinweis, dass diese Nummer in offiziellen Firmenscreiben zu finden ist.

Najla hat ein solches Schreiben im Modul A1 aus dem Müll geholt. Dort findet sie die Identifikationsnummer 8431, die anschließend eingegeben werden kann.

7. WOHNORT DES CHEFS ERMITTELN

Der Hinweis in der Sprechblase führt die SuS zum Tagebuch von Aleikas Schwester. Dort müssen sie den Straßennamen herausfinden. Die Lösung ist mithilfe der alten Nokia-Tastatureingabe verschlüsselt. Zur Hilfe ist auf der linken Seite ein altes Handy abgebildet.

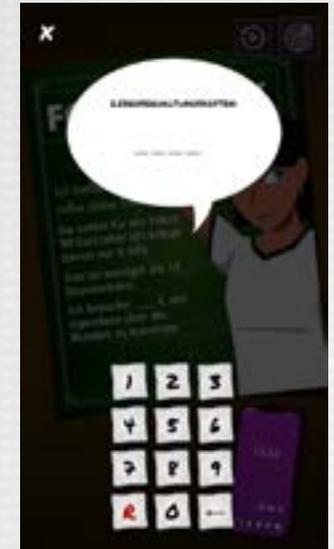
Die Lösung lautet: Markt

8. LÖSUNG EINGEBEN

Die SuS haben nach Schritt drei den Arbeiteranteil erfahren. Diesen müssen sie nun eingeben, um weiterzukommen.

Dieser beträgt: 0,45 %





9. LEBENSHALTUNGSKOSTEN FINDEN + EINGEBEN

Nun müssen die SuS die Lebenshaltungskosten herausfinden. Diese hat Sahila im Modul B1 im Haushaltsbuch berechnet.

Sie betragen 1199 €.



10. ANZAHL DER ZU NHENDEN TRIKOTS BERECHNEN

Jetzt mssen die SuS berechnen, wie viele Trikots die Frauen nhen mssen, um ihre Lebenshaltungskosten decken zu knnen.

Dafur mssen sie den Arbeitnehmer*innenanteil pro Trikot berechnen (0,405 ) und diesen durch die Lebenshaltungskosten dividieren. Logischerweise mssen sie die Lsung (2960,50) aufrunden.

Hier noch einmal der Lsungsweg:

$$(90 * 0,45 / 100 = 0,405)$$

$$(1199 / 0,405 = 2960,50)$$

Heraus kommt die Lsung von 2961 Trikots.

IMPRESSUM

Zweite Auflage
© 2023

Herausgeber **cum ratione gGmbH**
Gesellschaft für Aufklärung und Technik

www.cum-ratione.org

Vattmannstr. 6
33100 Paderborn

Gestaltung/Programmierung **Matthias de Jong/ Stefan Mayer**
(de Jong, Gross, Mayer, Schäfer GbR)

Druck **flyeralarm GmbH**
Alfred-Nobel-Str. 18
97080 Würzburg