



Mars Pioneers

MARS PIONEERS – TALENTE DER ZUKUNFT

ONLINE ESCAPE GAME
FÜR DIE SEKUNDARSTUFE II
IM RAHMEN VON HAoA

LEITFADEN FÜR LEHRERINNEN
UND LEHRER



Mars Pioneers

INHALT

1. Einleitung	3
a) Ziel des Spiels	3
b) Mission	3
c) Spielaufbau	4
d) Einsatz	4
2. Einsatz im Unterricht – Leitfaden	5
a) Distanzunterricht/ein Endgerät pro Person	5
b) Präsenzunterricht/ein Endgerät pro Team	12
3. Hausaufgabe	19
4. Die Rätsel – Lösungswege zum Nachschlagen	21





EINLEITUNG

Ziel des Spiels

Ein spielerisches Highlight für die Berufliche Orientierung – das ist die Idee hinter Mars Pioneers, dem Online Escape Game im Rahmen der Landesinitiative „Kein Abschluss ohne Anschluss – Übergang Schule-Beruf in Nordrhein Westfalen (KAoA)“. Das Spiel soll als motivierender Auftakt zu Beginn der Sekundarstufe II eingesetzt werden – eignet sich aber auch in anderen Phasen, für Schülerinnen und Schüler ab der 8. Jahrgangsstufe.

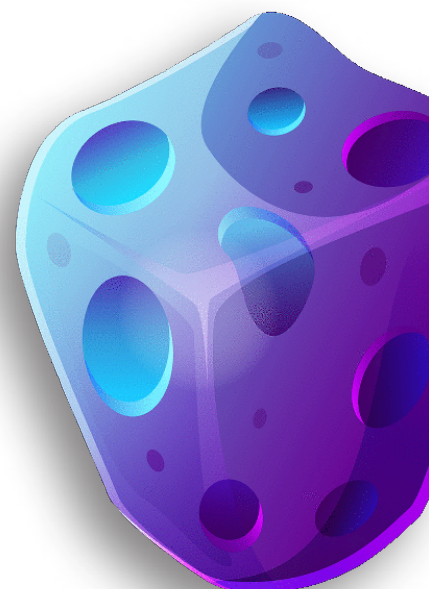
Die Schülerinnen und Schüler spielen sich in kleinen Teams (3-6 Personen) durch eine spannende Zukunftsgeschichte und werden dabei mit Inhalten aus allen Phasen der Beruflichen Orientierung konfrontiert.

Es gilt, Rätsel und Aufgaben zu lösen und dabei schneller zu sein als die ablaufende Zeit – und natürlich die anderen Teams.

Mission

Mika, ein Pionier der ersten menschlichen Siedlungsmission auf dem Mars, meldet sich aus dem Jahr 2085 bei den Spielerinnen und Spielern. Er befindet sich an Bord eines Raumschiffs und hat sein Gedächtnis verloren. Unterstützt wird er von der künstlichen Intelligenz Nola, die den Kontakt zu den Spielerinnen und Spielern hergestellt hat. Ihre Idee: Die Schülerinnen und Schüler sollen Mika helfen, sein Gedächtnis wiederzuerlangen.

Dazu müssen sie herausfinden, was Mikas Berufung ist und warum er an Bord des Raumschiffs ist. Als Grundlage dienen Mikas Berufswahlpass und die Stationen seiner Beruflichen Orientierung. Können die Spielerinnen und Spieler herausfinden, welchen Weg Mika eingeschlagen hat und ihm somit helfen, sein Gedächtnis wiederherzustellen, um die Mars-Mission zu retten?





Spiel Aufbau

Das Spiel funktioniert in jedem gängigen Browser auf der Spiel-Website:

<https://mars-pioneers.de>

Gespielt wird entweder dezentral im Rahmen des Distanzunterrichts, wobei die Lernenden jeweils mit ihren eigenen digitalen Endgeräten spielen und teamweise via Videokonferenz verbunden sind oder im Rahmen des Präsenzunterrichts, wobei die Mitglieder eines Teams jeweils gemeinsam ein digitales Endgerät nutzen.

Im Spiel geht es darum, Hinweise zu kombinieren, um die richtigen Codes herauszufinden. Dabei müssen sich die Schülerinnen und Schüler im Team durch mehrere Unterseiten der Spiel-Website spielen, bis sie das Finale erreichen. Auf jeder Seite gilt es, einen vierstelligen Code zu knacken, der auf die nächste Seite führt. Den Schülerinnen und Schülern bleiben dafür genau 58 Minuten. Das Spiel endet, wenn alle Rätsel erfolgreich gelöst wurden, oder die Zeit abgelaufen ist.

Einsatz

Das Spiel kann optimal im Rahmen einer 90-minütigen Doppelstunde eingesetzt werden. Die reine Spielzeit beträgt 58 Minuten, zusätzlich werden jeweils ca. 10 – 15 Minuten für die Vorbereitung (Teameinteilung, technische Einrichtung, Anmeldung der Teams) sowie die Nachbesprechung im Plenum benötigt.





EINSATZ IM UNTERRICHT LEITFADEN

DISTANZUNTERRICHT

(Alle Schülerinnen und Schüler spielen dezentral mit ihren eigenen digitalen Endgeräten.)

SPIELVORBEREITUNG

Wenn Sie vorhaben, ein Spiel durchzuführen, beachten Sie bei der Planung bitte folgende Informationen:

Spielzeit

Die reine Spielzeit beträgt 58 Minuten. In Kombination mit einer Einführung und einer Abschlussrunde kann das Spiel optimal im Rahmen einer 90-minütigen Doppelstunde ohne Pause stattfinden.

Hausaufgabe

Es wurde eine optionale Hausaufgabe zum Spiel entwickelt, die die Lernenden nach dem Spiel bearbeiten können (siehe Ende dieses Leitfadens).

Teameinteilung

Das Spiel wird in Teams à 3-6 Schülerinnen und Schülern gespielt. Überlegen Sie vorab, wie viele Teams beim Spiel dabei sein werden. Sie können die Teameinteilung per Zufall oder nach Ihren Wünschen vornehmen. Empfehlenswert sind möglichst heterogene Teams.



Videokonferenz

Möchten Sie das Spiel im Rahmen des Distanzunterrichts einsetzen, benötigen Sie in der Videokonferenz neben Ihrer Hauptbesprechung weitere Besprechungsräume entsprechend der Anzahl der Teams.

Sie können dazu je nach Videokonferenz-Tool separate Besprechungseinladungen an die Schülerinnen und Schüler versenden oder Breakout Sessions einrichten.

Hardware (Empfehlenswert sind Desktop-PCs und Laptops)

Jede Spielerin und jeder Spieler benötigt einen internetfähigen Computer mit Lautsprechern. Die Verwendung einer Computermaus mit Scrollrad erleichtert den Eingabe- und Navigationsprozess während des Spiels erheblich.





SPIELSTART

Vor dem eigentlichen Start des Spiels gibt es noch folgende Schritte zu beachten:

Einführung

Im Rahmen Ihrer Einleitung (s. Seite 12) geben Sie den Teams bitte mit auf den Weg, dass sie sich auf der Spielwebsite zunächst das Anleitungsvideo aufmerksam anschauen sollen. Andernfalls kann es zu Problemen bei der Anmeldung und der Zuordnung der Teams oder zu Fragen während des Spiels kommen.

Weitergabe von Informationen

Bevor Sie die Teams loslegen lassen, stellen Sie bitte allen den Link zur Spielwebsite <https://mars-pioneers.de/> zur Verfügung.

Spielstart

Zum eigentlichen Spielstart können Sie die Teams nun in ihre Team-Besprechungen (Breakout Sessions) schicken. Im Spielverlauf müssen sich die Teams mehrere Videos anschauen. Bitte weisen Sie die Schülerinnen und Schüler auf die Funktion der temporären Stummschaltung hin, damit sich die Spielerinnen und Spieler nicht gegenseitig stören beim Anschauen der Videos. Nach Beendigung des Spiels sollen alle Teams in die Hauptbesprechung zurückkehren.



SPIELVERLAUF

Die Anleitung zum Spiel können Sie sich unter <https://mars-pioneers.de/> anschauen.

Das Team

Jedes Team wählt zunächst eine Teamleitung und entscheidet sich gemeinsam für einen Teamnamen.

Team erstellen

Zunächst erstellt die Teamleitung das Spiel. Dazu gibt sie den Teamnamen und einen Nicknamen ein.

Teamcode

Nach der Eingabe erhält die Teamleitung einen **Teamcode**. Diesen teilt sie mit dem Team via Chat in der Videokonferenz.

Team beitreten

Alle anderen Teammitglieder können dem Team nun beitreten. Dazu geben sie einen eigenen Nicknamen und den Teamcode ein. Anschließend kommt der Hinweis: "Perfekt, es kann losgehen!"

Team kontrollieren

Die Teamleitung hat die Aufgabe, darauf zu achten, dass alle dem Team beigetreten sind. Dazu kann sie sich auf der Teamseite die Mitglieder des Teams anzeigen lassen. Dabei muss die Seite ggfs. über die Taste **F5** oder die **Refresh-Funktion** des Browsers einmal neu geladen werden.



Mission	Wenn das Team vollständig ist, können alle auf den Button Zum Spielstart klicken. Hier schauen sich alle Teammitglieder einmal das Missionsvideo an.
Start des Spiels	Unterhalb des Missionsvideos befindet sich der Start -Button. Erst wenn die Teamleitung diesen angeklickt hat, ändert sich der Button bei allen anderen Teammitgliedern von Bitte warten auf Start .
Countdown und Spielfortschritt	Auf jeder Spielseite finden die Teams oben rechts ihre verbleibende Zeit und ihren Spielfortschritt.
Menü	Oben rechts finden die Teams den Menübutton (Kreis mit drei Balken). Darüber lassen sich Tipps anfordern und Codeeingaben vornehmen. Das Menü kann durch Scrollen immer wieder eingeblendet werden.
Tipps	Zu jedem Rätsel können jeweils drei aufeinander aufbauende Tipps nacheinander angefordert werden. Die jeweils höhere Tippstufe kann nur in Anspruch genommen werden, wenn die jeweils vorgelagerten Stufen bereits genutzt wurden. Somit kann also bspw. der zweite Tipp nicht vor dem ersten Tipp angefordert werden. Der dritte Tipp repräsentiert die Lösung des Rätsels, also den Code. Jeder Tipp kostet Punkte. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, sollen die Teams die Zeit im Blick behalten und klug entscheiden, wann Sie einen Tipp verwenden, um das Zeitlimit nicht zu überschreiten.
Code	Sobald eine Spielerin oder ein Spieler des Teams den richtigen Code eingegeben hat, erfolgt eine automatische Weiterleitung aller Spielerinnen und Spieler zur nächsten Seite.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn das Team alle Rätsel gelöst hat oder die Zeit abgelaufen ist. Im Anschluss an das Spiel sind die folgenden, weiteren Schritte zu empfehlen:

Ranking

Die Teams werden nach Beendigung des Spiels auf der Website automatisch zum Ranking weitergeleitet. In der Hauptbesprechung haben Sie aber noch einmal die Gelegenheit, gemeinsam mit allen Teams auf das Ranking zu schauen: <https://mars-pioneers.de/ranking/>
Sie finden dort zum einen das Ranking Ihrer Session, zum anderen das Ranking aller bisher gespielten Sessions in NRW.

Feedback

Holen Sie von den Schülerinnen und Schülern Feedback zum Spiel ein: War der Schwierigkeitsgrad angemessen? Was hat ihnen besonders gefallen? Was hat ihnen weniger gut gefallen?

Wir freuen uns, wenn Sie dieses Feedback anschließend Ihren Koordinatorinnen und Koordinatoren für Berufliche Orientierung (StuBo) zuleiten, die es aufbereiten und in die StuBo-Arbeitskreise tragen. Auf dieser Ebene wird das Feedback systematisiert und gebündelt und im Anschluss den zuständigen Bezirkskoordinatorinnen und Bezirkskoordinatoren für Berufliche Orientierung zugeleitet.



HÄUFIGE FEHLERQUELLEN

Es empfiehlt sich generell etwaige Adblocker zu deaktivieren und die Benutzung von Javascript nicht zu blockieren.

Eine Spielerin oder ein Spieler taucht auf der Teamseite nicht im Team auf.

Die Spielerin oder der Spieler ist bereits in einem Team registriert oder an dem Computer wurde bereits einmal gespielt.

Der Browsercache / Verlauf muss gelöscht oder ein neues Tab im privaten Modus geöffnet werden, bei dessen Aktivierung alle Sitzungsdaten wie Browserverlauf und Cookies automatisch gelöscht werden. Wie Sie ein Tab im privaten Modus öffnen, erfahren Sie hier:

Google Chrome:

<https://support.google.com/chrome/answer/95464?hl=de-de>

Mozilla Firefox:

<https://support.mozilla.org/de/kb/privater-modus>

Microsoft Edge:

<https://support.microsoft.com/de-de/microsoft-edge/inprivate-browsen-in-microsoft-edge-e6f47704-340c-7d4f-b00d-d0cf35aa1fcc>

Safari (Mac):

<https://support.apple.com/de-de/guide/safari/ibrw1069/mac#:~:text=W%C3%A4hle%20in%20der%20App%20%E2%80%9ESafari%E2%80%9C%20auf%20dem%20Mac%20%E2%80%9ESafari,dann%20%E2%80%9ENeuem%20privaten%20Fenster%E2%80%9C.>



EINSATZ IM UNTERRICHT LEITFADEN

PRÄSENZUNTERRICHT

(Die Mitglieder eines Teams nutzen gemeinsam ein digitales Endgerät)

SPIELVORBEREITUNG

Wenn Sie vorhaben, ein Spiel durchzuführen, beachten Sie bei der Planung bitte folgende Informationen:

Spielzeit

Die reine Spielzeit beträgt 58 Minuten. In Kombination mit einer Einführung und einer Abschlussrunde kann das Spiel optimal im Rahmen einer 90-minütigen Doppelstunde ohne Pause stattfinden.

Hausaufgabe

Es wurde eine optionale Hausaufgabe zum Spiel entwickelt, die die Lernenden nach dem Spiel bearbeiten können (siehe Ende dieses Leitfadens).

Teameinteilung

Das Spiel wird in Teams à 3-6 Schülerinnen und Schülern gespielt. Überlegen Sie vorab, wie viele Teams beim Spiel dabei sein werden. Sie können die Teameinteilung per Zufall oder nach Ihren Wünschen vornehmen. Empfehlenswert sind möglichst heterogene Teams.



Hausaufgabe

Es wurde eine optionale Hausaufgabe zum Spiel entwickelt, die die Lernenden nach dem Spiel bearbeiten können (siehe Ende dieses Leitfadens).

Teameinteilung

Das Spiel wird in Teams à 3-6 Schülerinnen und Schülern gespielt. Überlegen Sie vorab, wie viele Teams beim Spiel dabei sein werden. Sie können die Teameinteilung per Zufall oder nach Ihren Wünschen vornehmen. Empfehlenswert sind möglichst heterogene Teams.

Hardware (Empfehlenswert sind Desktop-PCs und Laptops)

Möchten Sie das Spiel im Rahmen des Präsenzunterrichts einsetzen, benötigen Sie internetfähige Computer mit Lautsprechern, entsprechend der Anzahl der Teams. Wenn möglich, sorgen Sie für den größtmöglichen, räumlichen Abstand zwischen den Computerarbeitsplätzen, damit die Teams ungestört voneinander spielen können. Die Verwendung einer Computermaus mit Scrollrad erleichtert den Eingabe- und Navigationsprozess während des Spiels erheblich.





SPIELSTART

Vor dem eigentlichen Start des Spiels gibt es noch folgende Schritte zu beachten:

Einführung

Im Rahmen Ihrer Einleitung geben Sie den Teams bitte mit auf den Weg, dass sie sich auf der Spielwebsite zunächst das Anleitungsvideo aufmerksam anschauen sollen. Andernfalls kann es zu Problemen bei der Anmeldung und der Zuordnung der Teams oder zu Fragen während des Spiels kommen.

Weitergabe von Informationen

Bevor Sie die Teams loslegen lassen, stellen Sie bitte allen den Link zur Spielwebsite <https://mars-pioneers.de/> zur Verfügung.

Kommunikation

Im Spielverlauf müssen sich die Teams mehrere Videos anschauen und viel kommunizieren. Bitte weisen Sie die Schülerinnen und Schüler daher auf eine gemäßigte Lautstärke hin. Auch kann dadurch die unbeabsichtigte Weitergabe von Lösungen bzw. Codes vermieden werden.



SPIELVERLAUF

Die Anleitung zum Spiel können Sie sich unter <https://mars-pioneers.de/> anschauen.

Das Team

Jedes Team wählt zunächst eine Teamleitung und entscheidet sich gemeinsam für einen Teamnamen.

Team erstellen

Zunächst erstellt die Teamleitung das Spiel. Dazu gibt sie den Teamnamen ein. Wenn alle Teammitglieder vor einem Endgerät sitzen, trägt die Teamleitung in das Feld "Nickname" - anders als bei der dezentralen Variante und es der Feldname suggeriert - die Namen aller Teammitglieder, getrennt mit Kommata, in die gleiche Zeile ein. Spielen die Schülerinnen und Schüler im Klassenraum an mehreren

Teamcode

Geräten, folgen Sie den nächsten Schritten. Nach der Eingabe erhält die Teamleitung einen **Teamcode**. Spielen die Schülerinnen und Schüler an einem Gerät, kann der Teamcode ignoriert werden und die Teamleitung kann sich direkt Zur Teamseite durchklicken. Wird an mehreren Geräten gespielt, muss der Teamcode per Chat, E-Mail oder durch Vorlesen und Abtippen geteilt werden.

Mission

Anschließend kann die Teamleitung auf den Button **Zum Spielstart** klicken. Hier schaut sich das Team gemeinsam das Missionsvideo an.

Start des Spiels

Unterhalb des Missionsvideos befindet sich der Start-Button. Sobald dieser angeklickt wird, startet der Countdown.



Countdown und Spielfortschritt

Auf jeder Spielseite finden die Teams oben rechts ihre verbleibende Zeit und ihren Spielfortschritt.

Menü

Oben rechts finden die Teams den Menübutton (Kreis mit drei Balken). Darüber lassen sich Tipps anfordern und Codeeingaben vornehmen. Das Menü kann durch Scrollen immer wieder eingeblendet werden.

Tipps

Zu jedem Rätsel können jeweils drei aufeinander aufbauende Tipps nacheinander angefordert werden. Die jeweils höhere Tippstufe kann nur in Anspruch genommen werden, wenn die jeweils vorgelagerten Stufen bereits genutzt wurden. Somit kann also bspw. der zweite Tipp nicht vor dem ersten Tipp angefordert werden. Der dritte Tipp repräsentiert die Lösung des Rätsels, also den Code. Jeder Tipp kostet Punkte. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, sollen die Teams die Zeit im Blick behalten und klug entscheiden, wann Sie einen Tipp verwenden, um das Zeitlimit nicht zu überschreiten.

Code

Sobald das Team den richtigen Code eingegeben hat, erfolgt eine automatische Weiterleitung zur nächsten Seite.





ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn das Team alle Rätsel gelöst hat oder die Zeit abgelaufen ist. Im Anschluss an das Spiel sind die folgenden, weiteren Schritte zu empfehlen:

Ranking

Die Teams werden nach Beendigung des Spiels auf der Website automatisch zum Ranking weitergeleitet. Sie können im Anschluss aber auch noch einmal gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf das Ranking schauen: <https://mars-pioneers.de/ranking/>
Sie finden dort zum einen das Ranking Ihrer Session, zum anderen das Ranking aller bisher gespielten Sessions in NRW.

Feedback

Holen Sie von den Schülerinnen Feedback zum Spiel ein: War der Schwierigkeitsgrad angemessen? Was hat ihnen besonders gefallen? Was hat ihnen weniger gut gefallen?

Wir freuen uns, wenn Sie dieses Feedback anschließend Ihren Koordinatorinnen und Koordinatoren für Berufliche Orientierung (StuBo) zuleiten, die es aufbereiten und in die StuBo-Arbeitskreise tragen. Auf dieser Ebene wird das Feedback systematisiert und gebündelt und im Anschluss den zuständigen Bezirkskoordinatorinnen und Bezirkskoordinatoren für Berufliche Orientierung zugeleitet.





HÄUFIGE FEHLERQUELLEN

Es empfiehlt sich generell etwaige Adblocker zu deaktivieren und die Benutzung von Javascript nicht zu blockieren.

**Eine Spielerin
oder ein Spieler
taucht auf der
Teamseite nicht
im Team auf.**

Die Spielerin oder der Spieler ist bereits in einem Team registriert oder an dem Computer wurde bereits einmal gespielt.

Der Browsercache / Verlauf muss gelöscht oder ein neues Tab im privaten Modus geöffnet werden, bei dessen Aktivierung alle Sitzungsdaten wie Browserverlauf und Cookies automatisch gelöscht werden. Wie Sie ein Tab im privaten Modus öffnen, erfahren Sie hier:

Google Chrome:

<https://support.google.com/chrome/answer/95464?hl=de-de>

Mozilla Firefox:

<https://support.mozilla.org/de/kb/privater-modus>

Microsoft Edge:

<https://support.microsoft.com/de-de/microsoft-edge/inprivate-browsen-in-microsoft-edge-e6f47704-340c-7d4f-b00d-d0cf35aa1fcc>

Safari (Mac):

<https://support.apple.com/de-de/guide/safari/ibrw1069/mac#:~:text=W%C3%A4hle%20in%20der%20App%20%E2%80%9ESafari%E2%80%9C%20auf%20dem%20Mac%20%E2%80%9ESafari,dann%20%E2%80%9ENeuem%20privaten%20Fenster%E2%80%9C.>



HAUSAUFGABE

Optional können Sie eine oder beide der folgenden Aufgaben nach dem Spiel als Hausaufgabe stellen.

1. Denken Sie noch einmal an die Spielsituation zurück und beantworten Sie die folgenden Fragen:
 - ▶ Welche Rolle haben Sie in Ihrem Team übernommen?
 - ▶ Waren Sie eher aktiv oder passiv?
 - ▶ Welche Aufgaben/Rätsel lagen Ihnen mehr, welche weniger?
 - ▶ Was hat im gemeinsamen Arbeiten im Team gut funktioniert, was weniger gut?
2. Sie wurden für die erste Besiedlungsmission der Menschen des Mars ausgewählt. Welche Aufgabe/Funktion im Team übernehmen Sie?
Erläutern Sie, weshalb Sie sich für diese Rolle entschieden haben und welcher Ausbildungsweg Sie gut auf die Ausübung dieser Funktion vorbereiten könnte!

Die nachfolgend aufgelisteten Rollenbeschreibungen haben lediglich exemplarischen Charakter und können dazu dienen, den Schülerinnen und Schülern Anregungen für die Benennung potentieller Betätigungsfelder im Rahmen der Besiedlungsmission zu geben.

A. Siedlungsplanerin und Siedlungsplaner – plant den Aufbau der ersten Siedlung, welche Gebäude wo errichtet werden, skizziert Verkehrswege und Versorgungsleitungen und koordiniert die Bauarbeiten.

B. Logistikerin und Logistiker – koordiniert sämtliche Ressourcen und die Verteilung des Materials, überwacht den Lagerbestand und übernimmt die Einsatzplanung aller Teams der Siedlungsmission.

C. Kommunikatorin und Kommunikator – sorgt für Transparenz und Kommunikation innerhalb der Siedlungsmission, dokumentiert den Verlauf der Mission und hält den Kontakt zur Erde.



D. Systemintegratorin und Systemintegrator – baut die Hardware der IT-Infrastruktur der ersten Marssiedlung auf, errichtet Netzwerke und bietet IT-Support für sämtliche Teams.

E. Versorgungskraft – stellt die Versorgung aller Mitglieder der Siedlungsmission mit Produkten des täglichen Bedarfs sicher und betreibt eine Kantine zur Verpflegung.





DIE RÄTSEL

Sollten Rückfragen zu den Rätseln aufkommen, können Sie hier den Lösungsweg nachschlagen.

Nummer	Seite	Lösung
1	https://mars-pioneers.de/potenziale/	In den Aufzeichnungen aus Mikas Pulsmessungen ist der Ausschlag in jeder der vier Frequenzen an einer Stelle am größten. Das darunter liegende Icon weist auf das zugehörige Potenzial hin. Die Ziffern der Potenziale aus den Tabellen A-D ergeben den Code: 1252.
2	https://mars-pioneers.de/berufsfelderkundung/	Auf der Rückseite der Bilder befinden sich die Namen der zu den Bildern gehörenden Berufsfelder, wobei je ein Buchstabe fehlt. Hinter dem sich drehenden Planeten verbirgt sich ein weiteres Bild. Es besteht aus Ausschnitten von vier oben dargestellten Bildern. Ersetzt man die fehlenden Buchstaben der dazugehörigen Berufsfelder mit den Zahlen gemäß der Reihenfolge im Alphabet, ergibt sich der Code: 7419.
3	https://mars-pioneers.de/entscheidungskompetenz-i/	Nur die Aussage oben rechts trifft auf Mika zu. Er interessiert sich für mehrere Studien- und Berufsfelder. Auf der Rückseite der Aussage befindet sich ein Farbverlauf. Die Farben finden sich auf einem der Notizzettel wieder, welcher sich hinter der Rakete verbirgt. Die Reihenfolge des Farbverlaufs in Kombination mit den Ziffern auf dem richtigen Notizzettel ergibt den Code: 6348.



Nummer	Seite	Lösung
4	https://mars-pioneers.de/praxiselemente/	Jedem Praxiselement lässt sich ein Ort zuordnen: Instagram: Aachen Praktikumsbericht: Bielefeld (neun Striche bei der Ortsangabe stehen für neun Buchstaben) Schnuppertag: Köln Boys' Day: MS für Münster Auf der Karte lassen sich den vier Städten Ziffern zuordnen. Die Reihenfolge ergibt sich aus den unterschiedlichen Durchführungsdaten der Praxiselemente. Code: 1342
5	https://mars-pioneers.de/entscheidungskompetenz-ii/	Hinter dem Planeten verbirgt sich eine Nachricht aus Emojis. Diese weist auf eine Person hin, die zwei Sprachen spricht, eine Brille trägt und ein nicht elektronisches Instrument spielt. Die gesuchte Person ist Jasper, Mikas Klassenlehrer. Die markierten Ziffern in seinem Geburtsdatum sind der Code: 3021.
6	https://mars-pioneers.de/orientierung/	Mikas Aussage weist auf folgenden Berufsweg hin: Au-Pair, Ausbildung, Bachelor, Master. Die markierten Ziffern in den Beschreibungen ergeben den Code: 6532.

