

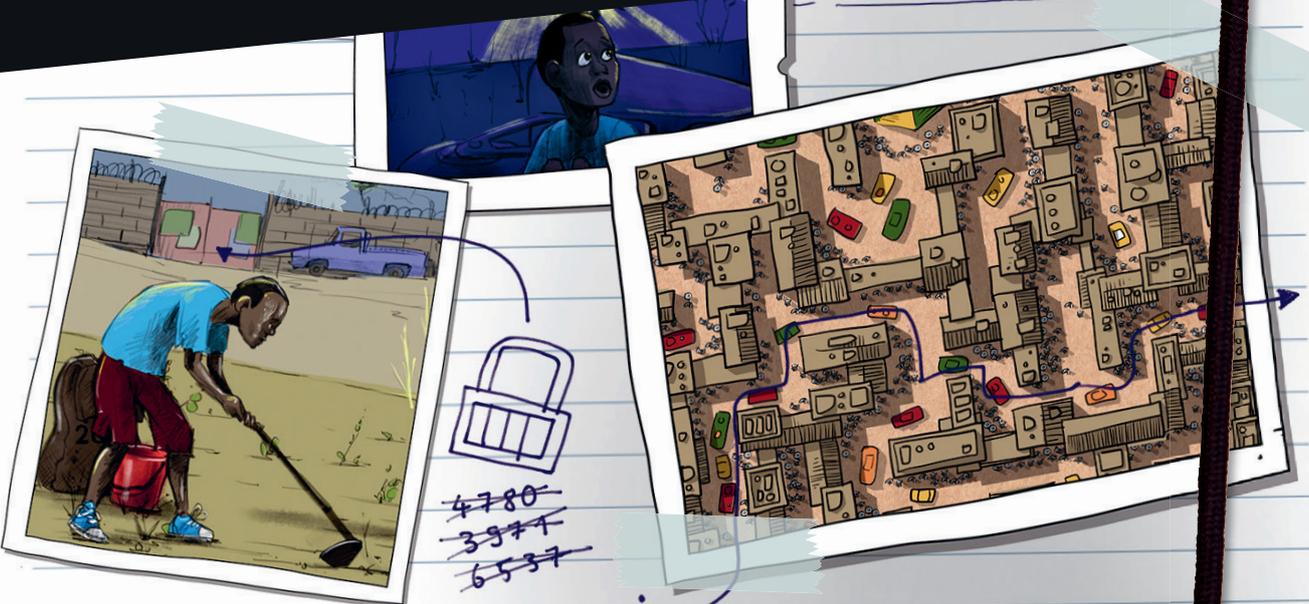
KITWANA'S

rätselfhaft - riskante

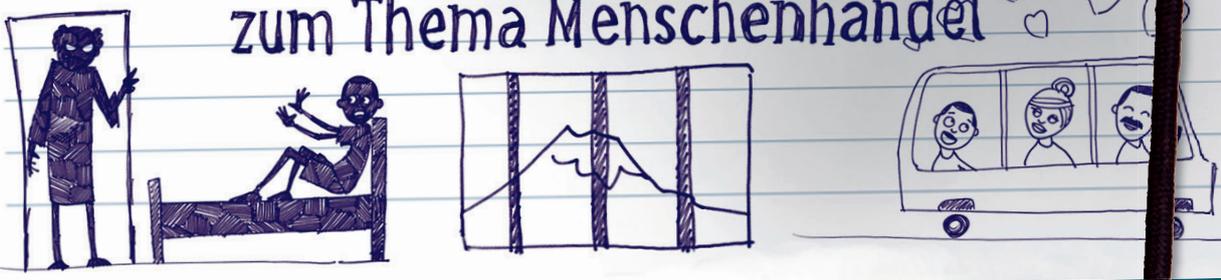
REISE



LÖSUNG



Ein interaktives Rätsel-Abenteuer
zum Thema Menschenhandel



Auf den folgenden Seiten finden Sie die **Lösung** für das missio-Mitmach-Heft „**Kitwanas rätselhaft-riskante Reise**“.

Das Heft ist als **Jugend- und Schulmaterial** in Anlehnung an die beliebten **Adventure-Games** als Rätselheft gestaltet und richtet sich besonders an die **8. Jahrgangsstufe**. Kitwanas Geschichte zeigt beispielhaft wie **moderne Sklaverei** aussehen und wie ihr durch **mutiges Engagement und prophetisches Handeln** begegnet werden kann (vgl. KR8.2 Gym; KR8.3 RSch).



Hinweise zum Einsatz des Heftes:

- Aufgrund der Inhalte (Entführung, Gewalt, sexueller Missbrauch) wird das Heft **ab 12 Jahren** empfohlen.
- Je nach Arbeits- und Lesetempo der Jugendlichen werden für das Durchspielen des Heftes **ca. 3-4 Unterrichtsstunden** benötigt.
- Jedes Team sollte aus **2-4 Spielenden** bestehen, da es sich um ein **kooperatives** Spiel handelt.
- Jede Gruppe benötigt zusätzlich folgendes **Material**: Schere, Kleber, Zettel, Radiergummi, Bleistift, Kugelschreiber.
- Das Heft besteht aus **drei Teilen**: Storyblock (S.4-6; S.34-37), Rätsелеlemente (S.7-14; S.27-33; S.38) und Spielfelder (S.15-26).
- Ob ein Rätsel richtig gelöst wurde, können die Spielenden **selbst überprüfen**. Jede Lösung besteht aus einer 4-stelligen Zahl. Gibt es dazu einen passenden Eintrag im Storyblock, ist die Lösung richtig.
- Am Ende der Geschichte werden die Spielenden dazu aufgefordert, sich intensiver mit dem Thema Menschenhandel auseinanderzusetzen. Sie erfahren, dass es sich bei Kitwanas Geschichte um eine **wahre Begebenheit** handelt und wie sich die **missio-Projektpartnerin Winnie Mutevu** und ihr Team in Kenia gegen moderne Sklaverei einsetzen und die Opfer begleiten.
- Die Geschichte basiert auf dem Aufklärungsfilm „Kitwanas Journey“ (www.missio.com/kitwana) des HAART-Projekts Kenya (www.missio.com/winnie).

01

Kitwanas rätselhaft-riskante Reise |



Bestellung und Feedback

Bestellen Sie das Rätselheft ganzjährig kostenfrei im Klassen- bzw. Gruppensatz:

info@missio-shop.de

Für Rückfragen und Feedback:

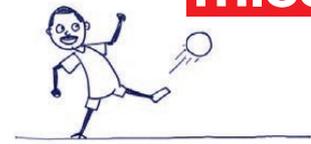
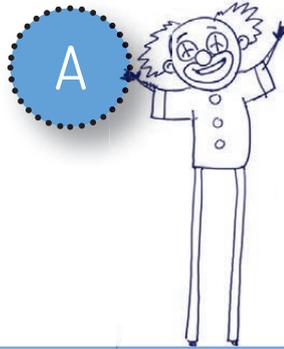
bildung-muenchen@missio.de

Das Mitmach-Heft „Kitwanas rätselhaft-riskante Reise“ finden Sie auch online unter:

www.missiothek.de.

Dort können Sie auch einen Blick auf unsere **Exit-Games „Fallakte Paulus“** und **„Geheimmission 10 Gebote“** werfen.

Spielfeld



Rätsel	Lösungsweg	Lösung
Samosastand B3200	<ul style="list-style-type: none"> • Samosas auf dem Teller zählen: 22 Stück • Preis pro Stück von der Tafel auf Spielfeld A entnehmen: 50 KES (Kenia-Schilling) • 22 Stück mal 50 KES multiplizieren: $22 \times 50 = 1100$ KES • 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	1100
Zirkus-Clown B1500	<ul style="list-style-type: none"> • Hut ausschneiden • die vier Punkte mit Stift durchstoßen • Hut auf mittleren Haarschopf legen • Hut solange hin- und herschieben bis gleichzeitig vier Zahlen in den Löchern zu sehen sind • 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	4143
Straße 6660 → Flucht B5610	<ul style="list-style-type: none"> • Weg vom Startpunkt „Du“ auf der rechten Seite bis zum Zirkuszelt auf der linken Seite finden und einzeichnen • die versteckten roten Zahlen auf dem Weg entdecken und der Reihenfolge nach notieren • 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	3900
Busticket	<ul style="list-style-type: none"> • bei jeder Station auf dem Spielfeld erhält man eine Lösungszahl für das Busticket • jede Lösungszahl gehört an eine bestimmte Position im Ticket • gefundene Lösungszahlen an der richtigen Stelle des Tickets notieren • wenn alle vier Stellen befüllt sind, Lösungszahl im Storyblock nachschlagen 	5350

Hinweis

Bei Eintrag 6660 muss Kitwana immer vor der Polizei flüchten, egal ob man das Päckchen und damit den Auftrag annimmt oder nicht.

Spielfeld **B**



03 Kitwanas rätselhaft-riskante Reise |

Rätsel	Lösungsweg	Lösung
<p>Telefonzelle B6100</p>	<ul style="list-style-type: none"> jedes leere Kästchen entlang des Kabels mit der zugehörigen Zahl verbinden Zahl notieren und somit neue Zahlenreihenfolge erhalten 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	<p>4350</p>
<p>Alter Mann 1400 → Geldschein B1450</p>	<ul style="list-style-type: none"> Geldschein ausschneiden an den Einkerbungen wie eine Ziehharmonika falten TIPP: am besten von links beginnen und das erste Teil nach unten knicken geknickten Schein mit der kurzen Seite voran auf Augenhöhe halten und Zahl entdecken HINWEIS: die Zahl ist nur von einer der beiden kurzen Seiten aus zu sehen, je nachdem wie gefaltet worden ist; ggf. steht die Zahl auf dem Kopf 	<p>5</p>
<p>Geldbeutel</p>	<ul style="list-style-type: none"> bei jeder Station auf dem Spielfeld erhält man eine Lösungszahl für den Geldbeutel jede Lösungszahl gehört an eine bestimmte Position im Geldbeutel gefundene Lösungszahlen an der richtigen Stelle des Geldbeutels notieren wenn alle vier Stellen befüllt sind, Lösungszahl im Storyblock nachschlagen 	<p>2155</p>

Hinweis

Auf Spielfeld B gibt es zwei Wege um weiterzukommen. Man kann entweder sofort mit dem alten Mann mitfahren oder man versucht mit Hilfe der Telefonzelle einen anderen Ausweg zu finden. Am Ende muss Kitwana jedoch immer beim alten Mann ins Auto steigen. Wenn er direkt mit dem alten Mann mitfährt (1400 → 4400), können die anderen Stationen auf Spielfeld B übersprungen werden. Die Spielenden haben damit ggf. unterschiedliche Geschichtsverläufe.

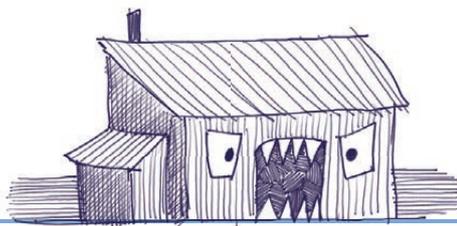




Rätsel	Lösungsweg	Lösung
<p>Feldarbeit B2000</p>	<ul style="list-style-type: none"> die Arbeitsschritte A-D körperlich nachstellen TIPP: ein Spielender liest die Anweisung laut vor, ein anderer macht sie nach und ein dritter versucht die Zahlen zu entdecken bei jedem Arbeitsschritt wird eine Zahl mit den Händen bzw. Fingern in der Luft nachgezeichnet 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	<p>1280</p>
<p>Tiere 3500</p>	<ul style="list-style-type: none"> alle Heuschrecken und Schnecken auf Spielfeld C zählen ein Spielender stoppt dabei die Zeit bzw. zählt die Sekunden mit 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen <p>HINWEIS: Je nach benötigter Zeit erhält man in Abschnitt 1614 eine andere Lösungsziffer (1/2/3) für die Uhr auf Spielfeld C. Dementsprechend unterscheidet sich auch die Reaktion des alten Mannes. Je länger man gebraucht hat, desto schlimmer die Strafe.</p>	<p>1614</p>
<p>Uhr</p>	<ul style="list-style-type: none"> bei jeder Station auf dem Spielfeld erhält man eine Lösungszahl für die Uhr jede Lösungszahl gehört an eine bestimmte Position in der Uhr gefundene Lösungszahlen an der richtigen Stelle der Uhr notieren wenn alle vier Stellen befüllt sind, Lösungszahl im Storyblock nachschlagen <p>HINWEIS: Die dritte Lösungsziffer kann aufgrund der benötigten Zeit bei Rätsel 3500 unterschiedlich sein.</p>	<p>2011 / 2021 / 2031</p>

Hinweis

Bei Eintrag 4000 trifft Kitwana auf Winnie. Hierbei handelt es sich um eine reale Projektpartnerin von missio, die sich in Kenia zusammen mit ihrem Team vom HAART-Projekt gegen Menschenhandel einsetzt.



Rätsel	Lösungsweg	Lösung
Haus B5000	<ul style="list-style-type: none"> malen nach Zahlen: die Zahlen auf dem Käfer der Reihenfolge nach (1-38) verbinden entlang der neuen Linie sind vier Zahlen entstanden 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	4283
Zaun B5300 (Zettel)	<ul style="list-style-type: none"> Übersetzungstabelle auf S. 38 suchen das Wort „Harambee“ darin suchen die grünen Buchstaben in der deutschen Übersetzung finden und zu einer Zahl zusammensetzen Hinweis auf die Position im Zahlenschloss auf dem Zettel (B5300) finden: grüner Pfeil zeigt auf die zweite Stelle die Zahl an der zweiten Stelle im Zahlenschloss auf Spielfeld D eintragen 	9 an der zweiten Position
Fenster B1900	<ul style="list-style-type: none"> Zettel mit Hinweisen finden Übersetzungstabelle auf S. 38 nutzen: Idadi ya vitil = Anzahl der Stühle Stühle zählen Hinweis auf die Position im Zahlenschloss auf dem Zettel bzw. unter dem Tintenfleck finden die Anzahl der Stühle an der dritten Stelle im Zahlenschloss auf Spielfeld D eintragen <p>HINWEIS: ein Stuhl steht oben links im Regal und einer vorne links am Fenster, die anderen vier sind gut sichtbar</p>	6 an der dritten Position
Papierfetzen B2200	<ul style="list-style-type: none"> Puzzleteile ausschneiden mit Hilfe des „Rahmens“ auf Spielfeld D zusammenbauen und dort einkleben Ziffer und Position im Zahlenschloss ablesen und Lösung im Zahlenschloss auf Spielfeld D eintragen 	3 an der ersten Position
Zahlenschloss	<ul style="list-style-type: none"> bei jeder Station auf dem Spielfeld erhält man eine Lösungszahl für das Zahlenschloss jede Lösungszahl gehört an eine bestimmte Position im Zahlenschloss gefundene Lösungszahlen an der richtigen Stelle des Zahlenschlosses notieren wenn alle vier Stellen befüllt sind, Lösungszahl im Storyblock nachschlagen 	3967

Hinweis

Die Idee den alten Mann als Käfer darzustellen, wurde aus dem Film „Kitwanas Journey“ übernommen, auf dessen Grundlage die Geschichte basiert. Der Film wurde vom HAART-Projekt Kenya als Aufklärungsfilm produziert und beruht auf einer wahren Begebenheit.

Spielfeld **E**

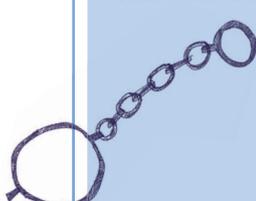
Rätsel	Lösungsweg	Lösung
Alter Mann B6000	<ul style="list-style-type: none"> • Wortfetzen ausschneiden • an die passgenaue Stelle im Mund einkleben • die Zahlen von oben nach unten ablesen • 4-stellige Zahl auf Spielfeld E in der dritten Gedankenblase eintragen • 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen 	5020
verschwommenes Bild B5020	<ul style="list-style-type: none"> • Verschwommenes Bild genau ansehen und als die Fußball-Szene von Spielfeld A identifizieren • die Trikotnummern von Spielfeld A auf den farblich passenden T-Shirts notieren • 4-stellige Zahl im Storyblock nachschlagen • 4-stellige Zahl auf Spielfeld E in der vierten Gedankenblase notieren 	6153

Hinweis

Auf Spielfeld E müssen - im Gegensatz zu den vorherigen Spielfeldern - die Rätsel der einzelnen Gedankenblasen der Reihe nach gelöst werden. Der Eintrag 2500 ist dabei optional. Zudem gibt es hier kein Lösungsfeld. Stattdessen werden die Spielenden am Ende dazu aufgefordert, auf Spielfeld F umzublättern.



Spielfeld **F**

Rätsel	Lösungsweg	Lösung
<p>Handschellen</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • fehlende Elemente auf Spielfeld F identifizieren • passende Gegenstände (Busticket, Geldbeutel, Uhr, Zahlenschloss) von den Spielfeldern A-D ausschneiden • die Bilder an der passenden Stelle auf Spielfeld F einkleben • rote Kette verfolgen und die drei „durchlaufenden“ Zahlen notieren • Lösungsziffer im Storyblock nachschlagen <p>HINWEIS: Der Geldbeutel spielt für die Lösungszahl keine Rolle, da er evtl. nicht ausgefüllt wurde, wenn Kitwana bei Spielfeld B sofort mit dem alten Mann mitgefahren ist.</p>	<p>3160</p>

07

Kitwanas rätselhaft-riskante Reise |

Hinweis

Im letzten Eintrag 3160 werden die Spielenden dazu aufgefordert, die Spielfelder A-D zu zerknüllen bzw. Papierschiffe daraus zu bauen. Falls das nicht gewünscht wird, bitte rechtzeitig darauf hinweisen.



Ende und jetzt

Wenn das letzte Rätsel auf Spielfeld F gelöst wurde, endet die Reise mit Kitwana. Die Spielenden werden dazu angeregt, sich weiter mit dem Thema zu beschäftigen. Sie sollen erkennen, dass die fiktionale Geschichte aus der realen Welt stammt und moderne Sklaverei somit für viele Menschen zur Lebenswirklichkeit gehört. Dies wird besonders am Engagement von Winnie Mutevu (www.missio.com/winnie) deutlich, deren Arbeit sowohl in Kitwanas Geschichte als auch in der Realität eine gewichtige Rolle im Kampf gegen den Menschenhandel spielt.

Zudem finden sich im Heft auf Seite 39 weitere Bilder und Fotos, die helfen sollen, eine Verbindung zwischen Fiktion und Wirklichkeit herzustellen.

TIPP: Um den Spielenden bewusst zu machen, dass moderne Sklaverei auch in ihrem Leben eine ganz konkrete Rolle spielt, können sie auf der Seite

<http://slaveryfootprint.org/>

testen, wie viele Menschen unfreiwillig für sie arbeiten.