

## Laudatio Heidelberger Präventionspreis 2019

### „Mit digitalen Medien kompetent und sicher umgehen.“

**Wie kommen wir hier nur wieder raus?** Stellen Sie sich vor, die Türen wurden von außen verriegelt und es geht für uns im sogenannten Escape-Room nur noch um eine Frage: Wer ist der Drittplazierte des Heidelberger Präventionspreises 2019?

Jetzt heißt es: versteckte Hinweise aufspüren, Rätsel lösen, Passwörter knacken und schließlich den Schlüssel für den Ausgang finden – in der Regel hat man dafür maximal 60 Minuten Zeit. Keine Sorge, ich spreche von einem Spiel, dem "Live-Escape-Game". Man spielt es in einem Team von meist zwei bis sechs Personen, in präparierten Räumen, den Escape-Rooms eben, die oft echten Orten nachempfunden sind: einem Gefängnis etwa, einer Folterkammer, einem Labor oder einem Museum. Die von Computerspielen, sogenannten Adventure-Games inspirierten "Live-Escape-Games" stammen ursprünglich aus Japan, sie werden auf das Jahr 2007 datiert. In Deutschland eröffnete der erste Escape-Room 2013 in München. Mehrere hundert Anbieter gibt es mittlerweile – vor allem in großen Städten. Sind Menschen, die in größeren Städten leben, grundsätzlich risikofreudiger, neugieriger oder nur abenteuerlustiger? Oder ist es die Freude am Spiel und die Sehnsucht aus dem Alltag auszubrechen? Escape-games dienen nicht ausschließlich der Unterhaltung sondern auch dem neudeutsch so genannten: Teambuilding.

Der diesjährige Gewinner des dritten Preises veranstaltet neben dem Escape-Game-Abenteuer mit dem Titel Code Breakers für Schulen ab der 9. Jahrgangsstufe und Jugendgruppen auch Ferienprogramme für Kinder und Jugendliche aller Altersklassen, unterstützt Vereine und deren Vorstände durch Seminare, vermittelt Berufsorientierung durch das Projekt Ferien on Job, unterstützt den jährlichen Jugendtanztag, das Highlight für tanzbegeisterte Jugendliche in der Region und stellt voll ausgestattete Proberäume für Nachwuchsbands zur Verfügung. Ein Allrounder durch und durch.

Der diesjährige Preisträger des dritten Preises ist ein freiwilliger Zusammenschluss der Jugendverbände, Jugendvereine und Jugendgruppen. Er repräsentiert ein Netzwerk von 50 Vereinen, denen mehr als 30.000 Menschen im Alter bis zu 27 Jahren angehören. Die Eigenständigkeit der einzelnen Mitgliedsorganisationen wird hochgeachtet und anerkannt, trotzdem vertritt der Verein die Interessen und Bedürfnisse der Jugendverbände und Mitgliedsvereine gegenüber Stadt, Staat und Öffentlichkeit.

### **Haben Sie das Passwort geknackt? Es lautet: Stadtjugendring Heidelberg e.V.**

Der Stadtjugendring Heidelberg e.V. setzt sich für die finanzielle Förderung der Kinder- und Jugendarbeit durch öffentliche Mittel ein, fördert das kritische Denken und Handeln als einen Beitrag zur Stärkung der Demokratie und organisiert gemeinsame Aktivitäten der Mitglieder oft auch im Rahmen von Aktionen und Programmen mit unseren Partnerstädten. Der Erhalt unserer natürlichen Lebensgrundlagen in unserem Lebensraum ist ein weiteres zentrales Ziel des Vereins.

**Wie heißt das mit 250 Euro bepreiste Projekt auf Platz drei?** Ihr persönlicher Suchalgorithmus entscheidet, welche Inhalte Ihnen nun angezeigt werden:

Ein Raum, eine Herausforderung. Die Menschheit steht vor ihrer größten Bedrohung, noch nie war unsere Zivilisation so dicht am Abgrund. Der Schlüssel für unser aller Leben liegt in Ihren Händen. Doch Ihnen bleibt nicht viel Zeit, um den Code des mysteriösen x-Algorithmus zu knacken und die Menschheit zu retten.

Nur als Team werden Sie mit logischem Denken und ein bisschen Fingerspitzengefühl die Herausforderungen des preiswürdigen Escape-Games lösen können.

Das Escape-Game ist ein kostenloses Bildungsangebot für Schulklassen und Gruppen der außerschulischen Jugendarbeit. Ziel ist es, Teamwork und logisches Denken zu fördern und junge Menschen auf spielerische Weise an Themen wie Digitalisierung, Algorithmen und Passwortsicherheit heranzuführen. Das Angebot richtet sich dabei nicht nur an Jugendliche mit einem Faible für Informatik und Technik, sondern soll vor allem einen bewusst niederschweligen Zugang zur Thematik bieten. In vier parallelen Räumen kann das Spiel mit bis zu 30 Personen gleichzeitig gespielt werden.

Das Thema Sicherheit spielt bei CODE BREAKERS eine große Rolle. Beim angebotenen Escape-Game wird niemand eingesperrt. Der Raum kann jederzeit verlassen werden und verfügt über ausreichend Fluchtwege. Vor dem Spiel erfolgt eine obligatorische Sicherheitseinweisung für alle SpielerInnen. Der Besuch ist nur nach vorheriger Anmeldung möglich. Für das Spiel inklusive Einweisung und Nachbesprechung sollten ca. 2 1/2 Stunden eingeplant werden.

Wer ist erfolgreicher Code-Breaker? Was bleibt nach dem Spiel bei den Spielerinnen und Spielern hängen?

Weder Vorwissen aus dem Bereich Informatik, noch Erfahrung im Rätselknacken erweisen sich als zuverlässige „Code Breaker“. Das beste Team, das gut zusammenarbeitet und die individuellen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder intelligent nutzt, hat Gewinnchancen und kann die erlernten Inhalte in der persönlichen Mediennutzung anwenden.

Dies sind:

Ich lerne Chancen und Risiken des Internets kennen und kann diese im eigenen Handeln berücksichtigen.

Ich gehe sensibel mit Daten und meinen Daten um und weiß, was ich preisgebe und was besser nicht?

Ich weiß wie Algorithmen und Codes vom Grundsatz her funktionieren und dass Algorithmen nur so intelligent arbeiten können, wie sie zuvor als Schritt für Schritt-Anleitung programmiert wurden.

Der Code des Projekts wurde im Mai 2019 von 300 Jugendlichen in durchschnittlich 50 Minuten geknackt. Die schnellste Gruppe brauchte nur 18 Minuten. Danach konnte man in unterschiedlichen Themenblöcken weiterarbeiten und sich Fragen stellen wie:

Was passiert eigentlich, wenn das Internet ausfällt oder wie sichere ich meine Accounts im Internet ab.

Mittlerweile ist das Projekt „Code-Breakers“ als mobile Version erhältlich, um es auch an anderen Orten durchführen zu können.

Code-Breakers Heidelberg ist ein Kooperationsprojekt von Stadtjugendring Heidelberg e.V. und medien+Bildung.com.

**Was waren die tragenden Gründe für die Jury, sich für das Projekt Code-Breaker als Drittplatziertes zu entscheiden?**

Der Projektinhalt ist innovativ, die Form als Escape-Game ist motivierend und auf Nachhaltigkeit ausgelegt. Es handelt sich um ein für Jugendliche und Schulen kostenfreies Projekt, das viele Menschen anspricht. Dank einer umfassenden und professionellen Projektbeschreibung plus Youtube-Video-Clip konnte sich die Jury einvernehmlich auf eine Platzierung einigen.

Heute sind hier, um den verdienten Preis in Empfang zu nehmen:

**Frau Solveig Götz und Herr Steffen Wörner**

Herzlichen Dank für ein frisches und überraschendes Projekt.

Herzlichen Glückwunsch!