



TITEL: Escape Game „In den Fängen der KI“	
Zielgruppe	alle Klassen
Veranstaltungstyp	Escape Game
Didaktische Ziele	Förderung des logischen Denkens, Arbeiten im Team
Zeitdauer	2 Stunden
Anzahl der TeilnehmerInnen	1 Klasse
Beschreibung	Gespielt wird in Gruppen. Die SuS haben die Mission, eine Daten-KI zu stoppen, die dabei ist, das Wissen der Menschheit zu übernehmen. Welche Gruppe schafft es als erste, die Rätsel zu lösen und die Codes zu knacken?
Vorbereitung	keine