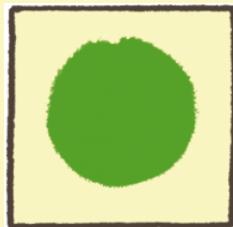




Inselchronik



Dies ist die **Inselchronik**. Sie wird euch helfen, den richtigen Pfad bis zum Gipfel zu finden. Seit Jahrhunderten versuchen die Menschen den Gipfel zu erreichen, doch an den Gefahren der Insel sind so einige gescheitert.

Mittlerweile gibt es **genau einen sicheren Pfad**, denn manche der Gefahren wurden bereits beseitigt. Leider habt ihr eine alte Karte, auf der noch alle Gefahren verzeichnet sind. Folgt den Anweisungen dieses Buches, um den richtigen Weg zu ermitteln.

Um den korrekten Pfad zu finden, müsst ihr vier eurer Pfadkarten auf die richtigen Positionen auf der Karte legen.

Um die richtigen Positionen für die Pfadkarten zu finden, müsst ihr die vier Rätsel in diesem Buch lösen. Als Lösung erhaltet ihr jeweils eine zweistellige Buchstabenkombination (Beispiel: „AN“) mit der ihr im **Pfadverzeichnis** (ganz **hinten** in der Inselchronik) Hinweise zur richtigen Position der Pfadkarte erhaltet.

1. Löst ein Rätsel
2. Schaut im Pfadverzeichnis die Buchstaben nach
3. Legt die richtige Pfadkarte an die richtige Stelle

Achtung: Eine Karte bleibt über! Sie ist eure Gipfelkarte und hilft euch am Ende, die Gipfelzahl zu ermitteln (siehe letzte Seite).

Holt jetzt eure Sammelmappe aus der Box. Den Inhalt der Sammelmappe werdet ihr für die vier Rätsel benötigen.

Denkt daran, ihr habt mittlerweile weniger als 60 Minuten!

Viel Erfolg!

MENSCHENRECHTE

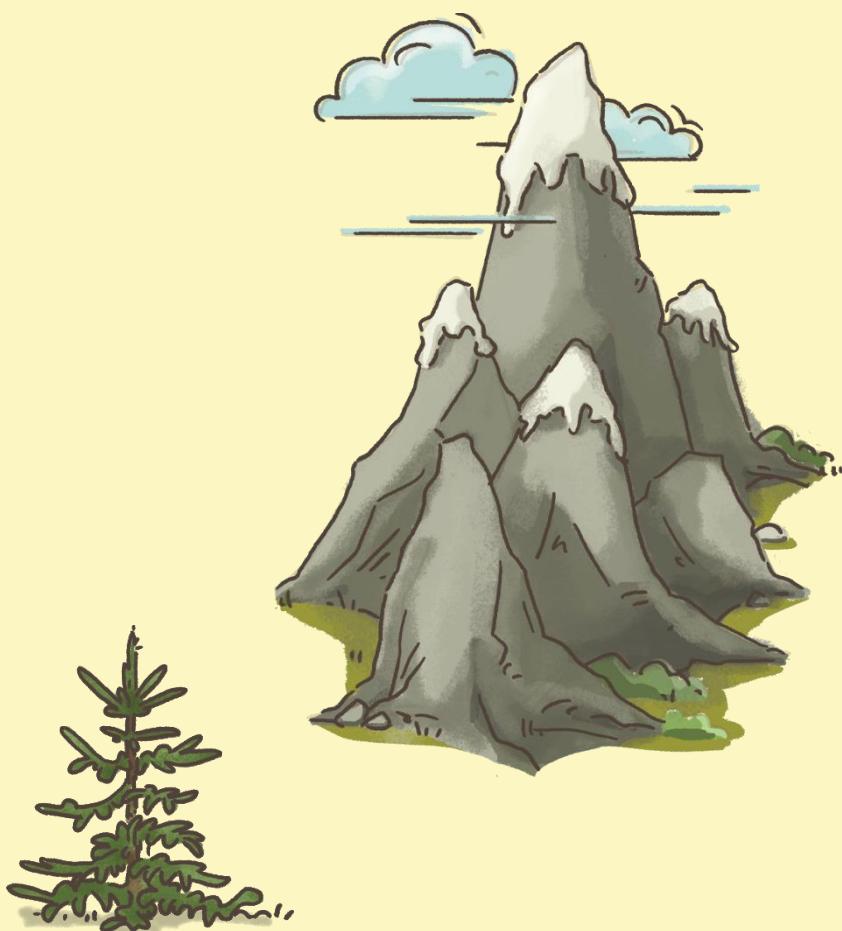


Welche Artikel der Menschenrechtserklärung
sind bei euren Fluchtgeschichten insbesondere
verletzt?

FL Artikel 5, 14 und 19

LD Artikel 3, 4 und 5

GB Artikel 4, 16 und 18



KONFLIKTLÖSUNG



Wie geht ihr mit Konflikten um? Duckt ihr euch weg, geht ihr auf Konfrontation oder sucht ihr einen Weg, den Konflikt zur Zufriedenheit aller Beteiligten zu klären?

Findet nun heraus, welche Grundmuster der Konfliktlösung es gibt. Legt dafür die Kärtchen auf das Spielfeld. Achtung! Ein Kärtchen passt nicht, bringt euch aber trotzdem weiter.

Als **Konsens** wird eine übereinstimmende Meinung oder Entscheidung unterschiedlicher Personen zu einer umstrittenen Frage bezeichnet.

Bei einer **Delegation** wird die Entscheidung über einen Streitpunkt einem nicht beteiligten Dritten übertragen.



GEWALT



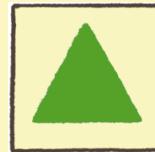
Welche Gewaltbeispiele finden im Video
keine Erwähnung, spielen aber im Alltag
eine immer größere Rolle?

- W Ungleiches Machtverhältnisse und Lebenschancen von Frauen und Männern, alten und jungen Menschen, Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund etc.
- D Kein eigenes Einkommen, eigenes Konto verbieten, finanzielle Abhängigkeit herstellen, ungenügend Unterhalt oder Haushaltsgeld bereitstellen
- S Belästigung, Angst machen, Nötigung, Drohungen, Beschimpfungen, Unter Druck setzen, Abwertungen, Terror
- O Ungewollte Berührungen oder Küsse, Vergewaltigung, sexuelle Belästigung, Drohungen, Drängen oder Erzwingen von Geschlechtsverkehr, sexueller Missbrauch von Kindern
- R Dick-Pics, Hasskommentare, Hatespeech, Identitätsdiebstahl, Cybermobbing, Cybergrooming
- I Schlagen, stoßen, verbrennen, treten, werfen, Mordversuch oder Mord, an den Haaren ziehen, Attacken
- P Verfolgung, Nachrichten, Anrufe, Fotos, Bedrohungen, Veröffentlichung von intimen Bildern oder Handlungen

Strukturelle Gewalt ist Gewalt, die von den gesellschaftlichen Bedingungen ausgeht, unter denen Menschen leben. Etwa wenn die Lebenschancen in der Gesellschaft ungleich sind oder wenn dir gewaltsam Lebensweisen vorgeschrieben werden. Hier findet ihr mehrere Beispiele für strukturelle Gewalt. Welches Beispiel passt nicht?

- H Wenn du keinen Ärger mit den Sittenwächtern bekommen willst, musst du draußen auf der Straße dein Haar bedecken.
- K Dir schlägt jemand die Brille von der Nase, weil du ihn schief angeschaut hast.
- J Du verdienst als Frau weniger als dein männlicher Kollege, obwohl ihr einer gleichwertigen Arbeit nachgeht. Du musst also mehr arbeiten für gleichen Lohn.
- F Obwohl deine Firma bestens geeignet wäre und vor Ort ansässig ist, wird der Bauauftrag an ein großes Unternehmen mit guten Kontakten in Regierungskreisen vergeben.
- Z Du bist gezwungen auf eine Sonderschule zu gehen, weil es keine Rampe für Rollstuhlfahrer*innen an der Grundschule bei dir im Ort gibt.
- E Du kannst deine Familie nicht ernähren, weil du mit deinem Vollzeitjob nicht genug Geld zum Überleben verdienst.

URTEIL



Konfliktlösung ist immer eine Herausforderung – auch vor Gericht. Lest euch die Gerichtsurteile durch und entscheidet dann, welche der folgenden Aussagen stimmt.

- AS Wer einschläft, ist selbst schuld. Die Versicherung musste laut Urteil 1 nicht zahlen, da nicht nachgewiesen werden konnte, dass Überarbeitung der Grund für das Einschlafen war.
- OO So oder so: Wer sich in ein Taxi erbricht, muss für die vollen Kosten der Reinigung aufkommen – auch wenn er/sie es vorher ankündigt!
- BD Verspekuliert! Wenn bestimmte Gegenstände bei Auktionen nicht auf einen Mindestpreis kommen, kann der Verkauf nachträglich annulliert werden.
- ZP Die Menge macht's! In Urteil 2 wird die Klage dahingehend entschieden, dass zu viele Gartenzwerge in Nachbarhäusern potentielle Käufer*innen abschrecken können.
- ZE Ernsthaft? Formelle Schreiben wie Kündigungen und Urteile dürfen nicht in Versform verfasst werden, da sie dann unseriös werden.
- GK Der Alkohol war schuld! – Richtig – ein Mann hat es geschafft, eine Brauerei auf Schadensersatz zu verklagen, da er wegen seines Alkoholkonsums viel verloren hat.



PFADVERZEICHNIS

Ihr habt als Lösung der Aufgaben jeweils eine 2-stellige Buchstabenkombination erhalten. Sucht hier nach eurer Lösung und erhaltet den Hinweis darauf, wo die nächste Pfadkarte abgelegt werden muss.

- AF Irgendwann seid ihr an der alten Schatztruhe vorbei. Danach müsst ihr so lange geradeaus gehen, bis ihr der alten Holzhütte begegnet. Da wo früher ein gefährlicher Bär den Weg versperrte, befindet sich nun eine Pfütze.
- AS Nach dem Strand ist der Weg versperrt. Dort liegt ein umgestürzter Baum. Der wurde vor Kurzem entfernt, da könnt ihr jetzt ganz entspannt langlaufen.
- BD Ihr müsst vom Strand aus geradeaus gehen, Richtung Osten. Dort war früher, in der Nähe des Brunnens ein gefährlicher Tiger. Der ist mittlerweile nicht mehr da. Stattdessen sind da nun drei merkwürdige Pfützen am Wegesrand.
- CA Früher oder später müsst ihr in eine Höhle. Nur die wenigsten wissen, dass die Höhle mit einer anderen Höhle verbunden ist, die bei einem Brunnen ihren zweiten Ausgang hat!
- DS Nachdem ihr das Schlammloch überquert habt, müsst ihr gleich über das nächste Schlammloch beim Apfelbaum im Norden. Moment... stimmt das wirklich?
- FG Das Skelett lasst ihr irgendwann hinter euch. Dann heißt es wieder zurück an den Strand! Dafür müsst ihr nur durch das Schlammloch schwimmen. Nein... wartet, war das wirklich so?

- FL Nach dem Strand gibt es direkt einen Fluss, das weiß ich noch. Dort wurde vor Kurzem eine Brücke über den Fluss gebaut. Sie ist zwar etwas wackelig, kann aber mit Vorsicht überquert werden. Ich weiß gerade nicht mehr genau, ob die Brücke an der roten oder an der grünen Affenstatue war...
- GB Früher oder später müsst ihr in eine Höhle. Nur die wenigsten wissen, dass die Höhle mit einer anderen Höhle verbunden ist, die bei einer Steinruine vor einem hellgrünen Baum ihren zweiten Ausgang hat!
- GK Das Skelett lässt ihr irgendwann hinter euch. Dann heißt es wieder zurück an den Strand! Dafür müsst ihr nur durch das Schlammloch schwimmen. Nein... wartet, war das wirklich so?
- LD Nach dem Strand gab es ein sehr gefährliches Schlammloch, das weiß ich noch. Direkt vor der steinernen Säule. Dort wurde mit Steinen eine Überquerung gebaut, da könnt ihr also ganz entspannt drüber laufen.
- ME Früher oder später müsst ihr in eine Höhle. Nur die wenigsten wissen, dass die Höhle mit einer anderen Höhle verbunden ist, die bei einem verbrannten Baum ihren zweiten Ausgang hat!
- PU Nach der Überquerung muss man in eine Höhle. Nur die wenigsten wissen, dass unterirdisch ein Tunnel verläuft, der bei den Säulen rauskommt, die wie ein Steinbogen aussehen.
- RO Nach der Überquerung gab es unterwegs zum Gipfel früher eine Stelle mit einem umgekippten Baum, der in der Nähe eines Skeletts den Weg versperrte. Doch den haben wir weggeräumt, da könnt ihr getrost langlaufen. Ihr lauft dort nun an zwei Pfützen vorbei.

- RH Ihr müsst vom Strand aus direkt rechts abbiegen, Richtung Süden. Dort war früher ein gefährliches Schlammloch, in der Nähe eines Pflaumenbaumes. Doch keine Angst, dort wurde mit Steinen eine Überquerung gebaut, da könnt ihr also ganz entspannt drüber laufen.
- RJ Irgendwann seid ihr an der alten Schatztruhe vorbei. Danach müsst ihr so lange geradeaus gehen, bis ihr der alten Holzhütte begegnet. Da wo früher ein gefährlicher Bär den Weg versperrte, befindet sich nun eine Pfütze.
- RK Früher oder später müsst ihr auch an der Schatztruhe vorbei. Keine Angst, sie wird nicht mehr durch den Tiger bewacht. Der ist da nicht mehr, da müsst ihr euch keine Sorgen machen. Ihr lauft dort nun an einer kleinen Pfütze vorbei.
- RW Früher oder später müsst ihr in eine Höhle. Nur die wenigsten wissen, dass die Höhle mit einer anderen Höhle verbunden ist, die bei einem Anker ihren zweiten Ausgang hat!
- SE Nachdem ihr das Schlammloch überquert habt, müsst ihr gleich über das nächste Schlammloch beim Apfelbaum im Norden. Moment... stimmt das wirklich?
- SF Nach der Brücke waren früher mal Skorpione auf dem Weg. Doch die sind da nicht mehr, ich habe sie damals mit einer Fackel verscheucht und sie sind nie wiedergekommen, da könnt ihr also lang!
- SK Das Skelett lässt ihr irgendwann hinter euch. Dann heißt es wieder zurück an den Strand! Dafür müsst ihr nur durch das Schlammloch schwimmen. Nein... wartet, war das wirklich so?
- WK Nach dem Krokodil werdet ihr ein gefährliches Schlammloch entdecken. Doch keine Angst, dort wurde

mit Steinen eine Überquerung gebaut, da könnt ihr also ganz entspannt drüber laufen.

- ZE Früher oder später müsst ihr auch an der Schatztruhe vorbei. Keine Angst, sie wird nicht mehr durch den Tiger bewacht. Der ist da nicht mehr, da müsst ihr euch keine Sorgen machen. Ihr lauft dort nun an zwei kleinen Pfützen vorbei.
- ZP Nach der kleinen Pfütze habt ihr es schon fast geschafft, da müsst ihr dann nur noch in die Höhle etwas weiter auf der rechten Seite. In der Höhle befindet sich nämlich ein Gang, der euch bis zu den Säulen führt, die wie ein rechteckiges Tor aussehen. Nur die wenigsten wissen, dass dort die Höhle einen weiteren Ausgang hat!

GIPFELZAHL

(Position 1 von 5)

Um den Gipfel zu erreichen, müsst ihr eure Gipfelzahl herausfinden. Dies könnt ihr allerdings erst machen, sobald ihr alle vier Rätsel gelöst habt, dadurch die vier Pfadkarten richtig gelegt und eure Gipfelkarte ermittelt habt.

Gipfelkarte

$$\lambda = \theta - \delta + \varphi + \tau - \phi$$

$$\varphi = \lambda - \phi + \theta - \tau + \delta$$

$$\phi = \varphi - \delta - \tau + \theta + \lambda$$

$$\theta = \phi + \tau - \varphi + \delta - \lambda$$

$$\tau = \lambda - \theta + \phi - \varphi + \delta$$