

VORWORT	4
EINFÜHRUNG	5
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
VORBEREITUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	5
DURCHFÜHRUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	6
SPIELREGELN	7
VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DES DIGITALEN SPIELS	8
BÖSES ERWACHEN IM MITTELALTER	9
FLUCHT VON DER BURG	18
DURCH DIE KATAKOMBEN	28
VERRÜCKTER LADEN IN CORDOBA	38
AN DEN PRANGER MIT IHNEN!	45
DER HANSE-VIRUS	55
SPIELREGELN FÜR PRINT-AND-PLAY-BREAKOUTS	66
URKUNDE	67
HAUSAUFGABENGUTSCHEIN	68