

# Ausbruch aus dem Klassenzimmer

Eine kreative, innovative, motivierende und abwechslungsreiche Idee, um fächerübergreifend und kompetenzorientiert Inhalte zu bearbeiten.

## WAS IST EIN ESCAPE ROOM?

Live Escape Rooms (auch Escape Games oder Exit Rooms genannt) sind zur Zeit sehr beliebt. Weltweit gibt es zahlreiche Umsetzungen von Escape Rooms, bei denen eine Gruppe von 2 bis 7 Personen in einer vorgegebenen Zeit in einem realen Raum Hinweise finden, Rätsel lösen, Schlösser knacken und kooperative Aufgaben meistern muss. Die Spielidee zählt zu den Adventuregames und geht zurück auf das Online-Spiel Crimson Room des Japaners Toshimitsu Takagi aus dem Jahr 2004. Inzwischen gibt es in jeder größeren Stadt ein bis mehrere Live Escape Rooms. Der Trend hat sich von Japan über Ungarn und die Schweiz bis nach Deutschland ausgeweitet.

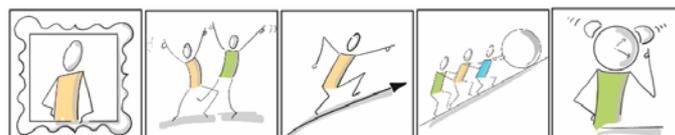
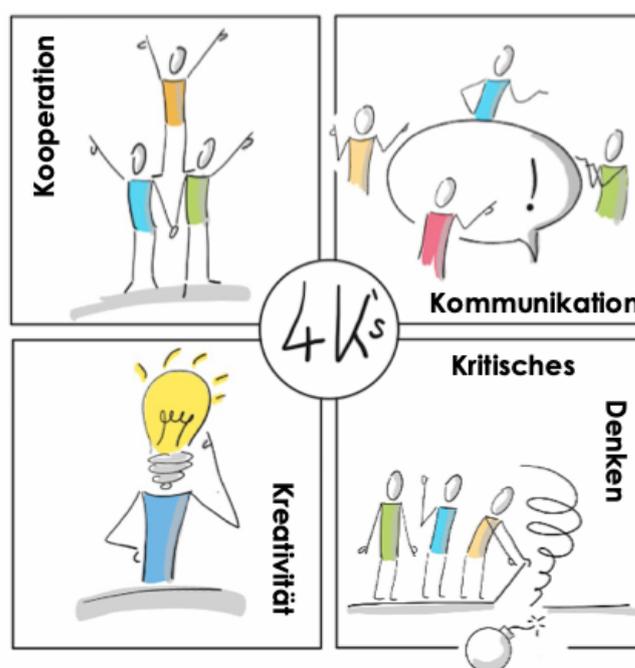
## WIE HOLE ICH DIE IDEE INS KLASSENZIMMER?

Die Grundidee des Spiels ist mit Anpassungen auch im Klassenzimmer umsetzbar. Die Schulklasse muss als Gruppe (oder in Untergruppen) Hinweise finden und Rätsel lösen, um beispielsweise eine Schatzkiste öffnen zu können. Die Inhalte, die dabei mit den Rätseln verknüpft werden können, sind vielfältig. Sie können passend zu den im Unterricht behandelten Themen oder fächerübergreifend sein. So kann Gelerntes wiederholt oder neues Wissen spielerisch aufgebaut werden. Insbesondere mathematische Inhalte lassen sich besonders gut in solche Rätsel einbauen. Als Fundgrube möglicher Aufgaben könnte zum Beispiel das Knobelarchiv des Mathetreffs dienen. Neben dem Vermitteln und Üben von fachlichem Wissen stehen wohl aber vor allem **methodische, kommunikative und soziale Kompetenzen** im Fokus des Spiels.

Escape Spiele fördern insbesondere die 4 K's (siehe Bild).

Somit werden besonders Problemlösefähigkeiten und das logische Denken der Schülerinnen und Schüler geschult.

Zudem sind die Spiele schülerzentriert, motivierend, machen sehr viel Spaß, fördern das



Durchhaltevermögen und das Arbeiten unter Zeitdruck.

Zusätzlich lassen sich in die Rätsel zahlreiche Komponenten einbauen, die die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler fördern, wie z.B. durch den Einsatz von Tablets, QR-Codes oder Podcasts.

Die Vorbereitung eines solchen Spiels ist allerdings relativ zeitaufwendig: Rahmengeschichte ausdenken, Rätsel, Aufgaben, Kisten und Vorhängeschlösser vorbereiten und den Ablauf so planen, dass die Suche nicht im





Chaos endet. Einmal vorbereitet, können die Geschichte und das Material natürlich auch in den nächsten Schuljahren immer wieder genutzt werden.



## MY ESCAPE BOX – 101 SPIELMÖGLICHKEITEN

myEscapeBox ([www.myscrapebox.ch](http://www.myscrapebox.ch)) ist ein mobiles Escape Game, welches sich vor allem für größere Gruppen mit bis zu 25 Personen jeden Alters anbietet.

Entwickelt wurde myEscapeBox von der Schweizer Lehrerin Jacqueline Germann. Die robuste Holzbox ist mit zahlreichen Gegenständen ausgestattet - enthalten sind u.a. mehrere Zahlenschlösser, ein Buchstabenschloss, ein Richtungsschloss, ein UV-Stift, eine UV-Lampe und eine Haspe.

Außerdem ist das Spiel „der Brandstifter“ als PDF-Datei in der Box enthalten. Um das Spiel zu spielen, muss man nur noch die Materialien farbig ausdrucken und sie gemäß der beiliegenden Anleitung schnippeln, beschreiben, falten, kleben usw.

Ich habe das „Brandstifter“-Spiel mit meiner 7ten Klasse (21 Schülerinnen und Schüler) ausprobiert. Dazu habe ich die verschiedenen Rätsel überall im Klassenraum versteckt und den Schülerinnen und Schülern nach einer kurzen Einweisung in die Story 25 Minuten Zeit gegeben die Box mit ihren fünf Schlössern zu knacken. Die Schülerinnen und Schüler waren sofort voller Eifer dabei. Pro Schloss erspielten sie sich eine Information zum Täter, dem Brandstifter. Der Spielfluss war sehr flüssig und nicht linear, so dass viele Spieler gleichzeitig beschäftigt waren. Nach 23 Minuten hatte die Klasse ohne meine Hilfe die Box geknackt und ein Täterprofil erstellt.

Anschließend hatten wir noch genügend Zeit uns über die einzelnen Rätsel auszutauschen und das Spiel zu reflektieren. Nach meiner Erfahrung ist es also möglich, das Spiel in einer 45-Minuten-Stunde zu spielen.

Die myEscapeBox soll aber nicht nur für das „Brandstifter“-Spiel, sondern für viele verschiedene Escape-Spiele eingesetzt werden. Für unterschiedliche Spiele müssen lediglich die

Schlösser an der Box umcodiert werden (eine Anleitung dazu befindet sich auch in der Box) und der inhaltliche Kontext der Materialien geändert werden. Des Weiteren zielt die Box darauf ab, dass der Besitzer auch eigenständig neue Rätsel konzipiert. Die Anschaffung der Box durch eine Schule kann somit sicherlich fachspezifische und auch fächerübergreifende kreative Kooperationen hervorbringen.

Nähere Informationen zu myEscapeBox findet man unter [www.myscrapebox.ch](http://www.myscrapebox.ch)



## ESCAPE TEAM – HYBRID AUS APP UND PAPIERRÄTSEL

Escape Team ([www.escape-team.de](http://www.escape-team.de)) ist ein digital-phisches Rätsel-Abenteuer für bis zu vier Spieler – ein Hybrid aus der digitalen und der realen Welt. Zum Spielen benötigt man zwar ein i-Phone oder ein i-Pad, allerdings findet der Großteil des Spiels nicht auf dem Gerät selber statt. Vor dem Spiel druckt man ein PDF-Dokument für die jeweilige Mission aus, welches die Rätsel der Mission enthält. Die App agiert dann als Spielleiter – sie liefert die Geschichte als Hörspiel, dient der Codeeingabe, als Countdown, Hinweisgeber und unterstützt durch Sound die Atmosphäre. Sobald der Countdown des Spiels beginnt, muss die Gruppe gemeinsam die Rätsel der Mission lösen und die ermittelten Lösungscodes in die App eingeben. Zur Lösung der Rätsel der Missionen benötigt man nicht nur logisches und kreatives Denken, sondern man muss auch Zeichnen, Falten, Schneiden und Kleben. Meistens ist Teamwork erforderlich, um die Mission erfolgreich abzuschließen und die Bomben im Spiel rechtzeitig zu entschärfen. Jede der Missionen besteht aus verschiedenen Phasen, welche immer einem Rätsel entsprechen. Die Lösung jeder dieser Phasen ist ein fünfstelliger Code. In regelmäßigen Abständen bietet die App der Gruppe Hinweise zur jeweiligen Phase an, die nicht direkt formuliert sind, so dass der Rätselspaß nicht verdorben wird. Je nach gewählter Mission sollte man zwischen 10 und 30 Minuten einplanen. Auch dieses Spiel lässt sich also gut in einer 45-Minuten-Schulstunde unterbringen. Bisher sind fünf Missionen erhältlich, die im





Schwierigkeitsgrad variieren. Die Trainingsmission (ca. 10 Minuten) und Mission 1 „Hauptbahnhof“ (ca. 15 Minuten) kann man kostenlos spielen. Die anderen Missionen lassen sich jeweils über einen In-App-Kauf (je 0,99 €) beziehen. Weitere Missionen sind angekündigt und sollen demnächst erscheinen. Außerdem besteht die Möglichkeit, eine eigene Mission zu erstellen und diese zu veröffentlichen, so dass andere Nutzer der App diese auch spielen können. Im Gegensatz zu der EscapeBox ist hierbei der Aufwand geringer, aber es kann leider nicht die gesamte Klasse als Gruppe agieren, so dass man die Klasse am besten in 4er Gruppen einteilt und ggf. gegeneinander antreten lässt.

*Nähere Informationen zu Escape Team findet man unter [www.escape-team.de](http://www.escape-team.de)*

## WEITERE INTERESSANTE LINKS ZU ESCAPE SPIELEN (IM UNTERRICHT)

<https://escaperoomspiele.com>

<https://fobizz.com/breakoutedu-der-escape-room-im-klassenzimmer/>

<https://www.youtube.com/watch?v=4mVRPs4Y-9w>

[https://deutsches-lehrerforum.de/fileadmin/user\\_upload/Redakteure%20DLF/Ergebnisse/2017/eisinger\\_schwarz\\_breakout\\_escape\\_room\\_2017.pdf](https://deutsches-lehrerforum.de/fileadmin/user_upload/Redakteure%20DLF/Ergebnisse/2017/eisinger_schwarz_breakout_escape_room_2017.pdf)

<https://www.campus-halensis.de/artikel/mathematik-erleben-georg-cantor-escape-rooms-an-der-uni/>

(CZE)

