



Escape Rooms im Unterricht verwenden

School Break Handbuch #1
www.school-break.eu



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Inhalt

1. Einführung.....	3
Was sind Escape Rooms?	3
Escape Rooms und Bildung.....	3
Warum Escape Rooms für das Lernen effektiv sind	4
Lernen durch das Gestalten von Escape Rooms	5
Herausforderungen im Zusammenhang mit der Verwendung von pädagogischen Escape Rooms	6
2. Arten von Escape Rooms im Klassenzimmer	6
Kleine Gruppe (traditionell) "Flucht aus dem Raum".....	6
Große Gruppe "Flucht aus dem Raum"	6
Fluchtboxen für kleine Gruppen	7
Online-Einzelspieler-Escape Rooms	7
Digitale Technologien für Escape Rooms.....	7
3. Nutzung von Escape Rooms im Klassenzimmer.....	7
Lernangebote	7
Integration von Escape Rooms in den Verlauf einer Lerneinheit.....	8
Escape Rooms im Klassenzimmer planen und spielen.....	9
Die Bedeutung der Nachbesprechung	10
4. Praktische Informationen.....	10
Escape Rooms beschaffen	10
Schwierigkeit	10
Zeitplanung	11
Standort und Unterbrechungen	11
Physischer Aufbau.....	11
Einweisung	11
Kommunikation	12



Alle originären Inhalte sind urheberrechtlich geschützt und lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

1. Einführung

In diesem Leitfaden soll das Potenzial von Escape Rooms im Lehr- und Lernumfeld untersucht werden.

Was sind Escape Rooms?

Ein Escape Room (wörtlich: „Fluchtraum“ / „Entkomme aus dem Raum“) ist ein relativ aktuelles Unterhaltungsphänomen, das Anfang der 2010er Jahre weltweit populär geworden und mittlerweile in vielen Städten zu finden ist. Üblicherweise wird ein Escape Room in einem kleinen Team (4-8 Spieler*innen) über die Dauer von einer Stunde gespielt, wobei es auch Escape Rooms für noch mehr Spieler*innen oder mit einer anderen Zeitvorgabe gibt. Das Team wird „eingesperrt“ und muss in der vorgegebenen Zeit Rätsel lösen, um aus dem Raum zu entkommen.

Das Spiel ist in eine übergeordnete Erzählung mit einem Kernziel eingebettet. Es kann zum Beispiel darum gehen, mit einer geheimen Formel aus dem Labor eines verrückten Professors zu flüchten, eine Bombe zu entschärfen um die ganze Welt zu retten oder mit dem Schatz des Pharaonengrabs zu verlassen. Dieses Narrativ wird sowohl die Ausstattung des Raumes als auch die Rätsel, die darin zu lösen sind, beeinflussen.

Die Rolle des Narrativs kann variieren, je nachdem ob der Raum themenbasiert oder narrativbasiert ausgerichtet sein soll. Themenbasierte Räume drehen sich um ein Thema, bei dem Dekoration, Gegenstände, Audiospuren und audiovisuelles Material so konstruiert sind, dass sie zum Thema passen. Die Narrativität hat in diesen Räumen keine Priorität. Im Gegensatz dazu bestechen narrativbasierte Räume durch starke Handlungen und Charaktere, bei denen die Spieler*innen in eine Rolle in die Geschichte eintauchen. Das geschieht mit einem Video vor dem eigentlichen Spiel oder eine vom/von der Spielleiter*in präsentierten Geschichte. In der Regel ist auch das Ziel mit dem Narrativ verknüpft.

Spieler*innen bekommen für gewöhnlich eine kurze Einführung in das Narrativ im Raum, das zu erreichende Ziel, wie sie mit kniffligen Schlössern oder anderen ungewöhnlichen Dingen umzugehen haben, und in allgemeine Gesundheits- und Sicherheitsrichtlinien bevor sie in den Raum „eingesperrt“ und auf die Rätsel losgelassen werden. Im Allgemeinen wird es einen sichtbaren Countdown-Timer geben, um die Spannung im Raum hoch zu halten (was auch durch einen dramatischen oder beängstigenden Soundtrack unterstützt werden kann). Außerdem gibt es eine Kommunikationsmöglichkeit mit dem/der Spielleiter*in (der/die mit einer Kamera den Raum überwacht), wie ein Telefon, ein Walkie-Talkie oder ein Text auf einem Bildschirm. Der/die Spielleiter*in kann während des gesamten Spiels Hinweise geben, um sicherzustellen, dass die Spieler*innen Fortschritte machen und Spaß haben. Teams, die es schaffen, alle Rätsel in der Zeit zu lösen, erhalten normalerweise ein Erinnerungsfoto und werden manchmal in eine Rangliste aufgenommen.

Escape Rooms und Bildung

Da Escape Rooms zu einer immer beliebteren Freizeitbeschäftigung geworden sind, haben Pädagog*innen das Lernpotential schnell erkannt.

- *Escape Ed* in den USA waren mit die ersten Entwickler von pädagogischen Escape Rooms, die sich auf Mathematik- und Naturwissenschaftsspielen an High Schools konzentrierten.

- In Kanada ist *Scott Nicholson* führend bei der Entwicklung von Escape Rooms für den Bildungsbereich.
- In Großbritannien arbeiten *Samantha Clarke* vom Disruptive Learning Lab der Coventry University und *Liz Cable* von der Leeds Trinity University seit mehreren Jahren mit Escape Rooms im Hochschulbereich.
- Das vom *EU LearningGames* unterstützte *EduScapes*-Projekt läuft seit vier Jahren und konzentriert sich darauf, Schüler*innen durch das Erstellen von eigenen Spielen Lerninhalte zu vermitteln, statt sie nur zu spielen.
- *Breakout Edu Germany* ist eine recht aktive Facebook-Gruppe, die sich seit 2017 mit Escape Rooms in der Bildung auseinandersetzt und Beispiele dafür liefert.
- In Spanien bietet *Christian Negre* den „Definitiven Leitfaden für Flucht- und Ausbruchversuche“. Hier findet man Ressourcen zum Implementieren von Räumen, zum Erstellen von Ausbrüchen oder einige interessante Beispiele.
- Das *Gate School Escape Room*-Projekt basiert auf der Erstellung und Implementierung eines pädagogischen Escape Rooms in englischer Sprache mit dem Titel „The Gate School Escape Room“. Was die Kontextualisierung des pädagogischen Escape Rooms anbelangt, so ist „The Gate School Escape Room“ ein Bildungsangebot, das in einem sekundären Bildungszentrum (Colegio Safa-Grial) in der Stadt Valladolid im US-Bundesstaat Colorado entworfen und von der Gemeinde von Castilla y León umgesetzt wurde. Beteiligt sind vor allem 27 Schüler*innen, 14 Mädchen und 13 Jungen im Alter von 14 bis 16 Jahren.

Wie bei der Gestaltung aller Lernspiele ist es nicht einfach, einen guten pädagogischen Escape Room zu schaffen, aber es geht darum, die richtige Kombination aus Spaß und Spielbarkeit in Verbindung mit den beabsichtigten Lernergebnissen zu finden, die nahtlos in das Spiel eingebettet sind und das Spiel nicht beeinträchtigen. Es ist diese Balance zwischen Spaß und Lernen, die für das Design eines effektiven Lernspiels entscheidend ist und nur von Designern erreicht werden kann, die die richtige Mischung aus Lern- und Spieldesignfähigkeiten und Zeit für das Erstellen von Prototypen und die Durchführung von Tests haben. Der Vorteil eines Escape Rooms besteht darin, dass sie einfach nachgebildet und auch nur in Teilen getestet werden können. Die Entwicklung von Videospiele liegt außerhalb des Fachwissens der meisten Lehrer*innen, aber Escape Rooms können von jedem mit einer gewissen Vorstellungskraft erstellt werden.

Warum Escape Rooms für das Lernen effektiv sind

Es gibt eine Reihe von pädagogischen Gründen, warum das Spielen von pädagogischen Escape Rooms einen gültigen und engagierten Lernansatz bietet. Folgende Gründe stehen im Zusammenhang mit der Entwicklung sogenannter Transversal- oder Soft Skills:

- **Soziale Fähigkeiten.** Escape Rooms bieten Gruppen von Schüler*innen die Möglichkeit, gemeinsam Rätsel zu lösen und dabei von den Erkenntnissen und Einsichten der anderen zu profitieren. Gute Escape Rooms sind so gestaltet, dass sie nicht alleine gelöst werden können (zum Beispiel benötigen sie zwei Personen an verschiedenen Orten, um einen Code zu lösen), sodass die Spieler*innen kommunizieren und zusammenarbeiten müssen, um die Rätsel zu lösen.
- **Problemlösung.** Escape Rooms bieten eine Vielzahl verschiedener Arten von Rätseln, von Codes und Chiffren über traditionelle Rätsel bis hin zum Auffinden oder Manipulieren von Objekten und komplexen digitalen Rätseln. Die Spieler*innen werden

mit einer Vielzahl von Problemen konfrontiert, die sie lösen müssen. Sie lernen, Probleme zu überdenken und Lösungsansätze zu entwickeln.

- Die Spieler*innen entwickeln auch eine gewisse **Widerstandsfähigkeit**, wenn sie versuchen, die Rätsel auf unterschiedliche Art und Weise zu lösen. Auch wird Kreativität gefördert, wenn sie verschiedene neuartige Lösungen suchen.
- **Querdenken**. Viele der Probleme und Rätsel, mit denen die Spieler*innen in Escape Rooms konfrontiert sind, erfordern, dass sie anders denken als sonst und Objekte und Ideen auf neuartige Weise kombinieren. Diese Art des Denkens ist eine wichtige Grundlage für Kreativität und Innovation.
- Auch das **Zeitmanagement** wird aufgrund der zeitbasierten Herausforderung gefördert. In Kombination mit Zusammenarbeit kann dies das gesamte persönliche Ressourcenmanagement fördern.
- **Engagement**. Allein die Tatsache, ein aufregendes, zeitabhängiges Spiel zu spielen, mag für viele Lernende (wenn auch nicht für alle) fesselnd sein. Die physische, reale Natur des Spiels bietet eine immersive Spielerfahrung, die für viele Menschen motivierend ist.

Abgesehen von diesen transversalen Fähigkeiten bieten Escape Rooms ein hohes Potenzial für die Initiierung von fachspezifischem Lernen. Die Mechanik von Escape Rooms basiert auf Rätseln, Aufgaben, Quizfragen usw., sodass es irgendwie natürlich ist, Inhaltselemente in ein Spiel zu integrieren. Jeder Schritt eines Escape Rooms kann so gestaltet werden, dass bestimmte Kenntnisse oder Fähigkeiten stimuliert oder getestet werden, was ihn zu einem effektiven Lernort auch für fachliche Inhalte macht.

Lernen durch das Gestalten von Escape Rooms

Wenn die Schüler*innen über das Spielen von Escape Rooms hinausgehen und ihren eigenen Escape Room designen, dann bringt der iterative Prozess des Entwerfens, Testens und Verfeinerns den zusätzlichen Vorteil des Lernens durch Scheitern mit sich. Da es unmöglich ist, ein Spieldesign auf Anhieb richtig zu gestalten, wird das Spiel beim ersten Test unweigerlich nicht ganz wie erwartet funktionieren. Einige Rätsel werden zu schwer sein, andere zu leicht, manche funktionieren vielleicht überhaupt nicht, oder der Ablauf ist möglicherweise falsch. Es muss eine vollständige Erläuterung der Lerninhalte geben und wie diese erreicht werden sollen. Sich mit dem Design in einem pädagogischen Escape Room zu beschäftigen, bedeutet, rückwärts zu denken, welche Kenntnisse und Fähigkeiten die Spieler haben sollten, um die Rätsel und Fragen zu lösen - wie bei einer spielbasierten Form des Peer-Teachings.

Indem wir den Schülern*innen Raum geben, Fehler zu machen, bieten wir ihnen auch eine Plattform, um die Widerstandsfähigkeit und das Vertrauen zu stärken, wenn die Dinge nicht gleich beim ersten Mal wie gewollt funktionieren, und sich im Laufe der Zeit weiterzuentwickeln und zu verbessern. Das bedeutet, dass die Schüler*innen weniger Angst haben, beim Lernen Risiken einzugehen, da das Scheitern weniger negativ besetzt ist. Dies kann wiederum zur Entwicklung innovativer und kreativer Ideen und Praktiken führen.

Eine Pädagogik für das Lernen durch die Gestaltung von Escape Rooms für Schüler*innen ist in Handbuch 3 beschrieben.

Herausforderungen im Zusammenhang mit der Verwendung von pädagogischen Escape Rooms

Während es viele gute pädagogische Vorteile für die Nutzung von Escape Rooms im Unterricht gibt, ist es auch wichtig, einige ihrer Nachteile zu erwähnen:

- Erstens benötigen Sie Kenntnisse sowohl im Spiel- als auch im Lerndesign, um Escape Rooms von Grund auf neu zu erstellen (obwohl immer mehr Standardspiele verfügbar sind, siehe Abschnitt 5, Ressourcen).
- Escape Rooms sind zeit- und lehrerintensiv, da nur kleine Gruppen zu einem bestimmten Zeitpunkt ein Spiel spielen können. Die Spiele müssen überwacht werden, um sicherzustellen, dass es richtig gespielt wird und um Hinweise und Tipps gegeben werden können. Dazu gehört auch die Aufbauzeit.
- Ein Escape Room Basis-Set - einschließlich Schließfächern, Schlössern, Ketten usw. - kann teuer sein und muss robust genug sein, um einer regelmäßigen Handhabung standzuhalten.

Um Escape Rooms in der Praxis besser handhaben zu können, gibt es Möglichkeiten, die im nächsten Abschnitt erörtert werden. Insgesamt sind sie jedoch noch zeitintensiver als der herkömmliche Unterricht.

Es ist auch erwähnenswert, dass Escape Rooms (und Spiele im Allgemeinen) nicht jeden ansprechen und von einigen Lernenden, insbesondere älteren, als albern und belanglos angesehen werden. Es mag andere geben, denen die Vorstellung, in einem Raum „eingesperrt“ zu sein, zutiefst unangenehm ist, wobei es wichtig ist, diese Bedenken zu berücksichtigen. Den Schüler*innen klar zu machen, wozu der Fluchtraum dient und welche pädagogischen Vorteile sie haben, ist der Schlüssel für ihre Akzeptanz bei einer größeren Gruppe von Lernenden.

2. Arten von Escape Rooms im Klassenzimmer

Abhängig von der Anzahl der Schüler*innen, der Anzahl der verfügbaren Lehrkräfte und der Flexibilität des Raums gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie Escape Rooms im Klassenzimmer verwendet werden können.

Kleine Gruppe (traditionell) "Flucht aus dem Raum"

Ähnlich wie in der traditionellen Freizeitform eines Escape Rooms arbeiten die Schüler*innen in kleinen Gruppen in einem „Raum“, um die Rätsel zu lösen und zu entkommen. Dies können dedizierte Räume in Schulen oder auf dem Schulgelände sein, die ausschließlich für den Escape Room verwendet werden. Meistens handelt es sich jedoch um Klassenzimmer oder Konferenzräume, die für andere Zwecke verwendet werden. Im ersten Fall hat der/die Designer*in mehr Spielraum, um permanente Puzzles zu erstellen, die beispielsweise an einer Wand befestigt werden können. In den meisten Fällen müssen die Requisiten jedoch tragbar sein. Kleine Escape Rooms / Gruppen bieten die beeindruckendsten Erlebnisse, sind aber auch sehr personalintensiv und es muss überlegt werden, wie die Lehrkraft beobachten soll, was passiert (vorausgesetzt, sie befinden sich nicht im Raum) und welche Möglichkeiten sie haben mit den Schüler*innen zu kommunizieren.

Große Gruppe "Flucht aus dem Raum"

Ähnlich wie bei der kleinen Gruppe, jedoch in größerem Maßstab, ist es möglich, ein Spiel zu entwerfen, das eine ganze Klasse von Schüler*innen mit einer Anzahl von 15 bis zu 30 und

möglicherweise mehr einbezieht. Dies funktioniert durch eine große Anzahl von parallelen Rätseln, die einzeln oder in kleinen Gruppen gelöst werden können und zusammenpassen, um das gesamte Spiel zu lösen. Rätsel, die viel Arbeitskraft erfordern (z. B. 100 Schlüssel versuchen, um herauszufinden, welcher passt, oder eine menschliche Kette bilden, um Wasser über eine lange Distanz zu transportieren), können gut bei diesem Spieltyp eingesetzt werden.

Fluchtboxen für kleine Gruppen

Am häufigsten wird die Fluchtbox (oder Tasche) im Klassenzimmer verwendet. Sie funktioniert anders als ein Fluchtraum, da sie aus einer Reihe von Boxen in Boxen besteht, in die sich die Spieler*innen einfinden müssen. Der Vorteil dieses Ansatzes besteht darin, dass sie portabel sind und mehrere Male im selben Raum repliziert werden können, sodass die Schüler*innen sich an Tischen zu Gruppen zusammenschließen können und jede Gruppe das gleiche Spiel (oder geringfügige Varianten des Spiels, um Betrug zu vermeiden) spielen kann. Die Verwendung von Fluchtaschen oder -boxen bedeutet, dass die Spiele an verschiedenen Orten mitgeführt werden können und nicht an einen Unterrichtsort gebunden sein müssen. Sie können im Freien oder an mehreren Orten gespielt werden, einschließlich einer einfacheren Replikation für das parallele Spielen.

Online-Einzelspieler-Escape Rooms

Auf dem Weg aus dem physischen Bereich gibt es auch digitale Escape Rooms, die auf Computern oder als Apps auf Mobilgeräten gespielt werden können. Diese unterstützen das Lösen von Problemen, bieten jedoch nicht die kollaborativen Vorteile realer Fluchträume. Sie können aber in einem Klassenzimmer gemeinsam gespielt werden (z. B. von Schülern*innen, die zu zweit arbeiten).

Digitale Technologien für Escape Rooms

Technisch gesehen ist es möglich, dass die Fluchträume völlig analog sind und physische Technologien wie Magnete, Vorhängeschlösser, mechanische Schlösser und Schlüssel verwenden. Viele werden jedoch hybrid sein, mit digitalen Schlössern, Werkzeugen wie Laserpointer und UV-Licht oder mit mobilen Geräten oder Augmented Reality als Teil der Erfahrung. Einige Spiele wie z. B. die oben genannten Einzelspieler-Escape Rooms werden in einer vollständig digitalen Umgebung gespielt. Es gibt neue Modelle von VR-Multiplayer-Escape-Rooms, die von Angesicht zu Angesicht gespielt werden (z. B. <https://www.breakscapegames.com>), aber es gibt noch keine Beispiele für Remote-Multiplayer-Lern-Escape Rooms (obwohl dies wahrscheinlich ein Bereich ist, den man sich in Zukunft ansehen sollte).

3. Nutzung von Escape Rooms im Klassenzimmer

In diesem Abschnitt werden einige praktische Probleme bei der Verwendung eines Escape Rooms im Klassenzimmer behandelt.

Lernangebote

Wie oben erwähnt, eignen sich Escape Rooms zum Erlernen einer Reihe von übertragbaren fächerübergreifenden Fähigkeiten - wie Zusammenarbeit und Teambildung, Problemlösung, Querdenken und Kreativität - aufgrund ihres eigentümlichen Designs, bei dem Rätsel gemeinsam gelöst werden. Darüber hinaus möchten Pädagog*innen Escape Rooms entwerfen, die Lehrplanbereiche verschiedener Disziplinen ansprechen.

- **Fachkenntnisse.** Es können Rätsel entworfen werden, die das vorhandene Wissen über ein Thema überprüfen, z. B. historische Ereignisse in die richtige Reihenfolge bringen oder erkennen welche Figuren aus bestimmten Romanen stammen.
- **Fähigkeiten.** Anwendung von Wissen auf Aufgaben, bei denen körperliche oder geistige Fähigkeiten entwickelt oder getestet werden, z. B. mithilfe eines Mikroskops, einen bestimmten Insektentyp identifizieren, ein Ziel mit einem Ball treffen oder einen Code, bei dem Binärdaten in Dezimalzahlen übersetzt werden.
- **Einarbeitung.** Wenn die Rätsel nicht unbedingt in direktem Zusammenhang mit einem Fachgebiet oder Fachwissen stehen, sondern dem Lernenden ermöglichen, sich mit einem Artefakt vertraut zu machen, das sich auf die Disziplin bezieht, z. B. Codes unter Verwendung des Periodensystems.
- **Üben.** Wenn Lernende eine sich wiederholende Kernkompetenz wie eine mathematische Formel üben müssen, um das Gelernte zu festigen, könnten die Schüler*innen beispielsweise Probleme lösen, um den Kreisumfang eines Kreises mit drei verschiedenen Größen zu finden.
- **Forschung.** Die Lernenden können ihre Forschungsfähigkeiten im Raum üben und sowohl ihre Fähigkeiten als auch ihr Fachwissen anwenden, um ein Rätsel zu lösen, beispielsweise mithilfe eines zweisprachigen Wörterbuchs, um eine geheime Nachricht zu übersetzen, oder Informationen nachschlagen, um ein Rätsel zu lösen.

Integration von Escape Rooms in den Verlauf einer Lerneinheit

Escape Rooms können im Rahmen einer Lernerfahrung auf verschiedene Arten verwendet werden.

- Sie können diagnostisch verwendet werden, um zu testen, wo sich die Schüler*innen befinden, bevor ein neues Thema oder einen neuen Studienbereich begonnen wird, damit die Lehrkraft beurteilen kann, wo sich die Schüler*innen fachlich befinden, und um etwaige Lücken und Fehlvorstellungen zu identifizieren, die behoben werden müssen.
- Sie können verwendet werden, um den Schüler*innen neue Informationen, Konzepte oder Ideen vorzustellen, oder als eine Art Eyecatcher, um die Schüler*innen neugierig zu machen.
- Sie können zur Festigung von Wissen und zum Anwenden von Fähigkeiten verwendet werden, die bereits in einem vorherigen Schritt erlernt wurden.
- Sie können auch - sowohl für die Lehrkraft als auch für die Schüler*innen - formativ verwendet werden, um Fortschritte und Bereiche zu bewerten, die zusätzlicher Aufmerksamkeit bedürfen.
- Schließlich können sie auch als summativer Test am Ende eines Blocks verwendet werden, um zu überprüfen, ob die beabsichtigten Lernergebnisse erreicht wurden.

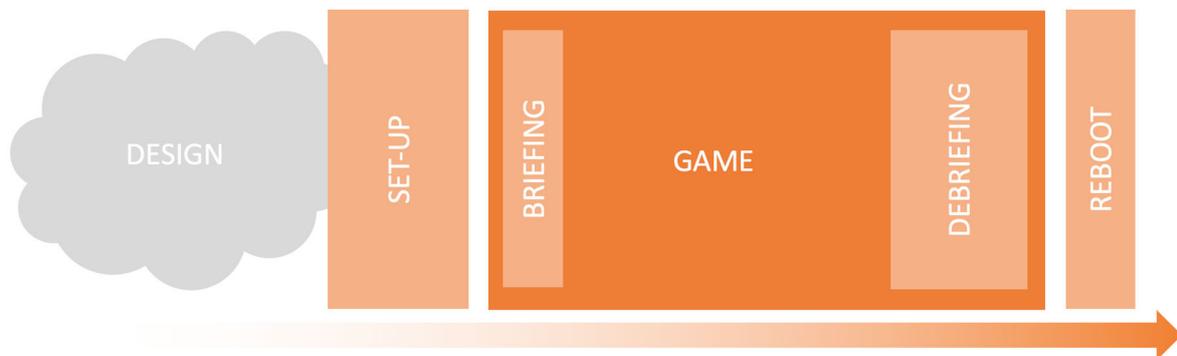
In vielen Ländern ist es schwierig, Aktivitäten wie Escape Rooms in eine bestehende Klassenzimmerumgebung zu integrieren, da der Lehrplan vorgeschrieben und bereits voll ist. Dies ist an weiterführenden Schulen weitaus häufiger der Fall als an Grundschulen, an denen möglicherweise noch Flexibilität besteht. Manchmal erschwert dieser Zustand, mehr „Spaß“ oder innovative Unterrichtsansätze in Schulen zu verankern oder zu akzeptieren.

Obwohl die Unterrichtsumgebung und die unflexiblen Unterrichtszeiten dies ebenfalls erschweren, gibt es verschiedene Möglichkeiten wie Escape Rooms in den Unterricht eingebettet werden können:

- Innerhalb der Lehr- bzw. Bildungspläne des Kernfachs - Wenn eine enge Zuordnung zwischen dem Lehrplan und dem Inhalt des Spiels besteht, kann es möglich sein, diese in den Standardunterricht zu integrieren.
- In einigen Ländern werden manchmal Escape Rooms während der Einführungsphase benutzt, bevor der vorgeschriebene Lehrplan beginnt; für Einführungen sind Schüler*innen für gewöhnlich schlecht zu motivieren, sodass Fluchräume hier eine gute Option sind.
- AGs - Es gibt weitaus weniger Beschränkungen für optionale Aktivitäten. Dies kann eine gute Möglichkeit sein, um die Lernenden dazu zu bringen, sich auf Aktivitäten wie Escape Rooms einzulassen. Da eine AG jedoch optional ist, wird diese Aktivität nicht für alle Schüler*innen einer Klasse zur Verfügung stehen.
- „Bereicherung“ - Viele Schulen in Großbritannien bieten "Bereicherungs"-Zeiten an, häufig ein oder zwei Wochen vor Beginn der Sommerferien oder nach Prüfungen, die speziell für verschiedene Arten von nicht-akademischen Aktivitäten wie Sport oder Berufserfahrung vorgesehen. Escape Rooms passen hier gut hinein.

Escape Rooms im Klassenzimmer planen und spielen

Das Spielen eines Escape Rooms im Unterricht erfordert eine gewisse Vorbereitung. Praktische Aspekte werden in den folgenden Abschnitten besprochen, hier wollen wir lediglich einen Überblick über den Ablauf geben. Dabei gehen wir davon aus, dass das Spiel bereits entworfen oder anderweitig aus irgendeiner Quelle übernommen wurde.



Zuerst sollte das Spiel aufgebaut werden (den Raum und die Requisiten vorbereiten, alle Rätsel ausprobieren). Wenn die Klasse (oder eine Gruppe von Schüler*innen) zum Spiel kommt, sollten sie zuerst über die Regeln und das Ziel informiert und in das Thema oder die Erzählung eingeführt werden. Sie spielen dann das Spiel innerhalb der gesetzten Frist, an die sich eine Nachbesprechung anschließt. Dieser Moment ist für den Lernprozess von größter Bedeutung und wird im nächsten Abschnitt ausführlicher kommentiert. Sollte eine andere Gruppe oder Klasse danach den Escape Room spielen, sollte der Raum wieder in den Ursprungszustand gebracht werden - einen Raum leicht wieder herzurichten ist ein wichtiges Nutzungsmerkmal für einen pädagogischen Escape Room, der in der Schule spielbar sein soll.

Die Bedeutung der Nachbesprechung

Die Nachbesprechung ist absolut entscheidend, um den Transfer und die Reflexion von Spielen zu unterstützen. Wie auch immer ein Escape Room in den Klassenraum eingebettet ist, es ist entscheidend, dass in Gesamtplanung Zeit für die Reflexion inbegriffen ist, um das Gelernte zu festigen. Es wird zwar spielerisch gelernt, aber das Gelernte wird erst bewusst und dauerhaft, wenn es durch die Diskussion offengelegt wird.

Die Nachbesprechung am Ende eines pädagogischen Escape Rooms ist genauso wichtig wie das Spiel selbst, da sie den Spieler*innen die Möglichkeit bietet, über das Geschehene (einschließlich ihrer Gefühle und Emotionen) zu sprechen und zu reflektieren, was gut und was nicht so gut gelaufen ist und warum.

Hier kann die Lehrkraft nicht nur die Leistungen der Teams besprechen, häufige Fehler und Probleme untersuchen und die Rätsel des Spiels mit dem Lehrplan verknüpfen, sondern auch überprüfen, ob die Schüler*innen die beabsichtigten Lernergebnisse für das Spiel erreicht haben und auf etwaige aufgetretene Fehler oder falsche Vorstellungen eingehen, mit denen die Schüler*innen das Spiel verlassen haben könnten.

4. Praktische Informationen

In diesem Abschnitt werden wir einige der praktischen Aspekte für die Nutzung von Escape Rooms im Klassenzimmer untersuchen.

Escape Rooms beschaffen

Das größte Problem bei der Nutzung von Escape Rooms im Klassenzimmer kann sein, den Raum so zu gestalten, dass er Ihren Bedürfnissen entspricht. Es ist möglich, Spiele von der Stange zu kaufen, die direkt verwendet oder an die Bedürfnisse einer bestimmten Lehrkraft, eines bestimmten Raums oder eines bestimmten Lehrplans angepasst werden können (siehe Abschnitt 5 *Ressourcen*), aber diese sind möglicherweise teuer und für große Klassengrößen ungeeignet.

Eine andere Möglichkeit ist, dass Lehrkräfte ihre eigenen Escape Rooms entwickeln, die relativ kostengünstig, aber zeitaufwendig sein können und spezielle Fähigkeiten oder eine steile Lernkurve erfordern (dies wird in Handbuch 2 untersucht).

Eine dritte Möglichkeit ist die Unterstützung von Projekten, bei denen die Schüler*innen ihre eigenen Escape Rooms erstellen. Das hat eine Reihe von pädagogischen Vorteilen, die bereits erwähnt wurden, erfordert aber wiederum einen größeren Aufwand an Kosten und Zeit (dies ist das Thema des dritten Handbuchs).

Schwierigkeit

Wie bei jedem Spiel ist es wichtig, den Schwierigkeitsgrad eines Escape Rooms auszubalancieren, damit er nicht so schwer ist, dass Schüler*innen frustriert sind, aber auch nicht zu leicht, dass sie gelangweilt sind. Dies kann bei Teamspielen schwierig sein, besonders wenn es verschiedene Fähigkeiten in dem Team oder der Klasse insgesamt gibt. Ein guter Escape Room wird so gestaltet, dass es eine Vielzahl von verschiedenen Rätseln und Levels gibt, sodass jeder mit einer passenden Aufgabe beschäftigt werden kann. Eine weitere Möglichkeit, die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zu bewältigen, ist die Verwendung von Hinweisen und Tipps, die generisch oder auf bestimmte Gruppen zugeschnitten gestaltet werden können. Es

ist immer verlockend frühzeitig Hinweise zu geben, wenn man beobachtet wie Menschen mit einem schwierigen Rätsel kämpfen, , aber dies sollte vermieden werden - es ist der Prozess, mit einem schwierigen Rätsel zu kämpfen und es dann zu lösen, der so fesselnd und befriedigend ist. Werden zu früh Hinweise gegeben, wird dies ruiniert.

Die Herausforderung für die Lehrkraft ist es festzustellen, wann die Spieler wirklich feststecken und wann sie das Knobeln genießen; eine Möglichkeit wäre es, die Spieler*innen dazu zu bringen, nach Hinweisen zu fragen, wenn sie diese benötigen (obwohl dann die wetteifernden Teams sich zurückhalten werden und möglicherweise viel länger feststecken werden als es pädagogisch sinnvoll ist).

Zeitplanung

Die Zeit, die zum Spielen des Escape Rooms Verfügung steht, wird sich auf die Nutzung auswirken. In der Praxis kommen für ein Raum, der 60 Minuten Spielzeit vorsieht, noch zu Beginn die 15-minütige Einweisung, die Nachbesprechung am Ende und Zeit, um zwischen den Spielen aufzuräumen und den Raum wieder herzurichten, hinzu. All dies muss berücksichtigt werden, wenn man darüber nachdenkt, wie das Spiel im Klassenzimmer gespielt werden soll. Natürlich sind kommerzielle Escape Rooms in der Regel etwa eine Stunde lang, in einem Klassenzimmer können aber andere Zeitvorgaben angemessener sein.

Standort und Unterbrechungen

Die Lehrperson sollte sich vorab überlegen wo das Spiel gespielt wird, welche Elemente bereits vorhanden sind und wie das Spiel integriert werden soll. Wenn es zum Beispiel in einem Klassenzimmer gespielt wird, tauchen Fragen auf: Wie werden die Spieler*innen herausfinden, welche Elemente zum Spiel und welche zum Klassenzimmer gehören? Wie werden sie wissen, welche Teile nicht berührt werden sollten und welche frei erkundet werden können? Wenn der Ort ein Klassenzimmer ist, ist es gut, Requisiten zu verwenden, die wie ein Teil des Ortes aussehen, zum Beispiel eine Uhr mit einem versteckten Fach oder ein Rätsel in einer Trinkflasche im Papierkorb.

Es muss auch überlegt werden, ob das Spiel unterbrochen werden könnte (z.B. verspätetes Eintreffen von Schüler*innen, Feueralarm) und welche Auswirkungen eine Unterbrechung auf das Spielgeschehen möglicherweise haben wird.

Physischer Aufbau

Vor dem ersten und nach jedem weiteren Spiel muss der Escape Room wieder so hergerichtet werden, dass er von einer anderen Gruppe gespielt werden kann. Wenn mehrere Gruppen nacheinander spielen, sollte der Wechsel schnell und effizient geschehen. Deshalb ist es wichtig, dass die Lehrkraft ein System haben, das sicherstellt, dass alles an seinem richtigen Platz im Raum ist, dass die Vorhängeschlösser verriegelt sind und dass die Kisten den richtigen Inhalt haben. Dies kann mit Hilfe von aufeinanderfolgenden Karteikarten, einem Raumplan oder einer Checkliste geschehen. Die meisten käuflich erwerbten Spiele werden mit so einem Plan geliefert. Dafür gibt mehrere Optionen (die in Handbuch 2 besprochen werden) aber es ist einfach wichtig, dass ein getestetes System vorhanden ist.

Einweisung

Es ist sinnvoll, ein Standardbriefing für die Spieler*innen zu haben, um sie sowohl in das Format eines Escape Rooms und die Grundregeln des Genres einzuführen als auch an der Er-

zählung des spezifischen Spiels zu orientieren. Dies sollte Gesundheits- und Sicherheitsfragen abdecken (z.B. nicht auf das Bücherregal klettern) und deutlich machen, was zum Spiel gehört - und was nicht (z.B. alles, was über Kopfhöhe oder mit einem Aufkleber drauf ist, gehört nicht zum Spiel). Erwartungen über das akzeptable Verhalten in dem Raum werden festgelegt (z.B. keine rohe Gewalt anwenden), schwierige oder ungewöhnliche Schlösser werden eingeführt und es wird erklärt, was im Falle eines echten Notfalls zu tun ist. Die Einführung der Erzählung kann verbal erfolgen, aber auch kurze Videoeinführungen sind üblich.

Kommunikation

Zur Beobachtung des Spielgeschehens und zur Kommunikation mit den Spieler*innen müssen Voraussetzungen geschaffen werden. Das kann auf verschiedene Weise geschehen. Am einfachsten ist es, wenn die Lehrkraft / die Spielleitung gleichzeitig im Raum anwesend ist (das ist bei Spielen im großen Maßstab oder bei der Verwendung von Fluchtkisten üblich), jedoch kann sich dies darauf auswirken wie stark die Spieler*innen in das Spiel eintauchen- es sei denn die Lehrkraft ist mit einer Rolle selbst Teil des Spiels.

Für kleinere Räume ist es möglich, eine Kamera (wie z.B. ein GoPro) oder ein Smartphone aufzustellen um das Geschehen im Raum zu beobachten, aber für pädagogische Escape Rooms wird dies wahrscheinlich eine unnötige Verkomplizierung sein. Wenn die Lehrkraft im Raum ist, ist die Kommunikation unkompliziert, und wenn nicht, dann kann dies auf verschiedene Weise erreicht werden, z.B. über ein Telefon, ein Walkie-Talkie oder eine Nachricht über ein Tablet oder Smartphone.