

Grundlagen Escape-Room

Eine Gruppe muss - geleitet von einer Rahmengeschichte - eine Mission erfüllen, Ziel ist das Entkommen aus einer schwierigen Situation („ESCAPE“), die Spielenden stellen sich dabei einer Herausforderung oder Gefahr. Escape Spiele sind dem Genre Adventure Games zugeordnet. Es gibt etliche Varianten der Spielidee, die in verschiedenen Szenarien mit unterschiedlichen Materialien realisiert werden: Escape Rooms, Exit-Spiele, Escape-Stories (Bücher), Online Escape-Spiele, Breakout-Edu usw.

Organisatorisch kann man lineare Escape Rooms (sequenziell) von nicht-linearen unterscheiden. Bei ersteren müssen alle Aufgaben in einer vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden. Nicht-lineare Escape-Rooms (offen, parallele Pfade) können sehr komplex sein, da sie es den Spielern ermöglichen, mehrere Hinweise zu finden und verschiedene Rätsel gleichzeitig zu lösen, ohne einem linearen Pfad zu folgen

Das Spiel kann zeitlich begrenzt sein oder als Ziel haben, möglichst schnell durchlaufen zu werden. Es kann auch darum gehen, Punkte im Verlauf des Spiels zu erzielen und diese werden gewichtet und tragen zum Sieg bei. Es kann eine Gruppe gemeinsam spielen oder mehrere Gruppen gemeinsam oder gegeneinander. Varianten können auch im Aktivitätsgrad der Teilnehmenden bestehen, indem vorgegeben sein kann, dass Aufgaben von allen gelöst werden müssen, nur von einer oder wenigen Personen, im Wechsel der Teilnehmenden oder durch Nominierung der Mitspielenden.

Die einzelnen Aufgaben können offen vorgegeben sein, müssen noch gefunden werden, sie sind entweder eindeutig formuliert oder müssen noch zu dekodieren sein. Es gibt diverse Rätsel und Aufgabenformate (schriftlich, grafisch, auditiv, sensorisch, physisch) und entsprechende Lösungsmechanismen. Es kann ein Lösungsfeedback eingebaut sein, dass anzeigt, ob die gefundene Lösung korrekt ist.

Escape-Rooms lassen sich an diversen Orten realisieren, in speziellen Räumen, Klassenräumen, Sporthallen, im Freien, im Wasser usw.

Escape-Spiele können verschiedenen pädagogischen Zielen zugeordnet werden, sie können ausgerichtet sein auf die Förderung von: Gruppendynamik Sozialverhalten, Motivation, Kommunikation, Logik und Problemlösefähigkeit, Körpererfahrung, Kreativität Zeitmanagement, Handlungsplanung etc. In diesem Rahmen ist die Reflexion der Aktivitäten von großer Bedeutung.

Für Escape Rooms gibt es viele mögliche Anwendungsfelder am Lernort Schule. Im außerunterrichtlichen Bereich können sie im Rahmen von Schulfesten, Klassenfahrten oder Wandertagen umgesetzt werden oder auch im Rahmen von AGs. Im Unterricht können sie zur Einführung eines Themas genutzt werden, zur Lernüberprüfung, als Experiment oder als Abschluss. Im Sportunterricht kann ein Escape Room ein Unterrichtsvorhaben darstellen, über mehrere Unterrichtsstunden laufen, gemeinsam mit Schüler*innen geplant, vorbereitet und durchgeführt werden – auch in klassen- und fächerübergreifenden Projekten und unter verschiedenen pädagogischen Perspektiven.

Praxisbeispiel Escape-Room

VORBEMERKUNG:

Dieser Escape Room wurde für das Wuppertaler Schulsportsymposium entwickelt. Bei der Planung waren weder die Gruppengröße noch Vorkenntnisse oder (motorische) Fähigkeiten der Teilnehmenden bekannt. Den Teilnehmenden sollte ermöglicht werden, die Grundidee eines Escape Rooms kennenzulernen und aktiv zu erleben. Für einen Einsatz in Schule sollten entsprechende Modifikationen vorgenommen werden, um insbesondere pädagogische Ziele zu fokussieren.

Spielorte sind eine Einfachsporthalle und eine Umkleidekabine sowie der dazwischen liegende Flur.

Spielmaterial:

- Station Plane: 1 Schwungtuch
- Station Rollbrett: 6 Rollbretter, ggf. Augenbinden / Brillen, 15 Tennisbälle, 15 Positionshalter für Tennisbälle (ggf. kleine Pylonen, Markierungshauben oder Becher), Matten und Bänke zur Markierung des Rollbrettparcours
- Station Säure: 3 Flaschen, 9 Springseilchen, Turnmatten (Säurebadmarkierung)
- Station Becher: ein Klassensatz (Sport-)Stapelbecher und Pappdeckel (Bierdeckel); 3 kleine Kästen als Unterbau für den Becherturm

→ eine Truhe als Passierscheindepot mit Zahlenschloss (vier Ziffern) und Passierscheinen

Außerdem: Stationskarten, diverse Wegmarkierungen und Dekorationsmaterial (z.B. „Warnschilder“, zusätzliches Bau- und Bastelmaterial wie Wäscheklammern für Station 3)

Als zusätzliche Station, die ggf. eingeplant werden kann, ist eine „Kreativstation“ möglich, bei der eine Gruppe für die jeweils anderen eine Aufgabe erstellen kann. Dafür wird entsprechendes Zusatzmaterial bereitgestellt.

Rahmenhandlung:

Die Schulklasse macht eine Betriebserkundung in der Firma „WupperPhysics“, die für ihren herausragenden wissenschaftlichen Standard und die Forschungslaboratorien bekannt ist. Nach der Betriebserkundung beendet der begleitende Physiklehrer den Unterricht und eilt ins Wochenende – denn es ist bereits Freitagnachmittag.

Als die Schüler*innen die Firma verlassen wollen, können sie nicht einfach das Ausgangstor passieren und wenden sich an den älteren Herrn in der Pförtnerloge. Der ruppige Pförtner hält die Gruppe auf und verlangt das Vorzeigen der Passierscheine. Die Schüler*innen erklären, keine Passierscheine zu haben und leider auch keinen begleitenden Erwachsenen mehr. Sie möchten einfach nur raus, weil sie Schulschluss haben und außerdem Wochenende....

Daraufhin grummelt der Pförtner genervt vor sich hin:

Spielerklärung und erste Aufgabenstellung (vorgestellt als eingesprochene Audiodatei):

*„Ja wo gibt es denn sowas?! Hier muss alles seine Ordnung haben! Wir sind schließlich ein Unternehmen mit hochsensiblen Daten, weltbekannten Laboren und kein Tante-Emma-Laden, in dem jeder ein- und ausgehen kann, wie es ihm passt!
Was soll ich denn jetzt wohl mit euch machen...., aber mich fragt ja keiner.“*

Die Passierscheine gibt es im Passierscheindepot der Personalabteilung - und die hätten euch durch euren feinen Lehrer ausgehändigt werden müssen. Aber der is´ wohl lieber in den wohlverdienten Feierabend gegangen – Ha (hämisch)

In der Personalabteilung ist natürlich auch ab Freitagmittag keiner mehr. (lamentiert)

Und ich muss mich jetzt um diesen Kram kümmern.... als ob ich nichts anderes zu tun hätte. Also begleiten kann ich euch nicht; dann müsst ihr jetzt selber zum Passierscheindepot finden. Dafür braucht ihr dann aber den Passierscheindepotzugangscode. (laut betont, dann lautes Seufzen).

Da wir ein bedeutender Weltkonzern mit Hochsicherheitslaboren sind, darf ja nicht jeder Hinz und Kunz einfach den Zugangscod bekommen (wichtig klingend), da hat die Personalchefin in Absprache mit dem Datenschutzbeauftragten und der Arbeitssicherheit einen ausgeklügelten Notfallplan entwickelt – hätte eigentlich nie gedacht, dass man den tatsächlich mal braucht.

Also ich beschreibe euch jetzt den Weg zum Passierscheindepot und unterwegs bekommt ihr den Zugangscod – wenn ihr euch nicht zu dumm anstellt. Da muss man schonmal ein wenig Einsatz zeigen. Passende Anweisungen solltet ihr jeweils vor Ort finden. Mhmmm (nachdenklich) ihr könnt den roten Linien folgen und müsst in die 1. Etage zum Aquarium, dann vor den Schrank 10 und in Laborraum 12 – wenn ihr soweit überhaupt kommt.

Ihr könnt aber auch den blauen Linien folgen, im Labor 23 starten, dann zum Aquarium in der zweiten Etage und hinterher in U6.... Oder auch dem gelben Weg nachgehen, in L3 beginnen, dann durch Labor 36, um dann zum Aquarium in der 3.Etage zu gehen (vor sich hinmurmeln).

Sooo, ich habe Euch das hier mal auf den Zetteln notiert, ihr müsst gucken, ob ihr es schafft bis zum Passierscheindepot zu kommen und dann den Code eingeben und die Passierscheine rausnehmen. (deutlich)

Aber beeilt euch, ich habe schließlich auch Wochenende und bin in einer halben Stunden hier weg – dann ist der Laden dicht!“

Der Pförtner schiebt eine Sammlung kleiner Notizzettel durch den schmalen Ausgabeschlitz im Fenster der Pförtnerloge, aber während er diese nach und nach durchstopft, weht eine Windböe die Zettel über den Hof und unter eine Bodenplane..... Was nun?

Die Schüler*innen beschließen, den Pförtner nicht noch einmal befragen zu wollen, sondern unter die Plane zu kriechen, um die Zettel einzusammeln und die drei verschiedenen Wegbeschreibungen zusammenzustellen.

Die Schüler*innen teilen sich entsprechend der gefundenen Zettel in drei (möglichst gleich große) Gruppen ein, wobei jeweils eine Gruppe dem roten, dem gelben und dem blauen Weg folgt.

Strukturhinweis (siehe auch Organisationsplan):

Im vorliegenden Beispiel durchlaufen die drei Gruppen (I, II, III) nach einer gemeinsamen ersten Aktion (Bodenplane mit Gruppeneinteilung) parallel jeweils die gleiche Art von Stationen bzw. Aufgaben (Säure, Becher Rollbrett). Alle Stationen sind dreifach aufgebaut und werden in jeweils unterschiedlicher aber vorgegebener Reihenfolge durchlaufen. Dadurch hat jede Gruppe individuell die Zeit, die sie zum Lösen der Aufgaben benötigt und die Ausgangssituation an allen Stationen bleibt unverändert, bis die jeweilige Gruppe dort eintrifft.

Aufgabenbeschreibung:

- Bodenplane: „Tauchgang“ unter einem Schwungtuch, um Weghinweise zu finden (eine Codeziffer)
- Rollbrett: Parcours, der ohne Sicht durchfahren wird, dabei Tennisbälle mit Zahlen (zur Berechnung der Codeziffer) einsammeln
- Säure: eine Flasche muss aus einem "Säurebad" gefischt werden, Codeziffer ist in der Flasche
- Becher: Turmhochstapeln bis zur Decke (Stapelbecher), Codeziffer klebt unter der Decke
- Ggf. Kreativaufgabe (Teilnehmende entwickeln selbst eine Aufgabe für andere Gruppen mit Kleinmaterial)

Ziel ist es, dass die Gesamtgruppe einen vierstelligen Code („Passierscheindepotzugangscode“ = PDZC) findet, mit dem sie dann ein Zahlenschloss und somit eine Truhe („Passierscheindepot“) öffnen kann. Der Code kann dabei theoretisch von jeder Gruppe individuell herausgefunden werden oder die verschiedenen Gruppen teilen ihre Ergebnisse miteinander und gelangen gemeinsam zum Code.

Bereits in der ersten Aufgabe (Bodenplane) erhalten die Gruppen die erste Ziffer des Codes. An jeder Station können die Gruppen eine weitere Ziffer finden.

Der Escape Room ist beendet, wenn das Passierscheindepot erfolgreich geöffnet werden konnte und alle Teilnehmenden ihren Passierschein entnehmen konnten und somit das Firmengelände verlassen können.