

HANDLUNGSANLEITUNG

Escape Spiele selbst erstellen

Spannung, Spaß und Spiel - um komplizierte Inhalte zu entdecken oder sich einem Thema anzunähern, eignen sich die aktuell allgegenwärtigen Escape-Spiele. Wie Pilze aus dem Boden sprießen sie als Escape-Rooms, als Brettspiele, als Adventskalender oder im Weiterbildungskontext.

Das Teamspiel gegen die Zeit eignet sich, um schwierige Themen unbefangen anzugehen, eine Kurseinheit aufzulockern oder eine Gruppe als Team zu stärken. Gründe genug, um Escape-Spiele selbst als Lehrperson zu erstellen und passend in Kursen einzusetzen.

Zugegeben: Ein Escape-Spiel plant sich nicht von selbst. Aber hat man nicht den Anspruch, einen kommerziellen Escape-Room nachzubauen, ist auch mit überschaubarem Aufwand ein tolles Konzept realisierbar. Einmal konzipiert, ist ein Escape-Spiel identisch oder abgewandelt in verschiedenen Kursen oder Kontexten nutzbar.

Ziel: Einführung in ein Thema, Teambuilding, Auflockerung einer Kurseinheit, Wissensvermittlung

Benötigtes Material: Papier, Stifte, Karton, Kette, Zahlenschloss, Briefumschläge, ggf. jede Art von weiteren kreativen Materialien

Dauer: 2 Stunden Vorbereitung, 1 Stunde Durchführung, mind. ½ Stunde Reflexion

Grundsätzliches

Ein Escape-Spiel ist eine moderne Form der Schatzsuche oder Schnitzeljagd. Unterschiedliche Aufgaben oder Rätsel ergänzen sich und bauen aufeinander auf, mit dem Ziel je nach Geschichte am Ende entweder aus einem Raum zu entkommen (klassischer Escape-Gedanke) oder auch eine (Schatz-)Kiste zu öffnen.



Gespielt wird in einem großen Team, wobei durchaus einzelne Aufgaben auch alleine oder in Partnerarbeit gelöst werden können. Im Normalfall wird auf Zeit gespielt (klassischerweise eine Stunde), um die Spannung zu erhöhen.

Jedem Escape-Spiel sollte eine Rahmengeschichte zugrunde liegen, die erklärt, warum es notwendig ist, die Rätsel und Aufgaben auf Zeit zu lösen.

Die Aufgaben/Rätsel

Je nach Schwierigkeitsgrad und Komplexität der einzelnen Aufgaben braucht es für ein einstündiges Spiel etwa sechs Rätsel/Stationen. Die Lösungen können linear von einer Aufgabe zu nächsten leiten oder auch erst irgendwann im zeitlichen Spielablauf relevant werden. Zahlreiche Webseiten (siehe "weitere Infos" unten) bieten Anregungen für Aufgaben oder Rätsel, die man weiternutzen darf oder für die eigenen Zwecke anpassen kann. Man kann auch bereits bestehende Aufgaben zu einem Thema aufgreifen und einbinden. Dabei werden nicht alle Rätsel auf einmal präsentiert, sondern im besten Fall bereits vor Kursbeginn im Raum versteckt, damit selbst die Suche nach der nächsten Aufgabe zur Herausforderung wird und die Spannung erhöht.

Die Lösungen können entweder die Lokalität der nächsten Aufgabe verraten (z. B. ein versteckter Umschlag unter einem Stuhl) oder einen Hinweis zur Lösung der nächsten Aufgabe enthalten.

Am Ende tragen die vorangegangenen Aufgaben oder zusammengesammelten Materialien zur Lösung des großen "Endrätsels" bei. Hier muss meist der Code für ein Zahlenschloss geknackt werden, um eine Tür oder eine (Schatz-)Kiste zu öffnen.

Von einer Aufgabe zur nächsten

Es ist bei den Aufgaben und Rätseln in einem Escape-Spiel nicht so sehr relevant, ob alles wirklich durchkomponiert in die Geschichte passt, sondern, dass die Lösungen die Aufgaben sinnvoll verbinden und damit die Spieldynamik unterstützen.



Beispielsweise kann man ein Blatt Papier beidseitig bedrucken, so dass auf der einen Seite eine herkömmliche Aufgabe steht, die die Spielenden zusammenlegen müssen, in Wirklichkeit geht es aber nicht um diese Aufgabe, sondern um das "Bild" dass sich automatisch auf der Rückseite ergibt, das den Hinweis zum nächsten Rätsel bringt.

Möchte man mit einer Aufgabe die erste Stelle für ein Zahlenschloss erarbeiten, ist es nicht notwendig, eine komplizierte Aufgabe zu erdenken. Letztlich kann man eine Aufgabe ohne Zahlenbezug stellen und den Hinweis geben, "die Anzahl der Konsonanten im Lösungswort ergibt die erste Zahl am Zahlenschloss".

Auf diese Weise kann man auch bereits bestehende Aufgaben in das Escape-Spiel einbauen, die alleine für sich gar keinen Spielcharakter besitzen. Durch das "Sequenzieren" der Aufgaben, durch den Einbau in eine Geschichte, durch die Teamarbeit und durch den Zeitdruck steigen aber die Spannung und die Freude an der Bearbeitung.

Das Ende

Bei einem Escape-Spiel tritt das Team gegen die Aufgabe und die Zeit an. Besteht das Team die Herausforderung und schafft die Aufgabe in der vorgegebenen Zeit, ist das bereits ein guter Lohn. War das Ziel des Spiels, aus einem geschlossenen Raum zu entkommen, ist die Freiheit die höchste Bezahlung. Hat man einen Safe/Karton/Schatzkiste präpariert, muss dort aber etwas drin sein, damit kein Frust entsteht. Der Inhalt muss aber keine Großpackung Schokoriegel sein (obwohl die sicher auch gut ankäme...). Es reicht auch eine Glückwunschkarte zur gemeisterten Herausforderung oder Kursmaterial für die weitere Beschäftigung mit dem Thema.

Wichtig bei einem Escape-Spiel ist die Reflexion. Je nach Einsatz, kann dem Spiel eine Supervision folgen, wie das Team zusammengearbeitet hat oder eine Nachbereitung der Inhalte, die im Spiel verarbeitet wurden.

Beispiel:



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Ausgangslage: Start in ein zweitägiges Rhetorik-Seminar

Benötigtes Material: Mehrere Briefumschläge mit Aufgaben, Stifte, einen mit einem Zahlenschloss gesicherten Karton (hier geht z. B. auch ein Zahlenfahrradschloss), zwei Bücher, eine Holzfigur (oder jegliche andere kreative Gegenstände)

Rahmenhandlung: Ihr seid das Wahlkampfteam einer Kanzlerkandidatin. In einer Stunde müsst ihr ihr ein Redepaper bringen, mit dessen Hilfe sie bei einer großen Kundgebung die letzten Unentschlossenen auf ihre Seite bringen will. Das Redepaper ist in einem Safe abgelegt, damit es nicht in die falschen Hände gelangt. Eure Kollegen haben den Safe aber durch verschiedene Rätsel und Aufgaben gesichert, die nur ihr lösen könnt. Beeilt euch, die Zeit läuft ab jetzt!

Aufgabe 1: Füllt mit Hilfe der auf dem Extrablatt angegebenen rhetorischen Mittel das Kreuzworträtsel aus. Die Buchstaben aus den Feldern 2, 7, 13, 14 und 15 zeigen euch den Weg zur nächsten Aufgabe.

Lösung: Die Lösung könnte hier "Stuhl" heißen und unter einem der Stühle im Raum ist dann der Umschlag mit der nächsten Aufgabe versteckt.

Aufgabe 2: In diesem Raum sind drei Gegenstände deponiert, die hilfreich dabei sind, eine gute Rede zu halten. Macht euch auf die Suche, zwei der Gegenstände benötigt ihr erst später, ein Gegenstand weist den Weg zur nächsten Aufgabe.

Lösung: Auf dem Fensterbrett ist eine Note aus Holz deponiert (Es handelt sich um eine Achtelnote, was später noch relevant sein wird). Sie steht für den guten/richtigen Ton einer Rede. Ein Buch zum Thema Körpersprache steht in einem Regal. An einer Pinnwand hängt ein Zettel mit einem Redner-Witz, der für die Prise Humor in einer Rede steht. Auf der Rückseite des Witzzettels befindet sich die nächste Aufgabe.

Aufgabe 3 - 5: Verschiedene Aufgaben rund um das Thema Rhetorik.

Aufgabe 6a: Versucht nun den Code am Safe zu knacken! Der Ton macht die Musik. Ihr habt in der vergangenen Stunde bereits einmal im übertragenen Sinne mit diesem Sprichwort zu tun gehabt. Um die erste Zahl zu erhalten, müsst ihr den entsprechenden Notenwert einstellen.

Aufgabe 6b: In wie vielen Aufgabenstellungen, die ihr nun bearbeitet habt, befindet sich eine Alliteration? Die richtige Antwort bringt euch die Lösung für die zweite Zahl.

Aufgabe 6c: Körpersprache ist ein Zauberwort beim Thema Rhetorik! In welchem Monat hat die Person Geburtstag, die eine wichtige Theorie dazu verfasst hat?

Lösung: Die erste Zahl wäre entsprechend der Achtelnote eine 8. Die zweite Zahl ist entsprechend der Anzahl an Alliterationen zu wählen, die dritte Zahl entsprechend dem Geburtsmonat der Person, die das Buch aus Aufgabe 2 geschrieben hat.

Ende: Mit Hilfe des dreistelligen Codes kann das Zahlenschloss geöffnet werden. Neben einer Beglückwünschung zur gemeisterten Herausforderung, könnte der Karton eine Muster-Rede enthalten, die zur weiteren Bearbeitung im Kurs dienen kann. Ein paar kleine Süßigkeiten oder aber die Entlassung in eine Pause können einen befriedigenden Abschluss schaffen und Zeit und Raum für den informellen Austausch zum Spiel und den Inhalten schaffen.



Quellen und weitere Infos:

Escape-Spiel selbst erstellen:

<https://escaperoomspiele.com/aufbau-escape-room-selber-machen/>

<https://onlineuebung.de/escape-game-selber-machen/>

<https://www.geburtstagsschatz.de/escape-room-selbstgemacht/>

Rätselideen:

<https://escaperoomspiele.com/escape-room-raetsel-typen-und-ideen/>

<https://onlineuebung.de/escape-game-ideen-und-vorlagen/>

<https://idventure.de/escape-room-zu-hause-erstellen-unter-10-teil-i/>

<https://idventure.de/escape-room-zu-hause-erstellen-unter-10-teil-2/>

https://www.deutsches-lehrkraefteforum.de/fileadmin/user_upload/Redakteure%20DLF/Ergebnisse/2017/eisinger_schwarz_breakout_escape_room_2017.pdf

