

## **Methodenbeschreibung: Escape Room Education**

Diese Unterrichtsmethode leitet sich von dem „Trend“ der Escape Rooms oder auch Riddle Rooms ab, welche sich immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Grundsätzlich bedient sich dieser Gedanke dem Bedürfnis nach Rätseln und der Lösung welches wir bereits in unserer Kindheit entwickeln. Unser Aufwachsen ist eine Reihe von zu lösenden Forschungsaufgaben und erfüllt uns deren Lösung mit Stolz, Freude und Zufriedenheit. Der natürliche Forscherdrang steht hierbei im Mittelpunkt.

**Ziel:** „Das Geheimnis ist das Ziel!“ Diese Methode zielt darauf ab die SuS aktiv in den Lernprozess einzubinden. Dies Lernziele müssen hierzu festgelegt und formuliert sein. Es wird ein Thema, eine Aufgabe geschaffen, in welcher der Stoff und die zu erwerbenden Kompetenzen trainiert werden können. Das simulierte „Entkommen aus dem Raum!“ stellt dabei die Lernumgebung und den Rahmen für die SuS.

**Materialien:** Die benötigten Materialien hängen stark von der Form der Aufgabe ab, es kann hier von Virtuellen Escape Rooms bis hin zu zum Beispiel Fächerübergreifenden Aufgaben im und um das Schulgebäude gehen.

- Raum, Virtuelle Räume, Klassenzimmer, Werkstatt oder ganze Schule, aber auch externe Räumlichkeiten sowie Outdoor kann für diese Unterrichtsmethode genutzt werden.
- Verschiedene Rätsel, Puzzles, Schlösser, Zahlen- und Buchstabencodes, Kisten, Truhen, uvm.
- Rätsel Materialien, Smartphones, Blöcke und Stifte, Scheren und Cuttermesser, eventuell Werkzeug wie Schraubendreher oder Zangen und Steckschlüssel, Sägen, Feilen, uvm.
- Timer beziehungsweise Countdown Uhr oder Countdown App
- Belohnung, eine Belohnung kann am Ende für die erfolgreiche Lösung der Aufgabe und das Entkommen aus dem Escape Room angesetzt werden.

**Durchführung:** Eine generelle Beschreibung der Durchführung ist schwer zu verfassen, da dieses Thema derart umfangreich sein kann. Jedoch gibt es bestimmte Punkte welche notwendig sind, um eine reibungslose Durchführung zu gewährleisten.

- 1) Vorbereitung:** Die Lehrkraft oder der Ersteller des Escape Rooms entwirft ein Szenario. Die Rahmenhandlung, also die Geschichte ist unbedingt notwendig, um den Rahmen für die Lösung der Aufgaben darzustellen. Je spannender und packender die Geschichte, desto höher die Motivation der SuS.  
Erarbeiten der Teillösungen, welche gelöst werden müssen, um am Ende aus dem Raum zu gelangen.  
Entwurf der Aufgaben, welche gelöst werden müssen, um die einzelnen Teillösungen zu erhalten.  
Raum vorbereiten und die Rätselaufgaben deponieren.
- 2) Einführung:** Den SuS die Geschichte und die Rahmenhandlung erklären, wichtig ist hierbei auf die notwendigen Regeln hinzuweisen welche notwendig sind, um ein Reibungsloses Spiel zu gewährleisten.
- 3) Aktivität:** Die SuS arbeiten in der Regel in Teams zusammen, um die Rätsel zu lösen und die Hinweise zu entschlüsseln. Dabei müssen sie verschiedene Fähigkeiten wie kritisches Denken, Logik aber auch Aufgaben in Hinsicht auf die Sozialkompetenzen bewältigen.  
Die Lehrkraft überwacht die Fortschritte und bietet bei Bedarf Hilfestellung an.
- 4) Abschluss:** Der Escape Room endet, sobald ein Team den Raum verlassen konnte, also alle Aufgaben gelöst hat oder die vorgegebene Zeit abgelaufen ist.  
Die SuS kommen alle Zusammen und reflektieren Ihre Erfahrungen gemeinsam mit der Lehrkraft.  
Eine gute Methode ist die Verschriftlichung der Erfahrungen der SuS zum Beispiel durch einen Feedbackbogen oder einem Reflexionsbogen um diese zu Sammeln und gegebenenfalls nachbesprechen und auswerten zu können.

### **Quellenauszug:**

Scheller, A. (2020). *Escape -Rooms und Breakouts in der Schule Einsetzen: Themenwahl, Erstellung und Ablauf mit praktischen Beispielen in der Sekundarstufe I*. Persen Verlag, 8-....

Kroker, B. (2019). *Unterrichtsmethoden: Das Klassenzimmer als Escape Room*. Betzold-Gemeinsam für Bildung.  
<https://www.betzold.at/blog/escape-room/>