

## Kurzanleitung zum Workshop »Escape Room – Edu«

**Herkunft:** »[Escape Rooms](#)« (auch »Live Escape Games« genannt) haben sich aus den sogenannten »Escape Games« entwickelt. Letztere sind Computerspiele aus dem [Genre](#) der [Adventuregames](#). Der Spieler muss in einem virtuellen Raum Gegenstände finden, kombinieren und anklicken, um Informationen zu erhalten, die es ihm letztlich ermöglichen, den Raum zu verlassen. Ab 2007 entstanden in Japan dann die ersten »[Escape Games](#)«, die das Spielprinzip in den realen Raum übertragen. In Deutschland etablierten sich »Escape Rooms« ab 2011, zunächst als künstlerisches Experiment, ab 2013 als kommerzielle Variante. Zunehmend verwischen sich die Grenzen zu Geocaching ([Actionbound](#)), [VR](#) und [AR](#). Mittlerweile erwirtschaftet die Branche in Deutschland einen Jahresumsatz von 100 Millionen Euro und hat sich in einem eigenen Verband ([LEAG](#)) organisiert.

**Spielprinzip:** Eine Gruppe von Personen wird in einen Raum gesperrt. Ein Intro in Form eines Textes oder Videos gibt einen Handlungsrahmen vor. Ziel ist es, innerhalb einer bestimmten Zeit alle Rätsel zu lösen, so dass die Gruppe den Raum wieder verlassen kann. Ein Spielleiter überwacht das Geschehen und gibt bei Bedarf Hilfestellungen. Der Spielleiter ist in vielen Fällen per Kamera und Funk von außerhalb zugeschaltet; er kann aber auch selber im Raum anwesend sein und direkt eingreifen.

**Escape Room & Bildung:** Bei »Escape Rooms« im Zusammenhang von Bildung wird auch von »Breakout Edu« gesprochen. Während bei kommerziellen »Escape Rooms« meist der Spaß oder Teambildung im Vordergrund steht, geht es bei »Breakout Edus« oft um die (unterhaltsame) Vermittlung von Inhalten. Egal, ob angelehnt an den Unterricht oder als freies Thema: Naturwissenschaften, politische, künstlerische und handwerkliche Inhalte lassen sich in einem »Escape Room« behandeln. »Escape Rooms« können von der Grundschule bis hin zum Gymnasium, Fachhochschulen und der BBS eingesetzt werden. Entwickeln Schüler den Raum wird dabei Teamfähigkeit und das kooperative Arbeiten in Kleingruppen gefördert (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken – [4K-Modell](#)). Texte, Bilder, Videos und Rätsel aller Art lassen sich auch fächerübergreifend anfertigen.

**Zeitlicher Rahmen:** Zunächst muss man entscheiden, wer den »Escape Room« entwickeln soll. Eine einzelne Lehrkraft, ein Kollegium oder Schüler. Naheliegend sind im letzteren Fall natürlich Projektwochen oder eine AG. Aber auch als Bestandteil des normalen Unterrichts lässt sich das Konzept umsetzen. Wenn man gleich zu Schuljahresbeginn der Klasse mitteilt, dass sie als Gruppenarbeit am Ende ein oder zwei kleine Rätsel passend zum Unterricht abzuliefern haben, kann die Entwicklung parallel zum normalen Betrieb laufen. Tasten Sie sich mit Micro-Escape-Rooms nach und nach an größere Aufgaben heran.

**Räumlicher Rahmen:** Welcher Raum steht für den »Escape Room« zur Verfügung? Kann er über mehrere Tage genutzt werden oder muss zwischendurch abgebaut werden? Wie viele Personen passen gleichzeitig in den Raum? Muss der zu erwartende Zustrom von Besuchern über eine vorherige Anmeldung geregelt werden? Kann der Raum nicht leergeräumt werden, hilft ein eindeutiges Symbol, dass auf alle Gegenstände geklebt wird, die Teil des »Escape Room« sind. Wirklich einsperren dürfen Sie natürlich im schulischen Kontext niemanden.

**Erzählerischer Rahmen:** Sollen die zu lösenden Rätsel nicht einfach unverbunden nebeneinanderstehen, muss man sich eine Rahmenhandlung ausdenken. Der Klassiker des Genres ist

49 das Forschungslabor, in dem eine Seuche ausgebrochen ist. Aber für die Schule bieten sich  
50 natürlich auch ganz andere Szenarien an:

51  
52 Referat: Dein Hund hat Dein gerade fertig gewordenen Referat für morgen zerfetzt und die  
53 Teile überall im Raum versteckt. Das gibt Ärger, hast Du doch schon bei den letzten beiden  
54 Abgabeterminen behauptet, dass Dein Hund das Referat gefressen hätte. Nochmal glaubt Frau  
55 Meier, Deine Klassenlehrerin, Dir das bestimmt nicht.

56  
57 Kunst: Die Schule möchte ein Bild des berühmten Malers Xaver Schmidt kaufen. Doch es  
58 gibt Gerüchte, dass es sich um eine Fälschung handelt. Weise nach, dass das Bild echt ist.  
59 Stimmen die Farben, die Komposition?

60  
61 Informatik: Das WLAN in der Schule funktioniert nicht mehr. Herr Müller, der als einziger  
62 das Passwort kennt, ist nicht erreichbar. Löse mit Hilfe alter Diskettenlaufwerke, RGB-  
63 Zahlen, binären Zahlen und Lego-NXT-Robotern das Problem ...

64  
65 Klassenfahrt: In einer Stunde geht es auf Klassenfahrt. Aber wo ist nur die Fahrkarte hin?

66  
67 Mehr Ideen unter: <https://escaperoomspiele.com/missionen-fuer-deinen-diy-escape-room>

68  
69 **Rätsel entwerfen:** Im nächsten Schritt geht es an die Entwicklung der Rätsel. Die Rätsel soll-  
70 ten fair sein, meint: man sollte kein Spezialist für abseitige Wissensgebiete sein müssen, um  
71 die Lösung finden zu können (es sei denn, die Lösung wurde im Unterricht behandelt ...).  
72 Sind die Rätsel nur analog oder nur digital? Am reizvollsten ist meistens eine gute Mischung  
73 der beiden Formen. Im Idealfall passen die Rätsel und ihre Verstecke zur Rahmenhandlung  
74 (zum Beispiel ein Laborkittel, in dem sich ein Rätsel findet). Soll der »Escape Room« mehr-  
75 fach hintereinander gespielt werden, muss man das beim Entwerfen der Rätsel natürlich be-  
76 rücksichtigen. Hier ein paar Ideen:

77  
78 **Zahlen, Symbole & Buchstaben:** Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, Zahlen oder  
79 Buchstaben durch andere Zeichen zu ersetzen. Eines der bekanntesten Verfahren ist die so ge-  
80 nannte Cäsar-Chiffre, in der man die Zeichen eines geordneten Alphabets um eine bestimmte  
81 Anzahl zyklisch nach rechts verschiebt. Das Freimaurer-Alphabet ersetzt die gesuchten Buch-  
82 staben durch Symbole (vgl. [cryptii.com](http://cryptii.com)). Bei der Buch-Verschlüsselung verweisen die ange-  
83 gegebenen Zahlen auf die Seiten, Zeilen und Buchstabenposition eines bestimmten Buches. Bei  
84 einem eigenen Text/Gedicht könnten die jeweils ersten Buchstaben einer Zeile das Lösungs-  
85 wort ergeben. Die Fleißnersche Schablone verwendet eine Schablone, um Stellen im Text  
86 hervorzuheben ([www.youtube.com/watch?v=zPh8eVSAPvk](http://www.youtube.com/watch?v=zPh8eVSAPvk)). Denkbar wäre auch der Einsatz  
87 der Braille-Schrift oder Computerschriften wie »Wingdings«, die Buchstaben in Bilder um-  
88 wandeln ([www.dafont.com/ancient-egyptian-hieroglyphs.font](http://www.dafont.com/ancient-egyptian-hieroglyphs.font)).

89  
90 **Fotos & Bilder:** Fotos und Bilder eignen sich gut, um darin Informationen zu verstecken.  
91 Warum nicht im Poster eines Periodensystems ein Rätsel platzieren? Ein Foto könnte das in-  
92 nere des Escape Rooms zeigen, aber es ist ein zusätzlicher Gegenstand vorhanden. Symbole  
93 auf einem Bild ergeben eine Rechenaufgabe, es fehlt aber ein Symbol. Durch Logik findet  
94 man das Symbol heraus und kann die Rechenaufgabe lösen. Bei einem Bildlabyrinth muss  
95 man einem Pfad folgen, um am Ende des Weges zur richtigen Zahl zu kommen. Es könnte  
96 aber auch die Anzahl eines bestimmten Symbols auf dem Weg zum Ziel gefragt sein (Bei-

97 spiel: <https://escaperoomspiele.com/weihnachtliche-adventsratsel/>). Eine Form der visuellen  
98 Kryptographie ist der Einsatz von Störmustern ([www.3d-foto-shop.de/pi8/pd84.htm](http://www.3d-foto-shop.de/pi8/pd84.htm)). Stehen  
99 Laptops zur Verfügung, kann man Bildrätsel entwerfen, die sich nur am Rechner lösen lassen  
100 (weil man zum Beispiel sehr tief ins Bild hineinzoomen muss). Beliebte ist auch die Frage  
101 nach der Anzahl der Quadrate: <https://www.youtube.com/watch?v=9Caq04qH0-s>.

102  
103 **Texte:** Es gibt viele nützliche Werkzeugen, die einem dabei helfen, einzelne Worte oder gan-  
104 ze Sätze zu verstecken. Ein Klassiker ist das **Rebus** (<https://www.festisite.com/rebus>), erfun-  
105 dene Smartphone-Nachrichten erzeugt man mit <http://iphonefaketext.com>, eine fiktive Zei-  
106 tung mit [www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp](http://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp), gefakte Eintrittskarten erzeugt  
107 die Webseite [tickets.kadsoftwareusa.com](http://tickets.kadsoftwareusa.com). Mit »Ascgen 2« verwandelt man ganze Bilder in  
108 Text. Für gezieltes Platzieren von Textzeilen wäre aber etwas Nachbearbeitung mit »Gimp«  
109 oder ähnlichen Programmen nötig. Gut einsetzbar sind Kreuzworträtsel, in denen man be-  
110 stimmte Felder vorab als Lösungswort markiert ([www.suchsel.net](http://www.suchsel.net)).

111  
112 **Ton & Video:** Statt mit Text lassen sich manche Fragen auch als Ton- oder Videodatei stel-  
113 len. Auf einem fiktiven Anrufbeantworter (in Form eines Tablets oder alten Smartphones)  
114 finden sich wichtige Informationen. Rätsel- und Scherzfragen werden als Audiodateien aufge-  
115 nommen. Wie wäre ein Morse-Code mit der eigenen Stimme? Oder nur die Wellenform-Ab-  
116 bildung des SOS-Signals? Videos in Form eines »Erklärfilms« enthalten entweder direkt eine  
117 Rätselfrage oder es geht nur um den Time-Code an einer bestimmten Stelle (andere Zahlen-  
118 rätsel, die vorher gelöst werden müssen, verweisen zum Beispiel auf den Time-Code). Ton  
119 und Video können natürlich auch ganz rätselfrei dazu verwendet werden, die Rahmenhand-  
120 lung multimedial zu erzählen.

121  
122 **Boxen & Verstecke:** Mit vergleichsweise einfachen Mitteln lassen sich eigene Boxen und  
123 Verstecke bauen. Es gibt eine große Community, die sich mit dem Thema »Lego Puzzle Box«  
124 beschäftigt ([www.youtube.com/watch?v=KKGe3Lp3N7E](http://www.youtube.com/watch?v=KKGe3Lp3N7E)). Eine Box aus Pappe könnte zum  
125 Beispiel so aussehen: [www.youtube.com/watch?v=Wa7iY04HPAs](http://www.youtube.com/watch?v=Wa7iY04HPAs). Oder soll es ein ganzer  
126 Tresor sein: [www.youtube.com/watch?v=ciyHDFWbz0Q](http://www.youtube.com/watch?v=ciyHDFWbz0Q). Der Autor Dan Brown hat sich ein  
127 Versteck namens »Cryptex« ausgedacht. Zahlreiche Bastler haben sich davon inspirieren las-  
128 sen: [www.youtube.com/watch?v=8k6dHyBwhII](http://www.youtube.com/watch?v=8k6dHyBwhII). Ausgediente Bücher geben ein gutes Ver-  
129 steck ab: <https://kreativfieber.de/diy-buch-mit-geheimfach>

130  
131 **QR-Codes & Internet:** QR-Codes generiert man mit [mal-den-code.de](http://mal-den-code.de). Der QR-Code kann  
132 direkt die gesuchten Informationen enthalten oder auf eine externe Quelle verweisen. Hier  
133 kommen Dienste wie Google Forms ([www.google.de](http://www.google.de)) in Frage, aber natürlich auch Learnin-  
134 gApps ([learningapps.org](http://learningapps.org)), H5P ([h5p.org](http://h5p.org)), LearningSnacks ([www.learningsnacks.de](http://www.learningsnacks.de)) oder  
135 Genially ([kms-b.de](http://kms-b.de)).

136  
137 **Informatik:** Ein programmierbarer Roboter wie »Lego Mindstorms EV3« zeichnet eine Zahl,  
138 aber nur, wenn vorher in einer Schleife der fehlende Wert für den Schleifendurchgang einge-  
139 tragen wurde. Mit Computerspiel-Systemen wie zum Beispiel »Minetest« oder »PaC-DK«  
140 ([www.adventure-creator.com](http://www.adventure-creator.com)) können digitale Rätsel hergestellt werden. Wie lassen sich  
141 »Augmented Reality« (»metaverse« - [studio.gometa.io](http://studio.gometa.io)) oder Virtual Reality  
142 (<https://cospaces.io/edu>) in einen »Escape Room« integrieren? Was ist alles mit beschreib-  
143 baren »NFC-Tags« oder **Strichcodes** möglich? Und natürlich alle möglichen Rechen- und  
144 Umwandlungsaufgaben mit Binär-, Hexadezimal und Dezimal-Zahlen.

145 **Diverses (ungeordnete Sammlung):** Elektro-Technik: Farbcodierung auf Widerständen ·  
146 Gegenstände einbauen, die gar nichts mit dem Rätsel zu tun haben · Spiegelschrift verwenden  
147 · Spiegel/Fensterscheiben anhauchen, um Schriftzeichen sichtbar zu machen · mit UV-Stiften  
148 und -Taschenlampen arbeiten · Tasten-Anordnung auf Taschenrechnern/Smartphones als Hin-  
149 weise nutzen · Tasten auf einer Computertastatur austauschen (ergibt Passwort o. ä.) · Luft-  
150 ballon mit Inhalt (muss zerstoßen werden, um an die Buchstabenschnipsel zu kommen · wel-  
151 che Objekte im Physik-, Biologie- und Chemieraum gibt es, die zweckentfremdet werden  
152 könnten (Magnete, Reagenzglas zum Mischen von Farben, Waagen, ...) · Zahlen falten:  
153 ([www.youtube.com/watch?v=JLQGt27ZV\\_0](http://www.youtube.com/watch?v=JLQGt27ZV_0)) · ein Puzzle aus Papier, das zusammengesetzt  
154 werden muss · Scherenschnitt (<https://escaperoomspiele.com/weihnachtliche-adventsraetsel>)

155  
156 Noch mehr Ideen unter: <https://escaperoomspiele.com/escape-room-raetsel-typen-und-ideen>  
157 <https://www.keslerscience.com/escape-room-puzzle-ideas-for-the-science-classroom>

158  
159 **Aufwand:** Welchen Aufwand man bei der Gestaltung der Rätsel treibt, hängt natürlich von  
160 Faktoren wie zur Verfügung stehende Zeit, Schulfach und Schulform ab. In der Kunst legt  
161 man vielleicht mehr Wert auf ein gutes Design, an der BBS könnte man möglicherweise eige-  
162 ne Truhen mit Zahlenschlössern bauen und elektrotechnische Geräte entwickeln. Wie wäre es  
163 mit einem »Escape Room« für den Fremdsprachenunterricht?

164  
165 **Rätsel abstimmen:** Bauen die Rätsel linear aufeinander auf oder können sie in beliebiger  
166 Reihenfolge gespielt werden, um zum Ziel zu kommen? Ein Ablaufplan ([Mindmap](#)) hilft bei  
167 der Strukturierung und verhindert, dass man sich irgendwann selber nicht mehr an die Lösun-  
168 gen erinnert. Die vorgesehene Spieldauer Ihres »Escape Room« sollte nur in Ausnahmefällen  
169 30 Minuten überschreiten. Unbedingt daran denken, einen (besser mehrere) Beta-Test mit  
170 unvoreingenommenen Personen durchzuführen und die Rätsel bei Bedarf anpassen.

171  
172 **Fertige Vorlagen:** Ob als rein digitale Variante in Form von Webseiten und Apps, in analo-  
173 ger Form zum Ausdrucken oder als Brettspiel – für jeden Geschmack gibt es etwas:

174  
175 [www.unterrichtsmaterial.ch/arbeitsblatt/177047](http://www.unterrichtsmaterial.ch/arbeitsblatt/177047) | [www.escape-climate-change.de](http://www.escape-climate-change.de)  
176 <https://escaperoomunterricht.wordpress.com/bucherei-bibliothek-escape-room>  
177 [www.bz-niedersachsen.de/escape-room.html](http://www.bz-niedersachsen.de/escape-room.html) | <https://escapefake.org>  
178 [http://go.smarttech.com/2015\\_dach\\_promo\\_edblog\\_unterrichtsmethode\\_breakout](http://go.smarttech.com/2015_dach_promo_edblog_unterrichtsmethode_breakout)  
179 [www.medienpaedagogik-praxis.de/2019/09/17/break-out-konzept-fuer-workshops](http://www.medienpaedagogik-praxis.de/2019/09/17/break-out-konzept-fuer-workshops)  
180 <https://escaperoomthegame.com/de-de> | <https://idventure.de> | [www.breakoutedu.com](http://www.breakoutedu.com)  
181 [www.escaperoombuilder.com/en/cms/non-profit-license](http://www.escaperoombuilder.com/en/cms/non-profit-license) | [www.escape-team.de](http://www.escape-team.de)  
182 <https://lehrermarktplatz.de> | [www.teacherspayteachers.com](http://www.teacherspayteachers.com) | <http://data-run.de/oe>

### Weiterführende Informationen und Internetquellen:

183  
184  
185  
186 <https://www.multimediamobile.de/escape-room-sued.html> (Fortbildung)  
187 <https://www.multimediamobile.de/sued-escape-room.html> (Materialien)  
188 <https://sites.google.com/view/escape-room-im-unterricht/home>  
189 [www.attila-products.de/?p=2687](http://www.attila-products.de/?p=2687) | <https://onlineuebung.de/escape-game-ideen-und-vorlagen>  
190 <https://www.politische-jugendbildung-et.de/projekt/general-solutions/#das-escape-game>  
191 [https://padlet.com/oliver\\_zirwes/phlmvm8d18p0](https://padlet.com/oliver_zirwes/phlmvm8d18p0)  
192 [www.cryptool.org/de](http://www.cryptool.org/de) | <https://padlet.com/klassenkrepel/i5u1xelmnju6>