

## 1. Escape Games im Unterricht

### Escape Games im Unterricht - Alles nur Spielerei?

Natürlich ist diese Frage berechtigt und wurde mir auch schon häufig gestellt. Wenn wir also kurz einen Blick auf die Fertigkeiten, die man allgemein bei Escape/Exit Games anwenden muss. In den meisten Fällen muss man innerhalb einer Rahmengeschichte Probleme erkennen und Lösungstrategien entwickeln. Dabei wendet man sein Vorwissen an, erschließt sich neue Informationen, löst motivierende Rätsel und bewältigt praktische Aufgaben. Kommunikation und gegenseitige Absprachen sind ebenfalls wichtig, es ist also auch Teamarbeit gefragt. Das kommt doch irgendwas bekannt vor. Alle genannten Aspekte finden sich unter den Kennzeichen eines modernen, kontext- und kompetenzorientierten Unterrichts wieder. Escape Games im Unterricht oder „Classroom Escapes“ sind also definitiv nicht nur Spielerei, sofern ihnen didaktisch-methodischen Überlegungen zugrunde liegen. Schauen wir uns nun einmal an, was man für eine gelungenen Classroom Escape braucht.

### Die Basiszutaten für einen Classroom Escape?

Classroom Escapes gibt es in vielen verschiedenen Formaten. Von aufwändigen 60-Minuten Life Escapes mit einer Vielzahl von Schlössern und praktischen Gimmicks, über kleine Escape Stories für Zwischendurch bis hin zu rein digitalen Escapes. Alle Formate haben dabei vier grundlegende Elemente.

#### *Der Fachinhalt*

In jedem Classroom Escape geht es um die Schülerinnen und Schüler (SuS\*) ihr Fachwissen und ihre Fachkompetenzen anzuwenden, um bestimmte Aufgaben zu bewältigen. Je nach Rätselaufgabe ist es mehr oder weniger offensichtlich, welches Fachwissen benötigt wird. Grundlage für die Gestaltung dieser Aufgaben ist natürlich der Lehrplan des jeweiligen Faches und die darin beschriebenen Kompetenzen. Auch bei den Classroom Escapes beginnen die didaktischen Überlegungen also beim Fachinhalt. Genau wie bei den Escape Games sollte es für die gestellten Rätsel und Aufgaben Hilfsmechanismen geben, welche die SuS\* bei Bedarf selbstständig oder durch die Lehrkraft aktivieren können. Dadurch ergibt sich hervorragend die Möglichkeit einer Differenzierung innerhalb der Lerngruppe. Aus Schülerperspektive kann es in Classroom Escapes sowohl darum gehen, zuvor im Unterricht erworbenes Wissen anzuwenden zum Beispiel als Abschluss einer Unterrichtssequenz zu einem bestimmten Thema, oder auch im Rahmen des Escapes sich neues Wissen anzueignen.

#### *Die Story*

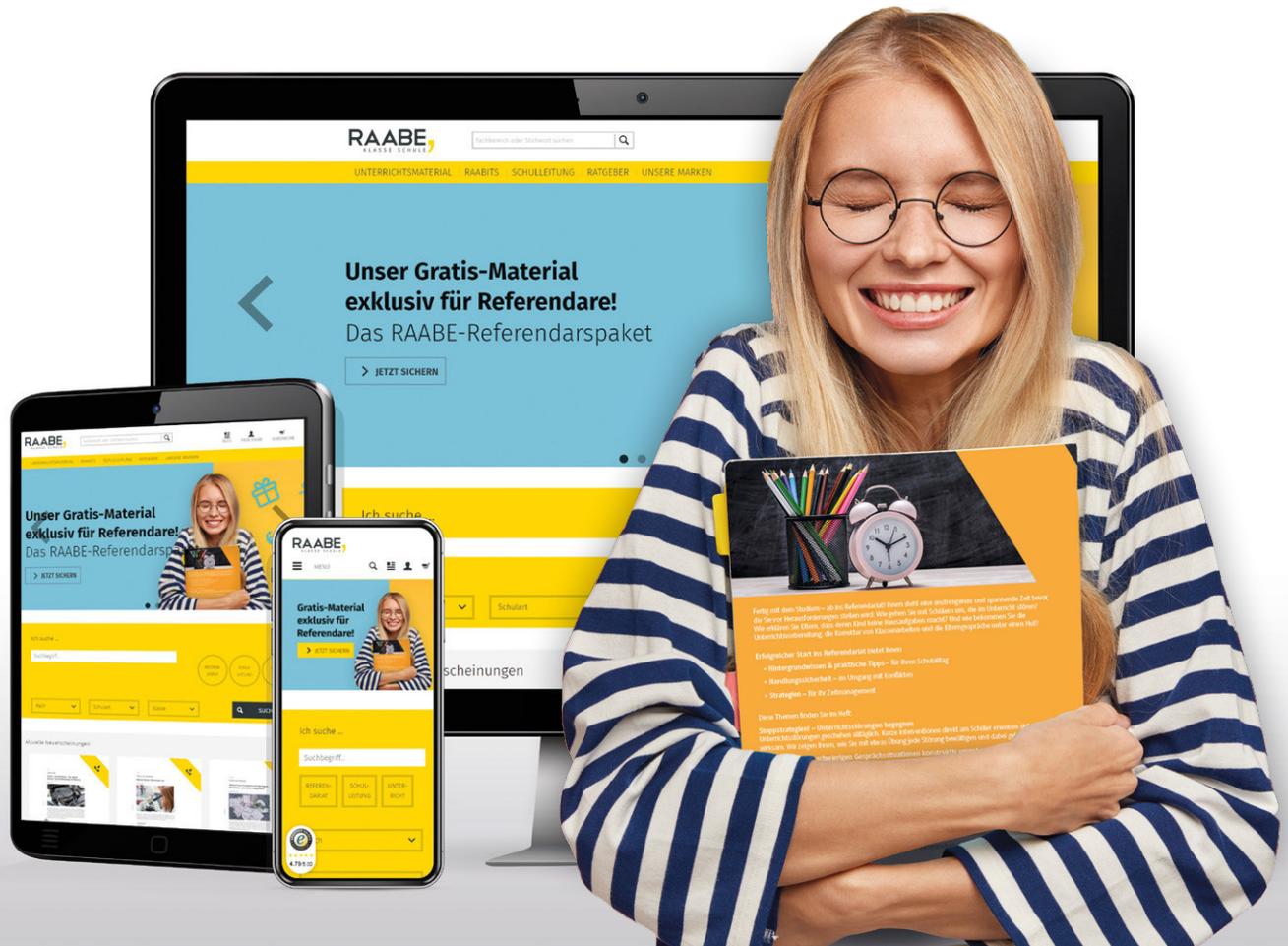
Allen Escape Games ist gemein, dass innerhalb einer bestimmten Zeit etwas bestimmtes entweder erreicht oder verhindert werden muss. Durch eine kleine Rahmengeschichte werden die Rätselaufgaben und die übergeordnete Problemstellung in einen Kontext gestellt. Im Rahmen der Story wird die Ausgangssituation des Escapes geklärt,

- **WER** etwas tun muss um
- **WAS** zu erreichen und in
- **WELCHER ZEIT** dies geschafft werden muss.

Nach Möglichkeit sollte die Geschichte für die SuS\* nachvollziehbar und eine Anbindung an ihren Lebensalltag und/oder die eigene Schulwelt haben. Ebenso ist es aber auch spannend die SuS\*, die Story aus der Perspektive einer anderen Person erleben zu lassen und dabei in die Richtung einer

# Sie wollen mehr für Ihr Fach?

## Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



**Über 4.000 Unterrichtseinheiten**  
sofort zum Download verfügbar



**Sichere Zahlung** per Rechnung,  
PayPal & Kreditkarte



**Exklusive Vorteile für Abonnent\*innen**

- 20% Rabatt auf alle Materialien für Ihr bereits abonniertes Fach
- 10% Rabatt auf weitere Grundwerke



**Käuferschutz** mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:  
**www.raabe.de**