

ESCAPE ROOM IM UNTERRICHT

Ein Framework für co-kreative Lernsettings *Gamification · Partizipation · Prozesslernen*

Escape Rooms faszinieren Lernende aller Altersstufen. Dieses Framework bündelt zentrale Erkenntnisse und Gelingensbedingungen für die Entwicklung eines Escape Rooms als Unterrichtsprojekt. Schüler:innen gestalten dabei eigenständig Story, Rätsel und Ablauf; das thematische Feld kann von der Lehrperson vorgegeben oder gemeinsam mit der Lerngruppe gewählt werden. Die Rolle der Lehrperson beschränkt sich auf gezielte Impulse und Orientierungshilfen, während die konzeptionelle und kreative Ausarbeitung bewusst in der Verantwortung der Schüler:innen liegt.

1. Rahmen klar definieren*

Zeit: 45–60 Minuten (Escape-Phase ca. 40 Min)

Gruppengröße: 8–15 Schüler:innen → wieviele Personen können wirklich beschäftigt werden?

Teams: z.B. 3 parallel agierende Teams

Setting: analog, digital oder hybrid

Timer: sichtbar (zentrale Orientierung!)

→ Erfahrung aus „Escape the Equation“:

Eine klare zeitliche und organisatorische Rahmung schafft Freiheit im Prozess.

2. Lernziel vor Spielidee*

Was sollen Schüler:innen durch die Escape Room Entwicklung lernen oder erfahren?

- Fachlich (z. B. Mathematik, MINT, Sprache)
- Überfachlich (Teamarbeit, Problemlösen, Kreativität)
- Prozessbezogen (Planen, Iterieren, Reflektieren)

Die stärkste Wirkung liegt oft im sozialen und kreativen Lernen, weniger im Fachinhalt.

3. Story als roter Faden

- Kurze, klare Einstiegsgeschichte
- Gemeinsame Mission (Warum müssen wir „entkommen“?)
- Story verbindet alle Rätsel logisch
- Optional: Video, Audio, Brief, KI-Unterstützung

Eine einfache, konsistente Story wirkt stärker als eine komplexe Handlung.

4. Rätsel co-kreativ entwickeln

Anzahl: gilt es zu definieren!

Prinzipien:

- Jedes Rätsel basiert auf einem klaren Lerninhalt
- Jedes Rätsel liefert einen Hinweis für das nächste
- Mischung aus Denken, Suchen, Kombinieren

Besonderheit (nach Escape the Equation):

Schüler:innen können Rätsel selbst entwickeln – Lernen durch Gestalten.



5. Material & Medien bewusst wählen

- Schlösser, Boxen, Karten, Codes
- Optional: UV-Licht, QR-Codes, Tablets
- Eigene Materialien herstellen (3D-Druck, Lasercutter)

→ Erfahrung:

Selbst gestaltete Materialien erhöhen Identifikation und Motivation deutlich.

6. Rolle der Lehrperson

- strukturiert den Rahmen
- beobachtet Prozesse
- gibt bei Bedarf gezielte Impulse
- löst keine Rätsel vor

→ *Shift der Rolle:*

Von Wissensvermittler:in → Prozessbegleiter:in.

7. Reflexion ist Pflicht

Leitfragen:

- Was hat im Team gut funktioniert?
- Wo gab es Schwierigkeiten – warum?
- Welche Strategien waren hilfreich?
- Was habe ich gelernt (fachlich / persönlich)?

→ *Zentrale Erkenntnis:*

Der nachhaltige Lerngewinn entsteht nach dem Escape Room.

Kernaussage

Ein schulischer Escape Room ist ein strukturierter Möglichkeitsraum:

Er verbindet Fachlernen mit Kreativität, Verantwortung und Teamarbeit – besonders dann, wenn Schüler:innen nicht nur spielen, sondern mitgestalten.

Lizenz: CC BY-NC-SA 4.0

Referenz: Escape the Equation, EIL4MINT, BG/BRG Viktring