



Escape-Room

Übersicht

- > Einsatzmöglichkeiten
- > Organisation
- > Besonderheiten im Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation
- > Digitale Modifikationsmöglichkeiten
- > Literatur und Links

Einsatzmöglichkeiten

Die Integration eines Escape-Rooms in das Unterrichtsgeschehen orientiert sich an der Vorgehensweise der bekannten Gesellschaftsspiele oder Eventräume.

Ein Escape-Room (oder auch Breakout-Room oder Classroom Escape) hat zum Ziel, dass die Teilnehmenden gemeinsam als Gruppe in einer vorgegebenen Zeit bestimmte Rätsel lösen, um ein zu Beginn definiertes Ziel (z.B. das Entkommen aus einem Raum oder das Öffnen einer Schatztruhe) zu erreichen.

Dieses Spiel lässt sich gut in den Unterrichtsalltag integrieren. Es eignet sich gut zur

- Förderung von **Kooperation** und **Kommunikation**
- Förderung von **Problemlösestrategien**
- Förderung der **Motivation**

Ein Escape-Room kann sowohl zum **Einstieg** in eine Thematik als auch zur **Übung** oder **Wiederholung** eingesetzt werden.

Organisation

Die Vorbereitung eines Escape-Rooms verläuft auf zwei Ebenen:

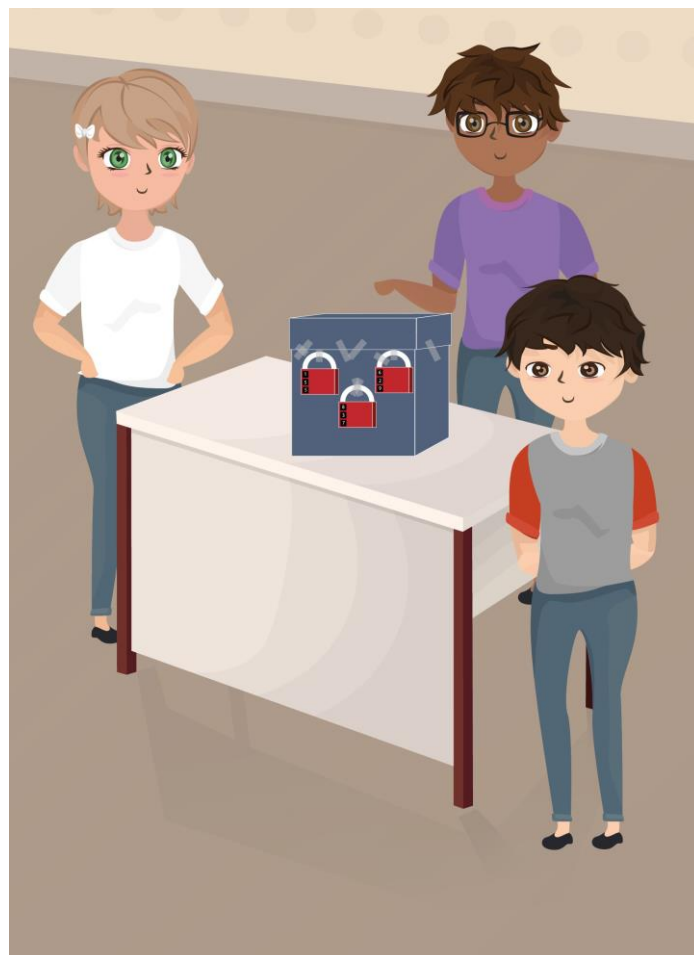
Zum einen muss die Lehrperson die entsprechenden Medien vorbereiten. Hierbei kann es sich zum Beispiel um eine mit Zahlenschlössern verriegelte Schatztruhe handeln, die zum Ende einer Unterrichtsstunde geöffnet werden soll. Die Zahlenkombinationen zum Öffnen der Schlösser erhalten die Teilnehmenden durch das Lösen verschiedener Aufgaben. Zur Steigerung der Motivation kann – wie in dem Beispiel hier – das Öffnen der Schatztruhe in eine das Unterrichtsgeschehen rahmende Geschichte eingebettet werden.

Zum anderen wird eine gewählte Thematik von einer Lehrperson in verschiedene Segmente unterteilt und hierzu müssen jeweils verschiedene Aufgaben (Rätsel) entwickelt werden. Je nachdem zu welchem Zeitpunkt einer Unterrichtsreihe ein Escape-Room eingesetzt wird, greifen die Schüler*innen dabei entweder auf ihr Fachwissen zurück (Bsp.: zur Übung oder Wiederholung eines zuvor gelernten Unterrichtsstoffs) oder sie brauchen weiterführende Hilfen, um die entsprechenden Rätsel lösen zu können (z.B.: zur Erarbeitung einer Thematik).

Wird eine Aufgabe richtig gelöst, so erhält die Gruppe einen entsprechenden Hinweis, der zum Erreichen des Ziels relevant ist – z.B. Zahlen, die in ihrer Gesamtheit einen Code für ein Zahlenschloss ergeben).

Insgesamt können die einzelnen Gruppen gleiche oder unterschiedliche Aufgaben und folglich auch Lösungen bekommen. Folglich ergeben sich vielfältige Möglichkeiten der Differenzierung.

Bei der Gestaltung der Aufgaben ist es wichtig, dass die Merkmale der [Gruppenarbeit](#) und hier vor allem das Erreichen der [positiven Abhängigkeit](#) beachtet werden.





Besonderheiten im Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation

Bei einem Escape-Room stehen vor allem kooperative und damit auch kommunikative Kompetenzen im Mittelpunkt. Folglich ist es wichtig, die entsprechenden [Lernvoraussetzungen](#) zu berücksichtigen und das Setting gemäß den jeweiligen Kompetenzen zu strukturieren.

In jedem Fall ist besonders darauf zu achten, dass

- die Schüler*innen zunächst ein Material erhalten, welches sie aufgrund ihrer sprachlichen Leistungen und entsprechend ihrer [Lernvoraussetzungen](#) gut bearbeiten können. Sprachliche Differenzierung können z.B. durch vereinfachte Texte, den Einsatz von Piktogrammen bzw. Gebärdensprachvideos etc. vorgenommen werden,
- in den Austauschphasen Schüler*innen zusammenarbeiten, die entweder über gleiche sprachliche und kommunikative Voraussetzungen verfügen oder entsprechende Hilfen bekommen, um in einen tragfähigen Dialog zu treten. Neben dem Einsatz von Hörtechnik können hier Gebärdensprachlexika oder Dolmetscher*innen für deutsche Laut- und Gebärdensprache eingesetzt werden.
- Damit die einzelnen Gruppenmitglieder gut miteinander ins Gespräch kommen können ist es wichtig, auf optimale [Kommunikationsbedingungen](#) zu achten. Der Einbezug von etwaigen Nebenräumen, eine Lärmampel sowie eindeutige, zuvor besprochene Regeln sind hier wirkungsvoll.

Digitale Modifikationsmöglichkeiten

Ein Escape-Room lässt sich durch vielfältige digitale Angebote erweitern. Vor allem das Bereitstellen von QR-Codes bietet sich an, den Schüler*innen Aufgaben bzw. Rätsel digital zu präsentieren, indem die QR-Codes mit entsprechenden Videos und/ oder digitalen Lernaufgaben (etwa <https://learningapps.org>) verknüpft sind.

Im Rahmen von Videokonferenzen können die dort oftmals angebotenen Breakout-Rooms auch gut genutzt werden, um einen Escape zu simulieren.

Literatur und Links

- <https://www.raabe.de/blog/unterricht/escape-rooms-im-unterricht-anwendungstipps-und-praxisbeispiele>
- <https://www.betzold.de/blog/escape-room/>
- <https://www.aewb-nds.de/fortbildung/methode-escape-room/>