

# Escape Rooms im DaF-Unterricht

---

Jukić, Christina

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:107343>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-13**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Universität Zagreb  
Philosophische Fakultät  
Abteilung für Germanistik  
Germanistik für das Lehramt

Christina Jukić

Escape Rooms im DaF-Unterricht

Diplomarbeit

Mentorin: Dr. Marija Lütze-Miculinić

Zagreb, Januar 2023

# Inhaltsverzeichnis

## Inhalt

1. Einführung .....	1
2. Guter Unterricht .....	3
<i>Deutsch Lehren Lernen</i> .....	3
a. Handlungsorientierung.....	4
b. Kompetenzorientierung.....	4
c. Lernerorientierung .....	4
d. Lerneraktivierung.....	4
e. Interaktionsorientierung .....	4
f. Förderung von autonomem Lernen.....	4
g. Interkulturelle Orientierung .....	5
h. Mehrsprachigkeitsorientierung .....	5
i. Aufgabenorientierung .....	5
<i>Was ist guter Unterricht?</i> .....	5
1. Klare Strukturierung des Unterrichts .....	5
2. Hoher Anteil echter Lernzeit.....	6
3. Lernförderliches Klima.....	6
4. Inhaltliche Klarheit .....	6
5. Sinnstiftendes Kommunizieren .....	7
6. Methodenvielfalt .....	8
7. Individuelles Fördern .....	8
8. Intelligentes Üben .....	8
9. Transparente Leistungserwartungen .....	8
10. Vorbereitete Umgebung.....	9
3. EduBreakouts.....	10
4. Nützliche Tools.....	16
5. Beispiel des EduBreakouts im Präsenzunterricht .....	22
6. Beispiel des EduBreakouts im Onlineunterricht .....	26
7. Durchführung der Untersuchung und Auswertung der Umfrageergebnisse .....	29
8. Schlusswort.....	36

## 1. Einführung

In den letzten zehn Jahren entwickelten sich Escape Rooms zu einem Freizeitphänomen, das immer populärer wird. Prof. Scott Nicholson von der Universität Wilfrid Laurier in Ontario beschreibt Escape Rooms als eine Herausforderung, in der eine Gruppe das Ziel hat, bestimmte Rätsel und Aufgaben zu lösen, um rechtzeitig aus einem Raum zu fliehen. Als wichtige Eigenschaften eines Breakouts (dt. Fluchtspiel) nennt Nicholson sowohl die Zusammenarbeit und Förderung des Nachdenkens als auch die Zeitnot, die zur hohen Aufregung führt.<sup>1</sup>

Während die Escape Rooms an Popularität gewannen, sahen Pädagog:innen die Möglichkeit ein, klassische Exit Games, bzw. Fluchtspiele, dem Unterricht anzupassen und sie im Unterricht einzusetzen. Demzufolge lässt sich die steigende Popularität der Escape Rooms auch in Schulen bemerken. Unterschiedliche Institutionen bieten kurze Fortbildungen zu diesem Thema an, die auch bei kroatischen Lehrern gut ankommen. Ein Workshop zu diesem Thema weckte auch bei mir das Interesse an Escape Games und aus diesem Grund entschloss ich mich, dieses Thema detaillierter zu erkunden und Breakouts sowohl praktisch im Unterricht auszuprobieren als auch die einschlägige Literatur sorgfältig zu durcharbeiten. In verschiedenen Publikationen sind unterschiedliche Bezeichnungen für die Escape Rooms zu finden. Manche von den Bezeichnungen, die auch in dieser Diplomarbeit als Synonyme benutzt werden, sind: Escape Room, Escape Game, Escape Spiel, Exit Room, Exit Game und (Edu)Breakout.

Um mich mit diesem Thema auseinandersetzen zu können, suchte ich erstmals nach einem theoretischen Rahmen, durch den ich die wichtigsten Eigenschaften eines EduBreakouts einsehen konnte. Sehr nützlich dabei waren *Escape Rooms für den Deutschunterricht*, *Escape @ Home*, *Mysterys Deutschunterricht*, *School Break Handbuch #1* und *Escape Rooms für die Grundschule – Klasse 3/4*.

Durch die Analyse von *Was ist guter Unterricht?* des Autors Hilbert Meyer und *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung* der Autoren Karin Ende, Rüdiger Grotjahn, Karin Kleppin und Imke Mohr lässt es sich nachvollziehen, welche positiven Auswirkungen auf den Unterricht ein pädagogisches Escape Game haben kann. Nach der Erstellung und Durchführung eines EduBreakouts in meinem eigenen Unterricht wurde von den

---

<sup>1</sup> Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=Tqnw7g5iIFQ&t=13s> (Stand: 30.12.2021)

Teilnehmenden eine Umfrage ausgefüllt, deren Ergebnisse und Auswertung ein wichtiger Teil dieser Diplomarbeit sind.

Die Diplomarbeit ist in mehrere Kapitel eingeteilt. Erstens gehe ich darauf ein, welche Kriterien guter Unterricht erfüllen muss. Zweitens beschreibe ich aufgrund der im ersten Teil genannten Merkmale guten Unterrichts, warum pädagogische Escape Rooms als eine gute Unterrichtsmethode gelten können. Außerdem gehe ich auf den Aufbau eines EduBreakouts (dt. Fluchtspieles) ein, wobei dieser Teil auf der Sach- und Fachliteratur basiert, die in den letzten fünf Jahren zu diesem Thema in Deutschland veröffentlicht wurde. Weiterhin bietet dieser Text eine Übersicht über nützliche Tools, die bei der Erstellung eines Escape Games einfach eingesetzt werden können. Danach beschreibe ich zwei der von mir durchgeführten Breakouts, von denen eins online und das andere in Präsenz stattfand. Anschließend stelle ich die Ergebnisse der Umfragen zu den beiden durchgeführten Escape Spielen vor. Schließlich wird die Diplomarbeit kurz zusammengefasst. Es werden auch mögliche Schwierigkeiten hervorgehoben und im Anschluss daran werden die offengebliebenen Fragen genannt.

## 2. Guter Unterricht

Sicherlich ist das Ziel jeder Lehrkraft, guten Unterricht zu leisten, doch die Definition von gutem Unterricht ändert sich im Laufe der Zeit.

Im 19. Jahrhundert wurde die Grammatik-Übersetzungs-Methode (GÜM) entwickelt, die dann in den 80er Jahren des 19. Jahrhunderts in die direkte Methode überging. Die direkte Methode wird oft auch als Vorläuferin der audiolingualen Methode (ALM) genannt. Während sich die ALM in den USA entwickelte, entstand in Frankreich die audiovisuelle Methode (AVM). Es ist wichtig, zu betonen, dass oft keine klaren Grenzen gesetzt werden können, von wann bis wann eine der Methoden benutzt wurde, sondern dass es oft zu Überlappungen kam, da sich der Fremdsprachenunterricht den Bedürfnissen der Lernenden anpasste. Aus so einer Überschneidung entstand in den 50er Jahren die vermittelnde Methode (VM). Die VM wird als eine Mischung von GÜM und ALM betrachtet. Der VM folgte in den 70er Jahren die kommunikative Didaktik (KD), durch die es in der zweiten Hälfte der 80er Jahre klar wurde, dass der interkulturelle Ansatz beim Spracherwerb nicht zu vernachlässigen ist. (Neuner und Hunfeld: 19-106)

Die neueren Forschungsergebnisse zeigen, dass das Spracherlernen effektiver ist, wenn man sich als Orientierung, bzw. Leitlinien, für die Unterrichtsplanung an die didaktisch-methodischen Prinzipien des Fremdsprachenunterrichts hält. Dies beruht darauf, dass der Lernprozess kein einfacher Prozess ist, sondern dass unterschiedliche, vielfältige Prozesse beim Lernen gleichzeitig ablaufen. Manche von diesen Prozessen sind bei allen ähnlich, während andere sehr individuell sind. Genau aus diesem Grund ist es ungenügend, nur eine der oben erwähnten Methoden im Unterricht einzusetzen, besonders wenn es sich um Gruppenunterricht handelt. (Ende et al.:26)

Weiter im Text stelle ich einige Prinzipien vor, die von mehreren Autoren hervorgehoben werden und bei der Planung jeder guten Unterrichtsstunde zu beachten sind. Aufgrund dessen werde ich weiterhin erläutern, inwieweit ein Escape Room, bzw. EduBreakout die Voraussetzungen guten Unterrichts erfüllt.

### *Deutsch Lehren Lernen*

In der sechsten Einheit der Reihe von Fort- und Weiterbildungen vom Goethe-Institut unter dem Namen *Deutsch Lehren Lernen* nennen Karin Ende, Rüdiger Grotjahn, Karin Kleppin und Imke Mohr folgende Prinzipien für den erfolgreichen Unterricht:

a. Handlungsorientierung

Der handlungsorientierte Unterricht soll die Lernenden darauf vorbereiten, dass sie sich in einer authentischen Sprachsituation zurechtfinden können. Dieses Prinzip ist auch das Grundprinzip im GER, der heutzutage als einer der zentralen Referenzrahmen für den Unterricht gilt. (ibid.: 27)

b. Kompetenzorientierung

Kompetenzorientierung ist schon ein Bestandteil des jetzigen Unterrichts und der Unterrichtsplanung geworden. Kompetenzorientierung bedeutet, dass die vorgesehenen Leistungserwartungen in Form von Kann-Beschreibungen präsentiert werden. Wichtig ist es dabei, dass sich auch die Lernenden dessen bewusst sind, was der Lehrende von ihnen erwartet. (ibid.: 28-29)

c. Lernerorientierung

Unter Lernerorientierung versteht man, dass auch die Interessen, Bedürfnisse und Individualität der Lernenden bei der Unterrichtsplanung und Unterrichtsdurchführung in Betracht gezogen werden. Um dieses Prinzip zu beachten, ist eine Vielfalt an Aufgaben und Vorgehensweisen anzubieten. (ibid.: 29)

d. Lerneraktivierung

Lernende, die aktiv am Unterricht teilnehmen, bearbeiten den Lernstoff gründlicher, was zu besseren Lernergebnissen führen kann. Außerdem ergibt sich aus der Lerneraktivierung auch steigende Motivation und Konzentration, was im Unterricht natürlich erwünscht ist. (ibid.: 29)

e. Interaktionsorientierung

Für das Sprachenlernen ist die Kooperation der Lernenden von großer Bedeutung und die Interaktion kann auf verschiedene Arten und Weisen gefördert werden. Beispielsweise können unterschiedliche Sozialformen und Aufgabenstellungen im Unterricht eingesetzt werden, sodass die Lernenden aufeinander reagieren müssen, oder zusammen auf die Lösung kommen müssen. (ibid.: 29)

f. Förderung von autonomem Lernen

Der Unterricht soll die Lernenden dazu anregen, dass sie selbst über ihr eigenes Lernen reflektieren und sich dessen bewusstwerden, wie sie ihre bis zu einem gegebenen Moment gesammelten Erfahrungen beim Lernen der neuen Sprache einsetzen können. (ibid.: 30)

#### g. Interkulturelle Orientierung

Da die Sprache und Kultur eines Landes nicht zu trennen sind, fördert dieses Prinzip die Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse. Das sprachliche Handeln ist durch die Kultur bestimmt und dadurch, dass die Interkulturalität beim Sprachenlernen berücksichtigt wird, werden die Lernenden darauf vorbereitet, in einer authentischen Situation partner- und situationsadäquat zu handeln. (ibid.: 30)

#### h. Mehrsprachigkeitsorientierung

Dieses Prinzip geht davon aus, dass die Lernenden schon eine Fremdsprache können. Die schon gesammelten Erfahrungen können beim Erlernen der deutschen Sprache eingesetzt werden und den Prozess vereinfachen. (ibid.: 30)

#### i. Aufgabenorientierung

Ähnlich wie bei dem Prinzip der Handlungsorientierung stehen die authentischen Situationen auch bei der Aufgabenorientierung im Mittelpunkt. Die im Unterricht eingesetzten Aufgaben sollen so aufgebaut werden, dass sie alltägliche Situationen reflektieren, mit denen die Lernenden im Leben konfrontiert werden könnten. (ibid.: 30)

Die Autoren betonen, dass all diese didaktisch-methodischen Prinzipien nicht getrennt betrachtet werden sollen, sondern dass sie sich aneinanderfügen.

#### *Was ist guter Unterricht?*

In seinem Buch *Was ist guter Unterricht?* beschäftigt sich Hilbert Meyer mit dem gleichen Thema, wobei er folgende zehn Merkmale des guten Unterrichts akzentuiert:

##### 1. Klare Strukturierung des Unterrichts

Meyer nach ist der Unterricht erst dann klar strukturiert, wenn die „Stimmigkeit von Zielen, Inhalten und Methoden“ erreicht wurde. (Meyer: 26) Um die Stimmigkeit zu erreichen, müssen die methodischen Gänge in der richtigen Reihenfolge eingesetzt werden, obwohl keine einheitliche Reihenfolge zu befolgen ist. Gleichzeitig empfiehlt Meyer den methodischen Grundrhythmus des Unterrichts zu beachten, wobei er den Dreischritt *Einstieg-Erarbeitung-Ergebnissicherung* befürwortet. Zur klaren Strukturierung des Unterrichts führt auch die Aufgabenklarheit. Außerdem muss auch die Einnahme der Rollen von den am Unterricht Teilnehmenden klar sein: Sowohl die Lernenden als auch die Lehrenden müssen zwischen ihren Rollen differenzieren und sie annehmen, wobei Meyer folgende Rollen unterscheidet:

- Die (traditionelle) Rolle des Unterrichtenden



- Die (traditionelle) Rolle des Lernenden
- Die Moderatorenrolle
- Die Organisatorenrolle
- Die Rolle eines kritischen Freundes

Um Unklarheiten zu vermeiden, muss die Lehrperson Aktivitäten auswählen, die dem Unterrichtsziel und der Unterrichtsmethode entsprechen. (ibid.: 25-30)

## 2. Hoher Anteil echter Lernzeit

Diesen Aspekt betrachtet der Autor zweifach: Lernzeit als Quantität, aber auch Qualität, d.h. damit der Unterricht gut ist, muss die Lernzeit so produktiv wie möglich genutzt werden. Dies umfasst sowohl die Zeit, in der die Lernenden aktiv am Unterricht teilnehmen, als auch die Zeit, in der die Lehrperson einen Vortrag hält, solange die Lernenden davon einen Nutzen haben. (ibid.: 39-40)

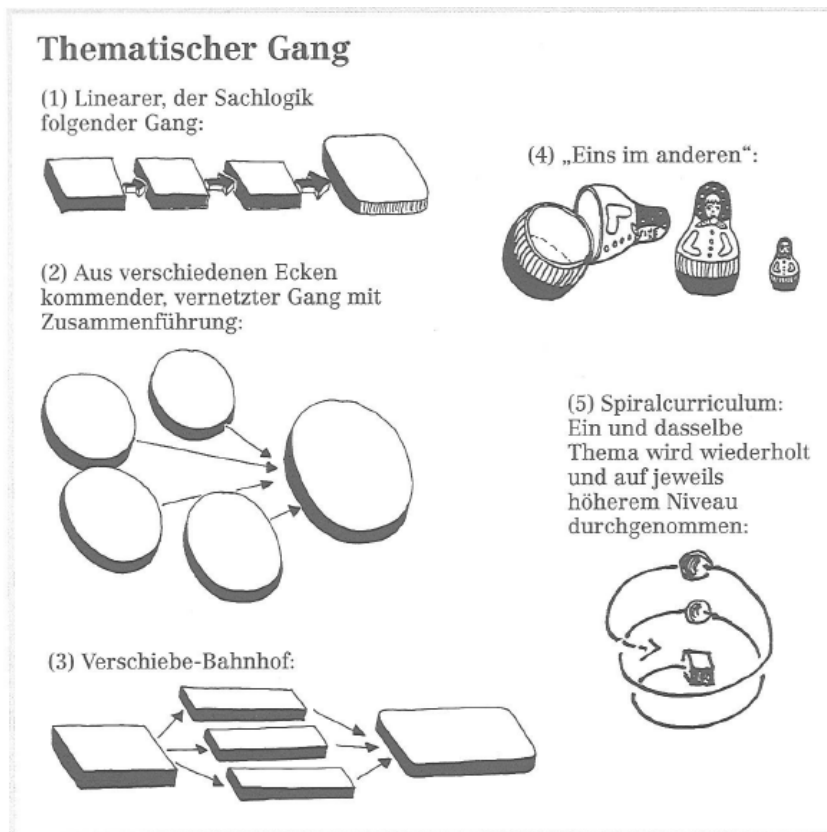
## 3. Lernförderliches Klima

Damit der Unterricht gut bei den Schülern ankommt und die geplanten Unterrichtsziele erreicht werden, ist auch die Atmosphäre in der Klasse zu beachten. Ein lernförderliches Klima entsteht erst dann, wenn sich die Lehrenden und Lernenden gegenseitig respektieren, sich an klare Regeln halten, aber auch gleichzeitig umeinander sorgen. Wichtig ist es auch, dass jeder, der am Unterricht teilnimmt, Verantwortung für den eigenen Lernprozess, aber auch den Lernprozess von den Mitschülern übernimmt, da der Lernprozess in einer Gruppe abläuft und nicht für jede Person separat. (ibid.: 47-49)

## 4. Inhaltliche Klarheit

Die inhaltliche Klarheit kann man nach Meyer durch folgende vier Punkte erreichen:

- a) Verständlichkeit der Aufgabenstellung: Bei der Entwicklung einer Aufgabe muss darauf geachtet werden, dass alle Handlungen der Schüler in dieser Aufgabe im Voraus gut durchdacht sind, wobei es nicht zu vergessen ist, über welche Kompetenzen die Lernenden verfügen.
- b) Plausibilität des thematischen Gangs: Ähnlich wie bei dem methodischen Gang empfiehlt Meyer dem thematischen Gang zu folgen, um die inhaltliche Klarheit des Unterrichts zu behalten. Er stellt dabei fünf auf dem Bild skizzierte Möglichkeiten vor:



(ibid.: 58)

- c) Klarheit der Ergebnissicherung: Gleich am Anfang des Unterrichts soll zwischen den Lernenden und Lehrenden geklärt werden, welche Ziele in der jeweiligen Unterrichtseinheit erreicht werden sollen, sodass am Ende der Einheit überprüft werden kann, ob die Ziele erreicht worden sind. Dies kann man dadurch feststellen, dass man das Gelernte zusammenfasst und wiederholt, Fehlerkorrekturen macht und Ähnliches.
- d) Verbindlichkeit der Ergebnissicherung: Außer der Klarheit hebt Meyer auch die Verbindlichkeit der Ergebnissicherung hervor, was nicht nur dadurch erreicht werden kann, dass die Lehrperson den Lernenden verbindliche mündliche und schriftliche Mitteilungen über ihre Ergebnisse gibt und verbindliche Absprachen mit den Lernenden trifft, sondern auch die Gewissenhaftigkeit, die bei so einer Absprache erwartet wird. (ibid.: 55-59)

#### 5. Sinnstiftendes Kommunizieren

Gerne würde ich hervorheben, dass der Autor dieses Merkmal als einen Prozess bezeichnet, wodurch man erkennen kann, dass man daran immer wieder arbeiten muss, und dass sich der Prozess der Sinnstiftung unvermeidbar immer wieder abwickelt. Das bedeutet: An diesem

Prozess nehmen sowohl Lernende als auch Lehrende teil und als Lehrkraft soll man sich Mühe geben, die Sinnstiftung positiv zu beeinflussen, bzw. zu versuchen, dem Lehr-Lern-Prozess und den darin erworbenen Ergebnissen eine eigene Bedeutung zu geben. (ibid.: 67)

#### 6. Methodenvielfalt

Dieses Merkmal ist eng an die Lernerorientierung gebunden. Bei der Planung des Unterrichts ist es zu beachten, dass man den Lernenden eine Vielfalt an Methoden anbietet, sodass alle die gleiche Möglichkeit haben, am Unterricht teilzunehmen, weil man damit rechnen muss, dass nicht alle Schüler vom gleichen Ausgangspunkt ausgehen und dass sie unterschiedliche Interessen haben. (ibid.: 74)

#### 7. Individuelles Fördern

Wie auch früher genannt, läuft der Lernprozess in einer Gruppe ab und aus diesem Grund ist es oft schwer, alle Schüler gleich zu fördern. Doch auch diese Kompetenz des Lehrenden hebt Meyer als ein Merkmal guten Unterrichts hervor. Individuelles Fördern definiert Meyer als die Kenntnis, unterschiedliche Lernsituationen zu bilden, in denen auch Lernende mit Förderbedarf gleichberechtigt beim Unterricht mitmachen können. (ibid.: 97-98)

#### 8. Intelligentes Üben

Meyer unterscheidet zwischen drei Zwecken vom Üben: Automatisierung, bzw. Festigung, Vertiefung und Anwendung in neuen Bereichen. Je nach Zweck soll man entscheiden, welcher Typ der Übung einzusetzen ist. Als „intelligent gestaltet“ bezeichnet der Autor die Übungsphasen, wenn sie oft genug und durch das Schuljahr gut eingeteilt sind, wenn die Aufgaben dem Lernstand entsprechen, wenn die Lernenden Lernstrategien entwickeln und nutzen und wenn gezielte Hilfestellungen zur Verfügung stehen. (ibid.: 104-106)

#### 9. Transparente Leistungserwartungen

Als einen weiteren wichtigen Punkt, den man Meyer nach in Betracht ziehen soll, um den Unterricht gut zu gestalten, ist auch die Transparenz der Leistungserwartungen. Der Autor widerspricht im Buch der traditionellen Definition der Leistung, die aus Kenntnissen, Leistungsvermögen und Anstrengung der Schüler besteht, weil die Leistung in diesem Kontext dem Autor nach einseitig betrachtet wird. Meyer schlägt eine Definition vor, in der die Lehrperson auch teilweise die Verantwortung für die Leistung der Schüler übernimmt. Seiner Ansicht nach besteht die Leistung aus dem Lernangebot, Leistungsvermögen und Einsatz. Basierend auf dieser Definition, beschreibt der Autor die Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, um Transparenz der Leistungserwartungen zu schaffen: Das Lernangebot muss den

Bildungsstandards angepasst und mit den Schülern klar kommuniziert werden. Außerdem muss der Lehrende nach jeder Evaluation dem Lernenden eine Rückmeldung geben. (ibid.: 113-116)

#### 10. Vorbereitete Umgebung

Der Autor dachte beim Verfassen des Buches sowohl an die intrinsischen als auch an extrinsische Faktoren, die auf den Unterricht Einfluss haben könnten. Damit der Unterricht erfolgreich von der Lehrperson geleitet wird, soll auch die Umgebung beachtet werden. „Vorbereitete Umgebung“ bedeutet für Meyer, eine perfekte Mischung aus guter Ordnung, funktionaler Einrichtung und nützlichem Lernwerkzeug zu schaffen. Diese Kombination führt dann dazu, dass die Schüler:innen das Gefühl haben, dass das Klassenzimmer ihnen gehört, dass sie darin effektiv arbeiten können und dass man den produktiv eingerichteten Raum maximal nutzt. (ibid.: 121-123)

### 3. EduBreakouts

Im vorigen Kapitel wurde erklärt, welche Merkmale guter Unterricht erfüllen soll. In diesem Kapitel werde ich darauf eingehen, was ein EduBreakout ist, welche von den schon erwähnten didaktisch-methodischen Prinzipien und Merkmalen die Durchführung eines Escape Rooms erfüllt und wie man ein Exit Game aufbauen soll.

Gleich wie bei einem Escape Room, das als eine Freizeitaktivität betrachtet wird, besteht auch ein EduBreakout aus einer ganzen Reihe von Aufgaben, die zu lösen sind, um das Endziel zu erreichen. Alle Eigenschaften eines „klassischen“ Escape Rooms gelten auch für das EduBreakout, es wird nur aus anderen Gründen eingesetzt. Jeder Schritt, bzw. jede Aufgabe, muss von der Lehrperson im Voraus gut durchdacht werden, sodass die Teilnehmenden daran nicht nur Spaß haben, sondern auch die vorgesehenen Lernziele erreichen. Doch um das zu schaffen, ist eine gründliche Vorbereitung unvermeidlich.

Der Aufbau des Breakouts fängt normalerweise mit der Auswahl des Themas an. Die Lehrkraft soll erstmals entscheiden, mit welchem Zweck das Breakout im Unterricht eingesetzt wird. Im ersten Handbuch von School Break, einem Projekt, das durch das Programm Erasmus+ von der Europäischen Union finanziert wurde, werden mehrere Möglichkeiten genannt, wie Escape Games in eine Lerneinheit integriert werden können. Sie können benutzt werden, um das Interesse der Lernenden für ein neues Thema zu wecken. Außerdem können sie diagnostisch eingesetzt werden, um zu überprüfen, was noch geübt werden soll, bevor man zum nächsten Thema übergeht. Weiterhin kann man ein Escape Room so verwenden, dass es als Festigung von Wissen dient. Letztendlich sind EduBreakouts auch als summativer Test einsetzbar, um zu kontrollieren, ob die Lernenden die von ihnen erwarteten Kenntnisse erreicht haben.

Nachdem der Zweck festgelegt worden ist, muss sich die Lehrkraft mit dem Lernstoff auseinandersetzen, der im Escape Room bearbeitet werden soll, wobei die Auswahl unbegrenzt ist: durch ein solches Verfahren kann man sowohl literarische Texte als auch grammatische Einheiten bearbeiten. In seinem Buch *Escape Room für den Deutschunterricht* sammelte Stefan Schäfer unterschiedlichste Breakouts, die ohne Anpassungen in den Unterricht einsetzbar sind. Schäfer stellt sieben ausgearbeitete Escape Rooms vor, in denen Märchen, Sagen, Zeichensetzung, Rechtschreibung, Erzähltextanalyse, Verben und Gedichte bearbeitet werden. Aufgrund dieses Beispiels ist das Potenzial der Breakouts im Unterricht und ihre Vielfalt leicht zu erkennen.

Weiterhin soll man bestimmen, welche Art von Escape Room für eine bestimmte Zielgruppe passend wäre. In dem ersten Handbuch von School Break werden EduBreakouts in diese fünf Kategorien eingeteilt:

1. Kleine Gruppe „Flucht aus dem Raum“
2. Große Gruppe „Flucht aus dem Raum“
3. Fluchtboxen für kleine Gruppen
4. Online-Einzelspieler-Escape Rooms
5. Digitale Technologien für Escape Rooms

In kleinen Gruppen durchgeführte Escape Rooms werden in diesem Handbuch als traditionelle Escape Rooms bezeichnet. Gleich wie beim gesellschaftlichen Spiel werden Teilnehmerinnen und Teilnehmer beim EduBreakout in kleinere Gruppen eingeteilt, normalerweise zwischen vier und sechs Mitgliedern, wobei sie die Aufgabe bekommen, aus einem Raum zu fliehen. Der für den Breakout vorbereitete Raum ist meistens ein klassisches Klassenzimmer, kann aber auch ein Konferenzraum, oder ähnliche Räumlichkeiten der Schule sein.

Ein EduBreakout in einer großen Gruppe unterscheidet sich insofern, als mehrere Lernende an dem Escape Room gleichzeitig teilnehmen. Um diese Form des Exit Games durchzuführen, muss man mit einer Gruppe von 15 bis zu 30 Teilnehmenden rechnen können. Hier muss man aber vorsichtig sein und genügend parallele Rätsel vorbereiten, sodass alle die Gelegenheit haben, beim Spiel mitzumachen. Praktisch sind dabei auch Aufgaben, bei denen man menschliche Ketten bilden muss, oder gleichzeitig an mehreren Orten an einem Puzzle arbeiten muss.

Falls die Lehrperson über keinen adäquaten Raum verfügt, um das Escape Room aufzubauen, sind die Fluchtboxen für kleinere Gruppen eine praktische Lösung. Dem Handbuch nach wird diese Form des EduBreakouts auch am häufigsten im Unterricht gebraucht, da es sehr praktisch ist, weil sich dieses Spiel aus einem Klassenzimmer in ein anderes tragen lässt. Die Aufgaben befinden sich in gesperrten Kisten und sind einfach zu duplizieren, sodass mehrere Kleingruppen gleichzeitig am selben Spiel teilnehmen können.

Als nächste Form des Exit Games werden in dem Handbuch digitale Technologien für Escape Rooms genannt. Obwohl es möglich ist, Breakouts ausschließlich analog aufzubauen, werden sie oft mit den digitalen Aufgaben kombiniert, sodass das Spiel im Ganzen abwechslungsreicher wird. Digitale Elemente werden auch in Online-Einzelspieler-Escape

Rooms eingebaut. Diese Art von Breakouts ermöglichte während des Online-Unterrichts aktive Teilnahme jedes einzelnen Schülers per Computer, Tablet oder Smartphone. (vgl. Handbuch #1)

Die zwei letzterwähnten Arten von Escape Rooms zeigten sich als besonders hilfreich in der Corona-Zeit. Das letzte Jahr war eine große Herausforderung nicht nur für die Lernenden, sondern auch für Lehrende, da man sich auf einmal auf den Onlineunterricht umstellen musste. Die Frage, die sich bestimmt jede Lehrkraft stellte, war, wie man den Onlineunterricht interessant gestalten kann. Da EduBreakouts auch vor dem Onlineunterricht beliebt waren und viele Komponenten digital eingebettet waren, ergab sich diese Lernaktivität als passend für diese Form des Unterrichts.

Erst nach der Auswahl dieser drei Elemente (Zweck, Lernstoff und Art des Escape Rooms) ist die Rahmengeschichte zu wählen. Dabei soll beachtet werden, dass die Erzählung das Interesse der Lernenden weckt, bzw. dass sie gern daran teilnehmen. In die Rahmengeschichte werden Aufgaben eingebaut, durch die nicht nur die gewünschten Lernziele erreicht werden, sondern auch schrittweise und der Geschichte entsprechend die Lernenden ans Endziel gelangen. Im nächsten Kapitel gebe ich eine Übersicht über nützliche, bekannte und weniger bekannte Tools, die bei der Erstellung der Aufgaben hilfreich sein könnten. Bei der Gestaltung und Auswahl der Aufgaben muss darauf geachtet werden, dass sie auf die Zielgruppe gerichtet sind, und dass die Unterrichtseinheit gut genutzt wird, d.h. dass die Teilnehmenden genug Zeit sowohl für alle Rätsel haben (bzw. nicht zu viel und nicht zu wenig) als auch für die Einführung und Nachbesprechung. Das Zeitmanagement kann Schwierigkeiten bereiten, aber das kann man bei der Durchführung leicht vermeiden, indem man Hinweise vorbereitet, für den Fall, dass die Teilnehmenden über eine Aufgabe stolpern.

Einige Autoren nennen auch die Möglichkeit, den Lernenden die Gestaltung eines EduBreakouts zu überlassen. Dies funktioniert natürlich nur, wenn die Lernenden sich mit dem Konzept schon vertraut gemacht und bei einem Escape Room mehrmals mitgemacht haben. In meiner Diplomarbeit werde ich nicht detaillierter darauf eingehen, wie man die Schüler dazu anregen kann, ein Breakout selbst aufzubauen, worüber man mehr im School Break Handbuch 3 erfahren kann. (vgl. Handbuch #3)

Empfehlenswert wäre es, das gut durchdachte und gründlich vorbereitete EduBreakout der Rahmengeschichte auch visuell im Klassenzimmer anzupassen. Es muss auch damit gerechnet werden, dass sich die Szenografie schnell aufbauen lässt, da man oft nicht viel Zeit hat, alle

Requisiten auf den vorgesehenen Platz zu bringen. Dies ist auch in Situationen wichtig, in denen mehrere Gruppen hintereinander das gleiche Breakout spielen. Dabei ist es auch zu beachten, dass die Vorhängeschlösser und die Teile der Rätsel nicht vermischt werden, was anspruchlos verhindert werden kann, dadurch dass man eine Checkliste und einen Raumplan im Voraus vorbereitet. Weitere Herausforderungen, die man vor der Planung eines pädagogischen Escape Rooms berücksichtigen soll, sind die Tatsachen, dass die für die Durchführung gebrauchten Requisiten kostspielig sein können, und dass es in Kroatien oft der Fall ist, dass die Lehrkraft keinen eigenen Klassenraum zur Verfügung hat, in dem das EduBreakout vorbereitet und durchgeführt werden kann. Aus diesem Grund muss man sehr detailliert planen, wann und wie das Escape Room im Unterricht eingesetzt werden kann. Eine gute Alternative, wie man diesen Hindernissen entgehen kann, ist die online Version des gleichen Spieles. Ein online Escape Room ist in der Regel kostenlos und man kann es schnell aufbauen, bzw. den Schülern weiterleiten, wobei es zu keinen absichtlosen Änderungen an den Aufgaben kommen kann. Aber eine online Variante benötigt, dass man einen Internetanschluss, bzw. eine feste Internetverbindung und genügend Laptops, Computer, Tablets oder Smartphones zur Verfügung hat.

Nachdem das Spiel aufgebaut worden ist, soll man die Teilnehmenden mit dem Spiel vertraut machen. Sie sollen Informationen darüber bekommen, an welche Regeln sie sich halten sollen, was die Rahmengeschichte ist, welches Ziel sie erreichen müssen, und in welchem Zeitraum alle Aufgaben gelöst werden sollen. Vor der Durchführung soll die Lehrperson auch überlegen, wie sie während des Breakouts mit den Teilnehmenden kommunizieren kann. Um das EduBreakout dem klassischen Escape Room so ähnlich wie möglich zu gestalten, wird in dem School Break Handbuch #1 empfohlen, eine Kamera zu installieren, beispielsweise ein GoPro, und auf diese Art und Weise allen Geschehen im Klassenzimmer zu folgen und bei Schwierigkeiten einzuspringen. Wenn sich der Lehrende nicht im Klassenzimmer befindet, kann er die Lernenden über Telefon oder Walkie-Talkie kontaktieren, bzw. ihnen eine Nachricht über ein Tablet oder Smartphone schicken. (vgl. Handbuch #1)

Damit das pädagogische Escape Room eine gerundete und sinnvoll abgeschlossene Lernzeit wird, und da man es nicht nur aus Spaß durchführt, ist die Nachbesprechung unvermeidbar und aus diesem Grund muss man immer damit rechnen, dass nach dem EduBreakout genügend Zeit für die Reflexion bleibt. Dies ermöglicht den Teilnehmenden, ihre Eindrücke und Emotionen zu äußern und sich gegenseitig mit der Lehrperson auszutauschen, welche Aufgaben ihnen Probleme gemacht haben, und welche Teile vom Escape Room sie als einfach empfunden



haben. Ein solcher Dialog ist nicht nur für die Lernenden, sondern auch für die Lehrenden von großer Bedeutung: Während er der Lehrkraft die Gelegenheit bietet, herauszufinden, was im Unterricht noch bearbeitet werden soll, und welche Wissenslücken bei den Lernenden noch zu füllen sind, gibt dieser Austausch den Schülern die Gelegenheit, über sich selbst und ihre eigenen Kenntnisse zu reflektieren. Diese Unterrichtsphase dient sowohl dazu, dass die Lehrperson erfährt, was sie bei ihrem pädagogischen Escape Room verbessern kann, als auch dazu, dass die häufigen Fehler im Plenum besprochen und geklärt werden.

Doch das sind nicht die einzigen Vorteile der EduBreakouts: Wenn man ein pädagogisches Escape Room in den Unterricht einsetzt, fördert man bei den Lernenden nicht nur das fachliche Wissen, sondern auch ihre Soft Skills. Dadurch, dass sie die Aufgaben als Gruppe erledigen, und dass sie ohne gegenseitige Hilfe das Ziel nicht erreichen können, entwickeln die Teilnehmenden soziale Fähigkeiten. Außerdem wird durch ein Breakout die Fähigkeit der Problemlösung bei den Lernenden gefördert. Sie werden mit zahlreichen Problemen konfrontiert, zu deren Lösungen man nur mithilfe von Querdenken und Kreativität kommen kann. All das muss innerhalb einer begrenzten Zeit bewältigt werden, wodurch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Zeit gut einteilen müssen, damit alle Aufgaben rechtzeitig behandelt werden und letztendlich das Ziel erreicht wird. Gutes Zeitmanagement verlangt in diesem Fall auch Zusammenarbeit und Engagement aller Teilnehmenden, was zur Steigerung der Motivation führen soll. (vgl. Handbuch #1)

Aufgrund der oben genannten Soft Skills lässt sich der Einsatz des Escape Rooms befürworten. Doch außer der Entwicklung der Sozialkompetenzen erfüllt ein EduBreakout auch die im vorigen Kapitel aufgezählten Voraussetzungen guten Unterrichts.

Die Aufgaben des Escape Games sind so aufgebaut, dass die Lernenden authentisch handeln sollen. Sie versuchen, zusammen zur Lösung zu kommen, wobei sie alle Ideen auf Deutsch besprechen. Weiterhin reflektieren die Aufgaben oft alltägliche Situationen, womit sowohl das Prinzip der Handlungsorientierung als auch Aufgabenorientierung beachtet wird. Außerdem wird jede Aufgabe mit einem bestimmten Ziel in das Escape Room eingebettet, wobei man das Ziel in Form einer Kann-Beschreibung darstellt, was als Richtlinie der Kompetenzorientierung gilt. Um das Ziel rechtzeitig erreichen zu können, müssen alle Teilnehmer aktiv in Absprache miteinander teilnehmen und die Vielfalt der Aufgaben ermöglicht das. Damit werden auch die Prinzipien der Lerneraktivierung, Lernerorientierung und Interaktionsorientierung beachtet. Bei dem Aufbau des EduBreakouts hat die Lehrkraft die Möglichkeit, sowohl interkulturelle

Elemente als auch Rätsel, die Kenntnisse einer anderen Sprache verlangen, einzufügen. Damit werden auch die Prinzipien der interkulturellen Orientierung und Mehrsprachigkeitsorientierung abgedeckt. Die Besprechung nach dem durchgeführten Breakout fördert autonomes Lernen, da dies den Lernenden ermöglicht, über das Gelernte zu reflektieren.

Außerdem lässt sich ein Escape Room in unterschiedliche Unterrichtsphasen einbauen, wobei das EduBreakout der jeweiligen Unterrichtsphase anzupassen ist, sodass die Strukturierung des Unterrichts klar ist und, Meyer zufolge, das Üben intelligent eingesetzt wird. Die Rolle der Teilnehmenden ist dabei auch eindeutig: Während die Lehrperson im Hintergrund steht, nehmen die Lernenden sowohl die Moderatorenrolle als auch die Organisatorenrolle an, da sie die Verantwortung für ihren eigenen (Lern)Erfolg und den der anderen übernehmen. Eine große Rolle spielt dabei auch die inhaltliche Klarheit, da alle Aufgaben mysteriös, aber weiterhin verständlich aufgebaut werden und aufeinanderfolgend sein sollen. Um das zu bewerkstelligen, achtet man bei der Gestaltung der Aufgaben auch darauf, dass die Umgebung vorbereitet wird, bzw. dass die Szenografie zum Thema passt, unabhängig davon, ob das Breakout online oder in Präsenz durchgeführt wird. D. h. in einem online EduBreakout wählt man Folien aus, die zum Thema geeignet sind, während man bei einem in Präsenz durchgeführten Escape Game das Klassenzimmer der Geschichte entsprechend einrichtet. Dadurch, dass die Lernenden die ganze Zeit aktiv am Unterricht teilnehmen, erfolgt ein hoher Anteil echter Lernzeit, besonders aus dem Grund, dass auch normalerweise weniger aktive Schüler zur Erfüllung der Aufgabe beitragen. Die Teilnehmenden können die Aufgaben untereinander so einteilen, dass jeder die Chance hat, beim Spiel mitzumachen und seine Stärken zu zeigen. Dies trägt zum lernförderlichen Klima bei und die Methodenvielfalt, die ein pädagogisches Escape Room bietet, ermöglicht dem Lehrenden auch individuelles Fördern. Anschließend sind die Leistungserwartungen so transparent wie möglich, da man erst mit der Erfüllung der Aufgaben und mit einem einzigen, richtigen Code zum Ziel kommen kann. Abschließend kann man feststellen, dass alle erwähnten Eigenschaften des Edubreakouts darauf deuten, dass eine Durchführung des pädagogischen Escape Rooms den Prozess der Sinnstiftung bei den Lernenden höchstwahrscheinlich positiv beeinflussen wird.

#### 4. Nützliche Tools

Die Vorbereitung eines EduBreakouts ist ziemlich zeitaufwändig, doch wenn eine Basis aufgebaut wird, kann man sie mehrfach ausnutzen und der bearbeiteten Unterrichtseinheit anpassen. Unten stelle ich einige Tools vor, die ich bei der Planung meiner EduBreakouts benutzte, oder die ich als besonders hilfreich einschätze.

##### LearningApps.org

Diese Internetseite bietet die Möglichkeit, schnell und mühelos Aufgaben in digitale, interaktive Form umzusetzen. Hier sind auch schon fertige Aufgaben zu finden, die von anderen Lehrkräften erstellt wurden. Man kann zwischen 21 unterschiedlichen Formen von Apps wählen und ich hebe einige von ihnen hervor, die meiner Meinung nach bei jedem EduBreakout verwendet werden können.

**Einfache Reihenfolge:** Diese App kann man leicht bei grammatischen Aufgaben einsetzen, besonders bei Aufgaben, in denen der Schwerpunkt auf der Wortfolge liegt. Der Hinweis oder Code kann dann Teil des Satzes sein, oder die Antwort auf die in der Aufgabe gestellte Frage.

**Audio/Video mit Einblendungen:** Durch solche Aufgaben wird bei den Schülern das selektive Hören gefordert und der gesuchte Code oder Hinweis kann fast unbemerkt ins Video eingebaut werden.

**Gruppen-Puzzle:** Um diese Aufgabe erfolgreich abzuschließen, müssen alle Begriffe der richtigen Kategorie zugeordnet werden. Die Begriffe befinden sich auf den Puzzleteilen und können als ein Wort, Satz oder Bild dargestellt werden. Wenn alle Puzzleteile der richtigen Kategorie zugeordnet werden, ist das Hintergrundbild zu sehen, das als ein Code dienen kann.

**Kreuzworträtsel:** Das digitale Kreuzworträtsel unterscheidet sich nicht von einem klassischen. Den Hauptbegriff kann man als Code gebrauchen, und um den Code zu erreichen, müssen alle gesuchten Begriffe mit Hilfe der Beschreibungen in die richtigen Kästchen eingetragen werden.

**Wortgitter:** Diese App kann man sehr gut bei der Wiederholung des Vokabulars einsetzen. Die Schüler können nach bekannten Begriffen suchen, und wenn sie sie alle gefunden haben, ergeben die restlichen Buchstaben den Code.

Paare-Spiel: Gleich wie bei Memory muss man auch bei diesem Spiel Paare finden. Der Hinweis kann dann in der Benachrichtigung am Ende des erfolgreich abgeschlossenen Spieles, oder in Form unpassender Kärtchen versteckt werden.

Alle Apps kann man gebührenlos benutzen und erstellen. Die Anmeldung ist nur bei der Erstellung neuer Apps notwendig.

### Genial.ly

Genial.ly gewann in dieser Corona-Zeit an Popularität, da es eine kostenlose online Plattform ist, bei der man einfach und mühelos Lerninhalte visuell attraktiv gestalten kann, was besonders während des online Unterrichtes bedeutungsvoll war, da es zu höherer Aufmerksamkeit der Schüler führen konnte. Diese Webseite wurde auch mehrmals bei kurzen online Fortbildungen mit dem Thema Escape Games erwähnt, an denen ich in der Zeit des Lockdowns teilgenommen habe. Die Plattform bietet die Möglichkeit, gewünschte Aufgaben in schon im Voraus vorbereitete online Escape Rooms umzusetzen. Interaktive Elemente sind äußerst leicht einzubauen und die ganze Plattform ist sehr intuitiv gestaltet, wobei die Gestaltung des EduBreakout etwas weniger zeitaufwändig ist.

### Wordwall.net

Ähnlich wie LearningApps bietet Wordwall eine Vielfalt an unterschiedlichen Apps, die schon von anderen erstellt wurden, aber auch die man selbst erstellen kann. Hier kann man zwischen 18 Apps wählen, und falls man sich für ein Abonnement entscheidet, stehen zusätzliche 25 Apps zur Verfügung. Das kostenlose Abo unterscheidet sich von den zwei kostenpflichtigen Abos durch die Anzahl der druckbaren Unterlagen und der Materialien, die man selbst erstellen kann. Manche Formen ähneln oder sind sogar gleich wie diejenigen, die schon bei LearningApps beschrieben wurden (Passende Paare, Wörtersuche, Kreuzworträtsel, Die richtige Reihenfolge) und aus diesem Grund werde ich hier nicht detaillierter darauf eingehen, sondern ich fokussiere mich auf weitere Apps, die bei einem Escape Room einsetzbar sind.

Anagramm: Diese App ermöglicht eine Reihe von Aufgaben, die besonders bei dem Einüben der Rechtschreibung nützlich sein können. Buchstaben der Begriffe, die durch das Breakout eingeübt werden sollen, werden hier vermischt und die Aufgabe der Lernenden ist es, alle Buchstaben in die richtige Reihenfolge zu bringen, um das gesuchte Wort zu finden. Als Hilfe können auch Bilder eingeblendet werden. In der Aufgabenstellung kann man dann angeben, auf welchem Platz der für den Code benötigte Buchstabe steht.

Mir fehlen die Worte: Mit Hilfe dieser App kann man Lückentexte verfassen. Die fehlenden Wörter kann man als Hinweise nutzen oder aus ihnen einen Code zusammensetzen. Der Code kann beispielsweise aus den ersten Buchstaben der fehlenden Wörter erstellt werden, oder man kann auch jedem fehlenden Wort eine Zahl zuteilen, die dann die Funktion des Codes hätte.

Spielshow-Quiz: Gleich wie andere Quiz besteht das Spiel aus Fragen, deren Antworten angeboten werden, doch man muss entscheiden, welche der angebotenen Antworten richtig ist. Hier ist es zu betonen, dass die Fragen und Antworten immer in der gleichen Reihenfolge am Bildschirm erscheinen, was für die Erstellung eines Codes benutzt werden kann.

### Google Forms

Als eine online Version von PowerPoint dient Google Forms als Basis des online Escape Rooms. Auf den ersten Blick unterscheiden sich die beiden Apps nicht in großem Maße voneinander, da der Aufbau und die Funktionen ganz ähnlich sind. Viele Lehrende, deren erstellte Escape Rooms im Internet veröffentlicht wurden, verwenden auch PowerPoint bei der Vorbereitung des online EduBreakouts. Im YouTube lassen sich einfache und detaillierte Tutorials zur Verwendung beider Apps für den Aufbau eines Breakouts finden.

Ich persönlich bevorzuge Google Forms, weil es meiner Meinung nach leichter ist, in dieser Form das online EduBreakout an die Lernenden weiterzuleiten, ohne dass sie etwas daran ändern können. Wichtig ist es nur, in dem geteilten Link das Wort „edit“ in das Wort „preview“ zu ändern.

Noch ein Vorteil von Google Forms ist, dass es, im Vergleich zu PowerPoint, kostenlos ist. Um Google Forms benutzen zu können, muss man nur ein gebührenfreies Konto bei Google erstellen.

### Pixabay

Da alle Aufgaben in einem Escape Room in eine Rahmengeschichte eingebaut sind, ist es hilfreich, die Geschehen auch visuell durch Bilder zu unterstützen. Während das EduBreakout im Präsenzformat sogar mit wenigen oder keinen Bildern funktionieren kann, ist es bei der Gestaltung eines online Breakouts empfehlenswert, mehrere Bilder zu benutzen, sodass die Folien in der Präsentation dem Thema entsprechen.

Passende Bilder lassen sich bei Pixabay finden. Bei dieser Plattform kann man lizenzfreie Bilder herunterladen und verwenden, wobei keine Anmeldung erforderlich ist.

mal-den-code.de

QR-Codes finden in letzter Zeit überall Anwendung, weil sie leicht einsetzbar sind. Um einen Link öffnen zu können, muss der Link entweder auf einem Gerät projiziert oder in Druckversion verteilt werden, was sehr praktisch ist, weil sie in unterschiedlichen Umgebungen benutzt werden können: Im Klassenzimmer können sie an der Smartboard projiziert werden, aber sie können auch auf einem Blatt Papier beispielsweise im Flur, oder auf der Terrasse verwendet werden.

Mal-den-code gibt den QR-Codes eine neue Dimension und macht sie noch ein bisschen interessanter. Anstatt nur das verwendete Gerät an den Code zu richten und die gewünschte Internetseite zu öffnen, müssen die Lernenden die Mitte des QR-Codes bemalen. Ohne diesen Schritt ist die gesuchte Webseite nicht erreichbar. Einen solchen QR-Code zu erstellen, ist gleich aufwändig wie die Erstellung eines klassischen QR-Codes. Nachdem die Internetseite geöffnet worden ist, wird der gewünschte Link eingetragen und durch einen Mausklick der Code zum Ausmalen erstellt. Zur Verfügung werden dann der Code zum Ausmalen und die dazugehörige Lösung gestellt, bzw. es werden die Zahlen genannt, die zu bemalen sind.

classroomscreen.com

Classroomscreen bietet unterschiedliche Apps, die man im Schulalltag benutzen kann. Bei einem EduBreakout kann man Classroomscreen für die Schaffung der Atmosphäre einsetzen. Hier kann man sehr einfach ein zum Thema passendes Bild als Hintergrund auswählen und den Timer einblenden, sodass es immer sichtbar ist, wieviel Zeit den Teilnehmer:innen bis zum Ende zur Verfügung steht.

Diese Webseite kann man auch vor dem Anfang des Escape Rooms gebrauchen. Falls das Breakout als ein Gruppenbreakout vorbereitet wurde, kann man die Option „random name“ für die Gruppenbildung anwenden.

youtube.com

Das Videoportal YouTube ist wahrscheinlich schon allen bekannt. Alle Videos kann man sich ohne Anmeldung und kostenfrei anschauen. Öfters werden Videos aus YouTube im Unterricht als Unterrichtsmaterial verwendet und bei den EduBreakouts ist es auch kein Sonderfall. Um ein Escape Room im Unterricht abwechslungsreich zu gestalten, können auch unterschiedliche Videos oder nur Geräusche verwendet werden. Spannungsvolle Hintergrundmusik kann während der Durchführung des Escape Rooms vorgespielt werden, wodurch abenteuerliche

Atmosphäre geschaffen wird. Das alles gilt sowohl für den Präsenz- als auch für den Onlineunterricht.

#### Actionbound

Bei Escape Rooms, die außerhalb des Klassenzimmers gespielt werden, kann Actionbound als perfekte Basis dienen, da für die Durchführung des Spieles keine Internetverbindung nötig ist. Actionbound wird unter Infos über die App offiziell als eine interaktive Handy-Rallye, bzw. Schnitzeljagd beschrieben, die durch Medieninhalte erweitert ist. Der *Bound* ist auf der Internetseite der App zu erstellen, aber für das Spiel muss die App auf die Smartphones oder Tablets heruntergeladen werden. Der *Bound* kann sowohl als Einzel- als auch Gruppenspiel eingesetzt werden, wobei es empfohlen wird, dass die Gruppen aus drei bis sechs Mitgliedern bestehen. Wichtig ist es auch, dass man während der Durchführung des *Bounds* Pausen einsetzen kann, wobei der Fortschritt gespeichert wird, sogar im Fall von Neustart des Smartphones, bzw. Tablets. Für den privaten Einsatz ist Actionbound kostenlos, aber für den Gebrauch im Rahmen des Unterrichts muss man zwischen einem der Abonnements wählen.

#### Eyechartmaker.com

Falls man einen Hinweis unauffällig im Klassenzimmer positionieren möchte, könnte Eyechartmaker genau das Richtige sein. Der Hinweis, bzw. der Text, kann in Form eines Sehtests beim Augenarzt gedruckt werden, was zwischen einer Reihe von Postern nicht sehr einfach zu bemerken ist.

#### puzzle-maker.com

Außer bei LearningApps und Wordwall kann man für die Erstellung von Kreuzworträtseln und Wortgittern auch Puzzle-Maker benutzen. Die Internetseite ist sehr intuitiv aufgebaut und man kann sich mühelos auf der Seite zurechtfinden. Die Basisversion ist kostenlos und es wird keine Anmeldung verlangt.

#### fodey.com

Wenn die Rahmengeschichte des EduBreakouts ein Diebstahl oder ein ähnliches Verbrechen ist, kann Fodey nützlich sein. Hier kann man fiktive Zeitungen für das Spiel vorbereiten, in denen das Geschehen beschrieben und ein Code versteckt werden kann. Die Zeitung lässt sich auch als Einführung in das Escape Room verwenden, indem die Teilnehmenden selbstständig die Rahmengeschichte im ausgeteilten Artikel entdecken.

[hidesee.com](http://hidesee.com)

Hide 'n see ist eine Webseite, bei der man versteckte Nachrichten erstellen kann. Der Text wird durch verschiedene Farben und Muster verdeckt und man kann ihn auch umdrehen, sodass man sich mehr bemühen muss, ihn zu lesen. Nachdem die Nachricht vorbereitet, bzw. gedruckt oder per SMS/E-Mail zugeschickt worden ist, können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der App auf den iPhones oder iPads mit dem Entschlüsseln des Rätsels anfangen. Um die Nachricht lesen zu können, müssen sie den optimalen Kontrast der Farben finden.

Die App ist momentan leider nur für IOS erhältlich, worauf man bei der Planung achten muss.

[festisite.com](http://festisite.com)

Bei Festisite kann man sehr einfach lustige Druckversionen der Aufgaben vorbereiten. Ohne Anmeldung kann man Geldscheine, Personalausweise, Führerscheine, Kreditkarten, Fahrkarten und ähnliche Dokumente erstellen. Mithilfe dieser Webseite kann man eine fiktive Person erfinden, die die Hauptrolle in der Rahmengeschichte übernehmen kann. Dadurch können sich die Teilnehmenden mit der Hauptfigur identifizieren, was ihr Interesse wecken sollte. Außerdem ist diese Internetseite empfehlenswert, da sie auch über interessante Deckblätter für Poesie verfügt, wodurch literarische, landeskundliche Elemente in das Escape Room eingebettet werden können. Zu erwähnen sind auch die auf der Webseite erstellbaren Textlayouts, durch die sich klassische Texte oder Rätsel attraktiver darstellen lassen. Der Schlüsselbegriff kann in Form eines Rebus präsentiert werden, danach kann in einem Labyrinth gesucht werden, oder ganze Sätze können in Form einer Spirale ausgedruckt werden, wobei bestimmte Satzteile abgedeckt und daraus neue Rätsel erschaffen werden können.



## 5. Beispiel des EduBreakouts im Präsenzunterricht

Das Escape Room, das hier vorgestellt wird, besteht aus insgesamt sieben aufeinanderfolgenden Aufgaben. Für die Rahmengeschichte wählte ich das Märchen Hänsel und Gretel der Gebrüder Grimm aus. Da man im Unterricht oft keine oder wenig Zeit für Landeskunde hat, fand ich es wichtig, dass die Rahmengeschichte in Verbindung mit Deutschland steht. Die Aufgaben basieren auf dem Inhalt des Lehrwerks „Menschen B1.1“ vom Hueber Verlag.

Vor dem EduBreakout wurde den Kursteilnehmern eine gekürzte Version des Märchens ausgeteilt, wobei jeder Teilnehmer nur einen Teil der Geschichte erhielt. Die Person, die den ersten Teil der Geschichte in den Händen hielt, sollte aufstehen und den Anfang laut vorlesen. Derjenige, der den nächsten Teil hatte, stellte sich neben die ersterwähnte Person und las den Text weiter. Dies führte dazu, dass die Kursteilnehmer auch visuell den Eindruck bekamen, wie die Geschichte abläuft. Ich ging davon aus, dass die Teilnehmenden die Geschichte schon von früher kennen, was ihnen beim Lösen dieser Aufgabe helfen sollte.

Da es sich um eine Gruppe handelt, deren Hälfte Neueinsteiger sind, wollte ich durch die Zusammenarbeit bei dem Escape Room die Gruppenkohärenz stärken. Aus diesem Grund wurden die Kursteilnehmer:innen nicht in Gruppen eingeteilt und es wurden keine Laufzettel vorbereitet und ausgeteilt. Den Teilnehmenden wurde gesagt, dass sie Hänsel und Gretel vor der Hexe retten müssen. Um die Kinder zu retten, müssen alle Stäbe aus dem Gitter entfernt werden (Anhang 1). Als die Lernenden das Klassenzimmer (Anhang 2) betraten, hatten sie ein paar Sekunden Zeit, sich umzusehen. Danach wurden sie auf die erste Aufgabe hingewiesen.

Aufgabe 1: An der Pinnwand befinden sich ein altes Foto (Anhang 3) und sieben gleiche Texte (ein Exemplar für jeden Kursteilnehmer). Der Text und die Aufgabe referieren sich auf die erste Lektion im Kursbuch, wo Eigenschaften bearbeitet werden. Die Bilder wurden aus dem Bildlexikon übernommen.

Durch den Text lernen die Teilnehmenden die Hexe persönlicher kennen. Um die Geschichte interessant zu verfassen, hatte ich die Absicht, dass die Teilnehmenden gleich am Anfang ein gewisses Mitleid für die Hexe empfinden.

Da der Text aus Wörtern und Bildern besteht (Anhang 4), sollen die Kursteilnehmer:innen besondere Aufmerksamkeit den Bildern schenken. Jedes Bild steht für eine im Rahmen des

Kurses bearbeitete Eigenschaft. Der erste Buchstabe jeder Eigenschaft ergibt die Lösung, an welchem Ort sich der Schlüssel für das erste Vorhängeschloss befindet.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können Eigenschaften aus der ersten Lektion nennen.

Aufgabe 2: Nachdem die Lernenden den Schlüssel gefunden haben, öffnen sie den ersten Teil der Gittertür, auf dem die Aufgabe, bzw. der Hinweis steht. (Anhang 5)

Der Hinweis lautet: Oh Tagebuch, Tagebuch, du kennst mich am besten.

$$2x(1) - 1x(2) + 8x(3) + 9x(4) - 10x(5) - 6x(6) - 2 = ?$$

Das Tagebuch befindet sich auf dem Tisch neben einer mit Süßigkeiten gefüllten Schale (Anhang 6). Auf einer Seite des Tagebuchs befindet sich ein Text über die Kindheit der Hexe, während alle anderen Seiten durchgestrichen sind. Im Text fehlen sechs Verben, die durch eine Zahl in Klammern ersetzt wurden (Anhang 7). Die fehlenden Verben können die Teilnehmer:innen auf den Lutschern finden, die sich in einer Schale befinden. Auf jedem Lutscher steht ein Verb im Präteritum, doch manche Verbformen sind nicht richtig. Die Gruppe soll entscheiden, welches Verb passend ist und welche Form richtig ist. Unter jedem Verb befindet sich eine Zahl, und wenn die Teilnehmenden die richtigen Verben ausgewählt haben, können sie die rechnerische Aufgabe lösen und damit den gesuchten Code in das nächste Vorhängeschloss eintragen.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können anhand des Kontextes das fehlende Verb erkennen und das Verb in der korrekten Form im Präteritum einsetzen.

Aufgabe 3: Der Code 000 öffnet den nächsten Teil der Gittertür, bzw. die nächste Aufgabe.

Der weitere Hinweis lautet: Bücher sind meine große Liebe, aber auf gar keinen Fall falsche. Ich muss dann eine Reklamation schreiben. Aber gut, ich esse auch etwas Süßes dabei. Weiß-dunkel-oder etwas anderes. Was soll ich als erstes essen?

Die Teilnehmenden lernten im Unterricht, wie man eine Reklamation schreibt. Die Form der Reklamation war dabei zu beachten. Aus diesem Grund wurde für diese Aufgabe eine Reklamation für eine Zeitschrift vorbereitet, deren Teile an die hintere Seite der Süßigkeiten aufgeklebt wurden (Anhang 8). Die für diese Aufgabe verwendeten Süßigkeiten waren Kinder Bueno White, Kinder Bueno Dark und Nutella Be Ready, die für „weiß – dunkel – etwas anderes“ stehen. Neben der Tür befand sich eine Leiter, die die Kursteilnehmer:innen benutzen konnten, um die Süßigkeiten von der Decke abkleben zu können (Anhang 9). Nachdem alle

Teile der Reklamation in die richtige Reihenfolge gebracht worden waren, konnten die Lernenden den nächsten Code entdecken. Wichtig war zu beachten, was die Hexe als erstes isst, was in diesem Fall Nutella Be Ready („etwas anderes“) war. Außerdem mussten die Teilnehmenden auch aufzählen, wie viele es von welcher Art der Süßigkeiten gab: drei Nutellas Be Ready, zwei weiße Kinder Buenos, ein dunkles Kinder Bueno. Die Reihenfolge, in der sie in der Reklamation eingeordnet waren, deutete den Lernenden auf den Code 3-2-1 hin.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden kennen die Form einer Reklamation.

Aufgabe 4: In dieser Aufgabe wiederholen die Kursteilnehmer:innen wichtige Begriffe, die bei der Beschreibung einer Grafik verwendet werden.

Die auf diese Aufgabe leitende Spur: Es ist schon so spät! Ich muss den kleinen Hänsel kochen! Wo ist mein Lieblingsrezept? Ach, bestimmt an meiner Tafel. Also: ein Kind, eine Karotte, ein bisschen Salz ... Was noch?

Der Hinweis soll die Teilnehmenden zur Tafel führen, an der sich ein Memoryspiel befindet, d.h. um die Aufgabe zu lösen, müssen die Teilnehmenden passende Paare finden (Anhang 10).

Auf den Kärtchen stehen folgende Begriffe: ein Drittel Pfeffer, eine Hälfte Paprika, eine ganze Kurkuma, ein Fünftel Salz, ein Viertel Zucker, ein Drittel Öl und dazu passende graphische Darstellungen der Maße. Nachdem die Teilnehmenden alle Paare gefunden haben, bleiben drei Kärtchen übrig, bzw. ohne passendes Paar (Pfeffer, Paprika und Kurkuma). Auf dem Tisch, der gegenüber von der Tafel steht, befinden sich alle genannten Gewürze, ein Topf und ein kleiner Herd (Anhang 11). Wenn die Teilnehmenden sich die Gewürze genauer ansehen, können sie die Reihenfolge der Zahlen für den Code erkennen. Die Bruchrechnung steht dabei für den Code:  $\frac{1}{3} - \frac{1}{2} - \frac{1}{1}$ , bzw. 3-2-1.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können zwischen Drittel, Viertel und Hälfte unterscheiden.

Hinweis 5: Erstens muss man das Kind kochen und dann kann man es essen. Doch welche Gabel soll ich benutzen? Wie decke ich den Tisch?

Auf dem Tisch befindet sich alles, was man beim Tischdecken gebrauchen könnte. Da die Lernenden in diesem Semester lernten, wie man sich beim Geschäftsessen höflich benimmt, sollen sie das Erlernte in diesem Teil des EduBreakouts zeigen. In einem Plastikbecher stehen mehrere Gabeln, Messer und Löffel, die den Teilnehmer:innen dazu dienen sollten, den Tisch

richtig zu decken. Wenn die Teilnehmenden das Besteck aus dem Plastikbecher herausnehmen, können sie bemerken, dass es drei Gabeln gibt, auf denen *Vorspeise*, *Hauptgericht* und *Nachtisch* steht (Anhang 12). Diese Gabeln sind auch besonders, weil manche Zinken bei zwei von den Gabeln fehlen. Die Anzahl der restlichen Zinken ergibt den nächsten Code und die Reihenfolge der Gänge steht für die Reihenfolge der für den Code verwendeten Zahlen.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können Gänge beim Abendessen in die richtige Reihenfolge bringen.

Hinweis für die Aufgabe 6: Nur eine Person weiß es, wie ich die Kinder anlocke. Passt gut auf, vielleicht hört ihr es auch! Zwei, drei und fünf können euch helfen.

Nachdem die Lernenden die nächste Aufgabe geöffnet haben, sehen sie außer der weiteren Spur auch einen QR-Code. Die fehlende Mitte des QR-Codes ist von den Teilnehmenden auszumalen (Anhang 13). Um die richtigen Felder auszumalen, hilft ihnen der letzte Teil des Hinweises. Erst nach dem Bemalen des QR-Codes können die Teilnehmer:innen mit Hilfe der iPads den Code scannen und öffnen. Durch das Scannen wird eine kurze Version der Geschichte über Hänsel und Gretel im YouTube vorgespielt, wobei die Lernenden darauf achten sollen, in welchem Moment die Hexe verrät, wie sie die Kinder anlockt. Das kann man in der siebten Minute hören, genauer gesagt 07:23. Der genaue Zeitpunkt ist der nächste und letzte Code: 7-2-3.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können dem Video Informationen entnehmen.

Hinweis 7: Oh nein! Ihr habt sie gefunden. Aber wir sind noch nicht fertig. Findet mir eine neue Wohnung und ich lasse alle Kinder in Ruhe.

Zum Schluss bekommen die Lernenden eine Aufgabe zum Leseverstehen, die sie gemeinsam bearbeiten sollen. Die Aufgabe besteht aus sechs Anzeigen und sieben Anfragen. Wenn sie alle Anzeigen mit der richtigen Person verbunden haben, bleibt eine Anfrage übrig. Mit dieser Person gründet die Hexe eine Wohngemeinschaft und begreift, dass nicht alle Menschen böse sind.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können dem Text Informationen entnehmen.

## 6. Beispiel des EduBreakouts im Onlineunterricht

Wegen dem positiven Feedback nach dem EduBreakout im Präsenzformat, entschied ich mich, es auch im online Format auszuprobieren. Außerdem wollte ich sehen, ob eine ganz unterschiedliche Zielgruppe ebenso positiv auf das Escape Room reagieren würde.

Die Rahmengeschichte war diesmal auch das Märchen über Hänsel und Gretel, aber aus einer etwas anderen Perspektive: Bezüglich des Themas müssen die Lernenden einen ganzen Tag der Hexe folgen und sie müssen herausfinden, wann die Hexe ihren Mittagsschlaf macht, sodass sie in dieser Zeit Hänsel und Gretel retten können. Die Hexe weiß, dass jemand versuchen könnte, die Kinder zu retten, weshalb sie niemandem erraten möchte, dass sie nachmittags schlafen geht. Nachdem die Kursteilnehmer:innen in dem Terminkalender der Hexe entdeckt haben, um welche Uhrzeit sie schlafen geht, ist die Aufgabe erfüllt und das EduBreakout zu Ende.

Das Escape Room fängt mit einem Bild von Hänsel und Gretel hinter Gittern an (Anhang 15). Um das Breakout zu starten, müssen die Jugendlichen auf die Tür klicken. Danach bekommen die Lernenden die Einsicht in den Terminplaner der Hexe, wobei sie auch sehen können, welche Termine frei sind und sehen, wie viele Aufgaben zu lösen sind (Anhang 16).

Der erste Hinweis lautet: Was macht die Hexe gegen Mittag? Notiere dir die Antworten. Wie viele A, B und C gibt es?

Nachdem die Lernenden den Hinweis gelesen haben, wird wieder der Terminplaner geöffnet. Um die Aufgabe öffnen zu können, sollen die Teilnehmenden erkennen, dass „der Mittag“ für 12:00 Uhr steht. Wenn sie daraufklicken, öffnet sich eine Aufgabe auf der Internetseite Wordwall.net. Die Aufgabe ist ein Hobby-Quiz und die Lernenden sollen entscheiden, welche von den angebotenen Antworten zum Bild passt. Dabei ist nicht zu vergessen, die Antworten zu notieren, weil sie zum Code führen. Wie im zweiten Teil des Hinweises angegeben, soll man zählen, wie viele richtige Antworten sich unter A, B und C befinden. Im Falle, dass sie gut gezählt wurden, bekommt man den Code 0-3-3, den man eingeben muss, um zum zweiten Hinweis zu kommen. Falls der falsche Code eingetragen wird, werden die Lernenden benachrichtigt, dass das leider nicht der richtige Code ist, und dass sie es noch einmal probieren sollen (Anhang 17).

Tipp für die Lehrenden: Hier kann man auch einen zusätzlichen Hinweis hinzufügen.

Nachdem der richtige Code eingetragen wird, sehen die Jugendlichen, was die Hexe um 12:00 Uhr vorhat, wodurch ihnen auch bestätigt wird, dass sie die Aufgabe richtig gelöst haben.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer können die Hobbys mit den entsprechenden Bildern verbinden.

Als Nächstes können die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer ein Bild von dem Haus der Hexe sehen (Anhang 18). Dadurch, dass sie auf das Bild klicken, sehen sie dasselbe Bild, aber diesmal befinden sich vor dem Haus Brotkrümel, auf die die Schüler klicken sollen, um die folgende Aufgabe zu öffnen. Die Brotkrümel sind mit der Internetseite Learningapps.org verlinkt, wo die Jugendlichen die Satzglieder in die richtige Reihenfolge bringen müssen, um einen sinnvollen Satz zu bilden: *Um Viertel vor elf geht die Hexe shoppen.*

Wenn die Lernenden die Aufgabe richtig gelöst haben, zeigt sich der Hinweis für den nächsten Code: Bravo! Kannst du bitte wiederholen: **Wann** geht die Hexe shoppen?

Diese Frage sollte die Schüler darauf hinweisen, dass sie „1045“ (Viertel vor elf) als den nächsten Code eintragen. Diesen Eintrag können sie dann auch im Terminplaner als Bestätigung für die erfolgreich abgeschlossene Aufgabe sehen.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können die informelle Form der Uhrzeit „Viertel vor elf“ in die formelle umwandeln.

Um die folgende Aufgabe lösen zu können, müssen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aufmerksam zuhören. Auf der nächsten Folie sind vier Lautsprechersymbole zu sehen (Anhang 19). Jedes Symbol steht für eine Audioaufnahme, die ein Hobby präsentiert. Dadurch, dass die Lernenden auf den ersten Lautsprecher klicken, hören sie ein für das Fotografieren spezifisches Geräusch. Weiterhin können die Teilnehmenden eine am Klavier gespielte Melodie hören. Zunächst wird ihnen ein Audio vorgespielt, das eine Aufnahme des Stepp-Tanzes ist. Zuletzt hören die Teilnehmenden das Geräusch, das man während des Durchblätterns eines Buches hören kann.

Nachdem sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer alle erkannten Hobbys notiert haben, sollen sie den ersten Buchstaben der Hobbys eine Zahl zuordnen und daraus den gesuchten Code erschließen. Auf der Folie befindet sich eine Liste, auf der das ganze Alphabet aufgelistet ist und mithilfe der Liste können sie die Aufgabe lösen.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können Hobbys nach dem Geräusch erkennen und sie nennen.

Auf dem Bildschirm erscheinen ein Wegweiser und drei Bilder, die unterschiedliche Orte präsentieren, an denen bestimmte Hobbys betrieben werden (Anhang 20). Indem sich die Teilnehmenden die Bilder aufmerksam anschauen, sehen sie in den Ecken versteckte Zahlen. Diese sollen sie in die auf dem Wegweiser gezeigten Reihenfolge als nächsten Code verwenden.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können das Bild mit der Bezeichnung des Ortes verbinden, an dem das Hobby betrieben wird.

Die letzte Aufgabe lautet: „Mateusz und die Hexe haben das gleiche Hobby: Was ist das? **Wann** sagt es Mateusz?“. Die Teilnehmenden schauen sich ein Video an, in dem Schüler einer Schule von ihren Hobbys berichten. Sie Lernenden müssen darauf achten, wie welcher Schüler, bzw. Schülerin, heißt, und was ihre Hobbys sind. Der Moment, genauer gesagt, die Minute, in der Mateusz sein Hobby vorstellt, ist der letzte Code.

Lernziel dieser Aufgabe: Die Lernenden können dem Video die gesuchten Informationen entnehmen.

## 7. Durchführung der Untersuchung und Auswertung der Umfrageergebnisse

Im Rahmen dieser Diplomarbeit wurden zwei EduBreakouts durchgeführt, wobei das eine Escape Game als Präsenz- und das andere als Online-Escape Room eingesetzt wurde. Da der Unterricht in den letzten Jahren durch die globale Pandemie äußerst stark beeinflusst worden ist, habe ich es für wichtig gehalten, diese Form von Unterricht sowohl in Präsenz- als auch in Onlineformat in die Diplomarbeit zu integrieren. Die Forschungsfrage, die ich durch diese Untersuchung beantworten wollte, ist: Welche positiven Auswirkungen auf den Unterricht kann ein pädagogisches Escape Game haben? Die Methodologie, die dafür benutzt wurde, ist Aktionsforschung, die Posch als eine Methode bezeichnet, die „Lehrer/innen bzw. Lehrergruppen helfen soll, Probleme der Praxis selbst zu bewältigen, Innovationen durchzuführen und selbst zu überprüfen“<sup>2</sup>, wodurch auch das Ziel der Untersuchung gesetzt wurde: Die Qualität des Unterrichts durch Escape Room als Innovation steigern. Um das zu erreichen, wurde nach der Durchführung der zwei EduBreakouts als Instrument der Untersuchung jeweils eine Umfrage pro Gruppe eingesetzt.

Das erste EduBreakout wurde im Präsenzunterricht in einer B1.1 Gruppe im Goethe-Institut Kroatien durchgeführt. Die Zielgruppe waren Erwachsene im Alter zwischen 24 und 44 Jahren. Die Gruppe besteht aus sechs Kursteilnehmerinnen und einem Kursteilnehmer. Alle Kursteilnehmer:innen besuchten schon wenigstens einmal ein Escape Room. Das Lehrwerk, das im Unterricht benutzt wird, ist Menschen B1.1 vom Hueber Verlag. Das Breakout wurde als Wiederholung der bearbeiteten Lektionen eingesetzt.

Das online Escape Game wurde im Rahmen eines Sommercamps im Goethe-Institut Kroatien durchgeführt. Das an diesem Tag bearbeitete Thema waren Hobbys und das Escape Room diente als Einführung in das Thema, um die Vorkenntnisse der Lernenden zu wecken.

Da ich mich dazu entschließ, auch dieses online Escape Room als eine im Unterricht einsetzbare Form in dieser Diplomarbeit darzustellen, fand ich es wichtig, dass ich nicht nur am Ende das Feedback der Teilnehmenden erhalte, sondern auch den Problemlösungsprozess beobachten und ihm folgen kann. Aus diesem Grund wurde das EduBreakout als ein online EduBreakout vorbereitet, wurde aber im Präsenzunterricht durchgeführt.

---

<sup>2</sup> Vlg.

[https://uol.de/fileadmin/user\\_upload/diz/download/Veranstaltungen/Tagungen/Nordverbund\\_Posch\\_Text.pdf](https://uol.de/fileadmin/user_upload/diz/download/Veranstaltungen/Tagungen/Nordverbund_Posch_Text.pdf) (Stand: 15.07.2022)



An diesem Escape Room nahmen neun Teilnehmer:innen, bzw. drei Jungen und sechs Mädchen, teil. Die Jugendlichen sind im Alter zwischen 12 und 14 Jahren und befinden sich auf dem Sprachniveau A1.3. Die Lernenden wurden in Dreiergruppen eingeteilt, damit sie sich gegenseitig helfen können. Hier möchte ich auch betonen, dass auch ein Mädchen mit Sonderbedarf bei diesem Breakout mitmachte, woraus es erschießbar ist, dass sich durch diese Form des Unterrichts auch Inklusion fördern lässt.

Einige Teilnehmende haben schon von Escape Rooms gehört, doch niemand hat an einem Escape Game teilgenommen. Aus diesem Grund sollten diejenigen, die schon Erfahrungen damit gemacht hatten, kurz erklären, wie ein Escape Room funktioniert.

Als Grundlage für die Nachbesprechung füllten beide Gruppen eine von mir erstellte Umfrage aus, die ich dem Alter und der Niveaustufe anpasste. Der Fragebogen für den Erwachsenenkurs bestand aus zehn offenen Fragen, im Gegensatz zu der von den Jugendlichen ausgefüllten Umfrage, die vier geschlossene und zwei offene Fragen umfasst.

Der Fragebogen für die Erwachsenen wurde auf Deutsch verfasst, aber die Teilnehmenden konnten sowohl auf Deutsch als auch auf Kroatisch antworten. Die Umfrage wurde anonym durchgeführt, damit die Kommentare so ehrlich wie möglich gegeben werden.

<b>1. Wie haben Sie sich während des Unterrichts gefühlt?</b>
<b>2. Wie gefällt Ihnen diese Art des Unterrichts?</b>
<b>3. Welche sind die Pro- und Kontraargumente dieser Art des Unterrichts?</b>
<b>4. Inwiefern hat Sie die Arbeit motiviert?</b>
<b>5. Wie schwer fanden Sie die Arbeit?</b>
<b>6. War es für Sie wichtig, dass Ihre Gruppe die Aufgaben erfolgreich erfüllt?</b>

<b>7. Wie oft haben Ihnen die anderen Gruppenmitglieder bei der Erfüllung der Aufgaben geholfen?</b>
<b>8. Wurden durch die Bearbeitung der Aufgaben Ihre Grammatikkenntnisse gefestigt?</b>
<b>9. Sehen Sie andere Vorteile solcher Arbeit?</b>
<b>10. Welche Lektionen und Themen wurden bearbeitet?</b>

(Fragebogen 1: Erwachsene)

Weiter im Text beschäftige ich mich mit der Auswertung der von den Erwachsenen ausgefüllten Fragebögen, wobei ich die gegebenen Antworten erstmals tabellarisch darstelle und danach genauer darauf eingehe. Aufgrund dessen, dass die Umfrage aus offenen Fragen besteht, werden die Kommentare der Teilnehmenden in der tabellarischen Darstellung vereinfacht, bzw. in „positiv“ und „negativ“ eingeteilt.

Frage	positiv	negativ
1. Wie haben Sie sich während des Unterrichts gefühlt?	6 TN	1 TN
2. Wie gefällt Ihnen diese Art des Unterrichts?	7 TN	0 TN
3. Welche sind die Pro- und Kontraargumente dieser Art des Unterrichts? <sup>3</sup>		
4. Inwiefern hat Sie die Arbeit motiviert?	6 TN	1 TN
5. Wie schwer fanden Sie die Arbeit?	6 TN	1 TN
6. War es für Sie wichtig, dass Ihre Gruppe die Aufgaben erfolgreich erfüllt?	5 TN	2 TN
7. Wie oft haben Ihnen die anderen Gruppenmitglieder bei der Erfüllung der Aufgaben geholfen?	7 TN	0 TN

<sup>3</sup> Da die Antworten auf diese Frage nicht vereinfacht und tabellarisch dargestellt werden können, werden sie in der tabellarischen Darstellung ausgelassen, aber ich gehe weiter im Text detaillierter auf sie ein.

8. Wurden durch die Bearbeitung der Aufgaben Ihre Grammatikkenntnisse gefestigt?	3 TN	4 TN
9. Sehen Sie andere Vorteile solcher Arbeit?	7 TN	0 TN
10. Welche Lektionen und Themen wurden bearbeitet?	2 TN	5 TN

(Tabelle 1: Auswertung der Umfrageergebnisse der Erwachsenen)

Schon beim ersten Blick auf die Tabelle kann man erkennen, dass die Teilnehmenden diese Erfahrung als überwiegend positiv einschätzen. Sechs von sieben Befragten geben an, dass sie während der Durchführung des Escape Rooms aufgeregt waren und dass sie viel Spaß hatten und nur eine Person führt an, dass sie diese Art von Unterricht nicht mag und sich aus diesem Grund nur „okay“ fühlte, obwohl alle Teilnehmer:innen dieses Verfahren als interessant empfinden.

Weiterhin wollte ich wissen, welche Vor- und Nachteile solcher Art von Unterricht die Teilnehmer:innen nennen würden. Obwohl die Kommentare überwiegend positiv waren, gab es auch einige Kontra-Argumente für die Escape Rooms. Ein Teilnehmender meint, dass man diese Art des Unterrichts nicht in einer neuen Gruppe einsetzen sollte, weil sie sich noch nicht so gut kennen, dass sie entspannt, miteinander an einer Aufgabe arbeiten können. Zwei Teilnehmerinnen gehen davon aus, dass es nicht allen gleich interessant ist, bei so einer Aktivität mitzumachen. Als ein weiterer Nachteil wird genannt, dass sie nicht viel sprechen, bzw. schreiben, doch die Lernenden waren sich dessen überhaupt nicht bewusst, dass sie miteinander fast ausschließlich Deutsch sprachen, während sie ihre Ideen darüber austauschten, wie sie zum richtigen Code kommen könnten. Als Positives nennen die Teilnehmenden, dass sie neue Ideen entwickeln können, dass es mehr Spaß als klassischer Unterricht macht, und dass sie die Aufgaben entspannt behandeln. Außerdem finden sie es gut, dass sie so etwas Neues ausprobieren, durch Spiele lernen, viel Deutsch sprechen können, sich in vielen unterschiedlichen Situation zurechtfinden müssen, und dass es sowohl die Gruppenkohärenz stärkt als auch ein positives Arbeitsklima schafft. All diese Vorteile führten dazu, dass sogar 86 % der Teilnehmenden dieses Verfahren als sehr motivierend bezeichnen.

Die Aufgaben wurden als passend beschrieben, bzw. sie waren der Mehrheit weder zu schwer noch zu einfach. Fast allen war es wichtig, alle Aufgaben erfolgreich zu erfüllen, wobei sie sich gegenseitig halfen. Was die Grammatik angeht, äußerte sich fast die Hälfte, dass ihnen diese Aufgaben bei der Festigung der Grammatikkenntnisse teilweise halfen, während die

andere Hälfte ausdrückte, dass sie ihnen behilflich waren, einzusehen, welche Wissenslücken noch zu füllen sind, und unterschiedliche Tempora zu wiederholen, was ihnen durch solche Aufgaben erleichtert wurde. Da das Breakout als Wiederholung eingesetzt wurde, interessierte es mich, ob sich die Teilnehmenden dessen bewusst waren, welche Einheiten sie bei dem durchgeführten Escape Game behandelt haben. Unterschiedliche Personen bemerkten unterschiedliche Einheiten, doch keiner zählte alle bearbeiteten Einheiten auf, woraus sich schließen lässt, dass sich der Stoff auf diese Art und Weise unbemerkt einsetzen und folglich die Angst vor Fehlern und anspruchsvollen Aufgaben abbauen lässt.

Im Ganzen kann man feststellen, dass die erwachsenen Teilnehmenden viele Vorteile solchen Unterrichts einsehen und gern an Aktivitäten dieser Art teilnehmen.

Der Fragebogen für die Jugendlichen unterschied sich insofern, dass er auf Kroatisch verfasst wurde. Ich entschloss mich dazu, aus dem Grund, dass es sich um eine Gruppe handelte, die die Sprache immer noch auf dem Sprachniveau A1 beherrscht.

**1. Kako si se osjećao/osjećala za vrijeme Escape rooma?**

**(Wie hast du dich während des Escape Rooms gefühlt?)**

- a) Motiviranije nego inače (motivierter als normalerweise)
- b) Jednako motivirano kao inače (gleich motiviert wie normalerweise)
- c) Manje motivirano nego inače (weniger motiviert als normalerweise)

**2. Koliko ti je teško bilo rješavati ove zadatke?**

**(Wie schwer waren die Aufgaben?)**

- a) Jako teško (sehr schwer)
- b) Teško (schwer)
- c) Lagano (leicht)

**3. Je li ti bilo bitno da ti grupa uspješno riješi zadatak?**

**(War es dir wichtig, dass deine Gruppe die Aufgabe erfolgreich löst?)**

- a) Da (ja)
- b) Ne (nein)

**4. Jeste li si međusobno pomagali u grupi?**

**(Habt ihr euch innerhalb der Gruppe gegenseitig geholfen?)**

- a) Da (ja)

b) Ne (nein)
<b>5. Postoje li pozitivne strane ovakvih zadataka? Koje su to? (Welche Vorteile hat dieser Typ von Aufgaben?)</b>
<b>6. Postoje li negativne strane ovakvih zadataka? Koje su to? (Welche Nachteile hat dieser Typ von Aufgaben?)</b>

(Fragebogen 2: Jugendliche)

Die Ergebnisse der Umfrage stelle ich unten vor. Da dieser Fragebogen im Gegensatz zu dem Fragebogen für die Erwachsenengruppe überwiegend aus Multiple-Choice-Fragen verfasst wurde, gebe ich die Anzahl der jeweiligen Antworten in der Tabelle an, während die zwei offenen Fragen weiter im Text bearbeitet und präsentiert werden.

Frage	Antwort A	Antwort B	Antwort C
1. Wie hast du dich während des Escape Rooms gefühlt?	motivierter als normalerweise 7 TN	gleich motiviert wie normalerweise 1 TN	weniger motiviert als normalerweise 1 TN
2. Wie schwer waren die Aufgaben?	sehr schwer 0 TN	schwer 4 TN	leicht 5 TN
3. War es dir wichtig, dass deine Gruppe die Aufgabe erfolgreich löst?	ja 5 TN	nein 4 TN	-
4. Habt ihr euch innerhalb der Gruppe gegenseitig geholfen?	ja 9 TN	nein 0 TN	-
5. Welche Vorteile hat dieser Typ von Aufgaben? <sup>4</sup>			
6. Welche Nachteile hat dieser Typ von Aufgaben? <sup>5</sup>			

(Tabelle 2: Auswertung der Umfrageergebnisse der Jugendlichen)

<sup>4</sup> Da die Antworten auf diese Frage nicht vereinfacht und tabellarisch dargestellt werden können, werden sie in der tabellarischen Darstellung ausgelassen, aber ich gehe weiter im Text detaillierter auf sie ein.

<sup>5</sup> Da die Antworten auf diese Frage nicht vereinfacht und tabellarisch dargestellt werden können, werden sie in der tabellarischen Darstellung ausgelassen, aber ich gehe weiter im Text detaillierter auf sie ein.

Die Ergebnisse der Umfrage bei den Jugendlichen ähnelten den Resultaten des von den Erwachsenen ausgefüllten Fragebogens. Sogar sieben von neun Befragten geben an, dass sie sich während der Durchführung des EduBreakouts motivierter als sonst fühlten. Mehr als die Hälfte der Teilnehmenden gab an, dass es ihnen wichtig war, dass die Gruppe erfolgreich das Ziel erreicht, obwohl vier von den Befragten die Aufgaben als schwer empfanden, aber alle bestätigten, dass sie sich gegenseitig in der Gruppe halfen.

Zum Schluss der Umfrage wurde den Jugendlichen die Frage gestellt, welche positiven und welche negativen Seiten solchen Unterrichts sie nennen können. Obwohl die meisten keine Antwort darauf gaben, gaben manche die Probleme mit der Internetverbindung als negativ an und als positiv führten sie an, dass es ihnen Spaß machte und dass sie die Gelegenheit hatten, kreativ zu denken.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass das online Escape Room der Mehrheit der Gruppe gefiel und den Unterricht positiv beeinflusste, obwohl man damit rechnen muss, dass es zu Unterbrechungen der Internetverbindung kommen kann. Außerdem wäre es empfehlenswert, solche Aufgaben schrittweise in den Unterricht einzubetten, sodass sich die Lernenden mit dieser Art des (Quer)Denkens vertraut machen, da man während eines online EduBreakouts nicht die gleiche Möglichkeit wie beim Präsenzunterricht hat, bei Problemen und Schwierigkeiten zu intervenieren.

Das Fazit der beiden Untersuchungen ist klar: Sowohl die Erwachsenen als auch die Jugendlichen sehen Vorteile der Escape Rooms ein. EduBreakouts steigern die Motivation der Teilnehmenden und machen ihnen Spaß beim Lernen, wobei es von ihnen verlangt wird, über den Tellerrand zu schauen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben regt sie an, sich mit anderen Gruppenmitgliedern auszutauschen, um das Endziel zu erreichen, wodurch die Gruppenkohärenz gestärkt wird und alle aktiv mitmachen. Indem sie miteinander arbeiten, sind alle für den Erfolg verantwortlich, aber die Verantwortung teilt sich auch gleichzeitig auf alle Teilnehmenden, wodurch die Angst vor Fehlern abgebaut wird.

## 8. Schlusswort

Pädagogische Escape Rooms sind ein relativ neues Konzept des Unterrichts, das immer populärer wird und wegen seiner vielen Vorteile oft im Unterricht eingesetzt wird. Wenn man die zeitgenössische Literatur in Betracht zieht, erfüllt das EduBreakout alle Voraussetzungen guten Unterrichts. Die Lernenden nehmen aktiv am Unterricht teil, erweitern ihre Kenntnisse durch sprachliches Handeln, wobei die Vielfalt an Aufgaben individuelle Förderung der Schüler ermöglicht. In die Rätsel kann man leicht landeskundliche Elemente einbetten, wofür man im Schuljahr leider oft wenig Zeit hat. Die Erwartungen sind äußerst transparent und die Bewertung ist objektiv. Durch die Zusammenarbeit wird die Gruppenkohärenz gestärkt und die Lernenden haben Spaß an solchen Aufgaben.

Einerseits bietet diese Art des Unterrichts zahlreiche Vorteile, aber andererseits können verschiedene Herausforderungen Probleme bei der Erstellung und Durchführung des pädagogischen Escape Rooms verursachen, was man in Betracht ziehen soll, wenn man sich für die Einsetzung des Escape Games entscheidet. Sowohl der Aufbau der Aufgaben als auch die Vorbereitung der für die Durchführung vorgesehenen Umgebung ist für die Lehrperson sehr zeitaufwändig, doch die einmal erstellte Basis kann mehrfach benutzt werden. Bei der Erstellung der Aufgaben muss darauf geachtet werden, dass der Schwierigkeitsgrad der Rätsel für die Zielgruppe angemessen ist. Wenn die Rätsel zu einfach sind, kann es dazu kommen, dass das Spiel den Lernenden zu langweilig wird. Im Gegensatz dazu dürfen die Aufgaben auch nicht zu schwer sein, sodass die Lernenden motiviert mitmachen. Dabei muss man auch über ein gutes Zeitmanagement verfügen, damit die Aufgaben der festgelegten Zeit entsprechen. Um zu verhindern, dass die Teilnehmer:innen die geplante Zeit überschreiten, würde ich empfehlen, einen Zeitplan zu erstellen. Der Zeitrahmen könnte der Lehrperson dazu dienen, den Lernenden Hilfe anzubieten, wenn sie bemerkt, dass die Teilnehmenden zu viel Zeit mit einem Rätsel verbracht haben. Die Hilfe kann im Voraus vorbereitet und in Form eines rätselhaften Hinweises angeboten werden.

Weiterhin ist es zu berücksichtigen, dass ein besonderes Klassenzimmer oder ein anderer Raum für die Durchführung eines EduBreakouts zur Verfügung stehen muss, womit die Lehrkräfte in Kroatien leider sehr selten rechnen können. Außerdem ist der Aufbau der Szenografie auch kostspielig, da man die Deko und die Schlösser kaufen muss. Die Kosten kann man so vermeiden, dass man auf ein online Escape Game, oder ein EduBreakout in der Stadt, als eine Art Stadtrallye, wechselt. Jedoch muss man bei einem online Spiel ebenso darauf achten, dass

es zu Problemen mit der Internetverbindung kommen kann. Im Rahmen der Methodik soll noch festgestellt werden, wie man EduBreakouts der jeweiligen Unterrichtsphase anpassen kann, sodass sie am zweckmäßigsten eingesetzt werden.

Zusammenfassend kann man sagen, dass es die Verantwortung der Lehrperson ist, zu entscheiden, ob ein pädagogisches Escape Room bei ihren Lernenden gut ankommen würde und wie man die EduBreakouts der jeweiligen Zielgruppe am besten anpassen könnte. Meine persönlichen Erfahrungen sind ausschließlich positiv und ohne Zweifel werde ich Escape Games weiterhin in meinem Unterricht einsetzen.



## Literaturverzeichnis und Quellen

Ende, K./Grotjahn, R./Kleppin, K./Mohr, I. (2013): *Deutsch Lehren Lernen: Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

Knoblauch, V. (2020): *Escape Rooms für die Grundschule – Klasse 3/4*. Augsburg: Auer Verlag.

Mekiska J./Schenk, B. (2020): *Escape @ Home*. Stuttgart: frechverlag GmbH.

Meyer, H. (2011): *Was ist guter Unterricht?*. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co. KG.

Neuner, G./Hunfeld, H. (1993): *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts: Eine Einführung*. Kassel: Universität Kassel.

Schäfer, S. (2019): *Mysterys Deutschunterricht*. Augsburg: Auer Verlag.

Schäfer, S. (2020): *Escape Rooms für den Deutschunterricht*. Augsburg: Auer Verlag.

### Onlinequellen:

<https://fobizz.com/breakoutedu-der-escape-room-im-klassenzimmer/> (Stand: 12.01.2022)

<https://www.betzold.de/blog/escape-room/> (Stand: 12.01.2022)

[https://www.youtube.com/watch?v=q\\_gfVADQusY](https://www.youtube.com/watch?v=q_gfVADQusY) (Stand: 12.01.2022)

<https://www.youtube.com/watch?v=jjKkmRdQ8ac> (Stand: 12.01.2022)

<https://escaperoomelt.wordpress.com/> (Stand: 12.01.2022)

<http://www.school-break.eu/handbooks> (Stand: 12.01.2022)

<https://www.youtube.com/watch?v=Petl3945eSI> (Stand: 12.01.2022)

<https://sites.google.com/view/escape-room-im-unterricht/home> (Stand: 12.01.2022)

[https://uol.de/fileadmin/user\\_upload/diz/download/Veranstaltungen/Tagungen/Nordverbund\\_Posch\\_Text.pdf](https://uol.de/fileadmin/user_upload/diz/download/Veranstaltungen/Tagungen/Nordverbund_Posch_Text.pdf) (Stand: 15.07.2022)

## Zusammenfassung

Aus einem Freizeitphänomen wurden Escape Rooms zu einer attraktiven Form modernen Unterrichts. Sie erfüllen alle Kriterien guten Unterrichts, die die zeitgenössische Literatur festlegt, dadurch dass durch ein pädagogisches Escape Room nicht nur sprachliches Handeln, sondern auch Soft Skills und kreatives Denken gefördert wird. In dieser Diplomarbeit gehe ich auf die zahlreichen, positiven Einflüsse der EduBreakouts auf den Lernprozess ein, aber es werden auch mögliche Schwierigkeiten bei der Vorbereitung und Durchführung thematisiert. Weiterhin stelle ich jeweils ein Beispiel eines Präsenz- und eines Onlinebreakouts vor. Abschließend werden die Ergebnisse der nach den Escape Rooms durchgeführten Umfragen ausgewertet.

## Anhänge

Anhang 1: Hänsel und Gretel hinter Gittern. Jeder Stab steht für eine Aufgabe.



Anhang 2: Dekoriertes Klassenzimmer



### Anhang 3: Einstiegsaufgabe



Anhang 4: Die Geschichte der Hexe (Quelle der Bilder: Menschen B1, Kursbuch)

Das sind meine besten Freundinnen. Wir kennen uns schon seit immer. Ich bin in der Mitte. Links von

mir ist Claudia. Ich mag sie, aber sie ist manchmal



Maria ist dagegen sehr



Wenn wir zusammen sind, ist niemand



, obwohl wir oft auch

shoppen gehen. Jeden Freitag besuchen wir unser Lieblingsgeschäft und dann vergessen wir, was



bedeutet. Eins ist sicher, wir sind uns immer



und würden nie etwas gegen einander sagen. Wir können über alles sprechen: Themen, die



sind, aber auch nicht, wir können alles gemeinsam planen, aber wir sind immer

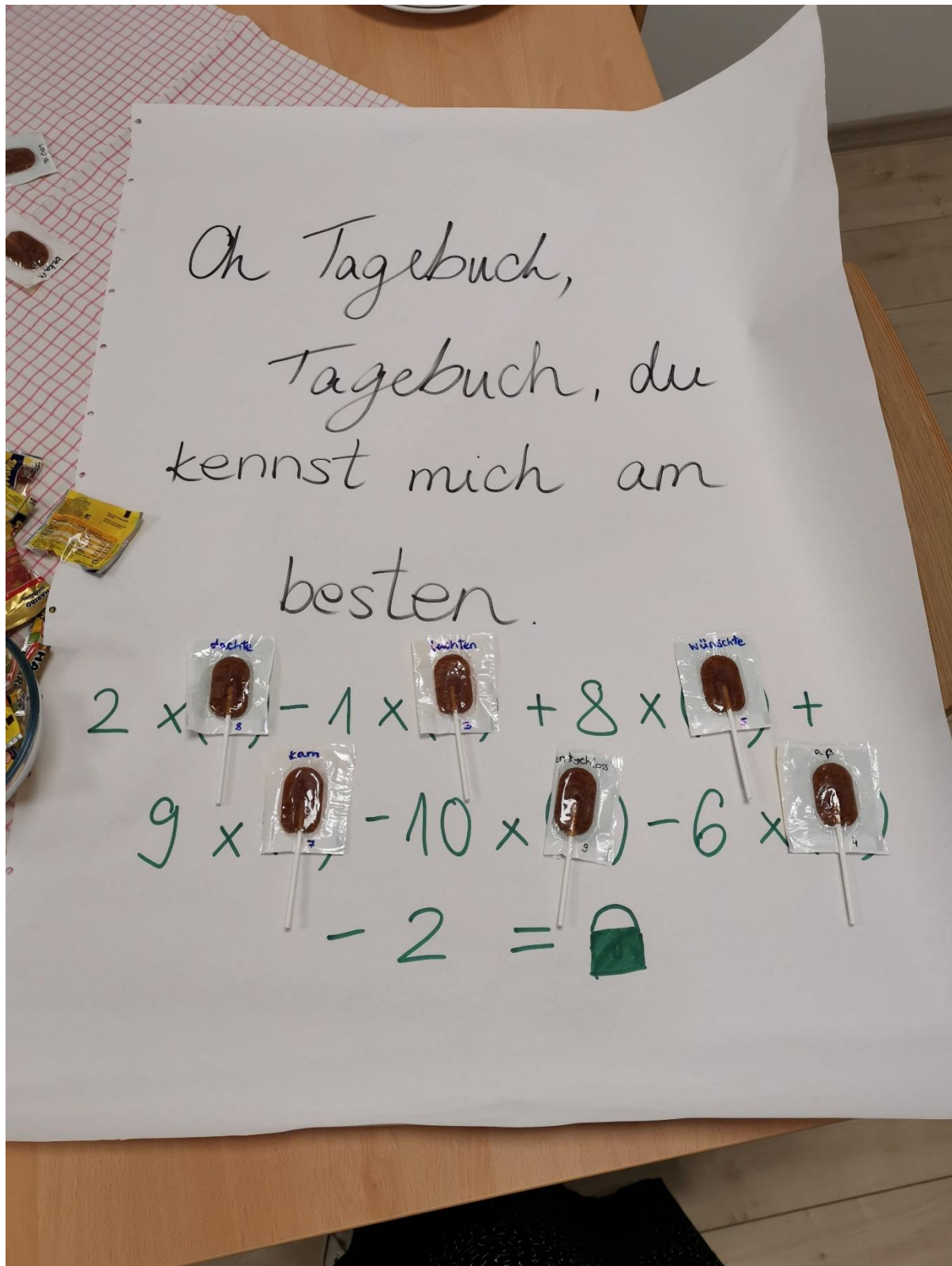


Das sind meine besten Freundinnen. Sie können immer zu mir kommen. Sie wissen, wo sich der

Schlüssel befindet.



Anhang 5: Aufgerolltes Blatt mit dem Text der Aufgabe



## Anhang 6: Mehrere Hinweise auf dem Tisch, darunter auch das Tagebuch der Hexe



## Anhang 7: Text aus dem Tagebuch

Liebes Tagebuch,

Heute kamen zwei neue Kinder zu mir, und um ehrlich zu sein, weiß ich überhaupt nicht, warum ich das noch immer mache. Als ich klein war, stellte ich mir mein Leben total anders vor.

Weißt du mein Tagebuch, ich wollte überhaupt keine Hexe werden. Ich (1) immer, dass ich Fußballspielerin sein sollte. Das war mein Traumberuf. Aber ich bekam keine Gelegenheit. Immer wenn ich mit den Jungs Fußball spielen wollte, (2) sie mich aus und erlaubten es nicht, weil ich eine Frau bin. Und dann wünschte ich mir, dass ich nur einen Tag ein Mann bin, sodass ich allen zeigen kann, wie gut ich Fußball spielen kann.

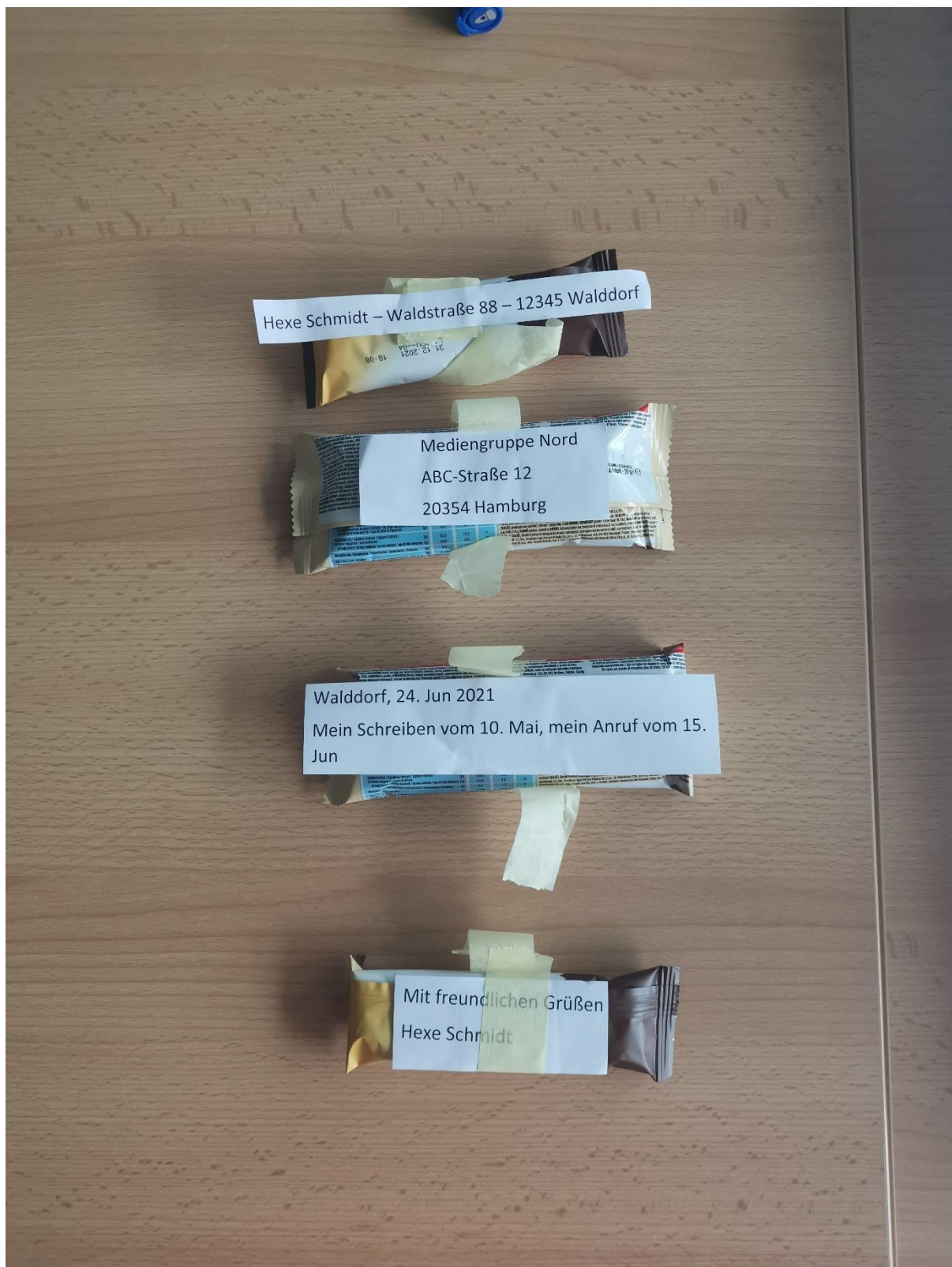
Ich (3) es mir sooo sehr und nach zwei Tagen wachte ich als Junge auf. Ich spielte besser als alle anderen und alle waren überrascht. Das dauerte aber nur einen Tag. Schon am nächsten Tag (4) ich, ein kleines Mädchen, zurück und versuchte zu erklären, dass ich der Junge von gestern war. Niemand glaubte mir und ich durfte wiederum kein Fußball spielen.

In diesem Moment (5) ich mich, mich an den Jungs zu rächen. Ich kochte und (6) jeden Jungen, der hierherkam. Und das mache ich auch mit diesem Hänsel. Die kleine Gretel finde ich sehr nett – schade, dass sie einen Bruder hat.

Bussi

Deine Hexe

## Anhang 8: Teile der Reklamation

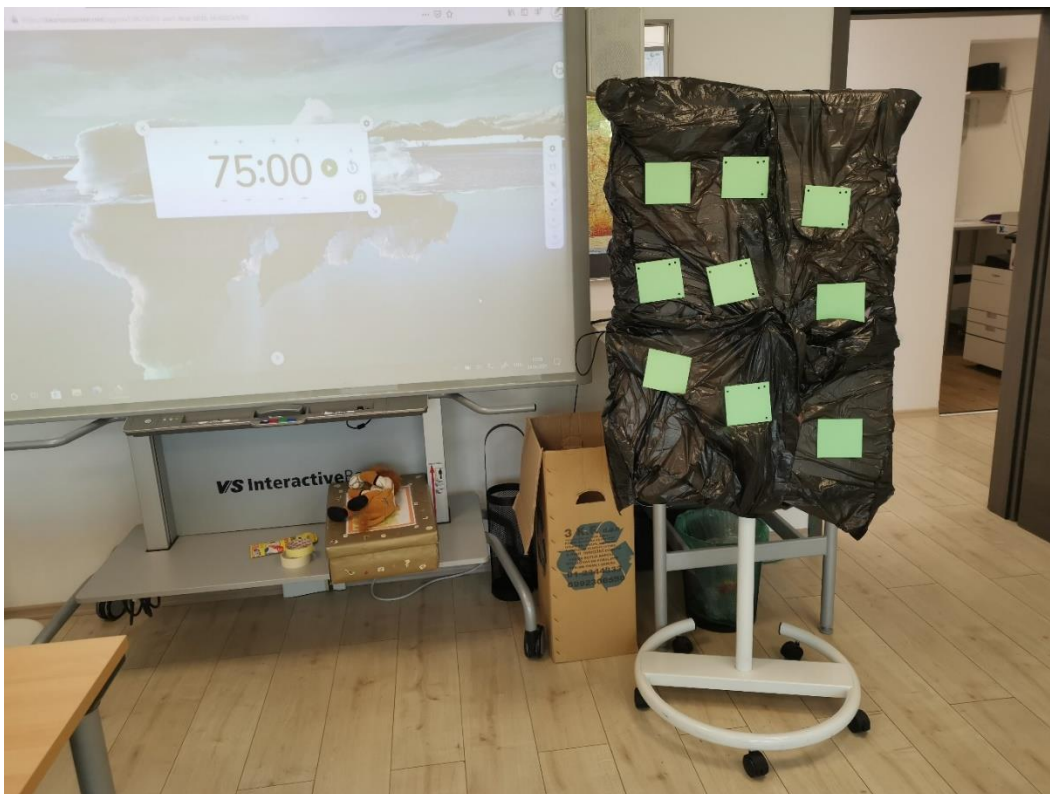




Anhang 9: Reklamation an der Zimmerdecke befestigt



Anhang 10: Memory-Spiel



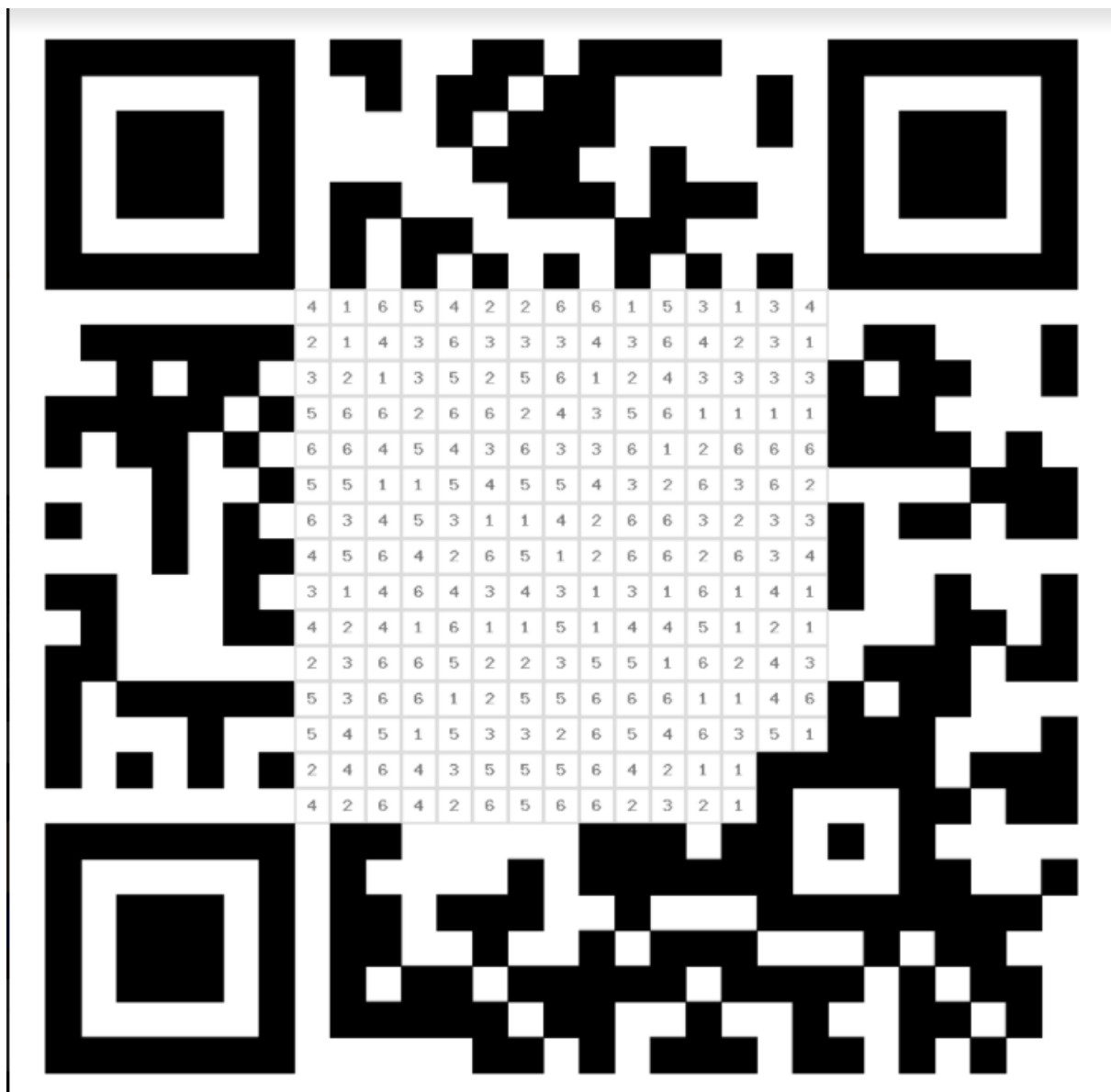
Anhang 11: Gewürze als Hinweis für den richtigen Code



## Anhang 12: Gabeln als Hinweis für den Code



Anhang 13: QR-Code zum Ausmalen



Anhang 14: Leseverstehen (Quelle: Menschen B1, Testtrainer)

LESEN

**2** Lesen Sie die Anzeigen und die Aufgaben 1 bis 7. Welche Anzeige passt zu welcher Situation? Für eine Aufgabe gibt es keine Lösung. Schreiben Sie hier den Buchstaben X.

**A Whg. zu verkaufen**  
3 ZKB mit Balkon, Wfl. 90 m<sup>2</sup>, zentrale Lage (Innenstadt), ab 1.6. frei  
KP: 420.000 €

**B Zimmer in 3-er WG (Nichtraucher!) frei**  
20 m<sup>2</sup>, ab 1.5., für Studenten, 350 €

**C 1-Zimmer-Apartment gesucht**  
Ruhiger Nichtraucher sucht ab Juni für 6 Monate ein möbliertes Apartment in der Innenstadt, max. 500 € (inkl. NK)

**D Renovierte helle Eigentumswohnungen**  
ruhige Lage im Vorort,  
2 bis 4 Zimmer, 50 bis 120 m<sup>2</sup> mit Balkon

**E Wir finden den passenden Mieter für Sie!**  
Makler vermittelt Mietwohnungen jeder Größe – schnell und zuverlässig.

**F 4-Zimmerwohnung zu vermieten**  
Großzügige Wohnung (130 m<sup>2</sup>) in ruhigem Vorort. Einbauküche, 2 Bäder, Terrasse und kleiner Garten. 1.100 € + 300 € NK + 50 € (Garage).

- 1 Björn und Laura suchen für ihre WG eine neue Mitbewohnerin. Beide rauchen nicht und möchten auch nicht, dass man in ihrer Wohnung raucht.
- 2 Simon Wollert arbeitet seit vielen Jahren als Makler. Er ist Spezialist für Wohnungen und sucht immer neue Mietobjekte.
- 3 Familie Becker zieht im Juni nach Bonn. Die Familie sucht eine Eigentumswohnung nicht weit von der Innenstadt.
- 4 Nina möchte eine Wohnung kaufen. Sie braucht eine 2-Zimmer-Wohnung mit Balkon oder Terrasse für ihre Pflanzen.
- 5 Niels studiert im nächsten Semester in Bonn. Er sucht ein Zimmer im Studentenwohnheim oder in einer WG. Er ist Raucher und spielt E-Gitarre.
- 6 Familie Kraus wohnt in einer 3-Zimmerwohnung, braucht aber jetzt ein Zimmer mehr. Die Miete soll insgesamt nicht höher als 1500 Euro sein.
- 7 Frank Metzger arbeitet ab Juni bis zum Ende des Jahres in Bonn. Er sucht eine kleine Wohnung, möchte aber dafür keine neuen Möbel kaufen.

Anzeige

B

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

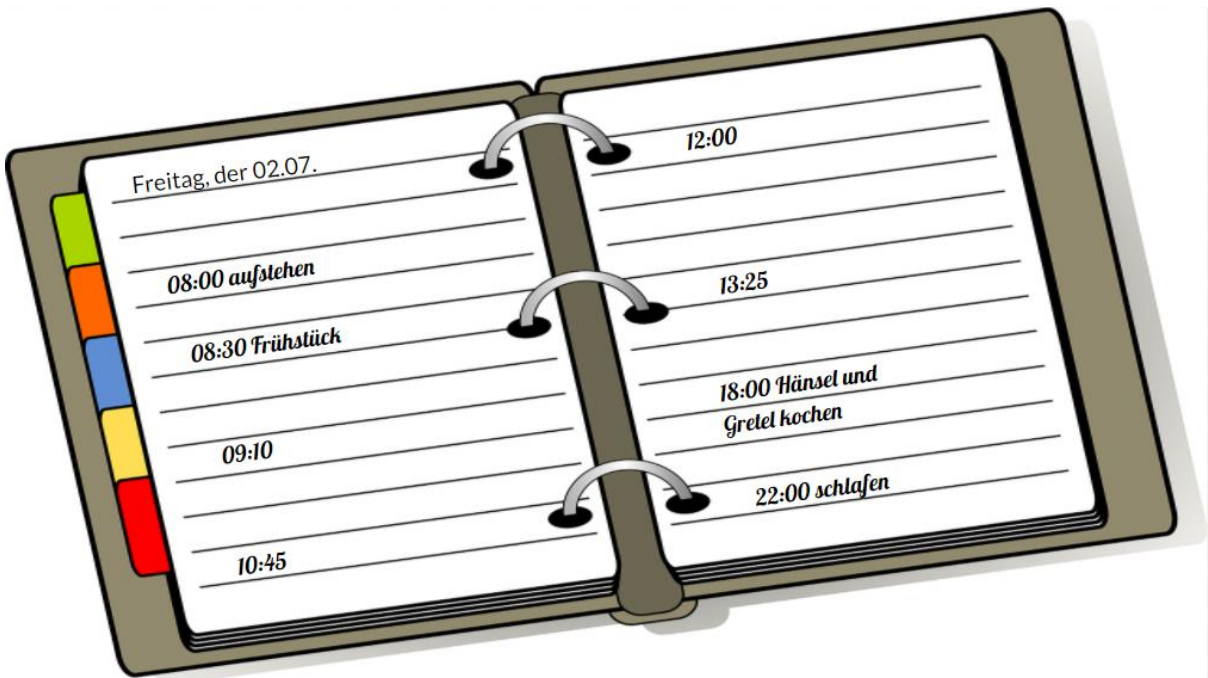
/ 6 PUNKTE



Anhang 15: Anfang des Escape Rooms, Hänsel und Gretel hinter Gittern



Anhang 16: Terminplaner der Hexe, Übersicht der fehlenden Termine



Anhang 17: Benachrichtigung nach dem falschen Code

**Das ist leider falsch. Geh zurück und versuche es noch einmal.**

Anhang 18: Haus der Hexe



## Anhang 19: Folie mit eingebetteten Audiodateien



A woman with a long braid is looking surprised, with her hand near her ear. The background is a light gray screen with a mobile keypad and audio controls. The keypad has buttons for numbers 1-9, \*, 0, and a call icon. The audio controls include four speaker icons. To the right of the woman is a list of letters and numbers:

- A=7
- B=4
- C=2
- D=8
- E=5
- F=9
- G=0
- H=1
- I=3
- J=9
- K=6
- L=1
- M=4
- N=7
- O=8
- P=5
- Q=2
- R=0
- S=4
- T=6
- U=7
- V=9
- W=5
- X=3
- Y=1
- Z=2

## Anhang 20: Wegweiser mit Hinweisen

