



ESCAPE ROOM

**EIN LEITFADEN ZUR ENTWICKLUNG
EIGENER ESCAPE-ROOM-PROJEKTE
MIT JUGENDLICHEN**

INHALT

- 03 >> Escape-Room-Projekte
- 05 >> Leitfaden zur Durchführung der Projektidee
- 09 >> Weiterführende Literatur und Links

UNSERE AUTORIN



Paulina Szupicki hat „Kultur, Ästhetik, Medien“ an der Hochschule Düsseldorf studiert. Sie arbeitet im soziokulturellen Zentrum DIE WELLE in Remscheid und ist dort für die schulbezogene Jugendarbeit mit dem Schwerpunkt Medien verantwortlich.

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen



VORWORT

Im Spiel erfährt der Mensch sich selbst und darf ganz er selbst sein. Das wusste auch schon Friedrich Schiller. In seinen Schriften „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ misst er dem Spiel als Kulturpraxis deshalb eine besondere Rolle bei – egal ob Brettspiel, Rollenspiel, Geschicklichkeitsspiel, Computerspiel, Denkspiel oder Gruppenspiel.

Besondere Popularität erfuhren in den letzten Jahren sogenannte Escape Rooms. Dies sind Rätselspiele, bei denen es darum geht, verschiedene Aufgaben in einem vorgegebenen Zeitraum allein oder in einer Gruppe zu lösen, um so ein Mysterium aufzuklären und sich aus einem Raum zu befreien. Weitere Namen, unter denen diese Spielform bekannt ist, sind Escape Games, Exit Games, Escape Adventures oder auch Live Adventure Games. Das Gute an Escape Rooms: Sie eignen sich für heterogene Zielgruppen – egal, ob jung oder alt – und können auf unterschiedliche Weise thematisch eingebunden werden. Auch in der Jugendarbeit ist die Rätselspielvariante deshalb in der Praxis angekommen. Mit eigens erstellten Escape Rooms lassen sich gesellschaftliche Themen veranschaulichen, Gruppendynamiken fördern oder schlichtweg Spaß und Spannung erzeugen.

Wer sich fragt, wie man gemeinsam mit Jugendlichen partizipativ einen Escape Room entwickelt, erhält in dieser Ausgabe hilfreiche Tipps und Tricks zur Planung und Umsetzung sowie einen kurzen Leitfaden für Projektideen. Schon mit wenigen Handgriffen und dem richtigen Know-how lässt sich eine spannende Rätselwelt für Groß und Klein erschaffen!

Impressum

Herausgeberin:
Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)
Hedwigstr. 30-32 · 47058 Duisburg · Tel. 02 03/41 86 76 80
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de

V.i.S.d.P. Dr. Christine Ketzer · Autorin Paulina Szupicki
Redaktion Dr. Christine Ketzer, Lidia Focke, Rebecca Hipp

Korrektur Irina Ditter
Layout Alessandro Riggio
Fotos DIE WELLE gGmbH, Arbeitskreis Ostviertel e. V.

Wir übernehmen keine Haftung für die Richtigkeit, Vollständigkeit oder Aktualität der wiedergegebenen Informationen.



Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitung

Escape-Room-Projekte



Projektziele

Die Erstellung eines Escape Rooms eignet sich hervorragend, um soziale und kommunikative Kompetenzen im Team auszubilden. Außerdem regt sie Kreativität, Lösungsorientierung und Entscheidungsfähigkeit von Jugendlichen an. Darüber hinaus erfordert die Escape-Room-Entwicklung ein gemeinsames Abstimmen von Prozessabläufen, kreative Lösungsansätze und Flexibilität. Insbesondere weil während des Entstehungsprozesses sowohl der konzeptionelle Rätselentwurf als auch der spielbezogene Praxistransfer stets mitgedacht werden müssen. Unter Einbeziehung unterschiedlicher digitaler Medien lassen sich zudem Mediennutzung und Technikverständnis fördern. Soundcollagen oder Videoschnipsel können ideal als kleine Hinweise in den Escape Room eingebaut werden. Und nicht zuletzt eignet sich ein solches Projekt auch methodisch, um thematische Verknüpfungen herzustellen. Themen wie Nachhaltigkeit, Diversität oder Inklusion lassen sich kreativ im Storytelling mit dieser Rätselspielvariante verbinden und sie bietet somit die Möglichkeit zur Aufklärung und Reflexion.

Organisatorische Infos

Die Ausarbeitung eines Escape Rooms kann viel Zeit in Anspruch nehmen. Sie eignet sich deshalb kaum für die Durchführung an einem Nachmittag. Stattdessen ist es sinnvoll, mehrere Tage für die Organisation, Konzeption und Umsetzung einzuplanen, beispielsweise im Rahmen einer Ferienfreizeit oder Projektwoche. Die Durchführungszeit inklusive Pausen beträgt je nach Raumgröße, Rätselumfang und Zielgruppe ca. 25–30 Stunden. Denn nicht nur Story und Rätselstruktur müssen vorab gemeinsam mit den Teilnehmenden durchdacht und geplant werden, sondern auch die Gestaltung der einzelnen Escape-Room-Elemente erfordert Zeit und sollte deshalb in der Planung dementsprechend berücksichtigt werden. Die Gruppenzusammensetzung der Teilnehmenden sollte idealerweise über die Projektdauer hinweg unverändert bleiben. So müssen Spielgeschichte und vorab festgelegte Rätselstränge nicht immer wieder neu erklärt und ausgehandelt werden. Die Bestimmung einer maximalen Teilnehmendenzahl hängt stark von der Zielgruppe ab. Je nach Alter, Wissensstand oder Unterstützungsbedarf brauchen Teilnehmende mehr oder weniger Vorgaben. Grundsätzlich lässt sich mit einer Gruppe von 6–8 Personen gut an einem Escape-Room-Projekt arbeiten.



Leitfaden zur Durchführung der Projektidee

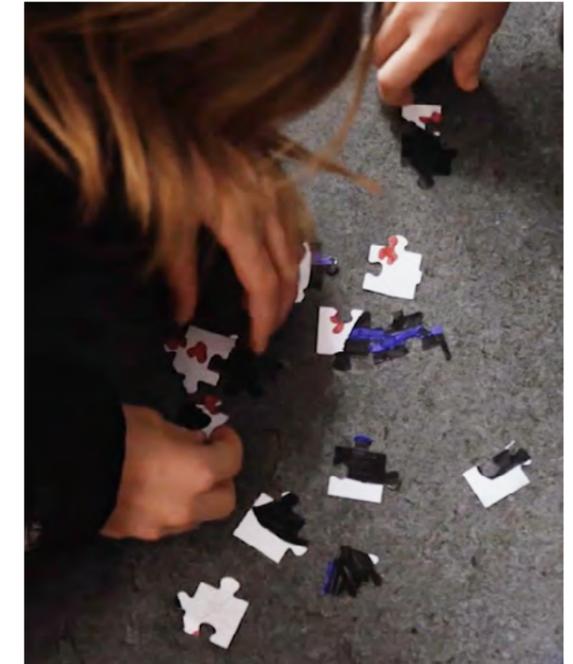
Festlegen der Zielaufgabe

Im ersten Schritt der gemeinsamen Escape-Room-Planung sollte die Zielaufgabe formuliert werden. Diese rahmt die Spielgeschichte des Escape Rooms ein. Zudem werden alle Rätsel im Spiel auf diese ausgerichtet sein.

Grundlegende Zielaufgaben eines Escape Rooms können sein:

- entkommen und sich aus einem bestimmten Szenario selbst befreien (z. B. wurde man von einem fiesen Professor eingesperrt und muss nun ausbrechen),
- an einen verschlossenen Zielgegenstand gelangen (z. B. an den verschwundenen Schatz aus einer alten Legende),
- ermitteln, aufklären und ungelöste Aufgaben erfüllen (z. B. den Dieb in einem Kriminalfall finden).

Diese bieten eine gute Vorlage für die Grundstory, wie anhand der Beispiele deutlich wird (vgl. ebd., S.19-20).



Auch der Grund für das Betreten des Escape Rooms sollte Platz in der Geschichte finden. Wie kam es zu der Ausgangssituation? Diese Hintergrundgeschichte könnte auch als versteckter Hinweis im Escape Room eingebaut werden, z. B. als Schriftstück, das erst gefunden werden muss. Oder als Audioaufnahme, für die sowohl Speichermedium als auch Abspielgerät erst gefunden werden müssen, um zum nächsten Hinweis zu gelangen. Grundsätzlich gilt es darauf zu achten, dass die Hinweise für das erste Rätsel der Geschichte so im Raum platziert sind, dass sie im Idealfall auch als Erstes gefunden werden (vgl. ebd., S. 21-23).

TIPP

Wie bereits erwähnt, lassen sich auch Themen narrativ aufgreifen, die im Rahmen von Projektwochen oder Ferienfreizeiten mit Jugendlichen behandelt werden sollen. Spezifische Problemlagen können zum Anlass für eine gemeinsame Lösungssuche und anschließend für mögliche Lösungsansätze der genannten Probleme werden. Diese wiederum eignen sich, um sie als Zwischenziele oder sogar als finales Escape-Room-Ziel in die Story einzubauen und um das jeweilige Thema damit spielerisch erlebbar zu machen.

Technik und Materialien

Bei der Material- und Technikauswahl sind keine Grenzen gesetzt. Je nach Lust und Laune kann alles Mögliche zum Rätselement umfunktioniert werden. Eigentliche Dekorationsgegenstände wie Bücher oder Bilder können zu Hinweisen, Verstecken oder Rätselbruchteilen werden. Nichtsdestotrotz gibt es ein paar Materialien, die klassischerweise für ein Escape-Room-Projekt benötigt werden (vgl. Mekiska/Schenk 2020, S. 84-89). Dazu gehören:

- Flipchart, Metaplankarten
- Koffer, Truhen, Boxen, Geldkassetten und andere abschließbare Behälter
- Vorhängeschlösser, Zahlenschlösser, Buchstaben-schlösser etc.
- diverse Werk- und Bastelmaterialien wie Bastelkarton, Tonpapier, Scheren, Stifte, Klebeband, Holz, Schrauben, Laubsägen oder Cuttermesser
- Dekorationsmaterial (passend zur Escape-Room-Story)

Zusätzlich lässt sich auch folgendes Material, optional als kleine Auswahl, für das eigene Escape-Room-Projekt nutzen:

- alte Bücher (z. B. als ausgehöhlte Verstecke für Hinweise)
- Hefte oder Tagebücher (z. B. für Schrifträtsel)
- unsichtbare Tinte, UV-Taschenlampe (zum Schreiben geheimer Codes)
- Luftballons (zum Verstecken von Hinweisen im Innern)
- Caesar-Scheibe, Kryptex, Skytale und weitere Codiermaterialien
- Tablets zur Erstellung von Video- oder Audiohinweisen
- u.v.m.

INFO

Zu den verschiedenen Codiermaterialien findet man im Internet Vorlagen zum Basteln. Darüber hinaus können komplexere Codierungsmöglichkeiten wie das Kryptex online oder auch in manchen Spielwarenläden gekauft werden. Im weiteren Verlauf dieser Ausgabe wird auf einige Codiermöglichkeiten näher eingegangen.

Vor der Durchführung

Bevor es an die Planung und Umsetzung des Escape Rooms geht, empfiehlt es sich, die wichtigsten Rahmenbedingungen abzuklären:

- Mit welcher Zielgruppe wird gearbeitet? Welche Fähigkeiten bringt diese mit? Wie viel soll vorgegeben werden und wie viel kann unter Berücksichtigung der Zielgruppe offengelassen werden?
- Welches Budget steht zur Verfügung?
- Welche Räumlichkeiten stehen zur Verfügung?
- Soll der Escape Room mobil oder lokal angelegt werden?
- Sollen Teile des Escape Rooms wiederverwendbar sein oder reicht es, wenn der Escape Room einmalig nutzbar ist?
- Wie viel sollen die Teilnehmenden selbst anfertigen und was soll gebrauchsfertig gekauft werden?

Wenn diese Fragen im Vorfeld geklärt sind, können Planung, Materialien und Abläufe daran ausgerichtet werden. Es ist außerdem sinnvoll, vor dem Start verschiedene Rätselarten als Anschauungsmaterial mitzubringen. Die Teilnehmenden können sie durchspielen und erhalten eine Idee davon, wie unterschiedlich Rätsel gestaltet sein können. Zudem lassen sich die mitgebrachten Beispiele später auch leicht für die Nutzung im eigenen Projekt abwandeln (vgl. ebd., S. 14-17).

Gestalten der Kulisse

Die Kulisse des Escape Rooms dient zum Eintauchen in die Story. Sie soll es den Spielenden erleichtern, sich auf die Geschichte einzulassen, und dadurch den Spielspaß erhöhen. Die Kulisse sollte dabei natürlich zum Storytelling passen (vgl. ebd., S. 23). Ein klassischer Piratenschatz hat in einer Sci-Fi-Geschichte nichts zu suchen, genauso wenig wie ein Videohinweis in einem alten Märchen.

Eine kreativ gestaltete Kulisse vereinfacht das Verstecken von Hinweisen, ohne dass diese im Gesamtarrangement des Raumes hervorstechen drohen. Doch Vorsicht, zu viel unnütze Dekoration kann vom Wesentlichen ablenken und den Spielverlauf dadurch behindern. Versucht deshalb, ein gutes Gleichgewicht zwischen wirkungsvoller Kulisse und moderatem Spielfluss herzustellen.

Es lohnt sich, die Dekoration nicht ausschließlich selbst herzustellen, sondern einzelne Elemente von zu Hause mitzubringen oder zu kaufen. Gerade auf Trödel- oder Flohmärkten lassen sich manche Dekorationsgegenstände für kleines Geld erwerben. So können sowohl die Ausgaben als auch der Zeitaufwand für die Gestaltung eines Escape Rooms verringert werden. Neben der passenden Raumdekoration kann eine eigene Soundkulisse für den Escape Room kreiert werden. Dafür können in einer freien Audiodatenbank, wie z. B. www.audiyoudo.de oder www.freesound.org, ganze Musikstücke oder einzelne Sounds herausgesucht werden. Diese können bei Bedarf mit den kostenlosen Audioeditoren Audacity oder GarageBand zusammengefügt und bearbeitet werden.

Entwickeln der Rätsel

Jeder Escape Room besitzt eine festgelegte Rätselstruktur, die vorab geplant und später Stück für Stück umgesetzt wird. Sie ist der Fahrplan für das Spielen und gibt vor, welche Aufgaben wie aufeinanderfolgen. Die Rätselstruktur kann dabei entweder chronologisch oder parallel aufgebaut sein. Chronologisch aufgebauter Rätsel folgen, wie bei einer Schnitzeljagd, einem einzigen linear vorgegebenen Strang. Ohne den einen Hinweis gelangt man nicht zum nächsten. Bei einer parallel angelegten Struktur gibt es mehrere Rätselstränge, die zeitgleich und teilweise unabhängig voneinander gelöst werden können. Diese Variante bietet in der Regel mehr Erfolgserlebnisse für die Spielenden,



da gleichzeitig an mehreren Rätselsträngen geknabelt werden kann (vgl. ebd., S. 32-34).

Um mit dem Entwickeln der Rätselstruktur zu starten, sollte beim Zielrätsel begonnen werden. An dieser Stelle sollte man sich bereits für eine chronologische oder parallele Rätselstruktur entscheiden. Von dort ausgehend gilt es dann zu überlegen, welche Hinweise die vorletzte Aufgabe beinhalten muss, damit das finale Rätsel funktioniert. Schritt für Schritt leitet man nun Rätsel für Rätsel ab, bis man beim ersten ankommt (vgl. ebd., S. 47). Dabei sollten die einzelnen Aufgaben mit Stichpunkten auf Metaplankarten notiert und entsprechende zugehörige Rätselstränge auf ein Flipchart gezeichnet werden. So verliert man während des Entwicklungsprozesses nicht den Überblick.

Wie beim Storytelling sollte auch bei der Rätselstruktur darauf geachtet werden, die Spannungskurve während des Spielverlaufs ansteigen zu lassen. Zu Beginn sollten also v. a. einfache und leicht zu findende Aufgaben vorkommen (z. B. offensichtlich versteckte Codes in Schriftstücken oder offensichtlich platzierte Schlüssel), während später vertrackte und knifflige



Rätsel den Höhepunkt des Escape Rooms bilden sollten. Füllrätsel einzustreuen, die einfaches Suchen und Finden erfordern, bietet sich während des gesamten Spielverlaufs an. So haben die Spielenden anfangs und zwischendurch schnelle Erfolgserlebnisse und bleiben länger am Ball (vgl. ebd., S. 26-27).

Für jedes Rätsel, das entwickelt wird, muss auch mindestens ein Tipp vorhanden sein. Kommen die Spielenden mal nicht weiter, sollten sie, um die Motivation nicht zu verlieren, immer einen Tipp erhalten (vgl. ebd., S. 29). Deshalb sollte zu jedem Rätsel mindestens ein Hinweis erarbeitet werden, den man ebenfalls auf dem Plan mit der Rätselstruktur vermerkt. Wichtig ist, dass die Tipps auf die Lösung für ein jeweiliges Rätsel hindeuten, es aber nicht sofort auflösen. Für das Geben von Tipps gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Man kann sich entscheiden, außerhalb des Raumes zu bleiben und Hinweise je nach Szenario z. B. per Walkie-Talkie durchzugeben. Oder man bleibt im Raum und ist direkt ansprechbar, darf dann aber keine weiteren Hilfestellungen geben, sofern man nicht danach gefragt wird. Man kann den Spielenden auch vorab gefertigte Zettel mit Tipps in die Hand geben (vgl. ebd., S. 43)

Während an der Rätselstruktur getüfelt wird, arbeitet man in der Regel an weiteren Aufgaben zur Weiterentwicklung des Escape Rooms. Dabei kann es allerdings vorkommen, dass Teile von Rätseln, Hinweisen oder der Kulisse im Entstehungsprozess wieder verworfen und abgeändert werden. Um zu gewährleisten, dass nicht unwissentlich an längst verworfenen Ideen weitergearbeitet wird, sollte sich die Gesamtgruppe der Escape-Room-Gestaltenden in regelmäßigen Abständen zusammenfinden, um sich auf einen einheitlichen Stand zu bringen.



Skytale Bastelanleitung

Rätselarten

Die Rätsel sollten im besten Fall immer variieren. Ein breites Spektrum an unterschiedlichen Rätseln gewährleistet Abwechslung und erhöht den Spaßfaktor. Es lohnt sich, weitere Grundrätseltypen neben dem klassischen Verstecken von Hinweisen zu kennen, die im Folgenden kurz mit Praxisbeispielen erläutert werden (vgl. ebd., S. 26-31):

1. Decodierrätsel

Das Decodierrätsel ist die häufigste Rätselvariante in einem Escape Room. Es beinhaltet immer einen Code, der in irgendeiner Form geknackt werden muss. Das Öffnen von Zahlenschlössern gehört genauso dazu wie das Dechiffrieren von Morsecodes oder das Arbeiten mit einer Cäsar-Scheibe (siehe z. B. <https://www.vcp.de/pfadfinden/die-caesar-scheibe/>).

Eine weitere Möglichkeit zum Gestalten eines etwas schwereren Decodierrätsels ist das Bauen eines Skytales. Hierfür nimmt man eine Toilettenpapierrolle oder einen anderen zylinderartigen Gegenstand und einen sehr langen, ca. 1 cm breiten Papierstreifen. Der Papierstreifen wird nun spiralförmig um die Rolle gewickelt, sodass sich die verschiedenen Spiralen des Papierstreifens nebeneinander befinden und man von links nach rechts darauf schreiben kann. Wird der Streifen wieder abgenommen, ergeben die einzelnen Buchstaben auf dem Papier keinen Sinn. Erst durch richtiges Aufwickeln des Papierstreifens wird der Code wieder lesbar. Eine farbliche Markierung der beiden Teile ist sinnvoll, damit klar wird, dass diese miteinander in Verbindung stehen (Vorlagen gibt es z. B. unter https://www.lehrerfortbildung-bw.de/u_matnatech/imp/gym/bp2016/fb1/4_i4_iud/2_kopiervorlagen/2_skytale/).



Skytale Bastelanleitung



Weiterführende Literatur und Links

Zur Einarbeitung ins Thema Escape-Room-Entwicklung eignet sich das Buch „Escape@Home“ (2020) von Jens Mekiska und Bastian Schenk, erschienen im frechverlag in Stuttgart. Viele der genannten Hinweise stammen aus dem Buch, in dem es etliche weitere Hinweise, Rätselbeispiele und sogar fertige Szenarien gibt.

<https://www.audiyou.de/home/>
<https://freesound.org/>
<https://www.audacityteam.org/>
<https://garageband-app.com/>

2. Schrift- oder Texträtsel

Schrift- oder Texträtsel bieten verschiedene Möglichkeiten zur Vermittlung von Hinweisen durch die Schriftsprache. Klassische Schrifträtsel arbeiten z. B. mit einem Fließtext, bei dem bestimmte Buchstaben hervorgehoben sind und zusammen einen Hinweis ergeben. Eine andere Möglichkeit ist die Satzanfangstechnik, bei der die Anfangsbuchstaben jedes Satzes zusammengefügt werden und dann einen Anhaltspunkt ergeben. Um diese Technik zugänglicher zu machen, kann jeder Satz in einer neuen Zeile beginnen. So lässt sich der Hinweis leichter finden.

3. Zähl- und Zahlenrätsel

Das Zählrätsel arbeitet in der Regel mit im Raum platzierten Gegenständen, Symbolen oder Farben, die abgezählt werden müssen. Hierfür müssen vorher Hinweise auf die abzuzählenden Elemente gegeben werden. Die Zahlen, die sich daraus ergeben, eignen sich besonders für das Öffnen von Zahlenschlössern. Andere Zahlenrätsel wie Sudoku führen ebenfalls zu einem numerischen Ergebnis, folgen allerdings einem logikbasierten Vorgehen. Will man ein Sudoku nutzen, sollten die Spielregeln daneben notiert werden, sodass das Rätsel auch ohne Vorwissen lösbar ist.

4. Farbrätsel

Farben eignen sich nicht nur zur Markierung zusammengehöriger Rätselbruchteile, sondern auch als Rätselinhalt. Das Regenbogenrätsel ist eine einfach einzusetzende Variante. Die Farben des Regenbogens – von Dunkelblau über Hellblau, Grün, Gelb und Orange zu Rot – bestimmen die Reihenfolge, in der einzelne Punkte [in eben diesen Farben] zu einer Zahl verbunden werden müssen. Durch das Nachzeichnen in der vorgeschriebenen Reihenfolge ergeben die vorher wahllos angeordneten Farbpunkte einen Zahlenhinweis.

5. Puzzle

Ein weiterer klassischer Rätseltyp ist das Puzzle, das sich im eigenen Escape-Room-Projekt hervorragend

selbst herstellen lässt. Dafür nutzt man einfach Tonkarton, auf den eine Nachricht oder ein Zahlencode geschrieben wird. Anschließend werden einzelne Puzzlestücke ausgeschnitten, ggf. nach vorherigem Vorzeichnen.

Dies ist natürlich nur ein kleiner Ausschnitt aus allen Rätselmöglichkeiten. Man kann im Entwickeln der Rätsel ruhig kreativ werden und die hier beschriebenen Möglichkeiten als Anregung für eigene Ideen nutzen.

Abschluss

Nachdem der Escape Room fertiggestellt ist, lohnt es sich, einen Testlauf mit einer nicht beteiligten Person durchzuführen. So können kleine Fehler ausgebessert und letzte Korrekturen vorgenommen werden (vgl. ebd., S. 34). Anschließend kann der fertige Escape Room Freunden und Familie präsentiert werden. Insbesondere bei der Arbeit mit Jugendlichen dient die Präsentation zur Wertschätzung der selbst entwickelten Ideen und sollte deshalb unbedingt im Projektzeitplan berücksichtigt werden.

Das Wichtigste im Überblick (vgl. S. 47)

- Zuerst finale Zielaufgabe benennen
- Story für den Escape Room kurz und knapp halten
- Rätselstruktur gemeinsam auf einem Plakat/Flipchart festhalten
- Entwicklung der Rätselstruktur entgegen der Spielweise rückwärts, vom letzten Rätsel hin zum ersten
- Schwierigkeitsgrad der Rätsel im Spielverlauf steigern
- Nutzung von verschiedenen Rätseltypen
- Für jedes Rätsel mindestens einen Hinweis ausarbeiten
- Kurze Plenumsrunden zum Abgleich während des Gestaltungsprozesses