



ESCAPE THE GLOOM

Wie man ein Escape Game für
nicht-formale und informelle
Einrichtungen der Jugendarbeit
entwickelt

Leitfaden



Co-funded by
the European Union

www.youth-courage.eu

Impressum

ESCAPE THE GLOOM - Leitfaden

Ein niedrigschwelliges Escape Game, das marginalisierten Jugendlichen hilft, ihren Mut wiederzuentdecken.

2023

Youth Courage: Du bist Teil der Lösung!

Wir bestärken junge, marginalisierte Jugendliche darin, sich wieder mit ihrem sozialen Unterstützungssystem zu verbinden und fördern ihr persönliches Wachstum, um ein aktiveres Bürgertum und mehr Solidarität zu ermöglichen. Projekt Nr. 2021-2-AT01-KA220-YOU-000048966

Koordinator : Jugend am Werk Steiermark GmbH, Lendplatz 35, 8020 Graz, Österreich



Kontakt: info@youth-courage.eu

Website: www.youth-courage.eu

Partner:



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



Offene Lizenz: Dieses Dokument ist unter der Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License zur freien Verwendung bestimmt. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Über das Projekt

Das Erasmus+-Projekt „Youth Courage – Du bist Teil der Lösung!“ zielt darauf ab, marginalisierte Jugendliche zu befähigen, sich wieder an ihr soziales Unterstützungssystem anzuschließen und ihr persönliches Wachstum zu fördern, um ein aktiveres Bürgertum und mehr Solidarität zu ermöglichen. Um dies zu erreichen, entwickelte eine transnationale Partnerschaft aus sechs Organisationen aus Österreich, Belgien, Irland, Italien und Slowenien innerhalb von 25 Monaten (Mai 2022 – Juni 2024) vier Projektergebnisse, die Fachkräften der Jugendhilfe und Freiwilligen in allen Bereichen der Jugendarbeit dienen:



Die **EUROPEAN YOUTH SURVEY**: Untersuchung der Post-Covid-Situation marginalisierter Jugendlicher und ihres Anschlussstatus an ihr Unterstützungssystem.



YOUTH COURAGE OUTREACH FOR ACTIVE CITIZENSHIP: Sozialpädagogisches interaktives Toolkit zur (Re-) Aktivierung marginalisierter Jugendlicher während und nach einer Krise.



ESCAPE THE GLOOM: Ein niedrighschwelliges Escape Game, das marginalisierten Jugendlichen hilft, ihren Mut neu zu fassen.



Das **YOUTH COURAGE-POLICY-PAPER**: Stärkung der Zusammenarbeit zwischen Jugendarbeitern vor Ort, Forschungsinstituten und politischen Entscheidungsträgern, um die Situation marginalisierter Jugendlicher in Europa genauer zu untersuchen.

Alle Projektergebnisse sind kostenlos auf der Youth Courage-Projektwebsite in den Partnersprachen Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch und Slowenisch verfügbar.

www.youth-courage.eu

Einführung

Was ist ein Escape Game?

Ein Escape Game, auch Escape Room genannt, ist ein Rätselspiel, bei dem die Spieler:innen zusammenarbeiten, um Hinweise zu finden, Rätsel zu lösen und Aufgaben zu erfüllen, um innerhalb einer festgelegten Zeit (normalerweise 60 Minuten) aus einem Themenraum oder Szenario zu „entkommen“. Das Ziel besteht darin, eine Mission zu erfüllen, bei der es oft darum geht, ein Geheimnis zu lüften, einen Gegenstand zu finden oder aus einem verschlossenen Raum zu entkommen.

Escape Games können in verschiedenen Settings erlebt werden:



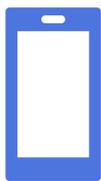
Live-Escape-Rooms: Dabei handelt es sich um physische, reale Erlebnisse, bei denen sich die Spieler:innen in einem Themenraum mit echten Requisiten und Rätseln befinden. Zu den beliebten Themen zählen Spukhäuser, Gefängnisausbrüche und Schatzsuchen.



Brettspiele: Escape Games wurden in Tischformate umgesetzt, bei denen die Spieler:innen zusammenarbeiten, um Rätsel mithilfe von Karten, Karten und anderen physischen Komponenten zu lösen. Beispiele hierfür sind Spiele wie „Exit: The Game“ und „Unlock!“



Digitale oder Online-Escape-Rooms: Dabei handelt es sich um virtuelle Versionen von Escape Games, bei denen die Spieler:innen Rätsel online über einen Computer oder ein Mobilgerät lösen. Sie können vollständig digital sein oder eine Kombination aus Online-Ressourcen und physischen Ausdrucken verwenden.



Mobile Apps: Einige Escape Games sind als mobile Apps konzipiert und bieten ein interaktives Erlebnis, bei dem die Spieler:innen Rätsel auf ihren Smartphones oder Tablets lösen.

Jede Umgebung bietet eine einzigartige Möglichkeit, das Escape Game-Erlebnis zu genießen, egal ob persönlich, zu Hause oder online. Bei jeder Umgebung sind mehr oder weniger Vorbereitung, Zeit und Aufwand erforderlich, um das Spiel zu planen und zu spielen.

Wie ist ein Escape Game üblicherweise aufgebaut?

Eine typische Escape Game-Methodik umfasst die folgenden Schritte:

<p>-1- EINFÜHRUNG UND BRIEFING</p>	<p>Geschichte und Ziele: Die Spieler:innen werden in das Thema, die Handlung und die Hauptziele des Spiels eingeführt. Der Game Master erklärt die Regeln, das Zeitlimit (normalerweise 60 Minuten) und was die Spieler:innen erreichen müssen, um „zu entkommen“ oder das Spiel zu beenden.</p>
<p>-2- ERKUNDUNG</p>	<p>Suche nach Hinweisen: Die Spieler:innen erkunden zunächst die Umgebung und suchen nach Hinweisen, versteckten Objekten und allem Ungewöhnlichen, das zum Lösen von Rätseln nützlich sein könnte. Diese Phase fördert Neugier und Teamwork, da die Spieler:innen ihre Ergebnisse austauschen.</p>
<p>-3- RÄTSELLÖSEN</p>	<p>Hinweise und Herausforderungen: Das Spiel enthält verschiedene Rätsel, Puzzles und Herausforderungen, die die Spieler:innen lösen müssen, um weiterzukommen. Diese Rätsel erfordern oft Logik, Mustererkennung, Mathematik und manchmal die physische Manipulation von Objekten.</p> <p>Zusammenarbeit: Die Spieler:innen müssen kommunizieren und zusammenarbeiten, um Rätsel zu lösen, und dabei verschiedene Informationen und Fähigkeiten kombinieren, um weiterzukommen.</p>
<p>-4- PROGRESSION</p>	<p>Stufen freischalten: Das erfolgreiche Lösen eines Rätsels führt oft dazu, dass neue Bereiche freigeschaltet werden, neue Hinweise gefunden werden oder Gegenstände erhalten werden, die für den weiteren Fortschritt erforderlich sind. Das Spiel läuft normalerweise in Stufen ab, wobei jedes Rätsel das Team dem Endziel näher bringt.</p> <p>Hinweise und Hilfe: Wenn Spieler:innen nicht weiterkommen, können sie den Game Master oft um Hinweise bitten. Hinweise helfen, das Spiel am Laufen zu halten und Frustration vorzubeugen.</p>
<p>-5- HÖHEPUNKT UND AUFLÖSUNG</p>	<p>Letzte Herausforderung: Das Spiel gipfelt in einem letzten, oft komplexeren Rätsel oder einer letzten Aufgabe, die die Spieler:innen erfüllen müssen, um das Hauptziel zu erreichen, z. B. einen Schlüssel zu finden oder ein Rätsel zu lösen.</p> <p>Entkommen oder Abschluss: Nach erfolgreichem Abschluss der letzten Herausforderung „entkommen“ die Spieler:innen oder schließen die Mission ab, was das Ende des Spiels markiert.</p>
<p>-6- REFLEXION</p>	<p>Reflexion nach dem Spiel: Nach dem Spiel leitet der Game Master normalerweise eine Nachbesprechung, bei der die Spieler:innen ihre Erfahrungen besprechen, überprüfen, was sie gut gemacht haben, und erfahren, ob sie Rätsel übersehen haben oder diese besonders schwierig fanden.</p> <p>Feedback und Feiern : Spieler:innen erhalten häufig Feedback zu ihrer Leistung und erfolgreiche Teams werden normalerweise gefeiert, wenn sie das Spiel innerhalb des Zeitlimits abschließen.</p>



Pädagogischer Ansatz

Der pädagogische Ansatz, Gamification-Elemente in Escape Games zu verwenden, nutzt Spieldesignprinzipien, um Lernen und Engagement zu verbessern. Die Gamification-Elemente in Escape Games schaffen ein ansprechendes, interaktives und immersives Lernerlebnis. Durch die Einbeziehung von Prinzipien des aktiven Lernens, der Zusammenarbeit, Motivation und Reflexion können Escape Games ein wirkungsvolles Instrument in der Bildung sein, das Lernenden hilft, ein breites Spektrum an kognitiven und sozialen Fähigkeiten zu entwickeln und sie gleichzeitig motiviert und engagiert zu halten. Im Einzelnen kommen die folgenden pädagogischen Gamification-Elemente in einem Escape Game zusammen:

AKTIVES LERNEN

- **Problemlösung und kritisches Denken:** Bei Escape Games müssen die Spieler:innen komplexe Rätsel lösen und unter Zeitdruck kritisch denken. Dies spiegelt reale Problemlösungsszenarien wider und hilft den Lernenden, analytische und logische Denkfähigkeiten zu entwickeln.
- **Praktische Erfahrung:** Die Lernenden werden aktiv in den Lernprozess eingebunden, indem sie Objekte manipulieren und mit ihrer Umgebung interagieren, was das Behalten und Verstehen des Stoffs verbessert.

ZUSAMMENARBEIT UND KOMMUNIKATION

- **Teamwork:** Die meisten Escape Games sind für Gruppen konzipiert und legen dabei Wert auf die Zusammenarbeit. Die Spieler:innen müssen effektiv kommunizieren, Informationen austauschen und zusammenarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, was reale Teamwork- und Kooperationsszenarien widerspiegelt.
- **Rollenzuweisung:** Oft übernehmen Spieler:innen auf natürliche Weise Rollen (z. B. Leiter:in), die auf ihren Stärken basieren. Dies kann ihnen helfen, die unterschiedlichen Rollen in der Teamdynamik und die Bedeutung des Beitrags jedes Mitglieds zu verstehen.

MOTIVATION UND ENGAGEMENT

- **Intrinsische Motivation:** Die Herausforderung, Rätsel zu lösen und den Fluchtweg zu beschreiten, sorgt für intrinsische Motivation und ermutigt die Spieler:innen, sich intensiv mit dem Inhalt auseinanderzusetzen. Der Nervenkitzel der Entdeckung und die Befriedigung, Herausforderungen zu meistern, halten die Lernenden motiviert.
- **Sofortiges Feedback:** Escape Games bieten sofortiges Feedback zu Aktionen – richtige Lösungen bringen die Spieler:innen weiter, während falsche Lösungen eine Neubewertung erfordern. Diese unmittelbare Feedbackschleife verstärkt das Lernen und hält die Teilnehmenden bei der Stange.

Lernen durch Scheitern

- **Sichere Umgebung zum Scheitern:** Escape Games schaffen eine Umgebung mit geringer Gefahr, in der Scheitern Teil des Prozesses ist. Die Spieler:innen lernen, dass es in Ordnung ist, Fehler zu machen, was eine wachstumsorientierte Denkweise und Belastbarkeit fördern kann. Dies hilft den Lernenden zu verstehen, dass Scheitern ein natürlicher Teil des Lernens und der Problemlösung ist.
- **Wiederholung und Anpassung:** Spieler:innen müssen ihre Strategien häufig überdenken und überarbeiten, was adaptives Denken und die Fähigkeit fördert, Ideen zu wiederholen. Dies spiegelt reale Szenarien wider, in denen Lösungen nicht immer offensichtlich sind und mehrere Versuche erfordern.

KONTEXTUELLEN LERNEN

- **Thematisches Lernen:** Die immersiven Umgebungen von Escape Games verknüpfen Rätsel und Herausforderungen oft mit einer Erzählung oder einem Thema. Dadurch wird das Lernen



kontextualisiert und abstrakte Konzepte werden konkreter und relevanter. Beispielsweise kann ein Escape Room mit historischem Thema auf einprägsame und spannende Weise über bestimmte historische Ereignisse oder Figuren informieren.

- **Anwendungen in der realen Welt:** Die Szenarien in Escape Games können so gestaltet werden, dass sie reale Situationen widerspiegeln. So können die Lernenden theoretisches Wissen auf praktische Situationen anwenden und so den Transfer des Gelernten auf reale Kontexte verbessern.

VERSCHIEDENE LERNSTILE

- **Multisensorisches Engagement:** Escape Games beinhalten oft visuelle, auditive und kinästhetische Elemente und sind auf unterschiedliche Lernstile zugeschnitten. Dieser multisensorische Ansatz trägt dazu bei, dass alle Lernenden einbezogen werden und den Stoff auf eine Weise erfassen können, die ihnen am besten passt.
- **Differenzierter Unterricht:** Durch die Vielfalt der Rätsel (z. B. logisch, räumlich, sprachlich) können Lernende mit unterschiedlichen Stärken und Lernpräferenzen einen Beitrag leisten. So wird sichergestellt, dass das Lernerlebnis für alle Teilnehmenden inklusiv und spannend ist.

REFLEXION UND NACHBESPRECHUNG

- **Reflexion nach dem Spiel:** Der effektive pädagogische Einsatz von Escape Games umfasst oft eine Nachbesprechung, in der die Teilnehmenden über ihre Erfahrungen nachdenken und diskutieren, welche Strategien funktioniert haben, welche nicht und wie sie diese Erkenntnisse in realen Szenarien anwenden können. Diese reflektierende Praxis ist entscheidend, um das Gelernte zu festigen und Metakognition zu fördern.
- **Selbst- und Peer-Bewertung:** Spieler:innen können während des Spiels ihre eigene Leistung und die der anderen bewerten, was Selbstbewusstsein und Peer-Feedback fördert. Diese reflektierende Übung hilft den Lernenden, ihre Stärken und Verbesserungsbereiche zu erkennen.

Warum ein Escape Game in der Jugendarbeit spielen?

Escape Games sind eine unterhaltsame und spannende Methode, um Problemlösungsfähigkeiten und Teamarbeit zu fördern. Durch die Arbeit an einem gemeinsamen Ziel und das gemeinsame Lösen von Rätseln erleben junge Menschen Erfolgsmomente in einem spielerischen Umfeld. Während kommerzielle Escape Games eine komplett eingerichtete Umgebung erfordern, die mit den Spieler:innen besucht werden muss, können Escape Games vom Brettspieltyp überall und jederzeit gespielt werden.

Der Einsatz von Escape Games in der Jugendarbeit bietet zahlreiche Vorteile, da sie eine dynamische und spannende Möglichkeit bieten, wichtige Lebenskompetenzen zu entwickeln. Durch den immersiven und kollaborativen Charakter von Escape Games verbessern junge Menschen ihre Problemlösungsfähigkeiten, ihr kritisches Denken und ihre Kreativität, während sie in einer teamorientierten Umgebung zusammenarbeiten. Diese Spiele fördern Kommunikation, Führung und Zusammenarbeit, da die Teilnehmenden sich auf die Stärken der anderen verlassen müssen, um erfolgreich zu sein. Darüber hinaus können das Erfolgserlebnis und der Spaß, die mit dem Abschließen eines Escape Games verbunden sind, das Selbstwertgefühl steigern und die Belastbarkeit fördern, was es zu einem wirksamen Instrument für die persönliche und soziale Entwicklung in Jugendprogrammen macht.

Fertige Escape Games gibt es viele. Wie bereits erwähnt gibt es sowohl Online-Angebote als auch Brettspiele. Es kann aber auch Spaß machen, ein Escape Game für eine bestimmte Zielgruppe oder einen bestimmten Kontext zu erstellen. Auf den folgenden Seiten werden wir näher darauf eingehen.



Didaktisches Design und Entwicklung

Wenn Sie planen ein Escape Game selbst zu erstellen, empfehlen wir Ihnen folgende Überlegungen zur didaktischen Gestaltung und Umsetzung.

SCHRITT 1: EIN ZIEL DEFINIEREN

Welches Hauptziel sollen Ihre Spieler:innen erreichen? Warum sollten sie das Spiel spielen? Betrachten Sie dies auf zwei Ebenen:

- 1) **Pädagogische Ebene:** Was soll den Spieler:innen gebracht werden? Sollen sie etwas lernen und wenn ja, was? Definieren Sie die Lernziele klar. Sie sollen zum Beispiel ihre Kommunikationsfähigkeiten trainieren, lernen, besser im Team zu arbeiten oder vielleicht einfach ihre Rechen- oder Logikfähigkeiten schärfen. Die Definition der Lernziele hilft Ihnen dabei, die Rätsel und den Charakter Ihres Escape Games zu gestalten.
- 2) **Inhaltsebene:** Welches Ziel sollen die Spieler:innen innerhalb der Geschichte erreichen? Sollen sie aus einem Raum entkommen, einen Schatz oder eine vermisste Person finden oder einen Weg finden, ein Raumschiff sicher zu landen? Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

SCHRITT 2: DEFINIEREN SIE DIE ZIELGRUPPE

Überlegen Sie sich im zweiten Schritt, wer die Spieler:innen sein sollen. Ist das Spiel für eine bestimmte Altersgruppe gedacht? Sind Vorkenntnisse erforderlich, die Einfluss darauf haben, wer das Spiel spielen kann? Wie groß sollte die Spielergruppe sein? Unserer Erfahrung nach sind 3-4 Spieler:innen ideal. Wir empfehlen, Gruppen von nicht mehr als 6 Personen gleichzeitig zu bilden, da es für alle Spieler:innen schwierig werden kann, bei der Sache zu bleiben und über den aktuellen Informationsfluss auf dem Laufenden zu bleiben.

Überlegen Sie sich auch, welche Rolle Sie als Game Master einnehmen möchten. Stehen Sie während des gesamten Spiels für Hinweise zur Verfügung oder sollen die Spieler:innen überwiegend alleine spielen?

SCHRITT 3: DEFINIEREN SIE DIE METHODISCHE STRUKTUR

Schnappen Sie sich ein Notizbuch – jetzt ist es an der Zeit, einige wichtige Entscheidungen zu treffen. Um den methodischen Aufbau deines Escape Games zu skizzieren, müssen Sie sich für Spielablauf, Setting, Erzählstil, Punktesystem und Zeitrahmen entscheiden. Im Wesentlichen legen Sie jetzt fest, WIE das Spiel gespielt wird.

Spielablauf: Wird Ihr Escape Game linear/sequenziell oder nicht-linear/offen sein?

- **Linearer/sequenzieller Spielablauf:**
In einem linearen Escape Room müssen alle Rätsel in einer vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden. Die Hinweise werden mehr oder weniger in der Reihenfolge gefunden, in der sie verwendet werden müssen und die Lösung eines Rätsels führt zum nächsten. Das heißt, die Spieler:innen stehen immer nur vor einer Herausforderung und können sich ganz auf das konzentrieren, was vor ihnen liegt. Diese Spielablaufeinstellung ist ideal für Anfänger:innen, einen einzelnen Spieler oder kleinere Gruppen. Auch die Entwicklung und Anleitung eines linearen und sequentiellen Escape Rooms ist für Game Master einfacher. Sequentielle Spielablaufeinstellungen werden häufig in Escape-Room-Brettspielen oder kostenlosen Escape-Games für mobile Apps verwendet.
Bei linearen oder sequentiellen Escape Games folgen entweder alle enthaltenen Rätsel der vorgegebenen Reihenfolge oder die gesamte Geschichte ist in Unterräume/Szenen unterteilt, die den Ablauf des Spiels bilden. Innerhalb der Unterräume kann die Reihenfolge der Rätsellösung linear, nicht-linear oder offen sein.



- **Nichtlinearer/offener Spielablauf:**

Nichtlineare Escape Rooms können sehr komplex sein, da sie es den Spieler:innen ermöglichen, mehrere Hinweise zu finden und mehrere Rätsel gleichzeitig zu lösen, ohne einem linearen Pfad zu folgen.

In einem Multi-Path Escape Room führen verschiedene Lösungsansätze und vielleicht sogar Storyline-Pfade zum Ende des Spiels. Manche Pfade können in eine Sackgasse (durch sogenannte Red Herring-Rätsel) oder zu einem schlechten Ende führen, andere zu einem oder mehreren positiven Enden. Normalerweise bieten Multi-Path-Escape-Spiele verschiedene Wege zum gleichen (erfolgreichen) Ende und die verschiedenen Pfade dienen dem Zweck, zusätzliche Punkte zu sammeln oder Zeit zu verschwenden. Einige Escape-Room-Brettspiele verwenden diesen Spielablaufstil sowie viele kommerzielle Escape-Spiele für PC, Konsole und VR-Systeme.

Offene Escape Rooms sind die komplexeste Variante. Dieser Spielablaufstil wird häufig in realen Escape Rooms verwendet, da er den Spieler:innen die völlige Freiheit gibt, innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens nach Hinweisen zu suchen und Rätsel zu lösen. In einem offenen Spielablauf hängt alles davon ab, wie die Spieler:innen kommunizieren und ihren Lösungsprozess organisieren, da sie Rätsel und Hinweise finden, ohne dass die Reihenfolge vorgegeben ist, in der sie diese lösen müssen. Sie haben eine Sammlung verschiedener Hinweise und Rätsel, die gelöst werden müssen, um zur nächsten Stufe zu gelangen. Das Herausfinden des Endziels und des letzten Rätsels ist ebenfalls häufig Teil eines offenen Escape-Spiels.

Setting : Was für einen Escape Room möchtest du gestalten? Welche Rätsel soll es geben? Welches Genre möchtest du insgesamt ansprechen?

In diesem didaktischen Schritt müssen Sie über das allgemeine Thema, Genre und die Atmosphäre Ihres Escape-Games nachdenken. Werden Ihre Spieler:innen Detektive sein, die ein Verbrechen aufklären, oder Astronauten? Das allgemeine Thema bezieht sich auf das von Ihnen gewählte inhaltliche Ziel und bestimmt die Atmosphäre Ihrer Escape-Room-Dekoration und das Thema der Rätsel. Wenn Sie an Rätsel denken, sollten Sie entscheiden, ob Sie Rätsel planen, die praktisch, digital (was bedeutet, dass Sie und/oder Ihre Spieler:innen digitale Geräte zum Spielen benötigen), auf Papier und Stift basieren oder eine Mischung aus all diesen Optionen sind. Die Gestaltung dieses Rahmens hilft Ihnen, ein besseres Verständnis dafür zu bekommen, wie das endgültige Escape-Game aussehen und von den Spielern erlebt werden wird.

Erzählstil : Wie wird die Geschichte erzählt und fortgesetzt?

In Live-Escape-Rooms werden die Geschichte und der Kontext des Spiels zu Beginn im Briefing erklärt, bevor das Spiel beginnt. Dabei handelt es sich oft um eine kurze Einführung, die die Szenerie beschreibt, den Spieler:innen sagt, wo sie sich befinden (und manchmal auch, wer sie sind, z. B. Detektive), was ihr Ziel ist und was passieren würde, wenn das Ziel nicht erreicht wird. Anschließend spielen die Spieler:innen das Spiel und lösen im Idealfall die Rätsel erfolgreich, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Im Debriefing erfahren sie die Lösung der Herausforderung.

In vielen digitalen Escape Rooms und Brettspielen entfaltet sich die Geschichte des Spiels immer weiter, während die Spieler:innen im geradlinigen Spielverlauf voranschreiten, bis sie den Höhepunkt und die Auflösung erreichen.

Überlegen Sie sich beim Erstellen Ihres Escape Rooms, wie Ihre Spieler:innen die Geschichte erleben sollen und bereiten Sie Ihre Rätsel entsprechend vor.



Zeitrahmen : Wie viel Zeit haben die Spieler:innen, um das Ziel zu erreichen?

Dies ist eine wichtige Entscheidung, denn zum einen sollten Sie berücksichtigen, wie viel Zeit Ihre Zielgruppe zum Spielen und Beisammensein zur Verfügung hat. Und zum anderen gibt der Zeitrahmen die Anzahl und den Umfang der Rätsel an, die Sie entwickeln und in das Spiel einbauen werden. Basierend auf unseren Erfahrungen müssen Sie möglicherweise ein paar Varianten ausprobieren, um herauszufinden, wie lange die Spieler:innen normalerweise zum Lösen der Rätsel brauchen, und bedenken Sie, dass jede Gruppe anders ist.

Punktesystem : Wie messen Sie den erfolgreichen Abschluss des Spiels?

- **Einfach:** Setzen Sie kein Zeitlimit und lassen Sie die Gruppe spielen, bis das Ziel erreicht ist.
- **Standard:** Einfache zeitbasierte Wertung: Es gibt ein Zeitlimit und die Spieler:innen bestehen oder scheitern innerhalb dieser Zeit.
- **Fortgeschritten:** Es gibt ein Zeitlimit, aber bei der fortgeschrittenen zeitbasierten Wertung gewinnt das schnellste Team. Dies wird empfohlen, wenn Sie dieses Spiel mit mehr als einer Gruppe spielen möchten und diese wettbewerbsfähig sein möchten. Die Zielzeiten können auf einem Poster, einem Whiteboard oder einer Tafel aufgezeichnet werden.

Dies kann mit Regeln zur Verfügbarkeit von Hinweisen des Spielleiters kombiniert werden.

- **Einfach:** Unbegrenzte Nutzung der verfügbaren Hinweise während des gesamten Spiels ohne Strafe.
- **Standard:** Begrenzte Hinweise während des gesamten Spiels. Beispielsweise 3 Hinweise ohne Strafe. Eine Strafe könnte darin bestehen, Zeit zu ihrer tatsächlichen Endzeit hinzuzufügen.
- **Fortgeschritten:** Jeder Hinweis kostet eine Strafe, beispielsweise werden nach Abschluss des Spiels 2 Minuten zur Spielzeit hinzugefügt.

SCHRITT 4: ENTWICKELN SIE DIE RÄTSEL

Es gibt vier grundlegende Rätseltypen:

- Schriftliche Rätsel
(Buchstaben, Wörter, Symbole)
- Physische Rätsel
(verschlossene Kiste, Puzzle usw.)
- Sinnesrätsel
(Riech-, Tast-, Seh-, Hör- und Geschmackssinn nutzen)
- Erkundungsrätsel
(Suche nach Hinweisen und sammle alles ein, was du findest)

Darin können folgende Lösungsmechanismen vorkommen:

- Logische Rätsel
- Visuelle Rätsel
- Motorikpuzzle
- Themen-/Wissensrätsel
- Teamwork-Rätsel
- Wort- und Buchstabenrätsel (Sprachwissenschaft)
- Mix-Media-Puzzles
- Numerische und mathematische Rätsel
- Erforschung
- Objektbezogene Rätsel

Achten Sie bei der Entwicklung Ihrer Rätsel darauf, dass diese zu Ihrem gesetzten Ziel und der gewählten Storyline passen und für Ihre Spielergruppe geeignet sind.



Vorbereitung und Durchführung

Herzlichen Glückwunsch, zu diesem Zeitpunkt haben Sie Ihr Escape Game bereits erstellt und alle schwierigen Entscheidungen getroffen. Nun geht es an die Vorbereitungen für das erste Durchspielen und die weitere Umsetzung.

Vorbereitung von Spielmaterialien und Raum

Die erste Vorbereitung eines Escape Games nimmt in der Regel mehr Zeit in Anspruch und jedes weitere Durchspielen in der Zukunft. Das Spiel ist für Sie genauso neu wie für die Spieler, also achten Sie darauf, dass Sie gut organisiert sind und alles aufschreiben, was Sie brauchen.

Legen Sie die Rätsel und alle Materialien bereit, die man dafür braucht. Eventuell müssen Sie noch ein paar Elemente ausdrucken, ausschneiden und laminieren oder etwas wie ein Vorhängeschloss oder eine UV-Lampe kaufen. Wenn Sie Zahlenschlösser verwenden, sollten Sie diese unbedingt mit den Codes programmieren, die Sie in Ihren Rätseln festgelegt haben. Wenn Ihr Escape Game digitale Rätsel enthält, legen Sie ein Smartphone, Tablet oder einen PC für die Spieler:innen bereit – oder einen WLAN-Code, damit sie ihre eigenen Smartphones verwenden können.

Wenn Sie den Raum vorbereiten, können Sie sich so viel Mühe geben, wie Sie möchten, um ihn passend zum Thema und zur Geschichte zu dekorieren. Entfernen Sie unbedingt alle Gegenstände, die die Spieler:innen wirklich nicht sehen, berühren, zerstören oder verwenden sollen, und verwenden Sie eventuell Aufkleber, um darauf hinzuweisen, dass einige Gegenstände verboten sind.

Beginnen Sie damit, die Hinweise und Rätsel im Raum zu verstecken, aber machen Sie sich unbedingt Notizen, wo sie sind. Sobald das Spiel beginnt, müssen Sie sich als Game Master auf vieles konzentrieren und Sie werden dankbar sein, dass Sie eine Liste mit allem haben.

Vorbereitung des Game Masters

Stellen Sie sicher, dass Sie alle Hinweise parat haben, die die Spieler:innen anfordern könnten. Wenn Sie nicht die Person sind, die das Spiel entwickelt hat, stellen Sie sicher, dass Sie die Anweisungen dabei haben und dass Sie sich über die Reihenfolge der Ereignisse im Klaren sind.

Wir empfehlen außerdem, zusätzliche Dinge wie zusätzliche Kopien von Ausdrucken bereitzuhalten, falls etwas beschädigt wird.

Wenn Sie bereit sind, laden Sie die Spieler:innen ein!

Briefing der Spieler:innen – Spielregeln und Intro

Briefen Sie die Teilnehmenden, stellen Sie ihnen das Escape Game vor und geben Sie ihnen grundlegende Informationen zur Geschichte und zum Ziel. Es empfiehlt sich, die Funktionsweise eines Escape Rooms zu erklären, zum Beispiel so:

„Bei diesem Escape Game arbeitet ihr als Gruppe zusammen auf ein gemeinsames Ziel hin. Bei klassischen Escape Games besteht das Ziel darin, aus dem Raum zu entkommen. Bei anderen und auch bei diesem wird euch euer Ziel zu Beginn des Spiels vorgestellt. Ihr habt ein Zeitlimit und könnt mich, den Spielleiter, um Hinweise bitten, wenn ihr nicht weiterkommt. Bei manchen Rätseln müsst ihr über den Tellerrand hinausschauen. Um das Ziel zu erreichen, müsst ihr alle Hinweise, die ihr findet, nutzen und das normalerweise nur einmal, außer wenn es anders angegeben ist.

Ich werde Sie benachrichtigen, wenn der Timer startet. Wenn Sie das Ziel erreichen, geben Sie mir Bescheid, damit wir den Timer stoppen können!“

Auf der nächsten Seite finden Sie die von uns empfohlenen Regeln. Sie können diese einzelne Seite einfach ausdrucken und mit Ihren Spielern verwenden.

Spielregeln



Keine Gefahr.

Ihr seid zu keinem Zeitpunkt in echter Gefahr. Ihr könnt den Raum jederzeit verlassen und das Spiel beenden, wenn es nötig ist. Beachtet aber, dass das Spiel dann vorbei ist.



Keine Pausen.

Während des Spiels gibt es keine Pausen. Bereite dich also jetzt vor und iss einen Snack, trink etwas und geh auf die Toilette, wenn du musst. Mach dich jetzt fertig!



Verbotene & benötigte Gegenstände .

Bringt keine Gegenstände mit, die nicht erlaubt sind und stellt sicher, dass ihr alle benötigten Gegenstände dabei haben (z. B. Stift und Papier).



Spielzone.

Es können sich Gegenstände im Raum befinden, die nicht Teil des Spiels sind (z. B. Steckdosen, Klimaanlage usw.). Der Game Master definiert die Spielzone und teilt euch mit, welche Gegenstände im Raum tabu sind.



Beschädigen oder zerbrecht nichts.

Ihr werdet niemals körperliche Gewalt benötigen, um einen Hinweis zu finden.



Redet miteinander.

Arbeitet im Team, um Hinweise aufzudecken und Rätsel zu lösen. Jeder trägt etwas bei – nutzt die Stärken der anderen und unterstützt euch gegenseitig, um das Ziel zu erreichen. Möglicherweise möchtet ihr einen Gruppenleiter bzw. eine Gruppenleiterin wählen, der/die vor allem dafür verantwortlich ist, den Überblick zu behalten.



Macht euch sich Notizen.

Schreibt euch Ergebnisse auf, um sicherzustellen, dass jeder Zugriff auf die Hinweise hat, die ihr gefunden habt. Es ist auch sinnvoll, zu notieren, welche Gegenstände bereits verwendet wurden, da diese wahrscheinlich nicht zweimal verwendet werden müssen.



Achtet auf die Zeit.

Vergesst das Zeitlimit nicht!



Verwendet Hinweise.

Es ist keine Schande, Hinweise zu verwenden. Vielleicht seid ihr schon sehr nah dran, also bittet um Hilfe, bevor ihr den Gewinn des gesamten Spiels gefährdet.



Demokratisches Prinzip.

Im Zweifelsfall sollte die Mehrheit der Spieler:innen über das weitere Vorgehen entscheiden. Insbesondere bei Hinweisen sollten sich alle Spieler:innen einig sein.



Viel Spaß!



Spiele Sie das Spiel!

Stellen Sie den Timer ein (falls Sie sich für einen entschieden haben) und lassen Sie die Spieler:innen den Raum erkunden. Unserer Erfahrung nach ist es am besten, in der Nähe zu bleiben und ein Auge auf sie zu haben. Oft denken sie nicht daran, um Hilfe zu bitten, sondern brauchen vielleicht nur einen kleinen Anstoß, um zum nächsten Schritt zu gelangen. Sie als Game Master haben ein gutes Gespür dafür, wann Sie helfen müssen und wann Sie sie etwas durch Ausprobieren herausfinden lassen sollten.

Weitere Tipps, die wir weitergeben möchten, sind, den Timer gut sichtbar im Raum zu platzieren und leise Instrumentalmusik zu spielen, die das Eintauchen in die Geschichte noch weiter unterstützt. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Musik den Spieler:innen dabei hilft, keine unangenehme Stille zu empfinden, während sie nach Hinweisen suchen oder nachdenken. Achten Sie darauf, dass die Musik dezent und nicht aufdringlich ist!

Erinnern Sie die Spieler:innen daran, dass sie Sie um Hinweise bitten können, und sagen Sie ihnen Bescheid, wenn die Hälfte der Zeit vergangen ist. Erinnern Sie sie 10 und 5 Minuten vor Ablauf der Zeit noch einmal daran.

Nachbesprechung der Teilnehmenden

Besprechen Sie nach dem Spiel die Ergebnisse der Geschichte mit den Teilnehmenden. Wenn sie erfolgreich waren, feiern Sie!

Wenn geplant ist, dass mehrere Gruppen das Spiel spielen, lassen Sie sie ihre Siegeszeit auf ein Whiteboard oder eine Tafel schreiben, damit sie mit anderen Gruppen konkurrieren können.

Fragen Sie, wie sie das Escape Game erlebt haben, was gut gelaufen ist und was sie beim nächsten Mal besser machen würden. Wenn Sie schon bestimmte Lernziele festgelegt haben, fragen Sie, ob sie denken, dass sie die Ziele erreicht haben.

Checkliste zur Umsetzung

- Ihr Escape Game-Konzept ist inklusive Ziel, Zielgruppe, Setting, Erzählstil, Punktesystem und Zeitrahmen vollständig ausgearbeitet.
- Ihre Rätsel sind vollständig entwickelt und bereit, in die Tat umgesetzt zu werden.
- Sie haben alle benötigten Elemente (z. B. Vorhängeschloss)
- Sie haben den Story-Fortschrittsmodus, Ihre Rolle als Game Master und die Verfügbarkeit von Hinweisen für die Spieler:innen festgelegt.
- Sie haben den Raum vorbereitet, die Rätsel versteckt und sich Notizen gemacht, wo Sie sie versteckt haben.
- Sie haben die Hinweise bereit, falls die Spieler:innen sie brauchen.
- Sie haben die Regeln ausgedruckt und sind bereit für die Einweisung.
- Sie haben die Spieler:innen eingeladen und ausreichend Zeit eingeplant: Zeit für Briefing, Nachbesprechung und das Spielen.
- Sie sind auf die Nachbesprechung vorbereitet und haben einen Preis für das Gewinnerteam parat.

Das Team von Youth Courage wünscht viel Spaß beim Konzipieren und Umsetzen eines eigenen Escape Games!
Für einen leichten Einstieg bietet sich unser Escape Game ESCAPE THE GLOOM an, das in zwei Schwierigkeitsstufen auf unserer Website verfügbar ist: www.youth-courage.eu



**Dieser Leitfaden enthält hilfreiche Anleitungen
und Empfehlungen, wie Sie ein Escape Game für
junge Menschen in nicht-formalen und
informellen Einrichtungen entwickeln können.**

**Weitere Informationen finden Sie hier:
www.youth-courage.eu**



**Co-funded by
the European Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. Projektnummer: 2021-2-AT01-KA220-YOU-000048966