



# Escape Rooms für den GWK-Unterricht

THOMAS KUNZE, MA

## Das Games Institute Austria

2015 gegründet, verbindet das Games Institute 15 Jahre Erfahrung im Lehr- und Trainingskontext mit einem fundierten Wissen rund um Gaming, Gameskultur, Game Design und die Potenziale spielerischer Zugänge. Wir beraten, entwickeln und gestalten und zeigen auf, wie Unternehmen, Schulen und Institutionen profitieren können von spielerischen Lösungen. Wir kooperieren europaweit mit Spezialisten im Bereich Gamification, Game Based Learning, Playful Training, Virtual und Augmented Reality, Streaming und Esports.



# ROADMAP

1. Escape Rooms
2. Escape Rooms im Unterricht
3. Durchführung
4. Reflektion
5. Pädagogischer Nutzen

# 1. ESCAPE ROOMS

Die unterschiedlichen Arten der Escape Games:

- Brettspiele
- Live Escape Games
- Computerspiele
- Koffer



## 2. ESCAPE ROOMS IM UNTERRICHT

Wieso Escape Rooms im Unterricht?

- Fordern Kollaboration und logisches Denken
- Teambuilding
- Interaktives Bearbeiten des Unterrichtsstoffs
- Motivation

Einzelne Themen → fächerübergreifende Rätsel

# 3. DURCHFÜHRUNG

Vorbereitung

- Aufgaben
- Spielfeld

Informieren der Klasse

Spieltag

- Klassenraum Vorbereitung
- Einführungsgeschichte
- **Spielen**
- Nachbereitung



<https://bit.ly/39231JV>

### 3. Fragen zur Durchführung

Welche Fragen haben sich ergeben?

Wir haben ebenfalls Fragen:



## 4. REFLEKTION

- Spieler werden durch Zuschauer beobachtet
- Rollenverteilung wird ersichtlich, da Immersion
- Verschiedene Rollen:

### **Chef**

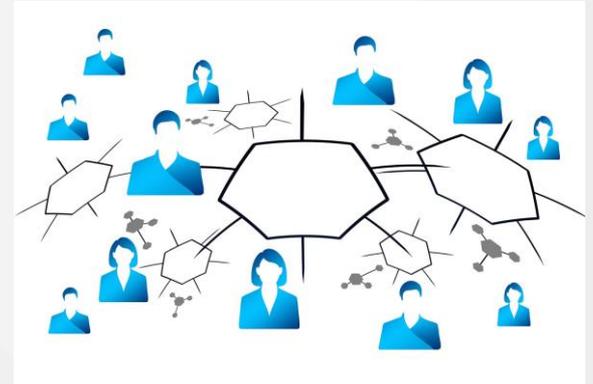
trifft Entscheidungen,  
delegiert, hat alles im  
Überblick

### **Entdecker**

experimentiert viel, widmet  
auch scheinbar unwichtigen  
Dingen  
Aufmerksamkeit, “zweiter  
Blick” des Teams

### **Denker**

logischer Denkenden, analytisches  
und problemlösungsorientierte  
Fähigkeit, arbeitet häufig mit den  
Ergebnissen des Entdeckers weiter,  
kann häufig gut mit dem Zeitdruck  
umgehen



## 4. REFLEKTION

### **Vermittler**

macht aus Personen ein Team, verhindert Missverständnisse,  
Ziel: gute und reibungslose Zusammenarbeit

### **Spaßmeister**

lockert angespannte Atmosphäre

### **Vorleser**

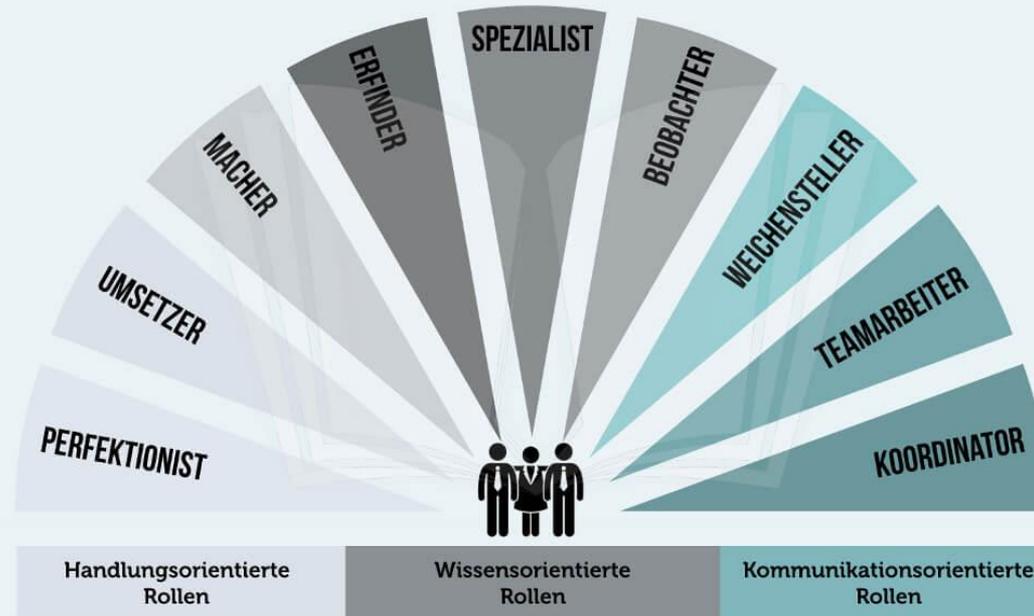
liest der Gruppe die Geschichten und Aufgaben vor

### **Materialwächter**

sichtet, welche Materialien noch verwendet werden müssen und welche Aufgaben bereits erledigt sind

## 4. REFLEKTION

### 9 Teamrollen nach Belbin



## 4. REFLEKTION

Zudem sind die 21st Century Skills bei Spielern beobachtbar

- Kommunikation
- Kooperation
- Analytisches Denken & Problemlösung
- Kreativität
- Initiative
- Selbstevaluation



Welchen Rat würden Sie der anderen Mannschaft geben, bevor sie das Spiel spielen?

## 5. PÄDAGOGISCHER NUTZEN



- Neue Definition von Kompetenzvermittlung & Lernen
- anerkannte Methode für kompetenzorientierten Unterricht & große Beliebtheit
- Spaß beim Lernen
- **Best Case Escape Room Koffer**  
→ Methodenkoffer inkl. kompletten Methodenset und vorgefertigte Rätsel

## 5. PÄDAGOGISCHER NUTZEN



- Escape Room für den Unterricht, **jede** Altersgruppe, **jede** Klasse, **jedes** Schulfach
- Aufbereitung von **spannenden, interaktiven und unterrichtsbezogenen** Themen
- **kooperative Problemlösung** besonders bei schwierigen Aufgaben
- Einbringen der jeweiligen Stärken

## 5. PÄDAGOGISCHER NUTZEN



- Neben 21st Century Skills → **Durchhaltevermögen unter Zeitdruck**
- Hinzufügen von Inhalten als Lehrkraft
- Durch **individuelle Bearbeitung** vorhandener Materialien → Anpassung der Komplexität möglich

## 5. PÄDAGOGISCHER NUTZEN

Schulung der Schülerinnen und Schüler  
**als Lerndesigner**

- Aufbereitung der Inhalte
- Lernen richtige Fragen zu stellen
- Konzentration auf das Wesentliche



## 5. PÄDAGOGISCHER NUTZEN



- Aufbereitung des Unterrichtsinhaltes und Übersetzung in Rätsel und Spiele → Entfaltung des **vollen Potentials**
- Neben dem **Erfolgs Erlebnis** (Lösen der Rätsel), **spielerische Aspekte** bei Aufgaben
- Orientierung der Aufgaben an **etablierten Rätsel- und Spielmechaniken**

Stiftung für Wirtschaftsbildung  
Schuljahr 2021/22



**Thomas Kunze**

+43 699 181 509 36

tk@gamesinstitute.at

www.gamesinstitute.at

Herbeckstraße 63/3, 1180 Wien, Austria

