

## Escape-Room-Wettbewerb der Abteilung Wirtschaftslehre

Die Abteilung Wirtschaftslehre ist Teil des von der EU geförderten erasmus+ Projekts ‚School Break‘. Ziel dieses Projektes ist u. a. die Entwicklung von ‚educational Escape Rooms‘ (eER).

In diesem Rahmen richten wir nun einen Wettbewerb unter Studierenden aus. Als Preise winken:

1. Preis: 100€
2. Preis: 75€
3. Preis: 50€

Abgabetermin ist der 26. Juli 2019.

Der Wettbewerbsbeitrag ist als word- oder pdf-Datei zu senden an: phil.roether@stud.ph-freiburg.de (dieser steht auch für Rückfragen und weitere Hinweise zur Verfügung).

Im kommenden Wintersemester sollen die besten Entwürfe dann auch in einem passenden Rahmen präsentiert bzw. gespielt werden.

### educational Escape Room?

Ein Escape-Room ist eine Sequenz von verschiedenen aktivierenden Aufgaben (Rätsel verschiedenster Art, Geschicklichkeitsaufgaben ...), die einen narrativ geschlossenen Rahmen haben, und meist von einem Team in einer bestimmten Zeit bewältigt werden muss. Bei einem eER kommt hinzu, dass die Aufgaben didaktisch Sinn ergeben.

In unterrichtlichen Zusammenhängen kann es im Übrigen häufig sinnvoller sein, nicht einen ganzen Raum zum Escape Room umzugestalten, um aus diesem auszubrechen, sondern umgekehrt abschließbare Kisten in einander zu schachteln, um in diese einzubrechen.

### Aufbau eines eER

Hier noch einige Hinweise zur Verschriftlichung des Entwurfs. Um einen eER zu entwerfen, kann folgendes Ablaufschema hilfreich sein, das auch als Grundlage für die Gliederung dienen kann:

1. Lernziel/Lerngruppe: Wer soll was soll lernen, üben, generieren ...?
2. Rahmenbedingungen: wie kann/soll das Ganze umgesetzt werden, z. B.:
  - Zeitrahmen (Einzelstunde, Doppelstunde, Pause, ...)
  - räumliche/technische Bedingungen: erforderliche Gegenstände (Schlösser, UV-Lampe, Lupe, ...) ein oder mehrere Räume, Kiste(n), Tablet, Lautsprecher, wlan, Handys, ...
  - Spieler\*innen: Gruppengröße, einzelne Gruppen oder gegeneinander,

...

- Spielleiter\*in: Wie/wann kann/soll/muss eine Person unterstützend, überraschend ... eingreifen?
3. Narrativ: In welche Geschichte soll das Ganze eingebettet werden?
  4. Aufgaben: Welche der Rätsel etc. (Such- oder Logikrätsel, Quizze, Codes, etc.) passen zu Lernziel, Lerngruppe (Schwierigkeitsgrad) und Narrativ (und funktionieren!)?
  5. Ablaufschema: Welche Hinweise/Geschichten ... („Arbeitsblätter“) brauchen die Spieler\*innen? Wie folgen die Aufgaben aufeinander?
  6. Sonstiges: Ideen für Dekoration, Ablenkungseffekte, Musik, etc.

## **Bewertungskriterien**

Bei der Bewertung der Entwürfe orientieren wir uns – neben der Klarheit und Vollständigkeit der Darstellung – u. a. an folgenden Kriterien:

- Angemessenheit des Schwierigkeitsgrades für der Zielgruppe
- Umsetzbarkeit/Anpassungsfähigkeit (Materialaufwand, Medienaufwand, Zeitrahmen, Anpassbarkeit an den Raum)
- Thematische Relevanz, insbesondere für Wirtschaftsunterricht
- Kreativität des Entwurfs
- Spaß für die Spieler\*innen
- Förderung/Möglichkeiten von Teamwork
- Vielfältigkeit und herausfordernder/motivierender Charakter der Aufgaben
- Kohärenz des Narrativs (Spannung, Plausibilität, Zusammenhang, etc.)
- Zusammenhang der Aufgaben mit dem Narrativ