

# ESCAPE ROOM



In dem Projekt „Escape- Rooms“ wurden unter der Leitung von Frau Schmitt und Herrn Steffen von Schülerinnen und Schülern aus den Klassen 7 - 10 eigene Rätselräume für die Hauskirmes entworfen. Während der Entwicklung der Räume waren Teamgeist, Logik und gute Ideen ein wichtiger Bestandteil. Dieses Jahr an der Hauskirmes könnt ihr bei dem Projekt selbst aktiv werden und versuchen die Räume zu knacken.

Ein Escape-Room ist ein Spiel, bei dem ein Team viele Rätsel und Aufgaben lösen muss. Der englische Begriff bedeutet übersetzt „Fluchtraum“: Die Spielerinnen und Spieler befinden sich meist in einem Raum und müssen durch das Lösen verschiedener Aufgaben einen Weg nach draußen finden oder einen bestimmten Code knacken. Dabei sind vor allem Teamarbeit, genaues Beobachten, logisches Denken und das Kombinieren verschiedener Hinweise wichtig. Oft führen kleine Entdeckungen Schritt für Schritt zur nächsten Lösung. Nur wenn alle gut zusammenarbeiten, Ideen austauschen und die gefundenen Informationen richtig verbinden, kann am Ende das Ziel erreicht werden.

Für weitere Informationen haben wir ein Interview mit Frau Schmitt herausgefunden, welches ihr hier zur Verfügung gestellt bekommt.



## **Worum geht es in dem Projekt und was ist das Ziel des Projekts?**

Fr. Schmitt: Das Projekt sind Escape-Rooms. Am Montag haben wir damit gestartet, dass die Schüler selber einen Escape-Room gespielt haben, den Herr Steffen mit mir zusammen vorbereitet hat, damit sie wissen, worauf es ankommt. Danach haben wir die Grundlagen an die Kinder weitergegeben und zusammen festgestellt, worauf man achten muss. Das Ziel ist jetzt, dass die Schülerinnen und Schüler in Gruppen selber Escape-Rooms entwerfen und bauen, die dann an der Hauskirmes von den Besuchern gespielt werden können.

## **Was macht Ihrer Meinung nach das Projekt besonders?**

Fr. Schmitt: Besonders ist das Projekt, weil die Schülerinnen und Schüler in Gruppen, wie auch im Team zusammen arbeiten müssen. Es ist vielfältig, weil sie sich eine eigene Geschichte ausdenken müssen, die spannend aber zugleich auch Sinn ergibt. Sie müssen sich Rätsel überlegen, die ganz verschieden sein können. Nachdem werden die Räume gestaltet, dekoriert und designt. Für Jeden ist etwas dabei.

## **Was waren bisher besondere Herausforderungen für die Schülerinnen und Schüler?**

Fr. Schmitt: Zum Einen, dass sie mit Schülern aus verschiedenen Altersklassen, die sich noch nicht kennen, im Team arbeiten sollen. Das, was die meisten schwierig fanden, war speziell zum Escape-Room die Frage: "Was soll am Ende rauskommen und was muss ich tun, damit ich dahin komme?" Die Schülerinnen und Schüler haben einen Tag dafür gebraucht, dass Aufgaben wie Deko und eigene Rätsel nicht das Entscheidende sind, sondern, das Ganze sehr vielsichtig ist und am Ende einen Sinn ergeben muss.

## **Wie entstand die Idee für dieses Projekt?**

Fr. Schmitt: Herr Steffen und ich haben beide mal einen Escape-Room gemacht, der uns inspiriert hat. Wir haben gedacht, dass wäre mal etwas anderes für die Schülerinnen und Schüler, es erfordert verschiedene Fähigkeiten und macht Spaß.

## **Was wünschen Sie sich für die kommenden Tage oder gibt es Möglichkeiten zur Verbesserung bei einer weiteren Projektwoche?**

Fr. Schmitt: Für die kommenden Tage wünsche ich mir, dass hier wunderbare Escape-Rooms herauskommen, die Sinn ergeben und logisch sind. Und es den Gästen an der Hauskirmes viel Spaß macht.