

ESCAPE THE PLAYHOUSE!



1 oder mehrere Spieler



Ab 6 Jahren



Escape-Spiel

SPIELINFOBLATT

In Escape the Playhouse sind deine Schüler in einem magischen Puppenhaus eingeschlossen. Nur durch kluges Zusammenarbeiten, das Lösen von digitalen Minispielen und das richtige Kombinieren von physischen Rätseln können sie entkommen. Die verspielte Umgebung regt die Fantasie an und fordert die Schüler heraus, logisch zu denken, gut zu kommunizieren und konzentriert zu bleiben. Dieser Escape Room kombiniert Kreativität, digitale Kompetenzen und Denkpuzzles in einem einzigartigen Abenteuer, das sich für verschiedene Unterrichtsfächer eignet, wie z. B. Sachunterricht, Technik, Computational Thinking oder einfach als kooperativer Start einer Projektwoche.



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

PLANEN

KRITISCHES DENKEN

PROBLEMLÖSENDES DENKEN

ZUSAMMENARBEIT

SPIELREGELN

In Escape the Playhouse versuchen die Schüler gemeinsam, aus einem digitalen Puppenhaus zu entkommen. Auf einem geteilten Bildschirm spielen sie einen Online-Escape Room, in dem jeder Raum des Hauses ein anderes Rätsel oder Minispiel enthält. Einige Herausforderungen sind visuell, andere sprachlich oder logisch. In jedem Raum lösen die Schüler ein Puzzle, um in den nächsten Raum zu gelangen.

Das Spiel endet erst, wenn alle Räume geknackt sind. Es gibt keinen festen Zeitdruck, aber Zusammenarbeit, klare Kommunikation und Konzentration sind entscheidend, um erfolgreich zu entkommen.



SCHWIERIGKEITSGRAD

Du kannst den Schwierigkeitsgrad der Minispiele anpassen, damit das Spiel für verschiedene Altersgruppen geeignet ist.

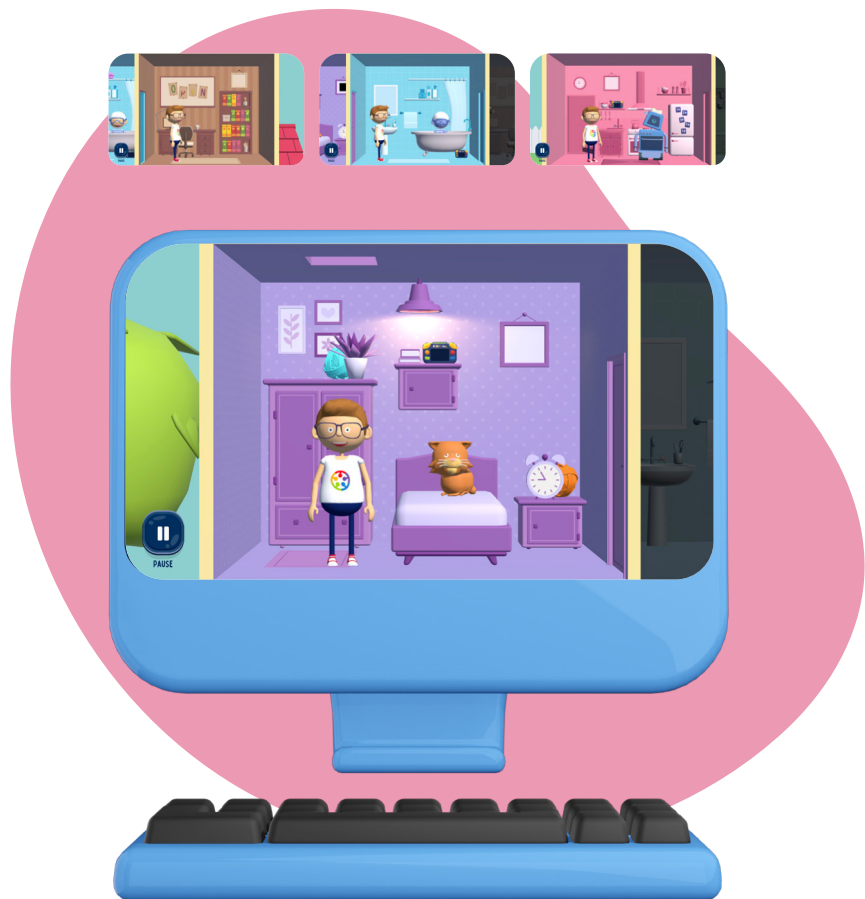


Niveau	6	7	8	9	10
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

Rollen verteilen: Lass die Schüler in kleinen Gruppen (2 bis 3 Schüler) spielen, aber weise vorher spezifische Rollen zu: einen Analysten (notiert, was bereits ausprobiert wurde), einen Forscher (testet Hypothesen), einen Kommunikator (fasst Gruppenentscheidungen zusammen) oder optional einen Clue-Master (liest physische Hinweise laut vor). Dies fördert Aufgabenorientierung, Kommunikation und geteilte Verantwortung. Danach kannst du evaluieren, welche Rolle wem am leichtesten fiel und warum.

So funktioniert Zusammenarbeit: Lass die Schüler nach dem Spiel eine kurze Reflexion ausfüllen oder besprechen: Was hat in eurer Zusammenarbeit gut funktioniert? Wer hat spontan die Führung übernommen? Wann wart ihr blockiert und wie seid ihr damit umgegangen? So wird das Spiel ein Ausgangspunkt für Gespräche über Gruppendynamik, Eigeninitiative und aktives Zuhören.

Ein zusätzlicher Raum: Lass die Schüler nach dem Spielen brainstormen: Was wäre, wenn ihr selbst einen zusätzlichen Raum gestalten dürft? Welches Thema würden sie wählen (Weltraum, Schule, Dschungel...)? Welche Arten von Rätseln würden dazu passen? Lass sie ihre eigene „Mini-Escape“ zeichnen oder in Schritten beschreiben. Eine lustige Möglichkeit, logisches Denken, kreatives Gestalten und Strukturieren zu verbinden, eventuell in Zweier- oder Kleingruppen.



BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen arbeitest du an folgenden Zielen:

Sprache & Leseverständnis

- **Leseverständnis:** Die Schüler müssen kurze Anweisungen, Tipps und Texte analysieren, um die richtige Lösung zu finden.
- **Informationsverarbeitung:** Sie suchen gezielt nach Hinweisen, stellen Zusammenhänge her und interpretieren Sprache im Hinblick auf die Aufgabe.
- **Kritisches Denken und Sprachverständnis:** Über doppelte Bedeutungen, Wortspiele oder implizite Hinweise nachdenken.

Kognitive Fähigkeiten & exekutive Funktionen:

- **Planen und Organisieren:** Die richtige Reihenfolge bestimmen, in der Rätsel gelöst werden müssen.
- **Kognitive Flexibilität:** Leicht zwischen Rätseltypen wechseln und neue Strategien ausprobieren.
- **Zielgerichtetes Verhalten:** An der Mission festhalten, den Raum zu „verlassen“, auch wenn es schwierig wird.

- **Arbeitsgedächtnis:** Mehrere Hinweise und Verbindungen gleichzeitig im Kopf behalten.
- **Reaktionshemmung:** Nicht impulsiv klicken, sondern vorher gut über eine Antwort nachdenken.

Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

- **Problemlösendes Denken:** Verschiedene Rätsel erfordern logisches Denken und das Finden nicht offensichtlicher Lösungen.
- **Digitale Kompetenzen:** Navigieren in einer interaktiven digitalen Umgebung, Klicken, Ziehen, Interpretieren von visuellen Elementen.
- **Zusammenarbeit (bei Duo- oder Gruppenspiel):** Diskutieren, Argumentieren und Aufgaben aufteilen.

Sozial-emotionale Fähigkeiten

- **Durchhaltevermögen:** Weiter versuchen, trotz gescheiterter Versuche.

Durch das Spielen trägst du dazu bei, folgende Lernziele zu erreichen:

NL ET 3.1 - NL ET 3.4 - NL ET 5.1 - LL 5 - LL 6 - ICT 3 - SV 3

