

ESCAPE THE HAUNTED HOUSE!



1 oder mehrere Spieler



Ab 8 Jahren



Escape-Spiel

SPIELINFOBLATT

In 'Escape the Haunted House' werden eure Schüler in einem geheimnisvollen Spukhaus eingeschlossen. Nur durch geschickte Zusammenarbeit, das Lösen von digitalen Minispielen und das richtige Kombinieren von physischen Rätseln können sie entkommen. Die gruselige, aber zugleich spielerische Umgebung regt die Fantasie an und fordert die Schüler heraus, logisch zu denken, klar zu kommunizieren und einen kühlen Kopf zu bewahren. Dieser Escape Room verbindet Kreativität, digitale Kompetenzen und Denkaufgaben zu einem spannenden Abenteuer, das sich in verschiedenen Unterrichtsfächern einsetzen lässt – etwa Sachkunde, Technik, informatisches Denken oder einfach als schauriger Auftakt zur Halloween-Woche.



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

PLANEN

KRITISCHES DENKEN

PROBLEMLÖSENDES DENKEN

ZUSAMMENARBEIT

SPIELREGELN

In 'Escape the Haunted House' probieren leerringen samen te ontsnappen uit een digitaal spookhuis. Ze spelen op een gedeeld scherm een online escaperoom, waarin elke kamer van het huis een andere puzzel of mini-game bevat. Sommige uitdagingen zijn visueel, anderen vereisen logisch denken. Per kamer lossen de leerlingen een puzzel op om zo naar de volgende kamer te gaan. Het spel stopt pas wanneer alle kamers zijn gekraakt.

Er is geen vaste tijdsdruk, maar samenwerken, communiceren en goed nadenken zijn essentieel om succesvol uit het spookhuis te ontsnappen.



SCHWIERIGKEITSGRAD

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



Niveau	8	9	10	11	12
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

Alter von >

Halloween-Auftaktaktivität: Nutze das Spiel als spannenden Start in die Halloween-Woche. Schaffe die passende Atmosphäre mit gedämpftem Licht oder Kürbissen im Klassenzimmer und lass Schülergruppen versuchen, dem Spukhaus zu entkommen. Rollen mit einem Twist vergeben

Teile Rollen zu, die zum Gruselthema passen, z. B. der Geisterjäger (liest physische Hinweise), der Seher (hält fest, was schon ausprobiert wurde), der Forscher (testet neue Ideen) und der Erzähler (fasst die Entscheidungen der Gruppe zusammen). Das macht Aufgabenteilung und Kommunikation spielerischer. Reflexion im Anschluss

Lass die Schüler besprechen: Was hat in eurer Zusammenarbeit gut funktioniert? Wer hat sich getraut, eine spannende Idee auszuprobieren? Wann wart ihr festgefahren und wie habt ihr einen Ausweg gefunden? Dies kann zu Gesprächen über Mut, Eigeninitiative und aktives Zuhören führen.

Kreative Fortsetzung

Die Schüler können im Anschluss ihren eigenen Haunted Room entwerfen: Welches Gruselthema (Mumien, Vampire, Spinnweben ...)? Welches Rätsel passt dazu? Sie können ihren Raum zeichnen, beschreiben oder sogar ein kleines Papierrätsel für ihre Mitschüler erstellen.

Sprach- & Schreibaufgabe

Verbinde eine kurze Schreibübung: Nach dem Spiel schreiben die Schüler einen unheimlichen Tagebuchausschnitt („Wie hat es sich angefühlt, im Spukhaus eingesperrt zu sein?“). So wird Leseverstehen mit kreativem Schreiben und Spielerfahrung kombiniert.



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

