

---

# Entkomme dem Wunderland - Konzeption und Umsetzung eines Escape Rooms in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe

Bachelorarbeit zur Erlangung des Bachelor-Grades  
*Bachelor of Arts* im Studiengang Bibliothek und digitale Kommunikation  
an der Fakultät für Informations- und Kommunikationswissenschaften  
am Institut für Informationswissenschaften  
der Technischen Hochschule Köln

vorgelegt von: Pia Seifried

eingereicht bei: Prof. Dr. Anke Petschenka  
Zweitgutachterin: Prof. Dr. Inka Tappenbeck

Köln, den 06.02.2023

## Abstract

Live Escape Rooms kommerzieller Anbieter für Erwachsene sind mittlerweile in vielen Städten etabliert und erfreuen sich großer Beliebtheit. Auch manche öffentlichen Bibliotheken greifen diesen Trend bereits auf und entwickeln eigene Escape Rooms für ihre Nutzer\*innen. Bei der Konzeption gilt es, räumliche, finanzielle sowie personelle Ressourcen mit den Merkmalen von Escape Rooms und der individuellen Zielsetzung zu vereinen. Die vorliegende Bachelorarbeit beschäftigt sich mit der Konzipierung eines Live Escape Rooms für Kinder ab zehn Jahren sowie dessen Umsetzung in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe. Dazu werden zunächst das Spielprinzip von Escape Rooms sowie bereits existierende Umsetzungsmöglichkeiten in Bibliotheken vorgestellt. Basierend auf einer Zielgruppenanalyse, theoretischen Grundlagen zu Spielerischem Lernen und einer Zieldefinition wurde ein Konzept entwickelt, welches anschließend in der Praxis durchgeführt wurde. Die Evaluation der Veranstaltung zeigt auf, dass ein Live Escape Room für Kinder, welcher eine Zielsetzung abgeleitet von bibliothekarischen Angeboten verfolgt, mit geringem Mitteleinsatz und angepasst an die räumlichen Gegebenheiten erfolgreich umgesetzt werden kann. Zur Nachnutzung des Konzepts werden die Spielmaterialien im Anschluss mittels einer Creative Commons-Lizenz für andere Einrichtungen zur Verfügung gestellt.

*Schlagerwörter:* Escape Room, Veranstaltung, Kinder, Konzeption, Spielerisches Lernen

Live Escape Rooms from commercial companies for adults are nowadays well established and popular in a lot of cities. Some Public Libraries also follow this trend and develop their own Escape Rooms for their users. In the process of developing, it is important to combine spatial, financial and personnel resources with the characteristic of an Escape Room as well as individual goals. This bachelor thesis deals with the conceptualisation of a Live Escape Room for children aged ten and older and its implementation in the library for children and teens in Karlsruhe. In the beginning the characteristics of an Escape Room and two practical examples will be presented. Based on a target group analysis, theoretical principles of learning through play and a goal definition, the concept was then developed and implemented in practice. The evaluation of the event shows that a Live Escape Room for children, which follows a goal derived of librarian events, can be successfully implemented. This is possible with little use of resources and adjusted to the premises of the library. For subsequent use the game materials will be licensed under the Creative Commons Attribution License and are provided for use by other institutions.

# Inhalt

<b>Abstract</b> .....	<b>I</b>
<b>Abbildungs- und Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>IV</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Methodik</b> .....	<b>3</b>
<b>3 Escape Rooms</b> .....	<b>5</b>
3.1 Begriffsdefinition und Herkunft .....	5
3.2 Varianten von Escape Rooms .....	6
3.3 Merkmale eines Live Escape Rooms .....	8
3.4 Praxisbeispiele von Live Escape Rooms in Bibliotheken .....	10
3.4.1 Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld .....	11
3.4.2 Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal .....	12
3.4.3 Vergleich und Fazit .....	14
<b>4 Zielgruppenanalyse und Zielsetzung</b> .....	<b>16</b>
4.1 Entwicklungspsychologie und Sozialverhalten .....	16
4.2 Medien- und Freizeitinteressen .....	18
4.3 Spielerisches Lernen .....	19
4.4 Zielsetzung eines Escape Rooms in der Bibliothek .....	25
<b>5 Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe</b> .....	<b>30</b>
<b>6 Konzeption</b> .....	<b>33</b>
6.1 Storytelling .....	33
6.2 Ablauf .....	35
6.2.1 Begrüßung und Einführung .....	35
6.2.2 Decodier-Rätsel des weißen Kaninchens .....	36
6.2.3 Logikrätsel des Märzhasen .....	37
6.2.4 Text-Rätsel des Hutmachers .....	38
6.2.5 Buchstaben-Rätsel der Haselmaus .....	39
6.2.6 Tee-Rätsel in der Kräuterküche .....	40
6.2.7 Puzzle der Grinsekatz .....	40
6.2.8 Teeparty und Feedback .....	41
6.3 Strukturaufriss .....	42
6.4 Material- und Personalbedarf .....	43
<b>7 Umsetzung</b> .....	<b>45</b>
7.1 Vom Thesenpapier zum finalen Konzept .....	45
7.2 Öffentlichkeitsarbeit .....	47
7.3 Durchführung der Veranstaltung .....	49
<b>8 Evaluation</b> .....	<b>54</b>
8.1 Ergebnisse des Feedbacks .....	54
8.2 Selbstreflexion und Lessons Learned .....	56
8.3 Erreichen der Zielsetzung .....	58

<b>9 Fazit .....</b>	<b>62</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>64</b>
<b>Anhang.....</b>	<b>68</b>
Transkript des Experteninterviews.....	68
Fragebogen.....	73
Feedback der Bibliotheksleiterin.....	74
Thesenpapier .....	75
Spielanleitung.....	77
Spielmaterialien.....	82
Decodier-Rätsel des weißen Kaninchens.....	82
Logikrätsel des Märzhasen .....	86
Text-Rätsel des Hutmachers.....	88
Buchstaben-Rätsel der Haselmaus .....	90
Tee-Rätsel in der Kräuterküche .....	90
Puzzleteile für das Rätsel der Grinsekatze.....	90
Puzzle der Grinsekatze .....	92

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld .....	11
Abbildung 2: Positive Verbindungen zwischen Lernen durch Spielen und den „holistic skills“ (Zosh u.a. 2022, S. 23).....	24
Abbildung 3: Decodier-Hinweis, erstellt mit Canva .....	36
Abbildung 4: Einladung zur Teeparty (1/3), erstellt mit Canva .....	36
Abbildung 5: Lageplan mit eingezeichneten Stationen, erstellt mit Canva .....	37
Abbildung 6: Rätselaufgabenblatt Märzhase, erstellt mit Canva .....	37
Abbildung 7: Spielchips Märzhase, erstellt mit Canva .....	37
Abbildung 8: Rätselaufgabenblatt Haselmaus, erstellt mit Canva .....	39
Abbildung 9: Hinweiskarten Tee-Rätsel, erstellt mit Canva.....	40
Abbildung 10: Puzzle der Grinsekatze, erstellt mit Canva.....	41
Abbildung 11: Testteilnehmende an der Station der Kräuterküche .....	46
Abbildung 12: Werbebild zur Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ .....	48
Abbildung 13: Teilnehmende beim Lösen des Decodier-Rätsels.....	50
Abbildung 14: Station des Märzhasen .....	50
Abbildung 15: Scrabble-Buchstaben im Lückentext.....	51
Abbildung 16: Station des Hutmakers.....	51
Abbildung 17: Tee mischen in der Kräuterküche .....	52
Abbildung 18: Grinsekatze-Mütze.....	53
Abbildung 19: Teilnehmende beim Lösen des Puzzles.....	53

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Strukturaufriß der Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ .....	43
---	----

# 1 Einleitung

Bibliotheken von heute sehen sich mit vielfältigen Herausforderungen konfrontiert. Dazu zählen unter anderem die fortschreitende Digitalisierung, die Entwicklung des Informationsverhaltens, der Rückgang des Bücherlesens und die sich verändernden Ansprüche von Bibliotheksnutzenden. Zudem ist besonders die öffentliche Bibliothek in der Diskussion um den Dritten Ort<sup>1</sup> dazu aufgefordert, sich als Treffpunkt, Lern- und Bildungsort für die Stadtgesellschaft zu etablieren, um weiterhin bestehen zu können. Gleichzeitig sind die zentralen Aufgaben von Bibliotheken im Bildungs- und Informationsbereich mehr denn je gefragt, um die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts in ihrer Entwicklung zu unterstützen und wichtige Schlüsselkompetenzen auszubilden.<sup>2</sup>

Zu dieser Entwicklung beitragen kann die Umsetzung neuer Lernformate, die über die klassischen Angebote von Bibliotheken beispielsweise zur Förderung von Informationskompetenz und Leseförderung hinausgehen. Dazu zählen Escape Rooms als neues (Lern-)Format, deren Spielprinzip es mittlerweile in vielen verschiedenen Varianten gibt. In größeren Städten verbreitet sind Live Escape Rooms kommerzieller Anbieter. Bei diesen lässt sich eine Gruppe Erwachsener in einen Raum einschließen, aus welchem sie durch das Lösen von Rätseln wieder herauskommen muss. Vereinzelt greifen auch öffentliche Bibliotheken dieses Format auf und entwickeln eigene Escape Rooms für verschiedene Zielgruppen. Dabei lassen sich unterschiedliche Zielsetzungen und Lernziele verfolgen, wie beispielsweise das Trainieren von Schlüsselkompetenzen, aber auch Leseförderung und Vermittlung von Informationskompetenz. Bei der Konzeption eines Escape Rooms in einer Bibliothek gilt es, diese Zielsetzungen mit den Kenntnissen und Fähigkeiten der Zielgruppe zu vereinen und außerdem die finanziellen, räumlichen und personellen Ressourcen der Bibliothek zu beachten. Zudem muss entschieden werden, in welcher Variante ein Escape Room angeboten wird, um infolgedessen deren Grundprinzipien und Merkmale zu beachten.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Konzipierung eines Escape Rooms für Kinder ab zehn Jahren sowie dessen Umsetzung in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe. Dazu erfolgen zunächst eine Begriffsdefinition und eine Herkunftsbeschreibung von Escape Rooms. Anschließend werden verschiedene Varianten des Spielprinzips erläutert. Da der Fokus dieser Arbeit auf Live Escape Rooms liegen soll, werden die Merkmale dieser Variante sowie zwei Umsetzungsmöglichkeiten in Bibliotheken

<sup>1</sup> Dieser „beschreibt strategische Entscheidungen von Bibliotheken, sich als Kommunikationsort und gesellschaftlichen Raum zu entwerfen.“ Seefeldt u. Syré 2017, S. 142

<sup>2</sup> Vgl. ebd., S. 138-142

vorge stellt. Hierbei handelt es sich um das Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld und die Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal. Der Vergleich dieser beiden Beispiele mündet in einem Fazit. Um die Konzeption zielgruppengerecht zu gestalten, erfolgt anschließend eine Analyse der Zielgruppe der Kinder ab zehn Jahren. Dabei wird auf die Entwicklungspsychologie und das Sozialverhalten sowie Medien- und Freizeitinteressen eingegangen. Anschließend wird ein Blick auf das Spielerische Lernen geworfen, um herauszufinden, inwiefern Spielen Entwicklungsprozesse begünstigt und um das Potenzial von Lernspielen zu erfassen. Zudem wird untersucht, welche Schlüsselkompetenzen durch das Spielen eines Escape Rooms gefördert werden und welche Ziele bibliothekarische Angebote verfolgen, um anschließend eine Zielsetzung und Lernziele für einen Escape Room in der Bibliothek abzuleiten.

Nach diesem Theorieteil erfolgt die Erläuterung der Konzeption des Escape Rooms, wobei zunächst auf die Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe und die dort zur Verfügung stehenden Ressourcen eingegangen wird. Im Anschluss daran wird das Thema des Escape Rooms und das Storytelling erläutert, welche sich an dem Werk „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll orientieren. Anschließend wird der Ablauf des Escape Rooms in Stationen dargestellt und durch einen Strukturaufriß sowie dem Material- und Personalbedarf ergänzt. Im darauffolgenden Kapitel der Umsetzung wird die Entwicklung vom Thesenpapier zum finalen Konzept und die Öffentlichkeitsarbeit vorgestellt. Die Umsetzung der Veranstaltung erfolgte am 3. Dezember 2022 in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe mit sechs Teilnehmenden im Alter von zehn bis zwölf Jahren. Die Durchführung der Veranstaltung wird ausführlich beschrieben.

Im Anschluss daran erfolgt die Evaluation. Diese stützt sich auf einen Fragebogen für die Teilnehmenden, ein Feedback der Bibliotheksleitung und eine Selbstreflektion der Autorin. Die Ergebnisse dieser münden in ein Lessons Learned. Abschließend wird überprüft, ob die vorab formulierte Zielsetzung und die Lernziele erreicht wurden.

Am Ende der Arbeit steht ein Fazit. Zur Nachnutzung des Konzepts werden die Spielanleitung und die Spielmaterialien mittels einer Creative Commons-Lizenz für andere Einrichtungen zur Verfügung gestellt.

## 2 Methodik

Die Methodik der Bachelorarbeit umfasst eine Literaturrecherche zu den theoretischen Grundlagen von Escape Rooms sowie ein Gespräch und ein Experteninterview mit Bibliothekarinnen aus zwei öffentlichen Bibliotheken. Das Gespräch wurde mit Frau Jutta Benkowsky in der Stadtbibliothek Langenfeld während einer Besichtigung des dort aufgebauten Escape Games geführt. Frau Benkowsky wurde als Entwicklerin des Escape Games befragt.<sup>3</sup> Da die Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal nur auf Anfrage durchgeführt und somit nicht besichtigt werden konnten, wurde ein Experteninterview mit Frau Annamarie Escher-Schensschuck online via Zoom durchgeführt.<sup>4</sup> Frau Escher-Schensschuck ist Mitentwicklerin der Escape Rooms, welche in der Bibliothek mittlerweile mehrfach angeboten werden, und konnte daher als Expertin befragt werden. Diese Einblicke in die Praxis dienen dazu, den aktuellen Stand von Escape Rooms im Bibliotheksbereich darzustellen und Informationen für die Konzeption eines eigenen Escape Rooms zu erhalten.

Angelehnt an die Planung einer Schulung zur Informationskompetenz nach Ulrike Hanke, Martina Straub und Wilfried Sühl-Strohmeier<sup>5</sup> erfolgt die Konzeption des Escape Rooms. Dazu wird mittels einer Literaturrecherche die Zielgruppe analysiert, um die internen Voraussetzungen für die Veranstaltung zu erfassen. Anschließend erfolgt eine Analyse der Ziele von Escape Rooms im schulischen Kontext und von bibliothekarischen Angeboten für die Zielgruppe, woraufhin eine Zielsetzung mit individuellen Lernzielen abgeleitet wird. Die externen Voraussetzungen der Veranstaltung werden durch eine Recherche über die Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe erfasst, welche mithilfe der Webseite und Gesprächen mit der Bibliotheksleitung durchgeführt wird. Auf den vorigen Kapiteln aufbauend wird ein Konzept für einen Escape Room für Kinder ab zehn Jahren entwickelt. Die Gestaltung der Spielmaterialien erfolgt dabei mit dem Gestaltungsprogramm Canva.<sup>6</sup> Das Konzept wird durch experimentelles Vorgehen zunächst an Testgruppen erprobt sowie anschließend als Veranstaltung in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe durchgeführt.

Die Evaluation der Veranstaltung stützt sich unter anderem auf einen Fragebogen für die Teilnehmenden<sup>7</sup>. Dieser wurde an einen Fragebogen zu Escape Rooms für Grundschüler aus dem Buch „Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen“ von

<sup>3</sup> Aufgrund der gleichzeitigen Besichtigung der Stationen des Escape Games wurde darauf verzichtet, das Gespräch aufzunehmen und zu transkribieren. Die Ergebnisse stützen sich daher auf Notizen der Autorin.

<sup>4</sup> Die Transkription des Experteninterviews mit Frau Escher-Schensschuck findet sich im Anhang auf S. 68-72.

<sup>5</sup> Vgl. Hanke, Straub u. Sühl-Strohmeier 2013, S. 65-68

<sup>6</sup> Das Online-Tool für Grafikdesign findet sich unter [www.canva.com](http://www.canva.com) [Abruf am 02.02.2023].

<sup>7</sup> Der Fragebogen findet sich im Anhang auf S. 73.



Anne Scheller<sup>8</sup> angelehnt und geringfügig angepasst. Als Einstieg wurden fünf geschlossene Aussagen gewählt, welche mit Smileys in drei Abstufungen (positiv, neutral, negativ) bewertet werden konnten. Dabei wurde die erste Aussage „Der Escape Room hat mir Spaß gemacht“ aufgrund der Zielsetzung ergänzt. Die nächsten drei Aussagen stammen aus dem Fragebogen von Scheller, wobei die Aussage „Ich war Teil des Teams“ zu „Ich habe mich als Teil des Teams gefühlt“ umformuliert wurde, um die Beantwortung dieser zu erleichtern. Außerdem wurden die Aussagen „Ich habe meine Ideen mit der Gruppe geteilt“ und „Ich habe meine Lösungen mit der Gruppe geteilt“ zu „Ich habe meine Ideen und Lösungen mit der Gruppe geteilt“ zusammengefasst. Die Aussage „Ich habe an den Rätseln mitgearbeitet, obwohl ich nicht immer die Antwort wusste“, wurde originalgetreu übernommen. Eine weitere Aussage „Die Rätsel waren gut zu lösen“ wurde hinzugefügt, um zu erfahren, wie die Teilnehmenden den Schwierigkeitsgrad der Rätsel beurteilen. Anschließend folgen fünf offene Aussagen, welche in freien Textfeldern beantwortet werden konnten. Die Aussage „Das habe ich gelernt“ wurde entfernt, da der in dieser Arbeit konzipierte Escape Room nicht auf Faktenwissen wie in der Schule abzielt und die Einschätzung der Teilnehmenden zur Teamarbeit bereits in den ersten Aussagen erfasst wird. Die folgenden Aussagen „Besonders gut gelungen ist mir das“ und „Beim nächsten Mal möchte ich dies anders/besser machen“ wurden aus dem Fragebogen von Scheller übernommen, um die Teilnehmenden zur Reflektion ihrer eigenen Leistung anzuregen. Hinzugefügt wurden die Aussagen „Das fand ich gut“ und „Das fand ich nicht so gut“, um den Teilnehmenden die Möglichkeit einer allgemeinen Bewertung des Escape Rooms zu geben. Zum Abschluss des Fragebogens sollten die Teilnehmenden ihr Lieblingsrätsel nennen. Die Aussage „Mein Lieblingsrätsel war“ wurde durch „Das war mein Lieblingsrätsel“ ersetzt. Die Evaluation wird durch ein Feedback der Bibliotheksleitung, welches im Anschluss an die Veranstaltung mündlich erfolgte sowie im Nachhinein schriftlich festgehalten wurde,<sup>9</sup> und eine Selbstreflektion der Autorin anhand von Beobachtungen während der Veranstaltung ergänzt.

<sup>8</sup> Vgl. Scheller 2020, S. 32

<sup>9</sup> Das schriftliche Feedback der Bibliotheksleiterin findet sich im Anhang auf S. 74.

## 3 Escape Rooms

Escape Rooms sind unter vielen verschiedenen Begrifflichkeiten bekannt, welche jedoch alle ein Spielprinzip darstellen. Zur Klärung des Begriffes erfolgt zunächst eine Definition sowie eine Beschreibung der Herkunft von Escape Rooms. Basierend auf demselben Spielprinzip gibt es diese in diversen Varianten, welche kurz vorgestellt werden. Darauf folgt die Beschreibung der Merkmale von Live Escape Rooms. Zwei Praxisbeispiele aus dem Bibliotheksbereich, das Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld sowie die Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal, werden näher vorgestellt. Anschließend erfolgt ein Vergleich dieser, um ein Fazit im Hinblick auf die eigene Konzeptentwicklung zu ziehen.

### 3.1 Begriffsdefinition und Herkunft

Scott Nicholson, Professor im Bereich „Game Design and Development“ und einem Ph.D. in „Information Science“ beschreibt das Grundprinzip von Live Escape Rooms als Spiel, bei welchem ein Team von Spieler\*innen in einem oder mehreren realen Räumen Hinweise entdeckt, Rätsel löst und Aufgaben absolviert. Das Team hat dabei nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, meistens das Entkommen aus dem Raum.<sup>10</sup> Dieses Grundprinzip ist unter anderem unter den Begriffen „Escape Game, Escape Adventure, Exit Game, Exit Room, Live Adventure Game und Escape Adventure“<sup>11</sup> bekannt. International etabliert ist jedoch der Begriff „Escape Room“, wobei nochmals zwischen virtuellen Escape Rooms, welche online gespielt werden und Live Escape Rooms, welche in einer realen Umgebung stattfinden, unterschieden werden kann.<sup>12</sup>

Der englische Begriff Escape Room setzt sich zusammen aus dem Verb *escape*, welches „entkommen“ oder auch „flüchten“ bedeutet, und dem Substantiv *room*, übersetzt „Raum“ oder „Zimmer“. Wörtlich ins Deutsche übersetzt bedeutet der Begriff also Fluchtraum. In der Entwicklung von Escape Rooms war zu Beginn die Flucht auch das Ziel des Spiels. Mittlerweile reichen die Themen und Missionen jedoch weit über das Fluchtszenario hinaus und der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. So existieren beispielsweise Escape Rooms zur Aufklärung eines Mordfalls oder der Entdeckung eines Antiviruses zur Rettung der Welt. Zudem werden populäre Themen aus Literatur und Filmen aufgegriffen.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Vgl. Nicholson 2015, S. 1

<sup>11</sup> Mekiska u. Schenk 2020, S. 11

<sup>12</sup> Vgl. ebd.

<sup>13</sup> Vgl. ebd.

Ihren Ursprung haben Escape Rooms in Point-and-Click-Adventure-Spielen der 80er Jahre. Ein Beispiel hierfür ist das Computerspiel "Behind closed doors" von John Wilson, bei welchem der oder die Spieler\*in Aufgaben lösen muss, um einen Mann aus einem Raum zu befreien. Der Begriff Escape Room wurde etabliert mit dem Online-Spiel "Mystery Of Time And Space" von Jan Albartus, bei welchem verschiedene Räume mit Rätseln durchgespielt werden müssen. Größte Popularität erlangte jedoch das Browser-Spiel „Crimson Room“ von Toshimitsu Takagi aus dem Jahr 2004.<sup>14</sup> Dabei wacht der oder die Spieler\*in in einem roten Raum mit einer verschlossenen Tür auf. Dieser ist mit einem Bett, einem Fenster und einer Kommode ausgestattet, auf welcher sich eine Musikanlage befindet. Im Raum kann per Mausclick navigiert und verschiedene Gegenstände gefunden werden, welche richtig kombiniert zur Öffnung der Tür führen.<sup>15</sup>

Das erste sogenannte „Real Escape Game“ in einer realen Umgebung entstand 2007 in Kyoto von der Firma SCRAP. Bekannt wurde SCRAP in Japan mit ihren Escape Games als große Events, welche sie an besonderen Orten wie beispielsweise Stadien und Freizeitparks für eine große Teilnehmerzahl abhielten.<sup>16</sup> Im Juli 2011 eröffnete die Firma ihren ersten festen Live Escape Room für kleinere Gruppen in Tokyo, welcher heute noch besteht.<sup>17</sup> In den folgenden Jahren verbreiteten sich Live Escape Rooms über Asien und Ungarn auch in Deutschland. 2013 eröffnete die Firma HintQuest als erster Anbieter in Deutschland einen Live Escape Room in München, woraufhin in den darauffolgenden Jahren viele weitere Anbieter in größeren Städten entstanden und Escape Rooms auch in Deutschland große Bekanntheit erlangten.<sup>18</sup>

### 3.2 Varianten von Escape Rooms

Das Spielprinzip von Escape Rooms wie von Scott Nicholson beschrieben wurde aufgrund seiner Popularität in vielen weiteren Varianten aufgegriffen. Bei den analogen Varianten zählen dazu unter anderem Kalender, Boxen und Gesellschaftsspiele.<sup>19</sup> Das wohl bekannteste Beispiel für letztere sind die Spiele der Reihe „EXIT® – Das Spiel“ vom Verlag KOSMOS, welche in drei Varianten angeboten werden: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis.<sup>20</sup> Bei diesem Spiel können ein bis vier Personen ab zehn Jahren mittels Rätsel- sowie Hilfe-Karten, einer Decodier-Scheibe und einem Buch

<sup>14</sup> Vgl. Exit Mania 2021

<sup>15</sup> Vgl. Crazy Games 2020

<sup>16</sup> Vgl. Scrap 2020a

<sup>17</sup> Vgl. Scrap 2020b

<sup>18</sup> Vgl. Exit Mania 2021

<sup>19</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 11

<sup>20</sup> Eine Übersicht der Spiele findet sich unter [www.kosmos.de/spielware/spiele/exit-das-spiel](http://www.kosmos.de/spielware/spiele/exit-das-spiel) [Abruf am 14.11.2022].

verschiedene Rätsel lösen und Live Escape Rooms zuhause erleben. Die Spiele können immer nur einmal gespielt werden, da das Material im Laufe des Spiels verändert wird.<sup>21</sup>

Daneben sind im Zuge der Digitalisierung zahlreiche Online Escape Rooms in diversen Bereichen entstanden. Im Freizeitsektor ist beispielsweise der Anbieter „4 Walls Escape“ zu nennen.<sup>22</sup> Hier können beliebig viele Spieler\*innen über einen Zugangscode online über den Browser via Videoschaltung oder auch gemeinsam vor dem Laptop miteinander spielen. Die Dauer beträgt etwa anderthalb bis zweieinhalb Stunden, dabei gibt es jedoch kein Zeitlimit. Die Spiele sind multimedial umgesetzt und enthalten beispielsweise eigens erstellte Webseiten, Videos, Bildmaterial, Chatbots und Social Media Profile. Sie basieren ebenso wie die ursprünglichen Computerspiele auf dem Point-and-Click-Adventure Spielprinzip.<sup>23</sup>

Neben dem Freizeitsektor sind Escape Rooms ebenso im Bildungsbereich vertreten. Unter dem Begriff „Serious Games“ (dt. ernste Spiele) versteht man laut Clark C. Abt Spiele, welche „einen ausdrücklichen und sorgfältig durchdachten Bildungszweck verfolgen und nicht in erster Linie zur Unterhaltung gedacht sind“.<sup>24</sup> Ralf Dörner u.a. grenzen den Begriff in einer moderneren Definition weiter ein: Serious Games sind digitale Spiele, welche mit der Absicht zu unterhalten erstellt wurden und zusätzlich ein weiteres Ziel erreichen wollen, beispielsweise einen Lerneffekt.<sup>25</sup>

Ein Beispiel für ein Serious Game sowie Online Escape Room ist das Spiel „Lost in Antarctica“ zum Erlernen von Informationskompetenz der Technischen Universität Braunschweig. In einem Point-and-Click-Adventure haben Spieler\*innen die Aufgabe das Flugzeug eines Forschungsteams zu reparieren und erwerben dabei Fähigkeiten wie Recherche, Zitation oder wissenschaftliches Schreiben.<sup>26</sup>

Serious Games weisen ebenfalls einige Parallelen zu der Variante EduBreakouts auf. Diese nutzen das Spielprinzip von Escape Rooms und binden es individuell in den Schulunterricht ein. Dabei kann das Spiel sowohl genutzt werden, um Inhalte zu einem Thema zu vermitteln, als auch um wichtige Kompetenzen bei den Schüler\*innen zu fördern.<sup>27</sup> EduBreakouts können in verschiedenen Formen angewandt werden, sei es live mit

<sup>21</sup> Vgl. Kosmos o.J.

<sup>22</sup> Die Webseite des Anbieters findet sich unter [www.4walls-escape.de](http://www.4walls-escape.de). [Abruf am 14.11.2022]

<sup>23</sup> Vgl. 4 Walls Escape o.J.

<sup>24</sup> Abt 1971, S. 26

<sup>25</sup> Vgl. Dörner u.a. 2016, S. 3

<sup>26</sup> Vgl. Technische Universität Braunschweig o.J.

<sup>27</sup> Vgl. Scheller 2020, S. 5

echten Gegenständen und Materialien auf Papier oder online über Smartphone oder Tablet mit digitalen Materialien. Auch eine Kombination der Formen ist möglich.<sup>28</sup>

### 3.3 Merkmale eines Live Escape Rooms

Die grundlegenden Merkmale eines Live Escape Rooms finden sich bereits in seiner Definition, welche in Kapitel 3.1. erläutert wurde. Im Folgenden sollen diese Merkmale ausführlicher dargestellt und ergänzt werden, um eine Basis für die Konzeptentwicklung zu schaffen.

Bei einem Live Escape Room arbeitet eine Gruppe von Spieler\*innen als *Team* zusammen. Der Kerngedanke ist es, ein Erlebnis zu bieten, in dem sich alle Spieler\*innen gemäß ihren unterschiedlichen Interessen und Begabungen in die Gruppe einbringen können.<sup>29</sup> Dabei sind gemischte Teams mit unterschiedlichen Erfahrungen, körperlichen und geistigen Fähigkeiten sowie Hintergrundwissen meist am erfolgreichsten. Die Kommunikation untereinander ist enorm wichtig, um zusammengehörende Rätsel und Hinweise zu finden und zu kombinieren. Escape Rooms sind für ein breites Altersspektrum möglich.<sup>30</sup> Die Gruppengröße variiert, empfohlen sind jedoch drei bis fünf, maximal sechs Spieler\*innen. Dies liegt darin begründet, dass bei weniger als drei Spieler\*innen jede Person alle Rätsel verstehen müsste, um den Escape Room erfolgreich lösen zu können. Die Spieler\*innen können sich nicht darauf verlassen, dass eventuell eine andere Person das Rätsel lösen kann. Bei einer Gruppengröße ab sieben Personen dagegen ist die Kommunikation untereinander erschwert und einzelne Personen dominieren das Spielgeschehen zu sehr, wodurch nicht alle die Chance bekommen, an der Lösung der Rätsel mitzuarbeiten.<sup>31</sup>

Ein weiteres Merkmal ist die *reale Umgebung*, in der das Spiel stattfindet. Bei kommerziellen Anbietern sind dies meist ein oder mehrere reale Räume, welche mit echten Gegenständen und Schlössern ausgestattet sind.<sup>32</sup> Im Gegensatz zu Online Escape Rooms nutzen Live Escape Rooms keine digitalen Hilfsmittel wie beispielsweise Smartphones. Stattdessen ist die Verwendung dieser meist untersagt.<sup>33</sup> Der Grund dafür besteht unter anderem darin, dass alle zur Lösung eines Rätsels notwendigen Gegenstände oder

<sup>28</sup> Vgl. Scheller 2020, S. 6

<sup>29</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 37

<sup>30</sup> Vgl. Nicholson 2015, S. 2

<sup>31</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 38

<sup>32</sup> Vgl. ebd., S. 11

<sup>33</sup> Vgl. ebd., S. 40

Hinweise im Raum vorhanden sind. Es ist kein Vorwissen nötig, um die Rätsel lösen zu können und somit auch keine Recherche mittels digitaler Hilfsmittel.<sup>34</sup>

Obwohl digitale Geräte in der heutigen Zeit nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken sind, funktionieren Live Escape Rooms gerade auch durch den Verzicht auf diese. Matthew DuPlessie, Gründer und CEO von „The 5 Wits Companies“, ein Anbieter von Live Adventure Games, erklärt dieses Phänomen in einem TedTalk. Laut DuPlessie kommt es nicht darauf an, wie viel Technologie oder Geld in einem Erlebnis steckt, sondern darauf, wie real es auf die Spieler\*innen wirkt und wie tief sie in das Erlebnis eintauchen können.

*„There is no significant correlation between the amount of technology, the amount of money, frankly, the cost that goes into creating an element, with people’s enjoyment of that element. What then do they like? What do they care about? Well, they love the spectacular, they love large scale, all-consuming immersive visuals, bigger, deeper than the screen. They love being the hero, especially in atypical situations.“<sup>35</sup>*

Zudem bringt DuPlessie noch einen weiteren Aspekt ein: das *Ziel* beziehungsweise die Aufgabe der Spieler\*innen, welche eng verknüpft ist mit dem *Storytelling*. Drei grundlegenden Ziele in Live Escape Rooms sind das Entkommen aus einem abgeschlossenen Raum, das Öffnen eines verschlossenen Gegenstands oder die Aufklärung eines Mysteriums beziehungsweise Falls. Aus dem Ziel ergibt sich die Aufgabe der Teilnehmenden, wie beispielsweise den Code zu finden, um eine verschlossene Tür oder einen Gegenstand zu öffnen oder einen Mordfall aufzuklären. Das Ziel ist in der Regel eingebettet in eine Geschichte, welche nicht kompliziert gestaltet sein muss, aber den roten Faden des Spiels vorgibt und sich im Laufe dessen weiterentwickelt. Aus der Geschichte ergibt sich auch die *Kulisse*, also die Gestaltung des Escape Rooms. Ein Beispiel wäre ein Escape Room, bei dem die Spieler\*innen einen Mord aufklären müssen, wobei der Tatort die Kulisse ist und eine verdächtige Person am Anfang schuldig erscheint, sich am Ende jedoch als unschuldig herausstellt.<sup>36</sup>

Kerninhalt eines Escape Rooms sind unterschiedliche *Rätselarten* in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die Schwierigkeitsstufen werden dabei abgewechselt, um eine Spannungskurve zu erzeugen. Während zu Beginn leichte Rätsel die Spieler\*innen in das Spiel einführen und sie mit einem schnellen Erfolgserlebnis belohnen, werden sie im Laufe des Escape Rooms mit schwierigeren Rätseln konfrontiert. Diese wechseln sich ab mit einfacheren Füllrätseln, um Frustration vorzubeugen. Das Schlussrätsel

<sup>34</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 11

<sup>35</sup> DuPlessie 2013

<sup>36</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 19-21

kündigt sich in der Regel schon im Laufe des Spiels an.<sup>37</sup> Rätselarten, die in Escape Rooms verwendet werden, sind zum Beispiel Codes, Sinnesrätsel wie Fühl-, Geruchs- oder Geschmacksrätsel, Geschicklichkeits- oder Logikrätsel. Klassische Rätselarten sind Puzzles, Sudokus, Zähl- oder Farbrätsel.<sup>38</sup> Besonders bei Escape Rooms ist, dass meist nicht offensichtlich ist, was das Rätsel ist und welche Hinweise wozu dienen. Zu einem Rätsel gehörende Gegenstände und Hinweise müssen erst gefunden und richtig kombiniert werden, um dieses zu lösen.<sup>39</sup>

Die Rätsel innerhalb eines Escape Rooms folgen außerdem einer bestimmten *Struktur*. So sind einzelne Rätsel miteinander verknüpft und bei der Lösung eines Rätsels ergibt sich ein weiteres, bis der Raum Stück für Stück erschlossen wird.<sup>40</sup> Hierbei unterscheidet man zwischen einer linearen und einer parallelen Rätselkette. Während bei einer linearen Rätselkette alle Rätsel aufeinander aufbauen und nur in dieser Reihenfolge gelöst werden können, können bei einer parallelen Rätselkette mehrere Rätsel gleichzeitig und in unterschiedlicher Reihenfolge gelöst werden. Dadurch können Spieler\*innen auch parallel an unterschiedlichen Rätseln arbeiten.<sup>41</sup>

Das letzte Merkmal ist die begrenzte *Zeitspanne*, in der Regel sind dies maximal 60 Minuten. Dies hängt damit zusammen, dass nach einer Phase von 40 bis 60 Minuten höchster Konzentration, in der viele neue Informationen aufgenommen und verarbeitet werden, die Konzentration stark nachlässt. Die Zeit wird in Escape Rooms zusätzlich als wichtiges Element verwendet, um Druck auf die Spieler\*innen auszuüben und die Spannung zu steigern.<sup>42</sup>

### 3.4 Praxisbeispiele von Live Escape Rooms in Bibliotheken

Im Folgenden sollen nun zwei Praxisbeispiele von Live Escape Rooms in Bibliotheken vorgestellt werden, zum einen das Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld sowie die Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal. Diese beiden wurden ausgewählt, da sie Live Escape Rooms in einer Öffentlichen Bibliothek für die Zielgruppe Kinder anbieten und somit als Anregung für das Konzept dieser Bachelorarbeit dienen können. Gleichzeitig ergeben sich zwischen den beiden genügend Unterschiede, um die Herangehensweise vergleichen und bewerten zu können. Um detaillierte Informationen und Erfahrungsberichte zu erhalten, wurde ein persönliches Gespräch mit Frau Jutta

<sup>37</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 22 u. 26

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S. 26-31

<sup>39</sup> Vgl. Nicholson 2015, S. 1-2

<sup>40</sup> Vgl. ebd.

<sup>41</sup> Vgl. Mekiska u. Schenk 2020, S. 33-34

<sup>42</sup> Vgl. ebd., S. 39

Benkowsky in der Stadtbibliothek Langenfeld und ein Experteninterview mit Frau Annamarie Escher-Schenschuck aus der Stadtbibliothek Kreuztal online via Zoom durchgeführt.<sup>43</sup> Die Ergebnisse werden im Folgenden dargestellt.

### 3.4.1 Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld

Die Stadt Langenfeld ist eine mittelgroße Stadt mit etwa 59.000 Einwohner\*innen im Kreis Mettmann in Nordrhein-Westfalen.<sup>44</sup> Ihre modern gestaltete Stadtbibliothek befindet sich gemeinsam mit weiteren städtischen Kultureinrichtungen in der Stadthalle, welche zentral gelegen in der Innenstadt zu finden ist.

Neben zahlreichen Veranstaltungen für verschiedene Zielgruppen bot die Bibliothek von Mai bis Oktober 2022 auch ein Escape Game an. Unter dem Titel "Quizen in der Stadtbibliothek" konnten Interessierte mittels der App „Biparcours“ ein Quiz durch die griechische Geschichte absolvieren.<sup>45</sup> Die Bibliothekarin Jutta Benkowsky entwarf dieses zum Anlass des Themenjahres Griechenland der Stadt Langenfeld. Es handelte sich bei dem Escape Game nicht um einen verschlossenen Raum, sondern um Rätselstationen, welche in der Bibliothek verteilt waren. An diesen waren Texte mit Aufgaben ausgehängt, bei welchen die Teilnehmenden beispielsweise im Bild versteckte Zahlen suchen, das griechische Alphabet übersetzen oder Zahlen aus einem Text über griechische Götter herauslesen mussten. Die in den einzelnen Rätseln gesammelten Zahlen ergaben am Ende den finalen Code, welcher die vier bunten Schlösser an einer Schatztruhe öffnete (Abbildung 1). In dieser befanden sich Süßigkeiten und kleine Geschenke.<sup>46</sup>



Abbildung 1: Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld

Das Escape Game lief während der Öffnungszeiten im regulären Bibliotheksbetrieb und konnte jederzeit gespielt werden. Es richtete sich an Kinder ab acht Jahren. Ziel des

<sup>43</sup> Die Transkription des Experteninterviews mit Frau Escher-Schenschuck findet sich im Anhang auf Seite 68-72.

<sup>44</sup> Vgl. Stadt Langenfeld o.J.

<sup>45</sup> Vgl. Stadtbibliothek Langenfeld o.J.

<sup>46</sup> Vgl. Benkowsky 2022



Spiele war die Vermittlung von Wissen über die griechische Mythologie, das Kennenlernen der einzelnen Bereiche der Bibliothek, aber auch der Spaß am Spiel.<sup>47</sup>

Leider wurde laut Frau Benkowsky das Escape Game zum Zeitpunkt des Gesprächs erst wenig gespielt. In den bereits vergangenen vier Monaten hatten etwa vier bis fünf Kinder das Spiel absolviert, erfolgreich die Rätsel gelöst und die Schatztruhe geöffnet. Als möglichen Grund dafür nannte Frau Benkowsky die Voraussetzung für die Teilnehmenden, ein Smartphone zu besitzen sowie sich die App „Biparcours“ herunterzuladen. Zudem könnte zu wenig Werbung ein Grund gewesen sein.<sup>48</sup>

Die Stadtbibliothek Langenfeld bot außerdem im Rahmen der „Nacht der Bibliotheken“ 2019 ein Escape Game an, welches Schüler\*innen der Prisma-Gesamtschule in Langenfeld in Kooperation mit der Bibliothek entwickelt hatten. Dieses war ebenso in Stationen aufgebaut, an welchen Rätsel gelöst werden mussten, um am Ende einen Tresor mit Zahlenschloss öffnen zu können. Der Betrieb des Escape Games war in Zeitslots organisiert, alle 15 Minuten konnten bis zu vier Personen an der ersten Station starten.<sup>49</sup> Die Veranstaltung wurde sehr gut angenommen, besonders eine Station mit einem abgedunkelten Raum und UV-Lampen blieb auch Frau Benkowsky besonders im Gedächtnis. Sie könnte sich gut vorstellen, einen Escape Room dieser Art in Zukunft nochmals in der Bibliothek anzubieten.<sup>50</sup>

### **3.4.2 Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal**

Die Stadt Kreuztal ist eine mittelgroße Stadt mit etwa 31.000 Einwohner\*innen<sup>51</sup> und gehört zum Regierungsbezirk Arnsberg im Kreis Siegen-Wittgenstein in Nordrhein-Westfalen.<sup>52</sup> Neben vielfältigen wechselnden Programmpunkten bietet die modern gestaltete Stadtbibliothek Kreuztal als regelmäßige Veranstaltungen Escape Rooms für die ganze Familie an. Derzeit können sechs verschiedene Escape Rooms zu Themen wie „Star Wars“, „Harry Potter“ oder „Tatort Bibliothek“ auf Anfrage gespielt werden.<sup>53</sup>

Frau Escher-Schenschuck, stellvertretende Bibliotheksleitung, konzipierte gemeinsam mit einer Kollegin den ersten Escape Room 2017 im Rahmen der Nacht der Bibliotheken. Dieser wurde weiterentwickelt und in mehrere Sprachen übersetzt. Es folgte ein spezieller Escape Room zum Thema Weihnachten, ein „Harry Potter“-Escape Room sowie fünf weitere Räume, an deren Erstellung mehrere Kolleg\*innen der Bibliothek beteiligt

<sup>47</sup> Vgl. Benkowsky 2022

<sup>48</sup> Vgl. ebd.

<sup>49</sup> Vgl. Skepenat 2019

<sup>50</sup> Vgl. Benkowsky 2022

<sup>51</sup> Vgl. Kreuztal 2021

<sup>52</sup> Vgl. Kreuztal o.J.

<sup>53</sup> Vgl. Stadtbibliothek Kreuztal o.J

waren. Der Ablauf dieser variiert, wobei die meisten wie eine Rallye aufgebaut sind. Es gibt jedoch auch Escape Rooms, die in einem Raum stattfinden, wie der „Drei?“-Raum. Dieser wird jedoch nicht abgeschlossen, um zwischendurch nachzuschauen, ob die Teilnehmenden Hilfe benötigen und um Hinweise zu geben.<sup>54</sup>

Innerhalb der Escape Rooms werden verschiedene Rätselarten verwendet, beispielsweise Sudokus, Puzzle, Quizze, Codierungen und Zahlencodes mit Schlössern. Es gibt jeweils ein finales Rätsel, beim „Harry Potter“-Escape Room beispielsweise das Knacken eines Tresors. Die Anzahl der Stationen beziehungsweise Rätsel beträgt zwischen sieben und neun pro Raum. Digitale Geräte, speziell ein Tablet mit der App „Actionbound“, werden nur in einem Escape Room verwendet. Das Ziel der Escape Rooms ist hauptsächlich der Spaß am Spielen, aber auch das Kennenlernen der Bibliothek beispielsweise durch das Recherchieren im Katalog und dem Suchen eines Buchs anhand der Signatur. Zudem soll die Kompetenz Teamfähigkeit bei den Teilnehmenden gefördert werden. Diesbezüglich meinte Frau Escher-Schenschuck, dass es schwierig sei, wenn die Teilnehmenden sich nicht kennen, da sie länger bräuchten und nicht gut zusammenarbeiten würden. Aufgrund dessen werden die Escape Rooms mittlerweile nur noch auf Anfrage für feste Gruppen angeboten.<sup>55</sup>

Das Feedback der Teilnehmenden war laut Frau Escher-Schenschuck durchweg positiv: „Wir hatten Leute, die haben alle Escape Rooms gemacht und wollten dann noch mehr machen.“<sup>56</sup> Beispielsweise gab es eine Gruppe von vier Frauen, die jeden Escape Room absolviert hat. Die Frage nach der Ziel- beziehungsweise Altersgruppe beantwortete Frau Escher-Schenschuck damit, dass es weniger auf das Alter als auf das Thema ankomme, da alle Altersgruppen jeden Raum spielen könnten. Bei einigen müssten nur mehr Hinweise als bei anderen gegeben werden. Die Dauer des Spiels variere je Gruppe zwischen 20 Minuten und zwei Stunden, wobei durchschnittlich 45 Minuten benötigt würden.<sup>57</sup>

Frau Escher-Schenschucks Tipps für die Konzipierung von eigenen Escape Rooms sind es, den Raum vorher einmal ausprobieren zu lassen und hochwertige sowie zum Thema passende Requisiten zu verwenden, um den Spaß an den Escape Rooms zu erhöhen. So werden derzeit in der Stadtbibliothek Kreuztal die Requisiten neugestaltet und beispielsweise Plastikboxen durch Holzkisten ersetzt.<sup>58</sup>

<sup>54</sup> Vgl. Escher-Schenschuck 2022, S. 1-2

<sup>55</sup> Vgl. ebd., S. 2-4

<sup>56</sup> Ebd., S. 1

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 3-4

<sup>58</sup> Vgl. ebd., S. 4

### 3.4.3 Vergleich und Fazit

Trotz der großen Unterschiede des Escape Games der Stadtbibliothek Langenfeld und der Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal gibt es ein paar Gemeinsamkeiten festzustellen. Dazu zählt der Aufbau, welcher meist einer Rallye mit Stationen ähnelt, die in der Bibliothek verteilt sind. Hieraus ergibt sich auch das Ziel den Teilnehmenden die Bibliothek näher vorzustellen, indem sie verschiedene Bereiche durchlaufen und die Bibliotheksbenutzung durch Recherche im OPAC oder dem Finden eines Buchs anhand der Signatur lernen. Zudem werden Kompetenzen wie Teamfähigkeit trainiert. Beim Escape Game in Langenfeld wird zusätzlich Wissen über Griechenland vermittelt. Weitere Gemeinsamkeiten sind die verwendeten Rätselarten wie Codierungen und Zahlencodes mit Schlössern. Bei beiden Bibliotheken wird jeweils auf ein finales Rätsel hingearbeitet, wie das Öffnen der Schatztruhe in Langenfeld oder des Tresors beim „Harry Potter“-Escape Room in Kreuztal.

Jedoch ist bei den Escape Rooms in Kreuztal im Gegensatz zu Langenfeld das Storytelling und die Aufgabe beziehungsweise Rolle der Teilnehmenden deutlicher ausgearbeitet. Zudem werden thematisch passende Requisiten verwendet. Ein weiterer Unterschied ist die Verwendung von digitalen Geräten. Während das Escape Game in Langenfeld auf der Verwendung der App „Biparcours“ basiert, wird in Kreuztal nur bei einem Escape Room ein Tablet verwendet, bei den anderen wurde auf digitale Geräte verzichtet. Daneben läuft das Escape Game in Langenfeld während der Öffnungszeiten und kann jederzeit absolviert werden. In Kreuztal ist dies nur auf Anfrage möglich. Im Hinblick auf die Zielgruppe spricht das Escape Game in Langenfeld hauptsächlich Kinder an, während in Kreuztal Kinder wie auch Erwachsene die Escape Rooms spielen können.

Als Fazit ergibt sich für die Konzipierung eines eigenen Escape Rooms, dass dessen Aufbau ähnlich wie bei einer Rallye in Stationen verteilt auf die Bibliothek sinnvoll ist. Auch die hiermit verbundene Zielsetzung des Kennenlernens der Bibliothek kann somit gut umgesetzt werden. Das Einbinden von Funktionen der Bibliothek, wie das Recherchieren im Bibliothekskatalog oder das Finden eines Buchs anhand der Signatur kann neben den klassischen Rätselarten einen Mehrwert gegenüber kommerziellen Escape Rooms bieten. Um dennoch möglichst nah an Live Escape Rooms kommerzieller Anbieter zu sein, wird das Storytelling, die Aufgabe beziehungsweise Rolle der Teilnehmenden und die Auswahl passender Requisiten als wichtig empfunden, wie es in Kreuztal umgesetzt wurde. Zudem kann ein besonderes Element wie das Rätsel der Stadtbibliothek Langenfeld mit den UV-Lampen im abgedunkelten Raum ein Highlight darstellen, welches noch lange im Gedächtnis bleibt. Hinsichtlich der Verwendung digitaler Geräte lässt sich sagen, dass diese für die Gestaltung eines Escape Rooms nicht unbedingt nötig und teilweise sogar eher hinderlich sind. Da der Betrieb während oder außerhalb

der Öffnungszeiten sehr von der Bibliothek und dem Format der Veranstaltung abhängt, kann diesbezüglich keine abschließende Aussage getroffen werden. Betreffend des Veranstaltungsformats muss individuell entschieden werden, ob zu Beginn eine zeitlich festgelegte Veranstaltung mit Anmeldung oder ein offenes Angebot sinnvoll wäre. Anschließend könnte der Escape Room auf Anfrage für feste Gruppen angeboten werden.

## 4 Zielgruppenanalyse und Zielsetzung

Als Zielgruppe für den Escape Room wurden Kinder ab zehn Jahren ausgewählt. Diese Zielgruppe soll im Folgenden analysiert werden, um Rahmenbedingungen für die Konzipierung eines Escape Rooms in der Bibliothek festzustellen. Dabei wird näher auf die Entwicklungspsychologie und das Sozialverhalten, sowie die Medien- und Freizeitinteressen der Zielgruppe eingegangen. Zudem wird Spielerisches Lernen und dessen positive Effekte auf die Entwicklung von Kindern thematisiert. Abschließend werden die Ziele von EduBreakouts und bibliothekarischer Angebote analysiert, um daraufhin eine Zielsetzung und deren Umsetzungsmöglichkeiten sowie Lernziele für den Escape Room dieser Bachelorarbeit abzuleiten.

### 4.1 Entwicklungspsychologie und Sozialverhalten

„Hauptzielgruppe der Kinderbibliotheken sind Kinder im Alter von null bis zwölf Jahren.“<sup>59</sup> Die hier darzustellende Zielgruppe der Kinder im Alter von zehn Jahren befindet sich in der Regel in der vierten Klasse der Grundschule oder bereits im Übergang auf die weiterführende Schule.<sup>60</sup> Um ein bibliothekarisches Angebot für diese Zielgruppe zu entwickeln ist es wichtig, unter anderem einen Blick auf die Entwicklungspsychologie und das Sozialverhalten zu werfen.<sup>61</sup>

Der schweizerische Wissenschaftler Jean Piaget entwickelte in den 1920er Jahren die wohl einflussreichste Theorie des kindlichen Denkens. Laut dieser durchlaufen Kinder vier Entwicklungsstadien, welche aufeinander aufbauen.<sup>62</sup> Kinder im Alter von sieben bis zwölf Jahren befinden sich nach seiner Theorie im konkret-operationalen Stadium. In diesem Stadium können sie vollständige Operationen durchführen, da sie nun reversibel denken können. Reversibilität bedeutet in diesem Fall, dass sie Gedankengänge umkehren und einen anderen Blickwinkel einnehmen können. Dies zeigt sich auch daran, dass die Kinder den Egozentrismus überwinden und nicht mehr nur auf ihre eigene Perspektive fixiert sind. Die Anwendung logischer Operation bezieht sich jedoch auf konkret beobachtbare Objekte. Abstraktes Denken oder das Nutzen der Vorstellungskraft für Handlungen ist noch nicht möglich.<sup>63</sup>

Übertragen auf das Lösen der Rätsel in einem Escape Room ist die Fähigkeit des logischen Denkens unabdinglich. Kinder im Alter von zehn Jahren besitzen dieses bereits

<sup>59</sup> Keller-Loibl 2014, S. 70

<sup>60</sup> Vgl. ebd., S. 71

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 70

<sup>62</sup> Vgl. Schwarzer 2018, S. 86

<sup>63</sup> Vgl. ebd., S. 92-93

in erforderlichem Maße. Für manche Rätsel ist es außerdem wichtig, diese aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, was im konkret-operationalen Stadium ebenfalls möglich ist. Jedoch sollten sich die Rätsel auf konkret beobachtbare Objekte beziehen, damit die Kinder diese lösen können.

Ein weiterer Aspekt, den es bei der Konzipierung eines bibliothekarischen Angebots für die Zielgruppe zu beachten gilt, ist das Sozialverhalten. Hohe Bedeutung kommt bei der Zielgruppe der Kinder ab zehn Jahren der Schulklasse als „zentrale Sozialisationsinstanz“<sup>64</sup> zu.

*„Die Sozialisationsfunktion kann zusammenfassend gekennzeichnet werden als die Entwicklung von Bereitschaften und Fähigkeiten der Individuen als wesentliche Voraussetzung ihrer späteren Rollenerfüllung.“<sup>65</sup>*

Die Bereitschaft bezieht sich dabei auf die Erfüllung gesellschaftlicher Werte einerseits sowie auf die eines speziellen Rollentyps innerhalb der Gesellschaftsstruktur andererseits. Gelernt wird dies in der kleineren Einheit der Schulgemeinschaft, in welcher sich die Schüler\*innen gemeinsam mit Gleichaltrigen sowie einer Lehrkraft als Autoritätsperson bewegen, wobei sie bestimmte Rollen einnehmen.<sup>66</sup> Neben Sprache, Mathematik und Allgemeinwissen lernen Grundschul Kinder vor allem auch Verantwortung in der Schulgemeinschaft zu tragen und sich entsprechend zu verhalten, um zum Gelingen dieser beizutragen. Parsons nennt in diesem Zusammenhang die moralische Komponente:

*„Grundlegend sind Dinge wie Respekt vor dem Lehrer, Rücksichtnahme und Zusammenarbeit mit den anderen Schülern, gute ‚Arbeitsgewohnheiten‘, aus denen die Befähigung zu ‚Führung‘ und ‚Initiative‘ hervorgehen.“<sup>67</sup>*

Parsons nimmt zudem an, dass die moralischen Fähigkeiten im Vergleich zu den intellektuellen für die Schüler\*innen schwieriger zu erlernen seien.<sup>68</sup>

Nachdem die Zugehörigkeit zur Familie und zu einer Schulklasse für die Kinder selbst unveränderlich festgeschrieben ist, beruhen die Beziehungen zu Gleichaltrigen auf Freiwilligkeit. Zu den sogenannten Peer Groups ordnet sich das Kind selbst zu, was mit einer zunehmenden Unabhängigkeit von den Eltern einhergeht. Zwischen den verschiedenen Gruppen kann außerdem gewechselt werden, da die Grenzen durchlässig sind. Beachtenswert ist dabei die Tatsache, dass die Gruppen nach Geschlecht getrennt sind, was

<sup>64</sup> Parsons 2012, S. 104

<sup>65</sup> Ebd.

<sup>66</sup> Vgl. ebd.

<sup>67</sup> Ebd., S. 109

<sup>68</sup> Vgl. ebd, S. 110

jedoch nicht von den Eltern, sondern von den Kindern selbst initiiert wird. Zur Sozialisationsfunktion der Peer Groups kann festgehalten werden, dass sie „ein ‚Übungsfeld‘ der Unabhängigkeit von der Erwachsenenkontrolle“<sup>69</sup> darstellen und somit eine wichtige Bedeutung in der Entwicklung von Kindern haben. In diesem Übungsfeld der Peer Group nehmen die Kinder verschiedene Rollen ein und probieren diese aus. Durch bestimmte Verhaltensweisen erhalten sie Anerkennung und Zugehörigkeit zur Gruppe, welche sie auf die Rollenverteilung in der Gesamtgesellschaft übertragen können.<sup>70</sup>

Die Gruppe der Teilnehmenden eines Escape Rooms in der Bibliothek ist zwar nicht mit einer Peer Group gleichzusetzen, da sich die Teilnehmenden dabei untereinander nicht unbedingt kennen und sich diese nicht freiwillig ausgesucht haben. Die Teilnehmenden werden, wie in einer Schulklasse, zugeteilt. Jedoch ist diese Gruppe sehr viel kleiner als eine Schulklasse. Trotzdem lassen sich Erkenntnisse aus der Betrachtung des Sozialverhaltens von Schulklassen und Peer Groups auf einen Escape Room übertragen. Dazu zählt, dass die Teilnehmenden auch hier verschiedene Rollen einnehmen, um beispielsweise die Gruppe zu leiten, zu vermitteln oder sich unterzuordnen. Sie können ebenso Anerkennung erhalten, beispielsweise beim Lösen eines Rätsels. Zudem müssen die Teilnehmenden Rücksicht auf andere Gruppenmitglieder nehmen und gut mit diesen zusammenarbeiten. Das Erlernen dieser Fähigkeiten in der Gruppe des Escape Rooms kann somit dazu beitragen, die Sozialkompetenzen der Teilnehmenden zu stärken und sie auf ihre spätere Rollenerfüllung in der Gesamtgesellschaft vorzubereiten.

## 4.2 Medien- und Freizeitinteressen

Ein wichtiger Aspekt, den es zu bedenken gilt, sind die Medien- und Freizeitinteressen von Kindern.<sup>71</sup> Traditioneller Bestand einer Kinderbibliothek sind Belletristik- und Sachbücher für alle Altersgruppen und gesprochene Sprachen der Nutzer\*innen, Medien für die Schule, Comics und Mangas, Computer- und Konsolenspiele, physische Spiele, DVDs und Hörbücher. Daneben bieten manche Kinderbibliotheken auch Musikinstrumente oder Equipment eines Makerspaces an, wie beispielsweise Roboter zum Programmieren lernen. Mittlerweile zählt auch eine Vielfalt an elektronischen Medien wie Musik- und Filmstreaming, E-Books sowie Datenbanken und Lern-Software zum Angebot. Bei der Auswahl der Medien ist darauf zu achten, dass alle Nutzer\*innen der Bibliothek repräsentiert werden. So sollten vielfältige Medien in Bezug auf Multikulturalität, Kinder mit Behinderungen und LGBTQ+ vorhanden sein.<sup>72</sup>

<sup>69</sup> Parsons 2012, S. 111

<sup>70</sup> Vgl. ebd., S. 111-112

<sup>71</sup> Vgl. Keller-Loibl 2014, S. 70

<sup>72</sup> Vgl. Rankin 2018, S. 10

„Bei wachsender Nachfrage nach bestimmten Medienarten oder Themen muss ein entsprechendes Angebot geschaffen werden.“<sup>73</sup> Dazu sind Kenntnisse über Trends und Vorlieben erforderlich. Die KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest führt regelmäßig eine Untersuchung zum Medienumgang sechs bis 13-jähriger Kinder durch. Bei den Themeninteressen stand der Bereich „Freunde / Freundschaft“ im Jahr 2020 wie bereits in den Vorjahren mit 93 Prozent (sehr interessiert / interessiert) an erster Stelle. Es folgten „Schule“ mit 72 Prozent und „Handy / Smartphone“ mit 71 Prozent. Im Hinblick auf das Medienangebot einer Bibliothek sind unter anderem auch folgende Themenbereiche interessant: Spielsachen mit 65 Prozent, Musik mit 65 Prozent, Computer- / Konsolen- / Onlinespiele mit 61 Prozent, „Bücher / Lesen“ mit 50 Prozent sowie „Technik“ mit 45 Prozent.<sup>74</sup>

Anhand der Ergebnisse der KIM-Studie lässt sich annehmen, dass Kinder im Alter von sechs bis 13 Jahren einen Escape Room sehr interessant finden würden. Es handelt sich um ein Spiel, welches mit Freund\*innen gemeinsam gespielt werden kann und in dem Elemente wie beispielsweise Spielsachen, Bücher und Technik vorkommen. Zur Festlegung eines Themas für den Escape Room können sich die aktuellen Interessen der Kinder näher angeschaut werden. Dabei eignen sich laut den Ergebnissen des Kinder Medien Monitors 2021 beispielsweise Fantasy/Märchen/Fabelwesen, Superhelden, Zaubertricks/Magie oder Agenten/Detektive gut als Thema.<sup>75</sup> Eine weitere Möglichkeit ist es, bei den Kindern beliebte Bücher wie beispielweise „Harry Potter“, „Die drei Fragezeichen“ oder „Gregs Tagebuch“<sup>76</sup> aufzugreifen und anhand dieser ein Storytelling für den Escape Room zu entwickeln.

### 4.3 Spielerisches Lernen

Da ein Escape Room ein Spiel ist, welches Lernen unterstützen kann, soll nun ein Blick auf das Spielerische Lernen geworfen werden. Spiel und Lernen sind dabei untrennbar miteinander verknüpft. Im Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik heißt es:

*„Das Spiel ist aber auch die elementarste Form des Lernens, sodass aus entwicklungspsychologischer Sicht Spielen und Lernen kaum getrennt voneinander behandelt werden können, da sie einander für die kindlichen Lernerfahrungen bedingen.“<sup>77</sup>*

<sup>73</sup> Keller-Loibl 2014, S. 87

<sup>74</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021, S. 7

<sup>75</sup> Vgl. Edeka Verlagsgesellschaft mbH u.a. 2021, S. 63

<sup>76</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021, S. 30

<sup>77</sup> Stangl 2022a



Um die Lernprozesse durch Spielen zu betrachten, soll zunächst das Spiel allgemein sowie anschließend das kindliche Spiel näher untersucht und seine Bedeutung für die Entwicklung des Kindes herausgearbeitet werden.<sup>78</sup>

Um sich dem Begriff des „Spiels“ anzunähern, lässt sich die vielfach zitierte Definition von Johan Huizinga heranziehen. Dieser hat in seinem Buch „Homo ludens“ das Spiel folgendermaßen definiert:

*„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“*<sup>79</sup>

Hans Mogel benennt in seinem Buch „Psychologie des Kinderspiels“ einige weitere Merkmale des Spiels, darunter Neugier, Spaß, inneres Wohlbefinden, Gegenstandsbeziehung, Zeitvertreib, Phantasie und Kreativität, Interaktion und Kommunikation.<sup>80</sup> Auf einige dieser Merkmale soll im Verlauf des Kapitels näher eingegangen werden.

Im kindlichen Spiel stellt Mogel vor allem die Gegenstandsbeziehung heraus. Wie in Kapitel 4.1. beschrieben, sind Kinder im Alter von zehn Jahren noch sehr gegenstandsbezogen. Sie lernen ihre Umwelt kennen, indem sie sich mit Gegenständen physisch und psychisch auseinandersetzen. Gegenstandsbezüge wechseln sich dabei im Laufe der Entwicklung ab, vom eigenen Körper über Spielsachen in der direkten Umgebung, bis hin zu selbst erstellten Spielelementen und Gesellschafts- beziehungsweise Computerspielen. Zudem ist die Bewegung ein grundsätzliches Merkmal des Spiels. Um dieses aktiv zu beeinflussen, müssen die Spieler\*innen in das Spiel eingreifen, indem sie beispielsweise im Regelspiel eine Spielfigur bewegen oder im Rollenspiel eine Handlung ausüben.<sup>81</sup>

Ein weiteres Merkmal des Spiels ist die Spielfreude. Spielen macht Spaß, es fördert das positive Erleben der Wirklichkeit und somit die Entwicklung des Kindes. Allerdings ist Spielfreude je nach Art und Situation des Spiels nicht immer gegeben. Vor allem wenn ein Spiel nach wiederholtem Ausprobieren nicht funktioniert, kann die Spielfreude schnell in Verbitterung umschlagen. Dies hängt mit den Spielzielen zusammen, welche sich ein Kind selbst setzt. Gelingt das Spiel, beziehungsweise wird das Spielziel erreicht, beweist sich das Kind seine Kompetenz. Dagegen wird bei Misslingen Nichtkompetenz

<sup>78</sup> Der Schwerpunkt liegt hier auf „realen“ Spielen sowie dem Spiel allgemein. Online-Spiele werden aufgrund des Fokus der Bachelorarbeit auf Live Escape Rooms nicht thematisiert.

<sup>79</sup> Huizinga 2019, S. 37

<sup>80</sup> Vgl. Mogel 2008, S. 4

<sup>81</sup> Vgl. ebd., S. 6-7

bewiesen. Wie das Kind mit dieser umgeht, beeinflusst seine weitere Entwicklung. An diesem Punkt können auch Bezugspersonen eingreifen, indem sie einerseits bei der Zielerreichung helfen oder andererseits dazu beitragen das Misserfolg emotional zu verarbeiten. Allerdings muss jegliche Hilfe von Erwachsenen mit Vorsicht erfolgen, um keine Überlegenheit zu demonstrieren.<sup>82</sup>

Sabine Döring beschreibt in ihrer Publikation „Lernen durch Spielen“ das Spiel als Möglichkeit für „herausragende menschliche Entwicklungschancen [...], die Spielpädagogik und Spieldidaktik real nutzen können und daher auch zielstrebig nutzen sollten.“<sup>83</sup> Spielen unterstützt die Entwicklung in verschiedenen Bereichen. Dabei stellt Döring vier Aspekte heraus. Erstens besitzt das Spiel den für die Entwicklung notwendigen festgelegten Rahmen mit Spielregeln- und Materialien, welcher im Regelspiel enger, im freien Spiel loser gefasst ist. Zweitens gestaltet das Kind seine eigene Entwicklung, indem es im Spiel als handelndes Subjekt auftritt.<sup>84</sup> Dazu passt auch die Gegenstandsbewegung von Mogel, da die Spieler\*innen sich aktiv einbringen.

Entscheidend ist außerdem der dritte Aspekt:

*„Das Spiel – insofern es mit Partnern gespielt wird – ist in hohem Maße ein soziales Geschehen. Es basiert auf verbaler und / oder nonverbaler Kommunikation und auf Interaktionen zwischen den Spielenden. Im Spiel sind durch ständige Notwendigkeit von Verständigung, Entscheidung und Kompromiß verstärkt Kommunikationsanlässe gegeben.“<sup>85</sup>*

Dieser Aspekt beschreibt besonders die Entwicklung von sozialen Kompetenzen durch Spielen. Interaktion und Kommunikation sind essenziell, um das Spiel voranzubringen und ein festgesetztes Ziel zu erreichen. Zudem muss auf Mitspieler\*innen und ihre Interessen und Handlungen Rücksicht genommen werden.

Der vierte und letzte Aspekt nimmt Bezug auf den Einfluss von Kultur und Gesellschaft auf die Entwicklung des Kindes. Werte und Normen werden im Spiel verarbeitet, geübt und angepasst.<sup>86</sup> Deutlich zeigt sich dies im Rollenspiel als „Nachgestaltung typischer Verhaltensweisen der Erwachsenen“<sup>87</sup>. Das Nachspielen beispielsweise einer Familie mit Eltern und Kind lässt jüngere Kinder verschiedene Rollen ausprobieren, ältere Kinder testen ihre Rolle in der Peer Group<sup>88</sup>.

<sup>82</sup> Vgl. Mogel 2008, S. 24-25

<sup>83</sup> Döring 1997, S. 23

<sup>84</sup> Vgl. ebd., S. 22

<sup>85</sup> Ebd., S. 23

<sup>86</sup> Vgl. ebd.

<sup>87</sup> Mogel 2008, S. 187

<sup>88</sup> Vgl. Kapitel 4.1 Entwicklungspsychologie und Sozialverhalten

Nachdem nun einige Aspekte des Spiels herausgearbeitet wurden, welche die Entwicklung von Kindern begünstigen, soll im Folgenden auf den Begriff des Lernens und Spielerischem Lernen im Sinne von Spielen, die ausdrücklich zum Lernen genutzt werden, eingegangen werden.

Die Kommission der Europäischen Gemeinschaften unterscheidet in ihrem „Memorandum über Lebenslanges Lernen“ drei Kategorien des Lernens: Das formale, das nicht-formale und das informelle Lernen. Das formale Lernen bezieht sich auf das Lernen in Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen, welches sich durch den Erwerb von Abschlüssen und Qualifikationen kennzeichnet. Bei der Zielgruppe der Grundschul Kinder sind hier das Lernen des Schreibens, Lesens und Rechnens zu nennen. Zudem werden Wissen in den einzelnen Schulfächern und soziale Umgangsformen erworben. Das nicht-formale Lernen findet außerhalb der formalen Bildungseinrichtungen statt, wie beispielsweise in Bibliotheken. Informelles Lernen findet nebenbei im Alltag statt. Dieses muss nicht intendiert sein und wird deshalb von Lernenden auch nicht unbedingt als solches wahrgenommen.<sup>89</sup> Trotzdem wird das informelle Lernen als äußerst wichtig eingestuft, da es sich um „die älteste Form des Lernens handelt, die nach wie vor die Hauptstütze des Lernens im frühen Kindesalter ist.“<sup>90</sup>

„Das didaktische Spiel oder Lernspiel kann eingesetzt und pädagogisch-psychologisch genutzt werden, um die kindlichen Spielkompetenzen zu fördern.“<sup>91</sup> Hierfür können verschiedene Spielarten genutzt und dabei Spielaktivitäten des Kinds gesteuert werden, um ein bestimmtes Lernziel zu erreichen. Die Auswahl der Spielart, wie beispielsweise Rollen- oder Regelspiel, hängt davon ab, welcher Entwicklungsbereich gefördert und welches Spieldefizit überwunden werden soll. Das Spiel ermöglicht es durch seine oben beschriebenen Merkmale Lernen zu erleichtern und kindgerecht zu gestalten.<sup>92</sup>

Ein Blick in das Spielesortiment des Buchhandels zeigt die Vielfalt von Lernspielen als Regelspiel. Neben verschiedenen Lese-, Zahlen- und Logikspielen gibt es Spiele zur Konzentration wie das bei Kindern beliebte Memory oder Sprachspiele wie Scrabble.<sup>93</sup> Auch ist hier beispielsweise das Lernspiel LÜK anzuführen.<sup>94</sup> Diese Lernspiele sind vor allem für das Spielen zuhause geeignet, während (angeleitete) Rollenspiele im formalen und nicht-formalen Kontext Anwendung finden können. Wolfgang Stuckenhoff schreibt

<sup>89</sup> Vgl. Kommission der Europäischen Gemeinschaften 2000, S. 9-10

<sup>90</sup> Vgl. ebd, S. 10

<sup>91</sup> Mogel 2008, S. 175

<sup>92</sup> Vgl. ebd.

<sup>93</sup> Eine Übersicht findet sich unter [www.thalia.de/kategorie/lernspiele-7667/](http://www.thalia.de/kategorie/lernspiele-7667/) [Abruf am 02.02.2023].

<sup>94</sup> Dieses wird in verschiedenen Varianten vom Kindergarten über Grundschule bis zur 9. Klasse angeboten. Es besteht jeweils aus einem Kasten mit Plättchen sowie diversen Übungsheften und zeichnet sich durch seine eigenständige Lernkontrolle aus. Vgl. Westermann Gruppe 2022

zu dieser Form des Lernens, „daß im Rollenspiel vermittelte Inhalte ungleich intensiver und nachhaltiger verinnerlicht werden als das bei irgendeiner anderen Methode der Fall ist.“<sup>95</sup> Rollenspiele sind dabei besonders geeignet, um soziale Fähigkeiten zu erlernen, da „soziale Interaktionsprozesse szenisch simuliert“<sup>96</sup> und von Gesprächen vor und nach dem Spiel begleitet werden. Neben der Förderung von Kreativität und Fantasie können Spieler\*innen so auch Gesprächsführung und Kommunikation trainieren.<sup>97</sup>

Ein weiterer wichtiger Aspekt von Lernspielen ist deren motivationale Wirkung. „Motiviert zu sein bedeutet, einen Grund zum Handeln zu haben.“<sup>98</sup> Dieser Grund zum Handeln kann durch die Freude am Spiel gegeben sein. Zudem kann das Erreichen der Spielziele eine motivierende Wirkung haben. Während die Spielziele beim kindlichen Spiel wie bereits beschrieben selbst gesetzt sind, sind sie bei Lernspielen von der Lehrkraft beziehungsweise der Spielleitung vorgegeben. Menschliches Handeln ist unter anderem durch das Organisieren von Zielengagement und -distanzierung charakterisiert.<sup>99</sup> „Die Motivation einer Person, ein bestimmtes Ziel zu verfolgen, hängt von situativen Anreizen, persönlichen Präferenzen und deren Wechselwirkung ab.“<sup>100</sup> In Bildungskontexten ist es daher erforderlich, situative Anreize zum Lernen zu schaffen, wie etwa durch ein Lernspiel, und gleichzeitig die persönlichen Präferenzen der Spieler\*innen hinsichtlich der Gestaltung eines solchen Spiels zu berücksichtigen.

Dass die Nutzung von Lernspielen kein modernes Konzept ist, sondern bereits vielfach diskutiert und untersucht wurde, wird bei der Betrachtung der Primärliteratur aus den 80er Jahren zu Spielerischem Lernen deutlich. Aber auch heute noch sind Spiele in jedweder Form zur Unterstützung des Lernens sehr beliebt und deren Wirksamkeit wissenschaftlich nachgewiesen, was in dem Review „Learning Through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood“ der LEGO Foundation deutlich wird. Dieses stellt positive Verbindungen zwischen Lernen durch Spielen in über 300 Studien von mehr als 40 Ländern weltweit zusammenfassend dar.<sup>101</sup> Das Review betrachtet dabei Lernen ganzheitlich und teilt die von Kindern zu erlernenden Fähigkeiten in fünf „holistic skills“ ein, von kognitiven und sozialen Fähigkeiten über die emotionale und körperliche Entwicklung bis zu kreativen Fähigkeiten.<sup>102</sup>

<sup>95</sup> Stuckenhoff 1978, S. 44

<sup>96</sup> Ebd.

<sup>97</sup> Vgl. ebd. S. 44-45

<sup>98</sup> Abt 1971, S. 33

<sup>99</sup> Vgl. Heckhausen u. Heckhausen 2018, S. 2

<sup>100</sup> Ebd.

<sup>101</sup> Vgl. Thomsen 2022, S. 6

<sup>102</sup> Vgl. Zosh u.a. 2022, S. 10

Abbildung 2 zeigt die Verteilung dieser Fähigkeiten in positiver Verbindung mit Lernen durch Spielen in den ausgewerteten Studien:

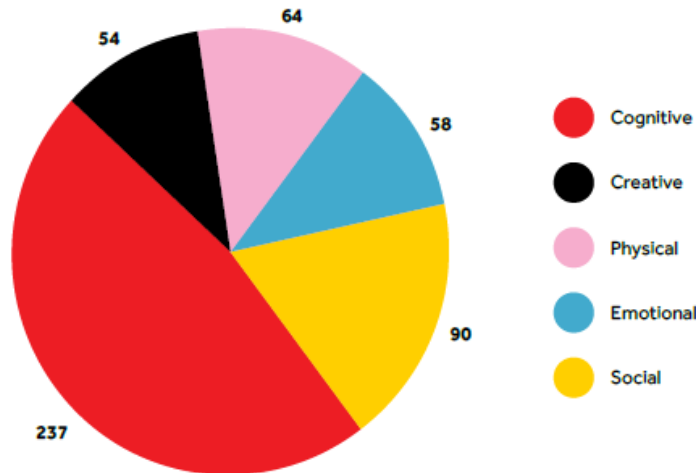


Figure 2: Number of instances where a study found a positive link between learning through play and the five key holistic skills (some studies include multiple pieces of evidence, which can fall across multiple categories)

Abbildung 2: Positive Verbindungen zwischen Lernen durch Spielen und den „holistic skills“ (Zosh u.a. 2022, S. 23)

Der größte Anteil der gefundenen positiven Verbindungen liegt mit ca. 47 Prozent im Bereich der kognitiven Fähigkeiten. Dies ist jedoch auch darauf zurückzuführen, dass dieser Bereich am meisten erforscht ist. Die meisten Nachweise fanden die Autor\*innen des Reviews in den Unterkategorien Literacy<sup>103</sup>, Mathematik, Exekutive Funktionen und räumliches Vorstellungsvermögen.<sup>104</sup> Jedoch ergab sich auch ein größerer Anteil wissenschaftlicher Nachweise im Bereich der sozialen Fähigkeiten. Etwa 18 Prozent der Studien wiesen eine positive Verbindung zwischen Spielen und dem Erlernen sozialer Fähigkeiten nach, wobei der größte Anteil hieran beim prosozialem Verhalten<sup>105</sup> sowie sozialem Engagement und Interaktion liegt.<sup>106</sup> Die drei verbliebenen „holistic skills“ der physischen und emotionalen Entwicklung sowie kreativen Fähigkeiten wurden in den untersuchten Studien zu ähnlich hohen Anteilen von im Mittel 11,5 Prozent nachgewiesen.<sup>107</sup> Obwohl das Review eine rein quantitative Untersuchung ist, stellt sie dennoch anschaulich dar, wie ausführlich Lernen durch Spielen bereits in der Wissenschaft

<sup>103</sup> „Wörtlich übersetzt heißt ‚Literacy‘ Lese- und Schreibkompetenz, doch der Begriff bezieht sich auf weit mehr als die Grundfertigkeit des Lesens und Schreibens. Er umfasst Kompetenzen wie Text- und Sinnverständnis, sprachliche Abstraktionsfähigkeit, Lesefreude, Vertrautheit mit Büchern, die Fähigkeit, sich schriftlich auszudrücken, Vertrautheit mit Schriftsprache oder mit ‚literarischer‘ Sprache oder sogar Medienkompetenz.“ Ulich 2003, S. 6

<sup>104</sup> Vgl. Zosh u.a. 2022, S. 29

<sup>105</sup> „Mit prosozialem Verhalten meint man in der Sozialpsychologie vor allem freiwillige Handlungen, die dazu bestimmt sind, einer anderen Person oder Gruppe von Personen zu helfen oder zu nutzen, wobei sich diese Definition vor allem auf die Folgen der Handlungen und nicht auf die Motivation bezieht, die hinter diesen Handlungen steht.“ Stangl 2022b

<sup>106</sup> Vgl. Zosh u.a. 2022, S. 37-38

<sup>107</sup> Vgl. ebd., S. 23

untersucht wurde. Sie zeigt, wie viele positive Verbindungen zwischen Fähigkeiten, die die ganzheitliche Entwicklung von Kindern fördern und Lernen durch Spielen bestehen. „Learning through play and children’s holistic skills go hand-in-hand.“<sup>108</sup>

Diesbezüglich ist es nicht verwunderlich, dass auch das neuere Phänomen der Escape Rooms im Kontext spielerischen Lernens Einzug in Bildungskontexte gehalten hat. Gerade im Zeitalter neuer Lernformate sind EduBreakouts eine gute Möglichkeit, Schüler\*innen zu motivieren, Lerninhalte auf eine neue Art und Weise zu vermitteln und von den positiven Effekten des Lernens durch Spielen zu profitieren.

#### 4.4 Zielsetzung eines Escape Rooms in der Bibliothek

Um die Zielsetzung eines Escape Rooms in einer Bibliothek zu definieren, soll zunächst ein Blick auf Escape Rooms im schulischen Kontext gelegt werden, um darzustellen, welche Kompetenzen durch Escape Rooms allgemein trainiert werden. Zudem wird dargestellt, ob und inwiefern diese auch bei einem Escape Room in der Bibliothek Anwendung finden können.

EduBreakouts fördern unter anderem fachbezogene Kompetenzen, etwa durch das Lösen von Rechenaufgaben in Mathematik, das Kontrollieren der Rechtschreibung in Deutsch oder das Übersetzen von Vokabeln in Englisch. Daneben wird das fächerübergreifende Lernen gefördert, da Escape Rooms beispielsweise logisches Denken (Mathematik) mit dem Lesen von Sachtexten (Deutsch) kombinieren.<sup>109</sup> Das Training fachlicher Kompetenzen kann auch in einen Escape Room in der Bibliothek eingebunden werden.<sup>110</sup> Jedoch kann dies nur eingeschränkt erfolgen, da im Gegensatz zu den EduBreakouts kein Vorwissen vorhanden sein muss beziehungsweise darf, um einen Escape Room lösen zu können.<sup>111</sup> Eine besondere Bedeutung kommt bei EduBreakouts jedoch dem Trainieren der Schlüsselkompetenzen zu. Durch die Gruppenarbeit werden soziale Kompetenzen wie Kommunikations-, Kooperations- und Teamfähigkeit sowie Durchsetzungsvermögen gefördert. Schüler\*innen üben zudem persönliche Kompetenzen wie Ausdauer, Frustrationstoleranz und Zielstrebigkeit beim Lösen von (schwierigen) Rätseln. Eigeninitiative und Motivation sind bei der Suche nach Rätseln und deren Lösung gefordert. Organisationsfähigkeit wird bei der Koordination der Gruppe trainiert. Da ein EduBreakout zeitlich begrenzt ist, wird auch die Kompetenz Zeitmanagement trainiert. Zuletzt lernen die Schüler\*innen auch Methodenkompetenzen wie Kreativität,

<sup>108</sup> Vgl. Zosh u.a. 2022, S. 11

<sup>109</sup> Vgl. Scheller 2020, S. 7

<sup>110</sup> Vgl. dazu das Escape Game der Stadtbibliothek Langenfeld hinsichtlich des Wissens über Griechenland, Kapitel 3.4.1

<sup>111</sup> Vgl. dazu Kapitel 3.3 Merkmale eines Live Escape Rooms

logisches Denken und Problemlösen beim Spielen eines EduBreakouts.<sup>112</sup> Das Trainieren dieser Schlüsselkompetenzen ist ebenso auf einen Escape Room in der Bibliothek übertragbar. Persönliche und methodische Kompetenzen werden beim Lösen der Rätsel gefördert. Eigeninitiative und Motivation können sogar höher sein als beim EduBreakout, da die Teilnehmenden sich in der Bibliothek vermutlich freiwillig anmelden oder von ihren Bezugspersonen dazu motiviert werden. Da auch der Escape Room in der Bibliothek in der Gruppe gespielt wird, sind Organisationskompetenz sowie verschiedene soziale Kompetenzen nötig. Letztere können hierbei noch stärker trainiert werden, da sich die Teilnehmenden untereinander nicht unbedingt kennen und Verhaltensweisen sowie Kommunikationsweise der anderen erst kennen und verstehen lernen müssen. Dies stellt eine besondere Herausforderung für die Teilnehmenden dar und verlangt neben den oben aufgeführten Kompetenzen auch Selbstbewusstsein und Anpassungsfähigkeit.

Neben der Förderung von Schlüsselkompetenzen kann ein Escape Room in der Bibliothek weitere Kompetenzen fördern, welche in Bibliotheken durch bereits etablierte Angebote vermittelt werden. Um die Zielsetzung darauf basierend zu erweitern und Lernziele zu definieren, sollen nun Ziele bibliothekarischer Angebote für die Zielgruppe analysiert und auf einen Escape Room übertragen werden.

In vielen Städten gibt es eine eigene Kinder- und Jugendbibliothek oder einen entsprechenden Bereich für Kinder und Jugendliche. Neben den klassischen physischen Beständen wie Bücher und Zeitschriften finden sich in Kinder- und Jugendbibliotheken eine Vielfalt an weiteren Medien.<sup>113</sup> Im Zuge der Entwicklung von Bibliotheken hin zu Dritten Orten stehen eine hohe Aufenthaltsqualität durch ansprechendes Mobiliar sowie ein breites Lern- und Bildungsangebot im Fokus.<sup>114</sup> So nehmen „Aktionen und Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche einen breiten Raum ein.“<sup>115</sup> Jürgen Seefeldt und Ludger Syré benennen drei wichtige Aufgaben der Bibliotheksarbeit für Kinder und Jugendliche: Leseförderung, Literaturvermittlung und Medienkompetenz.<sup>116</sup> Auf diese soll im Folgenden näher eingegangen werden.

Eine der Kernaufgaben öffentlicher Bibliotheken ist die Leseförderung, welche sich über verschiedene Zielgruppen, eine breite Medienvielfalt und diverse Anwendungskontexte erstreckt.<sup>117</sup> „Leseförderung umfasst alle Maßnahmen, die das Ziel haben, Kinder,

<sup>112</sup> Vgl. Scheller 2020, S. 7

<sup>113</sup> Vgl. Seefeldt u. Syré 2017, S. 71

<sup>114</sup> Vgl. ebd., S. 142

<sup>115</sup> Ebd., S. 72

<sup>116</sup> Vgl. ebd., S. 71

<sup>117</sup> Vgl. Keller-Loibl u. Brandt 2015, S. 1

Jugendliche und Erwachsene zum Lesen und zu der Beschäftigung mit Sprache und Schrift anzuregen.“<sup>118</sup> Während in der Schule der Fokus hauptsächlich auf dem Lesen und Schreibenlernen sowie dem Umgang mit Texten liegt,<sup>119</sup> zielen Bibliotheken vor allem auf die Entwicklung von Lesefreude und -motivation ab. Zudem sollen bereits vorhandene Kompetenzen bezüglich des Lesens gefördert und ausgebaut werden.<sup>120</sup> In einem Escape Room können diese Kompetenzen beispielsweise durch Text- und Buchstabenrätsel aber auch durch Vorlesen trainiert werden. Daneben ist es vor allem bei älteren Kindern und Jugendlichen wichtig, Freude am Lesen zu vermitteln, da diese in diesem Alter signifikant nachlässt.<sup>121</sup>

*„Durch einen kreativen und spielerischen Umgang mit Literatur, der die Vorstellungskraft und das Hineinversetzen in andere Figuren oder fremde Perspektiven ermöglicht, können Jugendliche einen eigenen Zugang zur Literatur finden.“<sup>122</sup>*

Dies lässt sich durch einen Escape Room, der ein literarisches Werk als Thema hat, besonders gut realisieren. Da die Teilnehmenden eine bestimmte Rolle einnehmen und in die Geschichte eintauchen, trainieren sie ihre Vorstellungskraft. Das Storytelling sowie die Gestaltung des Escape Rooms beziehungsweise der Rätsel bietet viele Möglichkeiten, Literatur kreativ aufzubereiten und einen neuen Zugang zum Werk zu bieten. Beispielsweise können die Charaktere im Escape Room auftreten und Teile der Geschichte in die Handlung des Escape Rooms eingebaut werden. Auch Rätsel mithilfe des literarischen Werks und daraus entnommene Textpassagen sind denkbar.

In enger Verbindung mit der Leseförderung steht die Literaturvermittlung. Neben der zuvor beschriebenen Einbindung von Literatur in den Escape Room können im Anschluss an diesen auch passende Bücher und Medien an die Teilnehmenden vermittelt werden. Dies kann dazu beitragen, dass die Teilnehmenden sich tiefergehend mit der Literatur beschäftigen und wiederum Lesefreude ausbilden.

Seefeldt und Syr  nennen als letzten Punkt die Medienkompetenz als Aufgabe von Bibliotheken. Diese wird folgenderma en definiert:

*„Medienkompetenz beschreibt die F higkeit, sowohl die verschiedenen Medienkan le als auch deren Inhalte kompetent und vor allem kritisch zu nutzen sowie mit und in diesen Kan len zu agieren.“<sup>123</sup>*

<sup>118</sup> Keller-Loibl u. Brandt 2015, S. 12

<sup>119</sup> Vgl. ebd., S. 1

<sup>120</sup> Vgl. ebd., S. 18

<sup>121</sup> Vgl. ebd., S. 94

<sup>122</sup> Ebd., S. 108

<sup>123</sup> Kreutzer 2020



Sie umfasst einerseits das Wissen über die verschiedensten Medien und die kritische Auseinandersetzung mit diesen. Andererseits erstreckt sie sich auch auf die partizipative Mitgestaltung dieser vor allem in den sozialen Medien und die Selbstreflexion über die eigene Mediennutzung.<sup>124</sup> In öffentlichen Bibliotheken wird Medienkompetenz auf vielfältige Weise vermittelt, beispielsweise bei Klassenführungen. Hier lernen Schüler\*innen, wie sie Medien für verschiedene Zwecke auswählen und nutzen. Aber auch andere Angebote, welche den Umgang mit dem Internet und modernen Medien zum Thema haben, sind oft in Bibliotheken zu finden. Medienprojekte wiederum fördern die partizipative und kreative Auseinandersetzung mit Medien.<sup>125</sup> In einem Escape Room, der auf den Prinzipien eines Live Escape Rooms basiert, findet Medienkompetenz jedoch nur eingeschränkt Anwendung, da die reale Umgebung in diesem ein wichtiges Element ist. Zudem erfolgt keine kritische Auseinandersetzung mit Medien.

Neben der von Seefeldt und Syré angesprochenen Leseförderung, Literaturvermittlung und Medienkompetenz zählt auch die Informationskompetenz zu den Kernaufgaben von Bibliotheken.

*„Die Förderung von Informationskompetenz gehört [also] sowohl in Öffentlichen als auch in Wissenschaftlichen Bibliotheken zum übergeordneten Leitgedanken des Bildungsangebots.“<sup>126</sup>*

Bei der Zielgruppe der Kinder im Grundschulalter liegt der Fokus neben der Vermittlung von Medien auf dem Lernen der Bibliotheksbenutzung.<sup>127</sup> „Die Einführungen in die Nutzung der Bibliothek sollen die Kinder befähigen, sich in der Bibliothek zurechtzufinden und Bücher und sonstige Medien finden und ausleihen zu können.“<sup>128</sup> Um Informationskompetenz spielerisch zu vermitteln, kann beispielsweise das Zurechtfinden in der Bibliothek und die Mediensuche am Regal in ein Angebot eingebunden werden. Im Falle eines Escape Rooms wäre es denkbar, das Recherchieren im Katalog oder das Suchen eines Buchs anhand der Signatur in ein Rätsel zu integrieren. Ist dieser zudem nicht nur in einem Raum, sondern an Stationen innerhalb der Bibliothek verteilt, geschieht das Kennenlernen und Zurechtfinden in den Bibliotheksräumlichkeiten nebenbei.<sup>129</sup> Zudem können Bücher eingebunden werden, die genutzt werden müssen, um ein Rätsel zu lösen, beziehungsweise Hinweise zu diesem geben. So kann beispielsweise geübt werden, wie ein Sachbuch richtig genutzt wird, um die benötigten Informationen zu finden.

<sup>124</sup> Vgl. Kreuzer 2020

<sup>125</sup> Vgl. Keller-Loibl 2014, S. 100-101

<sup>126</sup> Hanke u. Sühl-Strohmeier 2016, S. 3

<sup>127</sup> Vgl. ebd., S. 42

<sup>128</sup> Ebd.

<sup>129</sup> Vgl. dazu die Zielsetzung der Escape Rooms der Stadtbibliothek Kreuztal, Kapitel 3.4.2

Abschließend soll eine Veranstaltung in der Bibliothek Kindern neben der Entwicklung von Kompetenzen vor allem auch Freude und Spaß bereiten, sodass sie eine positive Bindung zur Bibliothek aufbauen und gerne wiederkommen.

*„Es sollen für Kinder besondere Erlebnisse geschaffen werden, die zu einem wiederholten Besuch anregen und einen Beitrag zur Entwicklung von Lese-, Medien- und Informationskompetenz leisten.“<sup>130</sup>*

Ein Escape Room in der Bibliothek kann für Kinder etwas Besonderes darstellen, da kommerzielle Escape Rooms auf Erwachsene ausgerichtet sind und Kinder diese daher nicht besuchen können. Zudem haben bisher nur vereinzelte Bibliotheken Escape Rooms für Kinder im Angebot. Die Einbindung von ungewöhnlichen Rätseln kann die Kinder positiv überraschen und ihnen ein nicht alltägliches Erlebnis bieten, welches sie positiv mit der Bibliothek verbinden.

Eine moderne und besondere Veranstaltung dient zudem auch der Öffentlichkeitsarbeit der Bibliothek. Diese ist wichtig, um die Bedeutung der Bibliotheksarbeit in der Öffentlichkeit darzustellen und die Zukunftsfähigkeit zu sichern. Veranstaltungsarbeit trägt dazu bei von politischen Entscheidungsträger\*innen, Kindern, Eltern und Multiplikator\*innen als aktive und relevante Einrichtung wahrgenommen zu werden. Zudem können neben bereits bestehenden Nutzer\*innen auch Nichtnutzer\*innen angesprochen und für die Bibliothek begeistert werden.<sup>131</sup>

Als Fazit für die Konzeption eines Escape Rooms für Kinder in der Bibliothek ergibt sich als Zielsetzung vor allem das Trainieren von Schlüsselkompetenzen, darunter persönliche, soziale und methodische Kompetenzen. Zudem soll ein Fokus auf die Leseförderung, die Vermittlung von Informationskompetenz und die Literaturvermittlung gelegt werden. Es versteht sich aufgrund der breiten Zielsetzung nicht alle Kompetenzen in der Tiefe behandeln zu können, weshalb im Folgenden einzelne Lernziele formuliert wurden. Ein Lernziel ist es, dass die Teilnehmenden Textausschnitte aus dem Buch verstehen und auf die Lösung der Rätsel übertragen können. Ein weiteres Lernziel ist der richtige Umgang mit Print-Medien wie einem Sachbuch, um Informationen daraus zu erhalten. Außerdem soll die Signatur eines Buches und die Aufstellung der Bibliothek verstanden werden können, um sich gut darin zurechtzufinden. Die Veranstaltung soll den Teilnehmenden aber auch Spaß machen und ihnen als schönes Erlebnis im Gedächtnis bleiben, sodass sie eine positive Bindung mit der Bibliothek aufbauen. Außerdem soll die Veranstaltung öffentlichkeitswirksam im Sinne der Förderung eines positiven Images der Bibliothek sein.

<sup>130</sup> Keller-Loibl 2014, S. 93

<sup>131</sup> Vgl. Kommission des Deutschen Bibliotheksinstitutes für Kinder- und Jugendbibliotheken 1997, S. 53-54

## 5 Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe

Als Kooperationspartner für den Escape Room wurde die Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe ausgewählt. Diese soll im Folgenden kurz vorgestellt sowie Gründe für deren Auswahl erläutert werden. Anschließend soll die Eignung der Bibliothek für den Escape Room unter den Aspekten räumliche, materielle, finanzielle und personelle Ressourcen dargestellt werden.

Die Stadt Karlsruhe ist mit rund 300.000 Einwohner\*innen eine Großstadt mit insgesamt 27 Stadtteilen.<sup>132</sup> Ihre Stadtbibliothek umfasst eine Zentralbibliothek im Neuen Ständehaus, eine Kinder- und Jugendbibliothek im Prinz-Max-Palais sowie fünf Stadtteilbibliotheken in Durlach, Grötzingen, Mühlburg, Neureut und Waldstadt. Außerdem ist die Amerikanische Bibliothek sowie ein Medienbus dem System zugehörig.<sup>133</sup>

Neben der Bereitstellung von Informationen und Medien zur allgemeinen und beruflichen Bildung sowie zur Freizeitgestaltung dient die Stadtbibliothek auch als Aufenthaltsort für die Besucher\*innen<sup>134</sup>: „Die Stadtbibliothek Karlsruhe versteht sich als Dritter Ort. Sie können sich in der Stadtbibliothek aufhalten, lesen oder arbeiten.“<sup>135</sup>

Eine Besonderheit der Stadtbibliothek ist die räumliche Trennung der beiden Zentralen, welche beide fußläufig in der Innenstadt zu erreichen sind. Die Kinder- und Jugendbibliothek befindet sich im Prinz-Max-Palais, einem historischen Gebäude, welches zudem weitere Kultureinrichtungen beherbergt. Sie bietet eine Vielzahl von unterschiedlichen Medien für Kinder von null bis zwölf und Jugendliche ab 13 Jahren in über 30 Sprachen an. Neben den traditionellen Medien werden Medienboxen, Kamishibai-Sets, Experimentier- und Baukästen sowie Ozobot-Roboter-Boxen und Calliope mini-Boxen zur Ausleihe bereitgestellt. Diese Medienvielfalt findet auch praktische Anwendung, beispielsweise durch die Bereitstellung von PC-Arbeitsplätzen, Videospiele-Konsolen aber auch durch die vielfältige Veranstaltungsarbeit. Klassenführungen für unterschiedliche Stufen vermitteln Medienkompetenz und befähigen die Schüler\*innen zur Bibliotheksnutzung, wobei der Fokus besonders auf die Selbsterkundung gelegt wird. Daneben werden Trickfilm-Workshops und Malroboter-Programmierkurse in Kooperation mit dem Verein Deutscher Ingenieure (VDI) angeboten sowie Vorlese- und Bastelnachmittage veranstaltet.<sup>136</sup>

Der Fokus auf die Zielgruppe Kinder und Jugendliche, die breite Aufstellung der Bibliothek sowie ihre Offenheit für neue Technologien und Angebote sprachen als Gründe für

<sup>132</sup> Vgl. Karlsruhe o.J.

<sup>133</sup> Vgl. Stadtbibliothek Karlsruhe 2022a

<sup>134</sup> Vgl. ebd.

<sup>135</sup> Ebd.

<sup>136</sup> Vgl. Stadtbibliothek Karlsruhe 2022b

die Auswahl dieser Bibliothek als Kooperationspartner für einen Escape Room. Zudem bestanden bereits Kontakte aus der Praxisphase der Autorin im Wintersemester 2021/22 in der Stadtbibliothek Karlsruhe, in deren Rahmen ein einwöchiger Einsatz in der Kinder- und Jugendbibliothek erfolgte und das Projekt eines weihnachtlichen Vorlesevideos realisiert wurde. Aufgrund dessen waren die Bibliotheksleiterin Frau Ulrike Auer als Ansprechpartnerin sowie ihre Offenheit für Projekte bereits bekannt. Zudem kannte die Autorin die Bibliothek und ihre Räumlichkeiten bereits, was für die Konzipierung eines Escape Rooms in der Bibliothek erforderlich ist.

Bei einer ersten Anfrage im August 2022 und einer anschließenden Besprechung wurde die Bibliothek als Kooperationspartner bestätigt und überprüft, ob diese sich für die geplante Veranstaltung eignet. Da die Räumlichkeiten der Bibliothek keinen abgegrenzten Veranstaltungsraum umfassen, wurde sich als Termin auf einen Zeitpunkt außerhalb der regulären Öffnungszeiten geeinigt, damit die gesamte Bibliothek zur Verfügung steht. Da angenommen wurde, dass die Zielgruppe der Kinder ab zehn Jahren aufgrund des Besuchs von Schule und Freizeitaktivitäten unter der Woche wenig Zeit für den Besuch einer Bibliotheksveranstaltung hat, wurde sich auf Samstagnachmittag als Termin für die Veranstaltung geeinigt. Um genügend Zeit für die Konzeption einzuplanen, sollte diese im Zeitraum Ende November bis Anfang Dezember stattfinden.

Während der Besprechung wurden zudem weitere Rahmenbedingungen erörtert. Dabei wurde festgestellt, dass die Räumlichkeiten der Bibliothek sich gut für den Aufbau von Stationen analog einer Rallye eignen, da mehrere miteinander verbundene Räume vorhanden sind, welche mit Tischgruppen und Stühlen, Sofas, Sitzkissen sowie einer Lesetreppe ausgestattet sind. Die Regalaufstellung kann zudem zur Abtrennung der Stationen beitragen. Da die Bibliothek über eine Vielzahl von Medien und Gegenständen verfügt, können diese in das Spiel eingebunden werden. Die Rätsel können auf Papier ausgedruckt sowie für eine mehrfache Verwendung laminiert werden. Da jedoch auch Materialien wie beispielsweise Zahlenschlösser benötigt wurden, welche nicht regulär in einer Bibliothek vorhanden sind, waren zudem die finanziellen Ressourcen zu beachten. Um diese nicht zu sehr zu belasten, bot es sich an diese kostensparend einzukaufen sowie wenn möglich, alltägliche Gegenstände aus dem privaten Haushalt zu nutzen. Ein Budget für kleinere Einkäufe stand der Autorin zur Verfügung.

Neben den Räumlichkeiten sowie materiellen und finanziellen Ressourcen war der Personalbedarf zu bedenken. Da es sich um eine Veranstaltung außerhalb der regulären Öffnungszeiten an einem Samstagnachmittag handelte, war dieser möglichst gering zu halten. Neben der Autorin dieser Arbeit als Spielleiterin erklärte sich die Bibliotheksleiterin, Frau Auer, sowie ein Mitarbeiter der Bibliothek zur Begleitung der Veranstaltung bereit.

Zusammenfassend eignet sich die Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe sehr gut für die Durchführung eines Escape Rooms. Ihre Offenheit für Projekte sowie die engagierten Bibliotheksmitarbeitenden unterstreichen dies. Zudem sind die dort vorhandenen Räumlichkeiten, Gegenstände und Medien gut nutzbar und es besteht die Möglichkeit, ergänzend weitere Materialien einzukaufen.

## 6 Konzeption

Beruhend auf der Literaturrecherche zu Escape Rooms und Spielerischem Lernen, der Analyse der Zielgruppe sowie der Rahmenbedingungen in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe wurde der Escape Room konzipiert. Dieses Konzept basiert auf einer Tandem-Prüfungsleistung aus dem Sommersemester 2022, welche im Modul „Erlebnispädagogische Methoden in Literatur-, Medien- und Theaterpädagogik“ bei Herrn Siegfried Bast erbracht wurde. Die Autorin entwickelte gemeinsam mit Frau Alicia Schneider ein Konzept für einen Escape Room zu dem Werk „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll. Dieses enthielt eine Zielgruppendefinition, eine pädagogische Zieldefinition sowie den konzeptionellen und dramaturgischen Aufbau des Escape Rooms.<sup>137</sup> Für die Bachelorarbeit wurde dieses theoretische Konzept weiterentwickelt und auf die Praxis übertragen, um es anschließend durchführen zu können. Dazu wurde unter anderem das Storytelling weiterentwickelt und ein Ablauf erstellt, wie im Folgenden dargestellt. Außerdem wurden Rätsel konzipiert und mit dem Programm Canva gestalterisch umgesetzt. Diesbezüglich wurden Bildelemente von Canva, ein Lageplan der Bibliothek und gemeinfreie Illustrationen von John Tenniel verwendet. Der Strukturaufriß zeigt ergänzend die für die einzelnen Phasen veranschlagte Zeit und die zur Zielerreichung verwendeten Methoden auf. Zudem wird der Material- und Personalbedarf festgestellt. Der Escape Room „Entkomme dem Wunderland“ richtet sich an Kinder ab zehn Jahren. Die Veranstaltung ist für bis zu sechs Teilnehmende vorgesehen und für eine Dauer von 90 Minuten geplant, welche eine Einführung, das Spiel an sich (60 Minuten) und eine abschließende Feedbackrunde in Form einer Teeparty enthält. Das Konzept orientiert sich an der vorab erarbeiteten Zielsetzung, insbesondere der Lernziele im Bereich Leseförderung und Vermittlung von Informationskompetenz. Außerdem sollen Schlüsselkompetenzen trainiert werden.

### 6.1 Storytelling

Das Thema des Escape Rooms „Alice im Wunderland“ war durch die Prüfungsleistung bereits vorgegeben. Hieraus wurde ein Storytelling für den Escape Room entwickelt. In Lewis Carrolls Werk folgt das kleine Mädchen Alice einem weißen Kaninchen, fällt in einen Kaninchenbau und kommt im Wunderland wieder heraus.<sup>138</sup> Davon abgeleitet sind die Teilnehmenden des Escape Rooms ebenfalls den Kaninchenbau hinabgefallen und im Wunderland herausgekommen. Da das Entkommen aus einem Raum in Escape Rooms das häufigste Ziel ist, wurde in diesem Szenario das Ziel gewählt, aus dem

<sup>137</sup> Das Thesenpapier findet sich im Anhang auf S. 75 u. 76.

<sup>138</sup> Vgl. Carroll 2020, S. 11-12

Wunderland zu entkommen. Als inhaltlicher Schwerpunkt aus dem Werk wurde das siebte Kapitel „Aberwitz und Fünf-Uhr-Tee“ gewählt, in dem Alice auf eine seltsame Tee-gesellschaft stößt. An einem Tisch sind der Märzhase<sup>139</sup>, der Hutmacher und die Haselmaus versammelt und trinken Tee. Es ergeben sich seltsame Konversationen, beispielsweise diskutieren die Versammelten ein Rätsel, welches nicht aufgelöst wird, der Hutmacher berichtet Alice von der Zeit als Person und die Haselmaus erzählt eine Geschichte von drei Schwestern, welche in einer Karamellmühle lebten und alles malten, was mit dem Buchstaben „S“ anfängt.<sup>140</sup>

Aus der Handlung des Kapitels ergeben sich viele Möglichkeiten, die Aufgaben und Rätsel im Escape Room zu gestalten. Aus dem Ziel des Entkommens aus dem Wunderland ergibt sich die Aufgabe der Teilnehmenden: das Brauen eines Tees, den sie rechtzeitig zur Teeparty in einer Stunde fertigstellen müssen und der sie aus dem Wunderland entkommen lässt. Dies passt zu der Geschichte von Alice, die durch ein Fläschchen auf dem „Trink mich“ steht ihre Größe verändert und so durch die Tür ins Wunderland gelangt.<sup>141</sup> Diese Aufgabe erfahren die Teilnehmenden bei der Decodierung einer Einladungskarte, welche sie bei der Station des weißen Kaninchens bekommen. Die Zutaten für den Tee erhalten sie bei den Charakteren der Teegesellschaft: Märzhase, Hutmacher und Haselmaus. Hier müssen Rätsel gelöst werden, welche an die Handlung des Kapitels angelehnt sind. So müssen beim Märzhasen die Charaktere anhand eines Textauschnitts auf ihre richtigen Plätze gesetzt werden. Beim Hutmacher wiederum muss die Geschichte von der Zeit richtig zusammengesetzt werden, welche in vier Teile zerschnitten ist. Zuletzt muss bei der Haselmaus ein Lückentext mit Begriffen gefüllt werden, die aus Scrabble-Buchstaben gelegt werden. Ein weiterer Charakter aus dem Werk kommt bei der Suche nach der Teeparty ins Spiel: die Grinsekatze gibt den Hinweis auf versteckte Puzzleteile, welche richtig aneinandergelegt den Weg zeigen.

Die Geschichte, also das Storytelling des Escape Rooms, folgt einem klaren roten Faden. Zuerst erfahren die Teilnehmenden durch die Decodierung der Einladungskarte ihre Aufgabe. Anschließend lösen sie die Rätsel bei Märzhase, Hutmacher und Haselmaus und erhalten jeweils im Anschluss Teezutaten. Diese können sie im Folgenden dazu verwenden in der Kräuterküche den Tee zu mischen. Das Puzzle der Grinsekatze zeigt dann den Weg zur Teeparty, wo der Escape Room endet.

<sup>139</sup> Die Bezeichnung „Schnapphase“ des Übersetzers Christian Enzensbergers in der Ausgabe von 2020 wurde hier durch „Märzhase“ ersetzt, da dies den früheren Übersetzungen entspricht und näher am Original „March Hare“ ist. Dies belegt unter anderem die zweisprachige Ausgabe des Werks von 2015 mit dem englischen Text von 1998 und der deutschen Übersetzung von 1869 von Antonie Zimmermann. Vgl. Carroll 2015, S. 118 u. 119

<sup>140</sup> Vgl. Carroll 2020, S. 70-79

<sup>141</sup> Vgl. ebd., S. 16 u. 17

Neben der inhaltlichen Gestaltung ergeben sich aus der Wahl des Themas auch viele Möglichkeiten zur Gestaltung der Kulisse. Gegenstände wie Teetassen und Teekannen, Hüte, Spielkarten, Bilder der Charaktere und seltsame Wegweiser eignen sich gut zur Dekoration des Raums. Ebenso besteht die Möglichkeit der Verkleidung der Spielleitung beziehungsweise der Mitarbeitenden als Charaktere aus dem Werk, um zur Atmosphäre beizutragen.

## 6.2 Ablauf

Im Folgenden soll der Ablauf der Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ vorgestellt werden. Dazu werden neben der Begrüßung und Einführung die sechs verschiedenen Stationen sowie die dort zu lösenden Rätsel erläutert. Zum Schluss erfolgt die Darstellung des Einholens von Feedback der Teilnehmenden bei der Teeparty und der Ausklang der Veranstaltung. Die Struktur des Escape Rooms ist vorwiegend linear, einzig die Stationen Märzhase, Hutmacher und Haselmaus sind parallel aufgebaut und können in einer beliebigen Reihenfolge gelöst werden. Es wurde zudem darauf geachtet, die Schwierigkeit der Rätsel aufeinander aufzubauen, sodass zu Beginn leichte Rätsel stehen, für die wenig Zeit benötigt wird, und im Laufe des Escape Rooms schwierigere, beziehungsweise zeitintensivere Rätsel gelöst werden müssen. Dazu wurde mit verschiedenen Rätselarten gearbeitet.

### 6.2.1 Begrüßung und Einführung

Zu Beginn erfolgt im Eingangsbereich der Bibliothek die Begrüßung der Teilnehmenden, verbunden mit der Nachfrage, ob Escape Rooms bereits bekannt sind. Dies dient dazu herauszufinden, welche Vorkenntnisse bereits vorhanden sind und bezieht die Teilnehmenden aktiv mit ein. Es folgt eine kurze Erklärung des Ablaufs: an in der Bibliothek verteilten Stationen müssen gemeinsam im Team Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden. Wenn die Gruppe einmal nicht weiter weiß, gibt es die Möglichkeit Tipps zu erhalten. Zudem wird auf das Thema des Escape Rooms „Alice im Wunderland“ eingegangen. Auf Nachfrage können die Teilnehmenden erzählen, ob sie die Geschichte bereits kennen oder nicht. Zum Ende sollte gefragt werden, ob noch Fragen offen sind.

Zur Einstimmung und Leseförderung wird ein Teil des ersten Kapitels vorgelesen, bis zu der Stelle, an der Alice in den Kaninchenbau fällt. Hier kann mit der Handlung des Escape Rooms angeknüpft werden. Die Teilnehmenden sind ebenso wie Alice den Kaninchenbau hinuntergefallen und im Wunderland herausgekommen. Den Ausweg müssen sie nun innerhalb einer Stunde selbst finden, sonst wird dieser verschlossen und sie sind für immer im Wunderland gefangen.



### 6.2.2 Decodier-Rätsel des weißen Kaninchens

Anschließend werden die Teilnehmenden zur ersten Station im Ausleih- und Rückgabebereich der Bibliothek geführt: das Decodier-Rätsel des Weißen Kaninchens. Hier liegen vorbereitet ein Decodier-Hinweis, auf welchem Symbole in Buchstaben übersetzt sind (Abbildung 3), die mit Symbolen codierte Einladungskarte in drei Teilen (Abbildung 4) sowie einige Stifte.

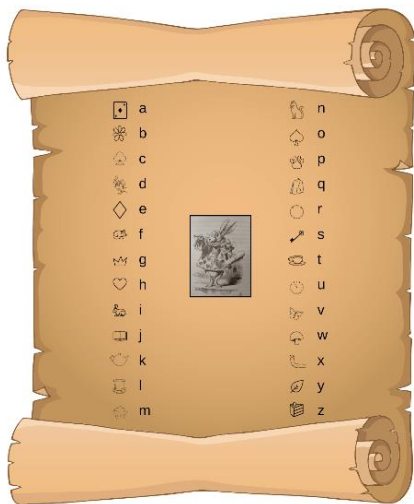
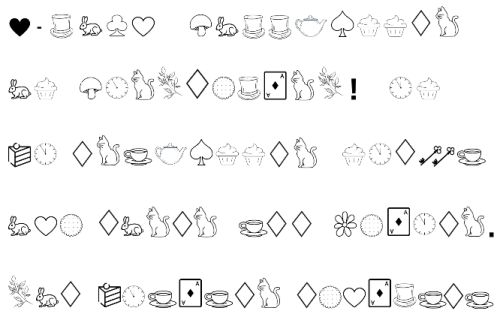


Abbildung 3: Decodier-Hinweis, erstellt mit Canva



1

Abbildung 4: Einladung zur Teeparty (1/3), erstellt mit Canva

Beim Decodieren der Symbole ergibt sich folgender Text: „Herzlich willkommen im Wunderland! Um zu entkommen, müsst ihr einen Tee brauen. Die Zutaten erhaltet ihr bei Märzhase, Hutmacher und Haselmaus. Schafft ihr es in einer Stunde den Tee in der Kräuterküche zusammenzustellen und den Weg zur Teeparty zu finden? Viel Erfolg!“

Zusätzlich ist ein Lageplan der Bibliothek zum Finden der Stationen ausgelegt (Abbildung 5). Auf dem Lageplan sind die Stationen von Märzhase, Hutmacher und Haselmaus eingezeichnet, zu denen die Teilnehmenden nun beliebig starten können.

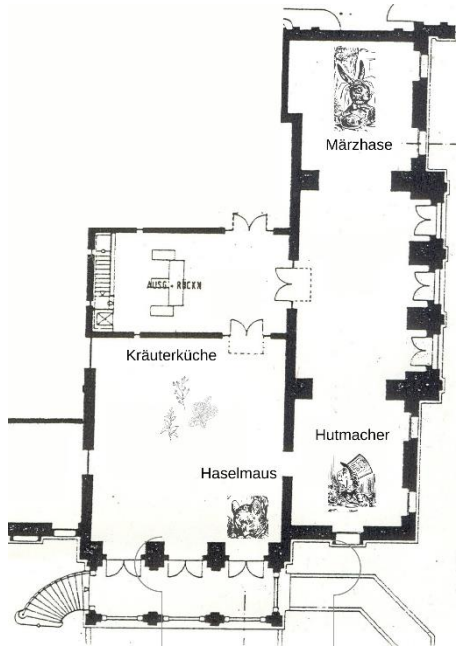


Abbildung 5: Lageplan mit eingezeichneten Stationen, erstellt mit Canva

### 6.2.3 Logikrätsel des Märzhasen

Bei der Station des Märzhasen liegt ein Rätselaufgabenblatt bereit, auf dem ein Tisch mit vier leeren Stühlen abgebildet ist (Abbildung 6). Außerdem befindet sich dort ein Hinweis, der aus einem bearbeiteten Textausschnitt besteht, und vier Spielchips, welche auf der Vorderseite die Charaktere Märzhase, Hutmacher, Haselmaus und Alice zeigen (Abbildung 7). Zudem befindet sich an der Station eine mit einem Zahlenschloss verschlossene Kiste, welche drei Teezutaten enthält.



Abbildung 6: Rätselaufgabenblatt Märzhase, erstellt mit Canva



Abbildung 7: Spielchips Märzhase, erstellt mit Canva

Der Hinweis zur Lösung des Rätsels ist ein Textausschnitt vom Anfang des siebten Kapitels von „Alice im Wunderland“, in dem die Teegesellschaft beschrieben wird:

*"Unter einem Baum vor dem Haus stand ein gedeckter Tisch, und der Hutmacher und der [...] [Märzhase, ersetzt P. S.] hatten sich schon daran niedergelassen und tranken Tee ; zwischen den beiden saß eine Haselmaus und schlief vor sich hin. [...] Der Tisch war schon eher eine Tafel, doch saßen alle drei eng zusammengedrängt in einer Ecke. ‚Besetzt! Besetzt!‘ riefen sie, als sie Alice näher treten sahen. ‚Von besetzt kann doch gar keine Rede sein!‘ sagte Alice empört und setzte sich in einen großen Sessel am Tische. [...] ‚Du mußt zum Friseur‘, sagte der Hutmacher. Er hatte Alice bisher nur neugierig [vom anderen Ende des Tisches aus, ergänzt P. S.] angeschaut, und dies war sein erster Beitrag zur Unterhaltung.“<sup>142</sup>*

Mithilfe des Textausschnitts können die Spielchips in der Reihenfolge Alice, Märzhase, Haselmaus und Hutmacher richtig platziert werden. Dies setzt genaues Lesen und Textverständnis voraus. Die Anzahl der Teetassen, welche auf der Rückseite der Spielchips abgebildet sind, ergeben den Code für das Zahlenschloss (1 – 3 – 2). Mit diesem können die Teilnehmenden die verschlossene Kiste öffnen und erhalten drei Teezutaten.

#### 6.2.4 Text-Rätsel des Hutmachers

Bei der Station des Hutmachers erhalten die Teilnehmenden einen weiteren Textausschnitt, welcher in vier Teile aufgeteilt und unter Hüten versteckt ist. Zudem befindet sich dort eine weitere mit einem Zahlenschloss versehene Kiste, welche drei Teezutaten enthält.

In dem Textausschnitt erzählt der Hutmacher Alice eine Geschichte über die Zeit:

*„‘Stell dir zum Beispiel einmal vor, es ist acht Uhr morgens, und gleich beginnt die Schule: nur ein Wort in sein Ohr gewispert, und schon sausen die Zeiger wie im Fluge rundum – ein Uhr! Zeit zum Mittagessen!‘ [...] ‚Das wäre freilich wunderbar‘, sagte Alice nachdenklich, ‚nur dann hätte ich doch noch gar keinen Hunger!‘ ‚Vielleicht nicht gleich‘, sagte der Hutmacher, ‚aber du könntest es ja ein Uhr sein lassen, solange du wolltest.‘ ‚So macht ihr es wohl hier?‘ fragte Alice. Der Hutmacher schüttelte wehmütig den Kopf. ‚Ach nein!‘ antwortete er. ‚Ich habe mich im letzten Frühjahr mit [...] [der Zeit, ergänzt P. S.] zerstritten [...] [...] ‚Seit diesem Tag‘, fuhr der Hutmacher in kläglichem Ton fort, ‚erfüllt er mir keine einzige Bitte mehr, und es bleibt immer fünf Uhr.‘ Alice kam die Erleuchtung. ‚Sind vielleicht deswegen so viele Teesachen gedeckt?‘ fragte sie. ‚Allerdings‘, seufzte der Hutmacher ; ‚es ist ständig Zeit zum Fünf-Uhr-Tee, und zum Abspülen kommen wir nie.“<sup>143</sup>*

<sup>142</sup> Carroll 2020, S. 70

<sup>143</sup> Ebd., S. 73-75

Die Teilnehmenden müssen die unter den Hüten versteckten Textteile finden und richtig kombinieren. Dazu müssen sie sich mit dem Text auseinandersetzen und diesen verstehen. Die Uhrzeiten im Text (8 Uhr, 1 Uhr, 5 Uhr) ergeben den Zahlencode, der die Kiste öffnet. Die Teilnehmenden erhalten drei weitere Teezutaten.

### 6.2.5 Buchstaben-Rätsel der Haselmaus

Bei der Station der Haselmaus liegen neben einem Rätselaufgabenblatt (Abbildung 8) die benötigten Scrabble-Buchstaben für die Begriffe *Zutaten*, *Tee*, *Wunderland* und *Teekanne* aus. Der Begriff *Haselmaus* ist bereits gelegt. Außerdem sind in der Nähe verschiedene Gegenstände verteilt, welche mit den übrigen Scrabble-Buchstaben gefüllt sind, wie beispielsweise eine Keksdose, eine Taschenuhr, eine Schüssel, ein Glas Marmelade, und eine Teekanne. In letzterer ist der Hinweis versteckt: „Kombiniert Herz, Karo, Pik und das Schloss öffnet sich“. Die Vielzahl an Gegenständen soll verhindern, dass die Teilnehmenden vor der Lösung des Rätsels in allen Gegenständen nach Hinweisen suchen. Sie wurden so gewählt, dass ihre Bezeichnung jeweils in den Lückentext passen könnte. Zudem befindet sich an der Station eine weitere verschlossene Kiste, welche drei Teezutaten enthält.



Abbildung 8: Rätselaufgabenblatt Haselmaus, erstellt mit Canva

Die Teilnehmenden müssen die Scrabble-Buchstaben zu Begriffen legen, die in den Lückentext auf dem Rätselaufgabenblatt passen: „Um die *Zutaten* für den *Tee* zu finden und aus dem *Wunderland* zu entkommen, schaut mal in der *Teekanne*.“ Dies fördert das Kombinationsvermögen und das Sprachverständnis der Teilnehmenden. In der Teekanne befindet sich ein Hinweis, um die Kiste zu öffnen: „Kombiniert Herz, Karo, Pik und das Schloss öffnet sich.“ Diese Symbole sind über den Scrabble-Buchstaben „L“, „T“ und „K“ zu sehen, deren Zahlenwert den Code ergeben (2 – 1 – 4). Die Teilnehmenden erhalten drei weitere Teezutaten.

### 6.2.6 Tee-Rätsel in der Kräuterküche

Nachdem die Teilnehmenden alle Teezutaten gesammelt haben, können sie nun an der Station der Kräuterküche den Tee mischen. Hier liegen zwei Hinweiskarten (Abbildung 9) und das Buch „Tee aus Kräutern & Früchten“ von Rudi Beiser mit einem Post-it auf Seite 33 bereit. Auf dem Post-it findet sich der Hinweis: „Trink mich, um aus dem Wunderland zu entkommen“. Außerdem befindet sich auf dem Tisch eine Schüssel mit Rührlöffel sowie sechs Tassen mit jeweils einem Teefilter und einem Teelöffel darin.



Abbildung 9: Hinweiskarten Tee-Rätsel, erstellt mit Canva

Die neun an den vorigen Stationen erhaltenen Zutaten sind in kleine Plastiktütchen verpackt, welche mit jeweils einer Zahl versehen sind. Diese gibt die Seite im Buch an, auf der die Teezutat beschrieben ist. Das Buch bietet ebenfalls das Rezept für die Teemischung, welche auf der markierten Seite 33 beschrieben wird. Das Rezept enthält sieben Zutaten: Zitronenverbene, Melisse, Fenchel, Pfefferminze, Ringelblumen, Sonnenblumen und Kornblumen.<sup>144</sup> Da die Teilnehmenden zwei weitere Zutaten erhalten haben, Lavendel und Hagebutte, müssen sie zuerst herausfinden, welche Zutat sich in welchem Tütchen befindet. Das Nachschlagen im Sachbuch fördert das Verständnis über dessen Aufbau und Handhabung. Haben die Teilnehmenden die richtigen Kräuter und Früchte ermittelt, können sie den Tee in der bereitstehenden Schüssel mischen und je einen Löffel in einen Teefilter geben. Hier ist die Unterstützung der Spielleitung beziehungsweise der Mitarbeitenden, die die Veranstaltung begleiten, ratsam.

### 6.2.7 Puzzle der Grinsekatze

In der Kräuterküche wird eine Grinsekatze-Mütze platziert<sup>145</sup>, welche die Teilnehmenden entweder selbst entdecken oder auf welche sie nach dem Tee-Rätsel hingewiesen werden. Unter dieser liegen sechs Puzzle-Teile versteckt, auf denen die Signatur von sechs Büchern aus der Bibliothek stehen. Hier können Bücher aus verschiedenen Bereichen gewählt werden, beispielsweise Sachbücher, Erzählungen und fremdsprachige Medien

<sup>144</sup> Vgl. Beiser 2020, S. 33

<sup>145</sup> Die Grinsekatze-Mütze wurde gewählt, da diese sich bereits im privaten Besitz der Autorin befand. Es kann jedoch auch ein anderes Versteck gewählt werden, auf dem der Charakter der Grinsekatze zu sehen ist.

für die entsprechende Altersgruppe. Durch das Finden eines Buchs anhand der Signatur lernen die Teilnehmenden diese zu verstehen und sich in der Bibliothek zu orientieren. In den Büchern finden sie je zwei Puzzleteile, welche alle zusammen den Plan der Bibliothek ergeben, auf der eine Pfotenspur eingezeichnet ist (Abbildung 10).

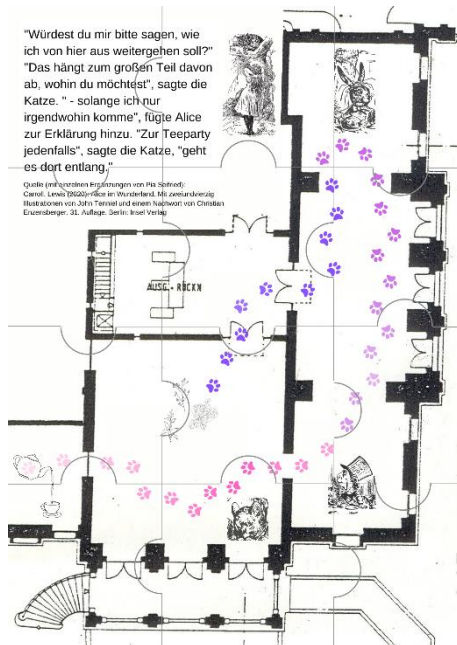


Abbildung 10: Puzzle der Grinsekatz, erstellt mit Canva

Diese Spur führt von der Kräuterküche zum Kinderzimmer<sup>146</sup>, in dem laut einer durch die Autorin ergänzten Textstelle die Teeparty stattfinden soll:

*"Würdest du mir bitte sagen, wie ich von hier aus weitergehen soll?" ,Das hängt zum großen Teil davon ab, wohin du möchtest', sagte die Katze. [...] ,- solange ich nur irgendwohin komme', fügte Alice zur Erklärung hinzu. [,Zur Teeparty jedenfalls', sagte die Katze, ,geht es dort entlang.:', eingefügt P.S.]"<sup>147</sup>*

### 6.2.8 Teeparty und Feedback

Im Kinderzimmer finden die Teilnehmenden einen Wasserkocher, eine Schale mit Gummibärchen sowie gemütliche Sitzgelegenheiten vor. Mit Unterstützung der Spielleitung beziehungsweise der Mitarbeitenden kann nun der Tee aufgegossen werden. Während dieser zieht, erfolgt ein mündliches Feedback der Teilnehmenden. Mögliche Fragen sind dabei: Wie fandet ihr den Escape Room? Was war schwierig/leicht? Wie habt ihr die schwierigen Rätsel/Aufgaben trotzdem gelöst? Was war euer Lieblingsrätsel? Zudem soll ein kurzer Fragebogen ausgefüllt werden, der zur Evaluation verwendet wird. Ausgelegt sind auch „Alice im Wunderland“-Bücher aus der Bibliothek, in welchen zum Ausklang der Veranstaltung gelesen werden kann. Diese werden auch zur Ausleihe zur

<sup>146</sup> Das Kinderzimmer ist ein abgegrenzter Raum in der Bibliothek, in welchem die Bilderbücher zu finden sind.

<sup>147</sup> Vgl. Carroll 2020, S. 67

Verfügung gestellt. Die übrige Teemischung kann bei der Verabschiedung in Tütchen an die Teilnehmenden verteilt werden. Für das Eintüten und Verteilen ist ein\*e Mitarbeiter\*in erforderlich.

### 6.3 Strukturaufriss

Ein Strukturaufriss gibt Überblick über die einzelnen Phasen der Veranstaltung, deren Zeit- und Materialbedarf, Ziele, Inhalte und angewandte Methoden.<sup>148</sup> Der für die Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ erstellte Strukturaufriss<sup>149</sup> zeigt ergänzend zum Ablauf im vorigen Kapitel auf, welchen Zeitbedarf die jeweiligen Phasen haben und welche Methoden zur Erreichung der Teilziele angewandt werden.

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material
5 Min.	Einführung in den Escape Room, Leseförderung	Begrüßung, Abfrage von Vorwissen, Erklärung des Ablaufs und Vorlesen	Präsentation durch Spielleitung und Gespräch mit Teilnehmenden	„Alice im Wunderland“-Buch
Decodier-Rätsel des weißen Kaninchens				
5 Min.	Kennenlernen und Selbstständiges Arbeiten in der Gruppe	Rollenaufteilung, Decodieren der Symbole in Buchstaben	Decodierung	Decodier-Hinweis, codierte Einladungskarten, Stifte
Logikrätsel des Märzhasen				
5 Min.	Auseinandersetzen mit dem Text, Textverständnis, Leseförderung	Sortieren der Spielchips auf das Rätselaufgabenblatt anhand des Texts, herausfinden des Zahlencodes und Öffnen der Kiste	Lesen und Sortieren	Rätselaufgabenblatt, Textausschnitt, Spielchips, verschlossene Kiste mit Teezutaten
Text-Rätsel des Hutmachers				
10 Min.	Auseinandersetzen mit dem Text, Textverständnis, Leseförderung	Textausschnitte finden und sortieren, herausfinden des Zahlencodes und Öffnen der Kiste	Lesen und Sortieren	Textausschnitte, Mützen und Hüte, verschlossene Kiste mit Teezutaten
Buchstaben-Rätsel der Haselmaus				
10 Min.	Kombinationsvermögen und Sprachverständnis verbessern, Leseförderung	Scrabble-Buchstaben zu Begriffen legen, die in den Lückentext passen, herausfinden des Zahlencodes und Öffnen der Kiste	Lückentext	Scrabble-Buchstaben, Rätselaufgabenblatt, div. Gegenstände, verschlossene Kiste mit Teezutaten

<sup>148</sup> Vgl. Keller-Loibl u. Brandt 2015, S. 20

<sup>149</sup> Erstellung angelehnt an ebd., ergänzt durch Phasen-Überschriften.

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material
Tee-Rätsel in der Kräuterküche				
15 Min.	Aufbau und Arbeiten mit einem Sachbuch verstehen	Sachbuch nutzen, um Teezutaten herauszufinden und richtig zu kombinieren, Tee mischen	Nachschlagen im Sachbuch	Buch: „Tee aus Kräutern & Früchten“ von Rudi Beiser, Schüssel, Teetassen, -filter und -löffel
Puzzle der Grinsekatze				
15 Min.	Orientierung in der Bibliothek, Finden eines Buchs anhand der Signatur, Kombinationsvermögen trainieren	Erhalten der Signaturen, Finden der entsprechenden Bücher und darin enthaltener Puzzleteile, puzzeln	Büchersuche und Puzzle	Grinsekatzen-Mütze, 6 Puzzleteile mit Signatur und 12 Puzzleteile des Bilds vom Weg zur Teeparty, 6 Bücher
Teeparty und Feedback				
20 Min.	Feedback einholen und Ausklang	Tee aufgießen und trinken, mündliches Feedback abgeben und Fragebogen ausfüllen	Befragung und Fragebogen	Wasserkocher, Gummibärchen, Fragebögen, Stifte, „Alice im Wunderland“-Bücher
Verabschiedung				
10 Min.	Abschluss der Veranstaltung	Mitnehmen aller persönlicher Gegenstände, Verteilen des Tees und Sicherstellen der Abholung durch Betreuungspersonen	-	Restlicher Tee in Tütchen

Tabelle 1: Strukturaufriß der Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“

## 6.4 Material- und Personalbedarf

Die für den Escape Room benötigten Materialien umfassen Spielmaterialien, welche von der Autorin mit Canva erstellt und ausgedruckt wurden, Medien aus der Bibliothek wie Bücher und ein Scrabble-Spiel sowie Gegenstände wie Teegeschirr und Dekoration, welche aus der Bibliothek oder dem privaten Haushalt stammen können. Jedoch werden auch Materialien benötigt, welche in der Regel nicht vorhanden sind und neu eingekauft werden müssen. Dabei handelt es sich um den Tee, die Zahlenschlösser, die Kisten sowie die Gummibärchen.

Die Zutaten für die Teemischung wurden bei einem lokalen Teegeschäft auf Sonderbestellung besorgt. Dabei wurden die neun Zutaten einzeln in den benötigten Mengen abgewogen und in Tütchen beziehungsweise mitgebrachte kleine Dosen verpackt. Da Sonnenblumen- und Kornblumenblüten nicht einzeln verkauft werden, bestellte die Inhaberin des Teegeschäfts diese freundlicherweise als Probe beim Großhandel. Für die verschlossenen Kisten wurden nicht mehr benötigte Verpackungsschachteln verwendet,



welche bemalt sowie mit Drahtüberfallen<sup>150</sup> aus dem Baumarkt versehen wurden. Da Zahlenschlösser in der Regel sehr teuer sind, wurde sich für eine kostengünstige Alternative aus dem Internet entschieden. Die Schlösser wurden als Dreier-Set in unterschiedlichen Farben erworben, welche leicht in der Handhabung und somit für Kinder gut geeignet sind. Zudem konnte die Kombination der dreistelligen Zahlenschlösser beliebig eingestellt werden. Für die an den Escape Room anschließende Teeparty und als kleines Dankeschön wurden außerdem drei Packungen Gummibärchen besorgt. Der Gesamtbetrag der Einkäufe lag bei etwa 20 Euro.

Der Personalbedarf der Veranstaltung liegt bei zwei Personen. Zur Vorbereitung des Raums ist mindestens eine Person und zur Durchführung sind zwei Personen empfohlen. Eine Person ist als Spielleitung für die Einführung und die Begleitung der Veranstaltung erforderlich. Diese kann der Gruppe Tipps geben, wenn sie bei der Lösung eines Rätsels nicht weiterweiß. Eine zweite Person kann zur Unterstützung der Spielleitung ebenfalls weiterhelfen, beispielsweise beim Mischen des Tees oder wenn Probleme auftreten. Dazu benötigen beide Personen detaillierte Kenntnisse über das Konzept und den Ablauf der Veranstaltung. Ein ausführliches Briefing vor der Veranstaltung ist daher erforderlich.

<sup>150</sup> Diese werden verwendet, um Vorhängeschlösser an Gegenständen zu befestigen. Siehe <https://www.bauhaus.info/ueberfallen/stabilit-drahtueberfalle/p/10661016> [Abruf am 09.01.2023].

## 7 Umsetzung

In der Entwicklung vom Thesenpapier der Prüfungsleistung bis zum fertigen Konzept gab es einige Modifikationen, die nach Besprechungen mit der Bibliotheksleiterin und Testläufen mit Kommiliton\*innen sowie einer Gruppe von Kindern erfolgten. Diese sollen im Folgenden kurz dargestellt werden. Zudem wird auf die Öffentlichkeitsarbeit eingegangen, welche über verschiedene Kanäle der Stadtbibliothek erfolgte. Anschließend wird die Durchführung der Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ am 3. Dezember 2022 in der Kinder- und Jugendbibliothek beschrieben.

### 7.1 Vom Thesenpapier zum finalen Konzept

Bei einer ersten Besprechung Ende August 2022 mit der Bibliotheksleiterin Frau Auer wurde neben der Eignung der Kinder- und Jugendbibliothek<sup>151</sup> auch die praktische Umsetzbarkeit der Rätsel aus dem Thesenpapier überprüft und infolgedessen von der Autorin modifiziert.

Das Angelspiel beim Rätsel „Buchstabenangeln mit der Haselmaus“ wurde durch ein Scrabble-Spiel ersetzt, da es als altersgerechter für die Zielgruppe empfunden wurde. Der „Tanz des Hutmachers“ sollte ursprünglich mittels einer Tanzmatte und dem Konsolenspiel „Just Dance“ stattfinden. Dieses Rätsel wurde jedoch aufgrund des Merkmals der realen Umgebung in einem Escape Room gestrichen und durch das Text-Rätsel ersetzt. Das „Logikrätsel mit dem Märzhasen“, bei der die korrekte Uhrzeit mittels logischen Denkens herausgefunden werden sollte, wurde als zu schwierig erachtet und durch ein Logical<sup>152</sup> ersetzt. Das Tee-Rätsel wurde insofern modifiziert, als dass konkrete Zutaten aus dem Buch „Tee aus Kräutern & Früchten“ von Rudi Beiser verwendet wurden. Zudem sollte der Tee nicht als Beruhigung für den Hasen gebraut werden, sondern dem Entkommen aus dem Wunderland dienen. Das „Labyrinth der Grinsekatze“ wurde statt mit einer kryptischen Wegbeschreibung durch ein Puzzle umgesetzt. Hierzu wurde der Autorin ein Plan der Bibliothek zur Verfügung gestellt.

Das ursprüngliche Konzept war für eine Schulklasse mit drei Gruppen à zehn Schüler\*innen vorgesehen. Dabei sollte jede Gruppe das Haselmaus-, Hutmacher- und Märzhasen-Rätsel einmal lösen können und eine unterschiedliche Teezutat erhalten, wobei die Kräuterküche als Treffpunkt der Gruppen vor jedem Wechsel dienen sollte. Eine Spielkarte sollte zudem anzeigen, welche Gruppe in welcher Reihenfolge die Stationen besucht. Da die Zielsetzung dieser Arbeit jedoch die Entwicklung eines Escape Rooms für

<sup>151</sup> Siehe Kapitel 5 Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe.

<sup>152</sup> Bei einem Logical muss ein Rätsel mittels Hinweise in einer Geschichte durch logische Schlussfolgerungen gelöst werden.  
Vgl. Grundschulkönig 2023

die Bibliothek und nicht eines EduBreakouts für die Schule war, wurde sich dafür entschieden, eine kleinere Gruppe von maximal sechs Kindern für die Veranstaltung einzuplanen. Dies entspricht außerdem den Merkmalen eines Live Escape Rooms. Zudem wäre die Umsetzung der Veranstaltung mit einer großen Gruppe vor allem bezüglich des Stationenwechsels und des notwendigen Zurücksetzens der Rätsel vor jedem Wechsel sehr herausfordernd gewesen. Die Entscheidung für eine kleinere Gruppe machte eine Reihe von Modifikationen erforderlich, wie beispielsweise, dass die oben genannten Stationen nun nur einmal besucht werden und die Teilnehmenden dort drei anstatt einer Teezutaten erhalten. Außerdem wurden einige Spielmaterialien obsolet, wie die Spielkarten und die Hinweise zur Reihenfolge der Stationen.

Bei einem Testlauf Anfang Oktober 2022 mit Freunden der Autorin wurden Details festgestellt, welche zur besseren Verständlichkeit der Rätsel verändert werden sollten. Dabei handelte es sich beispielsweise um das Kürzen von Text, welcher für das Rätsel irrelevant war oder das Beginnen der Pfotenspurs der Grinsekatz bei der Kräuterküche. Ende Oktober 2022 wurde zudem ein Test mit fünf Kindern im Alter von zehn bis 13 Jahren in privaten Räumlichkeiten durchgeführt. Aufgrund der Umgebung konnten nicht alle Rätsel adäquat getestet werden, wie beispielsweise das Suchen der Bibliotheksbücher anhand der Signatur und der Weg zur Teeparty. Zudem wurden statt echter Teezutaten Platzhalter verwendet. Trotzdem war der Test eine gute Möglichkeit, die Praxistauglichkeit der Rätsel bei der Zielgruppe zu untersuchen. Die Station der Kräuterküche stand in dieser Version zu Beginn und umfasste das erste Rätsel, das Erkennen der Mission und Suchen der Stationen sowie das Tee-Rätsel, zu welchem erst die Zutaten besorgt werden mussten (Abbildung 11). Da die Testteilnehmenden nicht genau wussten, womit sie anfangen sollten, wurde in der modifizierten Version ein zusätzliches Decodier-Rätsel eingeführt. Dieses sollte klar ersichtlich zu Beginn stehen, um ein erstes, schnelles Erfolgserlebnis zu bieten. Die Kräuterküche sollte dann erst an späterer Stelle im Escape Room vorkommen.



Abbildung 11: Testteilnehmende an der Station der Kräuterküche

Bei der Haselmaus-Station hatten die Teilnehmenden die Lösung schon erfasst, ohne die Scrabble-Buchstaben gelegt zu haben und direkt in der Teekanne nachgeschaut. Als Verbesserung sollten weitere Gegenstände hinzugefügt werden, damit die Teekanne weniger offensichtlich ist. Zudem hatte eine Teilnehmerin überlegt, ob die Zahlen auf den Steinen eine Bedeutung haben, was anschließend im Rätsel durch die Verwendung der Symbole Herz, Karo und Pik umgesetzt wurde, sodass diese Station ebenso eine Kiste mit Zahlenschloss erhielt.

Die Rätsel des Märzhasen und des Hutmachers haben die Testteilnehmenden gut lösen können, weshalb an diesen nichts verändert wurde. Bei der Station der Kräuterküche wurde zusätzlich ein Post-it in das Buch geklebt, um die richtige Seite zu markieren, da die Teilnehmenden den Hinweis „33“ auf der Hinweiskarte nicht als Seitenzahl verstanden hatten. Das Puzzle der Grinsekatzte konnten die Teilnehmenden ohne Probleme lösen, jedoch wurde nicht genau erkannt, wo die Pfotenspuren hinführen. Dies kann jedoch auch an der anderen Umgebung gelegen haben. In der Modifikation wurde der Weg eindeutiger gekennzeichnet. Die Testteilnehmenden hatten zudem zuerst das Labyrinth und anschließend das Tee-Rätsel gelöst. Daher sollten die Puzzleteile besser versteckt werden, um die Abfolge klarer vorzugeben.

Nachdem die Modifikationen von der Autorin umgesetzt wurden, erfolgte am 10. November 2022 ein ausführliches Briefing der Bibliotheksleiterin sowie eines weiteren Mitarbeiters. Zudem wurden letzte Details zur Umsetzung der Veranstaltung geklärt.

## 7.2 Öffentlichkeitsarbeit

Startpunkt der Werbemaßnahmen war circa einen Monat vor der Veranstaltung, Anfang November 2022. Dazu wurden ein Beitrag auf der Webseite der Stadtbibliothek Karlsruhe sowie ein Poster erstellt, welches in der Kinder- und Jugendbibliothek an mehreren Stellen aushing. Es wurden ein Werbetext erstellt und ein aussagekräftiger Titel gewählt, welche sowohl die Kinder als auch ihre Eltern ansprechen sollten:

### ***Entkomme dem Wunderland!***

*Ein Escape Room für Kinder ab 10 Jahren – BITTE ANMELDEN*

*Ihr seid dem weißen Kaninchen gefolgt, den Kaninchenbau hinunter und ins Wunderland hinabgefallen. Doch wie kommt ihr da bloß wieder hinaus? Findet die versteckten Hinweise und löst die Rätsel von Hutmacher, Märzhase und Haselmaus, um rechtzeitig zur Teezeit aus dem Wunderland zu entkommen.*

*Für Kinder ab 10 Jahren.*

Zudem wurde ein Werbebild erstellt, welches einige Materialien der Veranstaltung wie beispielsweise eine verschlossene Box, eine Teekanne und Scrabble-Buchstaben zeigt (Abbildung 12). Dabei sollte auf die Veranstaltung neugierig gemacht, aber nicht zu viel verraten werden.



Abbildung 12: Werbebild zur Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“

Am Samstag, den 26. November 2022, eine Woche vor der Veranstaltung, erschien zudem ein Veranstaltungshinweis in der Lokalpresse „Badische Neueste Nachrichten“ (BNN). Da die Veranstaltung zu diesem Zeitpunkt bereits ausgebucht war, wurde auf Social-Media-Werbung verzichtet, welche in der Regel eine Woche vorher auf Instagram sowie Facebook geschaltet wird. Einen Tag vor der Veranstaltung waren sechs Kinder angemeldet und 14 Kinder auf der Warteliste. Die Warteliste wurde geführt, um bei Absage oder Krankheit der angemeldeten Teilnehmenden andere Kinder nachrücken zu lassen, aber auch um diese bei einer Wiederholung der Veranstaltung kontaktieren zu können.

In der Nachbereitung der Veranstaltung wurden Beiträge auf Facebook und Instagram veröffentlicht, welche von dieser berichten, eine Wiederholung ankündigen und Fotos einzelner Stationen des Escape Rooms zeigen.<sup>153</sup> Hierbei wurde darauf geachtet, dass die Lösung der Rätsel für eine Wiederholung der Veranstaltung nicht vorweggenommen wird, die Follower\*innen aber trotzdem einen Einblick erhalten. Zudem wurde auf das Zeigen des Tee-Rätsels verzichtet, da dieses als Besonderheit des Escape Rooms einen Überraschungseffekt für die kommenden Veranstaltungen erzielen sollte.

<sup>153</sup> Die Beiträge sind unter folgenden Links zu finden: <https://www.instagram.com/p/CmvqSYIKd9h/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> und [https://m.facebook.com/story.php?story\\_fbid=pfbid0C7RhZSANyndHoSU5VKKkBJ2s7QUBRZAQsJWsai3R7tAbaNhSwL6B7oksumjo7xBgQl&id=100064742346496](https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid0C7RhZSANyndHoSU5VKKkBJ2s7QUBRZAQsJWsai3R7tAbaNhSwL6B7oksumjo7xBgQl&id=100064742346496) [Abruf am 20.01.2023]

### 7.3 Durchführung der Veranstaltung

Die Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ wurde am 3. Dezember 2022 in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe von 15-17 Uhr durchgeführt. Am Tag der Veranstaltung wurden nach der Schließzeit um 14 Uhr die Stationen vorbereitet sowie die Puzzleteile in den Büchern versteckt. Diese wurden so in die Bücher gelegt, dass ein Stück herauschaute, um nicht im ganzen Buch blättern zu müssen. Es wurden Bücher aus den Bereichen 41 (sechs bis neun Jahre), 41 fremdsprachig, 51 (neun bis zwölf Jahre) und Jugendsachbuch gewählt.

An der Veranstaltung nahmen sechs Kinder im Alter von zehn bis zwölf Jahren teil, darunter zwei Freundinnen, zwei Brüder sowie zwei Jungen, die sich einzeln angemeldet hatten. Bei der Einführung hörten die Teilnehmenden gut zu und erzählten bereitwillig von ihren bisherigen Erfahrungen mit Escape Rooms. So hatten alle schon einmal von dem Prinzip gehört und unter anderem bei einem Geburtstag einen Escape Room gespielt oder die Exit-Spiele ausprobiert. „Alice im Wunderland“ war allen bis auf zwei Teilnehmenden bekannt, jedoch wurde ihnen versichert, dass dies nicht schlimm sei.

Trotz dessen, dass die Teilnehmenden sich untereinander nicht alle kannten, harmonisierten sie von Beginn an gut miteinander. Dies zeigte sich bei der ersten Station, dem Decodier-Rätsel. Nach einer kurzen Suche im Raum fanden die Teilnehmenden die codierten Einladungskarten und kurz darauf wurde auch der Decodier-Hinweis, welcher darüber an der Pinnwand hing, entdeckt. Durch einen Hinweis von Frau Auer schlossen die Teilnehmenden sich in drei Gruppen von je zwei Personen zusammen, um die drei Teile der Einladungskarte zu decodieren. Alle Teilnehmenden wurden zur Lösung des Rätsels einbezogen (Abbildung 13). Für das Decodieren wurden etwa fünf Minuten benötigt. Zwei Teilnehmende schauten bereits in den nächsten Raum, bevor das Rätsel vollständig gelöst war, wo sie die Kräuterküche sahen. Jedoch warteten sie bis alle mit dem Decodieren fertig waren und gingen dann gemeinsam los zur Station des Märzhasen, da sie auf der Einladung und dem Plan der Bibliothek entdeckt hatten, dass sie erst später in die Kräuterküche müssen.



Abbildung 13: Teilnehmende beim Lösen des Decodier-Rätsels

Bei der Station des Märzhasen (Abbildung 14) ließen zwei Teilnehmende sich zunächst leicht ablenken. Im weiteren Verlauf des Escape Rooms sorgte jedoch insbesondere ein älteres Mädchen dafür, dass alle aufmerksam mitarbeiteten. Bei der Beschäftigung mit dem Rätsel des Märzhasen fanden die Teilnehmenden schnell die Lösung. Als sie das Zahlenschloss öffnen wollten, konnten sie jedoch die Kiste bereits von hinten öffnen, was so nicht vorgesehen war. Die Spielleiterin ermutigte die Gruppe jedoch, das Schloss trotzdem zu öffnen, was nach kurzem Ausprobieren gelang. Die Teilnehmenden fanden die drei Teezutaten und brachten sie in die Kräuterküche, bevor sie sich der nächsten Station widmeten. Für die Station benötigten sie nur etwa zwei bis drei Minuten.



Abbildung 14: Station des Märzhasen

Als nächstes gingen die Teilnehmenden zur Station der Haselmaus. Ein Mädchen zeigte sich erfreut über das Scrabble-Spiel, während ein Junge meinte, er sei nicht gut darin. Die Teilnehmenden überlegten kurz, ob sie sich aufteilen sollten, blieben dann aber doch zusammen und versuchten das Rätsel zu lösen oder schauten zu. Die Buchstaben waren schnell in den Lückentext gelegt (Abbildung 15), jedoch wurde für das Finden der Teekanne mehr Zeit benötigt. Diese hatte die Spielleiterin neben anderen Gegenständen in einem Regal in der Nähe versteckt, wo sie vom Standpunkt der Teilnehmenden gut ersichtlich war. Nach dem Tipp „die Teekanne befindet sich ganz in der Nähe“ fanden die Teilnehmenden diese und erhielten den Hinweis, der sie jedoch zunächst nicht



weiterbrachte. Da Herz, Karo und Pik auch als Symbole beim Decodier-Rätsel verwendet wurden, dachten zwei Teilnehmende zuerst an die zugehörigen Buchstaben und gingen zurück zu dieser Station. Ein Teilnehmer entdeckte die Spielkarten im Hintergrundbild des Lückentexts und versuchte diese zu einem Zahlencode zu kombinieren. Da die Teilnehmenden nicht weiterkamen, gab die Spielleiterin den Tipp, dass der erhaltene Hinweis das Wichtigste sei und sie schauen sollen, wo sich Herz, Karo und Pik noch befänden. Daraufhin erkannten die Teilnehmenden die Lösung des Rätsels und konnten das Schloss öffnen, woraufhin sie drei weitere Zutaten erhielten. Die benötigte Zeit für die Station lag bei etwa 15 Minuten.

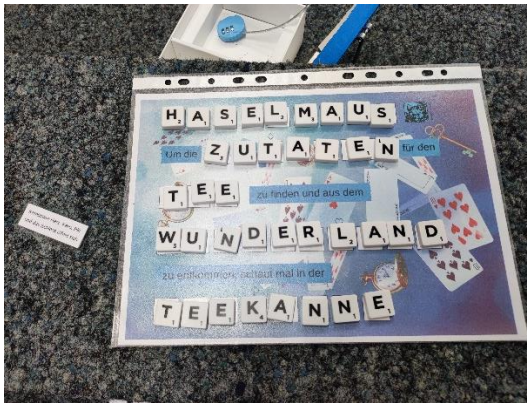


Abbildung 15: Scrabble-Buchstaben im Lückentext

Das Hutmacher-Rätsel hatten die Teilnehmenden sehr schnell gelöst. Für das Finden der unter den Hüten und Mützen versteckten Textteile (Abbildung 16), das Kombinieren dieser und das Herauslesen der Uhrzeiten für den Zahlencode benötigten sie nur etwa zwei bis drei Minuten. Anschließend brachten die Teilnehmenden die letzten drei Zutaten in die Kräuterküche.



Abbildung 16: Station des Hutmachers

In der Kräuterküche wurde das Post-it im Buch schnell gesehen und geschlussfolgert, dass das auf dieser Seite dargestellte Rezept befolgt werden soll. Auch der Hinweis „7 aus 9“ wurde richtig gedeutet, sodass nun noch herausgefunden werden musste, welche Zutaten in den Tütchen enthalten waren. Die Spielleiterin gab den Hinweis, dass sie



diese auch aufmachen und daran riechen könnten. Dabei wurde Pfefferminze erkannt, wobei eine Teilnehmerin sagte, dass sie gegen Pfefferminze allergisch sei. Für sie wurde in der Zwischenzeit ein anderer Tee aus der Teeküche der Bibliothek geholt. Die Teilnehmenden versuchten dann, die Bedeutung der Zahlen auf den Tütchen herauszufinden, indem sie diese nach der Höhe der Zahlen sortierten. Die Spielleiterin fragte nach, ob die Gruppe einen weiteren Tipp erhalten möchte. Diese bejahten und erhielten den Tipp, dass das Buch über Tee bei der Frage, welches Tütchen welche Zutat enthielte, wohl nützlich sein könne. Die Teilnehmenden beschäftigten sich daraufhin intensiver mit dem Buch (es waren zwei Exemplare vorhanden) und entdeckten das Register, woraufhin sie gemeinsam abglichen, welche Zutat auf welcher Seite steht. Hierbei bewiesen sie eine gute Kommunikationsfähigkeit. Die Zutaten wurden nacheinander in die Schüssel gegeben und vermischt (Abbildung 17). Bei der Dosierung des Tees in die Teefilter benötigten die Teilnehmenden etwas Hilfe. Für das Tee-Rätsel wurden etwa 15 Minuten gebraucht.



Abbildung 17: Tee mischen in der Kräuterküche

Die Grinsekatz-Mütze (Abbildung 18) und die darunter liegenden Puzzleteile wurden schon während des Tee-Rätsels entdeckt, jedoch nicht weiter beachtet und erst anschließend wieder hervorgeholt. Ein Mädchen hatte die Idee, dass es sich um Bücher handeln könnte, woraufhin einige der Teilnehmenden mit den Puzzleteilen losliefen, um diese zu suchen. Da die Puzzleteile nicht gut aufgeteilt waren und manche Teilnehmenden keins hatten, sorgte die Spielleiterin dafür, dass alle ein Puzzleteil bekamen. Trotzdem wurde sich meist in Zweier-Teams zusammengetan, um nach den Büchern zu suchen. Manche Teams hatten die Bücher sehr schnell gefunden und halfen anschließend anderen bei der Suche. Andere Teams brauchten länger, wobei sich die Gelegenheit ergab zu erklären, wie die Signatur aufgebaut ist und wo das Buch zu suchen ist.



Abbildung 18: Grinsekatz-Mütze

Für das Zusammensetzen des Puzzles suchten sich die Teilnehmenden die Fläche bei der Lesetreppe aus (Abbildung 19). Ein Puzzleteile fehlte, wurde aber schnell gefunden da es sich noch in einem der Bücher befand. Bei der Pfotenspur überlegten die Teilnehmenden zuerst, welche Spur zu welchem Charakter gehört, kamen dann jedoch schnell auf das Kinderzimmer als Ende der Spur und begaben sich dorthin. Das Suchen der Teile und das Puzzeln dauerten etwa 10 Minuten.



Abbildung 19: Teilnehmende beim Lösen des Puzzles

Im Kinderzimmer fanden die Teilnehmenden einen Tisch mit einem Wasserkocher sowie Gummibärchen vor. Die Spielleiterin gratulierte zum Finden der Teeparty und forderte die Teilnehmenden dazu auf, ihre Tassen mit den Tees zu holen, damit zusammen Tee getrunken und somit aus dem Wunderland entkommen werden konnte. Während Frau Auer das Wasser zum Kochen brachte und in die Tassen goss, wurden die Fragebögen verteilt und ausgefüllt. Insgesamt benötigten die Teilnehmenden für den Escape Room circa eine Stunde. Da die Veranstaltungszeit auf zwei Stunden angesetzt wurde, um genügend Puffer zu haben, blieb anschließend noch genug Zeit, um den Tee zu trinken und die Gummibärchen zu essen. Außerdem liehen zwei Teilnehmende noch Bücher aus, während die anderen ein Brettspiel aus der Bibliothek spielten oder sich anderweitig in der Bibliothek beschäftigten. Kurz vor 17 Uhr wurde der übrige Tee an die Teilnehmenden verteilt und gewartet, bis diese von ihren Betreuungspersonen abgeholt wurden.

## 8 Evaluation

Um zu überprüfen, ob die Zielsetzung des Escape Rooms erreicht wurde, erfolgt nun die Evaluation der Veranstaltung. Dazu wurde im Anschluss an die Veranstaltung ein Fragebogen an die Teilnehmenden verteilt, welchen sie direkt ausfüllten.<sup>154</sup> Zudem wurde ein Feedback-Gespräch mit der Bibliotheksleiterin Frau Auer geführt, welches schriftlich festgehalten wurde.<sup>155</sup> Die Ergebnisse aus diesen werden im Folgenden vorgestellt. Ergänzt wird die Evaluation durch eine Selbstreflektion der Autorin, welche in ein Lessons Learned mündet. Abschließend wird auf das Erreichen der Zielsetzung eingegangen.

### 8.1 Ergebnisse des Feedbacks

Die Auswertung der Fragebögen ergab, dass alle sechs Teilnehmenden Spaß an dem Escape Room hatten, da alle die erste Aussage des Fragebogens „Der Escape Room hat mir Spaß gemacht“ mit dem positiven Smiley bewertet haben.<sup>156</sup> Die nächsten drei Aussagen zielten auf die Einschätzung der Teilnehmenden zur Teamarbeit ab. Bei der Aussage „Ich habe mich als Teil des Teams gefühlt“ haben vier Teilnehmende den positiven Smiley angekreuzt.<sup>157</sup> Zwei Teilnehmende kreuzten den positiven und neutralen Smiley an.<sup>158</sup> Zudem bewerteten alle die Aussage „Ich habe an den Rätseln mitgearbeitet, obwohl ich nicht immer die Antwort wusste“ und „Ich habe meine Ideen und Lösungen mit der Gruppe geteilt“ mit dem positiven Smiley.<sup>159</sup> Außerdem wurde mit dem Fragebogen überprüft, wie die Teilnehmenden den Schwierigkeitsgrad der Rätsel empfanden. Vier Teilnehmende kreuzten auf die Aussage „Die Rätsel waren gut zu lösen“ den positiven Smiley an.<sup>160</sup> Einmal wurde der positive und neutrale Smiley und einmal nur der neutrale angekreuzt.<sup>161</sup> Anschließend folgten die offenen Aussagen. Zuerst sollten die Teilnehmenden reflektieren, was ihnen gut gelungen ist. Hier wurden neben dem allgemeinen Lösen der Rätsel<sup>162</sup> spezielle Rätsel genannt, wie einmal das Rätsel des Hutmakers und zweimal das Rätsel der Haselmaus.<sup>163</sup> Jedoch wurde einmal als positive Eigenschaft auch die Toleranz gegenüber störenden Teammitgliedern angemerkt.<sup>164</sup> Leider konnten bei der Aussage „Beim nächsten Mal möchte ich dies anders/besser

<sup>154</sup> Der Fragebogen findet sich im Anhang auf S. 73.

<sup>155</sup> Das Feedback der Bibliotheksleiterin findet sich im Anhang auf S. 74.

<sup>156</sup> Vgl. Fragebogen zur Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ 2022, Nr. 1-6

<sup>157</sup> Vgl. ebd., Nr. 1, 2, 3 u. 6

<sup>158</sup> Vgl. ebd., Nr. 4 u. 5

<sup>159</sup> Vgl. ebd., Nr. 1-6

<sup>160</sup> Vgl. ebd., Nr. 1, 2, 3 u. 5

<sup>161</sup> Vgl. ebd., Nr. 1 u. 6

<sup>162</sup> Vgl. ebd., Nr. 5

<sup>163</sup> Vgl. ebd., Nr. 5, 1, 2 u. 6

<sup>164</sup> Vgl. ebd., Nr. 4

machen“ keine verwertbaren Ergebnisse zur Evaluation herangezogen werden, da nichts geschrieben beziehungsweise einmal die Frage missverstanden wurde.<sup>165</sup> Bei der Aussage „Das fand ich gut“ wurden einmal die Kostüme der Erwachsenen hervorgehoben.<sup>166</sup> Im Freitextfeld der Aussage „Das fand ich nicht so gut“ ergab sich, dass einmal die Anfangsrätsel als zu leicht empfunden wurden.<sup>167</sup> Dies war jedoch so von der Autorin vorgesehen, um einen leichteren Einstieg in das Spiel zu ermöglichen. Außerdem fand eine oder einer der Teilnehmenden nicht so gut, dass er oder sie den Zahlencode zur Öffnung der Kiste nicht eingeben durfte.<sup>168</sup> Leider ließ sich nicht mehr zurückverfolgen, an welcher Station dies passierte und ob sich bei dem Öffnen der Schlösser abgewechselt wurde. Als Lieblingsrätsel wurden zweimal das Decodieren der Einladungskarten genannt sowie jeweils einmal das Hutmacher-, Haselmaus- und Tee-Rätsel.<sup>169</sup>

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass das Feedback der Teilnehmenden äußerst positiv ausfiel. So hatten alle Spaß am Escape Room und trafen fast ausschließlich positive Aussagen über diesen. Die Teilnehmenden konnten durch die Teamarbeit ihre sozialen Kompetenzen trainieren und unter Beweis stellen, was ihnen meistens gut gelang. Es wurden kleinere Differenzen angemerkt, welche jedoch nach Auffassung der Autorin gut überwunden werden konnten. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel war angemessen. Zudem konnten sich alle Teilnehmenden bei unterschiedlichen Rätseln aufgrund ihrer individuellen Fähigkeiten und Vorlieben einbringen.

Die Bibliotheksleiterin Frau Auer äußerte in einem an die Veranstaltung anschließenden Feedbackgespräch ebenfalls positive Rückmeldung zu dieser und dem Agieren der Autorin als Spielleiterin:

*„Frau Seifried hat sofort guten Kontakt zu den beteiligten Kindern gehabt, sie selbstständig agieren lassen, aber auch gut gesehen, wann ein kleiner hilfreicher Hinweis nötig war. Insgesamt war es eine gelungene Veranstaltung, die wir gerne wiederholen werden.“<sup>170</sup>*

Sie merkte ebenso die ausführlichen Vorbereitungen mit der Vorstellung und Verbesserung des Konzepts und die Information der Mitarbeitenden an, welche durch Anleitungen gestützt wurden.<sup>171</sup>

<sup>165</sup> Vgl. Fragebogen zur Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ 2022, Nr. 1-6

<sup>166</sup> Vgl. ebd., Nr. 4

<sup>167</sup> Vgl. ebd., Nr. 6

<sup>168</sup> Vgl. ebd., Nr. 5

<sup>169</sup> Vgl. ebd., Nr. 2-6

<sup>170</sup> Auer 2022

<sup>171</sup> Vgl. ebd.

Frau Auer fragte außerdem an, ob die Autorin zu einer weiteren Veranstaltung des Escape Rooms bereit wäre. Da diese gerne zustimmte, wurde sich auf Samstag, den 28. Januar 2023 als Termin geeinigt. Hierzu wurden die Kinder auf der Warteliste angefragt und mögliche Änderungen aufgrund der Erfahrungen aus der ersten Veranstaltung besprochen. So sollte diese insgesamt 90 statt 120 Minuten dauern. Da die Teilnehmenden das Hutmacher-Rätsel sehr schnell gelöst hatten, schlug Frau Auer vor, einen längeren Text zu nehmen und diesen in mehr Teile zu schneiden.<sup>172</sup> Hierzu suchte die Autorin drei weitere Textstellen aus dem Buch aus, welche nicht mit der Geschichte des Hutmachers in Verbindung stehen und ebenfalls Zahlen enthalten. So müssen die Teilnehmenden zusätzlich erkennen, welche Textteile zu der Geschichte gehören und welche nicht. Zudem wurde sich dazu entschieden, den Hintergrund des Haselmaus-Rätsels zu ändern, da die Spielkarten mit Herz und Karo darauf falsche Hinweise gegeben hatten. Es wurde ein neutralerer Hintergrund gewählt. Da die Zeit von 60 Minuten für das Spiel an sich bei der ersten Veranstaltung gut gepasst hat, wurde darauf verzichtet weitere Änderungen vorzunehmen.

## 8.2 Selbstreflektion und Lessons Learned

Die Autorin empfand die Veranstaltung ebenfalls als sehr gelungen. „Alice im Wunderland“ war einem Großteil der Teilnehmenden bekannt und stellte daher einen guten thematischen Rahmen für den Escape Room dar. Die Teeparty als Basis für das Storytelling bot viele Umsetzungsmöglichkeiten und konnte in allen Rätseln eingebracht werden, was für Kontinuität und einen roten Faden sorgte. Bezüglich der Konzeption waren alle Rätsel gut umsetzbar, obwohl nicht alle im Vorfeld getestet werden konnten. Hier wäre es sinnvoll, die Tests in der richtigen Umgebung durchzuführen. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel war für die Zielgruppe angemessen, mit ein paar Hinweisen konnten die Teilnehmenden diese gut lösen. Durch die verschiedenen Rätselarten konnten zudem unterschiedliche Vorlieben der Teilnehmenden abgedeckt werden. Der geplante Ablauf konnte, wie in der Konzeption vorgesehen, durchgeführt werden. Einzig die Stationen der Haselmaus und des Hutmachers wurden vertauscht, was jedoch aufgrund der parallelen Rätselstruktur an dieser Stelle kein Problem darstellte. Wie bereits im Testlauf entdeckten die Teilnehmenden das Rätsel der Grinsekatze bereits vor dem Lösen des Tee-Rätsels, legten dieses jedoch im Unterschied dazu wieder zur Seite. Hier gab es während der Konzeption die Idee, einen Briefumschlag zu verwenden und diesen mit dem Hinweis „Erst öffnen, wenn ihr den Tee fertig gemischt habt“ zu versehen. Diese Idee wurde wieder verworfen, könnte sich im Nachhinein betrachtet jedoch als hilfreich

<sup>172</sup> Vgl. Auer 2022

erweisen. Das Tee-Rätsel kam als Besonderheit des Escape Rooms gut bei den Teilnehmenden an. Die Autorin beobachtete, dass diese an der Station der Kräuterküche viel Freude hatten. Da die anderen Rätsel vorwiegend im Kopf gelöst werden mussten, stellte es außerdem einen Unterschied zu diesen dar, da mit den Händen etwas zusammengemischt werden musste. Zudem konnten die Teilnehmenden auf diese Weise im Anschluss noch etwas von der Veranstaltung mitnehmen.

Die für das Spiel veranschlagte Zeit hat sehr gut gepasst. Das Haselmaus-Rätsel hat mit 15 statt zehn Minuten etwas länger gedauert als vorgesehen. Da jedoch andere Stationen wie die des Hutmakers oder des Märzhasen schneller gelöst waren, hat sich dies gut ausgeglichen. Die im vorigen Kapitel beschriebenen Anpassungen bei diesen Stationen sollen dazu führen, dass das Hutmacher-Rätsel etwas länger und das Haselmaus-Rätsel etwas kürzer dauert. Dies hängt natürlich aber auch immer von der jeweiligen Gruppe ab.

Bezüglich der verwendeten Materialien kann festgehalten werden, dass fast alle Gegenstände leicht zu besorgen und zudem kostengünstig waren. Somit lässt sich festhalten, dass ein Escape Room in der Bibliothek nicht teuer sein muss. Jedoch sind die selbst gebastelten Schachteln leicht kaputt gegangen, weshalb stabilere verwendet werden sollten. Die Gestaltung der Spielmaterialien mit dem Programm Canva stellte sich als unkompliziert heraus, jedoch muss dazu gesagt werden, dass die Autorin bereits Vorerfahrungen mitbrachte. Die Besorgung des Tees stellte bei der ersten Veranstaltung kein Problem dar, da die Besitzerin des Teegeschäfts äußerst zuvorkommend war und die einzelnen Tees in den benötigten Mengen verkauft sowie Sonnenblumen- und Kornblumenblüten extra als Probe beim Großhandel bestellt hat. Bei der Vorbereitung der zweiten Veranstaltung hatte das Teegeschäft jedoch bis kurz vor der Veranstaltung geschlossen, weshalb andere Teegeschäfte angefragt wurden. Diese verkauften aber erst ab der Menge von 50 Gramm Tee.<sup>173</sup> Zudem konnten keine Sonnenblumen- und Kornblumenblüten bezogen werden. Alternativ wurde daher überlegt, auf eine Blütenmischung der Marke Sonnentor zurückzugreifen.<sup>174</sup> Dies war letzten Endes jedoch nicht notwendig, da alle Zutaten kurz vor der Veranstaltung im bekannten Teegeschäft besorgt werden konnten. Was bei der Konzipierung ebenfalls nicht ausreichend bedacht wurde, waren mögliche Allergien der Teilnehmenden. Zwar wurde darauf geachtet, für die Teeparty Gummibärchen ohne Gelatine auszuwählen, jedoch hatte eine Teilnehmerin eine Allergie gegen Pfefferminze, welche in der Teemischung enthalten war. In diesem Fall wies die

<sup>173</sup> Hierbei wäre es eine Überlegung, die Zutaten direkt zu Beginn jeweils in der Menge von 50 Gramm einzukaufen und den Escape Room fünf Mal durchzuführen.

<sup>174</sup> Die Mischung „Flower Power Gewürzblüten“ kann laut Auskunft des Supports von Sonnentor auch für Tee verwendet werden. Sie findet sich unter <https://www.sonnentor.com/de-at/onlineshop/gewuerze/suesse-mischungen/flower-power-gewuerz-blueten-zubereitung-bio-packung> [Abruf am 19.01.2023].

Teilnehmerin die Spielleitung selbst darauf hin. Jedoch kann nicht ausgeschlossen werden, dass andere Teilnehmende eine Allergie nicht kommunizieren oder beim Mischen des Tees nicht auf die Zutaten achten. Deshalb ist es ratsam, die Erziehungsberechtigten der Teilnehmenden bei der Anmeldung gezielt auf Allergien anzusprechen.

Die Räumlichkeiten der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe konnten für die Veranstaltung gut genutzt werden. So konnten die sechs Stationen in allen Räumen verteilt werden, da der Veranstaltungszeitpunkt außerhalb der Öffnungszeiten lag. Dies birgt außerdem den Vorteil, dass andere Besucher\*innen der Bibliothek keine Spielmaterialien entfernen oder verändern können. Das separate Kinderzimmer war gut geeignet, um den Endpunkt der Veranstaltung zu markieren, ohne dass die Teilnehmenden diesen schon während des Spiels sahen. Jedoch wurde es als schwierig empfunden, die Bibliothek in einen Escape Room mit entsprechender Kulisse und Stimmung zu verwandeln. Der Effekt des Einschließens ergab sich zwar dadurch, dass die Teilnehmenden an einem Samstagnachmittag allein in der Bibliothek waren und es bereits anfangs dunkel zu werden, jedoch konnte das Wunderland nur ansatzweise durch verschiedene Dekoartikel und Kostümierung dargestellt werden. Das Abspielen von passender Musik hätte zur Stimmung beitragen können, jedoch wurde darauf aufgrund der entstehenden GEMA-Gebühren verzichtet.

Hinsichtlich des Personalbedarfs wären ein bis zwei Personen zum Aufbau und zur Durchführung ausreichend gewesen, da Wert darauf gelegt wurde, dass die Teilnehmenden selbstständig agieren und nur ein Hinweis gegeben wurde, wenn sie nicht mehr weiterkamen. Zudem bewegten sich die Teilnehmenden als Gruppe und konnten so gut im Auge behalten werden. Zum Ausklang der Veranstaltung und Abbau war eine weitere Person von Vorteil, da die Teilnehmenden sich nun in der Bibliothek verteilten, der restliche Tee noch in Tütchen verpackt werden musste und die ersten Stationen bereits abgebaut werden konnten.

### 8.3 Erreichen der Zielsetzung

Im Folgenden soll anhand der Ergebnisse der Fragebögen und der Beobachtung durch die Autorin überprüft werden, ob die vorab formulierte Zielsetzung erreicht wurde. Dabei wurde bereits angemerkt, dass nicht alle Kompetenzen wie Schlüsselkompetenzen, Informationskompetenz und Lese- und Sprachkompetenz durch diese Veranstaltung umfassend behandelt werden können. Stattdessen wurden Lernziele formuliert sowie einzelne Aspekte herausgegriffen und in einem Gesamtkonzept vereint. Dieses sollte den Teilnehmenden auch Freude bereiten und dazu beitragen, dass sie eine positive Bindung mit der Bibliothek aufbauen. Zudem sollte die Veranstaltung öffentlichkeitswirksam sein und dem Image der Bibliothek dienen.

Durch die Veranstaltung konnten besonders die Schlüsselkompetenzen der Teilnehmenden trainiert werden, wobei vor allem die sozialen Kompetenzen im Vordergrund standen. Die Teamarbeit und Kommunikation der Gruppe war von Beginn an gut und konnte im weiteren Verlauf noch verbessert werden. Dies zeigte sich vor allem daran, dass ein Teilnehmer, welcher sich zuerst leicht ablenken ließ, durch den Einfluss eines Gruppenmitglieds später konzentriert mitarbeitete. Letzteres bewies Durchsetzungsfähigkeit bei der Koordination der Gruppe. Die gut funktionierende Teamarbeit ist besonders entgegen den Erkenntnissen aus dem Interview mit Frau Escher-Schenschuk hervorzuheben. Diese berichtete von schlechten Erfahrungen mit Gruppen, die sich untereinander nicht kannten.<sup>175</sup> Das Harmonisieren dieser Gruppe ist möglicherweise darauf zurückzuführen, dass die Fähigkeiten und Stärken sich gut verteilten. Zudem haben sich alle gut eingebracht und niemand wurde aus der Gruppe ausgeschlossen. So haben die Teilnehmenden auch ihre persönlichen Kompetenzen trainieren können. Sie zeigten Eigeninitiative, Motivation und Zielstrebigkeit beim Spielen des Escape Rooms. Besonders beim Haselmaus-Rätsel, bei dem die Teilnehmenden etwas länger brauchten und mehrere Spuren verfolgten, konnten sie ihre Ausdauer und Frustrationstoleranz trainieren. Das Zeitmanagement spielte eine eher untergeordnete Rolle, da kurz vor Ende der 60 Minuten einmal nach der verbliebenen Zeit gefragt wurde, abseits davon jedoch keine Stoppuhr oder ähnliches im Spiel präsent war. Ihr Selbstbewusstsein konnten die Teilnehmenden durch die Zusammenarbeit in einer Gruppe, in der sie sich untereinander nicht alle kannten, trainieren. Eine weitere Kompetenz, die gefördert wurde, ist die Anpassungsfähigkeit. Beispielsweise mussten sich einzelne Teilnehmende, die schneller mit dem Decodier-Rätsel fertig waren, an langsamere Gruppenmitglieder anpassen beziehungsweise geduldig sein. Das Trainieren von methodischen Kompetenzen spielte ebenso eine Rolle. Beim Lösen der Rätsel benötigten die Teilnehmenden Kreativität, um auf die Lösung zu kommen. Diese wäre eventuell in einem einzigen Raum noch stärker gefordert, da zusammengehörende Hinweise und Rätsel erst gefunden und kombiniert werden müssen. Bei einzelnen Stationen ist dies nicht erforderlich, da bereits alles Notwendige dort bereitliegt. Auch die Kompetenzen logisches Denken und Problemlösen konnten beim Lösen der Rätsel gut trainiert werden.

Neben den Schlüsselkompetenzen lag der Fokus außerdem auf verschiedenen Kompetenzen, welche bei klassischen bibliothekarischen Angeboten gefördert werden. Ein Lernziel in Bezug auf die Leseförderung war es, Textausschnitte aus dem Buch zu verstehen und auf die Lösung der Rätsel übertragen zu können. Dies gelang den Teilnehmenden gut, da sie sich bei der Märzhase-, Hutmacher- und Haselmaus-Station

<sup>175</sup> Vgl. Escher-Schenschuk 2022, S. 3



ausgiebig mit den Texten auseinandersetzen und so Lesekompetenz und Textverständnis trainierten. Bei der Leseförderung kann zudem festgehalten werden, dass die Teilnehmenden bei der Einführung aktives Zuhören trainierten. Ein Lernziel zur Informationskompetenz war der richtige Umgang mit Print-Medien wie einem Sachbuch, um Informationen daraus zu erhalten. Die Teilnehmenden erreichten dies, indem sie das Register des Sachbuchs nutzten, um die Bezeichnung der Teezutaten herauszufinden. Ein weiteres Lernziel bezüglich der Informationskompetenz war es, die Signatur eines Buches und die Aufstellung der Bibliothek zu verstehen, um sich gut darin zurechtfinden und diese selbstständig nutzen zu können. Der Text auf dem Puzzleteil wurde von den Teilnehmenden schnell als Signatur erkannt. Anhand dieser konnten sie das Buch mit den weiteren Puzzleteilen suchen und lernten dabei die Bibliothek und ihre Aufstellung kennen. Als ein Team sein Buch nicht fand, konnte die Aufstellung erklärt und somit Informationskompetenz vermittelt werden. Zur Literaturvermittlung wurden bei der Tee-party „Alice im Wunderland“-Bücher ausgelegt. Jedoch beschäftigten sich die Teilnehmenden nicht mit diesen, beziehungsweise liehen sie im Anschluss nicht aus. Die Umsetzung von „Alice im Wunderland“ als Escape Room und das dazugehörige Storytelling vermittelte den Teilnehmenden jedoch einen neuen Zugang zur Literatur. Durch die Fragebögen wurde außerdem deutlich, dass die Teilnehmenden viel Spaß beim Spielen des Escape Rooms hatten, wodurch dieses Ziel erreicht wurde. Zudem stellte der Escape Room ein besonderes Erlebnis für sie dar, da dieser sich von anderen Angeboten für die Zielgruppe abhebt. Die Berichterstattung über die Veranstaltung auf den Social-Media-Kanälen der Stadtbibliothek sorgte zudem für eine positive Darstellung in der Öffentlichkeit, was sich an den Likes erkennen lässt.

Bezüglich der Leseförderung und Literaturvermittlung sowie der Förderung von Medien- und Informationskompetenz bestände noch Potenzial zur Optimierung des Escape Rooms. Da bei der Leseförderung das Vermitteln von Lesefreude bei dieser Zielgruppe eine besondere Rolle spielt, könnten diesbezüglich weitere Elemente eingebaut werden. Dabei könnte die Idee von Frau Auer, die „Alice im Wunderland“-Bücher mehr miteinzubeziehen<sup>176</sup>, gut aufgegriffen werden.<sup>177</sup> Da das vorgestellte Konzept auf der Umsetzung eines Live Escape Rooms basiert, wurde sich an dem Merkmal der realen Umgebung orientiert. Ein Escape Room, der digital gestützt ist, kann jedoch Vorteile in Bezug auf die Förderung der Medien- und Informationskompetenz bieten. Es könnten dabei Tablets genutzt sowie der Bibliothekskatalog und Internetrecherche einbezogen werden. In diesem Fall des Live Escape Rooms war es jedoch sinnvoll, auf digitale Hilfsmittel zu

<sup>176</sup> Vgl. Auer 2022

<sup>177</sup> Jedoch sollten keine falschen Hinweise ausgelegt werden, sondern beispielsweise die Bücher zur Lösung des Rätsels genutzt werden.

verzichten, da ein reales Erlebnis ermöglicht werden sollte. Dadurch wurden Abstriche in Bezug auf die Förderung der Medien- und Informationskompetenz in Kauf genommen. Den Teilnehmenden konnte dafür gezeigt werden, dass ein Spiel, welches im Gegensatz zu den bei der Zielgruppe weit verbreiteten Videospiele rein analog stattfindet, ebenso viel Spaß macht und eine Alternative zu diesen darstellt. Gleichzeitig konnten auch mit einem Live Escape Room Lernziele im Bereich der Informationskompetenz sowie Leseförderung erreicht werden.

## 9 Fazit

Das Ziel der Bachelorarbeit war es, einen Live Escape Room für die Zielgruppe der Kinder ab zehn Jahren zu konzipieren und in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe durchzuführen. Dabei sollte eine Zielsetzung, welche sich an Schlüsselkompetenzen und bibliothekarischen Angeboten orientiert, mit den finanziellen, personellen und räumlichen Ressourcen der Bibliothek sowie den Merkmalen eines Live Escape Rooms vereint werden. Die Ergebnisse zeigen, dass ein Escape Room in der Bibliothek für diese Zielgruppe mit einer breiten Zielsetzung sehr gut umgesetzt werden kann. Ein Live Escape Room, welcher in Stationen in der Bibliothek aufgebaut ist, kann mit einem geringen finanziellen sowie personellen Mitteleinsatz realisiert werden. Ebenso wurde deutlich, dass vor allem die Schlüsselkompetenzen der Teilnehmenden gefördert werden konnten. Besonders die sozialen und persönlichen Kompetenzen sind hier hervorzuheben, da diese in einer Gruppe, in der sich die Teilnehmenden untereinander nicht alle kannten, gut trainiert werden konnten. Daneben lassen sich auch Ziele klassischer bibliothekarischer Angebote, wie Leseförderung und Vermittlung von Informationskompetenz umsetzen. Die Erreichung von Lernzielen schloss dabei die Freude der Teilnehmenden am Spiel nicht aus. Zudem wurde mit einer solchen Veranstaltung das Bild der Bibliothek in der Öffentlichkeit gestärkt. Diese zeigt sich als offen für neue Lernformate und etabliert sich somit als Lern- und Bildungsort sowie Treffpunkt im Sinne des Dritten Orts.

Bei der Konzeption gilt es zunächst, sich für eine Variante von Escape Rooms zu entscheiden und dabei deren Vor- und Nachteile zu bedenken. So kann ein Online-Escape Room oder eine Mischform möglicherweise mehr Medien- und Informationskompetenz fördern als ein Live Escape Room. Letzterer bietet den Teilnehmenden jedoch ein reales Erlebnis und stellt einen Gegensatz zu der von digitalen Medien geprägten Lebenswelt dar. Bei der Konzeption ist es wichtig, die Fähigkeiten, Kompetenzen und Interessen der Zielgruppe zu berücksichtigen. Die Fähigkeit des logischen Denkens ist dabei erforderlich, um die Rätsel gut lösen zu können. Ein Escape Room ist daher für Kinder ab zehn Jahren gut geeignet. Zudem ist es wichtig, dass diese einen Bezug zum Thema haben, was durch „Alice im Wunderland“ als beliebtes Kinderbuch gegeben ist. Dieses bietet ebenfalls Bezugspunkte für das Storytelling des Escape Rooms, in diesem Fall die Tee-party. Neben der Aufgabe der Teilnehmenden, aus dem Wunderland zu entkommen, kann dieses auch gut für die Erstellung von Rätseln verwendet werden. Diesbezüglich ist es sinnvoll, verschiedene Rätsel auszuwählen, die sich in ihrer Schwierigkeit steigern. Am Anfang sollten leichte Rätsel verwendet werden, um einen guten Einstieg in das Spiel zu ermöglichen. Im Laufe dessen sollten sich die Schwierigkeit der Rätsel und die dafür benötigte Zeit steigern. Als Anhaltspunkt gelten etwa sieben Rätsel in einem

Escape Room, um die Zeit von 60 Minuten zu füllen. In dieser Veranstaltung hat die Zeit nahezu perfekt ausgereicht. Dies kann jedoch von Gruppe zu Gruppe variieren. Die Struktur eines Escape Rooms kann parallel oder linear aufgebaut sein, wobei die Rätsel entweder in einer beliebigen oder vorgegeben Reihenfolge gelöst werden können. Eine Kombination, wie in diesem Konzept erfolgte, ist ebenso möglich.

Die Erstellung von Rätseln in einem Escape Room, welcher neben dem Trainieren von Schlüsselkompetenzen weitere Ziele verfolgt, sollte sich an Lernzielen orientieren. Dafür ist es hilfreich, vorab zu überlegen, welche Kompetenzen gestärkt werden sollen um davon ausgehend Lernziele zu definieren. In diesem Konzept konnten die zur Leseförderung und Vermittlung von Informationskompetenz festgelegten Lernziele gut erreicht werden, wie im vorherigen Kapitel erläutert wurde. Diesbezüglich wurden Textstellen aus „Alice im Wunderland“, die Arbeit mit einem Sachbuch und die Suche von Büchern anhand der Signaturen in den Escape Room eingebunden.

Weitere Faktoren, die bei der Bachelorarbeit hinsichtlich der Konzeption und Durchführung eines Escape Rooms überprüft wurden, waren die personellen, finanziellen und räumlichen Ressourcen der Bibliothek. Als Ergebnis lässt sich festhalten, dass die Veranstaltung mit den eingeplanten zwei Personen und einer zusätzlichen Person sehr gut durchführbar war. Zudem waren nur geringe finanzielle Mittel erforderlich, da viele Gegenstände bereits in der Bibliothek oder im privaten Haushalt vorhanden waren. Spezielle Gegenstände, wie Kisten mit Zahlenschlössern und Zutaten für das Mischen des Tees, konnten kostengünstig besorgt werden. Räumlich kann ein Live Escape Room gut in Stationen umgesetzt werden, wenn, wie in diesem Fall, kein eigener Veranstaltungsraum vorhanden ist. Hierbei ließ sich feststellen, dass ein Veranstaltungszeitraum außerhalb der Öffnungszeiten der Bibliothek sinnvoll ist.

Abschließend lässt sich feststellen, dass ein Escape Room für Kinder eine Bereicherung des Angebots öffentlicher Bibliotheken darstellt, was die im Rahmen dieser Bachelorarbeit konzipierte und durchgeführte Veranstaltung zeigt. Aus diesem Grund werden die Spielmaterialien sowie eine Spielanleitung im Anhang dieser Arbeit von der Autorin unter der Creative Commons-Lizenz zur Verwendung durch andere Einrichtungen zur Verfügung gestellt. Diese stellen den geringfügig überarbeiteten Stand zur zweiten Veranstaltung dar. Mit Ausnahme des Puzzles der Grinsekatz können alle Rätsel problemlos auf andere räumliche Gegebenheiten übertragen werden. Dieses basiert auf dem Raumplan der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe und müsste für andere Räumlichkeiten angepasst werden, damit die Teilnehmenden den Weg zur Teeparty finden und dem Wunderland entkommen können.

## Literaturverzeichnis

4 Walls Escape (o.J.): Online Escape Room. Online unter <https://www.4walls-escape.de/> [Abruf am 09.11.2022]

Abt, Clark C. (1971): Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit. Köln: Kiepenheuer & Witsch

Beiser, Rudi (2020): Tee aus Kräutern & Früchten. Stuttgart: Kosmos

Benkowsky, Jutta (2022): [Escape Game in der Stadtbibliothek]. Gespräch mit Frau Jutta Benkowsky, Entwicklerin des Escape Games, durchgeführt von Pia Seifried am 01.09.2022

Carroll, Lewis (2015): Alice im Wunderland. Alice in Wonderland. Zweisprachige Ausgabe. Köln: Anaconda Verlag GmbH

Carroll, Lewis (2020): Alice im Wunderland. Mit zweiundvierzig Illustrationen von John Tenniel und einem Nachwort von Christian Enzensberger. 31. Auflage. Berlin: Insel Verlag

Crazy Games (2020): Crimson Room. Escape-Spiele. Online unter: <https://de.crazygames.com/spiele/crimson-room> [Abruf am 14.11.2022]

Döring, Sabine (1997): Lernen durch Spielen. Spielpädagogische Perspektiven institutionellen Lernens. Weinheim: Deutscher Studien Verlag

Dörner, Ralf; Göbel, Stefan; Effelsberg, Wolfgang; Wiemeyer, Josef (2016): Introduction. In: Dörner, Ralf; Göbel, Stefan; Effelsberg, Wolfgang; Wiemeyer, Josef (Hg.): Serious Games. Foundations, Concepts and Practice. Switzerland: Springer International Publishing, S. 1-34. Online unter [https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1_1)

DuPlessie, Matthew (2013): Go analogue (Reihe: TEDx Talks) [YouTube-Video]. Hochgeladen am 12.07.2013. Online unter <https://www.youtube.com/watch?v=tTcl5l0Wbzk> [Abruf am 18.11.2022]

Edeka Verlagsgesellschaft mbH, Egmont Ehapa Media GmbH, Gruner + Jahr GmbH, Panini Verlags GmbH, SUPER RTL Fernsehen GmbH & Co. KG (Hg.) (2021): Kinder Medien Monitor 2021. Online unter [https://kinder-medien-monitor.de/wp-content/uploads/2021/08/KiMMo2021\\_Berichtsband.pdf](https://kinder-medien-monitor.de/wp-content/uploads/2021/08/KiMMo2021_Berichtsband.pdf) [Abruf am 10.12.2022]

Escher-Schenschuck, Annamarie (2022): [Escape Rooms in der Stadtbibliothek]. Interview mit Frau Annamarie Escher-Schenschuck, Stellvertretende Bibliotheksleitung und Entwicklerin der Escape Rooms, durchgeführt von Pia Seifried am 03.11.2022

Exit Mania (2021): Die Geschichte der Live Escape Games - vom Computerspiel zum Trend. Online unter <https://www.exitmania.com/blog/die-geschichte-der-live-escape-games-vom-computerspiel-zum-trend> [Abruf am 02.11.2022]

Fragebogen zur Veranstaltung „Entkomme dem Wunderland“ (2022), Nr. 1-6, erhoben am 03.12.2022 von Pia Seifried

Grundschulkönig (2023): Logicals. Online unter <https://www.grundschulkoenig.de/mehr/raetsel/logicals/> [Abruf am 10.01.2023]

Hanke, Ulrike; Straub, Martina; Sühl-Strohmeier, Wilfried (2013): Informationskompetenz professionell fördern. Ein Leitfaden zur Didaktik von Bibliothekskursen. Walter de Gruyter GmbH: Berlin/Boston (Praxiswissen)

Hanke, Ulrike; Sühl-Strohmeier, Wilfried (2016): Bibliotheksdidaktik. Grundlagen zur Förderung von Informationskompetenz. Walter de Gruyter GmbH: Berlin/Boston (Bibliotheks- und Informationspraxis, Bd. 58)

Heckhausen, Jutta; Heckhausen, Heinz (Hg.) (2018): Motivation und Handeln. 5., überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer (Springer-Lehrbuch)

Huizinga, Johan (2019): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 26. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag

Karlsruhe (o.J.): Karlsruher Stadtteile und Ortsverwaltungen. Online unter <https://www.karlsruhe.de/stadt-rathaus/stadtteile-ortsverwaltungen> [Abruf am 04.01.2023]

Keller-Loibl, Kerstin (2014): Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit. 2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Bad Honnef: Bock + Herchen Verlag

Keller-Loibl, Kerstin; Brandt, Susanne (2015): Leseförderung in Öffentlichen Bibliotheken. Walter de Gruyter GmbH: Berlin u.a. (Praxiswissen)

Kommission der Europäischen Gemeinschaften (2000): Memorandum über Lebenslanges Lernen. Arbeitsdokument der Kommissionsdienststellen. Brüssel. Online unter [https://www.hrk.de/uploads/tx\\_szconvention/memmode.pdf](https://www.hrk.de/uploads/tx_szconvention/memmode.pdf) [Abruf am 10.12.2022]

Kommission des Deutschen Bibliotheksinstitutes für Kinder- und Jugendbibliotheken (1997): Bibliotheksarbeit für Kinder. Ein Positionspapier. Berlin: Deutsches Bibliotheksinstitut (dbi-materialien; 156)

Kosmos (o.J.): EXIT® - Das Spiel: Das mysteriöse Museum. Level: Einsteiger. Spiel. Online unter: <https://www.kosmos.de/spielware/spiele/familien spiele/9603/exit-das-spiel-das-mysterioese-museum> [Abruf am 18.11.2022]

Kreutzer, Prof. Dr. Ralf T. (2020): Medienkompetenz. In: Gabler Wirtschaftslexikon. Version vom 21.02.2020. Herausgegeben von Springer Gabler. Online unter <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/medienkompetenz-122191/version-373540> [Abruf am 28.12.2022]

Kreuztal (2021): Freizeit und Tourismus. Tourismus. Stadtinfo. Einwohner. Online unter <https://www.kreuztal.de/freizeit-und-tourismus/tourismus/stadtinfo/einwohner/> [Abruf am 14.11.2022]

Kreuztal (o.J.): Freizeit und Tourismus. Tourismus. Stadtinfo. Geografie. Online unter <https://www.kreuztal.de/freizeit-und-tourismus/tourismus/stadtinfo/geografie/> [Abruf am 14.11.2022]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021): KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-bis 13-Jähriger. Online unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020\\_WEB\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf) [Abruf am 28.11.2022]

Mekiska, Jens; Schenk, Bastian (2020): Escape @ home. Spannende Escape Room Szenarien im eigenen Zuhause entwickeln und spielen. Stuttgart: frechverlag

Mogel, Hans (2008): Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Heidelberg: Springer Medizin Verlag

Nicholson, Scott (2015): Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Online unter <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> [Abruf am 02.11.2022]

Parsons, Talcott (2012): Die Schulklasse als soziales System: Einige ihrer Funktionen in der amerikanischen Gesellschaft. In: Bauer, Ullrich; Bittlingmayer, Uwe H.; Scherr, Albert (Hg.) (2012): Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 103-124

Schwarzer, Gudrun (2018): Entwicklung des Denkens. In: Pinquart, Martin; Schwarzer, Gudrun; Zimmermann, Peter (2018): Entwicklungspsychologie - Kindes- und Jugendalter. 2., überarbeitete Auflage. Göttingen: hogrefe, S. 86-110

Rankin, Carolynn (Hg.) (2018): IFLA Guidelines for Library Services to Children aged 0-18. Entwickelt von der IFLA Library Services to Children and Young Adults Section. 2. Auflage. Online unter [https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ifla-guidelines-for-library-services-to-children\\_aged-0-18.pdf](https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ifla-guidelines-for-library-services-to-children_aged-0-18.pdf) [Abruf am 28.11.2022]

Scheller, Anne (2020): Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen. Themenwahl, Erstellung und Ablauf mit praktischen Beispielen in der Sekundarstufe I. Hamburg: Persen Verlag

Scrap (2020a): About Scrap. Online unter <https://realescapegame.com/about/> [Abruf am 07.11.2022]

Scrap (2020b): The history of real escape games. Escaping into our past to prepare for the future. Online unter <https://realescapegame.com/blog-page-02/> [Abruf am 07.11.2022]

Seefeldt, Jürgen; Syré, Ludger (2017): Portale zu Vergangenheit und Zukunft. Bibliotheken in Deutschland. 5., überarbeitete und erweiterte Auflage. Hildesheim: Georg Olms Verlag

Skepenat, Johanna (2019): Gesamtschüler entwickeln Escape-Game. In: RP online vom 19.03.2019. Online unter [https://rp-online.de/nrw/staedte/langenfeld/langenfeld-schue-ler-entwickeln-escape-game\\_aid-37547643](https://rp-online.de/nrw/staedte/langenfeld/langenfeld-schue-ler-entwickeln-escape-game_aid-37547643) [Abruf am 07.11.2022]

Stadt Langenfeld (o.J.): Zahlen, Daten, Fakten. Online unter <https://www.langenfeld.de/Startseite/Aktuelles-und-Information/Unsere-Stadt/Zahlen-Daten-Fakten.htm?> [Abruf am 07.11.2022]

Stadtbibliothek Karlsruhe (2022a): Über uns. Online unter <https://stadtbibliothek.karlsruhe.de/service/ueber-uns> [Abruf am 04.01.2023]

Stadtbibliothek Karlsruhe (2022b): Kinder- und Jugendbibliothek im Prinz-Max-Palais. Online unter <https://stadtbibliothek.karlsruhe.de/standorte/kinder-und-jugendbibliothek-im-pmp> [Abruf am 04.01.2023]

Stadtbibliothek Kreuztal (o.J.): Aktuelles. Regelmäßige Veranstaltungen. Escape Room (für Kinder und Erwachsene). Online unter: <https://www.stadtbibliothek-kreuztal.de/aktuelles/regelmaessige-veranstaltungen/2/> [Abruf am 14.11.2022]

Stadtbibliothek Langenfeld (o.J.): Veranstaltungen. Escape Game - Quizzen in der Stadtbibliothek. Online unter <https://stadtbibliothek.langenfeld.de/Veranstaltungen.htm/Veranstaltungen/Escape-Game-Quizzen-in-der-Stadtbibliothek.html?cat=3195> [Abruf am 07.11.2022]

Stangl, Werner (2022a): Spiel. In: Online Lexikon für Psychologie & Pädagogik. Version vom 10.12.2022. Herausgegeben von Werner Stangl. Online unter <https://lexikon.stangl.eu/18874/spiel> [Abruf am 10.12.2022]

Stangl, Werner (2022b): prosoziales Verhalten. In: Online Lexikon für Psychologie & Pädagogik. Version vom 27.12.2022. Herausgegeben von Werner Stangl. Online unter <https://lexikon.stangl.eu/4226/prosoziales-verhalten> [Abruf am 27.12.2022]

Stuckenhoff, Wolfgang (1978): Rollenspiel in Kindergarten und Schule. Paderborn: Ferdinand Schöningh (Neue Reihe Pädagogik)

Technische Universität Braunschweig (o.J.): Lost in Antarctica. Serious Game zum Erlernen der Informationskompetenz. Online unter <https://www.tu-braunschweig.de/wi2/forschung/lia> [Abruf am 18.11.2022]

Thomsen, Bo Stjerne (2022): Foreword. In: Zosh, Jennifer M.; Hassinger-Das, Brenna; Laurie, Margaret (2022): Learning Through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood. [White Paper]. Herausgegeben von The Lego Foundation. Online unter [https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs\\_white\\_paper\\_008-digital-version.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf) [Abruf am 10.01.2023]

Ulich, Michaela (2003): Literacy - sprachliche Bildung im Elementarbereich. In: Kindergarten heute, Jg. 33, H. 3, 2003, S. 6-18

Westermann Gruppe (2022): LÜK – DAS Lernspiel. Online unter <https://www.westermann.de/eltern-und-schuelerinnen/grundschule/luek/> [Abruf am 10.12.2022]

Zosh, Jennifer M.; Hassinger-Das, Brenna; Laurie, Margaret (2022): Learning Through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood. [White Paper]. Herausgegeben von The Lego Foundation. Online unter [https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs\\_white\\_paper\\_008-digital-version.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf) [Abruf am 10.01.2023]



## Anhang

### Transkript des Experteninterviews

*Interview mit Frau Annamarie Escher-Schensschuk, Stellvertretende Bibliotheksleitung und Entwicklerin der Escape Rooms, zum Thema „Escape Rooms in der Stadtbibliothek“, durchgeführt von Pia Seifried am 03.11.2022*

Seifried: Ich würde gerne mit der ersten Frage beginnen, wie die Escape Rooms entstanden sind. Ich habe dazu einen Blogbeitrag gelesen und würde zudem gerne wissen, ob es den ersten Escape Room zur Nacht der Bibliotheken 2017 noch gibt.

Escher-Schensschuk: Wir haben überlegt, was wir für Veranstaltungen für die Nacht der Bibliotheken machen können, und zu dem Zeitpunkt gab es noch nicht so viele Escape Rooms. 2017 war das ja noch nicht so ein großes Thema und da dachten wir uns, dass wir mal etwas ganz Besonderes machen wollen. Wir haben den Escape Room damals tatsächlich noch ein bisschen weiterentwickelt, wir haben ihn übersetzen lassen auf Arabisch, Rumänisch, haben ihn selbst auf Englisch übersetzt. Und den gibt es theoretisch auch noch, wir machen ihn nur eigentlich nicht mehr.

Seifried: Okay, warum machen Sie ihn nicht mehr? Weil es schon so viele andere jetzt gibt?

Escher-Schensschuk: Genau, das ist ein genereller Escape Room, der hat weniger Story und auch kein Thema, deswegen zieht der nicht so.

Seifried: Und wie kam es zu den anderen Escape Rooms?

Escher-Schensschuk: Wir haben dann irgendwann gesagt, wir wollen mal was anderes machen, dann hatten wir zwischendurch einen Weihnachts-Escape Room, der dann eben immer nur an Weihnachten lief und dann dachten wir uns, wir nehmen nochmal ein anderes Thema. Dann kam Harry Potter, weil das immer Thema bei den Kindern und Jugendlichen ist. Und so ist das dann immer weiter gegangen. Wir hatten Leute, die haben alle Escape Rooms gemacht und wollten dann noch mehr machen.

Seifried: Das zeigt ja dann auch, dass es sehr gut ankommt. Ich wollte noch fragen, wie die Escape Rooms ablaufen. Und vielleicht können sie dann die Unterfragen auch während dessen beantworten, denn sie haben ja auch viele verschiedene. Ich erwarte natürlich nicht jeden detailliert zu erfahren, aber vielleicht können Sie mir einen beispielhaft beschreiben?

Escher-Schensschuk: Also unsere Escape Rooms laufen unterschiedlich ab. Wenn wir jetzt den Harry Potter Escape Room mal als Beispiel erläutern, dann fangen die Kinder und Jugendlichen damit an, dass sie ein Video bekommen, was wir damals gedreht haben, wo ein Todesser in die Bibliothek kommt. Das ist dann eine Kollegin mit langem Mantel und Fake Zauberstab, der den Zeitumkehrer klaut und wir haben so eine kleine McGonagall Funko-Figur, die er umschmeißt. Ja und dann läuft er mit seinem Zeitumkehrer weg in eine Richtung, in die die Kinder dann gehen müssen. Und dann folgen sie

diesem Todesser und ziehen sich dadurch durch verschiedene Stationen, die sie durch die ganze Bibliothek führen. Sie sind also nicht in einem Raum eingesperrt, bis sie dann schlussendlich unten ankommen und einen Tresor öffnen in dem der Zeitumkehrer drin ist, dann gehen sie runter und wir ändern oben alles, sodass McGonagal wieder da ist und die Zeit zurückgedreht wurde. Wir haben allerdings auch andere Escape Rooms, wo sie in einem Raum eingesperrt sind. Wir haben auch nicht lineare, also wir haben halt ganz unterschiedliche. Wir haben welche die mehr wie eine Rallye ablaufen oder welche, die man halt komplett machen kann und dann alles zusammensetzen kann oder die man in jeder Reihenfolge machen kann.

Seifried: Und ist es dann noch unterschiedlich von den Zielgruppen, ob es jetzt eine Rallye ist oder in abgeschlossenen Raum?

Escher-Schenkschuk: Mit den Zielgruppen hat das eher weniger zu tun. Es war eher so, wir haben jetzt so viele gemacht, die eine Rallye sind, wir machen jetzt mal wieder einen, der anders ist. Aber zum Beispiel der drei Fragezeichen, drei Ausrufezeichen ist in einem Raum. Wir haben einen Tatort Escape Room, der ist sozusagen an Ort und Stelle, wo man alles auf einem Haufen hat. Das war einfach nur um ein bisschen andere Sachen mit reinzubringen.

Seifried: Ja, es ist schon cool, wenn es in einem Raum ist, aber wahrscheinlich ist es in der Bibliothek auch ein bisschen schwierig umzusetzen, weil dann muss man den Raum für alle anderen sperren. Oder haben Sie da einen extra Veranstaltungsraum dafür?

Escher-Schenkschuk: Wir haben tatsächlich einen Veranstaltungsraum, der ist natürlich aber auch nicht immer frei. Und da sind zwei Fluchttüren.

Seifried: Wobei, in einem Escape Room von kommerziellen Anbietern ist ja auch so, dass man die Türen auch selbst öffnen kann. Das ist dann so ähnlich.

Escher-Schenkschuk: Ja, wir lassen die Kinder meistens alleine und die sind dann meistens so zwischen acht und zwölf, würde ich sagen. Und die haben halt dieses Verständnis teilweise nicht, dass sie die Tür einfach nicht aufmachen dürfen oder so, dass sie sich denken müssen, dass die Tür zu ist. Wir hatten dann auch schon welche, die sind dann einfach da durchgegangen oder haben versucht Sachen abzureißen und so. Ja, deswegen.

Seifried: Achso, da ist dann kein Mitarbeiter oder Mitarbeiterin in dem Raum mit drin?

Escher-Schenkschuk: Nicht unbedingt. Wir machen es manchmal so, dass wir die Tür angelehnt lassen, wenn die Eltern mit drin sind, dass wir dann ab und zu mal gucken können. Aber meistens lassen wir sie dann alleine und irgendwann kommen sie dann raus und wir gucken einfach immer wieder.

Seifried: Also wenn sie irgendwelche Hinweise bräuchten oder so, das würde dann nicht gehen?

Escher-Schenkschuk: Deswegen gucken wir ab und zu mal. Alle zehn Minuten gucken wir mal rein. Wie sieht es aus? Wie weit seid ihr? Und wenn wir dann merken, es geht nicht, dann geben wir auch Hinweise.

Seifried: Sie haben ja schon angesprochen, dass ein Video verwendet wird, aber benutzen Sie auch andere Digitalgeräte wie Tablets oder so?

Escher-Schenkschuk: Bei dem Harry Potter benutzen wir tatsächlich ein Tablet und sagen wir, wir benutzen Actionbound und wir benutzen natürlich auf gar keinen Fall Biparcour für diesen Escape Room. Und führen sie dann durch eine Rallye durch, wo sie dann QR-Codes haben, die sie einscannen müssen. Bei dem Harry Potter Escape Room. Aber das ist der einzige, wo wir tatsächlich ein Tablet benutzen. Wir hatten das früher so als Mischung, weil wir noch ein Quiz mit draufhatten. Aber es war einfach einfacher, komplett das Tablet zu benutzen.

Seifried: Ich hatte schon ein anderes Interview mit der Stadtbibliothek Langenfeld und die machen das nur mit dem Biparcour. Und ich wollte das für meinen aber nicht verwenden, weil das ja dann schon mehr wie eine Rallye ist und weniger wie ein Escape Room.

Escher-Schenkschuck: Ja, das stimmt.

Seifried: Können Sie noch bisschen was dazu sagen, welche Rätselarten verwendet werden? Sind es so klassische wie Sudoku oder Rebus?

Escher-Schenkschuck: Wir haben auch Sudokus dabei. Ein Quiz haben wir, sie müssen teilweise im OPAC suchen und kriegen bestimmte Zahlen raus, die dann Schlösser öffnen. Sie müssen einem Kompass folgen. Suchspiele haben wir, Puzzle haben wir mit drinnen. Wie heißt es denn? Wort-Konvertierungen mit Freimaureralphabet und so etwas.

Seifried: Und wie viele Rätsel sind es dann circa in einem Raum?

Escher-Schenkschuck: Wir sagen meistens, dass wir irgendwas zwischen sieben und neun Stationen sozusagen haben, die dann immer ein einzelnes Rätsel haben.

Seifried: Okay, ich finde es auch so schwierig abzuschätzen, wie viel Zeit die dann dafür brauchen. Ich glaube, ich habe jetzt auch sieben Stationen.

Escher-Schenkschuck: Das ist auch super schwierig. Wir hatten schon Gruppen, das ist dann auch durch alle Altersgruppen durch, da sieht man gar keinen Zusammenhang. Manchmal brauchen die 20 Minuten, manchmal brauchen die zwei Stunden. Das längste, was wir hatten, waren wirklich zwei Stunden, durchschnittlich 45 Minuten, weil die irgendwo immer hängen bleiben aber die bleiben immer irgendwo anders hängen.

Seifried: Okay, dann kann man ja gar nicht generell sagen, wo man was verändern müsste. Und Sie machen sie jetzt quasi auf Anfrage, wenn jemand auf die Seite kommt oder irgendwie anders davon gehört hat?

Escher-Schensschuck: Wir haben das manchmal so, dass wir sagen okay, es ist jetzt die und die Veranstaltung, der große Tag, dann bieten wir jetzt einen Escape Room an. Das Problem, das wir dabei festgestellt haben, ist, dass es super schwierig ist, wenn die sich nicht kennen. Also, wir haben es in den Ferien gehabt. Und die brauchen viel länger. Die kriegen es nicht hin, vernünftig miteinander zu arbeiten. Das wäre natürlich auch eine interessante pädagogische Maßnahme, die zusammenarbeiten zu lassen mit fremden Kindern. Aber es macht einfach allen mehr Spaß, wenn die als Gruppe kommen und sich schon kennen. Und deswegen machen wir es wirklich überwiegend halt auch auf Anfrage, wie für Kindergeburtstage. Viel nachdem wir Werbung gemacht haben, dass Familien kommen und das machen.

Seifried: Das ist auch interessant zu erfahren. Und können Sie noch was dazu sagen, wie die unterschiedlichen Altersgruppen und Zielgruppen sich unterscheiden? Sie haben ja auch welche für Erwachsene.

Escher-Schensschuck: Genau, wir haben einen der spezifisch für Erwachsene ist, das hat allerdings mehr was mit der Thematik zu tun, weil die Schwierigkeit von Escape Rooms eigentlich für alle geeignet ist. Also wir haben schon eine Gruppe von vier Frauen gehabt, die sich durch jeden einzelnen Escape Room durchgearbeitet hat. Und es war unwesentlich schwieriger. Wir haben einen Escape Room der ab 8 ist, das ist der Star Wars Escape Room, generell sind die allerdings alle ab 10 oder 12 und es kriegen die auch alle hin. Bei einigen geben wir eben mehr Tipps und bei einigen weniger Tipps.

Seifried: Und haben Sie sich vorher überlegt, ob Sie eine spezielle Zielsetzung damit erreichen wollen?

Escher-Schensschuck: Wir versuchen eigentlich immer so ein bisschen, die Bibliothek auch vorzustellen dadurch, also wir schicken sie durch verschiedene Bereiche, lassen sie im Katalog recherchieren, wir zeigen ihnen das und das ist da. Zum Beispiel an einer Stelle müssen sie ein Buch finden, dass nur mit einer Signatur angegeben ist, dass heißt sie müssen nach oben gehen und lernen, wie unsere Systematik funktioniert. Aber schlussendlich ist es überwiegend eigentlich Spaß. Wo sie zusammen Teamwork lernen sollen und die Bibliothek nochmal auf eine andere Art und Weise kennenlernen.

Seifried: Ja, es darf ja auch mal was zum Spaß sein. Können Sie noch etwas dazu sagen wie erfolgreich die Escape Rooms bisher waren und was die Teilnehmenden gesagt haben?

Escher-Schensschuck: Wir machen total viele Escape Rooms, die werden auch immer sehr sehr gut angenommen, das Feedback war gut, wir hatten bisher eigentlich noch nie negative Sachen, also einige sagen es ist zu schwer, es ist zu leicht, aber das ist ganz unterschiedlich. Und je mehr wir die Escape Rooms bewerben, desto mehr haben wir natürlich auch, also es wird schon gut angenommen.

Seifried: Aber es dauert ja bestimmt auch seine Zeit, bis man einen neuen entwickelt.

Escher-Schenkschuck: Ja das waren ursprünglich nur die Frau Völkel, Frau Herrman und ich. Wir haben jetzt aber auch schon andere Kolleginnen die auch schon Escape Rooms entwickelt haben, einfach damit wir ein größeres Angebot haben.

Seifried: Zum Schluss wollte ich noch fragen, ob Sie noch irgendwelche Tipps für mich haben, weil ich ja auch gerade einen Escape Room konzipiere?










Escher-Schenkschuck: Also ich kann empfehlen, dass man ihn von irgendjemand einmal durchmachen lässt. Das war das, was wir beim ersten Mal nicht gemacht haben und dann halt immer wieder erkennen mussten, dass was einem selber total logisch erscheint für andere eben gar nicht logisch ist. Dass ist das, was wir gelernt haben. Und es macht mehr Spaß, wenn man richtige Requisiten hat oder wenn Boxen schön aussehen. Wir upgraden jetzt gerade unsere Escape Rooms von Plastikboxen auf Holz, das führt einfach zu mehr Spaß und dass man mehr drin ist.

Seifried: Auch so dass die Gegenstände zum Thema passen?

Escher-Schenkschuck: Genau, ja.

Seifried: Dann wäre ich fertig. Vielen Dank, die Informationen kann ich gut verwenden für meine Bachelorarbeit. Dann wünsche ich Ihnen noch einen schönen Tag!

## Fragebogen

Der Escape Room hat mir Spaß gemacht.	  
Ich habe mich als Teil des Teams gefühlt.	  
Ich habe an den Rätseln mitgearbeitet, auch wenn ich nicht immer die Antwort wusste.	  
Ich habe meine Ideen und Lösungen mit der Gruppe geteilt.	  
Die Rätsel waren gut zu lösen.	  
Besonders gut gelungen ist mir das:	
Beim nächsten Mal möchte ich dies anders/besser machen:	
Das fand ich gut:	
Das fand ich nicht so gut:	
Das war mein Lieblingsrätsel:	

## Feedback der Bibliotheksleiterin



Stadt Karlsruhe, 76124 Karlsruhe, Stadtbibliothek

Frau  
Pia Seifried

**Kulturamt**  
Stadtbibliothek

Kinder- und Jugendbibliothek  
im Prinz-Max-Palais  
Karlsruhe  
76133 Karlsruhe  
Sachbearbeitung: Ulrike Auer

13. Dezember 2022

### Feedback zur Escape-Room-Veranstaltung "Entkomme dem Wunderland"

Frau Pia Seifried hat am 3.12.2022 eine Escape-Room-Veranstaltung in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe durchgeführt, die Grundlage ihrer Bachelor-Arbeit ist. Frau Seifried stellte Ende August ein sorgfältig erarbeitetes erstes Konzept ihrer Veranstaltungsidee vor, das sie dann an die örtlichen Gegebenheiten angepasst und durch neue Ideen, z.T. nach einem Testlauf erworben, verbessert und konkretisiert hat. Ihre Vorbereitungen und die Information der Mitarbeiterin / des Mitarbeiters waren sehr genau und ausführlich, sodass die Veranstaltung von allen Beteiligten gut begleitet werden konnte.

An der Veranstaltung nahmen 6 Kinder teil, denen die verschiedenen Rätsel großen Spaß gemacht haben. Nur selten musste ein kleiner Hinweis zur Hilfe gegeben werden.

Mögliche Änderungen bei weiteren Escape Room-Veranstaltungen:

1. Da 2 Rätsel relativ schnell gelöst wurden, könnte man mehr Lösungsmöglichkeiten anbieten:  
Zum Hutmacher-Rätsel: das hatten die Kinder ja sehr schnell gelöst. Evtl. einen längeren Text nehmen und den in mehr als 4 Teile schneiden.  
Zum Haselmaus-Rätsel: Vielleicht mehr Begriffe zusammensetzen lassen, die nicht in den Text gehören, aber durch ihre Länge relativ schnell als nicht passend zu erkennen sind, z.B. Zucker, Tasse, Kekse, Milch. Man braucht dann mehr Scrabble-Steine und mehr Gegenstände.

2. Evtl. könnte man in der Bibliothek auch „falsche Hinweise“ anbringen, die thematisch passen, aber keine Lösungen bieten, z.B. die Bücher über Alice im Wunderland auf einem Tisch auslegen mit Zetteln: "Schau mal, wie unterschiedlich dick die Bücher sind, wie verschieden die Bilder, welche Illustratoren, o.ä." Oder freie Bilder aus dem Internet auf Din A 4 ausdrucken und an verschiedenen Regalen aufhängen.

Frau Seifried hat sofort guten Kontakt zu den beteiligten Kindern gehabt, sie selbständig agieren lassen, aber auch gut gesehen, wann ein kleiner hilfreicher Hinweis nötig war. Insgesamt war es eine gelungene Veranstaltung, die wir gerne wiederholen werden. Die ausführlichen Anleitungen, die Frau Seifried erarbeitet hat, sichern das Gelingen.

Ulrike Auer  
Leiterin der Jugendbibliothek Karlsruhe

## Thesenpapier

*Erstellt von Alicia Schneider und Pia Seifried zur Lehrveranstaltung „Erlebnispädagogische Methoden in Literatur-, Medien- und Theaterpädagogik“ [Sommersemester 2022]*

Teamname:	Format:	Werk:
<b>Hasenfreundinnen</b>	<b>Escaperoom</b>	<b>Alice im Wunderland</b>

### Zielgruppendefinition

Alter:	Mindestens zehn Jahre alt / 5. Klasse
Schulform:	Weiterführende Schule
Gruppengröße:	Drei Gruppen á zehn Schüler*innen
Lese-phase:	Vor Lesebeginn

### Pädagogische Zieldefinition

- Kreativer Einstieg in die Lektüre, der Neugierde weckt
- Teambuilding innerhalb des Klassenverbandes
- Freude am gemeinsamen Rätsel lösen (Bibliothek macht Spaß!)

### Escaperoom im Bibliotheksbetrieb

- Außerhalb der Öffnungszeiten, da der Escaperoom in der Bibliothek verteilt ist
- Veranstaltungen für Schüler\*innen finden häufig zu den Schließzeiten statt
- Der Betrieb des Escaperooms soll keine andere Nutzer\*innen stören
- Der Escaperoom ist innerhalb der Bibliothek auf verschiedene Stationen verteilt, welche mit kleinen Hasenfiguren gekennzeichnet sind
- "Kräuterküche": Treffpunkt der Gruppen vor jedem Wechsel

### Konzeptioneller Aufbau/ Storytelling

Rolle der Teilnehmer*innen:	Freund*innen des Hasen
Mission:	Beruhigungstee für den Hasen brauen
Inhaltlicher Schwerpunkt:	Teeparty mit Märzhase, Haselmaus und Hutmacher
Gegenspieler*in:	Die Zeit (60 Minuten)
Ziel:	Pünktlich zur Teeparty alle Zutaten für den Tee finden
Bewertungssystem:	Teilnehmer*innen erhalten Zutat, wenn Rätsel richtig gelöst. Bei falscher Lösung werden Hinweise gegeben. Das Endrätsel ist richtig gelöst, wenn die Zutaten sinnvoll kombiniert wurden.

### Dramaturgischer Aufbau

1. Vorraum (z.B. Eingangsbereich der Bibliothek) während des Intros:

*"Hey, seid ihr auch zur Teeparty beim Märzhasen eingeladen? Ich hoffe ja, dass es ihm heute besser geht als sonst. Er ist in letzter Zeit sehr gestresst. Ich habe eine Idee: Wollen wir ihm nicht vielleicht eine Freude machen und ihm einen Tee zur Entspannung mitbringen? Das würde ihm sicher guttun. Dann lasst uns mal schauen, wo wir die ganzen Zutaten dafür finden können."*

2. Finden der verschiedenen Stationen als Hauptraum:

- Drei Stationen gekennzeichnet mit unterschiedlich farbigen Hasenfiguren
- Rätsel 1: Buchstabenangeln mit der Haselmaus
- Rätsel 2: Tanz des Hutmachers
- Rätsel 3: Logikrätsel mit dem Märzhasen



→ Gruppen wechseln sich jeweils an den Stationen ab

3. Showdown: Endrätsel, Outro und Reflexion des Spiels:

→ Endrätsel: Labyrinth zur Teeparty und Tee zusammenstellen

*“Jetzt, wo wir die Zutaten haben, können wir den Tee brauen. Nach dem ganzen Aufruhr haben nicht nur der Märzhase, sondern auch wir uns den ordentlich verdient. Wer möchte eine Tasse?”*

→ Reflexion: *“Wie fandet ihr den Escaperoom? Was waren Herausforderungen für euch? Habt ihr Lust bekommen das Buch zu lesen?”*

## Spielanleitung

### Entkomme dem Wunderland!

Ein Escape Room für Kinder ab 10 Jahren

Ihr seid dem weißen Kaninchen gefolgt, den Kaninchenbau hinunter und ins Wunderland hinabgefallen. Doch wie kommt ihr da bloß wieder hinaus? Findet die versteckten Hinweise und löst die Rätsel von Hutmacher, Märzhase und Haselmaus, um rechtzeitig zur Teezeit aus dem Wunderland zu entkommen.

### Rahmendaten

Gruppengröße:	max. 6 Teilnehmer*innen
Alter:	Ab 10 Jahren
Gruppenart:	Veranstaltung mit Anmeldung, gemischte Gruppe
Zeitraumen:	90 Minuten

### Zielsetzung

- Soziale, persönliche und methodische Kompetenzen trainieren
- Leseförderung, Vermittlung von Informationskompetenz
- Spaß am gemeinsamen Rätsel lösen

### Escape Room im Bibliotheksbetrieb

- Außerhalb der Öffnungszeiten
- Der Escape Room ist innerhalb der Bibliothek auf 6 Stationen verteilt: Weißes Kaninchen, Märzhase, Hutmacher, Haselmaus, Kräuterküche, Teeparty
- 2 Mitarbeitende werden zur Begleitung der Gruppe und zum Geben von Hinweisen benötigt

### Storytelling

Rolle der Teilnehmenden:	Kinder, die im Wunderland gelandet sind
Aufgabe:	Einen Tee zusammenmischen und trinken, um aus dem Wunderland zu entkommen
Inhaltlicher Schwerpunkt:	Teeparty mit Märzhase, Haselmaus und Hutmacher
Gegenspieler*in:	Die Zeit (60 Minuten)
Ziel:	Pünktlich zur Teeparty alle Zutaten für den Tee finden, diese richtig kombinieren und den Weg zur Teeparty finden



Materialbedarf:

- Rätselaufgabenblätter, Hinweiskarten, zugehörige Spielchips
- Teezutaten, bereits in der richtigen Menge abgewogen und in Tütchen verpackt
  - 10g Zitronenverbene, 10g Melisse, 7,5g Fenchel, 7,5g Pfefferminze, 7g Ringelblumenblüten, 4g Sonnenblumenblüten, 4g Kornblumenblüten
  - 2 Zutaten extra, z.B. Hagebutte und Lavendel
- Scrabble-Spiel, Buch: „Tee aus Kräutern & Früchten“ von Rudi Beiser
- Verschiedene Gegenstände: Teekanne, weitere wie z.B. Keksdose, Zuckerdose, Taschenuhr, Flasche, Schüssel, Marmeladenglas
- Außerdem: Hüte, Stifte und Papier, 3 Kisten mit Zahlenschlössern, Schüssel mit Rührlöffel, Teelöffel, Teefilter, Tassen, Grinsekatz-Mütze, Briefumschlag, Wasserkocher, Gummibärchen
- Dekoration

Ablauf**Begrüßung**

Ort: Thekenbereich

„Hallo zusammen und willkommen bei unserem Escape Room! Bevor wir anfangen, wollte ich fragen, ob schon jemand so etwas mal gespielt hat? [Kinder erzählen]“

Bei uns in der Bibliothek läuft das so ab, dass wir verschiedene Stationen aufgebaut haben, an denen Rätsel gelöst werden müssen. Und erst wenn alle Rätsel gelöst sind, ist das Spiel gewonnen. Es ist ganz wichtig, dass ihr im Team arbeitet und euch alles genau anschaut, denn überall können Hinweise versteckt sein. Und wie bei einem richtigen Escape Room gibt es bei uns natürlich auch eine Handlung, um die sich das Spiel dreht. Wer kennt denn alles „Alice im Wunderland“? [Kinder erzählen]

Bei unserem Escape Room kommen einige Charaktere aus dem Wunderland vor und vor allem eine Szene, die Teeparty mit dem Märzhasen, dem Hutmacher und der Haselmaus. Es wird so ablaufen, dass ihr erstmal allein überlegt, wie ihr die Rätsel lösen könnt. Wenn ihr aber mal nicht weiterwisst, könnt ihr uns immer nach Tipps und Hinweisen fragen.

Alles klar oder habt ihr noch Fragen? Dann würde ich sagen wir starten einfach mal.“

Textausschnitt vorlesen:

1. Kapitel von „Alice im Wunderland“, bis sie den Kaninchenbau hinunterfällt

„Und wie Alice seid auch ihr den Kaninchenbau hinuntergefallen und im Wunderland herausgekommen. Den Kaninchenbau hinauf könnt ihr nicht mehr. Gibt es noch einen anderen Ausweg? Tja, das müsst ihr schon selbst herausfinden. Aber beeilt euch... ihr habt eine Stunde Zeit, bis der Ausweg verschlossen wird und ihr für immer im Wunderland gefangen bleibt.“



## 1. Weißes Kaninchen: Decodier-Rätsel

Ort: Thekenbereich

Vorbereitet liegen hier:

- Drei codierte Einladungskarten
- Decodierhinweis
- Stifte und Papier
- Lageplan der Bibliothek

Einladung zur Teeparty

♡-lich willkommen im Wunderland! Um zu entkommen, müsst ihr einen Tee brauen. Die Zutaten erhaltet ihr bei Märzhase, Hutmacher und Haselmaus. Schafft ihr es in einer Stunde den Tee in der Kräuterküche zusammenzustellen und den Weg zur Teeparty zu finden? Viel Erfolg!

Aufgabe: Die Kinder decodieren die Einladung und finden heraus, was ihre Mission ist und was sie als nächstes tun sollen. Der Lageplan verrät ihnen, wo sich die Stationen befinden. Es ist egal, ob sie bei Märzhase, Hutmacher oder Haselmaus beginnen.

## 2. Märzhase: Logikrätsel

Ort: Tisch in der Sachbuchecke

Vorbereitet liegen hier:

- Rätselaufgabenblatt
- Spielchips Märzhase, Hutmacher, Haselmaus und Alice
- Silberne verschlossene Kiste, welche drei Teezutaten enthält (Code: 1 – 3 – 2)

Aufgabe: Wer sitzt wo? – An einem Tisch stehen vier leere Stühle, die Kinder müssen mithilfe von Hinweisen, die im Text versteckt sind, herausfinden wie die richtige Sitzordnung ist. Vier Chips mit Abbildungen der Charaktere können auf die Stühle gelegt werden. Auf der Rückseite der Chips sind Teetassen abgebildet. Zusammengezählt und richtig sortiert ergeben sie den Code. Die Kinder erhalten drei Teezutaten.

## 3. Hutmacher: Texträtsel

Ort: Manga Sofa

Vorbereitet liegen hier:

- Hutmacher-Textausschnitt in vier Teilen und drei Textausschnitte, die nicht dazugehören, versteckt unter Hüten
- Schwarze verschlossene Box, welche drei Teezutaten enthält (Code: 8 – 1 – 5)



Textausschnitt:

„Stell dir zum Beispiel einmal vor, es ist acht Uhr morgens, und gleich beginnt die Schule: nur ein Wort in sein Ohr gewispert, und schon sausen die Zeiger wie im Fluge rundum – ein Uhr! Zeit zum Mittagessen!“ „Das wäre freilich wunderbar“, sagte Alice nachdenklich, „nur dann hätte ich doch noch gar keinen Hunger!“

„Vielleicht nicht gleich“, sagte der Hutmacher. „aber du könntest es ja ein Uhr sein lassen, solange du wolltest.“

„So macht ihr es wohl hier?“ fragte Alice.

Der Hutmacher schüttelte wehmütig den Kopf. „Ach nein!“ antwortete er. „Ich habe mich im letzten Frühjahr mit der Zeit zerstritten. [...] Seit diesem Tag“, fuhr der Hutmacher in kläglichem Ton fort, erfüllt er mir keine einzige Bitte mehr, und es bleibt immer fünf Uhr.“ Alice kam die Erleuchtung. „Sind vielleicht deswegen so viele Teesachen gedeckt?“ fragte sie.

„Allerdings“, seufzte der Hutmacher; „es ist ständig Zeit zum Fünf-Uhr-Tee, und zum Abspülen kommen wir nie.“

aus: Alice im Wunderland von Lewis Carroll. 31. Auflage 2020. Insel Verlag Berlin, S.73-75.

**Aufgabe:** Die Kinder müssen die Textteile finden, herausfinden welche zur Geschichte gehören und diese in die richtige Reihenfolge bringen. Die Uhrzeiten im Text (8 Uhr, 1 Uhr, 5 Uhr) ergeben den Code und öffnen das Zahlenschloss. Die Kinder erhalten drei Teezutaten.

#### 4. Haselmaus: Buchstaben Sortierrätsel

Ort: Lesetreppe

Vorbereitet liegen hier:

- Scrabble Buchstaben für die Begriffe ZUTATEN, TEE, WUNDERLAND, TEEKANNE
- Rätselaufgabenblatt mit Begriff HASELMAUS bereits gelegt
- Verschiedene Gegenstände, die mit Scrabble-Buchstaben gefüllt sind:
  - Z.B. Keksdose, Zuckerdose, Taschenuhr, Flasche, Schüssel, Marmeladenglas
  - Außerdem eine Teekanne, in der der Hinweis versteckt ist: „Kombiniert Herz, Karo, Pik und das Schloss öffnet sich“
- Blaue verschlossene Box mit drei Teezutaten (Code: 2 – 1 – 4)

**Aufgabe:** Die Scrabble-Buchstaben müssen zu Begriffen gelegt werden, die in den Lückentext auf dem Rätselaufgabenblatt passen: Um die ZUTATEN für den TEE zu finden und aus dem WUNDERLAND zu entkommen, schaut mal in der TEEKANNE. In der Teekanne wiederum befindet sich ein Hinweis, welche Scrabble Buchstaben bzw. deren Zahlenwert den Code ergeben, um das Schloss zu öffnen. Die Kinder erhalten drei Teezutaten.

#### 5. Kräuterküche: Teerätsel

Ort: Tisch bei den Spielen



Vorbereitet liegen hier:

- Zwei Hinweiskarten
- Buch von Rudi Beiser „Tee aus Kräutern & Früchten“ mit Seitenmarkierung: „Trink mich, um aus dem Wunderland zu entkommen“
- Schüssel mit Rührlöffel
- 6 Tassen mit jeweils einem Teefilter und einem Teelöffel

Aufgabe: Nachdem sie an den vorigen Stationen alle Teezutaten erhalten haben, können die Kinder nun den Tee mischen. Dazu dient das Buch. Einerseits steht hier das Rezept, andererseits finden sie damit heraus, um welche Kräuter und Früchte es sich bei den gesammelten handelt. Diese sind mit den entsprechenden Seitenzahlen markiert. Nur 7 kommen in den Tee, 2 sind zu viel (Hagebutte und Lavendel). Der Tee wird in einer großen Schüssel gemischt und ein Löffel in je einen Teefilter gegeben.

### **6. Grinsekatze: Puzzle**

Ort: Start in der Kräuterküche, dann bei der Grinsekatze und in der Bibliothek verteilt

Vorbereitet liegt hier:

Ein Umschlag, auf dem steht: „Erst öffnen, wenn der Tee fertig gemischt ist!“ unter einer Grinsekatze-Mütze

Aufgabe: Die Kinder finden die Mütze und öffnen den Umschlag. Darin befinden sich sechs Puzzleteile, beschriftet mit einer Signatur. Die Kinder sollen das jeweilige Buch mit der Signatur suchen, darin versteckt sind die richtigen Puzzleteile. Die Kinder puzzeln mit den gefundenen Teilen den Plan der Bibliothek zusammen, nehmen ihre Teebeutel und Tassen und folgen dem Weg der Pfotenspuren, welche zum Kinderzimmer führen.

### **7. Teeparty: Schluss**

Ort: Kinderzimmer

Vorbereitet liegen hier:

- Wasserkocher
- Gummibärchen
- Evtl. Sitzkissen
- „Alice im Wunderland“-Bücher

Die Spielleiterin schließt mit den Worten: „Super, ihr habt es geschafft und seid aus dem Wunderland entkommen! Zur Belohnung können wir jetzt euren selbst gemischten Tee trinken und ein paar Gummibärchen essen.“

Währenddessen kann ein Feedback der Kinder zur Veranstaltung eingeholt werden.

Mögliche Fragen: Wie fandet ihr den Escape Room? Was war schwierig/leicht? Wie habt ihr die schwierigen Rätsel/Aufgaben trotzdem gelöst? Was war euer Lieblingsrätsel?

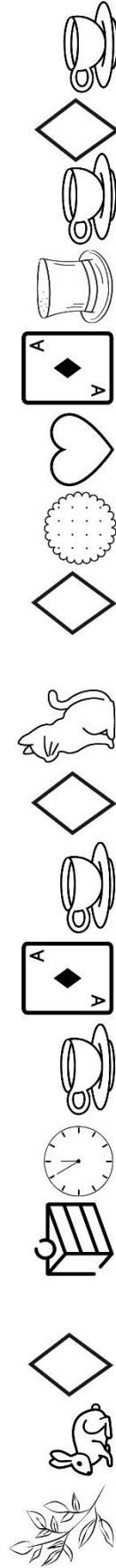
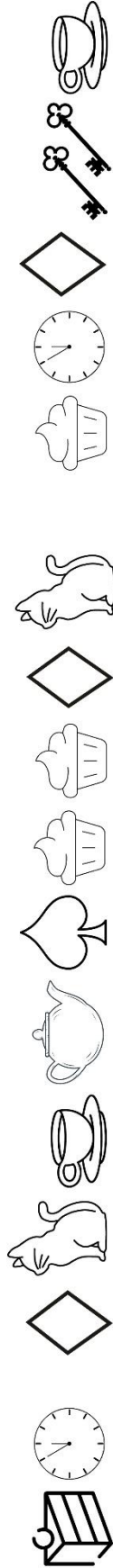
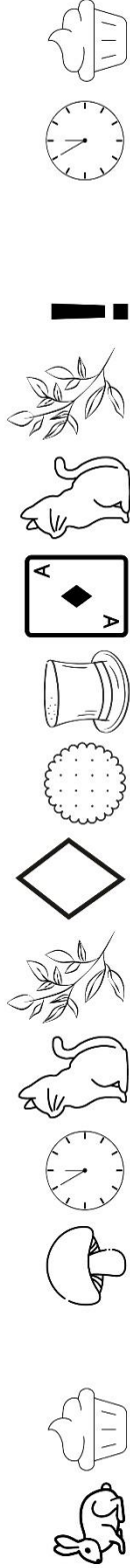


# Spielmaterialien

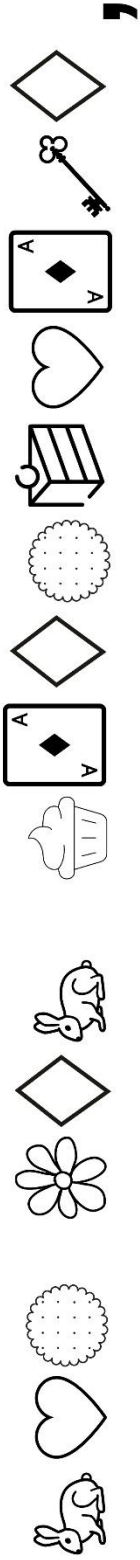
## Decodier-Rätsel des weißen Kaninchens

	a		n
	b		o
	c		p
	d		q
	e		r
	f		s
	g		t
	h		u
	i		v
	j		w
	k		x
	l		y
	m		z

 Pia Seifried









### Logikrätsel des Märzhasen

"Unter einem Baum vor dem Haus stand ein gedeckter Tisch, und der Hutmacher und der Märzhase hatten sich schon daran niedergelassen und tranken Tee ; zwischen den beiden saß eine Haselmaus und schlief vor sich hin. [...]"

Der Tisch war schon eher eine Tafel, doch saßen alle drei eng zusammengedrängt in einer Ecke. "Besetzt! Besetzt!" riefen sie, als sie Alice näher treten sahen. "Von besetzt kann doch gar keine Rede sein!" sagte Alice empört und setzte sich in einen großen Sessel am Tischende. [...]"

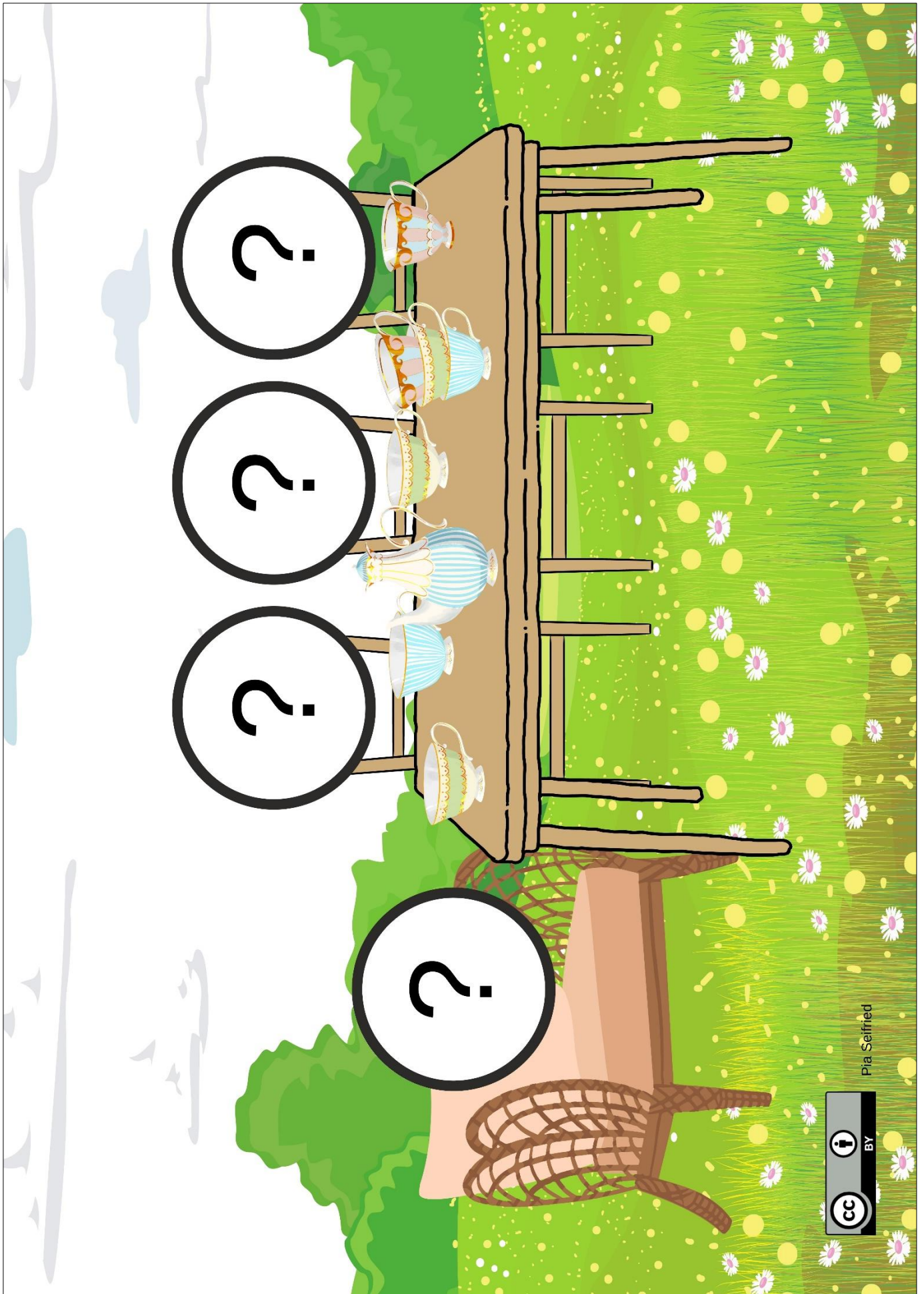
"Du musst zum Friseur", sagte der Hutmacher. Er hatte Alice bisher nur neugierig vom anderen Ende des Tisches aus angeschaut, und dies war sein erster Beitrag zur Unterhaltung.

Quelle (mit einzelnen Ergänzungen von Pia Seifried): Carroll, Lewis (2020): Alice im Wunderland. Mit zweiundvierzig Illustrationen von John Tenniel und einem Nachwort von Christian Enzensberger. 31. Auflage. Berlin: Insel Verlag, S. 70



Pia Seifried





**Text-Rätsel des Hutmachers**

„Stell dir zum Beispiel einmal vor, es ist acht Uhr morgens, und gleich beginnt die Schule: nur ein Wort in sein Ohr gewispert, und schon sausen die Zeiger wie im Fluge rundum –

ein Uhr! Zeit zum Mittagessen!“ [...] „Das wäre freilich wunderbar“, sagte Alice nachdenklich, „nur dann hätte ich doch noch gar keinen Hunger!“  
„Vielleicht nicht gleich“, sagte der Hutmacher. „aber du könntest es ja ein Uhr sein lassen, solange du wolltest.“

„So macht ihr es wohl hier?“ fragte Alice.  
Der Hutmacher schüttelte wehmütig den Kopf. „Ach nein!“ antwortete er. „Ich habe mich im letzten Frühjahr mit der Zeit zerstritten. [...]“

„Seit diesem Tag“, fuhr der Hutmacher in kläglichem Ton fort, „erfüllt er mir keine einzige Bitte mehr, und es bleibt immer fünf Uhr.“  
Alice kam die Erleuchtung. „Sind vielleicht deswegen so viele Teesachen gedeckt?“ fragte sie.  
„Allerdings“, seufzte der Hutmacher; „es ist ständig Zeit zum Fünf-Uhr-Tee, und zum Abspülen kommen wir nie.“

Quelle der Textausschnitte auf dieser Seite (mit einzelnen Ergänzungen von Pia Seifried): Carroll, Lewis (2020): Alice im Wunderland. Mit zweiundvierzig Illustrationen von John Tenniel und einem Nachwort von Christian Enzensberger. 31. Auflage. Berlin: Insel Verlag, S. 73-75



Pia Seifried

„Als wäre man nicht schon genug geplagt mit dem Ausbrüten!“ sagte die Taube; „nein! Auch auf Schlangen muss man Tag und Nacht aufpassen! Seit genau drei Wochen habe ich kein Auge zugetan!“

Quelle: Carroll, Lewis (2020): Alice im Wunderland. Mit zweiundvierzig Illustrationen von John Tenniel und einem Nachwort von Christian Enzensberger. 31. Auflage. Berlin: Insel Verlag, S. 55

„Trink mich“, das war ja nun leicht gesagt, aber das wollte sich die kluge kleine Alice denn doch lieber zweimal überlegen. „Nein, vorher will ich doch nachsehen“ sagte sie, „ob nicht irgendwo ‚Vorsicht! Gift!‘ draufsteht“.

Quelle: Ebd., S. 17

Fast ohne Überlegung griff sie nach einem kleinen Stock und hielt ihn dem Hündchen hin ; das sprang mit allen vieren hoch in die Luft und jaulte vor Vergnügen und raste auf den Stock los, als wollte es danach schnappen ; aber Alice duckte sich schnell hinter eine große Distel, um nicht überrannt zu werden.

Quelle: Ebd., S. 44-45



Pia Seifried

### Buchstaben-Rätsel der Haselmaus

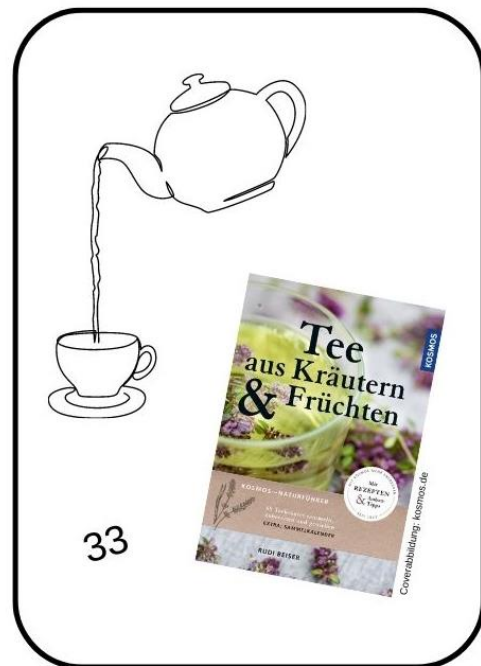
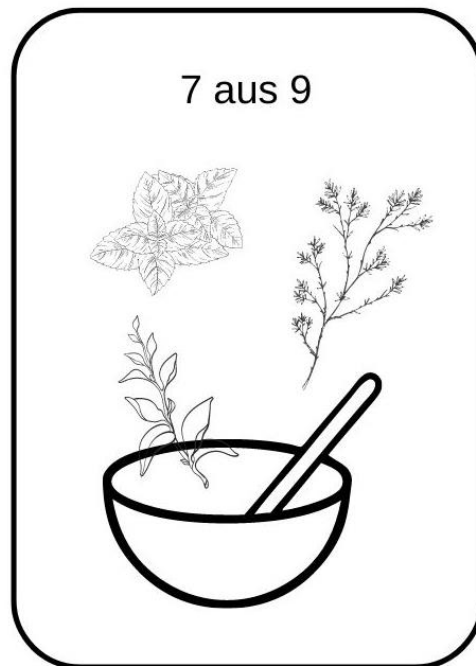
Damit die Proportionen der Kästen mit denen der Scrabble-Spielsteine übereinstimmen, wird das Rätselaufgabenblatt auf der nächsten Seite in Originalgröße dargestellt.

Hinweis:

Kombiniert Herz, Karo, Pik  
und das Schloss öffnet sich

### Tee-Rätsel in der Kräuterküche

Hinweise:



Pia Seifried





10 empty rectangular boxes for text entry.

Um die

für den



8 empty rectangular boxes for text entry.

zu finden und aus dem

3 empty rectangular boxes for text entry.

8 empty rectangular boxes for text entry.



zu entkommen, schaut mal in der



8 empty rectangular boxes for text entry.

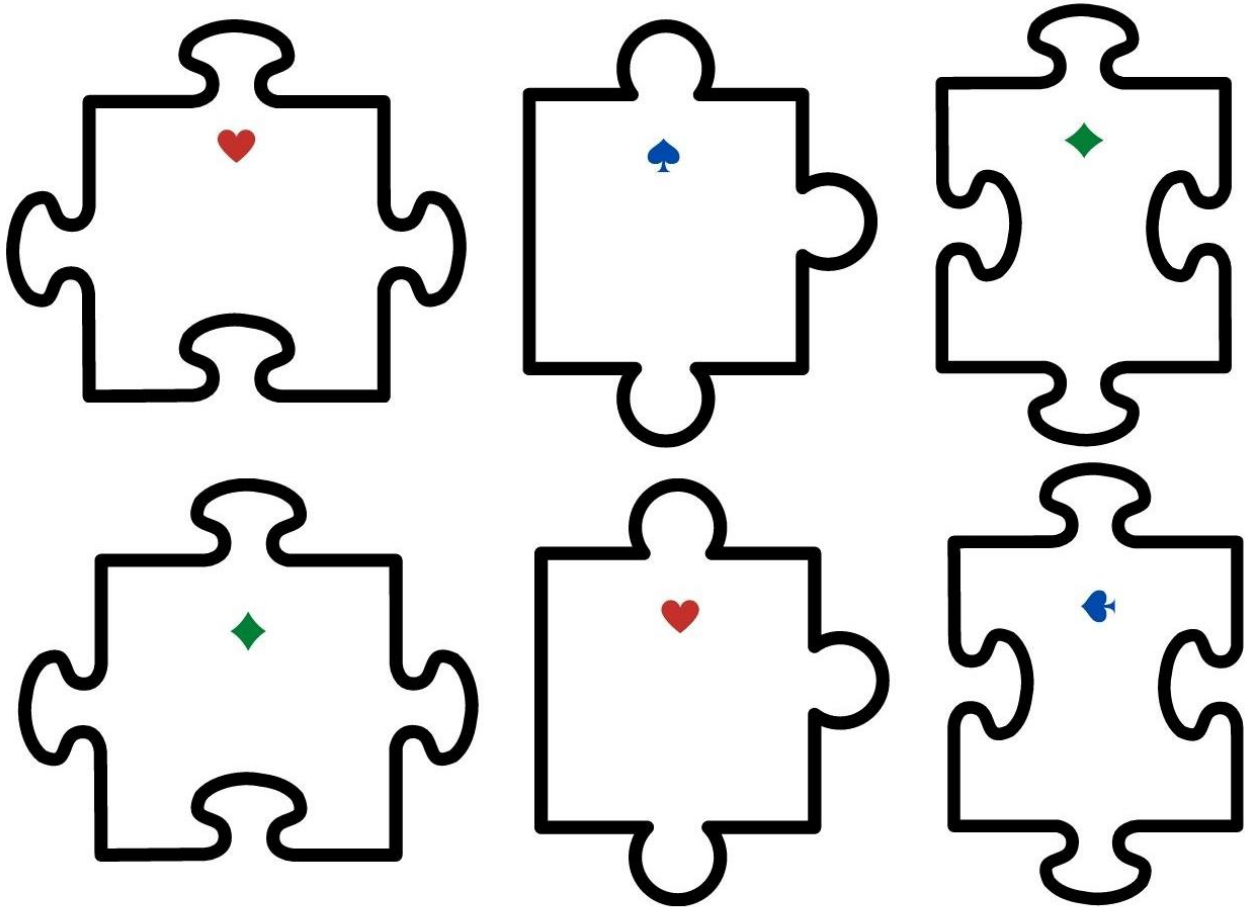


Pia Seifried



**Puzzle der Grinsekatze**

Puzzleteile zum Beschriften:



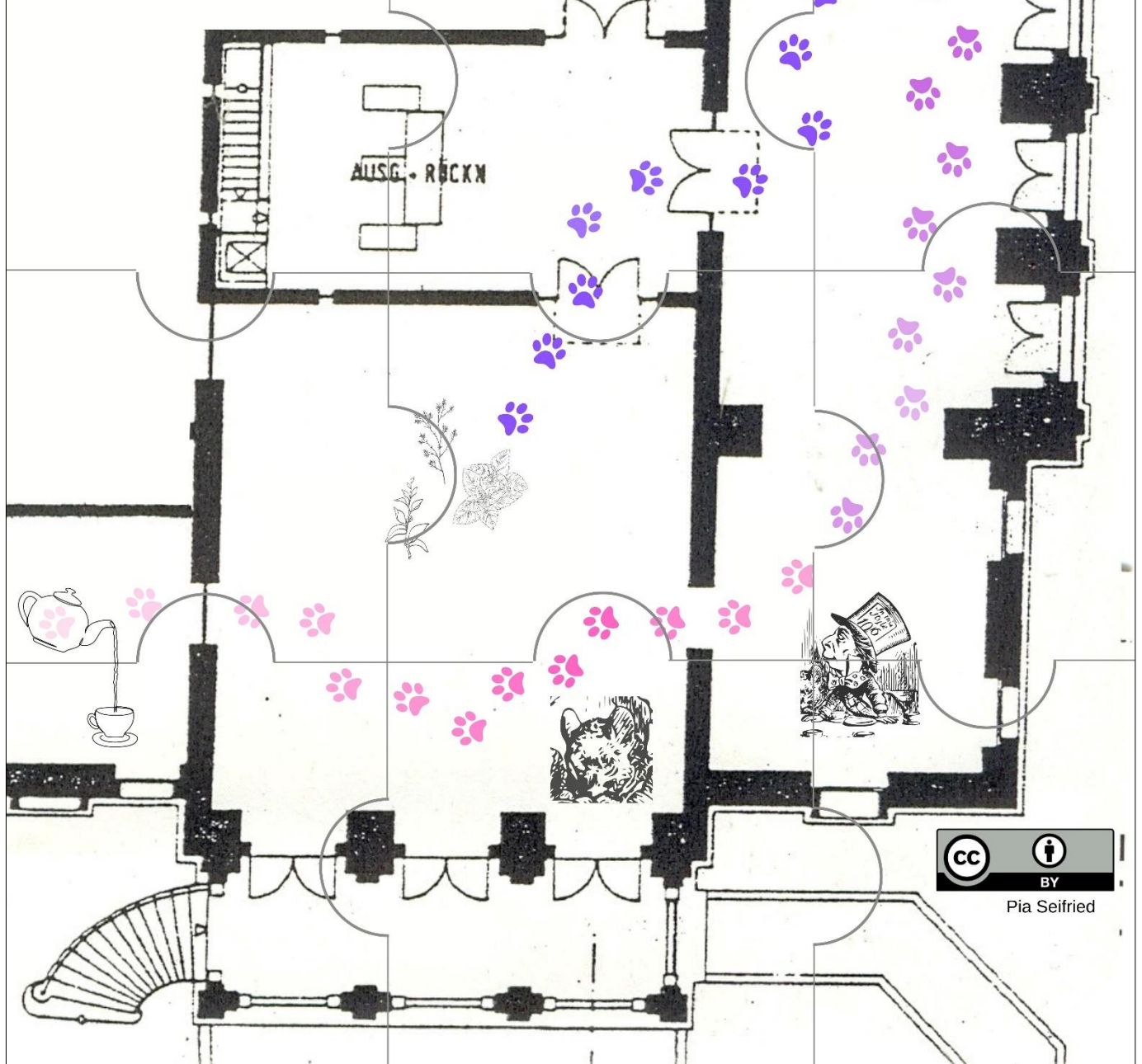
Pia Seifried

Das Puzzle der Grinsekatze sowie der Lageplan auf den folgenden beiden Seiten können lediglich als Anregung verwendet werden, da sie auf den Räumlichkeiten der Kinder- und Jugendbibliothek basieren.

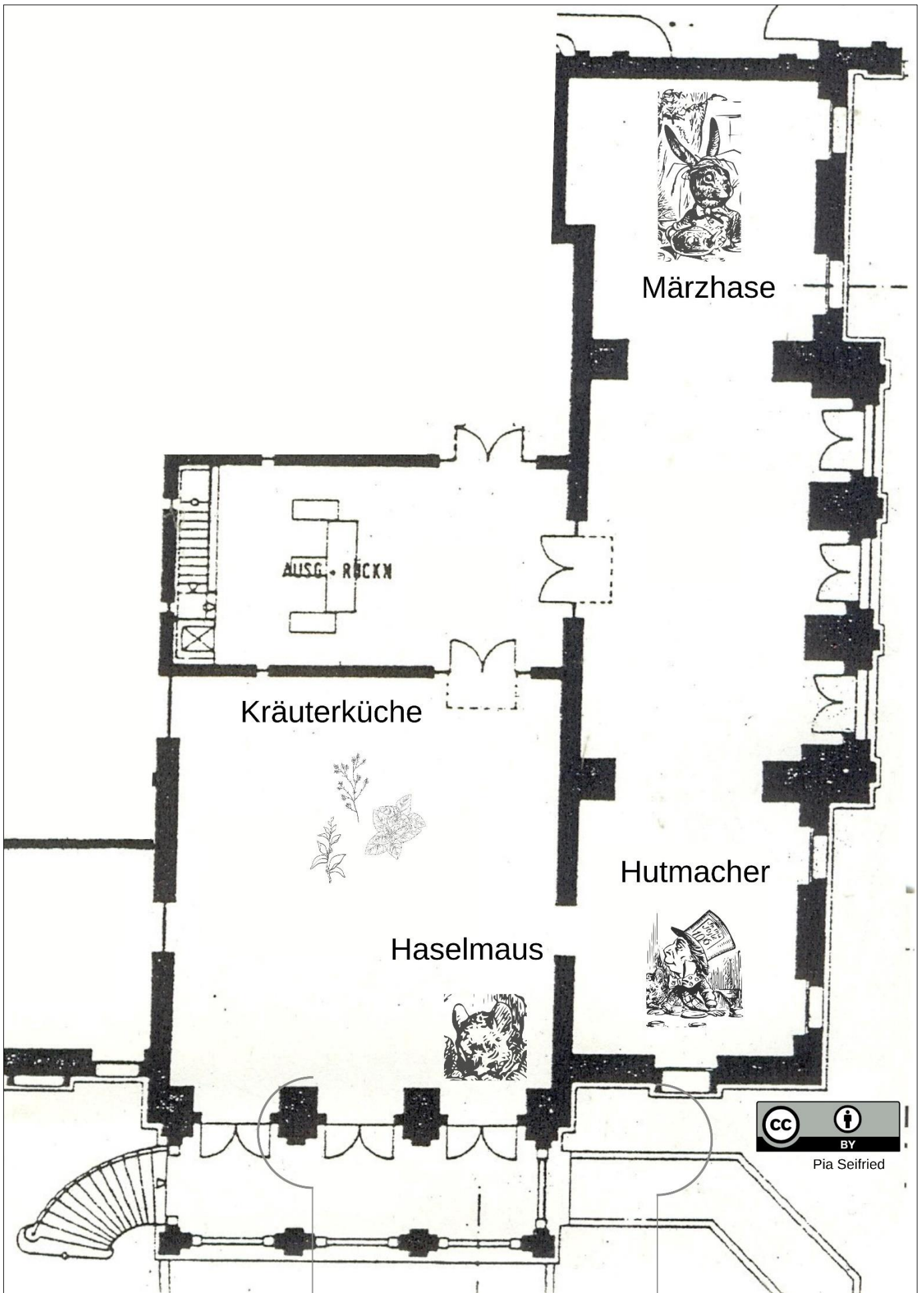
"Würdest du mir bitte sagen, wie ich von hier aus weitergehen soll?"  
 "Das hängt zum großen Teil davon ab, wohin du möchtest", sagte die Katze. " - solange ich nur irgendwohin komme", fügte Alice zur Erklärung hinzu. "Zur Teeparty jedenfalls", sagte die Katze, "geht es dort entlang."



Quelle (mit einzelnen Ergänzungen von Pia Seifried):  
 Carroll, Lewis (2020): Alice im Wunderland. Mit zweiundvierzig  
 Illustrationen von John Tenniel und einem Nachwort von Christian  
 Enzensberger. 31. Auflage. Berlin: Insel Verlag, S. 67



Pia Seifried



Pia Seifried

# Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne unzulässige Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Die aus anderen Quellen direkt oder indirekt übernommenen Daten und Konzepte sind unter Angabe der Quelle gekennzeichnet. Dies gilt auch für Quellen aus eigenen Arbeiten.

Ich versichere, dass ich diese Arbeit oder nicht zitierte Teile daraus vorher nicht in einem anderen Prüfungsverfahren eingereicht habe.

Mir ist bekannt, dass meine Arbeit zum Zwecke eines Plagiatsabgleichs mittels einer Plagiatserkennungssoftware auf ungekennzeichnete Übernahme von fremdem geistigem Eigentum überprüft werden kann.

Titel der Arbeit: Entkomme dem Wunderland - Konzeption und Umsetzung eines Escape Rooms in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe