



**Kommunikative
Escape Rooms**
im
Fremdsprachenunterricht
mit **Google-Forms**

STUDIEDAG |
'DEUTSCH
KOMMUNIKATIV'

06.10.2023

JULIA WEBER

ABLAUF

- **Grundlagen**
 - theoretisch
 - Demo Escape Room
 - praktisch
- **Anwendung**
 - eigene Escape Rooms in Google Forms erstellen
- **Reflexion**
 - Vorstellung der Räume
 - Feedback



IHRE ERFAHRUNGEN MIT ESCAPE ROOMS

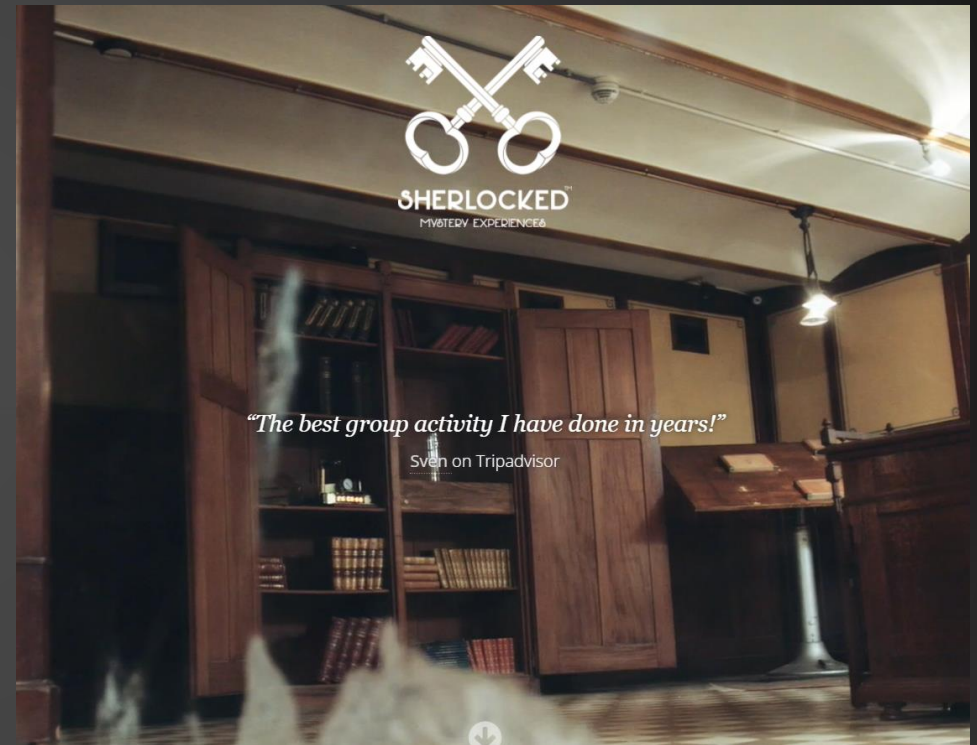


<https://backspace-escaperooms.nl/wat-is-een-escape-room/>

SPIELPRINZIP

- Setting
 - Menschen müssen in einer vorgegebenen Zeit in einem Raum Aufgaben oder Rätsel lösen, um das Spiel zu meistern
- Ziel
 - fliehen
 - lösen
 - entschärfen
 - besiegen

SHERLOCKED MYSTERY EXPERIENCE



"The best group activity I have done in years!"

Sven on Tripadvisor

<https://sherlocked.nl>

ABLAUF

- Einführung
 - gibt Handlungsrahmen vor
- Ort
 - Raum
 - verschlossene Tür
 - Gegenstände
 - Lösungshinweise

**PLAYERS SOLVE A PUZZLE
AT THE ORIGINAL 5 WITS IN DOWNTOWN BOSTON**



https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room#/media/File:Light_Puzzle.jpg

SPIELER MÜSSEN

- mit Objekten interagieren
 - Objekte verknüpfen, um Hinweise zu bekommen
 - Hinweise interpretieren
 - Rätsel lösen
- ⇒ um an Codes oder Passwörter zu gelangen

A PUZZLE BEING SOLVED IN A CAPTIVATED
ESCAPE ROOM, SINGAPORE



https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room#/media/File:Conundrum_Escape_Room.jpg

Team

Eintauchen

Zeitdruck



Gehirnarbeit

10 Reasons to Play BreakOutEdu

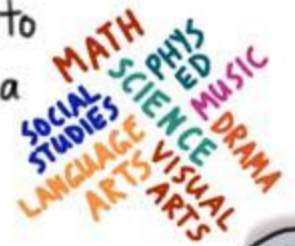
By @MariaGalanis

@sylvia duckworth

1 It's fun for everyone!



2 It is adaptable to any subject area



3 It promotes collaboration and team-building



10 It's inquiry-based learning at its best



4 It develops problem-solving & critical thinking skills



5 It enhances communication skills



9 It's student-centered



8 Students learn to work under pressure



7 It builds inference skills

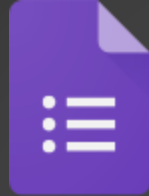


6 It challenges players to persevere



VIRTUELLE ESCAPE ROOMS

- Google Forms



Veranstaltungsmeld...



Kontaktdaten



Um Antwort wird gebet...




Einladung zur Party



Registrierung für ein T-...

Welche Nummer möchtest du wählen? *

- 1
- 2
- 3

 Dieses Feld muss ausgefüllt werden


ESCAPE ROOMS IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Workshop

Mit einem herrlich duftenden Becher Kaffee in deiner Hand bist du auf dem Weg zum Seminarraum, in dem der Workshop zum Thema "Escape Rooms" stattfinden soll.

guntherella64@gmail.com [Konto wechseln](#)

Nicht freigegeben



Du kontrollierst noch einmal zur Sicherheit die Raumnummer: Zimmer 06 - das muss es sein! Du drückst die Klinge herunter und tritts erwartungsvoll ein.



Am anderen Ende hebt niemand ab. Nach kurzer Zeit wird jedoch eine automatische Ansage abgespielt:





[Anhören](#)

Welche Nummer möchtest du wählen? *


1

2

3

 wU=ve	 h=kt	 hin=	 n=s
wurst ve	becher kt	hin weins	
verst eckter		hin wei s	

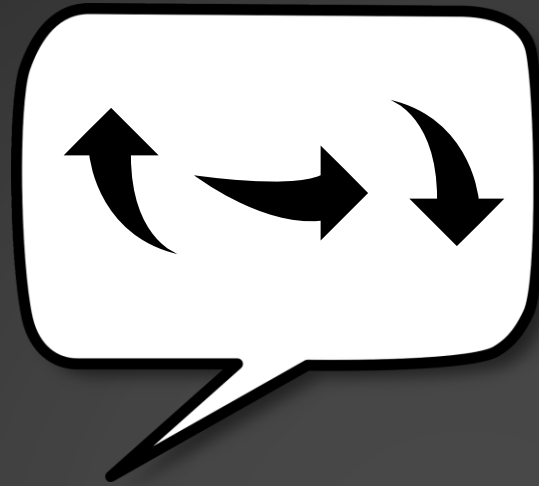
der	die (ev)	das	die (mv)
Freund	Pausen	Lehrern	Kind
	Kalb	Hef	Oma
Freundinnen	Brüder	Jahr	Klasse
Ste	Buch	Bücher	Mutter



Frage 1

Antwort 1

Antwort 2



DEMO ESCAPE ROOM



[https://forms.gle/
GewJinANL5nx69Zk6](https://forms.gle/GewJinANL5nx69Zk6)



[https://forms.gle/
D6B7GyzAtsWaXr396](https://forms.gle/D6B7GyzAtsWaXr396)








INFORMATIONSLÜCKE (INFORMATION GAP)



<https://www.eslactivity.org/information-gap-activities/>



INFORMATIONEN TEILEN

	Nils	Gerda	Anne	Josef	Luise	Angelika	Sebastian	Stella	Luna	Gerhard	Frau Süß
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

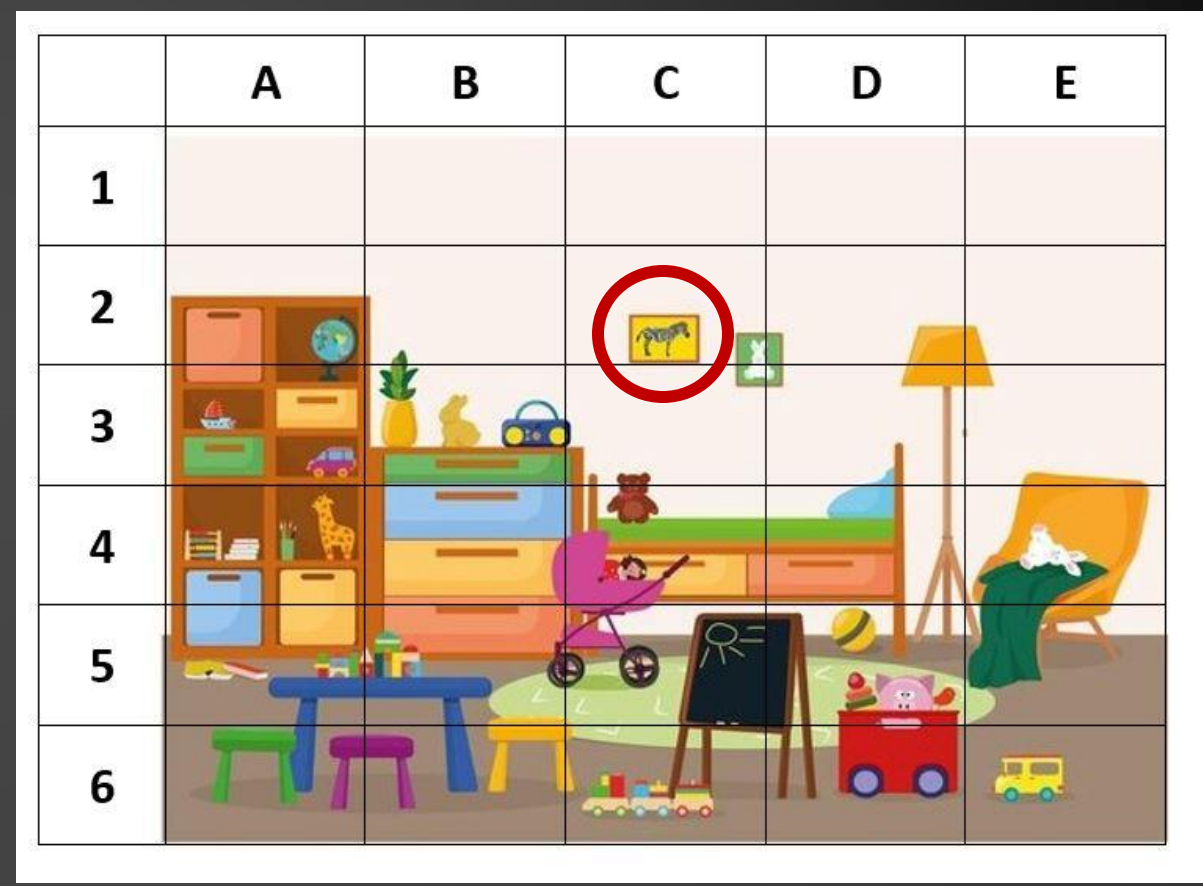
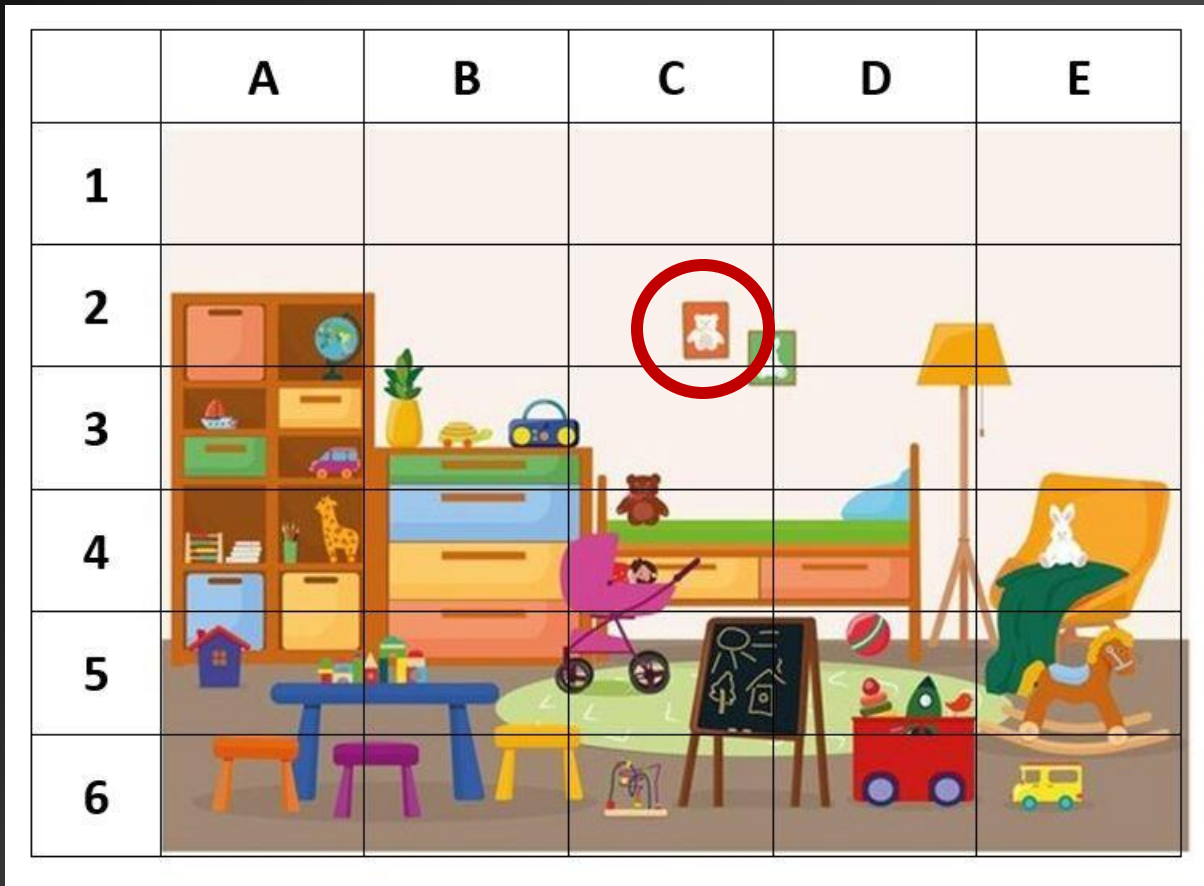
INFORMATIONEN TEILEN 2

A 10x10 grid with letters and arrows. The grid is as follows:

E				M	X		I		L
		E			R	R		M	P
O				Q		S	C		
	K		G					H	D
M	D		I			K		W	
		L		W		S			E
S			M		F		V	I	
	F	X				X	N		G
K				H					K
	F	O	E		N	C			L

Arrows point to the top and bottom center of the grid.

BILDBESCHREIBUNG



CODE



HAUPTBEREICHE – ESCAPE ROOM ERSTELLEN

Teilnehmende



- Lernende
- Zeit
- Schwierigkeitsgrad

Lernziele



- Lernziele
- Softskills
- Problemlösen

Thema



- Genre
- Welt
- Schauplatz
- Geschichte

Rätsel



- Rätseldesign
- Lernzielbezug
- Storybezug
- Hinweise

Ausstattung



- Ort/Raumgestaltung
- Requisiten
- Technik
- Tools

Evaluation



- Testen
- Reflexion
- Lernziele evaluieren
- Anpassen



LEARNING LOCKS

www.learninglocks.org

- Downloads
 - Anleitung Google Forms
 - Schritt für Schritt Anleitung zur Erstellung von Escape Rooms



LEARNING LOCKS

Escape Room "Familienbande - ein virtueller Partner Escape Room" (German)



A communicative Escape Room for 2 players
for German language class
- made by me with google forms.



PLAYER 1



PLAYER 2



QUELLEN

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, Game*.

Moura, Adelina & Santos, Idalina. (2020). Escape Room in Education: Gamify Learning to Engage Students and Learn Maths and Languages. In Silva, Bento Duarte da; Lencastre, José Alberto; Bento, Marco & Osório, António José (eds.): *Experiences and perceptions of pedagogical practices with Game-Based Learning & Gamification* (179-193).

Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.

Nicholson, S. (2016). *Ask why: Creating a better player experience through environmental storytelling and consistency in escape room design*. Meaningful Play Cambridge: MIT Press.

UNLOCK. Creativity through game-based learning at higher education. <https://www.un-lock.eu/> [04.02.2022].

WEBSITES

Learning Locks: www.learninglocks.org

Lockbusters (2022): What makes a good escape room? URL: <https://www.lockbustersgame.com/what-makes-a-good-escape-room/#:~:text=Escape%20rooms%20are%20so%20successful,faster%20than%20if%20working%20alone> [04.02.2022].

Rucker, Michael (2019): 5 Reasons Escape Rooms Are Fun (According to Science). URL: <https://michaelrucker.com/5-reasons-escape-rooms-are-fun/> [04.02.2022].

Onlineuebung.de: Escape game – Ideen und Vorlagen. URL: <https://onlineuebung.de/escape-game-ideen-und-vorlagen/> [04.02.2022].