

„Noch zu retten ...?“

EIN **Do-It-Yourself** ESCAPE ROOM ZUM THEMA NACHHALTIGKEIT IM ALLTAG

- * *Spielzeit für einen Durchgang: 20–60 Minuten*
- * *Reset-Zeit für die nächste Runde: 15 Minuten*
- * *Anzahl Spieler*innen: 2–6*
- * *Altersempfehlung: 14–104 Jahre*
- * *Zwei Personen für die Durchführung*

Der DIY Escape Room ist entstanden innerhalb des Projekts „EnerChange: Spaltung in NRW überwinden – Energiewende für alle kommunizieren“. Das Projekt wird gefördert vom Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes NRW.



Ministerium für Wirtschaft, Innovation,
Digitalisierung und Energie
des Landes Nordrhein-Westfalen



INHALT

DIE IDEE	5
SPIELOPTIONEN	8
DER AUFBAU	11
SPIELPHASEN	13
DIE PERSONEN	14

DIE IDEE

Die Spieler*innen haben einen Termin bei Doro Blitz. Sie ist eine Expertin auf dem Gebiet der Nachhaltigkeit und die Spieler*innen sind ihr Team. Doch als die Gruppe das Büro von Doro betritt, ist sie nicht da, sondern nur ENNY, ihr menschlicher Computer. ENNY hat keine guten Nachrichten für die Gruppe. Das Team ist Doros letzte Hoffnung ...

Die Spieler*innen erfahren durch eine Audio-Botschaft im Büro, dass sich Doro mit einem Virus angesteckt hat, der sie in eine andere Person verwandelt. Diese „Andere“ zerstört alles, was mit Nachhaltigkeit zu tun hat. Doch Doro hat eine Formel für das Gegenmittel gefunden und diese in ihrem Büro versteckt. Das Team soll die Formel mithilfe seines Wissens über Nachhaltigkeit finden.

Das ist die Geschichte des DIY Escape Rooms „Noch zu retten ...?“, einem Escape Room zum Selbermachen, bei dem die Spieler*innen einfache Tipps für einen nachhaltigeren Alltag über das Lösen von Rätseln erhalten. Spezifische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Escape Rooms werden in Deutschland – anders als in den USA – bisher nur selten in Bildungskontexten eingesetzt¹. Dabei eignet sich der spielerische Ansatz gut zur Vermittlung komplexer Inhalte, weil das Abstraktionsniveau gesenkt und die Inhalte praktisch erfahrbar werden. Der Nachteil von Escape Rooms: Sie sind meistens sehr teuer.

Aus diesem Grund ist dieser Escape Room ein **Do-It-Yourself** Escape Room, der mit wenig bis keinem Material auskommt, das gekauft werden muss. Für vieles können alltägliche Gegenstände genutzt werden, vom Schuhkarton bis zum Fahrradschloss. Der Rest steht zum Download auf der Website des Virtuellen Instituts „Transformation – Energiewende NRW“ bereit.

¹ Ein Beispiel für einen deutschen Escape Room im Bildungskontext ist „Auf Mikas Spuren“ aus dem Modellprojekt Demokratielabore, unter: <https://demokratielabore.de/workshops/auf-mikas-spuren/> (letzter Aufruf: 11.04.2019). Weitere Escape Rooms – auch zu den Themen Nachhaltigkeit, Energiewende und Klimawandel – sind an unterschiedlichen Stellen in Planung.

WIE FUNKTIONIERT'S?

Die Anleitungen

Um den Escape Room aufzubauen, machen Sie sich zunächst vertraut mit den zwei unterschiedlichen Anleitungstypen:

- Die **allgemeine Anleitung**, die Sie gerade vor sich haben, beschreibt
 - die Spieloptionen,
 - den grundlegenden Aufbau des Raumes,
 - die Spielphasen,
 - die Aufgaben der beiden Personen, die gebraucht werden, um den Escape Room zu spielen: ENNY, den menschlichen Computer, und die Spielleitung.
- Die **Anleitungen zu den vier Themenmodulen** beschreiben
 - den Aufbau der vier unterschiedlichen Spielvarianten (siehe hierzu: Spieloptionen) inklusive aller Materialien, die Sie hierfür benötigen,
 - den Verlauf der Rätsel,
 - das Material zur Auflösung und Nachbesprechung der Rätsel (De-Briefing) sowie Hintergrundinformationen zu den Rätseln,
 - Links zu weiterführenden Informationen für das De-Briefing.

 **Wir empfehlen Ihnen, zuerst die allgemeine Anleitung in Ruhe durchzulesen.**

Spielmaterial

Was müssen Sie selbst zur Verfügung stellen?

Die benötigten Spielmaterialien lassen sich in zwei Kategorien einteilen. Zum einen gibt es Materialien, die Sie selbst zur Verfügung stellen müssen. Neben den Dingen, die in dieser Anleitung unter „Der Aufbau“ aufgeführt sind, finden Sie am Anfang der Themenmodulanleitungen je eine Liste aller benötigten Materialien. Dabei wurde darauf geachtet, dass alle Themenmodule mit möglichst wenig Material auskommen. Wenn man sich hier ein Fahrradschloss leiht und dort den alten Tonerkarton nutzt, muss kaum etwas bis gar nichts neu angeschafft werden.

Was müssen Sie aus dem Downloadbereich ausdrucken?

Zum anderen gibt es Materialien, die Sie mit einem normalen DIN A4 Farbdrucker ausdrucken können. Hierzu gehören Bilder, Spielkarten und Graphiken, die entscheidend für den Spielverlauf des Escape Rooms sind. Diese Materialien finden Sie im Downloadbereich auf der Website des Virtuellen Instituts „Transformation – Energiewende NRW“. Sie sind unterteilt in themenmodulübergreifende und themenmodulspezifische Materialien.

Zielgruppe

Der Escape Room ist in Gruppen von Personen ab etwa 14 Jahren spielbar, die keine spezifischen Kenntnisse zu Nachhaltigkeit benötigen. Auch wenn es sich um einen spielerischen Ansatz handelt, ist der Escape Room nicht auf Kinder als Zielgruppe ausgerichtet. Eine Gruppe mit zwei bis sechs Spieler*innen ist empfehlenswert.

Der Escape Room kann beispielsweise im Rahmen eines Festes, eines Tages der offenen Tür oder als Begleitung einer Aktion gespielt werden. Den Möglichkeiten, bei denen der Escape Room eingesetzt werden kann, sind keine Grenzen gesetzt.

Keine kommerzielle Nutzung

Die einzige Grenze besteht darin, dass der DIY Escape Room „Noch zu retten ...?“ nicht zu kommerziellen Zwecken eingesetzt werden darf. Sie dürfen also keinen Eintritt oder eine Teilnahmegebühr von den Spieler*innen erheben. Gerne können Sie den Escape Room aber an Ihre Bedürfnisse anpassen und umwandeln. Der Escape Room ist unter CC BY-NC lizenziert. Weitere Lizenzinformationen zu verwendeten Bildern finden Sie am Ende des Dokuments.

SPIELOPTIONEN

Bevor Sie den Escape Room spielen können oder mit dem Aufbau beginnen, sollten Sie zunächst einige Entscheidungen treffen: Welche und wie viele Themenmodule wollen Sie spielen? Wie lange soll das Spiel ungefähr dauern? Soll es einen Wettbewerb zwischen den einzelnen Teams geben? Und: Möchten Sie den Spieler*innen zusätzliches Informationsmaterial zur Verfügung stellen?

DIE THEMENMODULE

Es gibt vier Themenmodule. Themenmodule sind Spieloptionen zu unterschiedlichen Themenkomplexen. Zur Auswahl stehen:

- **Strom** – Fragen, um die es in diesem Themenmodul geht, sind etwa: Welche Geräte verbrauchen wie viel Strom? Wie kann ich Strom sparen? Wie teuer ist Strom?
- **Müll und Recycling** – In diesem Themenmodul geht es zum Beispiel um Abbaueiten unterschiedlicher Müllarten, ordnungsgemäßes Mülltrennen oder Upcycling.
- **Wärme** – Richtig Lüften, energieeffiziente Raumtemperaturen oder Hausisolierung sind Themen, zu denen man in diesem Modul etwas lernt.
- **Mobilität und Urlaub** – Was ist nachhaltiger Urlaub und welche Optionen gibt es für klimaschonende Mobilität im Alltag? Hierum geht es im vierten Themenmodul.

Die Themenmodule können einzeln oder in Kombination miteinander gespielt werden. Obwohl alle Themenmodule untereinander kombinierbar und auch alle miteinander spielbar sind, empfiehlt sich die Auswahl von zwei Themenmodulen. Gründe hierfür sind die Durchführungsdauer, die Übersichtlichkeit sowie der Zeitaufwand, den Raum aufzubauen und ihn für die nächste Gruppe in den Ursprungszustand zurückzusetzen.

SPIELDAUER

Die Spieldauer hängt in gewissem Maße von den jeweiligen Gruppen und ihren Spieler*innen ab, also davon, wieviel Erfahrung sie mit Escape Rooms haben, wie gut die Gruppe zusammenarbeitet und wie viele Tipps gegeben werden.

Es empfiehlt sich, eine Durchführungsdauer von etwa 20 Minuten pro Themenmodul einzuplanen. Wir empfehlen die Auswahl von zwei Themenmodulen. Bei zwei Themenmodulen sollte man also mit einer Spieldauer von 40 Minuten pro Gruppe im Escape Room rechnen.

Um gerade bei mehreren Gruppen, die nacheinander spielen, besser planen zu können, empfiehlt es sich, die Spielzeit festzulegen. Dies hat auch den Vorteil, dass sich das Spiel nicht ungewollt in die Länge zieht und Langeweile oder Frustration entsteht.

Da zusätzlich zur Spielzeit weitere Schritte nötig sind, sollten Sie bei einer reinen Spieldauer von 40 Minuten insgesamt 90 Minuten pro Durchgang einplanen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter dem Punkt „Spielphasen“.

WETTBEWERB

Eine weitere Entscheidung, die Sie treffen müssen, ist, ob Sie die unterschiedlichen Gruppen in einem Wettbewerb gegeneinander antreten lassen. Dabei geht es um Geschwindigkeit: Wer den Escape Room am schnellsten löst, gewinnt. Ein Wettbewerb kann die Spieler*innen zusätzlich motivieren und Anreiz dafür sein, den anderen Gruppen nach dem Spiel nicht die Lösungen der einzelnen Rätsel zu verraten.

Wenn Sie sich für einen Wettbewerb entscheiden, empfiehlt es sich, eine Liste mit den unterschiedlichen Gruppen und den dazugehörigen Zeiten an einen gut sichtbaren Ort aufzuhängen. Besonders gut funktioniert es, wenn die Gruppen sich selbst einen Namen geben, der dann in die Liste eingetragen wird.

MATERIAL ZUM MITNEHMEN

Die vorerst letzte Entscheidung, die Sie treffen müssen, ist, ob Sie den Spieler*innen weiterführendes Informationsmaterial zu den im Escape Room behandelten Themen zur Verfügung stellen möchten. Sollten Sie sich dafür entscheiden, haben wir eine Auswahl weiterführender Informationen über die Themen zusammengestellt, die in den vier Modulen behandelt werden. Die Materialien können Sie ausdrucken. Weiterführende Links finden Sie am Ende der jeweiligen „Anleitung zum Themenmodul“.

DER AUFBAU

Nachdem Sie die ersten grundlegenden Entscheidungen getroffen haben, geht es weiter mit dem Aufbau. Sie brauchen einen Raum, der so groß ist, dass sich die Spieler*innen darin ohne Probleme bewegen können.

GRUNDAUSSTATTUNG DES RAUMS


Schauplatz des Escape Rooms ist das Büro einer Wissenschaftlerin. Egal welche Themenmodule Sie ausgewählt haben, im Büro sollte sich diese Basisausstattung befinden:

- ein Schreibtisch, so eingerichtet, als würde jemand daran arbeiten. Auf dem Schreibtisch sollten folgende Dinge zu finden sein:
 - Stifte
 - Klebeband
 - Taschenrechner
 - Lupe
 - Notizzettel
 - zwei Ablagefächer
 - Kaffeetasse
- ein Bücherregal mit Aktenordnern und Büchern
- ein kleiner Besprechungstisch mit Stühlen
- eine Pinnwand oder Magnetwand, an der Flyer hängen sowie die Notiz:
Bernd anrufen um 12.00 Uhr
- ein Fenster (wichtig für das Modul „Wärme“)
- die Regeln des Escape Rooms, die an der Tür hängen (stehen zum Download zur Verfügung)
- ein Stuhl, auf dem ENNY, der menschliche Computer, sitzen kann

- die Anleitung, wie ENNY zu bedienen ist, die gut sichtbar über oder neben dem Stuhl hängt (steht zum Download zur Verfügung).

Das Spiel wird umso lebendiger, je authentischer der Raum gestaltet ist. In die Gestaltung des Raumes ein wenig Zeit und Mühe zu stecken, zahlt sich definitiv aus. Stellen Sie beispielsweise Gläser und Wasser auf den Besprechungstisch. Hängen Sie Bilder oder Fotos auf, mit denen sich die Expertin ihr Büro gestaltet haben könnte. Außerdem kann es reizvoll sein, ein paar falsche Fährten zu legen, zum Beispiel mit einem Bild, das Windräder und Braunkohletagebau gegenüberstellt, das für die Rätsel aber nicht relevant ist.

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, den Spieler*innen weitere Informationsmaterialien zur Verfügung zu stellen, drucken Sie diese aus und legen Sie sie an einem gut zugänglichen und sichtbaren Ort außerhalb des Escape Rooms aus.

 **Achten Sie nach dem Aufbau darauf, dass Sie selbst nicht die Mülleimer benutzen und darin oder im sonstigen Raum Überbleibsel vom Aufbau zurücklassen.**

AUFBAU DER THEMENMODULE

In dem so gestalteten Raum bauen Sie anschließend die ausgewählten Themenmodule ein. Folgen Sie hierzu den Anleitungen der jeweiligen Themenmodule. Unter dem Punkt „Aufbau“ wird dies darin Schritt für Schritt erklärt.

SPIELPHASEN

Nach dem Aufbau gliedert sich der Ablauf des Escape Rooms in die folgenden Phasen:

- **Briefing** – Den Spieler*innen wird erklärt, was ein Escape Room ist und welche Regeln es gibt. Das Briefing findet außerhalb des Escape Rooms statt.
- **Intro** – Die Spieler*innen betreten den Escape Room, in dem ENNY auf sie wartet. Sie bekommen ihre Aufgabe über eine Audiobotschaft (steht zum Download zur Verfügung).
- **Spielverlauf** – Die Spieler*innen spielen den Escape Room.
- **Outro** – Abhängig davon, ob der Escape Room innerhalb der vorgegebenen Zeit gelöst wurde, wird eine weitere Audiobotschaft abgespielt (steht zum Download zur Verfügung) oder ENNY teilt den Spieler*innen mit, dass die Zeit leider abgelaufen ist.
- **De-Briefing** – Haben die Spieler*innen nicht alle Rätsel gelöst, erhalten sie zunächst die Auflösung zu den nicht gelösten Rätseln. Danach folgt ein Gespräch über die Themen des Escape Rooms. Es kann zusätzliches Informationsmaterial zur Verfügung gestellt werden.
- **Reset** – Nachdem der Escape Room von einer Gruppe gespielt wurde, muss dieser vor der nächsten Runde wieder in den Ursprungszustand versetzt werden. Planen Sie hierzu etwa 10 bis 15 Minuten ein.

DIE PERSONEN

Neben dem Raum und der Gruppe aus Spieler*innen werden zwei Personen benötigt, um den Escape Room spielen zu können: Eine Person spielt ENNY, den menschlichen Computer der Expertin, die andere Person übernimmt die Funktion der Spielleitung.

Legende



Was getan werden muss.



Was gesagt werden muss.



Was abgespielt werden muss.

ENNY – DER MENSCHLICHE COMPUTER

ENNY ist der menschliche Computer der Expertin. Die Person, die ENNY spielt, sitzt während des gesamten Spielverlaufs im Escape Room. Sie begleitet die Spieler*innen durch das Spiel, beobachtet diese und gibt ihnen Tipps. Zudem dient sie als Kontrollinstanz. Wenn die Spieler*innen etwas kaputt machen wollen oder sich streiten, kann ENNY eingreifen.

Besonders eindrucksvoll ist es, wenn die Person, die ENNY spielt, verkleidet ist und ihre Stimme so verstellt, dass sie wie eine Computerstimme klingt. In jedem Fall benötigt die Person viel Fingerspitzengefühl und Geduld, um zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Tipps zu geben.

Was brauchen Sie?

Aus dem Downloadbereich:

- Intro „Nachricht der Expertin“ (Audio-Datei) auf Handy oder Laptop speichern

- Outro „Nachricht von Dr. Fischer“ (Audio-Datei) auf Handy oder Laptop speichern
- Verlauf des ausgewählten Themenmoduls als Ausdruck

Das müssen Sie selbst zur Verfügung stellen:

- Buch (mindestens im DIN A4-Format)
- Handy oder Laptop (zum Abspielen der Audio-Dateien)
- Beutel, etwa ein Jutebeutel (für die Gegenstände, die ENNY den Spieler*innen im Verlauf des Spiels übergibt)
- Verkleidung für ENNY (optional)

ENNYs Grundausrüstung

ENNY hat drei Gegenstände, die die Spieler*innen nicht anfassen oder anschauen dürfen:

- **einen Beutel:** Im Beutel befinden sich Gegenstände, die ENNY den Spieler*innen übergibt. Der Beutel kann unter dem Stuhl verstaut oder auf den Schoß gelegt werden. Was genau sich in ENNYs Beutel befindet, ist in den Anleitungen zum Aufbau der Themenmodule vermerkt.
- **ein Buch:** Das Buch dient als Tarnung für den Ausdruck vom „Verlauf der Rätsel“, damit ENNY weiß, wann Tipps oder Gegenstände herausgegeben werden müssen.
- **ein Handy/einen Laptop:** Das Handy/der Laptop dient zum Abspielen von Intro und gegebenenfalls Outro sowie zum Stoppen der Zeit.

ENNYs Aufgaben

ENNYs wichtigste Aufgabe ist es, die Spieler*innen durch das Spiel zu begleiten. Hierfür muss die Person, die ENNY spielt, den Verlauf der Rätsel gut kennen. Der Verlauf der Rätsel und die Handlungen, die ENNY im Spielverlauf ausüben muss, sind in den Anleitungen der einzelnen Themenmodule zu finden.

Als Gedächtnisstütze sollte der Verlauf auch als Ausdruck in das Buch gelegt werden, das zu ENNYs Grundausrüstung gehört. ENNY kann dann das aufgeschlagene Buch auf den Beinen oder auf einem Tisch ablegen, als ob sie darin

liest. Wichtig ist, dass die Spieler*innen nicht hineinschauen können. Indem ENNY den Spieler*innen unterschiedlich viele Tipps und Hinweise gibt, kann so der Schwierigkeitsgrad an unterschiedliche Gruppen angepasst werden.

1. ENNY im Intro – Das Spiel beginnt

Begrüßung der Gruppe und Abspielen der Audiodatei

ENNY begrüßt die Gruppe, wenn sie in den Raum eintritt, mit:



Hallo, ich bin ENNY. Ich habe eine Nachricht für euch.



ENNY spielt die Audiodatei „Nachricht der Expertin“ ab.

Der Text der Audiodatei lautet:



Hallo Team, hallo? Könnt ihr mich hören? Hoffentlich erreicht euch diese Nachricht noch rechtzeitig. Ihr müsst etwas wissen. Ich habe es bisher vor euch verheimlicht, damit ihr außer Gefahr seid. Aber jetzt seid ihr meine letzte Rettung.

Ich habe mich mit einem Virus infiziert. Er verwandelt mich quasi von Dr. Jekyll zu Mr. Hyde, von Bruce Banner zu Hulk. Und diese „Andere“ ... Sie zerstört all meine Arbeiten. Alles, was irgendwie mit Nachhaltigkeit zu tun hat, macht sie kaputt. Was, wenn ihr meine Arbeiten nicht mehr reichen und sie auf die Straße geht?

Aber ich habe eine Formel gefunden für ein Mittel, das mich retten könnte. Ich habe sofort Dr. Fischer angerufen. Er ist Chemiker und ein guter Freund von mir. Er kann das Mittel herstellen, wenn er die Formel hat. Aber ich konnte sie ihm nicht einfach sagen. Was, wenn die „Andere“ es mitbekommen hätte?

Ich habe die Formel in meinem Büro versteckt. Dann habe ich mich eingeschlossen, damit ich die „Andere“ etwas aufhalten kann. Dr. Fischer weiß, wo.

Ok, ich muss mich beeilen. Ich merke die Verwandlung. Team! Ihr müsst die Formel in meinem Büro finden. Euer Wissen über Nachhaltigkeit wird euch auf die richtige Spur bringen. Ihr seid meine letzte Hoffnung. Ich habe Berechnungen angestellt. ENNY wird euch sagen, wieviel Zeit ihr habt, um die Formel zu finden. Wenn ihr sie gefunden habt, notiert sie und übergebt sie an ENNY, dann wird sie sofort an Dr. Fischer geschickt. Ihr könnt das. Ich kenn' euch. Bitte helft mir. Ich weiß, es ist viel verlangt, aber ... (Abbruch der Nachricht)

Zeitnehmen und Zeitansagen

Nachdem die Audiodatei abgespielt wurde, gibt ENNY die Zeit an:



Ihr habt xx Minuten Zeit, um die Formel zu finden. Die Zeit läuft ab jetzt.

Die Zeitangabe hängt ab von der Anzahl der ausgewählten Module, dem Schwierigkeitsgrad sowie dem Vorwissen der Gruppe über Nachhaltigkeit und Escape Rooms. Es empfiehlt sich, pro Themenmodul etwa 20 Minuten Spielzeit anzusetzen.



ENNY stoppt die Zeit mit dem Handy oder dem Laptop und gibt den Spieler*innen regelmäßig die Zeit durch: mindestens dann, wenn die Hälfte der Zeit abgelaufen ist, sowie fünf Minuten und eine Minute vor Ablauf der Zeit.

2. ENNY im Spielverlauf

Tipps und Hinweise



Während des Spielverlaufs gibt ENNY der Gruppe Tipps und Hinweise, um die Rätsel zu lösen. Diese Tipps finden Sie im jeweiligen Themenmodul im Abschnitt „Verlauf der Rätsel“ unter „Tipps ENNY“.

Tipps sollten nicht zu schnell gegeben werden; die Spieler*innen sollen rätseln und knobeln. Gerade in den ersten fünf Minuten sollte den Spieler*innen Zeit gegeben werden, sich den Raum in Ruhe anzusehen und sich einzugewöhnen. Es sollte aber vermieden werden, dass durch Rätsel, die die Gruppe nicht lösen kann, Frustrationen entstehen, die den Spielspaß zunichte machen oder im schlimmsten Fall dazu führen, dass Spieler*innen aufgeben.

Sie müssen nicht zwingend die Tipps verwenden, die im „Verlauf der Rätsel“ aufgeführt sind, sondern Sie können sich auch selbst Tipps ausdenken oder Tipps an die individuelle Spielsituation anpassen.

Lösungswege über ENNY

Zahlreiche Rätsel können nur gelöst werden, indem die Spieler*innen einen Zahlencode, ein Codewort oder Gegenstände an ENNY übergeben.



Ist der Code/Gegenstand richtig, bekommen die Spieler*innen einen Gegenstand aus ENNYs Beutel.

Welcher Gegenstand an die Spieler*innen herausgegeben wird und was dazu von ENNY gesagt wird, steht beim „Verlauf der Rätsel“ unter „Belohnung“.

Der Escape Room wurde erfolgreich gelöst



Wenn der Escape Room von der Gruppe gelöst wurde, spielt ENNY das Outro aus dem Downloadbereich, „Nachricht von Dr. Fischer“, ab. Diese Nachricht ist die Folgende:



Hallo Team, hier ist Dr. Fischer. Ihr habt es geschafft! Die Formel ist bei mir angekommen. Ich habe das Mittel schnell hergestellt und – was soll ich sagen: Der Virus ist besiegt und Doro ist wieder wohlauf. Ihr habt sie gerettet. Danke! Ohne euch wäre das nicht möglich gewesen. Ein Glück, dass ihr euch so gut mit Nachhaltigkeit auskennt. Nun kann unsere Arbeit weitergehen, denn nicht überall ist es so nachhaltig wie bei euch im Büro.

Der Escape Room wurde nicht in der vorgegebenen Zeit gelöst



Wenn die Zeit abgelaufen ist, sagt ENNY der Gruppe, dass die Zeit um ist. In diesem Fall wird das Outro, „Nachricht von Dr. Fischer“, nicht abgespielt.

3. ENNY im De-Briefing – Nach dem Spiel



Im De-Briefing ist ENNY dafür zuständig, die nichtgelösten Rätsel mit den Spieler*innen durchzugehen und die Lösungswege zu erklären.



Achten Sie dabei auf einen wertschätzenden Umgang mit den Spieler*innen.

Wie verhält sich ENNY sonst?

ENNY ist ein menschlicher Computer und verhält sich daher eher steif. Die Person, die ENNY spielt, sollte nur reagieren, wenn sie von den Spieler*innen aktiviert wird. Dies geschieht, indem die Spieler*innen ENNY mit Namen ansprechen. Auch kann man ENNY nicht einfach etwas fragen. Der menschliche Computer hilft den Spieler*innen nur von sich aus – dies macht es einfacher, ENNY zu spielen.

Diese und andere Informationen zu ENNY bekommen die Spieler*innen vor Beginn des Spiels mitgeteilt. Es gibt auch eine Anleitung für ENNY, die über der Person hängt, die ENNY spielt. Trotzdem kann es vorkommen, dass die Spieler*innen versuchen, ENNY etwas zu fragen. Die Person, die ENNY spielt, kann auf verschiedene Weise darauf reagieren: zum Beispiel der Gruppe nicht antworten, der Gruppe sagen „Ich verstehe euch leider nicht“, „Ich bin nicht Alexa/Google/Siri“, „Habt ihr meine Anleitung auch gut gelesen?“ oder ähnliches.

SPIELLEITUNG

Die Spielleitung bereitet die Spieler*innen der Gruppe(n) auf den Escape Room vor, führt sie zum Raum und ist zuständig für das sogenannte De-Briefing.

Was brauchen Sie?

Aus dem Downloadbereich:

- ENNY-Symbol

Das müssen Sie selbst zur Verfügung stellen:

- eine Liste, auf der die Zeit eingetragen wird, die jede Gruppe benötigt, um den Escape Room zu lösen (optional, falls der Escape Room im Wettbewerb gespielt wird)

Aufgaben der Spielleitung

1. Die Spielleitung im Briefing – Einführung durch die Spielleitung

Die Einführung erfolgt nicht im Escape Room selbst, sondern in einem anderen Zimmer oder auf dem Flur vor dem Raum. Schritt für Schritt übermittelt die Spielleitung die folgenden Informationen an die Spieler*innen kurz bevor diese den Escape Room spielen.

Was ist ein Escape Room?

So verbreitet das Phänomen Escape Room mittlerweile ist, kennt längst nicht jede*r das Spielkonzept. Deshalb ist es sinnvoll, zu Beginn den Spieler*innen zu erklären, was ein Escape Room ist.



*Beim Escape Room handelt sich um ein Spiel, bei dem die Spieler*innen sozusagen selbst zu Spielfiguren werden. In einer vorgegebenen Zeit müssen sie Rätsel lösen, um, je nach Geschichte, einem Ort zu entkommen, sich selbst oder andere zu retten oder ein Mysterium aufzuklären. Dabei ist es Teil des Spiels, den Raum nach Rätseln und Hinweisen zu durchsuchen und hierfür auch Schubladen zu öffnen, Bücher zu durchblättern oder an anderen ungewöhnlichen*

Orten nach Lösungen zu suchen. Teamwork ist dabei zentral: Je besser man zusammenarbeitet, desto schneller kann man die Rätsel lösen.

Wettbewerb zwischen Gruppen – die schnellste Gruppe gewinnt

Abhängig davon, ob die unterschiedlichen Spieler*innengruppen im Wettbewerb zueinander stehen – ob es also eine Liste gibt, auf der die unterschiedlichen Zeiten eingetragen werden, die die Gruppen benötigt haben, um den Escape Room zu lösen – muss die Spielleitung den Spieler*innen die Regeln des Wettbewerbs erklären.

Die Regeln des Escape Rooms

Die Spielleitung liest den Spieler*innen die Regeln des Escape Rooms eine nach der anderen vor.



- *Nicht rennen.*
- *Nichts zerstören.*
- *Nichts auseinanderschrauben oder aufbrechen.*
- *Keine Handys benutzen.*
- *Keine Fotos machen.*
- *Spieler*innen sind verantwortlich für ihre eigene Sicherheit.*
- *Es darf nichts an andere verraten werden.*
- *Alles, was verschlossen ist, kann nur mit dem richtigen Code oder Schlüssel geöffnet werden; Kisten mit Schloss, die auch anders zu öffnen wären, dürfen ohne Code nicht geöffnet werden.*
- *Einmal verwendete Codes spielen im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr.*
- *Zeitraumen: Ihr habt xx Minuten Zeit (dies ist abhängig davon, wie viele Themenmodule gespielt werden sowie von der einzelnen Gruppe).*

ENNY

Nun wird erklärt, wer ENNY ist und wie ENNY funktioniert.



Der Escape Room hat eine Besonderheit: ENNY, der menschliche Computer. Ohne ENNY könnt ihr den Escape Room nicht lösen. ENNY hat zwei Funktionen:

- 1. ENNY hilft euch mit Tipps. Ihr könnt ENNY aber nicht selbstständig Fragen stellen. ENNY ist etwas eigen und gibt nur von sich aus Tipps.**
- 2. Es gibt Rätsel, die nur gelöst werden können, indem ihr ENNY ein Code-
wort oder einen Zahlencode nennt oder etwas überreicht. Alle Rätsel,
auf die dies zutrifft, sind mit dem ENNY-Symbol gekennzeichnet (zeigen
Sie den Spieler*innen das Symbol). Um ENNY eine Lösung zu übermitteln,
müsst ihr ENNY aktivieren. Hierzu müsst ihr ENNYs Namen sagen, zum
Beispiel: „ENNY, der Code ist 654“.**

Solltet ihr vergessen haben, wie ENNY funktioniert, hängt über ENNY eine Gebrauchsanweisung, die alles Wichtige zusammenfasst.

Start der Geschichte

Die Spielleitung führt die Spieler*innen mit den folgenden Informationen in die Geschichte ein:



Ihr seid Mitglieder des Teams von Doro Blitz. Doro Blitz ist Expertin für Energie und Nachhaltigkeit. Zusammen mit Doro arbeitet ihr an einem wissenschaftlichen Institut. Jetzt um xx.xx Uhr (durch aktuelle Uhrzeit ersetzen) habt ihr einen Termin mit der Expertin in ihrem Büro.



ENNY, der menschliche Computer von Doro, ist wie immer im Büro. Doro müsste gleich kommen.



Nun fordert die Spielleitung die Gruppe auf, ihr zu folgen. Sie bringt die Spieler*innen in den Escape Room, verabschiedet sich und schließt die Tür hinter sich. Die Spieler*innen bleiben mit ENNY allein im Raum und das Spiel beginnt.

2. Die Spielleitung im De-Briefing – Nach dem Spiel

Nach der vorgegebenen Zeit oder wenn der Escape Room gelöst wurde, betritt die Spielleitung den Escape Room. Wurde der Raum vor Ablauf der Zeit gelöst, bittet ENNY die Spielleitung, in den Raum zu kommen. Nun gibt es zwei Varianten.

Variante 1 – Die Spieler*innen haben den Escape Room erfolgreich gelöst

Die Spielleitung fragt zunächst, wie es für die Spieler*innen war. Mögliche weitere Fragen sind:



**Um welche Themen ging es in diesem Escape Room? Worum ging es in den Rätseln?
Was habt ihr in diesem Escape Room gelernt?
Habt ihr Fragen zu den Rätseln?**

Die Spieler*innen werden sich nicht mehr an jeden einzelnen Schritt des Escape Rooms erinnern. Gerade in der doch recht aufregenden Situation ist dies völlig normal. Soll eine besonders intensive Auseinandersetzung mit den Inhalten des Escape Rooms stattfinden, können die Rätsel Schritt für Schritt durchgegangen und auf ihre Lerninhalte hin abgefragt werden. Informationen, die Ihnen dabei helfen, finden Sie in den Anleitungen der einzelnen Themenmodule unter dem Punkt „De-Briefing und Hintergrundinformationen“. Ebenfalls finden sich hier die Quellen, auf deren Grundlage die Rätsel des Escape Rooms entwickelt wurden.

Wenn Sie weiterführende Materialien nutzen, zeigen Sie diese im De-Briefing und stellen Sie sie vor. Bei Interesse können Sie sie direkt an die Spieler*innen verteilen. So können die Spieler*innen sich sofort weiter mit den angeschnittenen Themen beschäftigen.

Legen Sie die Materialien auch an einem weiteren Ort aus und weisen Sie darauf hin, dass sie dort ausliegen. Dies ermöglicht Spieler*innen, die sich im De-Briefing noch nicht sicher waren, ob und was sie mitnehmen möchten, später etwas mitzunehmen.

Variante 2 – Die Spieler*innen haben nicht alle Rätsel gelöst

ENNY geht mit den Spieler*innen die nicht gelösten Rätsel durch. Nachdem ENNY die Spieler*innen durch die nicht gelösten Rätsel geleitet hat, übernimmt die Spielleitung. Verfahren Sie weiter wie in Variante 1.

 **Achten Sie dabei auf einen wertschätzenden Umgang mit den Spieler*innen.**

3. Spielleitung im Reset

Nachdem eine Gruppe den Escape Room gespielt hat, stellt die Spielleitung den Ursprungszustand des Raumes wieder her. ENNY könnte ihr hierbei helfen.

Dafür müssen die Materialien so im Raum platziert werden, wie es in der Anleitung der Themenmodule vorgegeben ist.

 **Achten Sie auch darauf, dass Sie beispielsweise Notizzettel, die von den Spieler*innen benutzt worden sind, aus dem Raum entfernen.**

Falls Spielmaterial beschädigt oder durch die Gruppe beschriftet wurde, tauschen Sie das Material aus. Fügen Sie, wie in den Anleitungen der einzelnen Themenmodule erklärt, der Kiste oder einer der Kisten mit dem Meta-Rätsel einen neuen Zettel hinzu, auf dem die Formel notiert werden muss. Legen Sie die Gegenstände, die ENNY übergibt, zurück in ENNYs Beutel. Nachdem der Raum wiederhergestellt worden ist, kann die Spielleitung mit dem Briefing der nächsten Gruppe beginnen.

UND JETZT?

Nehmen Sie sich die Anleitungen des Themenmoduls oder der Module zur Hand, das oder die Sie ausgewählt haben. Darin sind alle weiteren Schritte beschrieben.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Durchführung des Escape Rooms und Ihren Spieler*innen viel Erfolg bei der Rettung von Doro Blitz!

Impressum

Kulturwissenschaftliches Institut Essen
Virtuelles Institut „Transformation – Energiewende NRW“
Goethestr. 31
45128 Essen

Koordination / Kontakt

Britta Acksel (britta.acksel@kwi-nrw.de)
Jenny Zorn (jennifer.zorn@kwi-nrw.de)

Projektkontext

Der DIY Escape Room ist im Forschungsprojekt „EnerChange – Spaltung in NRW überwinden – Energiewende für alle kommunizieren“ entstanden, einem Projekt des Virtuellen Instituts „Transformation – Energiewende NRW“. Das Projekt wurde gefördert durch das Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen.

Gestaltung und Lektorat

Bande für Gestaltung
Schubertstr. 4
44145 Dortmund
post@bandefuergestaltung.de

Web

www.vi-transformation.de/escaperoom

Abbildungsnachweis

Illustration ENNY > Bande für Gestaltung, Sven Olde
Themenmodul „Müll und Recycling“: Bild „Müll im Meer“ > Jim Beaudoin / Unsplash; Foto Kalenderblatt > Foto-Rabe/Pixabay
Themenmodul „Strom“: Kühlschrank, Ladegerät, LED-Lampe > Bande für Gestaltung, Badewanne > Quinn Kampschroer / Pixabay
Themenmodul „Wärme“: Wärmertipps > Pixabay, Spiegel am Haus > Laura Stamer, Muster auf Haus > irooshka / flickr, Fassadenbegrünung > Alexey Shikov / Unsplash
Themenmodul „Urlaub und Mobilität“: Lastenfahrrad > wittco.gmbh / flickr, Bahn > Erich Westendarp / Pixabay, Fußgänger > Timon Studler / Unsplash, CarSharing > kENNY2332 / Pixabay; Akten Mobilitätsberatung: A: Luiza Sayfullina /

Unsplash; B: Roberto Delgado Webb / Unsplash; C: Robert Godwin / Unsplash;
D: Marivi Pazos / Unsplash; Kartenmaterial: OpenStreetMap

Sprachnachrichten

Doro Blitz: Jessica Sperling
Dr. Fischer: Sebastian Schmidt

Lizenz

Creative Commons Namensnennung – nicht kommerziell



Zitierweise

Virtuelles Institut „Transformation – Energiewende NRW“ (2019): „Noch zu retten ...?“ – Ein Do-It-Yourself Escape Room zum Thema Nachhaltigkeit im Alltag. Essen.