

I.23

Grundlagen – Wissen und Arbeiten

Crazy Safety Escape – Ein Escape Room als Alternative zur Sicherheitsbelehrung

Chantal Lathwesen und Ingo Eilks



AhNinniah/openclipart, gemeinfrei gestellt, verändert; rones/openclipart, gemeinfrei gestellt, verändert

In diesem spielerischen, lernendenaktivierenden Escape Room zur Sicherheitsbelehrung lösen die Lernenden verschiedene Rätsel, um aus dem Schulgebäude zu entkommen und den verrückten Professor zu fassen. Der Escape Room besteht aus analogen Rätseln sowie digital eingebetteten Hinweisen, Schlössern und Geschichten, wodurch mehrere Kleingruppen zeitgleich im selben Raum spielen können.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	7–10
Dauer:	2–4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Erkenntnisgewinnungskompetenz; 2. Bewertungskompetenz; 3. Fachkompetenz
Inhalt:	PSA, Verhalten beim sicheren Experimentieren, H- und P-Sätze, GHS-Symbole, Erste Hilfe, Brandbekämpfungsmaßnahmen, Gebotszeichen und Fluchtweg

Auf einen Blick

Vorbemerkungen

Im Durchschnitt werden für jedes Rätsel max. 10 min eingeplant. Der nachfolgende Überblick gilt für die empfohlene hybride Version des Escape Rooms! Für die analoge Variante werden zusätzlich sieben DIN-A4-Umschläge und die Code-Seite des **Zusatzmaterials C** benötigt. Das Material stellt einen Satz für eine Kleingruppe an und muss für einen ganzen Kurs fünf- bis sechsmal angefertigt werden.

Übergreifend benötigt

Benötigt: ☐ 1 Tablet/Smartphone pro Kleingruppe

Vorbereitungsphase

Thema: Vorbereitung des *Escape Rooms* mit den Lernenden

M 1 Ablauf *Crazy Safety Escape*

M 2 Einführung in das Spielkonzept und die Spielregeln

Benötigt: ☐ 1 DIN-A4-Umschlag

M 3 Beispielsrätsel

M 4 Einführungsgeschichte

Benötigt: ☐ Timer

1. Rätsel

M 5 Persönliche Schutzausrüstung

Benötigt: ☐ Büroklammer

2. Rätsel

Thema: Richtiges Verhalten beim experimentellen Arbeiten

M 6 Die Laborordnung

3. Rätsel

Thema: Richtiges Verhalten beim experimentellen Arbeiten

M 7 Verwirrende Testergebnisse

Benötigt: ☐ Tesafilm

4. Rätsel

Thema: Gefahren- und Sicherheitshinweise
M 8 Die unbekannte Chemikalie

5. Rätsel

Thema: Gefahrensymbole und ihre Bedeutung
M 9 Einige gefährliche Schnipsel
Benötigt: ☐ Tesafilm, Buch und/oder Aktenfolie

6. Rätsel

Thema: Gefahrensymbole und ihre Bedeutung von bestimmten Chemikalien
M 10 Welches Gefahrenzeichen gehört zu wem?

7. Rätsel

Thema: Erste-Hilfe- und Brandbekämpfungseinrichtungen
M 11 Zorros Checkliste
Benötigt: ☐ 8 Briefumschläge

8. Rätsel

Thema: Erste-Hilfe-, Gebots- und Brandbekämpfungsmaßnahmen fiktiver Szenarien
M 12 Was tun, wenn etwas schiefgeht?

9. Rätsel

Thema: Brandklassen und ihre Löschmittel
M 13 Die 5 Brände des Zorros - Brandklassen
Benötigt: ☐ Wollfaden ca. 160 cm lang

10. Rätsel

Thema: Brandklassen, Beispiele und ihre Löschmittel

M 14 Die 5 Brände des Zorros - Löschmittel

Benötigt: ☐ Folienstift

11. Rätsel

Thema: Verhalten im Notfall: Fluchtweg und Sammelplatz

M 15 Zorros Fluchtweg

Reflexionsphase

Thema: Ende der Spielphase, Bezüge zwischen Lernzielen und Rätsel herstellen, Diskussion über Erfahrungen, Strategien und Schwierigkeiten

M 16 Urkunde

Benötigt: ☐ Zusätzliche Materialien für die gewählte Reflexionsmethode

Minimalplan

Der Aufbau des Escape Rooms ist linear. Das heißt, die Lösung eines Rätsels führt zum nächsten. Dadurch können Sie Rätsel einfach weglassen, deren Fachinhalt für Sie nicht relevant ist. Hierfür verwenden Sie die dazugehörigen Materialien nicht und löschen im Google Formular den entsprechenden Abschnitt (zur Bearbeitung das Google Formular zunächst kopieren). Ggf. müssen Sie die Geschichte des darauffolgenden Rätsels ein wenig abändern. Dies ist mit einem Klick auf das jeweilige Textfeld im Bearbeitungsmodus möglich.

Einführung in das Spielkonzept

M 2

Was ist ein Escape Room überhaupt?

Ein Escape Room ist ein Abenteuerspiel, bei dem ihr viele verschiedene Rätsel und Aufgaben als Kleingruppe lösen müsst. Die Rätsel sagen euch nicht genau, was ihr tun müsst. Das müsst ihr mithilfe der Hinweise selbst herausfinden. Arbeitet als Team zusammen, entziffert die Hinweise und löst die Rätsel, um euer Spielziel zu erreichen. Das Spielziel kann bspw. sein, aus einem oder mehreren Räumen zu entkommen oder eine Person zu befreien oder festzunehmen. In einem Escape Room könnt ihr auch gegen andere Kleingruppen antreten. Dafür messt ihr, welche Gruppe den Escape Room am schnellsten schafft.

Spielregeln:

1. Ihr dürft alle Gegenstände und Blätter im Raum nutzen, die farblich oder mit Professor Zorro gekennzeichnet sind.
2. Der Raum darf während des Escape Rooms nicht verlassen werden. Ihr dürft euch aber frei im Raum bewegen. Bei zwei Rätseln müsst ihr auch etwas im Raum suchen.
3. Ihr dürft und sollt innerhalb eurer Gruppe reden. Hört einander zu und entscheidet euch gemeinsam für einen Lösungsweg.
4. Eure Lehrkraft beobachtet nur. Fragen werden nach dem Lesen der Geschichte nicht mehr von der Lehrkraft beantwortet. Ausnahme: Ihr setzt euren Joker ein.
5. Wenn ihr nicht mehr weiterkommt, scannt den QR-Code „Braucht ihr Hilfe?“ oder nehmt die passende Hilfekarte.
6. Gilt nur für die analoge Variante: Tragt den Code auf dem Code-Blatt ein. Sucht dann den passenden Briefumschlag raus. Ihr dürft einen beschrifteten Umschlag erst öffnen, wenn ihr den Code als Lösung eines Rätsels erhalten habt.
7. Smartphones und Tablets sind erlaubt, um die QR-Codes zu scannen und die dadurch aufgerufenen Seiten zu nutzen. Andere Webseiten dürft ihr nicht nutzen.

8.

9.

Spielziel:

Schnappt den verrückten Professor Zorro so schnell wie möglich und übergibt ihn der Polizei.

Bereit zu starten?



Joker

Lehrperson



Braucht ihr Hilfe?



Erste Hilfe Kasten: gramzon/openclipart, gemeinfrei gestellt