

ESCAPE GAMES

für den Lernort Bauernhof und die Schule

SELBST GESTALTEN



Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Erstellen
eines Escape Games im
Themenbereich Landwirtschaft

IMPRESSUM

Herausgeber

i.m.a - information.medien.agrar e.V.

Wilhelmsaue 37

10713 Berlin

030 8105602-0

info@ima-agrar.de

www.ima-agrar.de

2025

Instagram: ima_agrar

Facebook: information.agrar

Konzeption, Redaktion und Gestaltung:

Thale Meyer (i.m.a e.V.)

Josephine Glogger-Hönle (i.m.a e.V.)

Bildnachweise:

Timo Jaworr (S. 2), Vera Ohrdes (S. 6., S. 13), Thale Meyer (alle weiteren Bilder)

Als Download verfügbar unter www.ima-shop.de/escape-games



VORWORT

Spielen macht Spaß!

Liebe Bauernhofpädagog*innen, Lehrkräfte und Interessierte,

Spielen und Knobeln liegt uns seit Kindesalter im Blut. Nicht ohne Grund gibt es Geduldsspiele und Sodokus für jedes Alter.

In den letzten Jahren sind Escape Games immer beliebter geworden. Die Spiele, bei denen man einer Situation entkommen muss, indem man Rätselkombinationen lösen muss, gibt es zu unterschiedlichen Themen oder auch als Brettspiele und Boxen.

Auch die Landwirtschaft steckt voller spannender Zusammenhänge und Herausforderungen im Alltag, die sich mit ein wenig Geschick in ein Escape Game verwandeln lassen. Mit diesem Leitfaden möchten wir Ihnen Hinweise und Tipps für die Erstellung Ihres eigenen Escape games geben.

Die Einrichtung eines eigenen Escape Games ist zwar ein wenig knifflig, macht aber genau so viel Spaß wie das Spielen selbst. Es ist eine spannende Methode, um Schülerinnen und Schüler, sowie Erwachsene aktiv in ein Thema einzubinden.

Ich selbst habe einen Escape Room auf meinem landwirtschaftlichen Betrieb und nutze diesen als Einstieg für Seminare mit Erwachsenengruppen. Die Gruppe muss die Futterration einer Kuh herausfinden, weil sie beauftragt sind, die Kühe zu füttern. Die Zusammensetzung der Ration ist im Büro meines Mannes in mehreren Teilen versteckt, die es durch Rätsel zu erknoeln gilt.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Entwicklung Ihres eigenen Spiels!



Thale Meyer

Referentin für Bauernhofpädagogik beim i.m.a e.V.



Mit freundlicher
Unterstützung der
rentenbank

EINLEITUNG

Was ist ein Escape Game?

Escape Games (*) sind Spiele, die durch das Lösen von Rätseln gelöst werden müssen. Die Rätsel bauen aufeinander auf, geben neue Hinweise frei oder führen zu neuen Erkenntnissen. Oft muss eine vorgegebene Zeit eingehalten oder ein bestimmtes Ziel erreicht werden.

Bei einem **Escape Room** handelt es sich um einen definierten Raum, den man erst wieder verlassen darf, wenn man die Lösung des Rätsels erarbeitet hat. Alle notwendigen Materialien befinden sich in diesem Raum und müssen von den Spieler*innen gefunden und angewendet werden.

Ein **Escape Game** beinhaltet ebenfalls eine Abfolge von Rätseln, die aber nicht in Zusammenhang mit einem Raum stehen, sondern einfach eine Geschichte verfolgen. Die Materialien können in einer Box oder an mehreren Orten hinterlegt sein.

Auf dem Lernort Bauernhof und im Unterricht kann diese Methode gut integriert oder als Einstieg genutzt werden. Das Thema Landwirtschaft bietet eine Fülle von Geschichten und Aufgaben, die sich für ein Escape game eignen. Darüber hinaus gibt es viel Material, das genutzt werden kann ohne, dass hohe Kosten entstehen.

(*) In dieser Broschüre nutzen wir den Begriff „Escape Game“. Es sind damit alle Spiele gemeint, die Rätselkombinationen enthalten.

Gemeinsames Knobeln und Rätsel lösen macht Spaß!



SPIELERISCH PROBLEME LÖSEN

Escape Games und die 17 Nachhaltigkeitsziele

Escape Games gibt es zu verschiedenen Themen, die an die Inhalte der Lehrpläne von Schulen anknüpfen oder an die Schwerpunkte eines Betriebes angepasst werden können. Sie können komplexe, gesellschaftlich relevante Themen wie den Klimawandel oder die Folgen einer Dürre für die Landwirtschaft behandeln und Lösungswege aufzeigen.

In Escape Games können die 17 Nachhaltigkeitsziele der UNESCO, die die relevantesten Probleme der Menschheit fokussieren, verankert oder direkt thematisiert werden.

Vor allem das 4. Ziel „Hochwertige Bildung“ passt zur Methode der Escape Games. In ihr sind die Ansätze der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) verankert, da beim Lösen eines Spiel verschiedene Kompetenzen gefordert sind:

- Probleme erkennen und Lösungswege finden
- Teamarbeit und Kommunikation
- Partizipation
- Kritisches Denken
- Reflexion
- Perspektivwechsel
- Verknüpfungen und Zusammenhänge erkennen



In Escape Games sind die Teilnehmenden aktiv eingebunden. Sie müssen Entscheidungen treffen, Lösungsansätze finden, kooperieren und selbst handeln. Dadurch entwickeln sie ein tieferes Verständnis für (globale) Zusammenhänge.

Komplexe Themen können greifbar gemacht und in Spielstränge unterteilt werden, sodass komplexe Fragestellungen vereinfacht werden können.

Escape Games sind interdisziplinär aufgestellt - sie verbinden verschiedene Schulfächer miteinander und fördern unterschiedliche Kompetenzen und Fähigkeiten wie Rechnen, Kreativität und logisches Denken.



DAS EIGENE ESCAPE GAME

So entsteht ein Escape Game

Escape Games zu entwerfen macht Spaß, ist aber auch mit etwas Aufwand verbunden. Die Spiele sind sehr individuell und müssen daher auf jedes Thema, die Situation und den Ort angepasst werden. Als erstes müssen ein paar Rahmenbedingungen festgelegt werden.

1. Festlegen der Zielgruppe

Legen Sie die Zielgruppe Ihres Spiels fest. Wie alt sind die Spielerinnen und Spieler? Das ist wichtig, damit passgenaue Rätsel geplant werden können und der Schwierigkeitsgrad stimmt.

2. Ziel des Spiels

Auch das Ziel des Spiels muss klar definiert sein. Sollen die Spielerinnen und Spieler etwas Neues lernen oder soll Wissen abgefragt werden? Soll es rein zum Spaß sein? Ist das Ergebnis des Escape Games notwendig für den weiteren Verlauf des Tages? Sollen sich die Spieler*innen beim Spiel kennenlernen oder ist Kooperation gefragt?



„Wer war es?“ Hier dient eine Matte als zentraler Sammelpunkt für alle Hinweise.

3. Zeitpunkt

Auch der Zeitpunkt, an dem das Spiel gespielt wird, ist entscheidend bei der Entwicklung. Dient es als Einstieg in eine Hofführung? Zur Auflockerung oder Vertiefung einer Unterrichtseinheit? Ist ein gewisser Wissensstand nötig, um das Spiel zu lösen?

4. Das Thema und die Geschichte auswählen

Das Spiel sollte einer Geschichte folgen, in die die Spielenden eintauchen können. Es gibt zahlreiche Ansätze für eine Geschichte:

- Ein Tier ist verschwunden.
- Jemand hat das Tor aufgelassen. Wer war es?
- Eine Futtermischung muss herausgefunden werden.
- Ein Schlüssel ist weg und muss gefunden werden.
- Eine Anleitung für irgendetwas ist verschwunden.
- Der Bauer ist krank und muss ersetzt werden. Wie sieht der Tagesplan aus?

Die Geschichte sollte realistisch an die Gegebenheiten des Hofes oder an das vorherrschende Thema angepasst sein. Sie muss einen logischen Ablauf haben und nachvollziehbar sein. Eine Fantasiereise in das Jahr 2050 ist aber genauso möglich. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

Die Spielenden übernehmen innerhalb der Geschichte Rollen, die vorab bedacht werden sollten. Wer sind sie? Was ist ihr Auftrag? Detektivinnen und Detektive? Stallhelferinnen und Stallhelfer? Oder das Kriminalamt?

5. Der Ort und das Setting

Gestalten Sie einen Ort, an dem das Spiel stattfindet. Logischerweise sollte dieser zu Ihrer Geschichte passen. Wo wird das Spiel eingesetzt? In einem Raum? Im Hühnerstall? Bei der Biogasanlage? Im Büro?



Der Ort und das Material sollten zur Geschichte passen. Dieser sollte so realistisch wie möglich gestaltet sein. Findet das Spiel in einem Büro statt, sollten Büromöbel aufgestellt sein; ist ein Vernehmungsraum Teil der Geschichte, so sollten Sie diesen gestalten. Die Spielerinnen und Spieler sollten das Gefühl bekommen wirklich in der Situation zu sein, auch wenn es nur gespielt ist.

6. Gruppengröße

Je nachdem wie Sie das Spiel einsetzen wollen, müssen Sie eine gewisse Anzahl an Rätseln vorweisen. Bei einer großen Gruppe sollten alle Personen gleichzeitig beschäftigt sein und es dementsprechend viele Rätsel geben.

Für wie viele Personen planen Sie Ihr Spiel?



7. Avatare

Spiele Personen eine zentrale Rolle im Escape Game, ist es sinnvoll, sich Gedanken um die Eigenschaften der Avatare zu machen. Ein Avatar ist eine Figur, die im Spiel auftritt und eine bestimmte Rolle hat.

Welche Charakterzüge hat diese?

Wie heißt sie? Gibt es im Spiel ein Bild von ihr?

Sieht man sie oder bleibt sie unbekannt?

Im Escape Game müssen die benutzten Gegenstände zum Avatar und zur Geschichte passen. Es wäre zum Beispiel unpassend einen Hinweis von Bauer Helmut, 58 Jahre alt, am Skateboard zu verstecken.

8. Betreuung während des Spiels

Es gibt verschiedene Möglichkeiten ein Spiel zu betreuen: Sie können während des Spiels bei der Gruppe bleiben und die Spielerinnen und Spieler beobachten oder Sie nehmen eine Rolle im Spiel ein und sind Teil des Spiels.

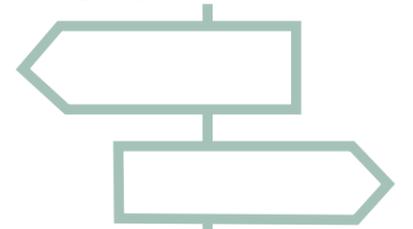
Bei Letzterem ist ein gewisses schauspielerisches Talent gefragt, denn man befindet sich ja in einer fiktiven Situation. Überlegen Sie sich, was am besten zu Ihnen passt. Spielen Sie den verwirrten Opa, der den Schlüssen verloren hat oder ob bleiben Sie die Spielleitung?

Auf jeden Fall sollten Sie nicht zu früh eingreifen und die Spielerinnen und Spieler auch knobeln lassen.

Benötigen die Spielerinnen und Spieler Hilfe, können Sie Hilfestellungen geben.

Hilfestellungen könnten sein:

- Ein Buch mit Tipps,
- Ein Anruf darf getätigt werden,
- Eingreifen der Spielleiterin oder des Spielleiters



RÄTSEL ENTWERFEN

Spielertypen

Menschen sind verschieden und genauso auch ihre Leidenschaft zum Rätsel raten. Einige knobeln gerne und können sich in etwas vertiefen, andere drehen alle Gegenstände um, um zu gucken, ob etwas darunter versteckt ist. Wiederum andere rechnen gerne. Andere können gut kombinieren oder können Muster erkennen. Das Spiel sollte möglichst viele Spielertypen ansprechen und dementsprechend unterschiedliche Rätselarten beinhalten, damit keine Langeweile aufkommt.

Zu Beginn sollte ein einfaches Rätsel gelöst werden, damit es ein schnelles Erfolgserlebnis gibt. Danach können schwierigere Rätsel folgen, aber es sollten auch immer einfache Rätsel enthalten sein, um keine Frustration auszulösen.

Häufige Spielertypen

Die Kooperativen: Lösen Rätsel gerne mit Anderen zusammen.

Die Schnellen: Mögen gerne einfache Rätsel, die einfach und schnell zu lösen sind.

Die Knobler*innen: Knobelspiele sind für sie kein Problem.

Die Rechner*innen: Zahlenkombinationen und Rechenaufgaben sind ihr Ding.

Die Visuellen: Können gut Farben kombinieren.

Die Logischen: Verbinden Dinge schnell miteinander.

Material

Nutzen Sie für Ihr Spiel Materialien, die zum Thema passen und die Sie ohnehin noch haben.

- Zeitschriften
- Futterproben
- Poster
- Sparschweine
- Schlösser
- Puzzle



Nicht jeder Gegenstand im Raum muss etwas mit dem Spiel zu tun haben. Es dürfen auch Gegenstände platziert werden, die zum Schauplatz passen.

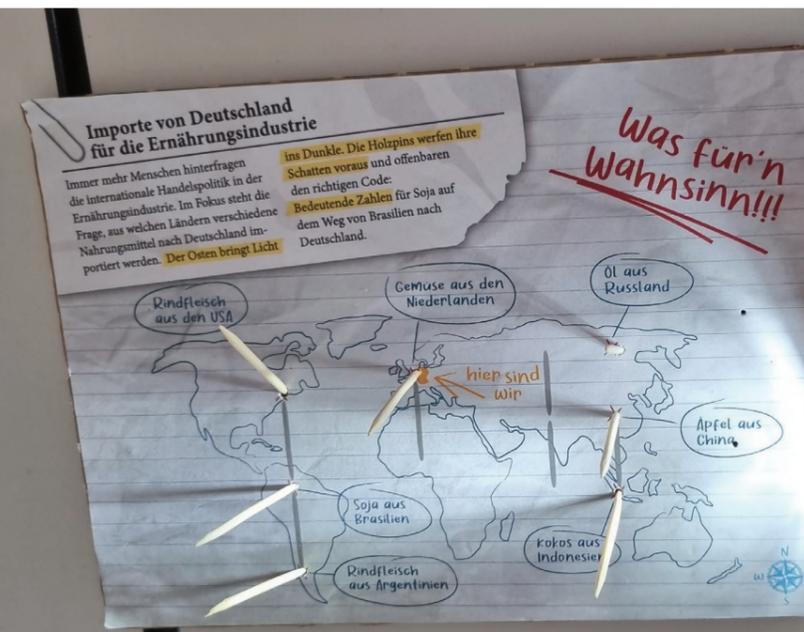


Bewährte Räselformen

- Kreuzworträtsel
- Geheimschriften und Schriftcodes
- Verstecke (im Bilderrahmen, Buch oder unter einem Tisch)
- Tresore (z.B. Kinderspielzeug)
- Schlösser (Fahrradschloss, Vorhängeschloss, Zahlenschloss etc.)
- Puzzles
- QR-Codes
- Unsichtbare Schrift (UV-Stift und Lampe)
- Koffer mit Zahlenschloss
- Farbkombinationen
- Etwas in die richtige Reihenfolge bringen
- Koordinaten
- Rechenaufgaben
- Handy (für einen Anruf oder eine SMS)
- Dicktiergerät (für eine Botschaft)
- PC oder Laptop (kann nur mit einem Code geöffnet werden)
- Ein Film
- Eine E-mail
- Ein Zitat



Der Schattenwurf ergibt das Lösungswort. Die Vorlage mit den Löchern für die Stäbchen kann versteckt sein.



REGELN AUFSTELLEN

Kosten

Die Kosten für einen Escape Games sollten so gering wie möglich gehalten werden. Auf den Höfen befinden sich bereits viele Materialien, die genutzt werden können, ohne dass hohe Kosten entstehen müssen.

Typische Ausgaben sind:

- Abschließbare Boxen
- Zettel, Stifte
- Tresor
- Puzzle

Der Betrag sollte 50 € nicht überschreiten. Natürlich darf es teurer sein, aber wenn man erst einmal anfangen möchte, kann man das nutzen, was schon da ist.



Regeln

Jedes Spiel hat Regeln - so auch ein Escape Game. Die Spielerinnen und Spieler wissen zu Beginn nicht, was sie erwartet und was genau sie suchen. Geben Sie Ihnen einen Rahmen vor.

- Was müssen die Spielerinnen und Spieler beim Spielen beachten?
- Gibt es ein Zeitlimit?
- Dürfen bestimmte Bereiche nicht genutzt werden?
- Wird in Teams gearbeitet?
- Welche Hilfsmittel sind erlaubt und welche tabu (z.B. das Handy)?

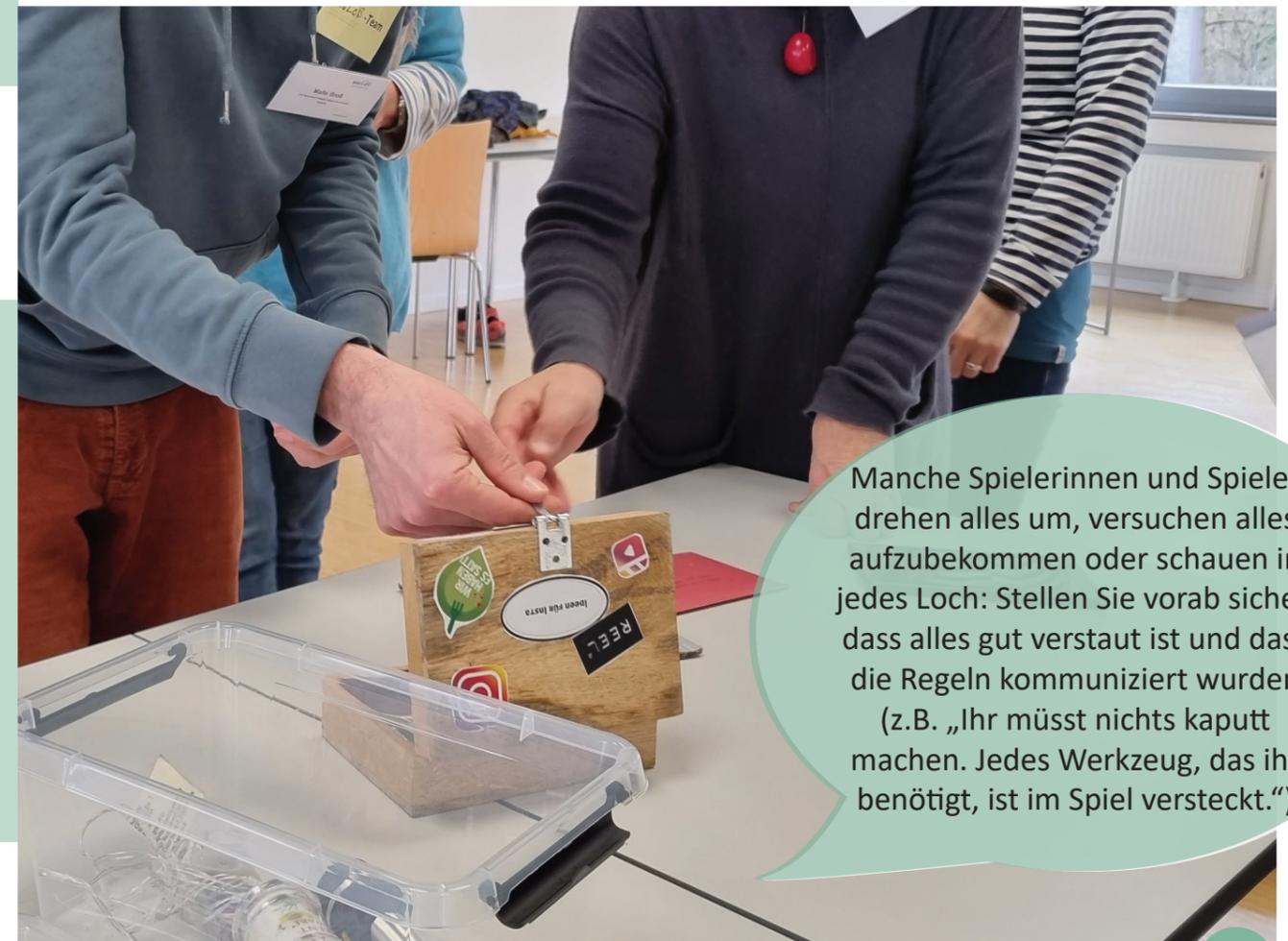
Bereiche, die nicht genutzt oder betreten werden dürfen, können mit einem Absperrband oder einem roten Stift markiert werden.



Ein Puzzle ist kostengünstig und kann in jeder Zielgruppe eingesetzt werden. Man kann dafür ein Foto oder ein Poster zerschneiden und nutzen.



Ein unsichtbarer Stift wird mithilfe einer UV-Lampe sichtbar.

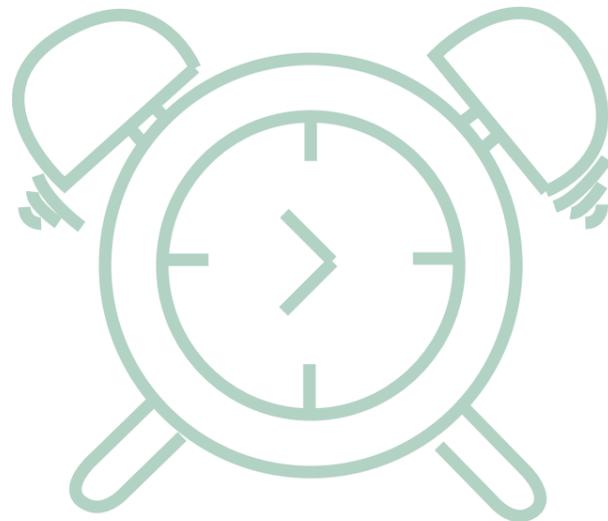


Manche Spielerinnen und Spieler drehen alles um, versuchen alles aufzubekommen oder schauen in jedes Loch: Stellen Sie vorab sicher, dass alles gut verstaut ist und dass die Regeln kommuniziert wurden (z.B. „Ihr müsst nichts kaputt machen. Jedes Werkzeug, das ihr benötigt, ist im Spiel versteckt.“)

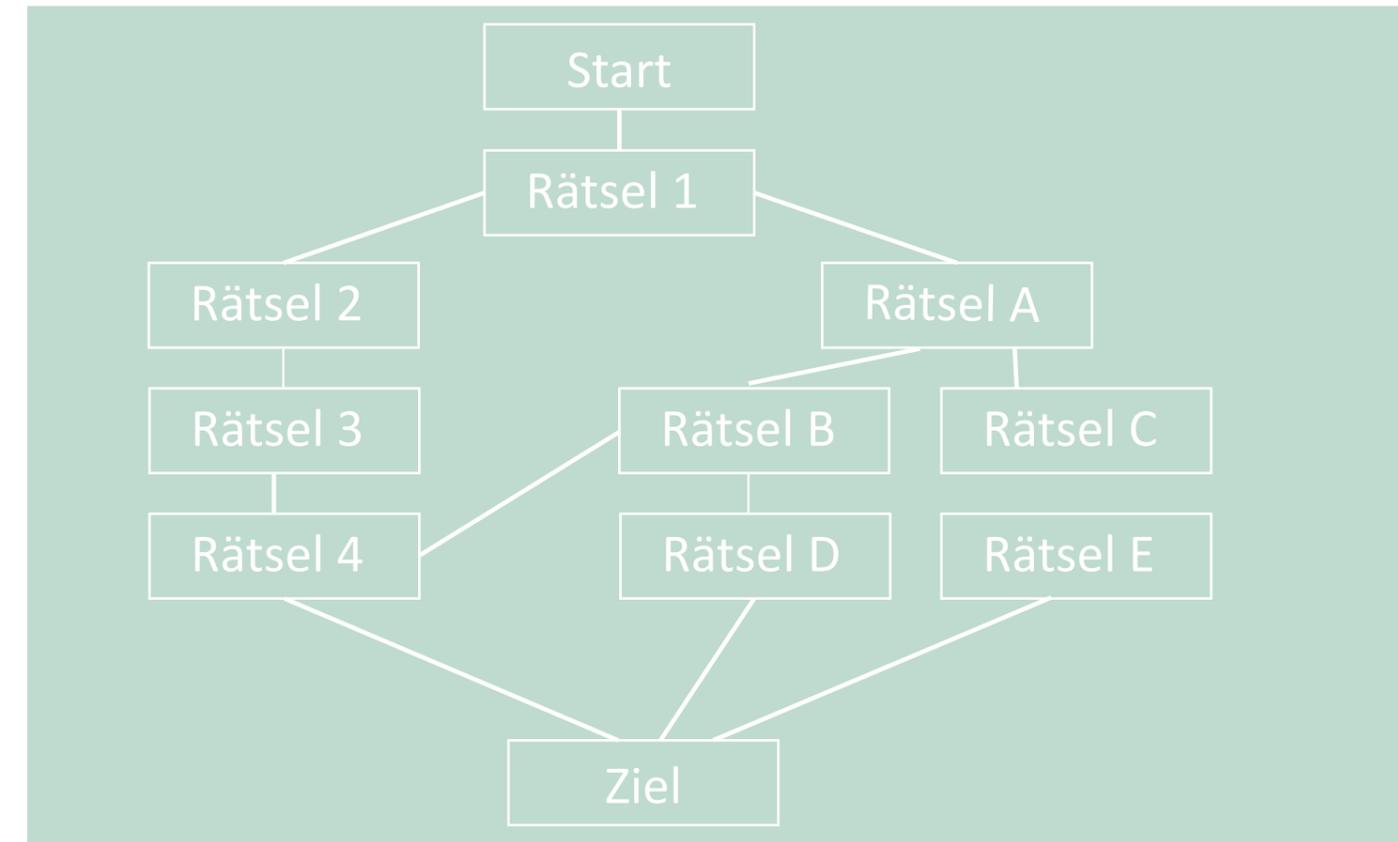
Spielende

Die Spielerinnen und Spieler haben das Spiel gelöst? Wunderbar! Am Ende sollte das Spiel deutlich beendet sein, damit alle wissen, dass es geschafft wurde. Mögliche Abschlüsse können sein:

- Eine Tür geht auf,
- Der Fall wurde gelöst,
- Ein Film spielt ab,
- Eine Uhr klingelt oder die Zeit ist abgelaufen,
- Eine Lösung oder ein gesuchter Gegenstand wurde gefunden,
- Die Spielleiterin oder der Spielleiter verkündet das Ende.



STRUKTUR SCHAFFEN



Spielstränge

Es gibt zwei Möglichkeiten ein Spiel aufzubauen:

- Linearer Spielzweig
- Verzweigter Spielzweig

Bei dem **linearen Spielzweig** führt eine Lösung zu einem anderem Rätsel und dieses wieder zu einer Lösung und so weiter. Dies ist nur für kleine Gruppen geeignet (für bis zu drei Spielerinnen und Spieler), weil alle gleichzeitig an einem Rätsel arbeiten.

Bei dem **verzweigten Spielansatz** (s. oben) können viele Spielerinnen und Spieler gleichzeitig tätig werden. Bei diesem Ansatz verzweigen sich die Rätsel, sodass die Spielenden an unterschiedlichen Rätseln gemeinsam arbeiten. Sinnvoll ist es dabei, dass die Lösung eines Rätsels für ein ganz anderes Rätsel im Spiel gebraucht wird, sodass die Personen miteinander kommunizieren müssen.

EIGENE AUFZEICHNUNGEN

Fertigen Sie beim Entwerfen Ihres eigenen Spiels Aufzeichnungen an, die Ihre Gedankengänge dokumentieren. Jeder Schritt sollte gut dokumentiert werden, denn sonst ist das Nachvollziehen der eigenen Gedankengänge nach ein paar Tagen schwierig. Ist das Spiel fertig konzipiert, sollte es unbedingt gute eigene Aufzeichnungen geben. Zwei Aufzeichnungen sind unerlässlich:

- der Spielverlauf
- die Aufbauanleitung

Spielverlauf

Es kommt vor, dass Spieler*innen nicht mehr weiter wissen und Hilfe benötigen. Dann muss die Spielleitung wissen, wie weit die Spielenden gekommen sind und wie es weiter geht. Dazu sollte am Ende der Entwicklungsphase ein Ablaufplan geschrieben werden, der die Spielstränge, die Zahlencodes (ganz wichtig!) und benötigten Gegenstände enthält. Mithilfe dieser Aufzeichnungen ist jederzeit nachvollziehbar, wie es weitergeht.

Aufbauanleitung

Ebenfalls ist es empfehlenswert, eine Aufbauanleitung zu schreiben.

- Wie sieht der Raum aus?
- Wie ist der Schauplatz gestaltet?
- Welche Gegenstände stehen wo?
- Was muss wo platziert werden?
- Welche Schlösser müssen geschlossen und welche Verstecke gefüllt werden?

Der Aufbau muss sehr präzise beschrieben sein, sodass anhand dieser Anleitung eine einwandfreie Vorbereitung möglich ist. Eine gute Aufbauanleitung erspart viel Zeit in der Vorbereitung und verhindert Pannen in der Durchführung.

ENDLICH KANN ES LOSGEHEN

Probedurchläufe

Das Spiel ist fertig und es kann losgehen? Super! Vorab sollten ein paar Probedurchgänge mit ausgewählten Personen (z.B. aus dem Verwandten- und Bekanntenkreis) durchgeführt werden. Sie werden erstaunt sein, wie sich die Denkweise anderer Menschen von Ihrer eigenen unterscheiden kann. Nach den Probedurchgängen kann das Spiel verbessert und angepasst werden.



NACHBESPRECHUNG UND NACHBEARBEITUNG

Nachbesprechung

Hat man ein komplexes Spiel mit mehreren Spielsträngen gestaltet, so bekommen nicht alle Spielerinnen und Spieler alle Rätsel mit. Sie verlieren möglicherweise den Überblick, was an anderer Stelle des Spiels passiert, sind aber am Ende neugierig, wie zum Beispiel der Code am Tresor geknackt wurde. Nehmen Sie sich am Ende des Spiels Zeit für eine Auflösung und Nachbesprechung.

Besprechen Sie mit den Spielenden, was wann und wie gelöst wurde und was mit dem Ergebnis nun passiert. Oder soll das Ergebnis des Spiel in einer Hofführung eingebaut werden? Erklären Sie dies den Spielenden.

Nach Durchführung Ihres Escape Games sollten Sie sich die Zeit nehmen und ggf. weitere Anpassungen vornehmen. Verändern Sie Rätsel, die zu schwer sind, platzieren Sie Gegenstände anders, die nicht gefunden wurden oder richten Sie den Ort besser her. So passen Sie Ihr Escape Game nach und nach Ihren eigenen Gegebenheiten an.

Ihre eigenen Notizen müssen keinen Schönheitsregeln folgen. Hauptsache Sie wissen, was zu tun ist.

NÜTZLICHE MATERIALIEN DES I.M.A E.V.

www.ima-shop.de



Unterrichtsposter



3- Minuten Infos



Saatpakete



Bildungskoffer

Diese Broschüre ist entstanden in den Projekten:

www.netzwerk-lernort-bauernhof.de



www.landwirtschaftmachtschule.de



www.einsichten-tierhaltung.de

