



# Lockdown-Agents



## Escape Rooms

Ein Webinar von  
**THILO**



[www.thilos-gute-seite.de](http://www.thilos-gute-seite.de)



## Lese- und Schreibförderung digital-analog:

### Escape-Rooms für Zuhause

#### THiLO Petry-Lassak, Kinderbuchautor und Vorleser

Mit den *Lockdown-Agents* dem ersten Escape-Room zum Ausdrucken, hat Kinderbuchautor THiLO mitten in der Krise einen Volltreffer gelandet. Nicht nur Kids sind von Escape Rooms absolut gefesselt. Durch die Aneinanderreihung von Rätseln wird auf das Endziel Befreiung aus dem fiktiven Raum hingearbeitet. Diese Faszination lässt sich hervorragend nutzen, um gerade - aber nicht nur - Kinder aus bildungsfernem Umfeld unbemerkt Lerninhalte vorzulegen. Zusätzlich wird Durchhaltevermögen trainiert, denn Aufgeben ist keine Option!

In diesem Workshop gab THiLO Einblicke ins Making-Of der Lockdown-Agents und vermittelte das Handwerkszeug, um eigene, an Alter und Sprachverständnis der Kinder angepasste Escape-Room-Abenteuer zu erstellen.

## 1) Grundlagen Escape rooms

Bei Escape Room-Abenteuern sind die Teilnehmer real oder in ihrer Fantasie in einen Raum eingesperrt. Ziel ist es, durch die Lösung einer Kette von Rätseln wieder in die Freiheit zu gelangen. Dafür bleibt nur eine festgesetzte Zeit (meist 90 Minuten).

Dieses Prinzip kann man optimal nutzen, um Wissen zu vermitteln

Die ER-Idee ist noch relativ jung. Es begann 2004 in Japan, erst als Computerspiel, dann 2007 als realer Raum (Live Escape Room), in den die Teilnehmer eingeschlossen wurden.

In Deutschland gab es die ersten ER in München, dann Berlin  
Manchmal müssen reale Fälle der Kriminalgeschichte gelöst werden.  
Oder die Teilnehmer fliehen unter der Mauer hindurch aus Ostberlin.  
Dabei ist die Identifikation mit der Rolle sehr hoch.

ER fordern vom Spieler Geduld, Ausdauer, Geschicklichkeit und logisches Denken.

Es beginnt mit einem kurzen Intro, das anhand eines Textes den Handlungsrahmen vorgibt (Story)

Der Ort ist meist ein Raum, der mindestens eine verschlossene Türe besitzt und einige Gegenstände sowie versteckte Lösungshinweise bereithält.

Die Rätsel stehen nicht für sich alleine, sondern müssen in einer vorher unbekanntem Reihenfolge gelöst werden. Deshalb können die Spieler bei leichter Frustration auch nicht zum nächsten Rätsel springen, sie müssen sich durchbeißen.

Dazu gehört das Verknüpfen von Gegenständen, um neue Objekte und Hinweise zu bekommen. Oftmals müssen auch die Hinweise richtig interpretiert oder Rätsel gelöst werden, um an erforderliche Codes oder Passwörter zu gelangen.

Die Rätselstellung findet auf verschiedenen Wahrnehmungsebenen statt. Typischerweise werden visuelle Reize in Form von Buchstaben, Zahlen, Farben, Zeichen, Piktogrammen und Bildern gestellt.



Einzelne Elemente stehen in der Regel nicht für sich allein. Hinweise und Gegenstände liefern zu Spielbeginn meist keine nützliche Information. Ihr Sinn erschließt sich aus Gemeinsamkeiten mit anderen Elementen.

## **2) Der nächste Schritt: ein Escape Room zum Ausdrucken**

Nach Computerspiel, Live-Escape-Rooms, Brettspielen und Büchern habe ich als Gegenmittel gegen Corona-Langeweile den Escape Room zum Ausdrucken entwickelt.

Die Idee kam aus drei Richtungen:

a) Ich war unterwegs, um Spiel/Buch zu kaufen

Doch die Regale waren leer (und die meisten Geschäfte zu)

b) Teenager zuhause langweilten sich durch die viele freie Zeit

c) Homeschooling war angesagt, aber die Lehrer hinkten noch etwas hinter den Ereignissen her

-> Idee: Es müsste ein Abenteuer geben, das komplett zuhause ausdrückbar wäre, Teenies begeistern kann und gleichzeitig sogar noch ein bisschen lehrreich ist  
Und: Teambuilding für die ganze Familie in Zeiten des Lockdown mit viel Konfliktpotential in den eigenen vier Wänden

Die Neuheit dabei: Gegenüber den bereits verbreiteten Spielen sitzt man bei den Lockdown-Agents nicht am Tisch, sondern verwandelt das eigene Zuhause durch die mitgelieferten Requisiten in einen Live-Escape-Room

Und darauf hatten scheinbar alle nur gewartet...

Das Abenteuer wurde innerhalb der ersten 6 Wochen 8000 mal heruntergeladen, die Presse von Bayern bis in den hohen Norden berichtete.

## **3) Zentraler Punkt: Wissensvermittlung mit Escape Rooms**

Gerade der dritte Aspekt – Wissensvermittlung – wird auch noch nach Corona Bestand haben. Es ist einfach eine geniale Methode, um Kids unauffällig zum Lernen zu animieren.

Inhalt der Rätsel kann wirklich alles sein: Rechnen, Daten der Geschichte, Rechtschreibung oder einfach nur logisches Denken.

Und: Was man „nebenbei“ lernt, vergisst man nie wieder.



## In vier Schritten zum eigenen Escape-Room

Wichtigstes Element ist die Story, sie muss die Kids packen und dazu bringen, die Rätsel lösen zu wollen.

In Zeiten des Lockdown bot sich als Schauplatz das Labor eines verrückten Virologen an.

Dazu das Thema Agenten, supercoole Kids – und als Story das Sicherstellen eines Gegenmittels gegen Viren, die Supermedizin

### 1) Story ausdenken

Die Story muss nicht lang sein, es reichen fünf Zeilen als Einleitung des Abenteuers:

Der geniale Wissenschaftler Doktor Sergej Rissen hat in seinem geheimen Labor eine Supermedizin zusammengemixt: Sie macht gegen alle Viren der Welt immun. Leider ist Doktor Sergej Rissen auch ziemlich verrückt. Er liebt Rätsel über alles und versteckt das Gegenmittel in seinem geheimen Labor. Nur wer 12 Rätsel löst, wird es finden. Diese Probe sicherzustellen ist ein Fall für die Lockdown-Agents.

### 2) Stationen überlegen, wo Rätsel stattfinden könnten

In Wohnung: Herd, Schublade, Klodeckel, Kühlschrank...

In Schule: Bücherregal, Tafel, Waschbecken, Lehrerpult...

In Bücherei: Tresen, Bücherregal, Topfpflanze, Lesesessel...

12 Rätsel reichen für 60 – 90 Minuten, mehr sollten es nicht sein, sonst ist die Spannung nicht zu halten

### 3) Symbole aussuchen, die die jeweilige Station kennzeichnen

Da die Reihenfolge der Rätsel vorab nicht bekannt sein darf, können die Stationen nicht mit 1, 2, 3 oder A, B, C gekennzeichnet sein. Damit die Spieler sie finden können, brauchen wir zur Kennzeichnung Symbole.

Stift/Lineal/Schultasche...

Totenkopf/verätzte Finger/Lupe...



### 4) Zu jeder Station ein Rätsel ausdenken und eine Anleitung dazu schreiben

Nun kommt der zentrale Punkt, wenn es um Wissensvermittlung geht

Was will ich vermitteln?

Rechnen/Lesen/Fremdsprache/Geschichte/Biologie...

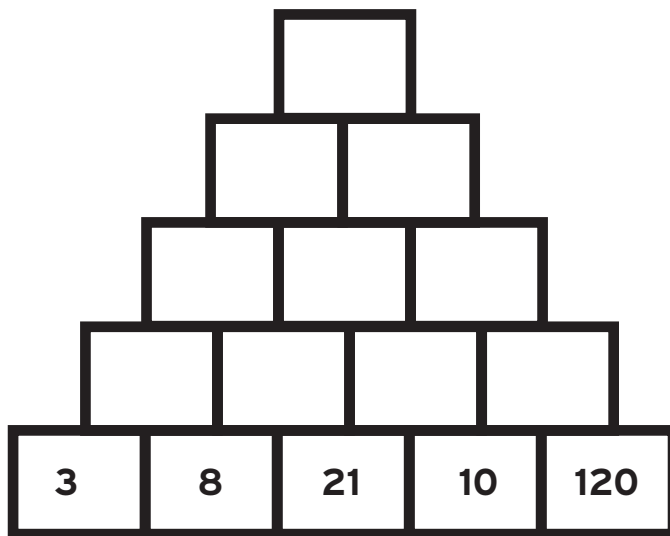
Jedes Thema ist machbar/denkbar

Das knifflige dabei ist, dass die Lösung eines Rätsels immer auf die nächste Station hinweisen muss – aber genau das kann auch ein Anker sein, der beim Rätslerfinden hilfreich ist.

Die Lösung von Rätsel A weist auf das Symbol hin, mit dem es weitergeht. Sie ist der Wegweiser zu Rätsel B.




## Prinzip 1: Direkte Verkettung



Pyramidenrechnen ist eine normale Matheaufgabe, wie sie ab Klasse 2 gerechnet wird.

Hier braucht man nun die Lösung, um zur nächsten Station zu gelangen. Der Spieler muss also alle 10 Rechenaufgaben lösen, nur so kommt er an den Hinweis auf die nächste Station

Die Lösungszahl (hier 321) ist direkt wichtig, um die nächste Station zu finden.



**Lockdown-Agents**  
RÄTSELKARTE

Habt ihr 321 herausbekommen? Dann wisst ihr nun, in welcher Reihenfolge ihr an dieser Station trainieren müsst - beginnt mit Trainingskarte 3.

Eure Agentenkollegen haben beobachtet:  
Wenn Sergej Rissen zu lange in der Hexenküche stand, tat ihm der Nacken weh. Zur Auflockerung hat er zwischendurch ein paar Übungen gemacht - oder hatte das einen anderen Grund?

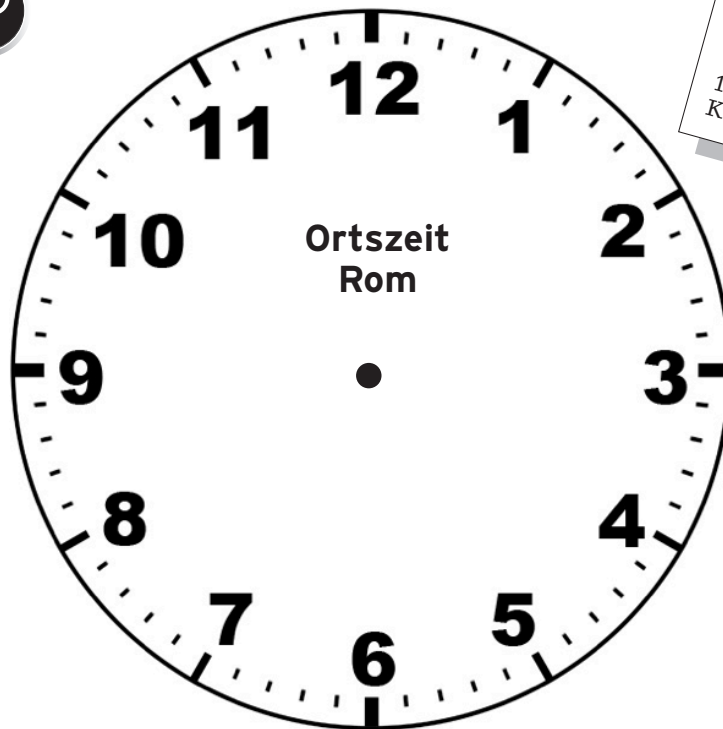
Macht die Übungen - aber nur in der richtigen Reihenfolge verraten sie euch, wo es anschließend weitergeht. Schaut dabei genau auf den Sportler. Wie sieht der denn aus...?







Zum Abschluss noch ein Beispiel, dass man wirklich jedes Thema auf diese Weise vermitteln kann: Römische Zahlen



Das sind buchstäblich meine wichtigsten Termine am Tag:  
5 Minuten vor 1 Uhr - Tee trinken  
3 Uhr - mit Rex Gassi gehen  
10 Minuten nach 4 Uhr - Kaffee trinken



*für später:*

I	1
V	5
X	10
L	50
C	100

Stellt man die angegebenen Uhrzeiten ein, bilden die Zeiger die Buchstaben C, L und I - zusammengezählt ergibt das die Zahl 155 - ein Hinweis auf die folgende Station

## Fazit

Escape-Room-Spiele sind eine moderne Methode, um Lerninhalte aller Art zu vermitteln.

Dabei werden zusätzlich Ausdauer, Disziplin, Logisches Denken, Vorausschauendes Planen und andere Fähigkeiten trainiert, die im (Schüler-)Leben zentral sind. Einen eigenen Escape-Room mit den gewünschten Lerninhalten zu entwerfen und durchzuführen ist die Königsdisziplin.





# Kurz Biografie

## THILO



### Vita:

Thilo P. Lassak wurde 1970 in Gelsenkirchen geboren, beinahe im Schalcker Stadion. Nach seiner Jugend im Sauerland studierte er in Münster Publizistik und Germanistik, bevor er sich in Mainz niederließ. Unter seinem Vornamen THiLO schreibt er seit 1999 Drehbücher für die bekanntesten Fernsehserien wie Bibi & Tina, Schloss Einstein, Sesamstraße und Siebenstein.

2003 begann er, die Geschichten seiner eigenen starken Helden zu veröffentlichen, bis heute sind 350 Bücher von THiLO erschienen.

THiLOs Bücher haben eine weltweite Gesamtauflage von über 5 Millionen und wurden in mehr als 25 Sprachen übersetzt, darunter sogar Türkisch, Chinesisch und Lettisch. Seine Lesungen verwandelt THiLO durch seine lange Bühnenerfahrung oft in One-Man-Shows. Auch seine Schreibworkshops sind immer ausgebucht.

Thilo P. Lassak hat vier Kinder und lebt in Mainz.

### Qualifikationen:

- Hauptberuflicher Autor seit 2000
- über 100 Drehbücher für Sesamstraße, Bibi&Tina, Siebenstein, Schloss Einstein, 1, 2 oder 3
- über 350 Kinderbücher und Romane
- mehr als 2500 Lesungen
- Studium Publizistik und Germanistik, Abschluss M.A.
- Vater von vier Kindern