



ESCAPE THE ORDINARY

CHECKLISTE

Checkliste Escape Room Kit

Inhaltsverzeichnis

Phase 1 - Konzeption	Bearbeitungszeit ca. 60 Min.....	2
Phase 2 - Storyboard	Bearbeitungszeit ca. 40-60 Min.....	5
Phase 3 - Übergänge & Umsetzung	Bearbeitungszeit ca. 240 Min.	9
Phase 4 - Probeläufe & Feinschliff	Bearbeitungszeit ca. 120 Min	11
 Anhang - Vorlage Spielleiterskript	 Bearbeitungszeit ca. 60 Min	 12

IMPRESSUM

Museum für Naturkunde Berlin
Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung
Invalidenstraße 43, 10115 Berlin
www.museumfuernaturkunde.berlin

Autorinnen: Stefanie Paß & Clara Schindler
Übersetzung: Rhian Greatbanks



This work is licensed
under a CC BY 4.0
International Licence

Phase 1 - Konzeption



30 min

Bearbeitungszeit

Fragebogen: Erste Ideen für Ihren Escape Room

Rahmenbedingungen

1. In welcher Einrichtung/Institution soll der Escape Room stattfinden?
2. Zu welchem Thema soll der Escape Room Informationen vermitteln?
Bsp.: Rechercheskills, Nutzung des Bibliotheksbestands, Informationen rund um Open Access, ...
3. In welchem Raum soll der Escape Room gespielt werden?
Beschreiben sie kurz die Gegebenheiten wie Raumgröße, angrenzende Räume, Türen, Möbel und Objekte
4. Gibt es spezifische Objekte oder Mechanismen, die eingebaut werden sollen?
Bsp.: Schließfach, mechanische Geräte, interaktive Displays, Zettelkatalog, OPAC



5. Wieviele Spieler:innen sollen teilnehmen? (*Tipp: optimal sind 4-5*)

6. Wie alt sind die Teilnehmenden?
Bsp.: Kinder, Jugendliche, Erwachsene

7. Haben die Spieler:innen Erfahrung mit dem Thema, das vermittelt werden soll (s.o. Rahmen)?
Bsp.: Anfänger:innen, Fortgeschrittene, Profis

8. Wie lange soll das Spiel dauern?
Bsp.: 60 Minuten

Story und Setting

9. Welches Thema passt zu Ihrer Einrichtung, Zielgruppe und dem geplanten Lernziel?

Bsp.: Krimi, Abenteuer, Bibliotheks-Mission, Fantasy, Wissenschaft, historische Begebenheiten

10. Welche Stimmung soll vermittelt werden?

Bsp.: spannend, gruselig, lustig, actionreich

11. Welche Geschichte erzählt Ihr Escape Room? Beschreiben Sie die Hintergrundstory in 4-5 Sätzen.

Bsp.: „Die Bibliothekstür fällt zu- entkommt aus dem Raum“, „Findet den verschwundenen Gegenstand“, „Findet das verschwundene Manuskript“



Tipp: Inspiration für Storys finden Sie im Zusatzmaterial „Story- und Raumideen“

12. Was ist das Ziel des Spiels - was müssen die Spieler:innen am Ende erreicht haben?

Bsp.: einen Raum verlassen, ein Objekt finden, einen Täter entlarven - Eine klare Mission (z. B. „Rettet das Manuskript“) steigert die Motivation.

Phase 2 - Storyboard



40-60 min

Bearbeitungszeit

In dieser Phase gestalten Sie den Ablauf Ihres Escape Rooms mithilfe der **Rätselbox**. Nutzen Sie die Rätselkarten, um verschiedene Rätselarten und Schwierigkeitsgrade zu kombinieren – passend zu **Thema, Story, Raum und Zielgruppe** aus **Phase 1**.

Nutzen Sie das **Storyboard-Raster**, um Ihre Auswahl aus den Rätselkarten systematisch festzuhalten. Notieren Sie sich in der letzten Spalte, welche zusätzlichen **Materialien** ggf. benötigt werden.

Hinweise für den Aufbau finden Sie im Anschluss an das Storyboard-Raster (Seite 8).



Tipp: Mischen Sie verschiedene **Rätselarten** (Logik, Wort, Zahl, visuell ...) für mehr Dynamik. Achten Sie auf eine **Steigerung des Schwierigkeitsgrads** – von leicht zu fordernd.

Phase	Zeit (min)	Rätsel-Name	Rätselart	Schwierigkeits- grad (★—★★★★)	Storybezug / Ziel	Materialien
Einführung						
Informations- sammlung						

Höhepunkt						
Finale						

Hinweise für den Aufbau:

1. Einführung

Ziel: Die Spieler:innen in das Szenario einführen und erste Erfolgserlebnisse schaffen.

- Wählen Sie einfache Rätsel zum Kennenlernen der Spielmechanik.
- Ideal: Rätsel mit Zahlencodes, kleinen Logikaufgaben oder Hinweisen aus der Story.
- Welche Stimmung und welches Thema haben Sie in Phase 1 festgelegt? Wählen Sie passende Einstiegsrätsel.



Tipp: Diese Phase sollte möglichst niedrigschwellig sein.

2. Informationssammlung

Ziel: Die Spieler:innen setzen Hinweise zusammen und lernen mehr über die Geschichte.

- Verwenden Sie kombinatorische Rätsel und solche, die mehrere Hinweise erfordern.
- Ideal: Puzzle, Codierungen, klassische Kombinationsaufgaben.



Tipp: Greifen Sie hier Elemente Ihrer Hintergrundgeschichte auf – z. B. Charaktere, Schauplätze oder Objekte aus Ihrem Szenario aus Phase 1.

3. Höhepunkt

Ziel: Spannung aufbauen, schwierige Rätsel einbauen, Zusammenarbeit fördern.

- Wählen Sie komplexe Logikrätsel, kreative Kombinationen oder Aufgaben mit höherem Denkaufwand.
- Ideal: Rätsel mit mehreren Schritten, abstrakte Verknüpfungen, Codes mit versteckten Hinweisen.
- Welche Spielmechanismen oder Objekte haben Sie im Raum beschrieben (Phase 1)? Können diese für komplexere Rätsel genutzt werden?



Tipp: Ein "Aha-Moment" durch eine unerwartete Wendung erhöht den Spielspaß.

4. Finale

Ziel: Die letzten Schlösser öffnen, die Mission abschließen.

- Planen Sie ein Abschlussrätsel, bei dem Hinweise aus früheren Aufgaben zusammengeführt werden müssen.
- Ideal: Kombination mehrerer Codefragmente, ein zentrales Masterrätsel, das den letzten Schritt ermöglicht.
- Was war das Ziel Ihrer Geschichte (Phase 1)? Das letzte Rätsel sollte dieses Ziel deutlich machen und emotional oder logisch abrunden.



Tipp: Geben Sie am Ende ein klares Erfolgserlebnis (z. B. Öffnung eines Koffers, Fund eines Dokuments).

Phase 3 – Übergänge & Umsetzung



240 min

Bearbeitungszeit

Verbindungen und Übergänge zwischen Rätseln schaffen

Die **Beispiele auf den Rätselkarten** enthalten häufig Vorschläge, wie sich Rätsel sinnvoll aufeinander aufbauen lassen. Nutzen Sie diese Hinweise, um eine logische Kette zwischen den Aufgaben herzustellen.



Tipp: Praxisbeispiele gefälltig? Im Zusatzmaterial finden Sie zwei bis drei vollständig ausgearbeitete Escape Games – inkl. Rätselauswahl, Storyboard und Materialien.

- **Bauen Sie Übergangshinweise ein:** Geben Sie in einem Rätsel einen kleinen Hinweis, der auf das nächste verweist (z. B. ein Ort, ein Codefragment, ein Begriff).
- **Versteckte "Verbindungsobjekte" nutzen:** Ein Codewort, ein Gegenstand oder eine Zahl aus Rätsel 1 wird für Rätsel 2 benötigt.
- **Denken Sie rückwärts:** Überlegen Sie vom Ziel aus: Was muss die Gruppe am Ende wissen oder haben? Welche Informationen brauchen sie vorher? So lassen sich Hinweise gezielt in früheren Rätseln verstecken.



Tipp: Skizzieren Sie sich den Spielfluss auf Papier oder mit Post-its – so erkennen Sie Lücken oder Wiederholungen frühzeitig. Nutzen Sie Ihr Storyboard, um Übergangshinweise oder Verbindungsobjekte zu notieren.

Materialübersicht und Druckvorlagen

- Prüfen Sie Ihre Planung aus Phase 2 (Storyboard-Raster) und sammeln Sie alle dort aufgeführten Materialien.
- Erstellen Sie ggf. zusätzliche Vorlagen oder Ausdrucke für Hinweise, Rollen oder Codes, die im Spielverlauf benötigt werden.



Tipp: eine Sammlung anpassbarer Vorlagen finden Sie im Zusatzmaterial „**DIY-Materialsammlung**“

Spielleitung und Ablaufplanung

- Erstellen Sie ein Spielleitungs-Skript mit allen Rätseln in richtiger Reihenfolge, inklusive Lösungen und Hinweisen.
- Notieren Sie, wann der/die Spielleiter:in aktiv eingreifen darf, z. B. durch Hinweise.
- Behalten Sie den Überblick über die Platzierung aller Materialien und Rätsel im Raum.



Tipp: im Anhang finden Sie eine Strukturvorlage für das Spielleitungs-Skript. Es kann zur Orientierung dienen und ggf. als Dokumentation für weitere Kolleg:innen, die dieses Spiel betreuen sollen.

Raumgestaltung und Atmosphäre

- Gestalten Sie den Raum passend zu Thema und Geschichte aus Phase 1.
- Nutzen Sie einfache Mittel wie Bücher, Kartons, Stoffe, Etiketten, um die passende Stimmung zu schaffen.
- Ergänzen Sie ggf. Musik oder Soundeffekte, um die Atmosphäre zu intensivieren.

Optionale Technik

- QR-Codes, Tablets, Timer oder einfache Apps können digitale Elemente einbauen.
- Beispiel: QR-Code mit Video-Hinweis oder ein Bildschirm mit Countdown.



Tipp: Da sich die Bearbeitungsdauer dieser Arbeitsschritte nur schwer vorab bestimmen lässt, empfiehlt es sich, die Aufgaben in kleinen Etappen zu bearbeiten. Erstellen Sie die Materialien für jedes Rätsel nach und nach und testen Sie diese in Ruhe. Sie können sich gut an den einzelnen Rätseln und Phasen orientieren – so bleiben Sie flexibel und behalten den Überblick.

Phase 4 – Probeläufe & Feinschliff



120 min

Bearbeitungszeit

Nachdem Sie Ihren Escape Room konzipiert, aufgebaut und ausgestattet haben (Phasen 1–3), folgt nun der entscheidende Test: Funktioniert alles so, wie geplant? In dieser Phase überprüfen Sie Spielverlauf, Rätsolverständnis, Stimmung und technische Abläufe.

Probeläufe durchführen

- Führen Sie mindestens einen vollständigen Testlauf mit externen Personen oder Kolleg:innen durch.
- Beobachten Sie, wie die Gruppe mit den Rätseln, der Raumgestaltung und den Übergängen umgeht.
- Achten Sie auf den Zeitbedarf jeder Phase (vgl. Storyboard-Raster aus Phase 2) und die Verständlichkeit der Hinweise.
- Nutzen Sie Ihr Spielleitungs-Skript aus Phase 3, um den Überblick zu behalten und gezielt Feedback zu erfassen.

Feedback auswerten

- Fragen Sie die Testgruppe gezielt:
 - „Gab es Stellen, an denen ihr euch verloren gefühlt habt?“
 - „Welche Rätsel waren besonders schwer oder zu leicht?“
 - „Wie war der Spielfluss und die Atmosphäre?“
- Notieren Sie Verbesserungsvorschläge, Missverständnisse oder logische Brüche.

Anpassungen vornehmen

- Überarbeiten Sie Rätsel, die nicht verständlich oder zu schwer sind.
- Passen Sie Übergänge an, wenn die Verbindung zwischen den Rätseln nicht klar genug war.
- Ergänzen Sie fehlende Hinweise oder vereinfachen Sie unnötig komplexe Stellen.
- Testen Sie bei größeren Änderungen erneut.



Tipp: Kleine Änderungen (z. B. besser platzierte Hinweise) können große Wirkung haben – testen Sie lieber einmal zu viel als zu wenig.

Anhang

Spielleitungs-Skript

1. Allgemeine Informationen

- Titel des Escape Rooms: _____
- Thema / Story: _____
- Zielgruppe: _____
- Dauer des Spiels: ☐ 30 Min ☐ 45 Min ☐ 60 Min ☐ andere: _____
- Ort / Raumaufteilung: _____
- Spielleiter/in: _____

2. Intro / Begrüßungsteil:

- Begrüßung & Rahmen setzen**
– Freundlicher Einstieg, Vorstellung des Themas & Settings.
- Vorstellungsrunde / Aktivierung der Gruppe**
– Kurze persönliche Runde oder Icebreaker.
- Spielerklärung (Meta-Ebene)**
– Ablauf, Dauer, Ziel, Besonderheiten.
- Spielregeln & Sicherheitshinweise**
– Was darf / darf nicht geöffnet werden, Umgang mit Materialien, Verhalten.

- e. **Technische / organisatorische Hinweise**
 - Timer, Materialien, Laptop, Räume etc.

- f. **Startsignal / Übergang ins Spiel**
 - Klare Ansage, wann das Spiel offiziell beginnt.

3. Überleitung zum Spiel / Start des Spiels

4. Überblick der Rätsel / Storyboard Raster

In dieser Phase spielen die Teilnehmenden ohne weitere Begleitung durch die Spielleitung

➔ Storyboard Raster als Check während des Spiels

Hinweise für die Spielleitung:

- Wie kann die Spielleitung für Tipps geben? (z. B. verbal, Zettel, Symbol etc.)
- Was tun bei technischen Problemen oder Fehlern im Spielablauf?
- Beobachtungspunkte: Worauf achten? (z. B. Sicherheit, Zeit, Gruppendynamik)

5. Abschluss

Inhalte für den Abschluss, nach Beendigung des Escape Room Spiels inkl. Fragen an die Spielenden für die Bewertung und ggf. Anpassung des Escape Room Spiels.