

Escape-Room-Projekte der Stadtbibliothek Hannover



1. Escape-Room-Projekt der Auszubildenden

- Rahmen
- Vorbereitung
- Durchführung
- Fazit

2. Escape-Room-AG der Stadt- und Schulbibliothek Roderbruch

- Rahmen
- Vorbereitung
- Durchführung
- Fazit

Escape-Room- Projekt der Azubis



Rahmen:

- 20. Lange Nacht der Museen in der Zentralbibliothek der StB Hannover
- Wunsch der Auszubildenden nach eigenem Projekt
- gemeinsame Ideenentwicklung mit der hauseigenen Medienpädagogin (Frau Denker)
- Idee eines „Schnupper“-Escape-Rooms für interessierte Kinder und Erwachsene

Vorbereitung

- gemeinsames Treffen mit der Medienpädagogin, um eine zugrunde liegende Geschichte zu entwickeln:
ein feuerlegenden Bösewicht wurde erdacht, der durch das Rufen seines Namens wieder gestoppt werden kann (angelehnt an Rumpelstilzchen)
- monatliche Azubi-Treffen genutzt, um Ideen für passende Rätsel zur Geschichte zu sammeln und auszuarbeiten

Vorbereitung der Rätsel:

- in sieben Rätseln wurden je ein Buchstabe versteckt, die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge ergeben den Namen des Bösewichts
- es wurden aktuelle und ausgesonderte Medien zur Erstellung der Rätsel genutzt
- zudem Zahlencodes & Zahlenschlösser
- Vorab-Test mit interessierten Kolleg*innen aus der Zentralbibliothek

Escape-Room- Projekt der Azubis

Vorbereitung des Raums:

- Veranstaltungsraum mit Whiteboard und Bücherregal an der Wand
- Raum hat zwei Türen, daher ideal
- Atmosphäre durch verschiedene Deko-Elemente geschaffen





Escape-Room- Projekt der Azubis

Durchführung:

- 6- 8 Personen pro Durchgang
- 30 Minuten-Rhythmus
- da es als niedrigschwelliges Angebot für Kinder und Erwachsene konzipiert wurde, waren die Rätsel nicht wie üblich im Raum „versteckt“, sondern waren klar als Stationen deklariert



Escape-Room- Projekt der Azubis

Durchführung:

- während der Durchführung waren zwei Auszubildende mit im Raum, die in die Geschichte eingeführt haben und die Zeit überwachten
- nach der Einführung der Azubis konnten die Besucher losrätseln
- Runde endete mit dem Erraten des Namens mithilfe der Buchstaben und dem gemeinsamen Rufen

Durchführung:

Azubi Björn leitet die

Escape-Room-Geschichte im

passend dekorierten

Veranstaltungsraum an.



Escape-Room- Projekt der Azubis

Rätsel 1:

„Bilderrätsel“

Bilderbücher und passende Bilder
aus den Büchern müssen zusammen-
geführt werden, Bilder
ergeben eine Zahlenreihenfolge.

Diese wird für ein Zahlenschloss benötigt,
hinter dem sich ein Buchstabe verbirgt.



Rätsel 2:

„Zahlenrätsel“

3 kleine Rätsel (zwei Zahlenrätsel,
ein Streichholzrätsel)

ergeben 3 Zahlen für ein Zahlenschlosscode.

Das verschlossene Kästchen enthält einen
Lösungsbuchstaben.





Escape-Room- Projekt der Azubis

Rätsel 3: „Signatur-Rätsel“

Anhand eines Textes müssen die richtigen Signaturen gefunden werden und im letzten Buch ist ein Buchstabe für die Lösung versteckt.

Rätsel 4: „Runen-Rätsel“

Der Runentext muss übersetzt werden, anschließend werden die Buchstaben durch die Position im Alphabet ersetzt. Am Ende summiert man die Buchstaben miteinander und erhält einen Zahlencode, der wiederum einen Lösungsbuchstaben preisgibt.

Rätsel 5: „Harry-Potter-Rätsel“

Anhand eines Rätsels muss ein Harry-Potter- Buch gefunden werden. Auf der entsprechend richtigen Seite ist ein Lösungsbuchstabe zu finden.

Rätsel 6:

„Erdkunde-Rätsel“

Ausgedachter Text über die Weltreise des

Bösewichts-

folgt man seinen Spuren in den Reiseführern,

findet sich der Lösungsbuchstabe.



Rätsel 7:

„Roten Faden finden“

Eine Buchserie wird auf der Unterseite mit farbigen Edding markiert.

Die richtige Reihenfolge ergibt den Zahlencode für ein verschlossenes Buch, in dem der Lösungsbuchstabe enthalten ist.



Fazit:

- Teilnehmerliste war an dem Abend schnell gefüllt
- positive Rückmeldung der Teilnehmer*innen
- haben wegen der hohen Nachfrage drei Durchgänge mehr angeboten als ursprünglich geplant
- insgesamt waren 1.616 Besucher*innen während der Langen Nacht in der Zentralbibliothek

Fazit Ausbildung:

- guter Einstieg in die Veranstaltungsarbeit (betreut und unter Anleitung)
- alle Ausbildungsjahre waren mit eingebunden
- gemeinsames Projekt hat die Gruppe gestärkt
- positives Erlebnis, viel Lob der Besucher*innen
- Lerninhalte: Organisation und Durchführung von Veranstaltungen, Einsatz der Kreativität, Sozialkompetenzen gestärkt und freies Vortragen geübt

Escape-Room- AG
in der Stadt- und Schulbibliothek
Roderbruch



Escape-Room- AG

Rahmen:

- Die kombinierte Stadt - / Schulbibliothek Roderbruch befindet sich im Gebäude der Integrierten Gesamtschule Roderbruch (IGS)
- in Kooperation mit der IGS bietet die Bibliothek regelmäßig eine Arbeitsgruppe für die fünften und sechsten Jahrgänge an
- StB Roderbruch hat einen separaten Veranstaltungsraum, in dem die AG stattfinden konnte

Rahmen:

- Angebot lief von September 2018 bis Ende Januar 2019 und fand einmal in der Woche mittwochs für zwei Schulstunden statt
- in Absprache mit der Schule nahmen je zwölf Kinder für 3 Monate an der AG teil (2 Durchgänge in einem Halbjahr)
- StB Roderbruch ist mittwochs geschlossen, daher war die Kollegin „frei“ für die AG-Arbeit

Vorbereitung:

- zwei Kolleginnen hatten Erfahrungen aus eigenen Escape-Room-Besuchen, sie sammelten vorab mögliche Rätselideen (Internet, Bücher, Newsletter)
- Lesekiste vorbereitet mit Büchern zu den Themen Rätseln, Krimi, Basteln
- Bereitstellung von Material zum „Bauen“ der Rätsel:
Bastelmaterial, Kartons, Blumentöpfe, bereits vorhandene Fühlkisten usw.

Durchführung / Ideenentwicklung:

- Kinder entwickelten gemeinsam mit der Bibliotheksmitarbeiterin eine Geschichte als Grundlage für die Rätsel
- Ziel: ein Lösungssatz muss „frei gerätselt“ werden
- die Schüler wurden in mehrere Kleingruppen aufgeteilt und erarbeiteten über das Halbjahr verschiedene Rätsel
- es wurden auch „irreführende“ Rätsel ausgedacht

Durchführung der Treffen:

- jedes AG-Treffen startete mit einer kleinen Erzählrunde von max. 15 Minuten
- Kleingruppenarbeitsphasen (Rätsel waren geheim)
- die Kinder konnten sich in der Bibliothek frei bewegen und sich Anregungen suchen (bspw. Brettspiele)
- es gab regelmäßig zum Abschluss ein kleines Kreativspiel (mit StoryCube-Würfeln)



Escape-Room- AG

„Zeitbonus“:

Es gibt zwei Blumentöpfe, die mit Erde gefüllt werden.

In die Blumenerde kommen zwei winzige Zettel:

einer mit einer Niete, der anderen mit einer niedrigen Zahl (Zeitbonus).

Es darf nur in einem Topf „gegraben“ werden.

Rätsel „Fühlkisten“:

Jedes der Löcher wurde gefüllt, bspw. mit einer Toilettenbürste, Gummitieren, einem Igelball und einer Klopapierrolle.

Die Kinder müssen sich überwinden, in die Kiste zu greifen. Der Trick:

Der Buchstabe wurde in der Klopapierrolle versteckt.



Rätsel „Doppelter Boden“:

Selbstgebauter Karton mit doppeltem Boden

Ein Kind hat einen Karton so bearbeitet,
dass ein doppelter Boden entstand.

Man erwartet die Lösung in diesem

Zwischenboden, allerdings ist dort nichts

zu finden – stattdessen ist das Satzstück

in dem Karton selbst.



Fazit:

- die AG wurde von den Schüler*innen sehr gut angenommen (deutlich mehr Anmeldungen als Plätze)
- Kreativität der Kinder wird gefördert
- Bibliothek wird als Erlebnisraum wahrgenommen, Ort des Entdeckens
- Anreiz zum Lesen passender Lektüre
- Zusammenarbeit der Kinder wurde klassenübergreifend gefördert

Literaturtipps / Ideenfundgruben:

- Tapia, Ivan: „Escape Room Kids“, Heel-Verl. 2018

ISBN 978-3-95843-786-9

- Giraffe online, Heft 57 (Juli 2018), S.6

Elke Gross: “Exit the Library. Escape Game in der Bibliothek”

- BuB, Heft 12 / 2018, S. 627 „Das Geheimnis des Bibliothekars“

Bericht der Kath. Öffentliche Bibliothek St. Andreas Cloppenburg

- Webseite des Büchereiverbands Österreichs mit Tipps zu Escape Rooms

www.wirlesen.org



Bilder / Fotos

Folie 1 – 17

Fotos mit freundlicher Genehmigung von I. Harnach, Stadtbibliothek Hannover

Folie 17 – 31

Fotos / cc M. Böhm, Stadt- und Schulbibliothek Roderbruch



Escape-Room-Projekte

Haben Sie Fragen oder Anregungen?

Jana Bruns-Drewing

Stadt- und Schulbibliothek Roderbruch, Zweigstelle der Stadtbibliothek Hannover

Jana.Bruns-Drewing@hannover-stadt.de