

B1.2

Creating meaningful  
escape room  
challenges



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs

Bearbeiten Sie die folgenden Übungen zu zweit.

### **Sinnvolle Rätsel erstellen**

*Ein Escape Room kann aus einer Reihe von Rätseln bestehen. Diese Rätsel werden in der Regel der Reihe nach präsentiert. Das sequentielle Erscheinungsbild von Rätseln in Escape Rooms ist oft einfacher zu gestalten und hat viele Vorteile im Hinblick auf die Spielerfahrung. Ein Vorteil besteht insbesondere darin, dass es weniger Anleitung erfordert und somit den Schülern den Lernerfolg erleichtert. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass die Trainer die Aktivität der Spieler auf einfachere und genauere Weise verfolgen können, da der Fortschritt und die Leistung aller Schüler leichter gemessen werden können (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019). Bei der Erstellung eines jeden Rätsels empfiehlt es sich, das Rätsel sorgfältig mit dem Thema des Raumes zu verbinden und Informationen so bereitzustellen, dass sie für die Spielerinnen und Spieler im Kontext des Spielumfelds verständlich sind. Im Kern verwendet ein Escape-Room-Puzzle eine einfache Spielschleife:*

1. A Zu überwindende Herausforderung
2. A Lösung (kann versteckt sein)
3. A Die Anerkennung für die Bewältigung der Herausforderung (Wiemker, Elumir & Clare, 2015).

Ihre Aufgabe ist es, zu entscheiden, ob die folgende NEET-SYSTEM Escape Room Challenge unter dem Titel "VERLASSENES SCHIFF" (Kompetenzbereich Kulturelles Bewusstsein) nach den genannten Kriterien sinnvoll ist. Wir empfehlen Ihnen, zunächst die Handlung sorgfältig zu lesen und die Herausforderungen zu bedenken, und dann mit den Aktivitäten fortzufahren.

NEET  
SYSTEM

## CULTURAL AWARENESS - INTRODUCTORY LEVEL

### INTRODUCTORY LEVEL - ABANDONED SHIP



Next

### INTRODUCTORY LEVEL - ABANDONED SHIP


We are on a journey with a sailboat through the Mediterranean Sea. One of the attractions on our cruise is an abandoned ship that was used for the transport of convicts until recently. Our guide convinced us that it is perfectly safe to visit the ship. We enter the ship, specifically the room in which the guards were having their break, but suddenly the wind slams the door which we entered through. The doors are locked and we can not go backwards. On the other side of the room we see another door, and by each of it's sides we see 2 flags on the wall – the Chinese flag and the Mexican flag. We examine the flags and we notice that there are two small pictures behind them that can be pressed. Which ones should we press?

Back


Next

**CHOOSE THE CORRECT IMAGE**


Behind the Chinese flag we can see four pictures. Which one will you press? \*




Picture A



Picture B



Picture C



Picture D

[Back](#) [Next](#)

Bei falscher Antwort erhält der Spieler:

**WRONG ANSWER**


HINT: Think about the most famous Chinese monument, the one that can be seen from space!

[Back](#) [Next](#)

Für die richtige Antwort erhält der Spieler:

**CORRECT ANSWER**

After you pressed the picture on which you saw The Great Wall of China you could hear the mechanism of the door working. The other pictures were those of Taj Mahal in India, Angkor Wat in Cambodia, and Machu Picchu in Peru. Now let's check out the next flag and the pictures behind it.




Back Next

SYSTEM


## DIE GESCHICHTE GEHT WEITER BIS ZUR NÄCHSTEN HERAUSFORDERUNG

CHOOSE THE CORRECT IMAGE


On the left side of the door a Mexican flag is hanging. When we look behind it we can see the following pictures. Which one do you press? \*




Picture A



Picture B



Picture C



Picture D

Back Next

Bei falscher Antwort erhält der Spieler:

WRONG ANSWER

HINT: It is a spicy food served in tortillas and is typical for Mexico.

Back Next

Für die richtige Antwort erhält der Spieler:

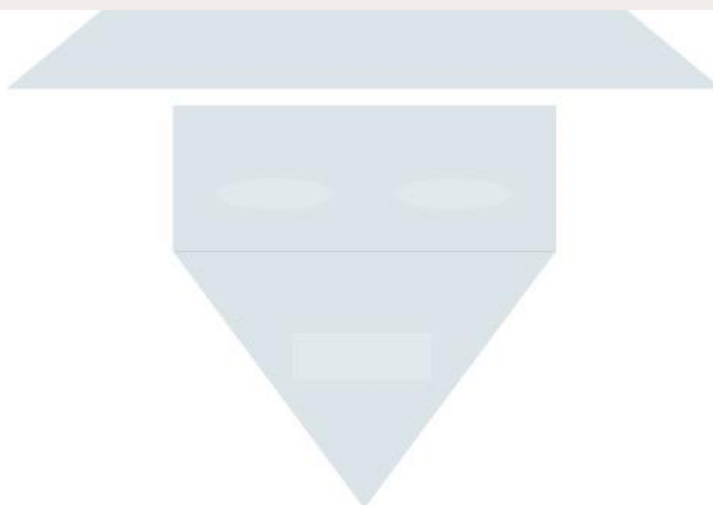
**CONGRATULATIONS!**

Today you've gained a Learning Badge at Level 1!

The door opened and you can continue to the next room! You have completed the Introductory level of our Escape Room!

Back

Submit



NEET

SYSTEM

**Aktivität 1: Bitte füllen Sie die Tabelle mit den gewünschten Informationen aus und geben Sie Ihre Einschätzung ab.**

<p><b>Gibt es eine Herausforderung, die es zu bewältigen gilt?</b></p>	
<p><b>Gibt es eine Lösung?</b></p>	
<p><b>Gibt es eine Anerkennung für die Bewältigung der Herausforderungen?</b></p>	
<p><b>Sind diese Herausforderungen der Escape Room sinnvoll? (bitte geben Sie eine Begründung)</b></p>	



**Aktivität 2:** Um sinnvolle Rätsel zu schaffen, empfiehlt es sich, die Kriterien für ein "gutes" Rätsel zu berücksichtigen. Wenn ein Designer auf alle unten aufgeführten Kriterien mit "Ja" antwortet, hat er/sie wahrscheinlich ein gutes Rätsel erstellt. Ihre Aufgabe ist es, zu entscheiden, ob die folgenden Kriterien für diese besonderen Escape Room Herausforderungen in Betracht gezogen werden.

Ist das Rätsel in die Handlung integriert?

---

---

---

Sind die Hinweise auf die Rätsel logisch?

---

---

---

Können die Rätsel mit den bereitgestellten Informationen gelöst werden?

---

---

---

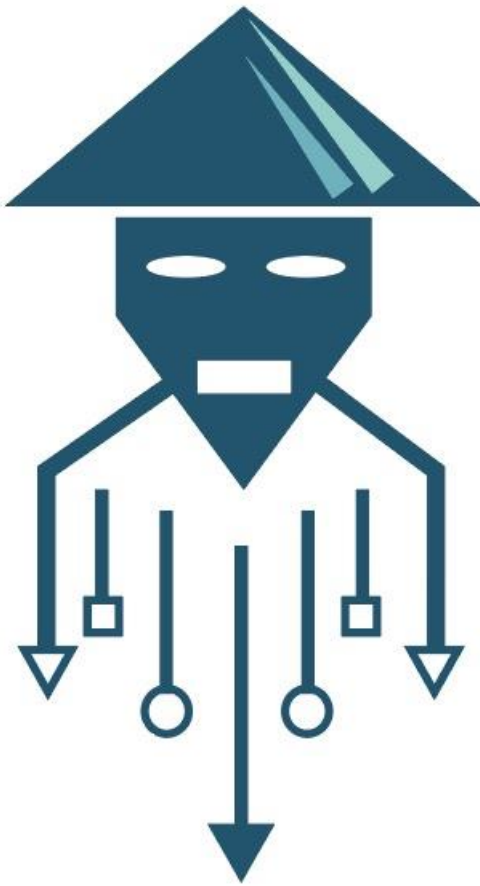
Tragen diese Rätsel zur Atmosphäre des Escape Room-Plots bei?

---

---

---





# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034