

# Teil 2 - B1.1

## Die Dos & DON'Ts von Erzähltechniken für Escape Room Games



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



# Lernkartenübung

***“Welches sind die DOs and DON'Ts bei der Gestaltung von Erzählungen für Escape Rooms?”***



# Hinweise



NEET SYSTEM

1. Die Teilnehmer werden in Teams von 2 bis 4 Personen aufgeteilt.
2. Geben Sie jedem Team einen Satz aller Lernkarten und eine Tafel mit den "DOs" und "DON'Ts". Dazu drucken und beschneiden Sie alle Lernkarten und die Tafel so oft aus, wie die Anzahl der Teams.
3. Bitten Sie jedes Team, über jede Lernkarte zu diskutieren, ob sie auf den "DOs" und "DON'Ts" auf der Tafel platziert werden soll und warum.
4. Nachdem alle Teams ihre Karten in jeder der beiden Kategorien platziert haben, bitten Sie sie, ihre Ergebnisse zusammen mit ihren Erklärungen der gesamten Gruppe mitzuteilen und zur Diskussion anzuregen.

# Korrekte Antworten:



NEET SYSTEM

## DOs

- INFORMATIONEN ÜBER DIE GESCHICHTE LANGSAM ÜBER DIE HERAUSFORDERUNGEN HINWEG ENTWIRREN
- JEDE AKTIVITÄT UND HANDLUNG DES SPIELERS MIT DER ALLGEMEINEN GESCHICHTE VERBINDEN.
- HERAUSFORDERUNGEN BIETEN, DIE DEN SPIELER MIT DEM KONTEXT DES SPIELS VERBINDEN
- EINE HANDLUNG ERSTELLEN, DIE DEN SPIELER DINGE TUN LÄSST, DIE ER SONST NIE TUN KÖNNTE
- FRAGEN SIE, BEVOR SIE EINE HERAUSFORDERUNG ENTWERFEN, WARUM SOLLTE ES SIE GEBEN?
- DIE ERZÄHLUNG UND DEN SINN DES SPIELS AUSZUBALANCIEREN
- DEN SPIELERN ERLAUBEN, DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE ANHAND VON UNTERSUCHUNGEN ZU ERGRÜNDEDEN.

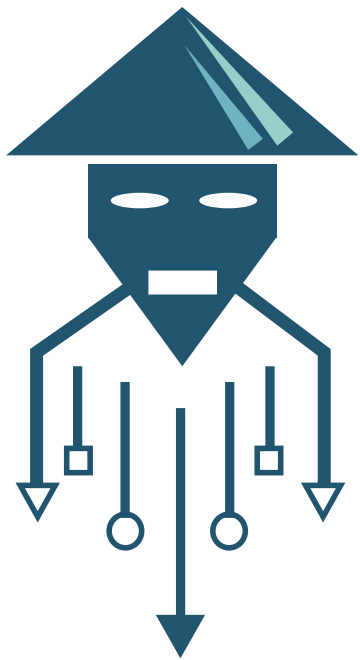
# Korrekte Antworten:



NEET SYSTEM

## DON'Ts

- EINE LANGE DETAILLIERTE HINTERGRUNDGESCHICHTE LIEFERN
- HINWEISE AUF DENKPROZESSE AUSBLENDEN, WÄHREND DER SPIELER VERSUCHT, EIN RÄTSEL ZU LÖSEN
- HERAUSFORDERUNGEN BIETEN, DIE UNABHÄNGIG VON IHREM ZWECK HINDERNISSE FÜR DEN GEWINN DES SPIELS DARSTELLEN
- EINE HANDLUNG ZU ERSTELLEN, DIE DEN SPIELER NUR ZU JEMANDEM MACHT, DER ER/SIE IN ZUKUNFT WERDEN, UND AUF DEN ER/SIE SICH BEZIEHEN KANN
- EINE HERAUSFORDERUNG ENTWERFEN, DIE NICHT MIT DER VORHERIGEN HERAUSFORDERUNG VERBUNDEN IST
- EIN STARKES ENGAGEMENT DES SPIELERS IN DER MITTE DES SPIELES ZU SCHAFFEN
- EINE EINGEHENDE HINTERGRUNDGESCHICHTE LIEFERN, UM DEN SPIELER IN DAS SPIEL EINZUBINDEN



# 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

