

DIE ZUHAUSE VERSION

ESCAPE SPIEL (45 MIN)

1. MATERIALLISTE

Die Materialliste kann selbstverständlich thematische und den örtlichen Gegebenheiten angepasst werden



2. SPIELEINSTIEG

Denke Dir eine Geschichte, ein Tatbestand oder eine Aufgabenstellung aus

3. AUFBAU UND ABLAUF

So installierst Du die Gegenstände und baust das Spiel auf

4. SICHERHEIT

Bei den Spielabläufen muss jederzeit die Sicherheit der Spieler/innen gewährleistet sein

5. ACHETE AUF FEHLER

Es gibt einige klassische Fehler in Spielabläufen, die grundsätzlich vermieden werden sollten



6. TIPPS UND HILFE

So gibst Du wertvolle Tipps und motivierst das Team dran zu bleiben.

7. KREATIVITÄT

Ändere den Spieleinstieg, arbeite mit vorhandenen Materialien, Bastel Dir Deine Requisiten

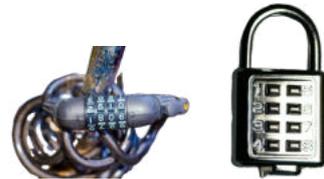


8. FEEDBACK UND REFLEXION

Was war einfach? Was war schwierig? Wie wurde gegenseitig unterstützt? Wie war die Kommunikation

1. MATERIALLISTE

- Ein (Fahrrad) Schloß mit einer 3/4er Zahlenkombination



- Kiste, Schublade, Truhe oder Ähnliches



- Mehrere Steine (Kiesel o.Ä., sie sollten mit einem Filz/Edding Stift beschriftbar sein)
siehe anliegendes Beispiel



- Puzzle Spiel

siehe anliegendes Beispiel



- Ansichtskarte/Foto mit z. Bsp. 3 Pferden, 8 Schafen, 5 Häusern (mehrere gleiche Objekte sollten es sein)

siehe anliegendes Beispiel



- Kartenspiel

siehe anliegendes Beispiel



- Einkaufszettel

siehe anliegendes Beispiel

- Malerkrepp, Bindfaden oder Etiketten zum Markieren von nicht zu durchsuchenden Bereichen

- 10 bis 15 Gegenstände (Tippgeber), die gegen Tipps und Hilfe beim Spielleiter/in eingetauscht werden können z. Bsp Würfel, Lego Steine, Schleichfiguren,



- Stift/Kreide, Blatt Papier, Tafel damit die Teilnehmer sich Notizen machen können

- **Das zu findende Objekt (Lutscher, Sticker,)**



2. SPIELEINSTIEG

Dieses Spiel beginnt mit einem Brief/einer Notiz an die Kinder

Liebe/s Kind/er,

ich bräuchte etwas Hilfe von Dir/Euch

- räume doch bitte noch das Puzzle auf, welches mir runtergefallen ist.
- sortiere das Kartenspiel
- sammle die Steine auf
- finde die Postkarte
- Bitte richte mir meinen Einkaufszettel

ANMERKUNG

Für jede Zahl am Schloß brauchen wir eine "Aufgabe". Die Reihenfolge der Aufgaben wird auch die Zahlenreihenfolge sein. Der Brief dient also als Spieleinstieg und als Hinweis, der am Ende des Spiels noch einmal wichtig sein wird.

Suche Dir also je nach Schloß, drei oder vier der Positionen aus und richte das entsprechende Material.

3. AUFBAU

So installierst Du die
Gegenstände und baust
das Spiel auf

Der Spielort sollte so gewählt werden, dass er überschaubar und abgegrenzt werden kann. Wir beschränken uns zum Beispiel auf das Kinderzimmer oder die Küche.

Der Spieleinstieg (Brief/Notiz) sollte gut auffindbar aushängen/ausliegen.

Das aufzuschließende Objekt wird gut versteckt. Sollte das Verschließen mit dem Schloß nicht möglich sein (Schublade mit Fahrradschloß) Wird das Schloß so angebracht, dass es symbolisch geöffnet wird. Dies wird dann über die Spielanleitung/Regeln kommuniziert.

Die 3/4 (je nachdem wieviele Zahlen das Schloß hat) ausgewählten Materialien werden ebenfalls versteckt. Die Puzzleteile werden auf mehrere Fundorte verteilt, ebenso die Kieselsteine.

Eines der Materialien sollte sehr gut versteckt sein. Zum Beispiel darf die Postkarte in einem Buch stecken, oder das Kartenspiel steckt in einem dunklen Winkel in einem Schrank

Die Tippgeber werden zum Teil offensichtlicher, zum Teil knifflig versteckt.

Papier/Tafel und Schreibutensilien werden an einem für alles Sucher gut einseharen Platz abgelegt. (Fussboden in der Raummitte z. Bsp)

Alle Schubladen und Bereiche, die nicht geöffnet oder durchsucht werden dürfen, werden abgeklebt oder markiert. Wichtig ist, dass nicht zu viele Dinge gefunden werden können, sonst wird es verwirrend. Also im Zweifelsfall lieber einen ganzen Schrank o. Ä. markieren.

Die jeweiligen Materialien geben immer eine Zahl preis. Durch den Spieleinstieg werden die Zahlen in die Reihenfolge gebracht



4. SICHERHEIT/REGEL

Bei den Spielabläufen muss jederzeit die Sicherheit der Spieler/innen gewährleistet sein

- Keine spitzen und scharfen Gegenstände in den zu durchsuchenden Bereichen
- Der Raum muss jederzeit zu verlassen sein
- Die Steckdosen sollten gesichert sein
- Zerbrechliche Gegenstände sollten weg gestellt werden
- Auf Gegenstände hoch steigen wird nicht erlaubt
- Gib einen Zeitrahmen vor und weise während dem Spiel immer wieder auf die verbleibende Zeit

5. ACHE AUF FEHLER

Es gibt einige klassische Fehler in Spielabläufen, die grundsätzlich vermieden werden sollten

- in diesem Spiel können, aufgrund des linearen und einfachen Aufbaus, keine Fehler durch vertauschen oder umstellen von Gegenständen entstehen.
- Die Zahlen 6 und 9 können verwechselt werden. Entweder werden sie vermieden oder mit einem Punkt markiert

6. TIPPS UND HILFE

Ganz wichtig ist, dass dieses Spiel nur mit Hilfe zu schaffen ist!

- Biete gegebenenfalls Unterstützung beim Lesen/Rechnen/Zahlenschloß einstellen an
- Gebe nur Tipps/Hilfe auf Wunsch der Gruppe, indem sie einen Tippgeber eintauscht
- Die Gruppe sollte immer einstimmig für die Annahme von Hilfe sein
- Direkte Fragen werden eher nicht beantwortet
- Beobachte den Spielablauf genau und merke Dir, wenn etwas beim Suchen übersehen wurde.
- Achte auf die Äußerungen der Spieler/innen und greife diese auf, wenn sie zum Ziel führen können.
- Stelle offene Fragen: Was fehlt euch noch? Was seht ihr denn auf der Postkarte? Was könnt ihr mit den Karten denn noch tun?
- Situationsbedingt ist die Aufforderung zum genaueren Suchen/Hinsehen nötig

7. KREATIVITÄT

Ändere den Spieleinstieg, arbeite mit vorhandenen Materialien, Bastel Dir Deine Requisiten

Nutze im Haushalt vorhandene Spiele, Bücher, Figuren, Bilder, Wanduhr um andere Varianten zu gestalten. Zum Beispiel: stelle die Wanduhr auf drei Uhr und halte sie an. Im Spieleinstieg könnte dann das so formuliert werden: Achte darauf, dass Du pünktlich fertig bist/aufgeräumt hast/den Müll raus bringst/

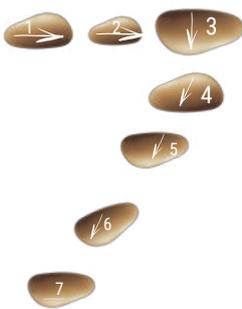
8. FEEDBACK UND REFLEXION

Was war einfach? Was war schwierig? Wie wurde gegenseitig unterstützt? Wie war die Kommunikation

Eine Feedback/Reflexion ist im beruflichen Konsens sehr wichtig. Bei familiären oder freundschaftlichen Spielen, kann darauf verzichtet werden. Sicher wird das Spiel ohnehin im nachhinein besprochen, ohne dies als Programmpunkt zu planen

BEISPIEL KIESELSTEINE

Die Kieselsteine werden beschriftet, dass sich eine Zahl legen lässt. Hier haben wir die Zahl 7.



BEISPIEL POSTKARTE

Die Abbildung zeigt zwei Herzen. Entweder das entspricht schon der Zahl am Schloß oder auf der Rückseite wird eine Rechnung vermerkt: $+ 3 =$ Dann haben wir die Zahl 5



BEISPIEL PUZZLE

Auf der Rückseite eines Puzzle wird über mehrere Puzzleteile eine Zahl geschrieben. Hier die Zahl 5



BEISPIEL KARTENSPIEL

Von allen vier Farben sind alle Karten vorhanden. Nur bei einer Farbe wird eine Karte mit einer Zahl entfernt. Entnehmen wir hier die 4, ist das die gesuchte Zahl



BEISPIEL EINKAUFSZETTEL

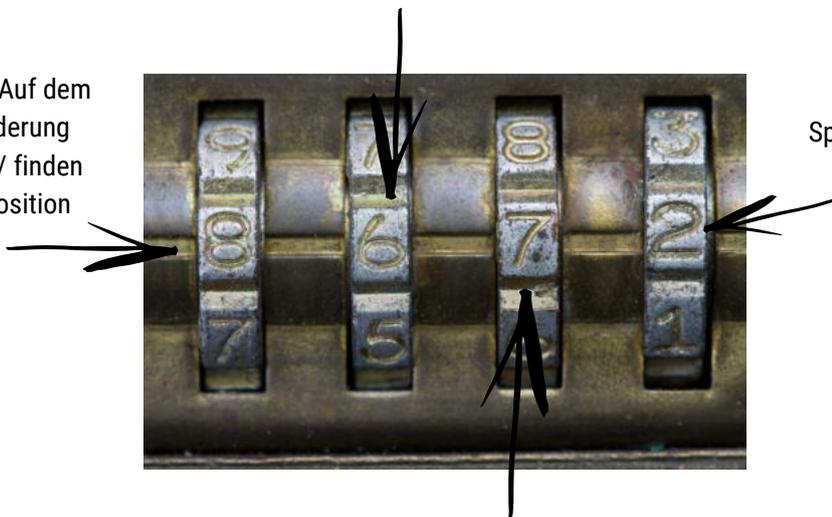
Schreibe von Hand einen Einkaufszettel.
Achte darauf, dass alle Artikel mit dem
selben Buchstaben enden, bis auf einem. Vor
den Artikeln steht die Menge. Der Artikel mit
dem abweichenden Endbuchstaben hat
voran gestellt die gesuchte Zahl. Hier haben
wir die Zahl 3



BEISPIEL KOMBINATION

Der Einkaufszettel wird die zweite
Position auf dem Spieleinstieg. Die
Zahl vor dem Mehl gibt die zweite
Stelle vor.

Beim Kartenspiel fehlt die 8. Auf dem
Spieleinstieg ist die Aufforderung
das Kartenspiel zu sortieren/ finden
/einzusammeln die erste Position



Die dritte Position auf dem
Spieleinstieg sind die Kieselsteine,
welche hier die Zahl 7 ergeben

Selbstverständlich kann man mit Kreativität und Einfallsreichtum dieses Spiel
abändern oder erweitern.
Ganz viel Spaß beim Spielen