

Escape Rooms im Konf

THEMEN: GRUPPENBILDUNG, GEMEINSCHAFT



NEU KIRCHENPROJEKT

«EFFISCAPE» ist ein Projekt des Vereins Generation+ und wird von der reformierten Kirche Illnau-Effretikon unterstützt. Gemäss Vereinszweck sind sowohl an Konzeptentwicklung wie auch am Betrieb mehrheitlich junge Erwachsene beteiligt. Der Erlös des Projektes kommt vollumfänglich sozialen Projekten zugute.

«Schon Indiana Jones war auf der Suche nach der Bundeslade – dem wertvollsten Tempelschatz! Nur die Mitglieder des geheimen Ordens wissen, wo sich die Bundeslade befindet. Ihr seid nah dran, dieses uralte Geheimnis zu lüften. Euer Weg führt euch zu Professor Graubart und seinen Forschungen. Seine Bibliothek werdet ihr betreten. Findet heraus, ob es den geheimen Orden noch gibt und wer weiss: Vielleicht entdeckt ihr sogar den Aufenthaltsort der Bundeslade. Viel Erfolg!», so wird in die Rahmenhandlung bei EFFISCAPE eingeführt. Das Spiel eignet sich für eine Gruppengrösse von 2 – 6 Personen und dauert 60 Minuten.

Kontakt: <https://effiscape.ch/>

FEEDBACK EFFISCAPE

"Sehr zu empfehlen, ist sehr interessant und spannend gemacht. Super für den Gruppenzusammenhalt. Würde ich allen wärmstens empfehlen."

LINK ESCAPE ROOMS

- Im Internet finden sich diverse Tipps und Ideen zum Erstellen einer eigenen Breakoutbox. Suche: escape rooms unterricht
- Die Seite [Escape Rooms im Unterricht](#) zeigt verschiedene Möglichkeiten auf, wie Escape Rooms selbst hergestellt werden können: Mit Kisten und Vorhängeschlössern, Digital und Papierpuzzles oder nur Digital.



WARUM SO BELIEBT?

- Abenteuer
- Dopaminausschüttung bei Erfolg motiviert
- In eine andere Rolle schlüpfen
- Rätseln macht Spass und animiert zum Weitermachen und Ausprobieren verschiedener Lösungswege
- Gutes Gruppengefühl

Ausgabe Nr. 11 • März 2019

LIEBE MITARBEITENDE IN DER KONFIRMATIONS- ARBEIT

Escape Rooms sind Trend. Sie haben ein einfaches Ziel: Der Spieler / die Spielerin muss ein Haus oder einen Raum möglichst schnell verlassen. Dieses ursprünglich digitale Genre wird in die reale Welt übertragen. Escape Rooms im pädagogischen Bereich werden Breakouts genannt. Sie fördern die vier Ks – Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken. Die Jugendlichen arbeiten im Team an den gestellten Rätseln und haben dabei ein bestimmtes Zeitlimit. Die Rätsel können aus Podcasts, Lückentexten, QR-Codes etc. bestehen. Schlüssel, verschliessbare Boxen und Kryptex-Tresore gehören zum Equipment dazu. Als Konf-Ausflug eignet sich EFFISCAPE. Viel Vergnügen beim Gamen!

Jessica Stürmer

Jessica Stürmer-Terdenge, Pfrn.

KONTAKT

Jessica Stürmer-Terdenge, [E-Mail](#)
Oliver Wupper-Schweers, [E-Mail](#)

ARCHIV

- KonfT!PP [abonnieren](#)
- [weitere Ausgaben](#)

Reformierte Landeskirche Zürich
Abt. Kirchenentwicklung,
Konfirmationsarbeit