

Ein Escape Game für Jugendliche – Entwicklung eines mobilen Escape Games für Gemeinde- und Stadtbibliotheken in den Kantonen St. Gallen und Graubünden

Titel:

Einfach selbstgemacht: Ein Escape Game für Jugendliche

Referentin:

Janina Wiegand, Medienpädagogin (D)

Zielgruppe:

Mitarbeitende von Gemeinde- und Stadtbibliotheken, die ein Escape Game von A bis Z selbst gestalten und erfolgreich in der eigenen Bibliothek einsetzen möchten

Format:

Online (via Zoom)

Teilnehmende

max. 14

Termine:

Termin 1: Kick-off: Es geht los!

Donnerstag, 07.11.2024 von 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr

- Theoretische und praktische Grundlagen
- Die Vision: Ein mobiles Escape Game «pfannenfertig» für die eigene Bibliothek
- Unser Escape Game: Die Geschichte

Termin 2: Workshop 1

Dienstag, 12.11.2024 von 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr

- Unser Escape Game: Die Aufgaben und Rätsel

Termin 3: Workshop 2

Donnerstag, 14.11.2024 von 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr

- Unser Escape Game: Die Aufgaben und Rätsel

Termin 4: Abschlussphase: Workshop 3

Mittwoch, 27.11.2024 von 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr

- Unser Escape Game: Zusammenführung der Arbeitsergebnisse (alle)

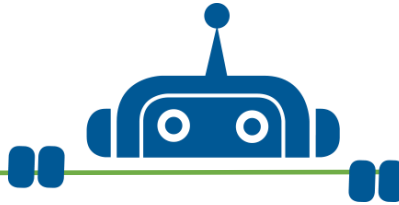
Fertigstellung des Spielkonzepts und der benötigten Spielmaterialien durch die Referentin, ggfs. mit Unterstützung durch die Teilnehmenden bis Mitte Dezember 2024

Testen des fertigen Escape Games in den teilnehmenden Bibliotheken sowie in einigen ausgewählten externen Bibliotheken bis Ende Januar 2025

Termin 5: Review

Februar 2025 (der Termin wird gemeinsam festgelegt)

- Reflektion der Ergebnisse aus der Testphase
- Ermittlung notwendiger Anpassungen am Spielkonzept



Dauer: 3 bis 4 Stunden

Überarbeitung des Spielkonzepts und der benötigten Spielmaterialien durch die Referentin gemäss der Erkenntnisse aus dem gemeinsamen Review nach der Testphase, ggfs. mit Unterstützung durch die Teilnehmenden bis Ende Februar 2025

Inhalt:

Escape Games – auch bekannt als Escape Rooms oder Exit Games - sind ein Trend der vergangenen Jahre. Die Spielerinnen und Spieler befinden sich auf einer Mission und sind aufgefordert, gemeinsam Rätsel und Aufgaben zu lösen, um aus einem abgetrennten Raum zu entkommen.

Auch in der Bibliotheksarbeit bietet das Spielprinzip vielfältige Einsatzmöglichkeiten, sei es, um Lerninhalte zu vermitteln oder spannende Geschichten zu erzählen. Gerade bei Jugendlichen erfreuen sich Escape Games grosser Beliebtheit, sodass Bibliotheken für diese Zielgruppe attraktive Angebote entwickeln können.

Für die Öffentlichen Bibliotheken in den Kantonen St. Gallen und Graubünden möchten wir gemeinsam ein mobiles Escape Game entwickeln, das pfannenfertig und ortsunabhängig in jeder Bibliothek eingesetzt werden kann. Wir laden Sie ein, Teil dieses Entwicklerteams zu werden. Unter fachkundiger Anleitung erstellen Sie Schritt für Schritt ein spannendes Spiel, das bereits Ende des Jahres in Ihrer Bibliothek von Jugendlichen im Alter von ca. 12 bis 16 Jahren gespielt werden kann. Vom Storytelling über den Flow-Effekt bis hin zum Knacken von Rätseln und Codes: Anhand vielfältiger Praxisbeispiele erfahren Sie, wie das Spielprinzip erfolgreich im bibliothekspädagogischen Kontext eingesetzt werden kann und setzen Ihr Wissen direkt praktisch um. Ihre Entwicklungsarbeit kommt auch anderen Bibliotheken im Kanton zu Gute, denn andere Bibliotheken können das Spiel direkt übernehmen und in ihrer Bibliothek einsetzen.

Lernziele:

Am Ende der Workshopreihe

- wissen Sie, wie das Spielprinzip von Escape Games funktioniert,
- kennen Sie praktische Anwendungsmöglichkeiten des Spielprinzips in der bibliothekspädagogischen Arbeit,
- verfügen Sie über das notwendige Rüstzeug, um selbst ein Escape Game zu entwickeln,
- verfügen Sie über praktische Erfahrungen bei der Umsetzung eines Escape Games in der bibliothekspädagogischen Arbeit,
- steht ein pfannenfertiges Produkt, das bei Ihnen und in anderen Bibliotheken direkt eingesetzt werden kann.

Technische Voraussetzungen:

Um an dem Workshop teilnehmen zu können, benötigt jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer einen **Computer** (PC oder Laptop) **mit stabilem Internetzugang, Mikrofon** und **Lautsprecher**.

Kosten:

Die Teilnahme ist kostenlos.