

## Auf einen Blick

- Mobiler Escape-Room für den Einsatz in der Grundbildung
- für 6 bis 8 Personen
- ab 16 Jahre
- 1 Stunde Spiel
- ca. 2 Stunden Reflexion (im Anschluss)
- Kosten nach Absprache

## Kontakt

Wenn Sie Interesse an der Durchführung des Raumes haben, sprechen Sie uns an. Wir bieten die passende Trainer/-innen-schulung an oder leiten an bereits ausgebildete Kursleitende weiter.

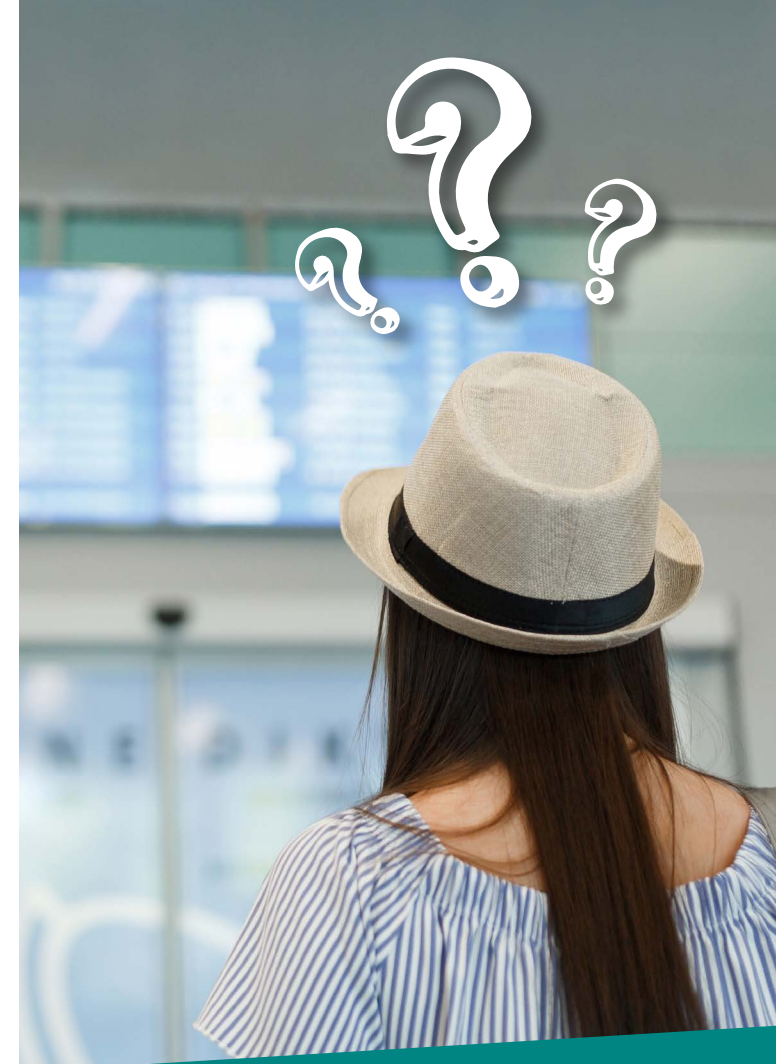


✉ [grundbildung@aewb-nds.de](mailto:grundbildung@aewb-nds.de)  
🌐 [www.aewb-nds.de](http://www.aewb-nds.de)

Der Escape Room wurde in Kooperation mit der AEWB, der LEB Weserbergland, dem RGZ Hannover und der Fach- und Koordinierungsstelle Alphabetisierung und Grundbildung in Sachsen-Anhalt entwickelt.



Titelbild: Freepik.com / by VIDListudio  
Grafiken: cocomaterial.com



111110101101110  
111011011100111  
1010100011011  
1110011011111  
00110101111101  
1001101110011010



# » Ich versteh nur Bahnhof! «

Ein Escape-Room von und für die Grundbildung

V01\_03/2022

## Finde die Lösung und löse dein Ticket!

„Ich versteh nur Bahnhof“ – In diesem Escape-Room ist der Name Programm.

Wie soll man sich bloß in einem Bahnhof orientieren, wenn einem die Schriftsprache nicht weiterhilft?

Das Problem: Die Bahnhofshalle schließt in einer Stunde und noch ist unklar, wann und wo der richtige Zug fährt?

Das Gruppenspiel lädt dazu ein die Sichtweisen der Teilnehmenden zu wechseln, andere Möglichkeiten zu entdecken und neue Kompetenzen zu entwickeln.

Dadurch ist das Spiel sowohl als Lernmethode für Gering Literalisierte geeignet als auch zur Sensibilisierung von Lehrkräften und Interessierten.

## Zielgruppe und Hintergrund

Der Escape-Room ist für Gruppen und Personen ab 16 Jahren konzipiert, die sich mit dem Thema Alphabetisierung und Grundbildung auseinandersetzen. Ein fachliches Vorwissen der Mitspielenden ist nicht erforderlich.

Das Spiel kann u. a. zu Beginn eines Sensibilisierungsworkshops stehen oder bereits bestehenden Gruppen neue Perspektiven auf das Thema Grundbildung ermöglichen.

Auch für Lernende besteht die Möglichkeit den Escape-Room zu spielen, denn die Lösung kann unabhängig von den Lese- und Schreibkompetenzen der Teilnehmenden gefunden werden.

Die anschließende angeleitete Reflexion bietet einen handlungsorientierten Zugang zu unterschiedlichen Bereichen der Grundbildung.

## Escape-Rooms in der Bildungsarbeit

Escape-Rooms in der Bildungsarbeit sind eine kreative und niedrighschwellige Methode, um Themen mit unterschiedlichen Zielgruppen zu bearbeiten.

Die Methode verknüpft den spielerischen Rätselansatz (logisches Denken, Kreativität, Teamerfahrung) mit einer inhaltlichen Reflexion zu den jeweiligen Bildungsaspekten. So werden gezielte Verbindungen zur alltäglichen Lebenswelt und zum Arbeitskontext hergestellt und Handlungsoptionen für die eigene praktische Arbeit diskutiert.

Der mobile Escape-Room ist so konzipiert, dass er in jeder Bildungseinrichtung eingesetzt werden kann.

