

**DIY²
Labor**



DIY²-Labor, 09.09.2021

Digitale Escape Games in der IJA

Kurz-Dokumentation



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

DIY²-Labor: Digitale Escape Games in der Internationalen Jugendarbeit

Donnerstag, 09.09.2021
14:00 -16:00 Uhr

IJAB startete im März 2021 mit dem Digital-Labor DIY²: Do-it-yourself in Digital International Youth Work für Fachkräfte, Projektverantwortliche und Teamer*innen, die sich in der digitalen Internationalen Jugendarbeit ausprobieren möchten. Das DIY²-Labor bietet Fachkräften und Teamer*innen niedrigschwellig, online und partizipativ die Möglichkeit, sich mit digitalen Tools und Methoden zu erproben sowie praktische, aber auch grundsätzliche Fragen zur digitalen Internationalen Jugendarbeit miteinander zu besprechen. Für das DIY²-Labor wird das Videokonferenz-Tool [Zoom](#) genutzt. Das DIY²-Labor findet jeden zweiten Donnerstag im Monat statt.

Digitale Escape-Games für die Internationale Jugendarbeit waren das Thema des DIY²-Labs am 09.09.2021: Konkret spielten die 14 Teilnehmenden in Teams von zwei bis vier Personen und unter der Anleitung von Zsolt Marton, Kommunikationsmanager von Eurodesk in Brüssel, das neue digitale Escape Game des europäischen Jugendinformationsnetzwerks Eurodesk „Time to move: Adventures in Berlin“. Das digitale Escape-Game wurde von Eurodesk als Teil einer größeren [europaweiten Kampagne mit dem Titel „Time to Move“](#) entwickelt, die am 01. Oktober 2021, dem letzten Tag des europäischen Netzwerktreffens von Eurodesk, den Startschuss erhielt. Geplant ist die Entwicklung von weiteren Escape Games, die in anderen europäischen Städten verortet werden.

Das Ziel des Escape Games „Time to Move: Adventures in Berlin“, das von Soloth Games entwickelt wurde, ist es, Lust zu wecken für die Möglichkeiten von Lernmobilitätsmaßnahmen innerhalb von Europa. Dazu werden die Spieler*innen auf eine Reise nach Berlin geschickt. gesucht wird die vermisste Großmutter. Die Teams müssen sich aber so richtig ins Zeug legen, denn Informationen erhalten sie nur, wenn sie sich auch in den alltäglichen Aufgaben von europäischen Programmen bemühen: Bäume pflanzen, Butterbrote schmieren, Getränke ausgeben. Hierbei ist Teamwork oberstes Prinzip: Die Rätsel können die Spieler*innen nur gemeinsam lösen. Dazu müssen sich zwei oder mehrere Spieler*innen auf zwei Teams an unterschiedlichen Bildschirmen aufteilen. Nur mit den Hinweisen auf dem Bildschirm des jeweils anderen Teams sind die Informationen vollständig und die Rätsel können gelöst werden. Das Spiel kann in 20 verschiedenen Sprachen gespielt werden. Zsolt Marton empfiehlt allerdings, das Spiel in einer Sprache zu spielen, da feine sprachliche Abweichungen die Auflösung der Rätsel erschweren könnten.

Ein Trailer zum Escape-Game findet sich hier: <https://www.youtube.com/watch?v=FaBszwwYbuc>.
Hier geht es zum Spiel: <http://timetomove.eurodesk.eu/game>



Quelle: Eurodesk

Digitale Escape Games in der Internationalen Jugendarbeit

Als Abenteuerspiele haben Escape Games in den letzten Jahren stark an Beliebtheit gewonnen – auch im digitalen Raum. Welchen Mehrwert haben digitale Escape Games aber für die (Internationale) Jugendarbeit und wie können sie eingesetzt werden? Dieser Frage gingen wir im DIY²-Labor am 09.09.2021 nach.

Was sind Escape Games?

Escape Games gehören zum Genre der sog. Adventure Games, der Abenteuerspiele. Digitale Escape Games – wie auch das Escape Game von Eurodesk – können in der Regel an einem Browser gespielt werden. Dabei geht es darum, eine Aufgabe zu lösen, die mit der Hintergrund-Story zu Beginn des Spiels bekannt gegeben wird. Obwohl also der Begriff „Escape Game“ auf den sog. Crimson Room zurückgeführt wird, bei dem es darum geht, einen geschlossenen Raum so schnell wie möglich verlassen zu können, trifft das nicht bei allen Escape Games zu. In dem Fall von Eurodesks „Time to Move“ bewegen sich die Spieler*innen durch unterschiedliche digitale Stationen / Räume z.B. ein Zug, ein Vorgarten, der Eingangsbereich einer Jugendherberge usw. und die Mission ist: die vermisste Großmutter Emma zu finden, die auf mysteriöse Weise verschwunden ist.

In digitalen Escape Games können Spieler*innen mit der digitalen Umgebung interagieren, indem sie mit der Maus Objekte anvisieren („point“) und anklicken („click“). Auf diese Weise können Objekte im digitalen Raum verschoben, gewendet, geöffnet oder anderweitig bewegt werden. Bei „Time to Move“ können sich die Spieler*innen im jeweiligen Raum bewegen, teilweise sogar eine 360 Grad Ansicht einnehmen. Ganz besonders wichtig bei diesem Escape Game ist, dass die Teams die Rätsel nur zusammen lösen können. Hierfür müssen sich die Teams gegenseitig beschreiben, was sie sehen oder hören. Oft muss schnell gemeinsam gehandelt werden, damit das Ziel erreicht wird. Wenn man scheitert, dann nur gemeinsam, aber die Runde kann dann wiederholt werden. Auch gibt es die Möglichkeit, wenn man nicht weiterkommt, Hilfe zu holen. Eine geheimnisvolle Katze begleitet nämlich mit Hilfestellungen die Teams bis zum Ende des Spiels.

Wichtig über Time to Move: Adventures in Berlin zu wissen ist noch:

- Das Spiel ist asymmetrisch, d.h. heißt, es ist kein „Matchmaking“ erforderlich.
- Eine Internetverbindung wird nicht mehr benötigt, sobald das Spiel geladen wurde.
- Das Spiel ist DSGVO-konform: Eine Registrierung ist nicht notwendig.
- Gehostet wird das Spiel auf der Website von Eurodesk / TTM.

Ablauf am 09.09.2021

Zu Beginn des DIY²-Labors am 09.09.2021 erklärt Zsolt Marton vom Eurodesk-Netzwerk kurz den Hintergrund zur Entwicklung des Escape Games und das Spielprinzip. Wichtige Aspekte zum gemeinsamen Spielen waren:

- Die Teams können nur **gemeinsam** die Rätsel lösen. Dazu muss man miteinander sprechen.
- Am besten spielen die Teilnehmenden das Spiel **in der gleichen Sprache**.
- Die Teilnehmenden benötigen **Stift und Papier**.
- Am liebsten nicht „schummeln“ durch Bildschirmteilen etc.
- Im Escape Game von Eurodesk kann man **nicht** auf eine frühere Station zurückgehen.
- Das Spiel dauert in etwa 45 bis 115 Minuten.

Nach Zsolt's Einführung werden die Teilnehmer*innen in zufällige Breakout-Sessions von zwei bis vier Personen geschickt. Sie erhalten dann den Link zum Spiel und legen los. Bei Fragen und Problemen können sie jederzeit in den Hauptraum zurückkehren, wo das IJAB-Team und Zsolt Marton für Fragen bereitstehen.

Teams, die das Escape Game erfolgreich beendet haben, können in den Hauptraum zurückkehren und sich über ihre Erfahrungen austauschen. Nach anderthalb Stunden kehren die Teams in den Hauptraum zurück und die Reflexionsrunde zu folgenden Fragen startet:

- Wie habt ihr das Spiel erlebt?
- Wie können digitale Escape Games in internationalen Gruppen Anwendung finden (Ideen, Voraussetzungen/worauf muss geachtet werden?)?
- Gibt es weitere Erfahrungen mit Escape Games im Kontext?

Ergebnisse, Fragen und Impulse aus der Diskussion

A. Zum konkreten Spiel „Time to Move: Adventures in Berlin“

- Die Einführungsmusik ist zu Beginn des Spiels zu laut. Dies muss ggf. von der*vom Spielleiter*in zu Beginn des Spiels aufgefangen werden, da einige Spieler*innen damit Schwierigkeiten haben könnten (rechter Mausclick oben auf dem Tab der Website, dann auf „Mute“ klicken)
- Positiv hervorgehoben wird stets der Aspekt der Kooperation: Man muss viel miteinander kommunizieren, erklären, was man sieht und hört. Das ist eine gute Teambuilding-Maßnahme.
- Durch die intensive Kommunikation beim Spielen, lernen sich Spieler*innen aus ganz Europa etwas besser kennen: Dennoch gibt das Spiel kaum Zeit oder Raum, um sich interkulturell oder persönlich auszutauschen, weil man sehr stark auf die Lösung der Rätsel fokussiert ist. Hier wäre ein Hinweis an die Macher*innen des Spiels, mehr interkulturelle Elemente einzubauen, die dazu führen, dass man sich über Spezifika des eigenen oder des anderen Landes austauscht und/oder auch mehr Zeit einzuräumen, um sich gegenseitig kennenzulernen.
- An sich ist das Spiel nicht darauf ausgerichtet kulturelle Spezifika der Stadt Berlin und/oder Sehenswürdigkeiten kennenzulernen, daher stellt sich leicht die berechnete Frage, warum das Spiel konkret nach Berlin verortet wurde.
- Man kann das Spiel als nur einen Baustein einer internationalen Begegnung nutzen, um im nächsten Schritt beispielsweise Stereotype aufzufangen und Diversitätsaspekte zu besprechen. Vor diesem Spiel bräuchte man auf jeden Fall ein paar Eisbrecher, um sich gegenseitig ein wenig kennenzulernen.
- Als „knifflig“ wird bewertet, dass es passieren kann, dass einzelne Teams „zurückbleiben“, wenn das Rätsel in einer Station z.B. gemeinsam gelöst wurde, aber das eine Team die richtige Lösung noch nicht (oder noch nicht vollständig) eingegeben hat. Hier muss man darauf achten, sich die Lösung aufzuschreiben, denn zurückgehen kann man nicht mehr.
- Eine gute Internetverbindung ist daher wichtig, da man ansonsten nicht schnell genug in die nächste Phase kommt, während das andere Team vielleicht schon weiter ist.
- Großes Potential für Sprachenlernen und Kontakt mit der Sprache des Partners bzw. Sprachanimation: z.B. muss man ein Wort in einer anderen Sprache finden, damit weiterspielt werden kann. Es wäre vielleicht doch interessant, das Spiel in der Sprache des Partners zu spielen, um so auch die eigenen Sprachkenntnisse zu fördern und im Tandem zu lernen.
- Für das Spiel „Time to Move: Adventures in Berlin“ gibt es ein sog. „Cheat-Sheet“, das Teamer*innen nutzen können, um ihren Gruppen unterstützend zur Seite zu stehen.

B. Zu der Frage: Escape Games in der IJA

- Was ist der Unterschied zwischen Online-Escape-Game und Escape Games vor Ort für die IJA?
- Grundsätzlich muss man sich vorab Gedanken machen darüber, welche Endgeräte für das Escape Game, das man in einer Jugendbegegnung nutzen will, in Frage kommen. Jugendliche arbeiten gerne mit Smartphones und Tablets.

- Ein solches Escape Game kann genutzt werden als Erfahrung, um daraufhin die Jugendlichen damit zu animieren, eigene Escape Games für ihre Peer-Group zu entwickeln.
- Der Großteil der Teilnehmenden, würde gerne selbst ein Escape-Game für seine Zielgruppe entwickeln. In einem der nächsten DIY²-Labore könnte man darüber sprechen, wie man Escape Games selbst entwickeln kann für seine konkrete Zielgruppe.

Digitale Tools

Zoom (Videokonferenz-Tool): <https://zoom.us>

Escape Game von Eurodesk: Time to Move: Adventures in Berlin <http://timetomove.eurodesk.eu/game>

IMPRESSUM

LIZENZHINWEISE

Die Kurzdokumentation wird, soweit nicht anders angegeben, unter der freien Creative Commons Lizenz **CC BY 4.0** veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt eine Weiternutzung und Bearbeitung. Als Urheber wird IJAB genannt. Der Lizenztext lautet wie folgt:

„DIY²-Labor, 09.09.2021, Digitale Escape Games in der IJA, Kurz-Dokumentation ‘ steht unter der Lizenz CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de). Der Name des Urhebers soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: IJAB.“

IMPRESSUM

Diese Publikation wurde von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland erstellt.

HERAUSGEBER

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

Godesberger Allee 142-148, D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228-95 06-0

E-Mail: info@ijab.de

www.ijab.de

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Redaktion: Julia Hallebach, Natali Petala-Weber, Ulrike Werner

Layout und Gestaltung: www.ijab.de