WELT 3: WERKSTATT-MOND · MISSION 3.4

Mein Unterricht als Escape Room

Erst entkommen, dann bauen: Sie knacken einen fertigen Escape Room zum Lehrvertrag und bauen danach mit der KI Ihren eigenen – mit geprüften Rätseln und Lösungen.

Zur Mission

DAUER 75 Min. KOSTEN Gratis WERKZEUGE ChatGPT, Claude (Web), Papier und Stift DATENAMPEL Grün – unbedenklich

Das Wichtigste

- Lern-Escape-Room = Prüfung, die sich wie ein Spiel anfühlt: ein Rätsel pro Lernziel.
- Bauplan vor Rätseltext: Story · Rätselkette · Code · Hinweise · Debriefing.
- Fachgrundlage gehört ins Rätsel (Gesetzeskarte, Lehrmittelauszug, Datenblatt).
- Jedes KI-Rätsel selbst lösen – ohne Lösung anzuschauen. Dann Testflucht mit einer Kollegin.
- Eindeutigkeit prüfen: Gibt es eine zweite Lösung? Fehlt Information?
- Hinweise in drei Stufen, damit kein Team stecken bleibt.
- Debriefing: Wie ging es? Was mussten wir wissen? Was nehme ich mit?
- Sabotagekarte = Medienkompetenz nebenbei: Welcher Quelle traue ich?

Ihr Produkt

Ein **druckfertiger Escape Room** zu einem Thema Ihres Fachs: Story, 4–5 Rätsel mit eindeutigem Code, Hinweiskarten in drei Stufen, Spielleitungsblatt mit Lösungen und ein Debriefing, das die Lernziele sichert.

Abnahme: Sie haben jedes Rätsel selbst gelöst, jede Lösung ist eindeutig, jedes Rätsel prüft ein Lernziel Ihres Fachs, und vor dem Klasseneinsatz hat eine Kollegin oder ein Kollege mindestens die heiklen Rätsel gegengetestet.

So gehen Sie vor

1. Erst entkommen: Spielen Sie selbst
2. Der Bauplan: Lernziele zuerst, Rätsel danach
3. Rätsel schmieden
4. Die Testflucht: Jedes Rätsel selbst lösen
5. Hinweise, Spielleitung und Debriefing

Start-Prompt

Du bist Spielleiterin eines kurzen Text-Escape-Rooms für eine Lehrperson. Thema: [THEMA, z. B. Arbeitssicherheit in der Werkstatt].
Ich bin in einem verschlossenen Raum und habe 10 Minuten. Es gibt genau 3 Rätsel, jedes liefert eine Ziffer des Codes; die Rätsel beruhen auf korrektem Fachwissen.
Regeln: Beschreibe kurz den Raum. Löse nichts für mich. Gib einen Hinweis nur, wenn ich «Hinweis» schreibe. Sage nach jeder Antwort nur «stimmt» oder «stimmt nicht».
Am Ende erklärst du die Lösungen und welches Fachwissen jedes Rätsel geprüft hat.
Schweizer Rechtschreibung (immer «ss», kein Eszett).

Qualitätscheck

- Sie haben **jedes** Rätsel selbst gelöst, bevor Sie die KI-Lösung gelesen haben.
- Jedes Rätsel hat genau **eine** Lösung; eine Testperson hat das bestätigt.
- Jede Fachaussage ist durch eine beigelegte Fachgrundlage gedeckt (Gesetzeskarte aus fedlex.admin.ch, Lehrmittel, Datenblatt).
- Jedes Rätsel ist einem Lernziel zugeordnet; das Debriefing greift alle Lernziele auf.
- Keine echten Namen von Lernenden, Betrieben oder Kundschaft.
- Hinweiskarten in drei Stufen liegen bereit, damit kein Team stecken bleibt.

Hängen Sie fest? Frag die KI

Ich bin Lehrperson an einer Schweizer Berufsfachschule und habe noch nie einen Escape Room gespielt. Erkläre mir in 6 Punkten, wie ein Lern-Escape-Room im Klassenzimmer funktioniert (Material, Teams, Zeit, Code, Hinweise, Abschluss) und welche Fehler Neulinge typischerweise machen.

Klappt nicht? Jede Gratis-KI funktioniert (Gemini, Microsoft Copilot (kann eine datenschutzfreundliche Variante sein, wenn die Schule es mit Organisationskonto freigegeben hat), Mistral Vibe). Der Escape Room selbst läuft auf Papier – kein WLAN, keine Geräte im Klassenzimmer nötig.

Stand 19.11.2026 · CC BY 4.0 Alpasana GmbH · Werkzeuge ändern sich – prüfen Sie selbst.