

Escape Game Story: Mission ein Recht auf gutes Leben

Beschreibung

Am 06.06.2025 fand der Escape Room "Mission ein Recht auf gutes Leben" im Medien-Studio-Bornheim statt. Durch Rätsel spielten sich die Kinder und Jugendlichen durch 6 Räume der Einrichtung. Um sich aus dem Gefängnis zu befreien, mussten sie die Kinderrechte finden und dem Richter vorlegen. Nur so konnten sie freigesprochen werden.

Indoor

Veranstalter und Beteiligte

Geplant und durchgeführt von Medien-Studio-Bornheim, Kommunale Kinder-, Jugend- und Familienhilfe Frankfurt am Main

Gruppengröße	Benötigtes Budget	Dauer
10 - 20	100 - 500 €	Längerer Zeitraum

Wie wurde der Bezug zu den Kinderrechten hergestellt?

Im Escape Room geht es darum, die gestohlenen Kinderrechte, unterdrückt durch die neue Regierung, wiederzugewinnen. Dabei müssen durch Rätsel u.a. folgende Rechte erspielt werden: Recht auf Beteiligung, Recht auf Privatsphäre, alle haben die gleichen Rechte, Rechte und Schutz in den Medien.

Welches Ziel wurde verfolgt? Wurde das Ziel erreicht? Woran machen Sie das fest?

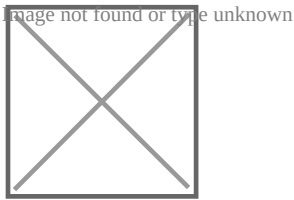
Von 15:00-20:00 Uhr kämpften sich 19 Kinder und Jugendliche in Kleingruppen durch 6 Räume der Einrichtung, um die gestohlenen Kinderrechte zurückzugewinnen. Alle Beteiligten schafften es zum Schluss zum Richter, der die Beteiligten freisprach. Ziel war es, dass sich die Jugendlichen und Kids durch die Rätsel mit den Kinderrechten auseinandersetzten. Sie mussten im Team arbeiten, gegenseitig zuhören, ihre Stärken ergänzen, um ihre Rechte wiederzugewinnen.

Material: Welche Hilfsmittel haben Sie eingesetzt? Buch, Film, Spiel etc.?

selbst erstelltes Buch, Requisiten, wie Gefängnisstäbe.
Kameras, Tablets, Musikanlagen, Klavier, Walkie Talkies, alte Technik zum dekorieren, Hinweisschilder, Floosbootbrett, Tunnel, Decken, Leinwände, Schlösser, Batterien, Schränke, Licht, Aufnahmebutton, Gefängniswärter- und Richtergewand, Kissen, Wasserpistolen, Verpflegung
Rätselgegenstände, wie Bücher, Hammer, Truhen, Spiegel, Gartenzweig, Bilderrahmen, Puzzle, Gemälde, Teddybär, Video, Smartphone ohne Internetzugang, Stimmenverzerrer, Sprühflasche, Lichtverdunklung, Schere, Schlüssel

Methoden: Wie haben Sie die Aktion umgesetzt?

Medienpädagogische Arbeitsweisen und Methodik (kollaboratives Lernen, problemorientiertes Lernen, Kompetenzorientierung, Gamification, etc.)



Ablauf: Welche Phasen gab es bei der Aktion?

Zunächst wurden die Teilnehmenden von der Gefängniswärterin in das Gefängnis geführt. Dort fanden sie das Buch von Justina Tiana "Du hast Recht" mit den ausgerissenen Seiten, den Rechten, die sie finden mussten. Mithilfe von Sprühflaschen und Schlüsseln konnten sie weiter durch den Gefängnistunnel kriechen.

Anschließend mussten sie mit einem Floß den Fluss überqueren und sich in das digitale Gefängnis kämpfen. Dort fanden sie ein Video von der jetzigen Regierung. Diese zeigte ihnen den Weg zu ihrem Recht, indem sie digitale Begriffe Bildern zuordnen mussten. Anschließend erhielten sie durch ein Emojiquiz den Code um bei der Regierung anzurufen, die den Weg in die Gefängnisküche öffnete.

Dort mussten sie durch Rezepte ein Puzzle lösen und sich mit Diskriminierung auseinandersetzen. Im nächsten Raum konnte ihnen der Spiegel ihr weiteres Recht offenbaren. Im letzten Raum erwartete sie der Richter. Die letzte Seite befand sich im Hammer. Schließlich konnten sie innerhalb einer guten Stunde freigesprochen werden.

Nützliche Informationen wie Literatur o.ä. Welche Quellen für Informationen wurden genutzt und sind zu empfehlen?

Kreativität und Motivation der Mitarbeitenden, Auseinandersetzung mit den Kinderrechten

O-Töne: notieren Sie Stimmen der Kinder / Beteiligten

"WoW" "Ohne Spaß, das war richtig cool" Außerdem wurde viel gelacht, die Jugendlichen und Kindern gingen strahlend aus der Einrichtung

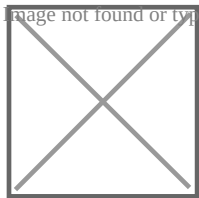
Das hat gut geklappt (War die Methode geeignet? Was muss unbedingt bedacht werden, damit es gelingt?)

Es muss unbedingt beachtet werden, dass ein Escape Room erst ab 10 Jahren möglich ist. Da er so gut angekommen ist, haben wir den Escape Room stehen gelassen und ihn noch zwei weitere Male durchgeführt. Einmal mit einem Hort (das war mit 7-9 Jahren noch zu gruselig und schwer) und einmal mit einer 12-jährigen Gruppe. Dies lief sehr gut. Es war ein sehr aufwendiges Projekt, aber hat Mitarbeitenden und Jugendlichen sichtlich Spaß gemacht. Die Walkie Talkies waren eine gute Methode um die Jugendlichen zu unterstützen.

Das sollte man vermeiden (Hindernisse und Widrigkeiten?)

Altersbegrenzungen wahrnehmen, ein bisschen schade war, dass wir nur 15 Geschenke für die Teilnehmenden bekamen und wir improvisieren mussten, da wir ursprünglich auch mit 20 Kindern und Jugendlichen gerechnet hatten. So haben nicht alle Teilnehmenden das gleiche erhalten. Die Kühltüten mit Flaschen sind jedoch sehr gut angekommen. Es gab am Ende noch Polaroid Fotos für jeden zum Mitnehmen.

Image not found or type unknown



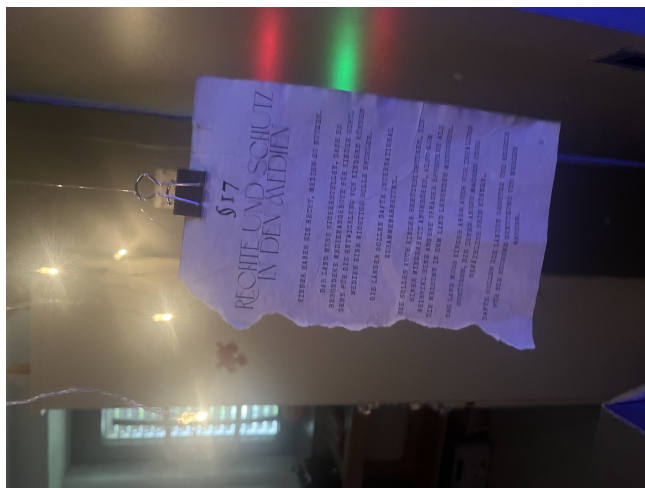
Escape Room Empfang



Einblick in das Mediengefängnis



Der Richter wartet auf die Spielenden



Eine Seite aus dem Buch