



Bündner Weiterbildungskurs Nr. 14

Ein Escape Game für Jugendliche

Entwicklung eines mobilen Escape Games für Schul- und Gemeindebibliotheken in den Kantonen Graubünden und St. Gallen

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 Dich ein, Teil dieses Entwicklerteams zu werden. Unter fachkundiger Anleitung erstellt das Entwicklerteam Schritt für Schritt ein spannendes Spiel, das bereits Ende des Jahres in Deiner 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 erfährst Du, wie das Spielprinzip erfolgreich im bibliothekspädagogischen Kontext eingesetzt werden kann und setzt Dein Wissen direkt praktisch um. Deine Entwicklungsarbeit kommt auch anderen Bibliotheken im Kanton zu Gute, denn andere Bibliotheken können das Spiel nach der Testphase direkt übernehmen und in ihrer Bibliothek einsetzen.

Kursziele

Am Ende der Workshopreihe

- weisst Du, wie das Spielprinzip von Escape Games funktioniert;
- kennst Du praktische Anwendungsmöglichkeiten des Spielprinzips in der bibliothekspädagogischen Arbeit;
- verfügst Du über das notwendige Rüstzeug, um selbst ein Escape Game zu entwickeln;
- verfügst Du über praktische Erfahrungen bei der Umsetzung eines Escape Games in der bibliothekspädagogischen Arbeit;
- steht ein pfannenfertiges Produkt, das in Deiner und in anderen Bibliotheken direkt eingesetzt werden kann.



Kursleitung	Janina Wiegand, Medienpädagogin, Krefeld (D) https://janinawiegand.de/	
Kursdaten	Donnerstag, 7. November 2024, 09.00 – 16.00 Uhr	Einführung
	Dienstag, 12. November 2024, 09.00 – 13.00 Uhr	Workshop 1
	Donnerstag, 14. November 2024, 09.00 – 13.00 Uhr	Workshop 2
	Mittwoch, 27. November 2024, 09.00 – 13.00 Uhr	Workshop 3
	Januar 2025: Testläufe in Bibliotheken der Teilnehmenden	
	Februar 2025: Review (dieser Termin wird gemeinsam festgelegt)	
Ort	online (Zoom)	
Anforderungen	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	kostenlos	
Anmeldung bis	Montag, 19. August 2024	