Projektbeschreibung

Projekttage: 22.07. – 24.07.2026

Projektname:	E^3 - Escape Room Erleben und Erstellen		
Verantwortliche Lehrperson/en:	Debora Kemm (KEM);		
Verantwortlicher Schüler:		**Klasse:**	

Projektziel:

Durchlaufen von einem selbsterstellten Escape Raum. Wiederverwendbar für die Einführungstage.

Projektverlauf: *Skizzenhafte Angabe über den inhaltlichen und zeitlichen Verlauf des Projekts.*

Mi	Vormittags: Was ist ein Escape Room? Rätsel-Arten kennenlernen. (Crashkurs) Nachmittags Besuch eines Escape-Rooms.
Do	In Gruppen werden Escape-Räume erstellt
Fr	Testen der Escape-Räume; Nachbesserung und Vorstellung der Räume

Präsentation: *Wie könnte eine Präsentation (Ergebnisse/Infos) für am Projekt nicht beteiligte Personen aussehen?*

Schüler und Schülerinnen können einzelne Rätsel oder den ganzen Escape Raum erleben.

Teilnehmende:

Spezielle Fähigkeiten, die für dieses Projekt zwingend notwendig sind:		-	
Das sollten die Teilnehmer mitbringen:		Interesse an Rätseln	
Min. Teilnehmeranzahl:	10	Max. Teilnehmeranzahl:	20

Kosten:

Erwartete Kosten (max.): 25 Euro

Betrag pro Teilnehmer: 20 Euro

Ressourcen:

Raumbedarf (PC-Raum, Turnhalle, ...):

2 benachbarte Klassenzimmer (A108 & A109, wenn möglich)

Bedarf an technischer Ausrüstung: Stellwände, Moderationskoffer