



Hochschule für  
Wirtschaft und Recht Berlin  
**Berlin School of Economics and Law**

# Escape Rooms: Kreativität und Ko-Kreation für Nachhaltigkeit

Ein Praxisbeispiel aus der Hochschullehre

Annett Baumast

HWR Berlin

[annett.baumast@hwr-berlin.de](mailto:annett.baumast@hwr-berlin.de)

University:Future Festival | 22.06.2026



Fotos: Oana Popa-Costea

# Worum geht es heute?

## Warum Escape Rooms?

- Educational Escape Rooms, Forschungsstand und die Inner Development Goals als Kompetenzrahmen

## Das Modul an der HWR Berlin

- Kursstruktur, Aufgabenstellung, Beispiele – analog und digital

## Transfer in Ihre Lehre

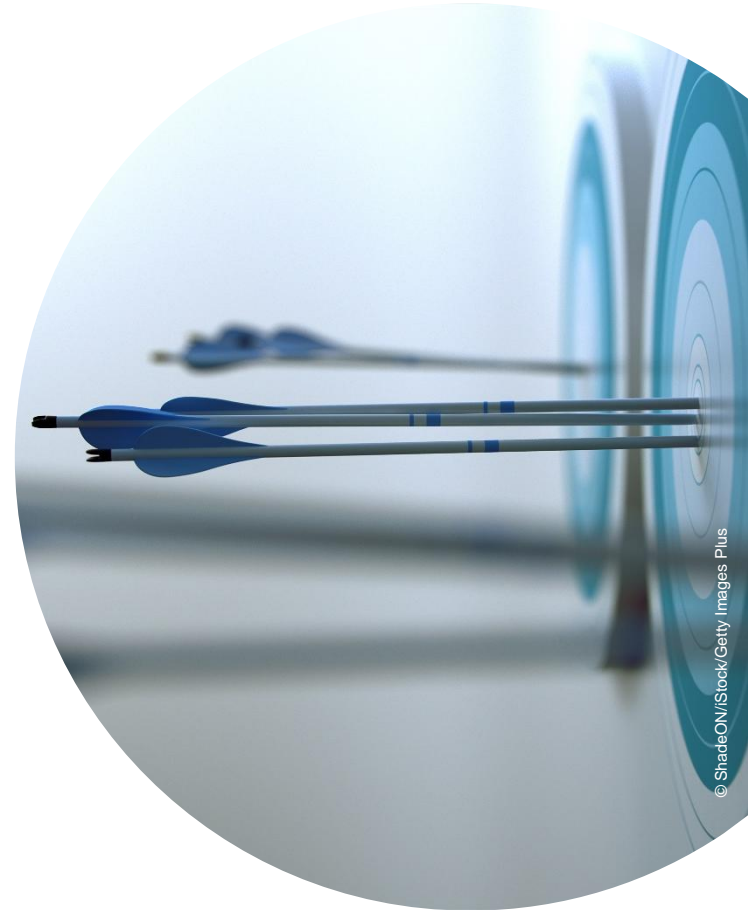
- Aufwand, Gelingensbedingungen und konkrete Anregungen für den Einstieg

# Was ist ein Educational Escape Room?

- Teambasierte Live-Spiele: Hinweise entdecken, Rätsel lösen, ein Ziel unter Zeitdruck erreichen
- Educational Escape Rooms (EERs): für Lehr-Lern-Zwecke adaptiert, zugeschnitten auf Zielgruppe und Lernsituation
- Rätsel und Aufgaben sind mit fachlichen Inhalten verknüpft – hier: Themen des Nachhaltigkeitsmanagements

# Was sagt die Forschung?

- EERs fördern **Engagement, Motivation** und **Teamarbeit**
- Aktive Wissensanwendung stärkt **Problemlösen** und **kritisches Denken**
- Theoretische Fundierung wächst
- Kaum erforscht: Studierende als **Designer:innen** –  
der Ansatz des Moduls



# Inner Development Goals: Kompetenzen für Transformation

## 5 IDG-Dimensionen

```
graph LR; A[5 IDG-Dimensionen] --- B[Collaborating – Zusammenarbeit]; A --- C[Acting – Handlungsfähigkeit]; A --- D[Being – Innere Haltung]; A --- E[Thinking – Kognitive Fähigkeiten]; A --- F[Relating – Verbundenheit];
```

Collaborating – Zusammenarbeit

Acting – Handlungsfähigkeit

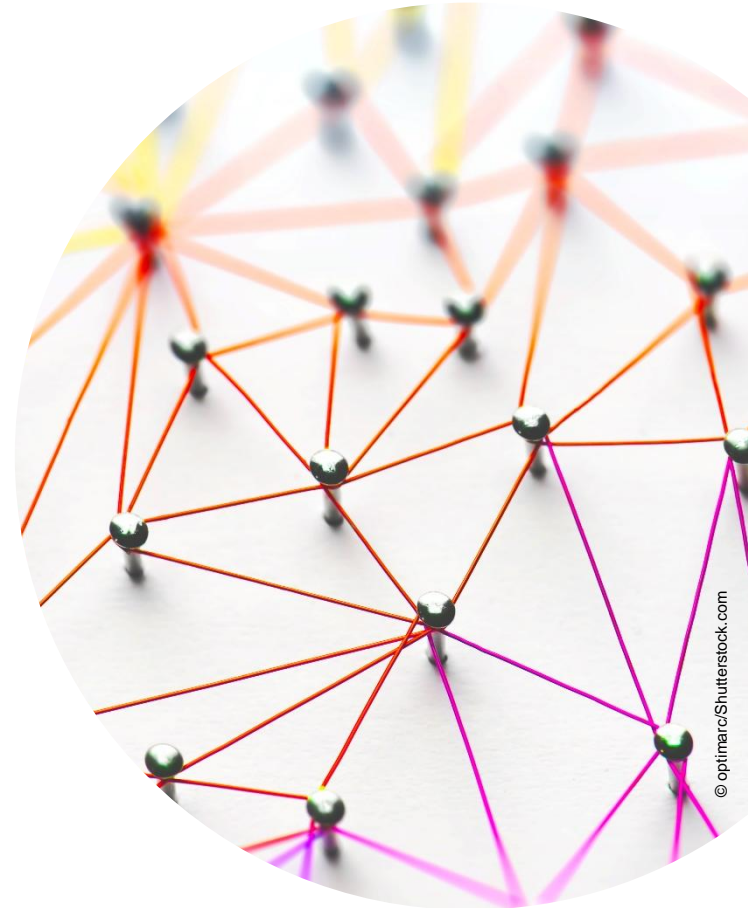
Being – Innere Haltung

Thinking – Kognitive Fähigkeiten

Relating – Verbundenheit

# Vier Kompetenzen im Fokus

- **Kreativität** – eigene Spielwelten, Narrative und Rätsel erfinden
- **Ko-Kreation** – gemeinsam im Team gestalten und für Mitstudierende entwickeln
- **Perspektivwechsel** – vom Lernenden zur Lehrperson und Spieldesignerin werden
- **Umgang mit Komplexität** – Fachinhalt, Dramaturgie und Spielbarkeit zusammenbringen

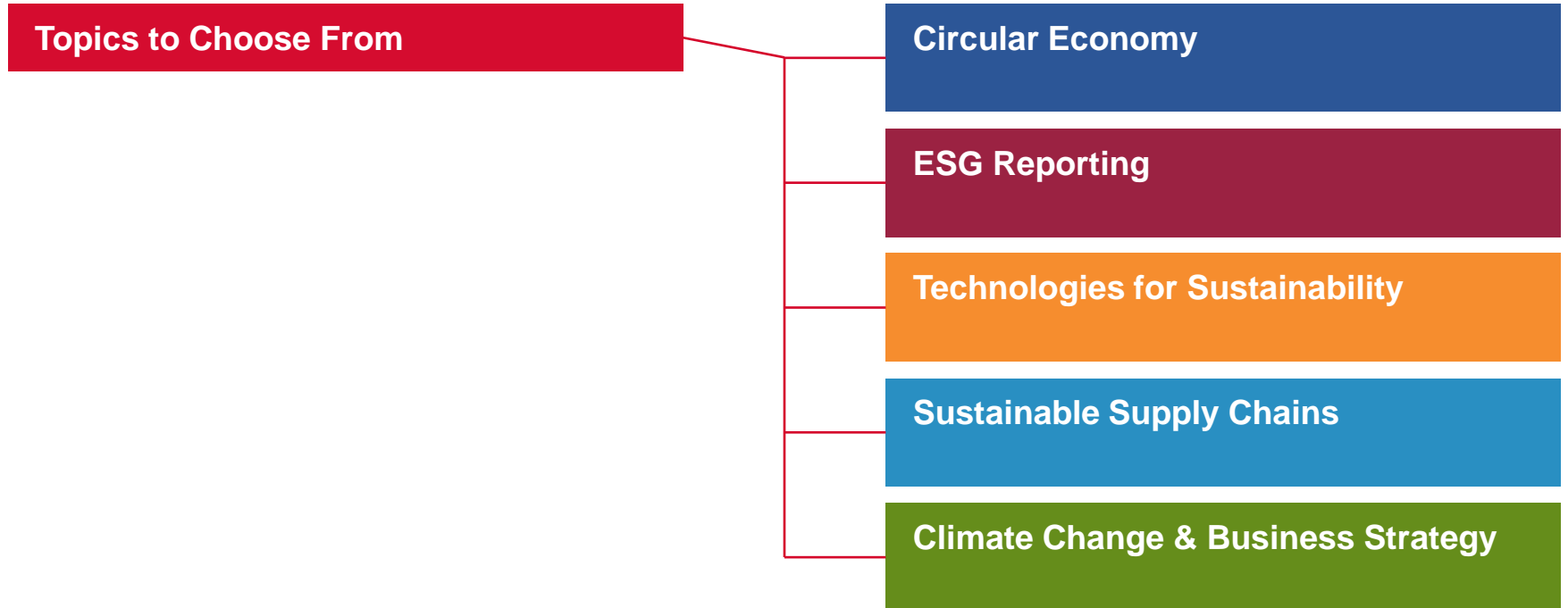


# Das Modul an der HWR Berlin

- Modul „Corporate Environmental Management“ an der HWR Berlin
- Gruppenprojekt: Studierende konzipieren, bauen und testen eigene Escape Rooms
- Jede Gruppe vertieft ein Kernthema des Nachhaltigkeitsmanagements
- Vorgabe: Spielzeit ca. 30 Minuten – gespielt von den anderen Gruppen

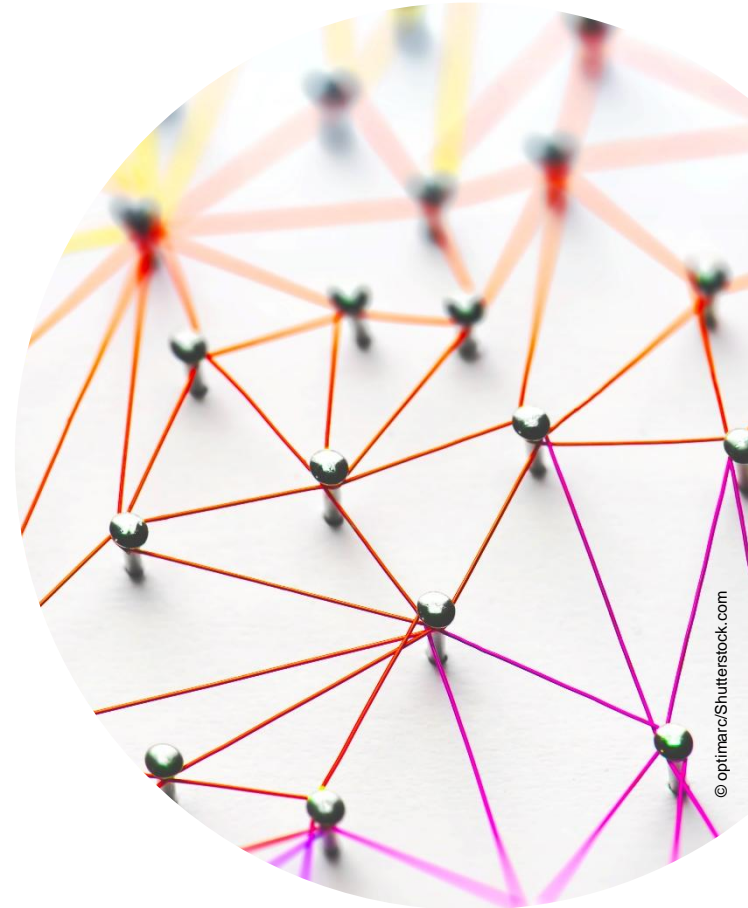


# The 5 Core Topics



# Rahmenbedingungen & Aufgabenstellung

- Aufgabenstellung mit IDG-Bezug: Kompetenzen sind Teil der Aufgabe und der Reflexion
- Arbeit findet in den Präsenzsitzungen statt – mit Coaching durch Lehrende und Tutorin
- Freie Formatwahl: analog vor Ort, digital oder hybrid – inklusive Handout



# Beispiel-ER aus dem Kurs



ESCAPE  
ROOM

TECHNOLOGIES FOR SUSTAINABILITY



Malin Schleicher, Sandra Plettig, Jamie Lipecky, Diana Kabak, Omar Alshibli

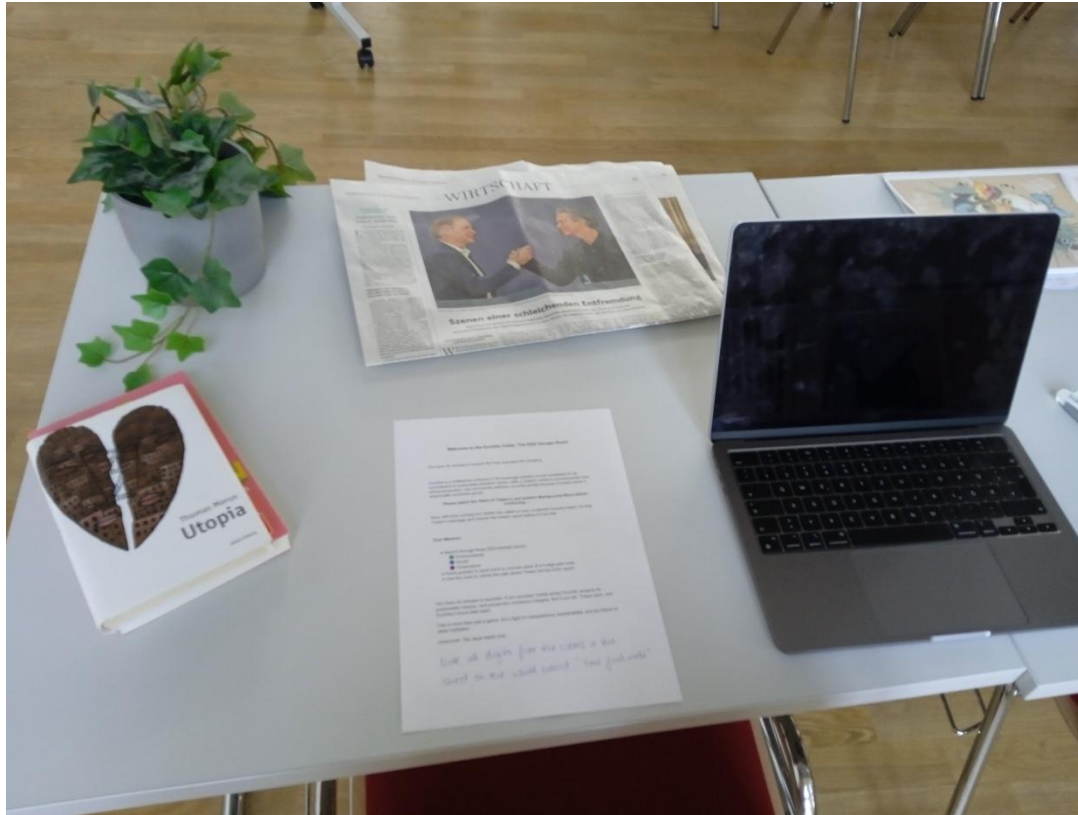
The image is a poster for an escape room. It features the words 'ESCAPE ROOM' in large, glowing blue-outlined letters at the top. Below that, the subtitle 'TECHNOLOGIES FOR SUSTAINABILITY' is written in a smaller, glowing cyan font. In the center, there is a blue-outlined icon of a laptop with a hand cursor pointing at the screen. At the bottom, the names of the creators are listed in a glowing cyan font.

<https://view.genially.com/6848234634c34c83979f2734>

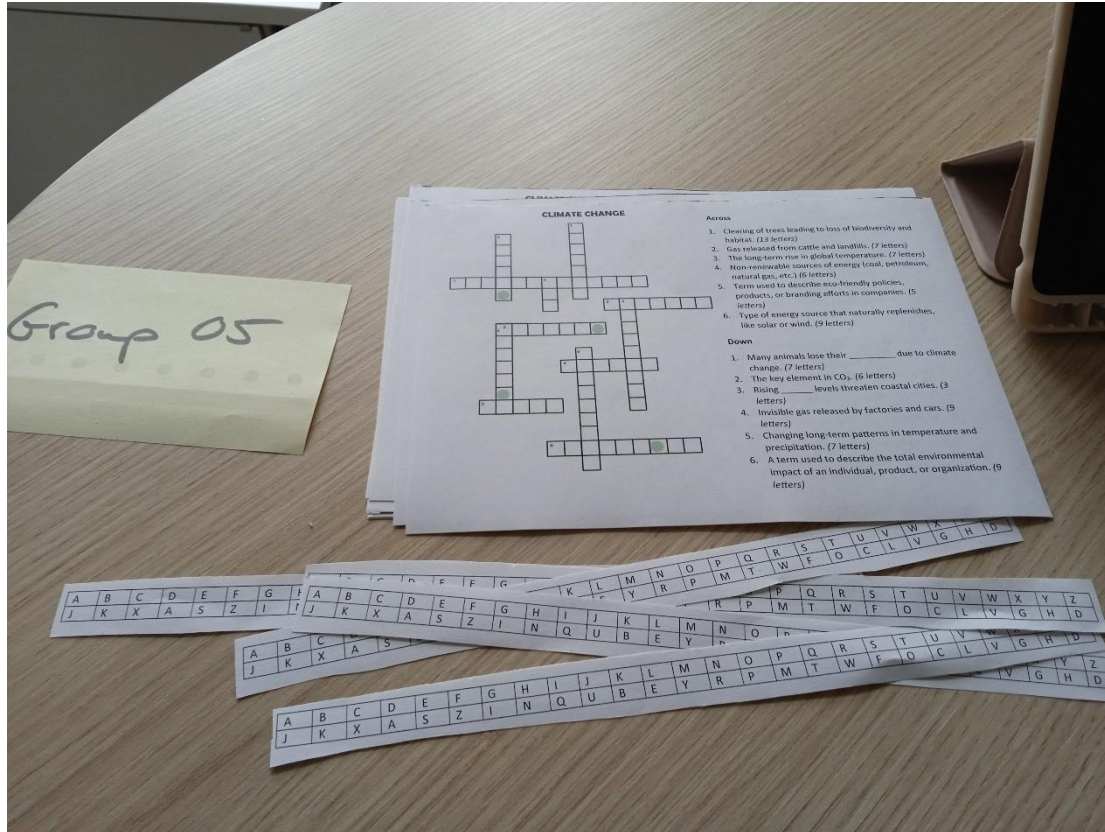
# Impressionen aus dem Kurs



# Impressionen aus dem Kurs



# Impressionen aus dem Kurs



# Impressionen aus dem Kurs

**CLIMATE SAFEGUARDING PROTOCOL: STRATEGIC INVESTMENT PORTFOLIO**

Your mission is to allocate exactly 100 Million Investment Credits to initiatives that will propel the company towards a sustainable and competitive future. Choose wisely! Pay attention to the letters. Some investments are not relevant!

**INVESTMENT OPTIONS AND THEIR COSTS**

- R&D for Innovative Bio-Materials (Cost: 30M\$) - [Letter: I]
- Cosmetic "Greenwashing" Marketing Campaign (Cost: 10M\$) - [Letter: Z]
- AI Optimization for Green Supply Chain (Cost: 20M\$) - [Letter: R]
- Installation of Solar Panels on Existing Factory Roofs (Cost: 15M Cr) - [Letter: X]
- Investment in Circular Economy Platform (Cost: 40M\$) - [Letter: F]
- Purchase Carbon Offsets Without Emission Reduction (Cost: 5M\$) - [Letter: Q]
- Partnership with Renewable Energy Provider (Cost: 10M\$) - [Letter: M]
- One-off "Beach Clean-up" Project (Cost: 5M\$) - [Letter: Y]

Write here the options you have chosen to invest in, the amount of your investment. Place them in descending order ... Which appears?

Secret word

# Analog, digital oder hybrid?

Analog (Präsenz)	Digital
<p>Physische Rätsel, Schlösser und Requisiten hohe Immersion, <b>aber Material- und Raumbedarf.</b></p>	<p>Tools wie Genially, H5P oder Moodle ortsunabhängig, <b>wiederverwendbar und gut skalierbar.</b></p>
<p>Hybrid: physischer Raum mit digitalen Elementen (<b>QR-Codes, Tablets</b>) – kombiniert <b>Immersion</b> und <b>Flexibilität.</b> Digitale Räume sind <b>barrierearm</b> zugänglich und <b>einfach an andere Standorte übertragbar.</b></p>	

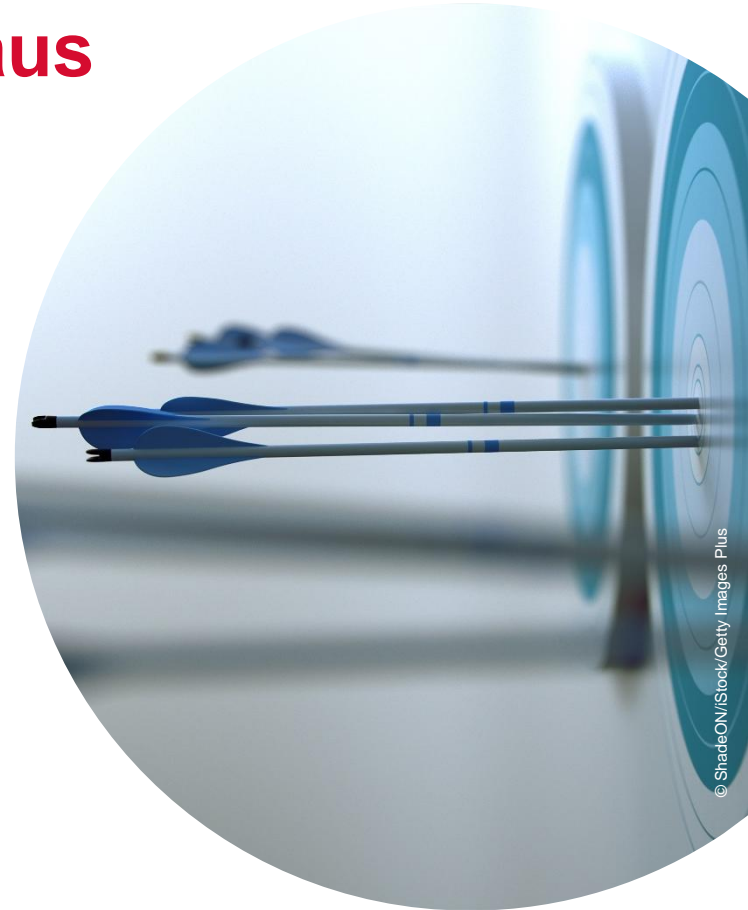
# Und der Aufwand? Gelingensbedingungen

- Ja, es ist aufwendig – aber: Hier gestalten die Studierenden, nicht die Lehrenden
- Der Designaufwand ist auch die Lernleistung
- Einmal entwickelte Räume und Rubrics sind (theoretisch) in Folgesemestern nachnutzbar



# Beobachtungen & Outcomes aus dem Kurs

- Teilweise sehr hohes **Engagement**: Gruppen investieren freiwillig Zeit in Story, Material und Details
- Reflexionen zeigen: **Perspektivwechsel** und **Teamprozesse** werden bewusst erlebt und benannt
- Fachinhalte werden **vertieft** – wer ein Rätsel baut, muss das Thema wirklich verstehen
- Unterschiedliche **Komplexitätsgrade**



# Transfer: So gelingt der Einstieg

- Mit **einem** Rätsel in einer Sitzung starten
- Kostenfreie Tools wie Genially oder H5P nutzen
- Studierende als Designer:innen ernst nehmen



Foto: Lukas Schramm

# Fragen & Austausch



**Welche Fragen haben Sie? Was würden Sie ausprobieren?**



# Literatur

Eukel, H., & Morrell, B. (2021). Ensuring educational escape-room success: The process of designing, piloting, evaluating, redesigning, and re-evaluating educational escape rooms. *Simulation & Gaming*, 52(1), 18–23. <https://doi.org/10.1177/1046878120953453>

Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape Rooms for Learning: A Systematic Review. In L. Elbaek, G. Majgaard, A. Valente, & S. Khalid (Eds.), *Proceedings of the 13th European Conference on Games-Based Learning (ECGBL 2019)* (pp. 235–243). Academic Conferences and Publishing International Limited. 10.34190/GBL.19.179

Nicholson, S. (2016). *The state of escape: Escape room design and facilities*. Meaningful Play. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>

Vorderobermeier, A., Abel, J., & Sailer, M. (2024). Theoretical foundations and approaches in research on educational escape rooms: A systematic review. *Educational Research Review*, 44. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100625>

**[www.hwr-berlin.de](http://www.hwr-berlin.de)**



Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin



@officialHWRBerlin



@HWR\_Berlin