

Anne Weber\*

Fachdidaktik

# Die Truhe der Zukunft: Ein Wettlauf gegen den Kollaps – Ein Escape Classroom im GWB-Unterricht

\* [anne.weber@univie.ac.at](mailto:anne.weber@univie.ac.at), Lycée français de Vienne

eingereicht am: 23.09.2024, akzeptiert am: 04.12.2025

Der Artikel untersucht das Potenzial von Escape Classrooms als spezifische Form spielerischer Lernumgebungen. Dabei werden die zentralen Unterschiede zu kommerziellen Escape Rooms herausgearbeitet und beschrieben, wie diese Unterrichtsform Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten unterstützen kann. Trotz begrenzter wissenschaftlicher Literatur zeigen erste Studien positive Effekte hinsichtlich Motivation und Lernengagement. Ein Beispiel aus dem GWB-Unterricht verdeutlicht, wie Schüler\*innen mithilfe des spielerischen Formats Gelerntes wiederholen, Problemlösungsdenken üben und ihre Team- und Kommunikationsfähigkeiten stärken können.

Keywords: Lernspiele, Escape Room, Escape Classroom, Wirtschaftliches Handeln, 3. Klasse

## The Chest of the Future: Racing Against Collapse – An Escape Classroom Activity in GWB Classes

The article explores the potential of escape classrooms in educational settings. It highlights the key differences from commercial escape rooms and describes how this teaching method can support teamwork and problem-solving skills. Despite limited scientific literature, initial studies show positive effects in terms of motivation and learning engagement. An example from GWB classes illustrates how students can playfully review learnt material, practice problem-solving thinking, and strengthen their teamwork and communication skills.

Keywords: Educational Games, Escape Room, Escape Classroom, Economic Behaviour, 3<sup>rd</sup> Class

## 1 Einleitung

Escape Rooms wurden ursprünglich zu Unterhaltungszwecken in der Freizeit entwickelt. Das erste gut dokumentierte Beispiel entstand 2007 in Japan. Seitdem erfreuen sich die Spiele weltweit wachsender Beliebtheit und bieten ein breites Spektrum an unterschiedlichsten Themen (vgl. Clarke et al. 2017).

Escape Rooms sind interaktive Spielumgebungen, in denen Teams innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens durch das Lösen von Rätseln ein bestimmtes Ziel erreichen müssen (vgl. Dietrich 2018; Nicholson 2018). Typischerweise betritt eine Gruppe von fünf bis sieben Personen einen thematisch gestalteten Raum, in dem sie ein spezifisches Szenario vorfindet. Die benötigten Hinweise und Rätsel sind meist in Schließfächern, Schränken oder hinter verborgenen Mechanismen versteckt und müssen nacheinander entschlüsselt werden, um den Raum wieder verlassen zu können (vgl. Dietrich 2018). Escape Rooms werden immer beliebter, u. a. da sie Menschen

dazu bringen, zusammenzuarbeiten und aktiv zu interagieren (vgl. Nicholson 2018).

So wie die Anzahl an Escape Rooms in der Unterhaltungsindustrie gestiegen ist, so beliebter sind diese auch in Lehr- und Lernsettings geworden. Das Ziel ist es dabei, einen Escape Room als aktive Lernumgebung zu gestalten, die die Motivation und/oder das Engagement der Schüler\*innen steigert, Lernprozesse unterstützt und zugleich Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeiten fördert (vgl. Veldcamp et al. 2020a). Auch der Einsatz im GWB-Unterricht bietet aus fachinhaltlicher Perspektive besondere Potenziale, da er Lernende dabei unterstützen kann, systemische ökonomische Zusammenhänge zu erkennen. Damit gemeint sind die komplexen Wechselwirkungen zwischen individuellen Entscheidungen, Märkten und gesellschaftlichen Strukturen. Durch die spielerische Auseinandersetzung mit komplexen Problemsituationen werden zentrale Kompetenzen wie systematisches und modellbasiertes Denken gefördert, die für das Verständnis wirtschaftlicher Prozesse grundlegend

sind (vgl. Remmele et al. 2025).

Der folgende Artikel liefert zunächst einen Überblick über Lernspiele und analysiert dann das Potenzial und die Herausforderungen, die mit dem Einsatz von Escape Rooms im Klassenzimmer (sogenannten Escape Classrooms) verbunden sind. Des Weiteren wird ein Escape Classroom zum Thema ‚Leben und Wirtschaften in Österreich‘ zur Verfügung gestellt, der im Rahmen des GWB-Unterrichts in einer dritten Klasse durchgeführt werden kann.

## 2 Lernspiele

### 2.1 Begriffsdefinitionen

Die erfolgreiche Vermittlung von Unterrichtsinhalten hängt sowohl von der didaktischen Konzeption als auch von der gewählten methodischen Umsetzung ab. Damit der Einsatz einer bestimmten Unterrichtsmethode erfolgreich ist, müssen bei der Auswahl immer die situativen Bedingungen, das Thema, die Lerngruppe, die individuellen Schüler\*innen sowie die Erfahrungen und Kompetenzen der Lehrkräfte berücksichtigt werden (vgl. Wiechmann & Wildhirt 2015). Ebenso entscheidend ist die Passung zwischen gewählter Methode und Vermittlungsinteresse, sodass die angestrebten fachlichen Lernziele und Kompetenzen inhaltlich unterstützt werden. Wiechmann und Wildhirt (2015: 13) betonen diesen Zusammenhang: „Ein erfolgreicher Unterricht ist ohne pädagogische Freiheit daher nicht denkbar; der Unterricht ist aber auch nur dann erfolgreich, wenn die pädagogische Freiheit qualifiziert genutzt wird.“

Eine vielversprechende Ergänzung zu herkömmlichen Unterrichtsmethoden ist die Integration von Lernspielen, die dazu dienen, Schüler\*innen auf spielerische Art und Weise zum Lernen zu motivieren (vgl. Schaub & Zenke 1997) und dadurch ihr Interesse und ihre Lernfreude zu steigern (vgl. Arnold 2014). Allgemein können Lernspiele laut Krampe und Mittelmann (1987: 12) als „eine von Schülern individuell erlebte, als Spiel empfundene Aktivität, an die ein Lerninhalt verknüpft ist und/oder mit der ein Lernziel verfolgt wird“, definiert werden.

Ein Begriff, der in diesem Zusammenhang von besonderer Bedeutung ist, ist jener der *Gamification*, der im Jahr 2008 zum ersten Mal verwendet wurde. Darunter wird die Verwendung von Spielelementen in spielfremden Kontexten, Situationen oder Aktivitäten verstanden (vgl. Deterding 2011; Armie & Membrive 2022), um die Motivation zu verbessern, das Engagement zu fördern oder gewünschte Verhaltensweisen herbeizuführen (vgl. Deterding 2011). Für den erfolgreichen Einsatz im Bildungsbereich ist es notwendig,

Spielelemente so auszuwählen, dass sie unter anderem auf das Lernverhalten, das Vorwissen, die Unterrichtsziele und -inhalte sowie die Klassen- und Ressourcenbedingungen abgestimmt sind (vgl. Armie & Membrive 2022).

Des Weiteren ist es wichtig, den Begriff der *Gamification* vom Konzept des *Game-Based Learning* (GBL) abzugrenzen (vgl. Armie & Membrive 2022). Unter GBL wird die Nutzung von Spielen zur Vermittlung von Wissen und zur Simulation von realen Bedingungen verstanden. Dies hat eine lange Geschichte und reicht bis zu den ersten Brettspielen um 3 500 v. Chr. zurück (vgl. Clarke et al. 2017). Spiele und Spielen nahmen immer eine wichtige Rolle in der kulturellen und sozialen Entwicklung ein und schon von Beginn an waren Spielen und Lernen eng miteinander verbunden (vgl. Breuer 2010). Mit der digitalen Revolution im 20. Jahrhundert und der Erfindung von Videospielen, Simulationen und dem Internet hat sich jedoch die Art und Weise, wie Spiele für Bildungszwecke genutzt werden, stark verändert. Heute liegt der Fokus des GBL vor allem auf digitalen Technologien, wobei traditionelle Spielmethoden häufig vernachlässigt werden (vgl. Breuer 2010; Clarke et al. 2017).

### 2.2 Spielen und Lernen

Lernspiele eignen sich als Unterrichtsmethode besonders gut, da zwischen spielerischen Aktivitäten und Lernsituationen zahlreiche strukturelle Parallelen bestehen. Beide zeichnen sich durch klar formulierte Ziele aus, die den Spieler\*innen oder Lernenden vorgegeben sind. Idealerweise widmen sie ihre gesamte Aufmerksamkeit der jeweiligen Aufgabe. Erfolgreiche Fortschritte können dabei ein Gefühl der Selbstwirksamkeit erzeugen und sind deutlich spürbar (vgl. Breuer 2020). Sowohl beim Spielen als auch beim Lernen werden Rückmeldungen über die Leistung gegeben – dies kann zu einer Motivationssteigerung führen, um die gesteckten Ziele zu erreichen. Mit zunehmendem Fortschritt – dies gilt insbesondere für digitale Spiele – erhöht sich die Schwierigkeit der Aufgaben, wodurch ein gewisses Maß an Anstrengung notwendig ist (vgl. Scott & Neustaedter 2013; Breuer 2020). Um eine optimale Lern- bzw. Spielerfahrung zu gewährleisten, darf weder eine Unter- noch eine Überforderung stattfinden und die Spieler\*innen bzw. Lernenden müssen aktiv in die Lösung der Aufgaben eingebunden werden (vgl. Breuer 2020). Weitere Vorteile in Lernspielen liegen zudem darin, dass sie den Schüler\*innen die Freiheit zu scheitern ermöglichen – Spiele bieten häufig mehrere Chancen, wodurch Fehler zum Teil eines iterativen Lernprozesses werden und die Angst vor dem Scheitern reduziert wird. Zudem erzählen viele Spiele eine Geschichte,

wodurch das Interesse von Schüler\*innen geweckt werden kann (vgl. Scott & Neustaedter 2013).

### 2.3 Anforderungen

Damit ein Lernspiel gelingt, muss es bestimmte Anforderungen erfüllen (vgl. Arnold 2014). Ausschlaggebend ist die Steigerung der intrinsischen Motivation. Im Gegensatz zur extrinsischen Motivation, die durch externe Faktoren ausgelöst und im Bildungssystem seit vielen Jahren durch das Benotungssystem erzeugt wird, ist der Einsatz von Lernspielen eine intrinsisch motivierende Maßnahme, die sich positiv auf die Entwicklung der emotionalen und sozialen Intelligenz auswirkt (vgl. Armie & Membrive 2022). Um den Schüler\*innen einen leichteren Zugang zu Spielen zu ermöglichen, ist es hilfreich, bereits bekannte Spiele aus dem außerschulischen Bereich auszuwählen. Die Spielregeln müssen gut strukturiert und leicht verständlich sein. Erfolgserlebnisse sind auch bei Lernspielen von besonderer Relevanz (vgl. Arnold 2014). Daher ist es notwendig, die Lernspiele so zu gestalten, dass die Schüler\*innen „nicht einerseits durch Über- und andererseits durch Unterforderung den Reiz am Spiel verlieren“ (vgl. Arnold 2014: 38). Ebenfalls wichtig ist es, den Schüler\*innen einen möglichst großen Handlungsspielraum einzuräumen sowie Aspekte der Unterhaltung und Entspannung einfließen zu lassen (vgl. Arnold 2014). Der Erfolg von Lernspielen ist jedoch nicht nur vom Spiel selbst abhängig. Entscheidend ist vor allem die Nachbesprechung, um sicherzustellen, dass die Schüler\*innen die im Spiel gemachten Erfahrungen reflektieren und auf die intendierten Lernziele übertragen können (vgl. Kriz 2010).

Die vorhandene Literatur zeigt, dass der Einsatz von Lernspielen auf verschiedenen Bildungsebenen Vorteile mit sich bringen kann, indem das spielerische Lernen die Motivation und das Engagement der Schüler\*innen sowie ihre Leistungen verbessern kann (vgl. Manzano-León et al. 2021). Nichtsdestotrotz gibt es auch kritische Perspektiven hinsichtlich des Einsatzes von Lernspielen im Klassenzimmer. Besonders herausfordernd ist die anspruchsvolle Entwicklung und Umsetzung geeigneter Lernspiele. Die große Hürde liegt darin, die pädagogischen Ziele mit dem Spielgeschehen in Einklang zu bringen. Dies erfordert, vor allem bezogen auf digitale Lernspiele, viel Zeit und Ressourcen, die im Bildungsbereich oftmals fehlen. Hinzu kommt, dass Schulen häufig nicht auf diese Lernform ausgerichtet sind. Um Game-Based Learning in diesem Bereich voranzutreiben, müssten Lehrkräfte ein besseres Verständnis für Spiele entwickeln, während Spielentwickler\*innen die Bedingungen im Bildungssektor stärker berücksichtigen müssten (vgl. Berg Marklund & Alklind Taylor 2016).

### 2.4 Spielen im GWB-Unterricht

Lux und Budke (2020) haben sich konkret mit den Potenzialen und den Fallstricken von beliebten Strategiespielen im Geographieunterricht auseinandergesetzt. Sie kommen zu dem Ergebnis, dass Game-Based Learning die Möglichkeit für gemeinsame Entscheidungsprozesse und Diskussionen bietet, wodurch soziales und systemisches Lernen unterstützt werden kann. Wichtig für das Gelingen ist jedoch eine bewusste Auswahl geeigneter Spiele, eine kritische Reflexion der Spielsysteme und die didaktische Einbettung durch die Lehrkräfte. Bei der Analyse wurde insbesondere kritisiert, dass viele Spiele systemische Vereinfachungen enthalten. Damit lassen sie differenzierte Zusammenhänge außer Acht und sind in Folge wenig realistisch (vgl. Lux & Budke 2020). Durch Reflexion im Unterricht kann jedoch auch ein Vergleich der virtuellen mit der realen Welt einen Lerneffekt darstellen und die Medienkompetenz fördern. Spiele sind komplex und ermöglichen Handlungsfreiheit und das Ausleben von Emotionen. Demnach können sie genutzt werden, um kontextuelles und entdeckendes Lernen zu fördern, systemisches Denken anzuregen und Interesse an geographischen Themen auch außerhalb des Klassenzimmers zu wecken (vgl. Lux et al. 2021: 23 f.).

Die Autorin dieses Artikels ist dem folgend der Meinung, dass die Vorteile für den Einsatz von Lernspielen im Unterricht überwiegen und diese – unter Berücksichtigung der bereits diskutierten Aspekte – vermehrt als Unterrichtsmethode eingesetzt werden sollten.

## 3 Escape Rooms und Escape Classrooms

### 3.1 Struktur und Ablauf

Wie eingangs erwähnt, lässt sich ein Escape Room als ein Spiel definieren, bei dem eine Gruppe von Personen in einem Raum eingeschlossen ist und die gestellten Rätsel oder Herausforderungen innerhalb eines Zeitlimits lösen muss. Dafür stehen Hinweise aus der Umgebung zur Verfügung, die mithilfe des eigenen Wissens und der eigenen Fähigkeiten kombiniert werden müssen (vgl. Armie & Membrive 2022).

Escape Rooms können thematisch sehr unterschiedlich gestaltet sein, folgen jedoch grundsätzlich alle einem gleichen Spielablauf: Es gilt, eine Herausforderung zu überwinden, eine Lösung zu finden und schließlich eine Belohnung zu erhalten (vgl. Veldcamp et al. 2020b). Es können vier verschiedene Arten der Rätsellösung unterschieden werden. In einer *offenen Struktur* werden die Rätsel gleichzeitig und in belie-

biger Reihenfolge bearbeitet. Es ist jedoch notwendig, alle Rätsel zu lösen, um die finale Lösung zu erhalten. In der *sequenziellen Struktur* werden die Rätsel nacheinander gelöst. Das nächste Rätsel kann nur mit der Lösung des vorherigen Rätsels freigeschaltet werden. Eine weitere Möglichkeit ist eine *pfadbasierte Struktur*, bei der mehrere Pfade von Rätseln zur Lösung führen. Diese drei Grundstrukturen können zusätzlich in einer komplexen *hybriden Form* kombiniert werden (vgl. Nicholson 2015).

### 3.2 Ziele von Escape Classrooms

Escape Rooms sind nicht nur ein beliebter Freizeitvertrieb, sondern eignen sich auch hervorragend für den schulischen Einsatz (vgl. Nicholson 2018). Als *Serious Games* verfolgen sie neben dem Unterhaltungswert noch mindestens ein weiteres Ziel – in diesem Fall das Ziel, Bildungsprozesse anzustoßen. Somit können sie im Bildungsbereich klassische Lehrmethoden bereichern (vgl. Caserman et al. 2024). Sie benötigen nur geringe technische Ausstattung und können problemlos im Klassenzimmer umgesetzt werden (vgl. Nicholson 2018). Zudem stellen sie eine günstige Alternative zu herkömmlichen Escape Rooms dar, da deren Besuch für ganze Schulklassen häufig aus finanziellen Gründen nicht realisierbar ist (vgl. Dietrich 2018).

Die mit Escape Classrooms verfolgten Lernziele lassen sich grob in drei Bereiche gliedern. Erstens ermöglichen sie, spezifisches Fachwissen in einer spielerischen Lernumgebung zu wiederholen und zu festigen. Zweitens fördern sie allgemeine Fähigkeiten (vgl. Veldcamp et al. 2020b), da Schüler\*innen Herausforderungen lösen müssen, die Problemlösungs- und Kommunikationsfähigkeiten sowie Teamarbeit erfordern (vgl. Fotaris & Mastoras 2022). Angemerkt sei an dieser Stelle jedoch, dass das erfolgreiche Lernen im Rahmen von Escape Classrooms voraussetzt, dass den Schüler\*innen geeignete instruktive Materialien sowie eine gezielte Zusammenführung relevanter Informationen zur Problemlösung bereitgestellt werden. Darüber hinaus bedarf es einer sorgfältigen didaktischen Gestaltung, die Reflexionsphasen, klare Zielsetzungen und gegebenenfalls begleitende Impulse durch die Lehrperson einschließt, um nachhaltige Lernprozesse zu ermöglichen. Ein drittes Lernziel von Escape Classrooms sind zudem affektive Ziele, wie beispielsweise die Steigerung des Bewusstseins für bestimmte Themen (vgl. Veldcamp et al. 2020b). Escape Rooms im Klassenzimmer fördern Motivation, Engagement und kritisches Denken durch interaktive Erlebnisse, die eine praxisorientierte Anwendung von Wissen überfordern (vgl. Fotaris & Mastoras 2022). Weniger geeignet sind Escape Classrooms hingegen für Erarbeitung neuen Wissens. Sie können zwar auch

in diesem Bereich eingesetzt werden, dennoch sind für ein tieferes Verständnis zusätzliche Unterrichtseinheiten notwendig (vgl. Veldcamp et al. 2020b). Pädagogisch basieren Escape Classrooms auf einem sozialkonstruktivistischen Ansatz, bei dem Lernende durch ihre Interaktionen und Erfahrungen Wissen aufbauen (vgl. Veldcamp et al. 2020a; Nicholson 2018; Fotaris & Mastoras 2022).

### 3.3 Unterschiede Escape Rooms und Escape Classrooms

Zwischen Escape Rooms aus dem Freizeitbereich und Escape Classrooms gibt es einige Unterschiede, die bei der Erstellung dieser Art von Lernspielen berücksichtigt werden müssen, da sie mit unterschiedlichen Anforderungen einhergehen.

Escape Classrooms fungieren im Gegensatz zu klassischen Escape Rooms hauptsächlich als Lernumgebung und müssen demnach auf den Lehrplan abgestimmt sein. Es ist notwendig, dass die Schüler\*innen über das nötige Fachwissen und die nötigen Fähigkeiten verfügen, um die Lernziele zu erreichen, die eng mit den Spielzielen verknüpft sind (vgl. Veldcamp et al. 2020a). Escape Classrooms bieten dann einen Mehrwert, wenn ein gutes Gleichgewicht zwischen den spielerischen und pädagogischen Aspekten erreicht wird. Dafür müssen die didaktischen Ziele im Vorfeld klar definiert werden, da sie die Struktur und den Zweck des Spiels beeinflussen (vgl. Armie & Membrive 2022).

Ein weiterer Unterschied betrifft die Durchführung: Bei Escape Classrooms spielen die Teams – im Gegensatz zum Freizeitbereich – meist gleichzeitig. Der große Vorteil hierbei liegt in der Reduktion des Zeitaufwandes der Lehrkräfte. Zusätzlich kann das gleichzeitige Spielen den Wettbewerb und somit auch die Motivation der Schüler\*innen steigern. Auf der anderen Seite besteht jedoch auch die Gefahr der gegenseitigen Ablenkung. Es ist daher wichtig, die Lernumgebung klar zu definieren und zu begrenzen (vgl. Veldcamp et al. 2020a).

Zudem bestehen Escape Rooms im Freizeitbereich meist aus einem oder mehreren miteinander verbundenen festen Räumen. Escape Classrooms dagegen müssen flexibel und schnell aufbaubar sein, da die Räumlichkeiten oft von verschiedenen Klassen genutzt werden und zudem nur begrenzt Platz bieten. Finanzielle Einschränkungen machen es zusätzlich notwendig, nachhaltige Materialien zu verwenden und den Raum dennoch effektiv und ansprechend zu gestalten. Dies ist insofern von besonderer Bedeutung, da die Schüler\*innen – im Gegensatz zum Freizeitbereich – nicht freiwillig teilnehmen (vgl. Veldcamp et al. 2020a).

Ein weiterer wichtiger Unterschied liegt in der Anleitung des Spiels: Während im Freizeitbereich die Spiel-

leitung außerhalb der Räume erfolgt, sind Lehrkräfte im selben Raum anwesend. Hier ist es wichtig, eine gute Balance zwischen Anleitung und Autonomie der Schüler\*innen zu finden (vgl. Veldcamp et al. 2020a).

Des Weiteren gilt es, zu beachten, die Schüler\*innen als auch die Lernaktivitäten sinnvoll in die Storyline einzubauen. Die narrative Gestaltung von Escape Games ermöglicht Lernerfahrungen, die über klassische Unterrichtsformate hinausgehen (vgl. Nicholson 2018).

### 3.4 Nutzen von Escape Classrooms aus wissenschaftlicher Sicht

Wichtig anzumerken ist, dass es nur wenige wissenschaftliche Erkenntnisse über das pädagogische Potenzial von Escape Rooms im Klassenzimmer gibt (vgl. Armie & Membrive 2022). Veach (2019) kommt nach der Analyse der vorhandenen Literatur über Escape Rooms im Bildungsbereich jedoch zu dem Schluss, dass Schüler\*innen Interesse an Escape Classrooms aufgrund ihrer Neuartigkeit, der Förderung des aktiven Lernens und der Teamarbeit zeigen. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Escape Classrooms auf verschiedenen Bildungsebenen eingesetzt werden können und positive Effekte auf die Motivation und das Engagement der Schüler\*innen haben können. Zu ähnlichen Ergebnissen kam die Studie von Béres & Bálint (2024) in einer Untersuchung zum Einsatz von Escape Classrooms im Geographieunterricht. Sie verzeichnete neben einem höheren Engagement auch eine länger andauernde Konzentrationsphase. Die Studie zeigte zudem, dass der wiederholte Einsatz von Escape Classrooms die Problemlösungsfähigkeit der Schüler\*innen verbessern konnte. Vor allem für komplexe und praxisrelevante Themen bieten Escape Classrooms eine greifbare und interaktive Lernerfahrung (Béres & Bálint 2024). Hinsichtlich der Steigerung der intrinsischen Motivation kamen Veldcamp et al. (2020b) zu dem Schluss, dass die Motivation der Schüler\*innen zum Gewinnen von einigen Studien als intrinsische Motivation zum Lernen interpretiert wurde. Sie konnten jedoch keinen Zusammenhang von Escape Classrooms und der Steigerung der intrinsischen Motivation feststellen.

## 4 Beitrag zur sozioökonomischen Bildung

Die Schüler\*innen werden durch ihre individuellen Erfahrungen und Erwartungen, aber auch durch kollektive Erzählungen stark mit der wirtschaftlichen Thematik konfrontiert. Daher, so Hedke (2015: 8), „muss man den sozialwissenschaftlichen Zugriff auf den Gegenstandsbereich und subjektorientierte Zu-

gänge zu Wirtschaft sozioökonomiedidaktisch miteinander verknüpfen“. Sozioökonomische Bildung umfasst eine Vielzahl von Inhalten, die sowohl wirtschaftliche als auch gesellschaftliche Aspekte berücksichtigen. Ihr Ziel besteht darin, den Schüler\*innen ein umfassendes Verständnis der Wechselwirkungen zwischen Wirtschaft und Gesellschaft zu vermitteln und sie für soziale und wirtschaftliche Herausforderungen zu sensibilisieren (vgl. Hedke 2018). Die Schüler\*innen sollen in den Bereichen Haushalt, Konsum, Arbeitswelt und Gesellschaft dazu befähigt werden, verantwortungsvoll und wirtschaftlich zu denken und zu handeln (vgl. Fridrich et al. 2018).

Die sozioökonomische Bildung im GWB-Unterricht basiert auf verschiedenen Prinzipien im Rahmen der wirtschaftlichen Allgemeinbildung. Im Hinblick auf den Lernprozess ist besonders die Schüler\*innen- und Lebensweltorientierung zentral. Weitere grundlegende Prinzipien in Bezug auf den Lernprozess sind zudem die Kompetenz- und Handlungsorientierung. Die Schüler\*innen sollen unter anderem dazu befähigt werden, Zusammenhänge zu verstehen, die gelernten Inhalte anzuwenden und Einstellungen sowie Entscheidungen zu reflektieren. In Hinblick auf die Gegenstandsbereiche sind ein Aktualitäts- und Zukunftsbezug sowie die Ermöglichung von kritischen Zugängen von besonderer Relevanz. Inhaltlich muss sozioökonomische Bildung Mehrperspektivität und Pluralismus gewährleisten und das Prinzip der Multidisziplinarität berücksichtigen (vgl. Fridrich et al. 2018). Dies ist von besonderer Bedeutung, wenn es darum geht, praktische, individuelle und kollektive Probleme zu lösen (vgl. Hedke 2015).

Auch der entwickelte Escape Classroom soll einen Beitrag zur sozioökonomischen Bildung leisten. Es sei vorab angemerkt, dass viele – ebenfalls sehr wichtige – Aspekte nicht berücksichtigt wurden, da diese den Rahmen des Escape Classrooms überschritten hätten. Der Fokus wurde auf die Wiederholung und das Verständnis der wichtigsten Wirtschaftsbegriffe und -modelle gelegt. Welche Prinzipien der sozioökonomischen Bildung den einzelnen Aufgaben zugrunde liegen, kann den beigefügten Erläuterungen im folgenden Unterrichtsmaterial entnommen werden. Des Weiteren befindet sich dort auch der jeweilige Lehrplanbezug.

## 5 Rahmenbedingungen und Spielanleitung

### 5.1 Rahmenbedingungen

Das vorliegende Material stellt exemplarisch einen Escape Classroom für den Geographie- und Wirtschaftsbildungsunterricht zur Verfügung. Es dient als abschließende Wiederholung und Vertiefung des in

der Sekundarstufe I (3. Klasse) zentralen Kompetenzbereiches ‚Leben und Wirtschaften in Österreich‘ (vgl. BMBWF 2023). Das Unterrichtsbeispiel ist inklusive Aufbau und abschließender Reflexion für eine Doppelstunde (= 100 Minuten) konzipiert, kann jedoch je nach Leistungsniveau der Schüler\*innen angepasst werden. Eine Gruppengröße von vier Personen hat sich als besonders passend erwiesen, da so alle Lernenden aktiv am Gruppenprozess beteiligt werden können. Die Gruppengröße kann natürlich individuell verändert werden, sollte jedoch nicht zu groß gewählt werden, da in größeren Teams die Gefahr des Verlusts von Kommunikation und Organisation besteht (vgl. Veldcamp et al. 2020b).

Ziel des Escape Classrooms ist es, vier Rätsel zu lösen, die jeweils eine Zahl eines vierstelligen Codes offenbaren. Das Escape Classroom basiert auf einer offenen Struktur (vgl. Nicholson 2015), d. h., die Schüler\*innen können die Rätsel gleichzeitig und in beliebiger Reihenfolge bearbeiten. Falls die Schüler\*innen nicht weiterkommen, können sie sich bis zu drei Hinweise pro Aufgabe bei der Lehrkraft abholen. Hier reicht ein Ausdruck in einfacher Ausgabe. Die Lehrkraft notiert pro benötigtem Hinweis einen Abzug von drei Minuten. Auch mögliche Zeitabzüge und dazugewonnene Minuten bei Episode 2 werden von der Lehrkraft notiert.

Alle Materialien und Lösungen für die Durchführung des Escape Rooms stehen als Anhang online zum Download zur Verfügung. Die hier angeführte Spielanleitung enthält eine genaue Zuordnung der jeweils benötigten Materialien und Abbildungen zu den einzelnen Episoden. Eine Übersicht über alle benötigten zusätzlichen Materialien für die Unterrichtseinheit ist in Tab. 1 des Anhangs zusammengefasst.

## 5.2 Ablauf

### *Einstieg*

Zu Beginn wird den Schüler\*innen eine mit einem Code verschlossene Truhe mit unbekanntem Inhalt sowie ein Umschlag mit der Einstiegsgeschichte M1 (siehe Abb. 1) überreicht. Das Szenario spielt sich im Jahr 2040 ab. Die Weltwirtschaft befindet sich in einer schweren Krise. Die Schüler\*innen werden als Wirtschaftsexpert\*innen gebeten, ein verschlossenes Geheimdokument zu knacken, welches das Potenzial hat, die Weltwirtschaft zu stabilisieren. Dafür stehen ihnen 80 Minuten zur Verfügung. Der erste Hinweis M2 (siehe Abb. 2) befindet sich auf der Unterseite der Truhe und sollte von den Schüler\*innen selbst entdeckt werden. Die Umschläge können an beliebigen Orten im Klassenzimmer versteckt werden. Eine Möglichkeit wäre es zum Beispiel, den Schüler\*innen

zusätzlich zur Truhe einen Atlas bereitzulegen und die Umschläge in diesem zu verstecken.

### *Übergang zu den Episoden 1 bis 4*

Der Umschlag, den die Schüler\*innen finden sollen, beinhaltet die Rätsel zu den Episoden 1 bis 4. Geeignet ist hierfür ein DIN-A4-Umschlag. Ein Überblick über die Vorbereitung der Umschläge ist der Tab. 2 zu entnehmen. Um über den weiteren Ablauf Bescheid zu wissen, erhalten die Schüler\*innen zusätzlich eine allgemeine Aufgabenkarte M3 (siehe Abb. 3). Diese kann entweder außen auf dem Umschlag angebracht oder zu den Rätseln in den Umschlag gesteckt werden.

### *Episode 1*

Das erste Rätsel beinhaltet die Berechnung von Einnahmen und Ausgaben einer Familie in einem Monat. Die Aufgabenkarte der Episode 1 M4 ist der Abb. 4 zu entnehmen. Um zur richtigen Zahl des Codes zu gelangen, müssen die Schüler\*innen die einzelnen Beträge der Einnahmen- und Ausgabenseite M5 (siehe Abb. 5) zuordnen und anschließend die Differenz berechnen. Als Hilfe steht ihnen dafür ein Haushaltsbuch M6 (siehe Abb. 6) zur Verfügung. Die Zahlen des Betrags müssen schließlich korrekt auf dem Zahnrad M7 (siehe Abb. 7) eingetragen werden, um die Lösungszahl zu erhalten. Die Hinweise für diese Episode befinden sich in Tab. 3. Die Lösung ist in Abb. 28 ersichtlich.

Der Beitrag zur sozioökonomischen Bildung ist ein konkreter Lebensweltbezug sowie die Kompetenz- und Handlungsorientierung, da die Schüler\*innen das Gelernte an einem praxisnahen Beispiel anwenden.

Lehrplanbezug: Die Schüler\*innen können Höhe und Verwendung des Einkommens beschreiben (Kompetenzbereich Bildungswege und Arbeitswelten) (vgl. BMBWF 2023).

### *Episode 2*

Das zweite Rätsel hat den Wirtschaftskreislauf zum Thema und besteht aus zwei Teilen. Die Aufgabenkarte Episode 2, Teil 1, M9 ist in Abb. 8 zu sehen. Im ersten Teil erhalten die Schüler\*innen die Geschichte „Nils und das Wirtschaftsfahrrad“ M10 (siehe Abb. 9). Bei dieser Geschichte hat sich jedoch ein Fehler eingeschlichen, den es zu identifizieren gilt. Die Aufgabe ist es, herauszufinden, bei welchem Teil des Wirtschaftskreislaufs eine falsche Information gegeben wurde. Drei Umschläge sind mit den Etiketten M11 „Staat“, „Fahrradgeschäft“ und „Markt“ (siehe Abb. 10) versehen. Die Falschinformation liegt beim „Staat“. Wenn die Schüler\*innen dies herausfinden, dürfen sie den

Umschlag öffnen und gelangen zum zweiten Teil des Rätsels. In den anderen beiden Umschlägen befindet sich jeweils ein Zettel M12 mit der Aufschrift: „*Oh nein ... das war leider nicht richtig und kostet euch fünf Minuten eurer wertvollen Zeit*“ (siehe Abb. 11). Im richtigen Umschlag „Staat“ befinden sich erneut drei Umschläge M14 (siehe Abb. 13) sowie die Aufgabenkarte Episode 2, Teil 2, M13 (siehe Abb. 12). Die Aufgabenkarte beinhaltet zudem auch die Auflösung der Falschinformation aus der Geschichte „Nils und das Wirtschaftsfahrrad“. Es macht Sinn, die Dicke der beiden falschen Umschläge an die Dicke des richtigen Umschlags anzupassen, damit die Schüler\*innen nicht nur anhand eines möglichen Ausschlussverfahrens an die richtige Lösung gelangen.

Im zweiten Teil des Rätsels geht es um die Wiederholung des Wirtschaftskreislaufs. Dazu muss zunächst ein Logikrätsel M14 (siehe Abb. 13) gelöst werden, um an das eigentliche Wirtschaftsrätsel zu gelangen. Alle drei Umschläge haben den gleichen Inhalt M15 (siehe Abb. 14, 15 & 16), doch nur der richtige Umschlag enthält die Kästchen an der richtigen Stelle und führt damit zur Lösungszahl.

Eine weitere Besonderheit bei dieser Aufgabe ist es, dass die Schüler\*innen Zeit dazugewinnen können, wenn sie der Lehrkraft richtige Beispiele für Güter und Dienstleistungen nennen können, die Haushalte erwirtschaften.

Die Hinweise für die Episode 2, Teil 2, M16 sind der Tab. 4 zu entnehmen. Die Lösung ist in Abb. 29 ersichtlich.

Auch diese Aufgabe hat Lebensweltbezug, da für die Geschichte ein konkretes Beispiel verwendet wurde, das die Schüler\*innen selbst betrifft. Des Weiteren liefert dieses Rätsel einen Beitrag zur sozioökonomischen Bildung, da die Schüler\*innen die Wechselwirkungen zwischen Haushalten, Unternehmen und dem Staat verstehen und erkennen, wie ihr eigenes Handeln als Konsument\*in oder spätere Arbeitnehmer\*in bzw. Unternehmer\*in in diesen Kreislauf eingebettet ist.

Lehrplanbezug: Die Schüler\*innen können die Aufgaben der einzelnen Akteure in der ökosozialen Marktwirtschaft (private Haushalte, Unternehmen und Staat) beschreiben, mögliche Interessenskonflikte und Kooperationen analysieren (Kompetenzbereich Entwicklungen am Wirtschaftsstandort Österreich) (vgl. BMBWF 2023).

### Episode 3

Das dritte Rätsel bezieht sich auf den Konjunkturzyklus. Die Aufgabenkarte für Episode 3 M17 ist der Abb. 17 zu entnehmen. Die Aufgabe ist es, dass die Schüler\*innen das Puzzle M18 (siehe Abb. 18), also die Begriffe, Beschreibungen und die Kurven-

abschnitte, in die richtige Reihenfolge bringen. Geht ihnen das, erscheinen auf der Rückseite (siehe Abb. 19) die Begriffe „Gelb“ und „Blau“, die darauf hinweisen, welche Lineale M19 (siehe Abb. 20) zur Lösung der Aufgabe verwendet werden müssen. Die Kurve verbindet schließlich zwei Zahlen miteinander, die addiert die dritte Zahl für den Code offenbaren. Die Hinweise Episode 3 M20 sind der Tab. 5 zu entnehmen. Die Lösung ist in Abb. 30 ersichtlich.

Auch bei diesem Beispiel ist die Lebensweltorientierung gegeben. Die Schüler\*innen ordnen die jeweiligen Phasen korrekt zu und lernen dabei, welche Auswirkungen die Wirtschaftslage auch auf ihr eigenes Leben hat (beispielsweise steigende Preise).

Lehrplanbezug: Die Schüler\*innen können die wirtschaftliche Entwicklung Österreichs anhand von Kenngrößen beschreiben (Kompetenzbereich Entwicklungen am Wirtschaftsstandort Österreich) (vgl. BMBWF 2023).

### Episode 4

In der vierten Episode wird das Wissen der Schüler\*innen zu wirtschaftlichen Begriffen abgefragt. Die Aufgabenkarte Episode 4 M21 ist der Abb. 21 zu entnehmen.

Der erste Teil der Aufgabe besteht darin, die Begriffe den richtigen Alltagssituationen und Konsequenzen zuzuordnen. Die Lösungszahl der Begriffszuordnungen M22 (siehe Abb. 22) sowie die Zahl, die mithilfe der Statistik M23 (siehe Abb. 23) und des Kryptogramms M23 (siehe Abb. 24) gewonnen werden soll, ergeben subtrahiert voneinander die letzte Zahl für den Code. Die Hinweise für die Episode 4 M24 sind der Tab. 6 zu entnehmen. Die Lösung ist in Abb. 31 ersichtlich.

Im Hinblick auf die sozioökonomische Bildung ist durch die Begriffszuordnungen zu konkreten Alltagssituationen ein Alltagsbezug für die Schüler\*innen gegeben, der gleichzeitig mögliche Folgen aufzeigt. Durch die Statistik ist zudem ein Aktualitätsbezug gegeben. Diese könnte im Anschluss an den Escape Classroom als weitere Diskussionsgrundlage für aktuelle Themen (beispielsweise Gender in Berufswahl und Berufsorientierung) herangezogen werden.

Lehrplanbezug: Die Schüler\*innen können die wirtschaftliche Entwicklung Österreichs anhand von Kenngrößen beschreiben und persönliche, gesellschaftliche und ökologische Folgen diskutieren (Kompetenzbereich Entwicklungen am Wirtschaftsstandort Österreich) (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, 2023).

### Finale

Wenn die Schüler\*innen alle Rätsel gelöst haben, haben sie die Zahlen zum Öffnen des Codes erraten. Der Code

zum Öffnen der Tür ist 3468. Da die Schüler\*innen die Rätsel in beliebiger Reihenfolge lösen können, wird ihnen am Ende noch ein Hinweis M26 (siehe Abb. 26) zur richtigen Reihenfolge gegeben. Das Etikett für den Umschlag M25 ist der Abb. 25 zu entnehmen.

### Abschluss

Mit dem richtigen Code (3468) können die Schüler\*innen die Truhe öffnen. In der Truhe finden sie eine große Überraschung. Jemand hat ihnen eine Notiz M27 (siehe Abb. 27) hinterlassen, dass er/sie die Truhe bereits geknackt und das geheime Dokument an einen sicheren Ort gebracht hat. Die Weltwirtschaft kann also gerettet werden. Die unbekannte Person wollte wissen, ob die Schüler\*innen ein ebenso großes Wissen haben, um die Truhe zu öffnen und hat sie daher wieder verschlossen. Für ihren Fleiß und ihr Wissen erhalten sie eine kleine Belohnung (Ideen: Süßigkeiten, Gutschein für einen Klassenausflug etc.).

### 5.3 Nachbesprechung

Von besonderer Bedeutung für das Gelingen des Escape Rooms ist die abschließende Nachbesprechung. Diese dient dazu, sicherzustellen, dass die Schüler\*innen die im Spiel gewonnenen Erfahrungen reflektieren (vgl. Kriz 2010). Damit eine Nachbesprechung qualitativ hochwertig ist, ist ein strukturierter Ablauf mit klaren Kriterien notwendig. Kriz (2010) schlägt dafür sechs Phasen vor:

1. Phase: Wie habt ihr euch gefühlt?  
In dieser Phase sollen die Schüler\*innen ihre Gefühle nach dem Spiel mitteilen, wodurch möglicherweise entstandene Spannungen abgebaut werden sollen.
2. Phase: Was ist passiert?  
In dieser Phase sollen die Schüler\*innen ermutigt werden, über ihre Wahrnehmungen, Beobachtungen und Gedanken zu sprechen. Ziel ist es, Entscheidungen und Problemlösungsstrategien zu besprechen.
3. Phase: Inwiefern sind die Ereignisse des Spiels mit der Realität verbunden?  
Hier werden die gemachten Erfahrungen in Beziehung zu der Realität gesetzt. Die Schüler\*innen werden dazu angeregt, das Gelernte auf ihr eigenes Leben zu übertragen.
4. Phase: Was hast du gelernt?  
Diese Phase ist auf zwei Ebenen von Bedeutung. Zum einen können die Schüler\*innen konkrete Aspekte des Fachwissens nennen, zum anderen können aber auch wichtige Erkenntnisse, persönliche Einsichten und gruppenspezifische Erfahrungen zur Diskussion gebracht werden.

5. Phase: Was wäre passiert, wenn ...?  
In dieser Phase kann über alternative Entscheidungen reflektiert werden. Aus Sicht der Autorin dieses Artikels eignet sich diese Phase vor allem zur Analyse von gruppenspezifischen Prozessen.
6. Phase: Wie geht es weiter?  
In dieser Phase wird der Fokus auf konkrete, realistische Ziele und zukünftige Handlungen, basierend auf den im Spiel gemachten Erfahrungen, gelegt. Es sei angemerkt, dass diese Phase vor allem für Escape Classrooms von Bedeutung wäre, die sich mit den Auswirkungen unterschiedlicher wirtschaftlicher Handlungen (z. B. zum Thema Nachhaltigkeit) von Schüler\*innen beschäftigen.

Wie bereits in den Ausführungen zum sozioökonomischen Beitrag erwähnt, liegt der Fokus dieses Escape Classrooms auf der Wiederholung und Festigung wichtiger Wirtschaftsbegriffe und -modelle. Die Nachbesprechung bietet jedoch an, offene oder neue Fragen zu thematisieren, die im Rahmen des Spiels entstanden sind.

## 6 Fazit

Der Einsatz von Escape Classrooms stellt eine innovative und vielversprechende Methode zur Steigerung von Motivation und Engagement der Schüler\*innen dar. Obwohl Escape Rooms ursprünglich als Freizeitaktivität entwickelt wurden, haben sie inzwischen Einzug in den Unterricht gefunden, da sie Lerninhalte auf interaktive und spielerische Weise vermitteln können. Dies ermöglicht eine praxisnahe und ansprechende Lernerfahrung, die sich nicht nur auf die Vermittlung von Fachwissen beschränkt, sondern auch allgemeine Fähigkeiten wie Problemlösungs- und Kommunikationsfähigkeiten fördert.

Escape Classrooms haben ein hohes didaktisches Potenzial. Sie schaffen eine aktive und kollaborative Lernumgebung, die Schüler\*innen dazu anregen kann, ihr Wissen anzuwenden und gemeinsam an Lösungen zu arbeiten. Durch die Verbindung von spielerischen Elementen mit pädagogischen Zielen können komplexe Themen auf verständliche und motivierende Weise vermittelt werden. Trotz der zahlreichen positiven Aspekte gibt es auch Herausforderungen – insbesondere hinsichtlich der erforderlichen Ressourcen sowie der Abstimmung der Lernspiele auf den Lernplan.

Abschließend lässt sich festhalten, dass Escape Classrooms eine wertvolle Ergänzung zu traditionellen Unterrichtsmethoden darstellen können. Im Rahmen des GWB-Unterrichts bieten sie die Möglichkeit, komplexe wirtschaftliche und gesellschaftliche Themen

auf eine ansprechende Weise zu vermitteln und die Schüler\*innen auf spielerische Art und Weise zum Lernen zu motivieren. Der Erfolg solcher Formate hängt jedoch maßgeblich von der sorgfältigen Abstimmung der Lernziele mit den spielerischen Elementen sowie einer reflektierten Auswertung der Spielerfahrung ab.

## Literatur

- Armie, M. & V. Membrive (2022): *Escaping Boredom in the Classroom: Breakouts, Breakout Boxes and Escape Rooms*. Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne.
- Arnold, S. (2014): Zum Einsatz von Lernspielen an einer Schule für Lernhilfe: Mit der Vorstellung eines ausgearbeiteten Lernspiels zum Thema „Märchen“. Diplomica Verlag, Hamburg.
- Béres, A. & A. Bálint (2024): Escape Rooms in Geography education: an innovative approach to leaning and teaching. In: *Tudásmenedzsment* 25(1). S. 38–58. DOI: <https://doi.org/10.15170/TM.2024.25.K1.4>
- Berg Marklund, B. & A.-S. Alklind Taylor (2016): Educational Games in Practice: The challenges involved in conducting a game-based curriculum. In: *The Electronic Journal of e-Learning* 14(2). S. 122–135.
- BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2023): Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen. BGBl. Nr. 88/1985, zuletzt geändert durch BGBl. II Nr. 1/2023. Konsolidierte Fassung.
- Breuer, J. (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. In: *LfM-Dokumentation* 41. <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf> (03.09.2024)
- Caserman, P., S. Göbel & O. Korn (2024): Serious Games in der Schulbildung: Qualität durch Zertifizierung. In: Ghellal, S. & M. Linke (Hrsg.): *Games im Unterricht – Creating Games Classrooms*. Springer, Heidelberg. S. 33–62.
- Clarke, S., D. J. Peel, S. Arnab, L. Morini, H. Keegan & O. Wood (2017): escapeED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. In: *International Journal of Serious Games* 4(3). S. 73–86. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>
- Deterding, S., R. Khaled, L. Nacke & D. Dixon (2011): Gamification: Toward a definition. CHI 2011, May 7–12. Vancouver. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (09.09.2024)
- Dietrich, N. (2018): Escape-Classroom: The Leblanc Process – An Educational “Escape Game”. In: *Journal of Chemical Education* 95(6). S. 996–999. DOI: <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.7b00690>
- Fotaris, P. & T. Mastoras (2022): Eoom2Educ8: A Framework for Creating Educational Escape Rooms Based on Design Thinking Principles. In: *Education Sciences* 12(11). 768. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci12110768>
- Fridrich, C., S. Hinsch, M. Hofmann-Schneller, S. Lamprechter, J. Lindner & O. Schnitzer (2018): *Reader Wirtschaftsdidaktik. Beiträge zur sozioökonomischen Bildung*. [https://www.rfdz.at/wp-content/uploads/2018/05/READER\\_Wirtschaftsdidaktik\\_fin\\_03-18.pdf](https://www.rfdz.at/wp-content/uploads/2018/05/READER_Wirtschaftsdidaktik_fin_03-18.pdf) (09.09.2024)
- Hedke, R. (2015): Sozioökonomische Bildung. In: *Haushalt in Bildung & Forschung* 4(3). S. 3–18. DOI: <https://doi.org/10.25656/01:20377>
- Krampe, J. & R. Mittelman (1987): *Spiele im Mathematikunterricht*. Agentur Dieck, Heinsberg.
- Kriz, W.C. (2010). A Systematic-Constructivist Approach to the Facilitation and Debriefing of Simulations and Games. In: *Simulation & Gaming* 41(5). S. 663–680. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878108319867>
- Lux, J.-D. & A. Budke (2020). Playing with Complex Systems? The Potential to Gain Geographical System Competence through Digital Gaming. In: *Education Sciences* 10(5). 130. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci10050130>
- Lux, J.-D., A. Budke & E. Guardiola (2021). Games Versus Reality? How Game Designers Deal with Current Topics of Geography Education. In: *Multimodal Technol. Interact* 5(11). 70. DOI: <https://doi.org/10.3390/mti5110070>
- Manzano-León, A., P. Camacho-Lazarraga, M. A. Guerrero, L. Guerrero-Puerta, J. Aguilar-Parra, R. Trigueros & A. Alias (2021): Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. In: *Sustainability* 13(4). 2247. DOI: <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Nicholson, S. (2015): Peeking behind the locked door: a survey of escape Room facilities. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (03.09.2024)
- Nicholson, S. (2018): Creating engaging escape rooms for the classroom. In: *Childhood Education* 94(1). S. 44–49. DOI: <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>
- Remmele, B., F. Birke, F. Espinoza, C. Hertrich & A. Kern (2025): Digitale Escape Rooms zur Förderung systemischen Denkens in der ökonomischen Bildung als Gegenstand in der Lehrkräftefortbildung. In: Loerwald, D. & N. Goldschmidt (Hrsg.): *Evidenzbasierter Wirtschaftsunterricht*. Springer, Berlin. S. 247–261.
- Schaub, H. & Zenke, K.G. (1997): *Wörterbuch Pädagogik*. Deutscher Taschenbuchverlag, München.
- Veach, C. (2019): Breaking out to Break through: Re-imagining first-year Orientations. In: *Reference Services Review* 47(4). S. 556–569. DOI: <https://doi.org/10.1108/RSR-06-2019-0039>
- Veldcamp, A., J. Daemen, S. Teekens, S. Koelewijn, M.-C. P. J. Knippels & W. R. van Joolingen (2020a): Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. In: *British Journal of Educational Technology* 51(4). S. 1220–1239. DOI: <https://doi.org/10.1111/bjet.12935>
- Veldcamp, A., L. E. J. M. van de Grint, M.-C. P. J. Knippels & W. R. van Joolingen (2020b): Escape Education: a systematic review on escape rooms in education. In: *Educational Research Review* 31(14). 100364. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Wiechmann, J. & S. Wildhirt (2015): *12 Unterrichtsmethoden*. Beltz, Weinheim.

## Anhang: Materialien inkl. Lösungen

Tab. 1: Übersicht über die benötigten Materialien

| Materialliste Lehrkraft                          | Materialliste Schüler*innen |
|--------------------------------------------------|-----------------------------|
| Vorhandene Materialien:                          | • Schere                    |
| • Materialien M1 bis M27                         | • Kleber und Tixo           |
| Weitere benötigte Materialien:                   | • Stifte                    |
| • verschließbare Truhe/Kiste (eine pro Gruppe)   | • optional: Taschenrechner  |
| • vierstellige Zahlenschlösser (eine pro Gruppe) |                             |
| • Briefumschläge DIN A4 (einen pro Gruppe)       |                             |
| • Briefumschläge DIN A5 (vier pro Gruppe)        |                             |
| • Briefumschläge DIN A6 (sieben pro Gruppe)      |                             |
| • Schere und Kleber                              |                             |
| • optional: Preis                                |                             |

### Übersicht Materialien

#### Abbildungen

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Abb. 1: Einstiegsgeschichte.....                                          | 2  |
| Abb. 2: Erster Hinweis auf der Unterseite der Truhe .....                 | 2  |
| Abb. 3: Allgemeine Aufgabenkarte .....                                    | 3  |
| Abb. 4: Aufgabenkarte Episode 1 .....                                     | 3  |
| Abb. 5: Auflistung Einnahmen und Ausgaben .....                           | 4  |
| Abb. 6: Haushaltsbuch .....                                               | 5  |
| Abb. 7: Zahnrad.....                                                      | 5  |
| Abb. 8: Aufgabenkarte Episode 2 Teil 2 .....                              | 6  |
| Abb. 9: Nils und das Wirtschaftsfahrrad .....                             | 7  |
| Abb. 10: Etiketten für Umschläge Episode 2 Teil 1 .....                   | 8  |
| Abb. 11: Inhalt für falsche Umschläge Episode 2 Teil 1 .....              | 8  |
| Abb. 12: Aufgabenkarte Episode 2 Teil 2 .....                             | 8  |
| Abb. 13: Etiketten für Umschläge Episode 2 Teil 2 .....                   | 9  |
| Abb. 14: Inhalte für Umschläge Episode 2 Teil 2 – Inhalt Umschlag 1 ..... | 9  |
| Abb. 15: Inhalte für Umschläge Episode 2 Teil 2 – Inhalt Umschlag 2.....  | 10 |
| Abb. 16: Inhalte für Umschläge Episode 2 Teil 2 – Inhalt Umschlag 3.....  | 10 |
| Abb. 17: Aufgabenkarte Episode 3 .....                                    | 11 |
| Abb. 18: Puzzle Episode 3 Vorderseite .....                               | 11 |
| Abb. 19: Puzzle Episode 3 Rückseite .....                                 | 12 |
| Abb. 20: Lineale Episode 3.....                                           | 12 |
| Abb. 21: Aufgabenkarte Episode 4 .....                                    | 13 |
| Abb. 22: Begriffszuordnung Episode 4 .....                                | 14 |
| Abb. 23: Statistik Episode 4 .....                                        | 15 |
| Abb. 24: Kryptogramm Episode 4 .....                                      | 15 |
| Abb. 25: Etikett Umschlag Finale .....                                    | 16 |
| Abb. 26: Hinweis zur richtigen Zahlenfolge .....                          | 16 |
| Abb. 27: Zettel für Truhe .....                                           | 16 |
| Abb. 28: Lösung Episode 1 .....                                           | 17 |
| Abb. 29: Lösung Episode 2 .....                                           | 17 |
| Abb. 30: Lösung Episode 3 .....                                           | 18 |
| Abb. 31: Lösung Episode 4 .....                                           | 18 |

#### Tabellen

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Tab. 1: Übersicht über die benötigten Materialien ..... | 1  |
| Tab. 2: Inhalt Umschlag Episoden 1–4 .....              | 3  |
| Tab. 3: Hinweise Episode 1 .....                        | 7  |
| Tab. 4: Hinweise für Episode 2 Teil 2 .....             | 11 |
| Tab. 5: Hinweise Episode 3 .....                        | 13 |
| Tab. 6: Hinweise Episode 4 .....                        | 15 |

## Einstieg

### M1 | Einstiegsgeschichte

#### Die Welt befindet sich in einer Krise ...

Wir schreiben das Jahr 2040. Die Welt befindet sich in einer schweren Krise. Die Ressourcen werden immer knapper, die Unternehmen kämpfen ums Überleben und die Kluft zwischen Arm und Reich wird immer größer. Eine geheime Organisation mit dem Namen „Öko-Pro“ hat sich versammelt, um über die Zukunft des Wirtschaftens zu beraten. Jedoch kommen sie nicht weiter und benötigen eure Hilfe. Die „Öko-Pro“ ist im Besitz einer alten, lange Zeit verschollen gewesenen Schrift. Es ist eine Art Geheimdokument, das helfen könnte, die Wirtschaft stärker zu machen. Der längst verstorbene Gründer von „Öko-Pro“ hat sie in einer geheimen Truhe eingeschlossen und mit einer Reihe komplizierter Rätsel gesichert, die nur diejenigen lösen können, die wirklich verstehen, wie Menschen wirtschaften. Warum? Er hatte den Glauben an die Menschheit verloren und war der Ansicht, dass die Menschen nur Zugriff auf das Wissen in der Truhe haben sollten, wenn sie schlau genug sind, die Rätsel zu lösen.

Doch es gibt ein Problem: In genau 80 Minuten wird die Truhe unentriegelbar. Die Weltwirtschaft könnte in ein Chaos stürzen, aus dem es kein Zurück mehr gibt.

Tick-Tack – die Uhr läuft.

#### Mission:

Eure Aufgabe ist es, den Code der geheimen Truhe zu öffnen, um an das Geheimdokument zu gelangen. Damit dies gelingt, müsst ihr verschiedene Herausforderungen meistern, die euer wirtschaftliches Wissen auf die Probe stellen.

#### Ende:

Die Uhr tickt. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, die Truhe zu öffnen, bleibt das Geheimdokument vorerst verborgen und wichtige Erkenntnisse über das Wirtschaften gehen verloren. Gelingt es euch jedoch, den Code zu knacken, könnt ihr dazu beitragen, die Zukunft des Wirtschaftens ein Stück nachhaltiger und gerechter zu gestalten.

Abb. 1: Einstiegsgeschichte

### M2 | Erster Hinweis auf der Unterseite der Truhe



„Ein dicker Umschlag liegt bereit, ihr könnt ihn öffnen, jederzeit.  
Beachtet doch, die Zeit, die rennt – habt ihr für Rätsel ein Talent?  
80 Minuten – ihr müsst euch sputen!

Die Aufgaben werden euch den Code verraten, helft zusammen, lasst euch beraten.“

Noch zwei Hinweise, dann könnt ihr starten:

1. Arbeitet als Team zusammen. Je besser eure Zusammenarbeit ist, umso erfolgreicher werdet ihr die Rätsel lösen.
2. Kommt ihr einmal nicht weiter, könnt ihr euch einen Hinweis abholen. Allerdings verliert ihr dadurch drei Minuten eurer Zeit.

Abb. 2: Erster Hinweis auf der Unterseite der Truhe

## Übergang zu den Episoden 1 bis 4

### M3 | Allgemeine Aufgabenkarte

#### Das war ja schon mal ein guter Start ...

Die erste Hürde ist geschafft. Ihr habt die wichtigen Unterlagen gefunden, die euch näher an den Code bringen, um die Truhe zu öffnen. Schaut nach einer Menge Arbeit aus, oder?

Ihr seht vier weitere Umschläge, die jeweils ein Rätsel beinhalten. Ihr entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge ihr sie lösen möchtet. Aber Achtung: Bringt die Aufgaben nicht durcheinander.

Jedes Rätsel offenbart euch eine Zahl für den vierstelligen Code, den ihr am Ende benötigt, um die Truhe zu öffnen.

In jedem Umschlag findet ihr erneut eine Beschreibung, was zu tun ist. Öffnet weitere Umschläge immer nur, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Es könnte euch sonst wertvolle Zeit kosten.

Wenn ihr nicht mehr weiterkommt, könnt ihr euch Hinweise abholen. Aber überlegt genau, ob ihr sie wirklich braucht, denn auch diese kosten euch wichtige Minuten eurer Zeit.

Alles klar? Wir zählen auf euch und euer Wissen! Helft uns aus der Krise!

Abb. 3: Allgemeine Aufgabenkarte

Tab. 2: Inhalt Umschlag Episoden 1-4

#### Inhalt Umschlag Episoden 1–4 (pro Gruppe wird jeweils ein Umschlag benötigt)

- Aufgabenkarte (M3)
- Material Episode 1 in einem Umschlag (M4, M5, M6 und M7)
- Material Episode 2 in einem Umschlag (M9, M10 und drei Umschläge mit M11)
  - in die Umschläge mit den Aufschriften „Fahrradgeschäft“ und „Supermarkt“: M12
  - in den Umschlag mit der Aufschrift „Staat“: M13 und drei Umschläge mit M14 und M15
- Material Episode 3 in einem Umschlag (M17, M18 und M19)
- Material Episode 4 in einem Umschlag (M21, M22 und M23)
- Umschlag Finale: M25 und M26

### Episode 1

#### M4 | Aufgabenkarte Episode 1

#### Money, Money, Money ...

Ganz schön viel Geld, was hier eingenommen und ausgegeben wird. Es scheint die Auflistung der gesamten Einnahmen und Ausgaben einer Familie für einen Monat zu sein.

Was soll euch das für das Öffnen der Truhe bringen? Und was hat es mit dem Zahnrad auf sich?

Ihr Wirtschaftsprofis habt sicher schon eine Idee, oder?

Abb. 4: Aufgabenkarte Episode 1

## M5 | Auflistung Einnahmen und Ausgaben

## NOTIZEN

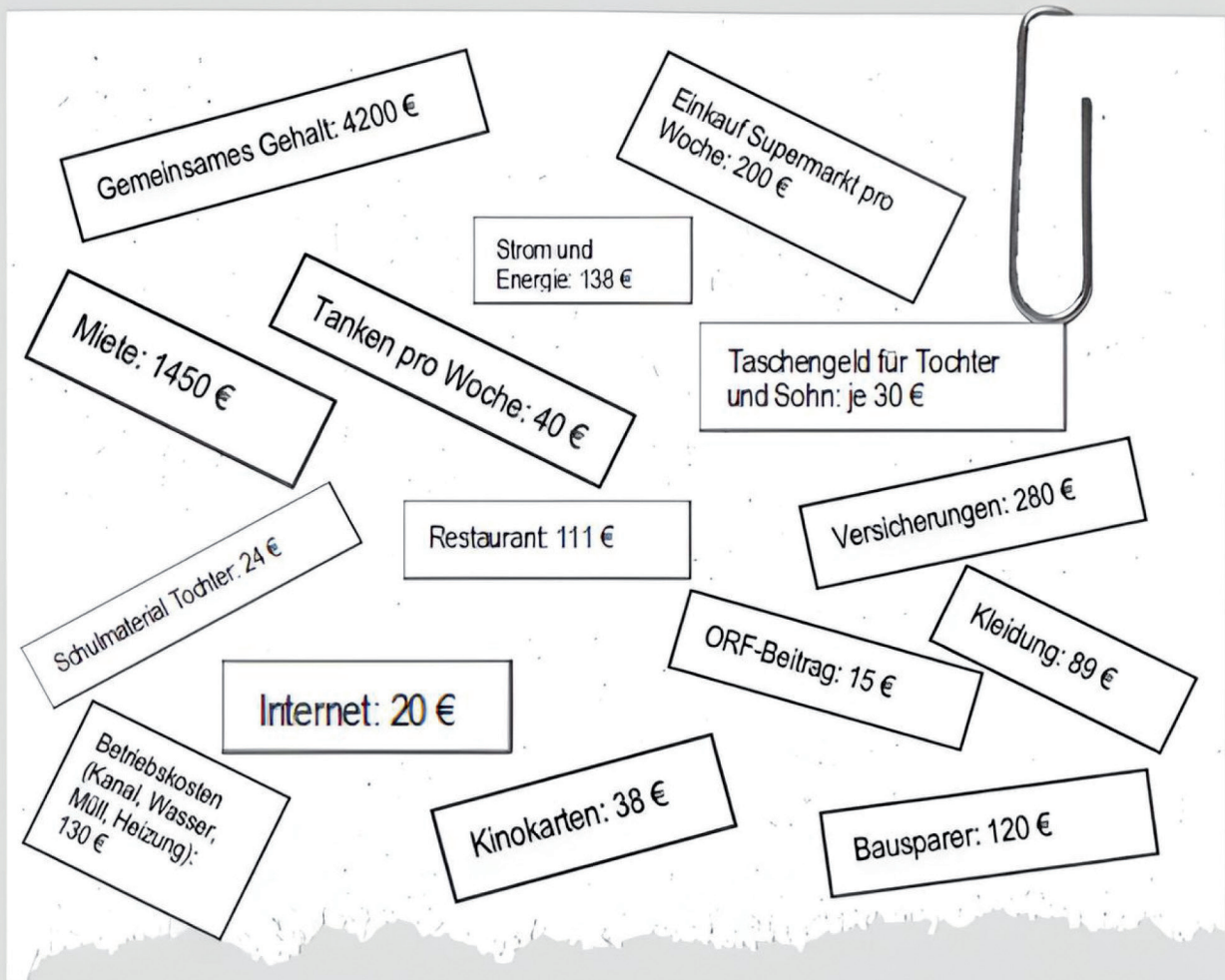


Abb. 5: Auflistung Einnahmen und Ausgaben

## M6 | Haushaltsbuch

HAUSHALTSBUCH

Einnahmen

Ausgaben

Differenz:

Abb. 6: Haushaltsbuch

## M7 | Zahnrad

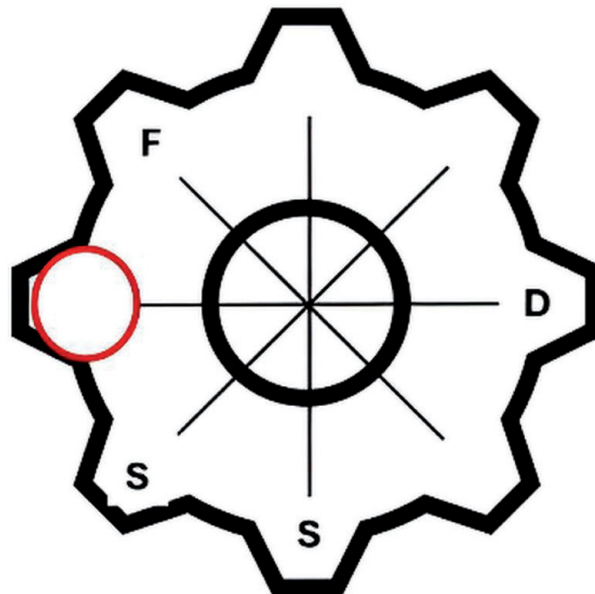


Abb. 7: Zahnrad

## M8 | Hinweise Episode 1

Tab. 3: Hinweise Episode 1

|                   |                                                                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hinweis 1:</b> | Berechnet den Unterschied zwischen Einnahmen und Ausgaben und tragt die Differenz auf dem Zahnrad ein.          |
| <b>Hinweis 2:</b> | Findet die Verbindung zwischen den zwei sich gegenüberliegenden Zeichen heraus. Also<br>$F = 5, S = 6, S = 7$ . |
| <b>Hinweis 3:</b> | Der Anfangsbuchstabe der Zahl, zum Beispiel $S = \text{Sechs}$ , steht der Zahl gegenüber: $S = 6$ .            |

## M9 | Aufgabenkarte Episode 2 Teil 1

**Damit sich alles weiterdrehen kann ...**

Bei den Hinweisen wurde auch eine Geschichte gefunden. Klingt alles recht verständlich, oder? Oder stimmt vielleicht doch etwas nicht? Findet ihr den Fehler, damit der Kreislauf richtig funktionieren kann? Bei welchem Teil wurde Nils etwas falsch erklärt?

Habt ihr die Lösung, wählt den richtigen Umschlag aus, um dem Geheimnis der alten Truhe weiter auf die Spur zu kommen.

Aber Achtung: Öffnet den Umschlag wirklich erst, wenn ihr euch ganz sicher seid. Niemand will in der Eile fünf Minuten seiner Zeit verlieren, oder?

Abb. 8: Aufgabenkarte Episode 2 Teil 1

## M10 | Nils und das Wirtschaftsfahrrad

## Nils und das Wirtschaftsfahrrad

In einem kleinen Dorf lebte der Junge Nils. Er war neugierig und wollte wissen, wie alles im Dorf funktioniert. Eines Tages ging er durch das Dorf und kam am Fahrradgeschäft seiner Eltern vorbei. In der Werkstatt war ordentlich was los. Überall wurden Fahrräder repariert und neue Modelle gebaut.

Nils besuchte seine Mutter in der Werkstatt. Sie war gerade damit beschäftigt, ein neues Fahrrad zu bauen. „Mama, warum arbeitet ihr eigentlich jeden Tag hier?“, fragte er. Seine Mutter erklärte: „Dein Papa und ich arbeiten hier, um Geld zu verdienen. Nils, das Geld hilft uns, die Dinge zu kaufen, die wir zum Leben brauchen, wie Essen, Kleidung und alles, was wir täglich verwenden.“ „Aber was passiert mit den Fahrrädern, die ihr baut?“, fragte Nils weiter. „Die Fahrräder verkaufen wir an andere Leute im Dorf. Sie brauchen sie, um von einem Ort zum anderen zu kommen. Wenn sie ein Fahrrad kaufen, bekommen wir Geld und mit diesem Geld können wir wieder neue Teile kaufen und Löhne an unsere Mitarbeiter\*innen zahlen.“ Nils dachte nach: „Also bekommen die Menschen durch ihre Arbeit Geld und sie kaufen damit Sachen, wie die Fahrräder von euch. Und ihr verwendet das Geld, um mehr Fahrräder zu bauen und den Leuten, die euch helfen, Lohn zu zahlen.“ Seine Mutter nickte: „Genau, so funktioniert das. Aber das ist nur ein Teil der Geschichte.“

Nils ging weiter zum Markt und beobachtete die Leute. Er sah, wie sie einkauften, mit den Verkäufer\*innen redeten und ihre Waren nach Hause trugen. Plötzlich verstand er: Das Geld, das meine Eltern verdienen, geben sie aus. Und die anderen Leute, die sie bezahlen, geben es auch aus. So geht das Geld immer im Kreis.

Als Nils das nächste Mal mit seinem Vater einkaufen ging, fiel ihm etwas auf: „Papa, wenn wir einkaufen, geben wir dem Ladenbesitzer Geld und der Ladenbesitzer kauft dann vielleicht ein Fahrrad bei euch. So bewegt sich das Geld immer weiter, richtig?“ Sein Vater nickte. „Richtig, Nils. Genau das nennt man den Wirtschaftskreislauf. Jede\*r Dorfbewohner\*in trägt einen Teil dazu bei, dass das funktioniert. Alle verdienen Geld durch Arbeit und sie geben dieses Geld wieder aus, um andere Dinge zu kaufen.“ Aber Nils hatte noch eine Frage: „Was passiert, wenn nicht alles so rund läuft? Was, wenn jemand kein Geld verdient?“

Sein Papa erklärte: „In unserem Dorf gibt es nicht nur Menschen und Unternehmen wie unser Fahrradgeschäft. Es gibt auch den Staat. Der Staat sorgt dafür, dass alles gut läuft. Zum Beispiel gibt er Geld für Straßen, Schulen und Krankenhäuser aus. Er hilft auch den Menschen, die vielleicht gerade keinen Job haben, indem er ihnen Unterstützung gibt, bis sie wieder arbeiten können.“ „Aber woher bekommt der Staat das Geld?“, fragte Nils. „Der Staat kann jederzeit Geld drucken, wenn er Geld benötigt“, antwortete sein Vater.

Nils dachte über alles nach, was er gelernt hatte. „Also hängt alles zusammen: Die Leute arbeiten, verdienen Geld und kaufen Dinge. Die Unternehmen, wie das Geschäft meiner Eltern, brauchen die Leute, um Fahrräder zu verkaufen und der Staat sorgt dafür, dass alles im Dorf funktioniert, indem er uns mit Schulen, Straßen und Hilfe unterstützt, wenn wir sie brauchen.“

Nils' Vater nickte: „Genau. Es ist wie ein großes Zahnrad, in dem alle Teile zusammenarbeiten, damit das Ganze funktioniert.“

Nils war beeindruckt. Er hatte jetzt eine ganz neue Perspektive auf das Dorf. Es war wie ein riesiges Fahrrad – alle arbeiteten hart, damit es sich weiterdrehen konnte und der Staat war wie das Öl, das die Zahnräder schmierte und alles in Bewegung hielt. Und so ging Nils stolz durch das Dorf, da er nun verstanden hatte, wie wichtig die Arbeit aller Menschen war, um das große „Wirtschaftsfahrrad“ am Laufen zu halten.

Abb. 9: Nils und das Wirtschaftsfahrrad

## M11 | Etiketten für Umschläge Episode 2 Teil 1

**STAAT**

**FAHRRADGESCHÄFT**

**SUPERMARKT**

*Abb. 10: Etiketten für Umschläge Episode 2 Teil 1*

## M12 | Inhalt für falsche Umschläge Episode 2 Teil 1

**Oh nein, ... das war leider nicht richtig  
und kostet euch fünf Minuten eurer  
wertvollen Zeit.**

*Abb. 11: Inhalt für falsche Umschläge Episode 2 Teil 1*

## M13 | Aufgabenkarte Episode 2 Teil 2

### **Wahrheit oder Lüge?**

Den ersten Teil des Rätsels habt ihr gut gelöst. Nils wurde erklärt, dass der Staat jederzeit Geld drucken kann, wenn er Geld benötigt. Dies stimmt nicht. In Österreich kann der Staat kein eigenes Geld drucken, weil es den Euro gibt. Über den Euro entscheidet die Europäische Zentralbank (EZB), die für alle Länder der Eurozone zuständig ist. Sie achtet darauf, dass nicht zu viel Geld im Umlauf ist, damit die Preise stabil bleiben. Würde man einfach immer mehr Geld drucken, würde das Geld an Wert verlieren und damit alles teurer werden. Dies nennt man Inflation. Soweit alles klar? Dann wird es jetzt richtig knifflig!

Vor euch liegen drei Umschläge. Doch nur der richtige Umschlag bringt euch wieder eine Zahl näher ans Ziel. Beachtet, dass nur ein Umschlag die Wahrheit spricht. Welchen Umschlag müsst ihr wählen?

*Abb. 12: Aufgabenkarte Episode 2 Teil 2*

M14 | Etiketten für Umschläge Episode 2 Teil 2

Umschlag 1  
„Ich bin es nicht!“

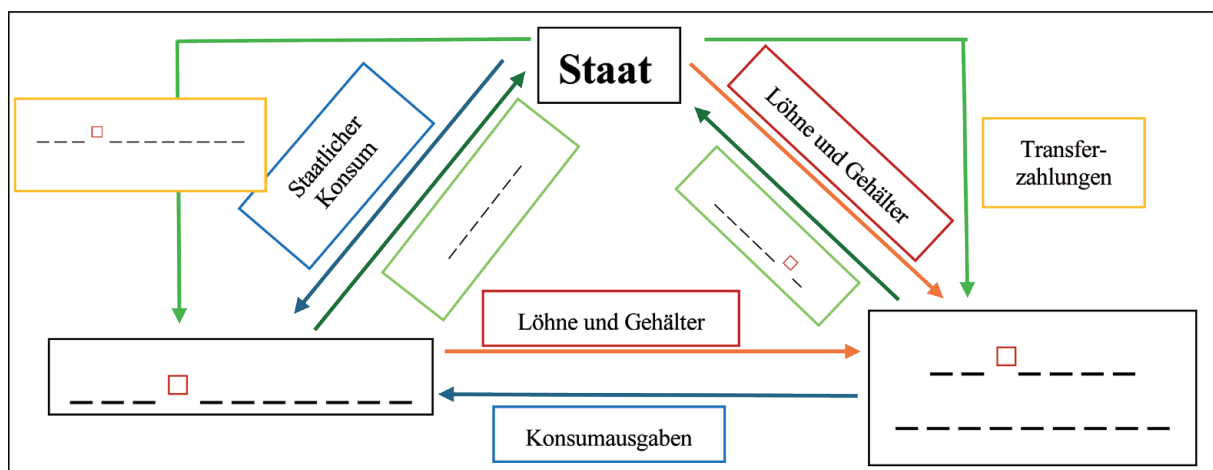
Umschlag 2  
„Es ist der Umschlag 3!“

Umschlag 3  
„Der Umschlag 2 lügt!“

Abb. 13: Etiketten für Umschläge Episode 2 Teil 2

M15 | Inhalte für die Umschläge Episode 2 Teil 2

Inhalt Umschlag 1



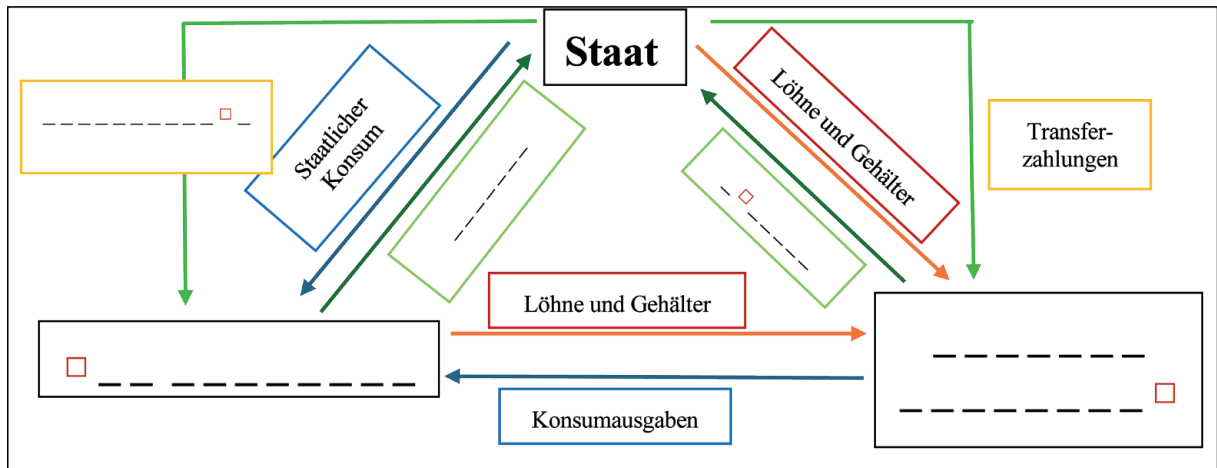
Lösungswort: \_ \_ \_ \_

Anmerkung: Ihr seht hier den stark vereinfachten Wirtschaftskreislauf. In der Realität sieht es noch einmal anders aus. Wir Menschen geben natürlich nicht unser gesamtes Einkommen für Konsumzwecke aus, sondern bilden auch Ersparnisse. Zusätzlich erwirtschaften wir, wenn auch in einem kleineren Ausmaß, Güter und Dienstleistungen. Des Weiteren werden auch nicht alle produzierten Güter verbraucht, sondern teilweise für Investitionszwecke genutzt. Ebenfalls wichtig ist das Bankensystem, das unsere Ersparnisse verwaltet und beispielsweise an Unternehmen weitergibt, die damit Investitionen tätigen können.

Erspielt euch einen Hinweis ohne Zeitverlust: Nennt drei Beispiele für Güter und Dienstleistungen, die Haushalte erwirtschaften. Dafür erhaltet ihr einen Hinweis für ein Rätsel eurer Wahl, ohne dafür Zeit zu verlieren.

Abb.14: Inhalte für Umschläge Episode 2 Teil 2 – Inhalt Umschlag 1

## Inhalt Umschlag 2



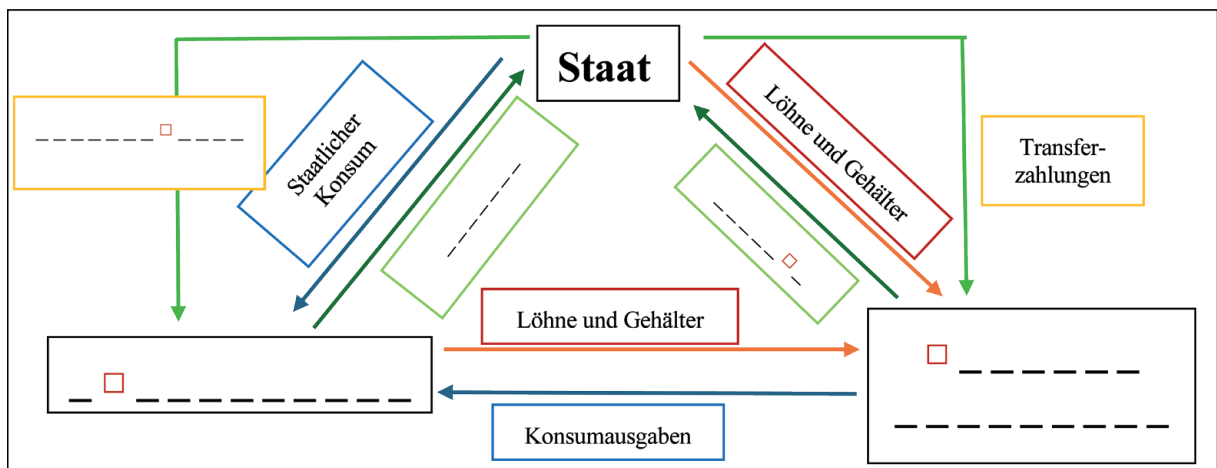
Lösungswort: \_ \_ \_ \_

Anmerkung: Ihr seht hier den stark vereinfachten Wirtschaftskreislauf. In der Realität sieht es noch einmal anders aus. Wir Menschen geben natürlich nicht unser gesamtes Einkommen für Konsumzwecke aus, sondern bilden auch Ersparnisse. Zusätzlich erwirtschaften wir, wenn auch in einem kleineren Ausmaß, Güter und Dienstleistungen. Des Weiteren werden auch nicht alle produzierten Güter verbraucht, sondern teilweise für Investitionszwecke genutzt. Ebenfalls wichtig ist das Bankensystem, das unsere Ersparnisse verwaltet und beispielsweise an Unternehmen weitergibt, die damit Investitionen tätigen können.

Erspielt euch einen Hinweis ohne Zeitverlust: Nennt drei Beispiele für Güter und Dienstleistungen, die Haushalte erwirtschaften. Dafür erhaltet ihr einen Hinweis für ein Rätsel eurer Wahl, ohne dafür Zeit zu verlieren.

Abb. 15: Inhalte für Umschläge Episode 2 Teil 2 – Inhalt Umschlag 2

## Inhalt Umschlag 3



Lösungswort: \_ \_ \_ \_

Anmerkung: Ihr seht hier den stark vereinfachten Wirtschaftskreislauf. In der Realität sieht es noch einmal anders aus. Wir Menschen geben natürlich nicht unser gesamtes Einkommen für Konsumzwecke aus, sondern bilden auch Ersparnisse. Zusätzlich erwirtschaften wir, wenn auch in einem kleineren Ausmaß, Güter und Dienstleistungen. Des Weiteren werden auch nicht alle produzierten Güter verbraucht, sondern teilweise für Investitionszwecke genutzt. Ebenfalls wichtig ist das Bankensystem, das unsere Ersparnisse verwaltet und beispielsweise an Unternehmen weitergibt, die damit Investitionen tätigen können.

Erspielt euch einen Hinweis ohne Zeitverlust: Nennt drei Beispiele für Güter und Dienstleistungen, die Haushalte erwirtschaften. Dafür erhaltet ihr einen Hinweis für ein Rätsel eurer Wahl, ohne dafür Zeit zu verlieren.

Abb. 16: Inhalte für Umschläge Episode 2 Teil 2 – Inhalt Umschlag 3

## M16 | Hinweise für Episode 2 Teil 2

|                   |                                                                                                                                       |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hinweis 1:</b> | Umschlag 2 sagt nicht die Wahrheit.                                                                                                   |
| <b>Hinweis 2:</b> | Umschlag 3 sagt die Wahrheit. Umschlag 1 lügt.                                                                                        |
| <b>Hinweis 3:</b> | Ergänzt die fehlenden Teile des Wirtschaftskreislaufs und ordnet die Buchstaben in den roten Kästchen so, dass sich eine Zahl ergibt. |

Tab. 4: Hinweise für Episode 2 Teil 2

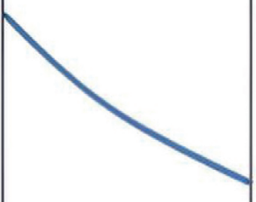
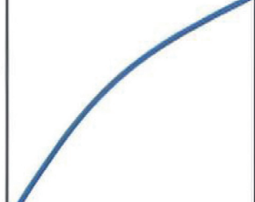
## Episode 3

### M17 | Aufgabenkarte Episode 3

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Auf und ab ...</b></p> <p>Uiuiui ... hier ist leider ordentlich etwas durcheinandergeraten.<br/>Könnt ihr Ordnung in dieses Chaos bringen?</p> <p><b>Denkt daran:</b></p> <p>„Auf und ab und ganz nach unten.“<br/>„Manchmal lohnt es sich, genauer hinzusehen und das Offensichtliche zu hinterfragen.“<br/>„Links das Helle, rechts das Dunkle.“<br/>„Gemeinsam funktioniert vieles besser.“</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Abb. 17: Aufgabenkarte Episode 3

### M18 | Puzzle Episode 3

|                                                                                     |                                                                                                                                |                                                                                                                                    |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aufschwung</b>                                                                   |                                             | hohe<br>Güterproduktion,<br>Vollbeschäftigung,<br>hohe Nachfrage nach<br>Waren und<br>Dienstleistungen                             |  |
| <b>Abschwung</b>                                                                    | geringe<br>Güterproduktion,<br>hohe<br>Arbeitslosigkeit,<br>geringe Nachfrage<br>nach Waren und<br>Dienstleistungen            | <b>Hochkonjunktur</b>                                                                                                              |  |
|  | mehr Aufträge für<br>Unternehmen, sinken-<br>de Arbeitslosigkeit,<br>steigende<br>Nachfrage nach Waren<br>und Dienstleistungen | weniger Aufträge für<br>Unternehmen,<br>steigende<br>Arbeitslosigkeit,<br>sinkende<br>Nachfrage nach Waren<br>und Dienstleistungen | <b>Konjunkturtief</b>                                                                 |

Vorderseite

Abb. 18: Puzzle Episode 3 Vorderseite

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   | L |   | G |
|   | E | U | L |
| B | A | B |   |

Rückseite

Abb. 19: Puzzle Episode 3 Rückseite

M19 | Lineale Episode 3

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 18 | 21 | 7  | 1  |
| 17 | 20 | 8  | 2  |
| 16 | 19 | 9  | 3  |
| 15 | 18 | 10 | 4  |
| 14 | 17 | 11 | 5  |
| 13 | 16 | 12 | 6  |
| 12 | 15 | 13 | 7  |
| 11 | 14 | 14 | 8  |
| 10 | 13 | 15 | 9  |
| 9  | 12 | 16 | 10 |
| 8  | 11 | 17 | 11 |
| 7  | 10 | 18 | 12 |
| 6  | 9  | 19 | 13 |
| 5  | 8  | 20 | 14 |
| 4  | 7  | 21 | 15 |
| 3  | 6  | 22 | 16 |
| 2  | 5  | 23 | 17 |
| 1  | 4  | 24 | 18 |

Abb. 20: Lineale Episode 3

## M20 | Hinweise Episode 3

Tab. 5: Hinweise Episode 3

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hinweis 1:</b> | Nehmt die Schere zur Hand und ordnet die einzelnen Teile den richtigen Phasen zu. Die Kurve befindet sich ganz unten („Auf und ab ganz nach unten“). Habt ihr die Phasen richtig zugeordnet, erhaltet ihr auf der Rückseite den Hinweis, welche „Lineale“ zur Lösung führen („Manchmal lohnt es sich, genauer hinzusehen und das Offensichtliche zu hinterfragen“). |
| <b>Hinweis 2:</b> | Legt den gelben und blauen Streifen an den jeweiligen Seiten der Tabelle an. Gelb auf die linke Seite der Tabelle, Blau auf die rechte Seite der Tabelle („Links das Helle, rechts das Dunkle“).                                                                                                                                                                    |
| <b>Hinweis 3:</b> | Der Konjunkturzyklus verbindet zwei Zahlen miteinander: Berechnet die Summe dieser beiden Zahlen („Gemeinsam funktioniert vieles besser“).                                                                                                                                                                                                                          |

## Episode 4

### M21 | Aufgabenkarte Episode 4

| Zahlen, Fakten, Wissen ...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Nun ist euer Wissen auf allen Ebenen gefragt. Wie sattelfest seid ihr in wirtschaftlichen Fachbegriffen? Ordnet die Begriffe den richtigen Situationen und den möglichen Konsequenzen zu.</p> <p>Aber damit noch nicht genug ... Es wurden noch alte Statistiken aus dem Jahr 2020 gefunden. Besonders interessant scheint die Tabelle zu den Anteilen der Erwerbstätigen nach Wirtschaftszweigen (also die Anzahl an Personen, die in einem bestimmten Bereich arbeiten) zu sein. Daneben befinden sich noch handschriftliche Notizen. Was heißt das nur? Könnt ihr damit etwas anfangen?</p> <p>Vielleicht ergibt das gemeinsam mit der Lösung der Begriffszuordnungen eine Zahl für den Code?</p> |

Abb. 21: Aufgabenkarte Episode 4

## M22 | Begriffszuordnungen Episode 4

|                                                                                                            |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Der Sohn jobbt im Eiscafé und bekommt dafür Geld.<br>+50                                                   | Er kann nur bestimmte Dinge kaufen und muss gut überlegen, wofür er ihr Geld ausgibt.<br>x2                              | Wechselkurs (i)                                                                                                                                                            |
| Deflation (f)                                                                                              | Der Sohn bekommt Taschengeld, Jobgeld und Kindergeld zusammen – das ist alles, was er monatlich zur Verfügung hat.<br>+6 | Er kann sich mehr Freizeitaktivitäten leisten, ist aber zeitlich stärker gebunden und hat weniger Zeit für Freunde und Schule.<br>-25                                      |
| Einkommen (b)                                                                                              | Inflation (d)                                                                                                            | Ohne dies hätte die Familie weniger Geld zur Verfügung, was den Familienalltag einschränken würde.<br>+12                                                                  |
| Warenkorb (g)                                                                                              | Der Döner an der Ecke kostet plötzlich 6 € statt 5 €.<br>:3                                                              | Der Sohn bestellt online ein T-Shirt aus den USA. Der Preis ist in Dollar angegeben. Bevor er zahlt, schaut er nach, wie viele Euro er aktuell dafür ausgeben muss.<br>+14 |
| Die Eltern erhalten Kindergeld vom Staat.<br>-9                                                            | Die Familie muss Geld wechseln, sonst kann sie in Bar nichts kaufen.<br>:6                                               | Währung (h)                                                                                                                                                                |
| Er kann sich weniger leisten, obwohl er gleich viel Geld hat.<br>+4                                        | Der Vater merkt: mit 20 € kann er plötzlich weniger kaufen als im letzten Jahr.<br>-11                                   | Die Familie kann sich dies weniger oft leisten.<br>+7                                                                                                                      |
| Im Schlussverkauf fallen plötzlich viele Preise deutlich.<br>x2                                            | Lohn (a)                                                                                                                 | Die Familie fährt nach London – dort wird in Pfund bezahlt.<br>+18                                                                                                         |
| Kaufkraft (e)                                                                                              | Lennart will sich ein neues Handy kaufen und denkt an einen Bankkredit.<br>-17                                           | Die Familie weiß dadurch, ob ihr Alltag teurer oder billiger wird.<br>-5                                                                                                   |
| Die Familie kauft mehr, aber Firmen verdienen weniger. Dadurch könnten Arbeitsplätze gefährdet sein.<br>-8 | Wenn der Euro schwach ist, muss er mehr bezahlen.<br>-13                                                                 | Bei hohen Zinsen muss er viel mehr zurückzahlen.<br>-3                                                                                                                     |
| Transferleistungen (c)                                                                                     | Zinsen (j)                                                                                                               | Fachleute vergleichen regelmäßig die Preise von ganz vielen typischen Dingen wie Brot, Milch, Fahrkarten oder Kleidung.<br>+10                                             |

Abb. 22: Begriffszuordnung Episode 4

## M23 | Statistik und Kryptogramm Episode 4

## ZAHLEN, ZAHLEN, ZAHLEN...

Anteile der Erwerbstätigen nach Wirtschaftszweigen 2020

| Wirtschaftszweige<br>ÖNACE-Abschnitte (Auswahl) *)        | Insgesamt   | Männer    | Frauen    |
|-----------------------------------------------------------|-------------|-----------|-----------|
| <b>Erwerbstätige insgesamt (absolut)</b>                  | 4,296.900   | 2,277.500 | 2,019.400 |
|                                                           | <b>in %</b> |           |           |
| <b>Erwerbstätige insgesamt (in %)</b>                     | 100,0       | 100,0     | 100,0     |
| Land- und Forstwirtschaft                                 | 4,1         | 4,6       | 3,5       |
| Produzierender Bereich (Industrie, Gewerbe)               | 24,9        | 36,7      | 11,6      |
| C Herstellung von Waren                                   | 15,6        | 21,7      | 8,8       |
| F Bau                                                     | 8,1         | 13,3      | 2,3       |
| Dienstleistungen                                          | 71,0        | 58,7      | 84,9      |
| G Handel; Instandhaltung und Reparatur von Kfz            | 14,4        | 11,9      | 17,2      |
| H Verkehr und Lagerei                                     | 5,1         | 7,4       | 2,5       |
| I Beherbergung und Gastronomie                            | 5,3         | 3,9       | 6,8       |
| K Finanz- und Versicherungsdienstleistungen               | 3,3         | 3,1       | 3,6       |
| M Freiberufl., wissenschaftl. und techn. Dienstleistungen | 6,4         | 6,2       | 6,5       |
| O Öffentl. Verwaltung, Verteidigung, Sozialversicherung   | 6,8         | 6,4       | 7,2       |
| P Erziehung und Unterricht                                | 6,7         | 3,7       | 10,1      |
| Q Gesundheits- und Sozialwesen                            | 10,9        | 5,0       | 17,5      |

Q: STATISTIK AUSTRIA, Mikrozensus, Jahresdurchschnitt. \*) ÖNACE 2008

*Am wenigsten Frauen!!*

Abb. 23: Statistik Episode 4

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M  |
|   | 5 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z  |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 29 |

Abb. 24: Kryptogramm Episode 4

## M24 | Hinweise Episode 4

Tab. 6: Hinweise Episode 4

|                   |                                                                                                                  |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hinweis 1:</b> | Versucht, in der Statistik herauszufinden, in welchem Bereich am wenigsten Frauen erwerbstätig sind.             |
| <b>Hinweis 2:</b> | Schaut auf den Buchstaben, der für diesen Bereich in der Statistik verwendet wurde.                              |
| <b>Hinweis 3:</b> | Subtrahiert die Zahl der Begriffszuordnungen mit der Zahl, die sich für diesen Buchstaben im Kryptogramm ergibt. |

**Finale**

M25 | Etikett Umschlag Finale

**ERST ÖFFNEN, WENN IHR ALLE  
VIER ZAHLEN ERRATEN HABT!!!**

*Abb. 25: Etikett Umschlag Finale*

M26 | Hinweis zur richtigen Zahlenfolge

**IHR SEID GANZ NAH DRAN ...**

Nicht schlecht. So wie es aussieht, habt ihr alle vier Zahlen erraten. Seid ihr euch sicher, dass ihr keinen Fehler gemacht habt? Ihr habt nur einen Versuch, die Truhe zu öffnen. Schafft ihr es nicht, ist das geheime Dokument für immer verloren.

Ordnet die Zahlen von klein nach groß und schon wird sich zeigen, ob ihr wahre Wirtschaftsprofis seid.

*Abb. 26: Hinweis zur richtigen Zahlenfolge***Abschluss**

M27 | Zettel für Truhe

**Ich ziehe meinen Hut ...**

Alle Achtung! Ich hätte nicht gedacht, dass ihr alle Rätsel lösen und den Code dieser Truhe knacken werdet. Ihr seid echte Wirtschaftsprofis.

Ich weiß, ihr seid jetzt besonders gespannt auf das geheime Dokument, aber ich muss euch enttäuschen. Ich habe die Truhe kurz vor euch geknackt und das Dokument in Sicherheit gebracht. Seid unbesorgt: die Weltwirtschaft kann damit gerettet werden und ich werde das Dokument in Kürze veröffentlichen. Ich wollte dennoch wissen, ob es jemanden gibt, der genauso fit in Wirtschaftsfragen ist wie ich. Das seid ihr!

Für euren Fleiß und eure Arbeit habt ihr euch aber zumindest eine kleine Belohnung verdient. Vielleicht messen wir uns ja wieder einmal bei wirtschaftlichen Fragen. Ich würde mich freuen!

Liebe Grüße

xxx

*Abb. 27: Zettel für Truhe*

## Lösungen

### Episode 1

- Differenz zwischen Einnahmen und Ausgaben berechnen: 765 €
- Eintragen der Zahlen auf dem Zahlenrad im Uhrzeigersinn
- Anfangsbuchstaben der Zahlen entsprechen Buchstaben auf gegenüberliegender Seite
- Lösung für die erste Zahl des Codes = 3

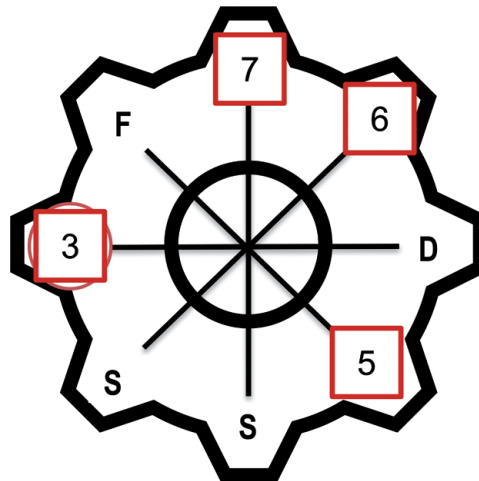


Abb. 28: Lösung Episode 1

### Episode 2

- die falsche Aussage wurde beim Staat getroffen („Der Staat kann jederzeit Geld drucken, wenn er Geld benötigt.“)
- Umschlag 1 ist der richtige Umschlag (Lösungserklärung nach Ausschlussverfahren)
- fehlende Wörter: „Subventionen“, „Unternehmen“, „Steuern“ und „Private Haushalte“
- die roten Kästchen ergeben die Buchstaben: „v“, „e“, „r“ und „i“
- in der richtigen Reihenfolge ist das Lösungswort = vier
- Lösung für die zweite Zahl des Codes = 4

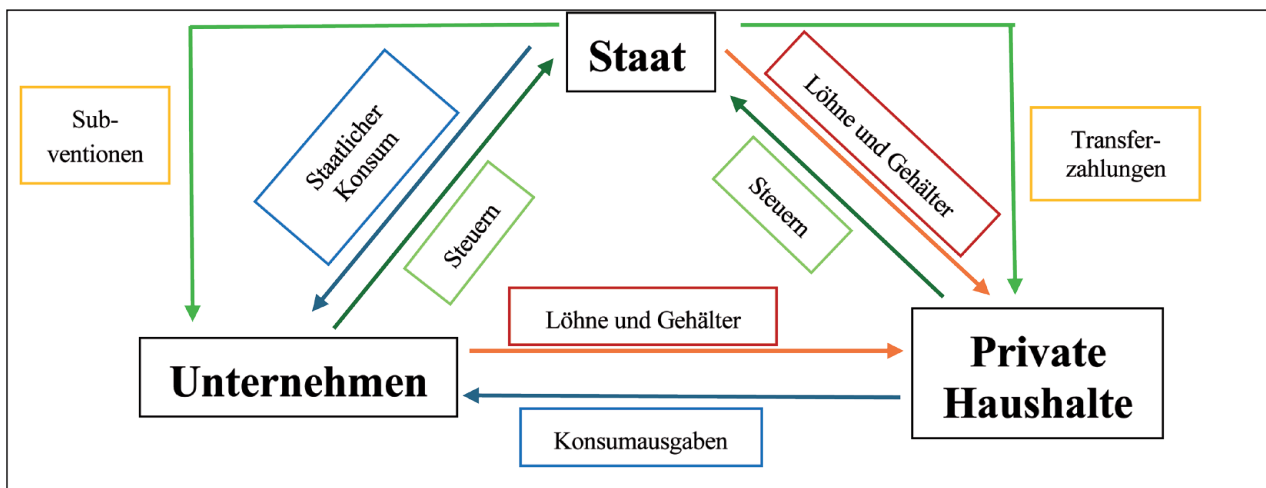


Abb. 29: Lösung Episode 2

### Episode 3

- die einzelnen Teile müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden (Kurve ganz unten)
- bei richtiger Zuordnung erscheinen auf der Rückseite die Wörter „Gelb“ und „Blau“
- nur das gelbe und das blaue „Lineal“ führen zur richtigen Lösung
- die „Lineale“ müssen anschließend rechts (blau) und links (gelb) an die Tabelle gehalten werden
- die Summe der beiden durch den Konjunkturzyklus verbundenen Zahlen ergibt 6 (5 plus 1)
- Lösung für die dritte Zahl des Codes = 6

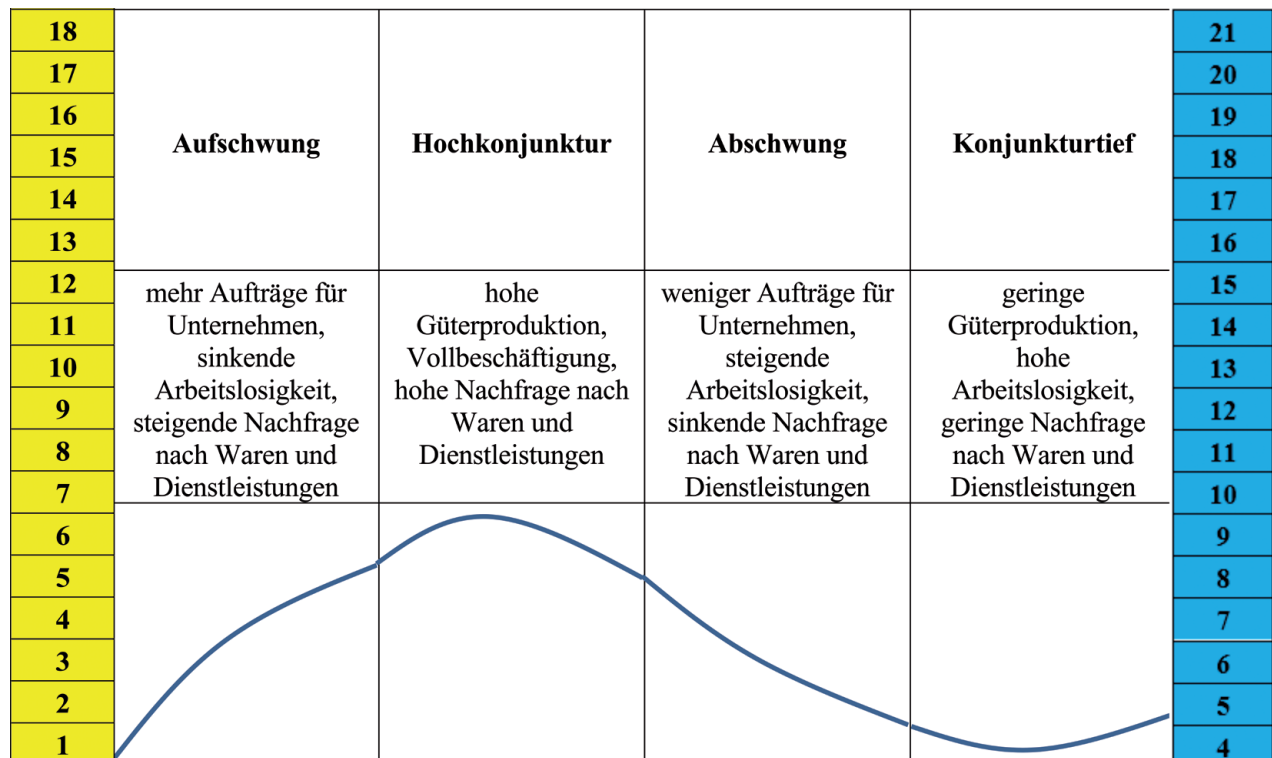


Abb. 30: Lösung Episode 3

### Episode 4

- die gesuchten Begriffe müssen mit der passenden Alltagssituation und der möglichen Konsequenz verbunden werden
- die Buchstaben a) bis j) zeigen, in welcher Reihenfolge die Begriffe aufgelegt werden müssen
- anschließend ergibt sich folgende mathematische Gleichung:
- $50-25+6 \times 2-9+12:3+7-11+4 \times 2-8+10-5+18:6+14-13-17-3 = 17$
- bei der Statistik ist der Bereich gesucht, in dem am wenigsten Frauen tätig sind (Lösung: Bau)
- die Statistik Austria verwendet in der Tabelle Buchstaben, jener bei Bau ist „F“
- das Kryptogramm kann mit den vorgegebenen Zahlen gelöst werden (A=4, B=5, C=6 etc.)
- der Buchstabe „F“ entspricht im Kryptogramm der neunten Position, daher ist die zweite gesuchte Zahl 9
- die Zahlen aus der Begriffszuordnung und aus dem Statistikrätsel subtrahiert ergeben die letzte Zahl des Codes = 8 (17-9)

|                                                                                                            |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Der Sohn jobbt im Eiscafé und bekommt dafür Geld.<br>+50                                                   | Er kann nur bestimmte Dinge kaufen und muss gut überlegen, wofür er ihr Geld ausgibt.<br>x2                              | Wechselkurs (i)                                                                                                                                                            |
| Deflation (f)                                                                                              | Der Sohn bekommt Taschengeld, Jobgeld und Kindergeld zusammen – das ist alles, was er monatlich zur Verfügung hat.<br>+6 | Er kann sich mehr Freizeitaktivitäten leisten, ist aber zeitlich stärker gebunden und hat weniger Zeit für Freunde und Schule.<br>-25                                      |
| Einkommen (b)                                                                                              | Inflation (d)                                                                                                            | Ohne diese hätte die Familie weniger Geld zur Verfügung, was den Familienalltag einschränken würde.<br>+12                                                                 |
| Warenkorb (g)                                                                                              | Der Döner an der Ecke kostet plötzlich 6 € statt 5 €.<br>:3                                                              | Der Sohn bestellt online ein T-Shirt aus den USA. Der Preis ist in Dollar angegeben. Bevor er zahlt, schaut er nach, wie viele Euro er aktuell dafür ausgeben muss.<br>+14 |
| Die Eltern erhalten Kindergeld vom Staat.<br>9                                                             | Die Familie muss Geld wechseln, sonst kann sie im Bar nichts kaufen.<br>:6                                               | Währung (h)                                                                                                                                                                |
| Er kann sich weniger leisten, obwohl er gleich viel Geld hat.<br>+4                                        | Der Vater merkt: mit 20 € kann er plötzlich weniger kaufen als im letzten Jahr.<br>-11                                   | Die Familie kann sich dies weniger oft leisten.<br>+7                                                                                                                      |
| Im Schlussverkauf fallen plötzlich viele Preise deutlich.<br>x2                                            | Lohn (a)                                                                                                                 | Die Familie fährt nach London – dort wird in Pfund bezahlt.<br>+18                                                                                                         |
| Kaufkraft (e)                                                                                              | Lennart will sich ein neues Handy kaufen und denkt an einen Bankkredit.<br>-17                                           | Die Familie weiß dadurch, ob ihr Alltag teurer oder billiger wird.<br>-5                                                                                                   |
| Die Familie kauft mehr, aber Firmen verdienen weniger. Dadurch könnten Arbeitsplätze gefährdet sein.<br>-8 | Wenn der Euro schwach ist, muss er mehr bezahlen.<br>-13                                                                 | Bei hohen Zinsen muss er viel mehr zurückzahlen.<br>-3                                                                                                                     |
| Transferleistungen (c)                                                                                     | Zinsen (j)                                                                                                               | Fachleute vergleichen regelmäßig die Preise von ganz vielen typischen Dingen wie Brot, Milch, Fahrkarten oder Kleidung.<br>+10                                             |

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A  | B  | C  | D  | E  | F  | G  | H  | I  | J  | K  | L  | M  |
| 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| N  | O  | P  | Q  | R  | S  | T  | U  | V  | W  | X  | Y  | Z  |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

Abb. 31: Lösung Episode 4