

Zeitschriftenartikel:

Begutachtet

Begutachtung:

Prof. Dr. Ulrike Verch 

HAW Hamburg 

Erhalten: 11. März 2026

Akzeptiert: 18. April 2026

Publiziert: 08. Juli 2026

Lizenz:

© Yvonne Voigt, Giulia Stella

Dieses Werk steht unter der Lizenz Creative Commons-Namensnennung 4.0 (CC-BY 4.0) International



Empfohlene Zitierung:

Stella, Giulia und Voigt, Yvonne (2026): Zwischen Rätselspaß und Recherche-kompetenz: „BiblioBreak“, das Escape-Game der SuUB Bremen, in: API Magazin, 2026, Jg.7, Nr.2, DOI:10.15460/apimagazin.2026.7.2.303.

Zwischen Rätselspaß und Recherchekompetenz

„BiblioBreak“, das Escape Game der SuUB Bremen

Yvonne Voigt^{1*} 

Giulia Stella^{1*} 

¹Informations- und Auskunftsdienste | Staats- und Universitätsbibliothek Bremen, Deutschland 

*Korrespondenz: redaktion-api@haw-hamburg.de

Zusammenfassung

Das Escape Game „BiblioBreak“ ist eine innovative Schulungsmethode, die von der Staats- und Universitätsbibliothek Bremen (SuUB) entwickelt wurde, um Informationskompetenz spielerisch und nachhaltig zu vermitteln. Das Spiel bildet die Inhalte einer allgemeinen Einführung in die Bibliotheksnutzung ab und stärkt den Umgang mit grundlegenden Bibliotheksservices, die räumliche Orientierung und erste Schritte in der Recherche im Bibliothekskatalog. Durch die Kombination von analogen und digitalen Elementen sowie die flexible Anpassbarkeit an verschiedene Zielgruppen, ist das Konzept ein beispielhaftes, zukunftsorientiertes Bildungsangebot von wissenschaftlichen Bibliotheken.

Schlachworte: Escape Game, Bibliothekseinführung, Informationskompetenz, Schulungskonzept, Schulungsmethode, Wissenschaftliche Bibliothek

Abstract

The escape game ‘BiblioBreak’ is an innovative training method developed by the Bremen State and University Library (SuUB) to teach information literacy in a playful and sustainable way. The game covers the contents of a general introduction to library use and strengthens participants’ skills in using basic library services, navigating the library space and taking their first steps in researching the library catalogue. Through the combination of analogue and digital elements and its flexible adaptability to different audiences, the concept is an exemplary, future-oriented educational tool for academic libraries.

Keywords: Escape Game, Library Orientation, Information Literacy, Academic Library, Training Concept

1 Einleitung

Die Vermittlung von Informationskompetenz stellt eine zentrale Aufgabe wissenschaftlicher Bibliotheken dar. Insbesondere bei jungen Zielgruppen ist es von entscheidender Bedeutung zeitgemäße, motivierende und nachhaltige Lernangebote zu entwickeln (Rodewald 2024: 155). Vor diesem Hintergrund entstand 2020 an der Staats- und Universitätsbibliothek Bremen (SuUB) die Idee, ein Escape-Game-Format in die Informationskompetenzvermittlung einzubinden. Ein Escape Game ist eine Form des Abenteuerspiels, das sowohl online, aber auch in der Realität gespielt werden kann. Hauptmerkmale von Escape Games sind eine, in sich abgeschlossene, Story und das Lösen verschiedener Aufgaben und Rätsel, um am Ende zu einem vorher definierten Ziel zu kommen (Kleist und Krummel 2019: 16).

Pandemiebedingt erfolgte die Umsetzung erst im Jahr 2023. Das Escape Game „BiblioBreak“ richtet sich in erster Linie an Schüler*innen der Sekundarstufe II sowie Erstsemesterstudierende und vermittelt sowohl Grundlagen der Bibliotheksnutzung als auch den sicheren Umgang mit Ressourcen wie Print- und E-Medien.

Aufgrund langjähriger Erfahrungswerte in der Durchführung von Schulungen, zeigte sich uns ein verändertes Medien- und Lernverhalten dieser Zielgruppen. Wir als SuUB reagierten darauf, indem bestehende Konzepte überarbeitet und durch neue didaktische Elemente ergänzt wurden. Dabei lag der Schwerpunkt auf interaktiven Methoden, die analoge und digitale Inhalte miteinander verbinden.

Die Erstellung neuer Schulungsformate erfordert jedoch eine sorgfältige Planung und eine solide Grundlage. Eine gründliche Zielgruppenanalyse und klar formulierte Lernziele sind erste Schritte für ein erfolgreiches Konzept.

2 Ideenentwicklung

2020 entstand die Idee, einen leerstehenden Raum der SuUB als Escape Room zur Vermittlung von Informationskompetenz zu nutzen. Geplant war ein analoges Format, das Bibliotheksinhalte spielerisch vermittelt. Diese Planungen mussten jedoch pandemiebedingt bis 2022 pausieren.

Im Oktober 2022 bildeten wir ein Projektteam zur Entwicklung eines eigenen mobilen Escape Games. Das erste entwickelte Szenario (eine Hausarbeit finden und ins Postfach des Lehrenden bringen) erwies sich im Test als zu textlastig und komplex: eine geringe Motivation durch zu unklare Aufgabenstellung, uneinheitliche Rätsel, ein schwacher roter Faden sowie begrenzter Lern- und Spielwert.

Im Januar 2024 begann die Entwicklung des aktuell verwendeten Spielkonzeptes „BiblioBreak“, mit einer neuen, alltagstauglichen Story und überarbeiteten Rätseln. Die Handlung dreht sich um eine vergessene Abgabe einer Gruppenhausarbeit, die zunächst aus einer verschlossenen Box geholt und anschließend in das Postfach eines Dozierenden gelegt werden muss. Das Konzept wurde flexibel, nachhaltig und für bis zu 30 Teilnehmende spielbar geplant.

Nach sechs Monaten Entwicklungszeit und zwei internen Tests wurde das Spiel auf der BiblioCon 2024 erfolgreich mit 30 Fachkolleg*innen durchgeführt.

3 Konzeptentwicklung

Bevor ein Escape Game als Schulungsformat eingesetzt werden kann, braucht es eine fundierte Konzeptentwicklung mit Zielgruppenanalyse, klare Lernziele, Berücksichtigung institutioneller Rahmenbedingungen sowie eine Test- und Über-

arbeitsphase. In der SuUB konnten wir vorhandene Schulungskonzepte für definierte Zielgruppen als Grundlage verwenden. Diese wurden bewusst angepasst, damit sich das neue Format sinnvoll in das Schulungsportfolio einfügt.

Für die Konzeptarbeit erwiesen sich Leitfragen zur Zielgruppenbestimmung und Lernzielentwicklung als zentral. Die Zielgruppenanalyse orientierte sich an den typischen Einführungsveranstaltungen der SuUB und benennt Schüler*innen ab Sekundarstufe II und Erstsemesterstudierende, meist ohne Bibliothekserfahrungen, als Zielgruppe. Entsprechend lag der Fokus auf einer niedrigschwelligen Grundlagenvermittlung, wobei Fachbegriffe möglichst vermieden oder erklärt werden.

Die Lernzielentwicklung folgte dem SMART-Prinzip¹ (spezifisch, messbar, attraktiv, realistisch, terminiert) und bildet die Grundlage, um Wirkung und Erfolg der Schulung prüfen zu können. Für „BiblioBreak“ haben wir als Lernzielkontrolle ein digitales Quiz gewählt.

Die allgemeinen Lernziele dieser Schulungsmethode lauten: „Die Teilnehmenden können im Bibliothekskatalog recherchieren, sich in das Bibliothekskonto einloggen, Signaturen verstehen und Medien selbstständig am Regal finden,„. Um verschiedene Lerntypen anzusprechen, kombinieren wir in „BiblioBreak“ analoge Text- und Bildmaterialien mit digitalen Elementen.

Für die praktische Umsetzung ist die Auseinandersetzung mit Möglichkeiten und Grenzen der Institution entscheidend. Dabei gilt es insbesondere die internen Ressourcen, wie Personal und Zeit sowie vorhandenes Material, eventuelle Anschaffungen und Budget zu berücksichtigen. Basierend auf unserer Erfahrung sollte ein solches Projekt von mindestens zwei Personen getragen werden. Ein regelmäßiger Austausch und feste Projektslots helfen, Fortschritte zu sichern.

Bei der Materialplanung zeigte sich uns, dass vieles bereits bei uns in der Institution vorhanden war. Wir fokussierten uns auf Papiermaterial und haben dafür eine Designsoftware (Canva Pro) und einen Farbdrucker verwendet. Um dieses Papiermaterial nachhaltig mehrfach verwenden zu können, wurden alle Spielelemente laminiert. Für die Spielmechanik wurden unter anderem Vorhängeschlösser und Zahlenschlösser genutzt. Requisiten wie Boxen oder Koffer lassen sich oft aus Beständen der Institution oder privat ergänzen.

Für die Rätsel haben wir unter anderem frei verfügbare Online-Tools, wie Codegeneratoren, genutzt. Beispiele dazu sind in einem öffentlich einsehbaren Padlet – einer digitalen Pinnwand eines US-amerikanischen Online-Dienstansbieters – dokumentiert. Der Link dazu befindet sich am Ende dieses Artikels.

Die Entwicklung von „BiblioBreak“ verlief nicht geradlinig und genau das war unser größter Gewinn. Der erste Prototyp startete mit viel Motivation des Projektteams, einer leseintensiven Story und vielen Rätseln, scheiterte jedoch im Testlauf am fehlenden roten Faden. Die Story und die Aufgaben passten nicht zusammen, die Übergänge waren brüchig und der Spielfluss stockte dadurch. Dieses Scheitern führte zu einem kompletten Neustart, aus dem das aktuelle „BiblioBreak“ als stimmiges und heute erfolgreich einsetzbares Schulungskonzept hervorging.

Die für uns wichtigen Erkenntnisse aus der Entwicklung einer neuen Schulungsmethode bestehen darin, dass es immer Raum für das Unerwartete geben sollte und Rätsel so gestalten werden müssen, dass keine falschen Lösungswege entstehen. Bei „BiblioBreak“ lag unser Fokus auf der konsequenten Verknüpfung von Story und

1 Bundesministerium des Innern (o. J.): „SMART-Regel / SMART-Methode,„, [online] https://www.orghandbuch.de/Webs/OHB/DE/OrganisationshandbuchNEU/4_MethodenUndTechniken/Methoden_A_bis_Z/SMART_Regel_Methode/SMART_Regel_Methode_node.html [Abrufdatum: 20.03.2026].

Rätseln nach dem Prinzip „Qualität vor Quantität“. Zusammengefasst ist „BiblioBreak“ nicht nur ein neues Schulungsformat, sondern ein Lernprozess. Wer Scheitern als Chance sieht, ermöglicht kreativere Lösungen, bessere Zusammenarbeit und nachhaltigere Konzepte.

4 Spielstruktur

Das Escape Game „BiblioBreak“ ist für bis zu 30 Teilnehmende ausgelegt. Wir haben das Spielkonzept so flexibel entwickelt, dass eine Anpassung auf weniger Teilnehmende jederzeit möglich ist. Diese werden in maximal sechs Teams eingeteilt, wobei jedes Team aus mindestens drei Personen bestehen muss.

Die eigentliche Spielphase dauert etwa 60 bis 90 Minuten. Für Vor- und Nachbereitungszeit sind ca. 30 Minuten eingeplant, so dass sich insgesamt rund 120 Minuten Schulungsdauer ergeben.

Inhaltlich greift „BiblioBreak“ die Kernthemen einer klassischen Einführungsveranstaltung in der SuUB Bremen für die oben genannten Zielgruppen auf. Den Teilnehmenden werden grundlegende Bibliothekservices, erste Schritte in der Recherche sowie Orientierung in den Räumlichkeiten vermittelt. Fachliche Vertiefungen oder komplexe Recherchestrategien sind bei dieser Schulungsmethode nicht vorgesehen.

Die Teams bearbeiten inhaltlich gleiche Rätsel, jedoch mit unterschiedlichen Lösungen. Jedes Team arbeitet auf ein eigenes Zwischenziel hin und erst die Kombination aller Teilergebnisse ermöglicht am Ende die Lösung der finalen Aufgabe.

Das Escape Game ist so gestaltet, dass alle Teams jederzeit erfolgreich weiterkommen. Die Rätsel sind eindeutig und logisch in sich geschlossen. Es gibt jeweils nur einen klaren Lösungsweg, wodurch Irrwege und Frustration minimiert werden. Auch die digitale Komponente ist möglichst stabil und fehlertolerant eingebunden.

Im Finale wird das im Spiel aufgebaute Wissen zusätzlich durch ein digitales Quiz überprüft und gefestigt. Nur bei richtigen Antworten erhalten die Teams die entscheidende Lösung für die letzte Aufgabe. Zum Abschluss führen alle Teams ihre Lösungen zusammen und öffnen gemeinsam die Schlösser eines Koffers. Im Koffer befinden sich als Belohnung Goodies in Form von Süßwaren oder Merch der Bibliotheken, wie z.B. Postkarten oder Bleistifte. Das gemeinsame Öffnen des Koffers ist das sichtbare Ergebnis einer Zusammenarbeit und betont den Abschluss des kooperativen Spielprinzips.

4.1 Exemplarisches Spielszenario

Eine Gruppe mit 20 Teilnehmenden bucht eine Bibliothekseinführung und spielt „BiblioBreak“. Sie werden in vier Teams à fünf Personen eingeteilt und setzen sich an vorbereiteten Gruppentische. Dort finden sie Briefumschläge mit Rätseln, eine verschlossene Box, Schreibutensilien sowie ein mobiles Endgerät für die Recherche im Bibliothekskatalog der SuUB Bremen.

Die Rätsel führen die Teilnehmenden spielerisch durch ein fiktives Alltagsszenario eines typischen Studierenden. Sie müssen sich in einem Bibliothekskonto einloggen, im Katalog recherchieren sowie Lückentexte und andere Rätsel lösen, um Services der Bibliothek kennen zu lernen.

Die Lösung aller Rätsel ergibt die Signatur eines Buches aus dem Bestand der SuUB, welches sie am Standort suchen und aus dem Regal entnehmen müssen.

Das Buch ist ein, speziell für das Spiel erstellter Dummie, in dem sich ein Schlüssel befindet, mit dem die Spielenden die verschlossene Box öffnen können. In der Box befinden sich die Zugangsdaten für ein digitales Quiz mit dessen Lösung die Schlösser eines Koffers geöffnet werden können. In der folgenden Abbildung sind einige verwendete Rätseltypen von „BiblioBreak“ zu sehen.

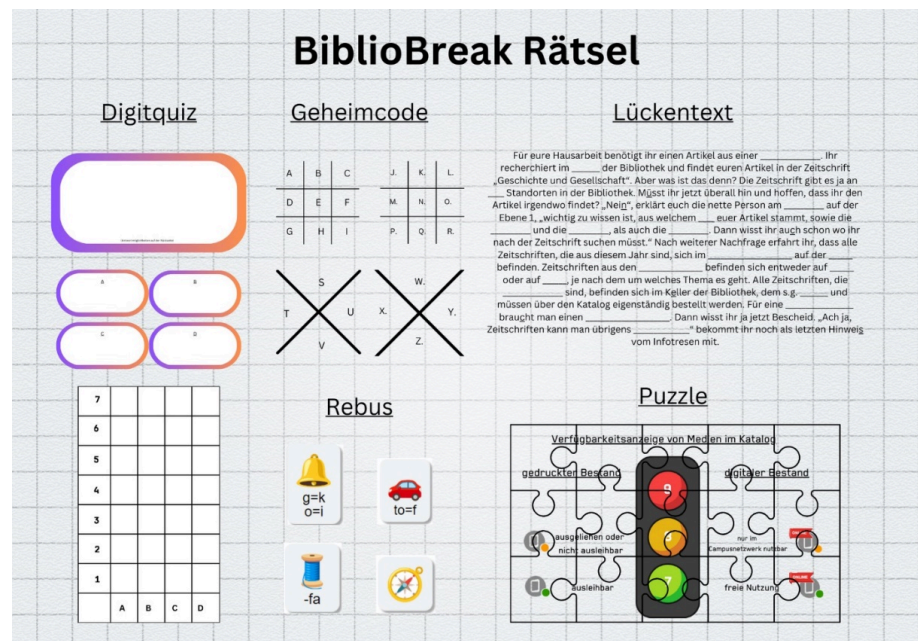


Abbildung 1: Rätsel „BiblioBreak“, (Eigene Darstellung 2024)

4.2 Anwendung im Arbeitsalltag

Seit der erfolgreichen Entwicklung und Integration im Schulungsalltag der SuUB, hat sich „BiblioBreak“, als vielseitiges Format etabliert. Neben Einführungsveranstaltungen für Schüler*innen der Sekundarstufe II und Erstsemesterstudierende, nutzen wir das Konzept zunehmend auch in weiteren Zusammenhängen.

Gerade in kollegialen Austauschformaten, bei Veranstaltungen, Workshops und Aktionstagen zeigt sich die große Flexibilität des Konzeptes. „BiblioBreak“ lässt sich dank einer modularen Struktur sowohl organisatorisch als auch inhaltlich leicht auf andere Anforderungen anpassen. Materialien und Rätselstrukturen können mit wenig Aufwand für andere Zielgruppen und neue Themenschwerpunkte weiterentwickelt werden.

Nach dem Prinzip der Open Educational Resources² stellen wir unsere Materialien und Ideen für alle Interessierten unter der Lizenz CC-BY-NC-SA³ zur Nachnutzung zur Verfügung.

Durch die Präsentation der Schulungsmethode „BiblioBreak“ auf zahlreichen Fachkonferenzen, entstanden viele Kontakte zu Kolleg*innen unterschiedlicher bibliothekarischer Institutionen, die Interesse an einer Umsetzung oder einem Austausch haben. Durch diese Interaktionen stellte sich heraus, dass es an einer Plattform zum Netzwerken und für einen Wissenstransfer rund um das Thema

² Deutsche UNESCO-Kommission (o. J.): „Open Educational Resources“, [online] <https://www.unesco.de/themen/bildung/bildungsqualitaet/weltbildungssempfehlung/global-citizenship-education/friedens-und-menschen/open-educational-resources/> [Abrufdatum: 20.03.2026].

³ CC Germany (o. J.): „Was Ist CC?“, [online] <https://de.creativecommons.net/was-ist-cc/> [Abrufdatum: 20.03.2026].

„Escape Games in Bibliotheken,, mangelt. Dies nahmen wir zum Anlass, eine Netzwerkgründung zu diesem Thema bei der BiblioCon 2026 in Berlin einzureichen. Alle Interessierten, die diesem Netzwerk beitreten möchten, haben die Möglichkeit uns zu kontaktieren.

5 Fazit

Mit dem Escape Game „BiblioBreak“ haben wir ein innovatives und zugleich alltags-taugliches Schulungsformat geschaffen, das Informationskompetenz spielerisch und nachhaltig vermittelt.

Im Rahmen des Bildungsauftrags ist es sinnvoll, Bibliotheken für unterschiedliche Zielgruppen zugänglicher und attraktiver zu machen. Interaktive und spannende Methoden sorgen dafür, dass Informationskompetenzvermittlung weniger wie klassischer Unterricht wirkt, sondern als spielerisches Lernen erlebt wird. Das kann Hemmschwellen abbauen und die Bibliothek als Ort zeigen, der neugierig macht und auch Spaß bieten darf.

„BiblioBreak“ verbindet zentrale Inhalte der Bibliothekseinführung mit motivierenden Spielmechaniken und unterstützt damit aktives Lernen, Zusammenarbeit und einen niedrighschwelligen Einstieg in die Bibliotheksnutzung. Die sorgfältige Ausarbeitung, die Kombination aus digitalen und analogen Elementen sowie die flexible Anpassbarkeit an verschiedene Zielgruppen machen das Konzept zu einem beispielhaften, zukunftsorientierten Bildungsangebot von wissenschaftlichen Bibliotheken. Gleichzeitig wird deutlich, dass Umwege und Fehlversuche wichtige Entwicklungsschritte sein können. Der erfolgreiche Einsatz bei Veranstaltungen und im Schulungsalltag zeigt uns, dass Lernen mit Struktur und Freude funktioniert und Bibliotheken lebendige Orte der Wissensvermittlung sind.

Zugang zum Escape Game:

Hier befindet sich der Link zu unserem Padlet, auf dem alle entwickelten Materialien sowie Hinweise zu den genutzten digitalen und analogen Tools zu finden sind:

https://padlet.com/SuUB_Bremen/bibliobreak-ein-escape-game-der-suub-bremen-62qq4hamcuqyz4ss

Literatur

Kleist, Mike; Krummel, Christoph (2019): *Escape Room Trainer: Rätsel schneller verstehen und lösen. Mit Gehirnjogging und Lösungswegen zum Escape Game Profi werden*, Stuttgart: frechverlag GmbH, 1. Auflage, [Zugriff über De Gruyter Brill am 20.03.2026].

Rodewald, Vera Marie (2024): Medienbildung Und Medienpädagogik, in: Ute Engelkenmeier, Kerstin Keller-Loibl, Bernd Schmid-Ruhe, u. a. (Hrsg.), *Handbuch Bibliothekspädagogik*, Berlin: De Gruyter, S. 151–159, DOI: [10.1515/9783111032030](https://doi.org/10.1515/9783111032030).