



# Escape Games in der Lehre als Ansatz zur Teamentwicklung

Gesprächsforum Digitales Lehren | Ready to Play? Mit Escape Games gemeinsam zum (Lern)Ziel

Immanuel Lutzeyer, M.Sc. | Lehrstuhl Arbeit, Personal und Führung | Institut für Arbeitswissenschaft  
30.10.2024

# Warum Escape Games in der Lehre nutzen?



Förderung des Teamzusammenhalts



Aktives Lernen und Anwenden von Wissen



Entwicklung individueller Kompetenzen  
(z.B. Problemlösefähigkeiten, Stressmanagement)



Entwicklung von Teamkompetenzen  
(z.B. soziale Kompetenzen, emotionale Intelligenz)



Steigerung der Motivation und Lernbereitschaft



Förderung der Interdisziplinarität  
und mehr

# Entwicklung unserer Escape Rooms



Praktische  
Expertise

Konzeption

Wissenschaftliche  
Fundierung



Iterative Testung und Weiterentwicklung

Anwendung

Im Studium

In der Forschung

Für Unternehmen

- Aktuell Einbindung in fünf Modulen aus den Bereichen HRM, Entrepreneurship und Responsible AI
- Primäre Ziele: Kompetenzentwicklung & Selbsterfahrung im geschützten Rahmen

- Wissenschaftliche Untersuchungen von Gründungsvorhaben (im Team) und Rollenentwicklung im Kontext von KI
- Entwicklung und Messung erfolgskritischer Kompetenzen/Faktoren/Veränderungen durch begleitende Prä-/Postmessungen

- Teamprozesse erleben und unter wissenschaftlicher Begleitung reflektieren
- Nutzung als Seminar- & Workshopfläche für Trainings- und Entwicklungsprozesse
- Einbindung in Assessment Center

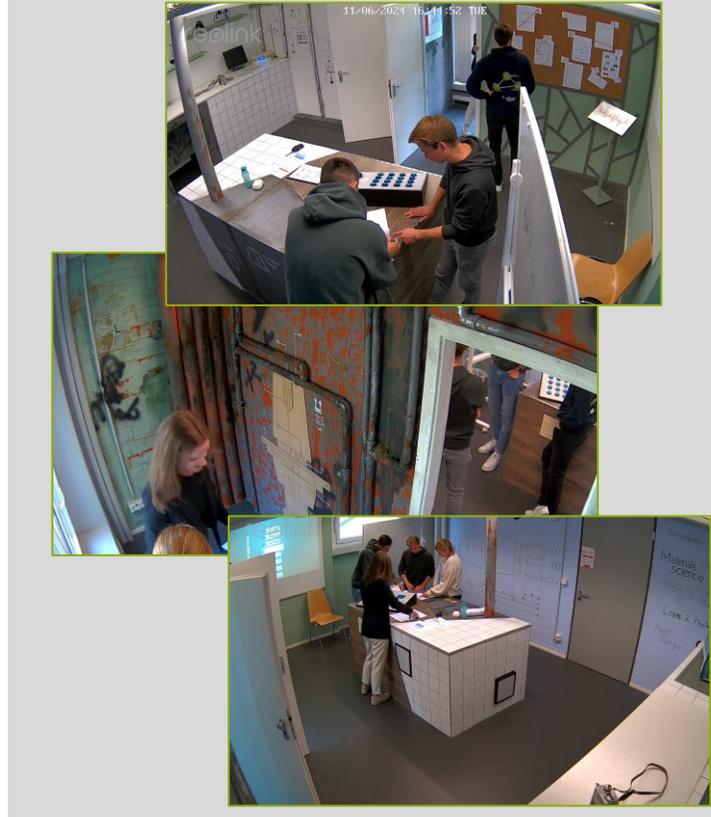


# Unsere Infrastruktur - Think Space, Collaboration Space & KI-Labor

## #1 THINK SPACE



## #2 COLLABORATION SPACE



## #3 KI-LABOR



# Best Practice Beispiel - Das „Group Dynamics“ Modul

## Hintergrund des Group Dynamic Moduls

- **Kontext:** Mastermodul im Studiengang “Management & Economics”; 5 CP; ca. 30 Studierende aufgeteilt in 5 Gruppen; Englischsprachig
- **Lernziele:**
  - Studierende **kennen** erfolgskritischer Faktoren und Prozesse von Teams in einem organisationalen Umfeld (z.B. Wissen über Gruppendynamiken, Teamentwicklung, Teamführung)
  - Studierende **können** Herausforderungen und Hindernisse realer Arbeitsteams identifizieren (z.B. interne Konflikte, unterschiedliche Problemlösestrategien)
  - Studierende **haben** die eigenen Teamkompetenzen entwickelt durch das Erleben und die Reflexion ihres individuellen und Gruppen-bezogenen Verhaltens
  - Studierende **sind in der Lage** ihr Wissen in der realen Arbeitswelt anzuwenden, z.B. in der Entwicklung von Teaminterventionen und Teamcoachings



1. Escape Games sind mehr als eine Freizeitbeschäftigung und stellen ein **nützliches, innovatives didaktisches Werkzeug** dar
  2. Escape Games fördern neben der Motivation die **Entwicklung von individuellen und teambezogenen Kompetenzen**
3. In Escape Games findet **aktives Lernen** statt und Wissen wird direkt angewendet (→ Lerntransfer)
  4. Escape Games sind flexible in ihrer Ausgestaltung und lassen sich **in nahezu jedem Anwendungskontext integrieren**
5. Die Einbindung und Entwicklung von Escape Games in der Lehre bedarf sorgfältiger Abwägung und der **Formulierung eines klaren Zielverständnisses** (Was will ich damit erreichen?)

## Take-Aways

Was könnt ihr mitnehmen?

# Kontakt Daten

Ruhr-Universität Bochum  
Institut für Arbeitswissenschaft  
Lehrstuhl Arbeit, Personal und Führung  
44780 Bochum  
Gebäude: O-Werk, EG 29.1  
[www.apf.rub.de](http://www.apf.rub.de)



**Immanuel Lutzeyer, M.Sc.**  
[Immanuel.Lutzeyer@rub.de](mailto:Immanuel.Lutzeyer@rub.de)  
[LinkedIn-Profil](#)

Fragen?

**INSTITUT FÜR ARBEITSWISSENSCHAFT**  
Lehrstuhl Arbeit, Personal und Führung