

<b>Förderungsempfänger</b> Initiative Jugend- und Kulturzentrum Stockumer Schule e.V. Schafstege 41 46562 Voerde	<b>Datum:</b> 15.12.2023  <b>Ansprechpartner/in:</b> Peter Laumen  <b>Tel.-Durchwahl:</b> 02855 / 6302
<b>Stadt Voerde (Niederrhein)</b> <b>Der Bürgermeister</b> <b>- Amt für Schulen, Soziales u.</b> <b>Jugend -</b> <b>Rathausplatz 20</b>  <b>46562 Voerde</b>	<b>Kontakt:</b> Frau Weiß  Tel: 02855 / 80 - 342 Fax: 02855 / 9690 - 342

### Projektantrag

<b>Titel des Projektes:</b>	Escape Room		
<b>Zielsetzung:</b>	Planung und Einrichtung eines Escape Rooms, Förderung der persönlichen Entwicklung und Kreativität, Heranführung an Planungsprozesse. Ausbau und Förderung von Problemlösungsfähigkeiten und Stressresistenz.		
<b>Zielgruppe (Alter, Geschlecht):</b>	10 – 16 Jahre		
<b>Kooperationsprojekt mit:</b>			
<b>Ort und Zeitraum der Durchführung des Projektes:</b>	Herbstferien		
<b>Voraussichtliche Teilnehmerzahl:</b>	Ca. 8		
<b>Kosten- und Finanzierungsplan:</b>			
<b>Ausgaben</b>	<b>Einnahmen</b>		
Material	400,- €		
<b>Gesamtausgaben:</b>	<b>400,- €</b>	<b>Gesamteinnahmen:</b>	
<b>Beantragte Fördersumme</b>	<b>400,- €</b>		

## Inhaltsbeschreibung

Die Jugendlichen erstellen ein Konzept für einen Escape Room. Ein Escape Room ist ein realitätsnahes Spiel, bei dem die Teilnehmer gemeinsam Rätsel lösen, um aus einem geschlossenen Raum oder einer Reihe von Räumen zu entkommen. Dabei ist die Zeit begrenzt, und die Spieler müssen innerhalb dieser Frist alle Aufgaben meistern, um das Spiel zu gewinnen.

Die Thematische Auslegung so wie dekorative Gestaltung des Raumes sollen in einer Planungsphase festgelegt werden, verschiedene Rätsel-Typen und konkrete Rätsel-Ideen werden hier gesammelt und deren Umsetzung besprochen. Auch eine Spielanleitung und eine Hintergrundgeschichte müssen erstellt werden.

Nach der Planung werden die Jugendlichen den Raum einrichten, hier verwirklichen die Teilnehmenden mit dekorativen mitteln das von Ihnen festgelegte Setting, bauen die verschiedenen Rätselstationen auf und testen diese. Nach Fertigstellung des Escape Rooms soll dieser von allen BesucherInnen der Einrichtung genutzt werden können und über einen längeren Zeitraum bestehen bleiben. Die Teilnehmer sollen möglichst selbständig bei Planung und Konzeptionierung handeln und werden dabei von den Mitarbeitenden der Einrichtung unterstützt.

Voerde, 15.12.2023



---

Peter Laumen