

Escape Rooms erstellen mit Genially

1. Mehr als ein Quiz:

Warum eignet sich Genially für die Erstellung von Escape Rooms?

2. Einstieg in Genially

3. Wichtige Funktionen für Escape Rooms

3.1 Seitenbasierte Räume & Navigation

3.2 Interaktivität

3.3 Animationen

3.4 Zeichnen

3.5. Verstecke & Geheimnisse

3.5.1 Verschieben

3.5.2 Ebenen

4. Schlösser

4.1 Interaktive Fragen

4.2 Widget Lab

4.2.1 Word sorter

4.2.2 Word search

4.2.3 Secret Code

4.3 Passwortschutz für eine Seite in Genially einrichten

5. Integration von Medien und externen Tools

5.1 Links

5.2 Externe Tools einbetten

5.3 Audio

5.4 Video

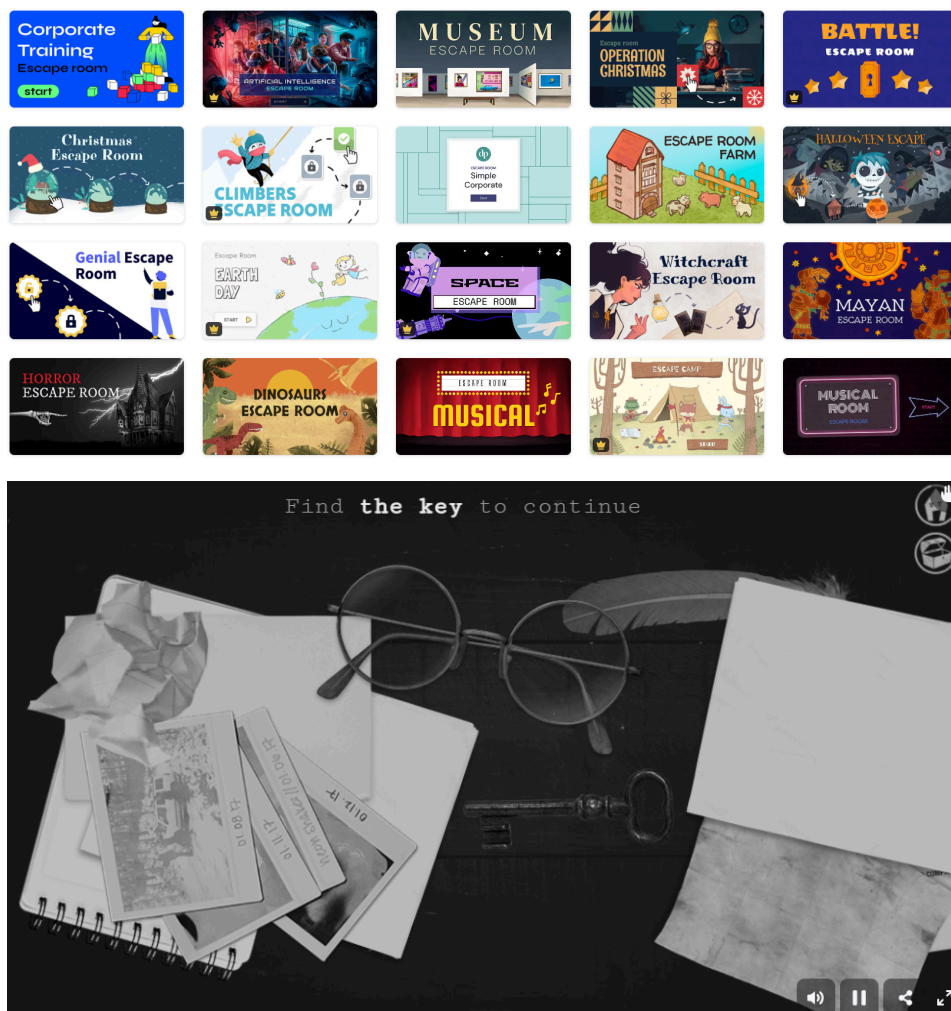
6. Testen und Teilen

7. Quellen

1. Mehr als ein Quiz:

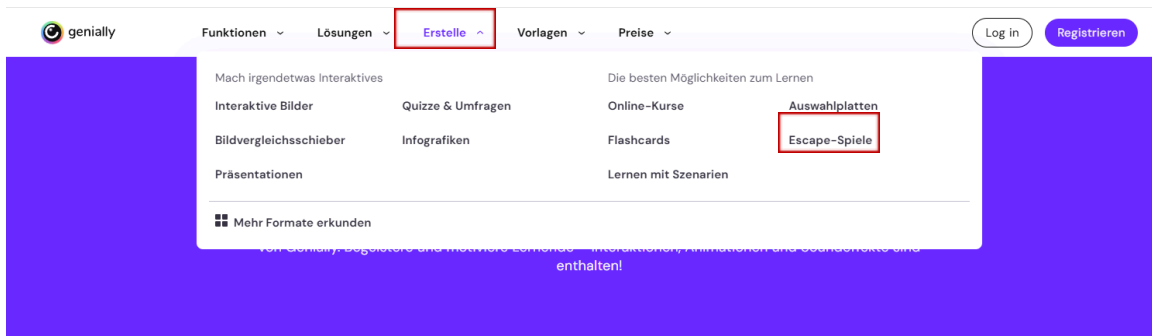
Warum eignet sich Genially für die Erstellung von Escape Rooms?

Mit Genially lassen sich digitale Escape Rooms besonders anschaulich und interaktiv umsetzen. Jede Seite kann dabei als eigener Raum oder Rätselbereich gestaltet werden, sodass die Lernenden Schritt für Schritt durch die Geschichte geführt werden. Durch interaktive Objekte und Hotspots können "Gegenstände" im Raum – wie Türen, Schlüssel oder Dokumente – anklickbar gemacht und so in den Spielverlauf integriert werden. Zusätzlich ist es möglich, Inhalte zunächst unsichtbar zu halten und erst durch bestimmte Aktionen sichtbar werden zu lassen. Diese versteckten Ebenen schaffen Geheimnisse und Überraschungsmomente, die den Entdeckungscharakter eines Escape Rooms verstärken. Um die Spielerfahrung noch abwechslungsreicher zu gestalten, können verschiedene Medien wie Audio und Video eingebunden oder externe Tools wie Padlet oder Learningapps integriert werden. Auf diese Weise entstehen Lernumgebungen, die sowohl motivierend als auch didaktisch vielseitig nutzbar sind.



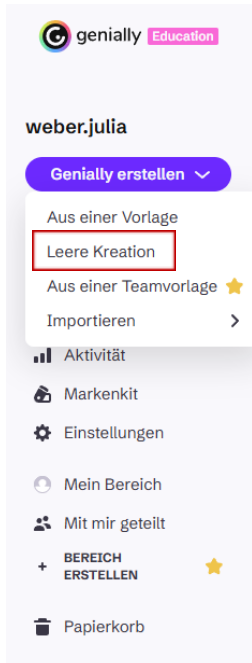
2. Einstieg in Genially

- Öffne www.genially.de
- Erstelle ein kostenloses Konto (oder logge dich ein, falls vorhanden).
- Wähle im Dashboard „Erstellen (Create)“, um ein neues Projekt zu starten.



👉 Tipp: Vorlagen sparen Zeit, weil sie bereits Spielmechaniken enthalten.

- Alternativ kannst du eine leere Präsentation starten und selbst gestalten.



👉 Tipp: Mit der Team-Funktion können mehrere Personen gleichzeitig am Escape Room arbeiten.

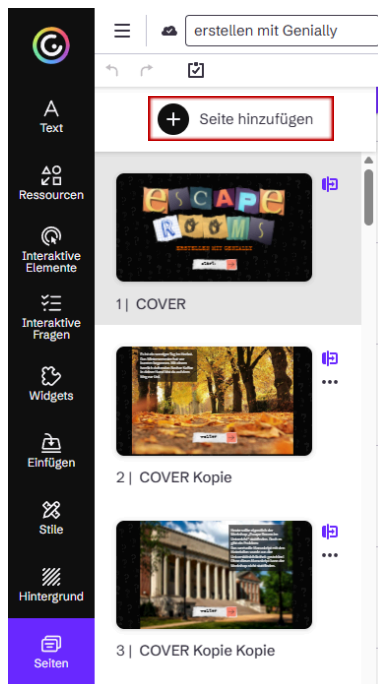
3. Wichtige Funktionen für Escape Rooms

3.1 Seitenbasierte Räume & Navigation

Jede Seite in Genially kann einen Raum, eine Aufgabe oder ein Rätsel darstellen.

So geht's:

- Bei der Ansicht "Seiten" auf "Seite hinzufügen" klicken.



- Die Navigation wird über Buttons oder klickbare Objekte gesteuert.

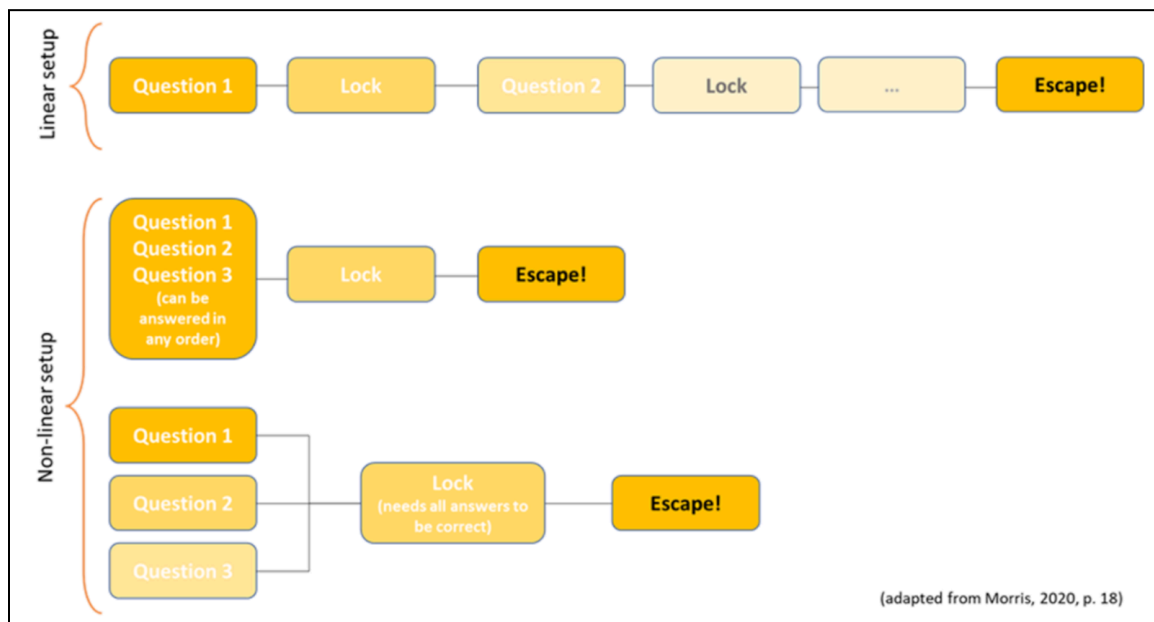
Aufbau: Linear oder nonlinear?

Linearer Escape Room

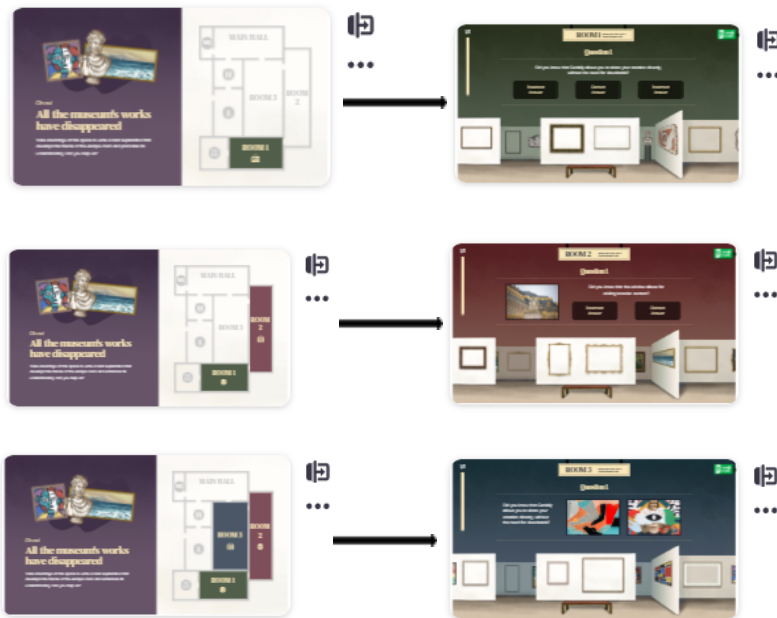
- Die Spieler*innen folgen einer festen Reihenfolge: Raum 1 → Raum 2 → Raum 3 usw.
- Jede gelöste Aufgabe führt automatisch zur nächsten Folie.
- **Folienreihenfolge:** Die Seiten bauen streng aufeinander auf, wie in einer Kette.

Nicht-linearer (nonlinearer) Escape Room

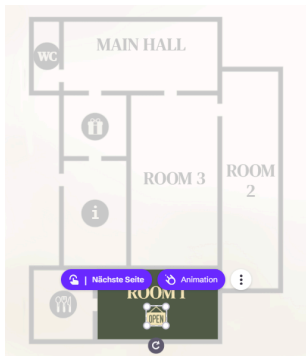
- Die Spieler*innen können selbst wählen, welchen Raum sie als Nächstes betreten.
- Oft gibt es eine zentrale Übersicht, z. B. einen **Raumplan**, von dem aus verschiedene Türen/Wege angeklickt werden können.
- Man kehrt immer wieder zum Plan zurück, bis alle Aufgaben gelöst sind.
- **Folienreihenfolge:** Die Startfolie mit dem Raumplan verweist per Buttons/Hotspots auf verschiedene Unterseiten. Diese sind nicht chronologisch angeordnet, sondern thematisch mit dem Plan verknüpft.



Beispiel: Räume mit interaktivem Raumplan (Museum Escape Room)



„Open“-Button → führt zur nächsten Seite.

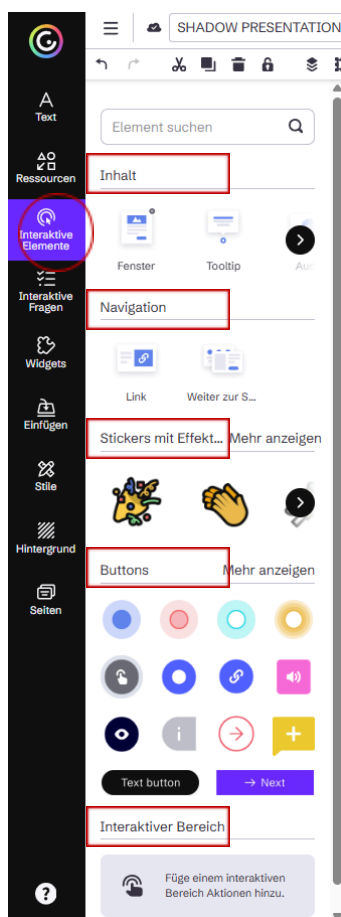


3.2 Interaktivität

Interaktive Elemente in Genially ermöglichen es, Lerninhalte ansprechender zu gestalten, ohne dass dafür Programmierkenntnisse nötig sind. Durch klickbare Bereiche lassen sich Lernaktivitäten strukturieren und visuell aufwerten. In einem Escape Room können solche Elemente genutzt werden, um Hinweise zu verstecken, Lösungen abzufragen oder Übergänge zwischen Aufgaben zu gestalten.

So geht's:

- Interaktives Element einfügen.



Inhalt

Fenster, Tooltips oder Audios, die in die Präsentation eingebettet werden können

Navigation

Links oder klickbare Symbole, die den Wechsel zwischen Seiten ermöglichen

Stickers mit Effekten

Animierte Grafiken mit oder ohne Audio

Buttons


Schaltflächen oder Symbole, die klar erkennbare Handlungen auslösen – etwa „Öffnen“, „Weiter“ oder „Zurück“

Interaktiver Bereich


Unsichtbare oder sichtbare Klickflächen, die ein bestimmtes Ereignis auslösen – z. B. ein Hotspot in einem Bild, über den ein Hinweis erscheint oder eine geheime Tür aufgeht


- Rechts in den Einstellungen Interaktivität auswählen.


Interaktivität




Inhalt


 Fenster öffnen


 Tooltip sehen


 Audio abspielen

 Verschieben und Ablegen new


Navigation


 Weiter zur Seite


 Link öffnen


 Zum Element scrollen

Ansicht

 Effekt auslösen

 Vergrößern

 Anzeigen

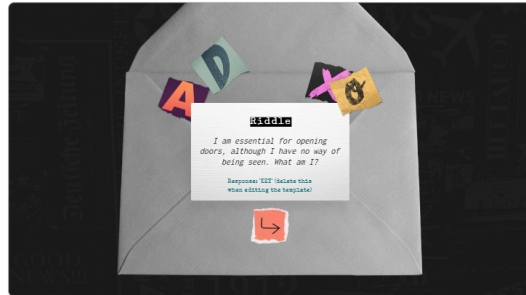
 Ausblenden

[Videoanleitung](#) 

Anwendungsbeispiele für Interaktivität

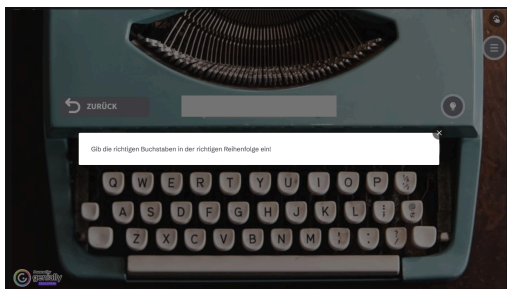
Fenster öffnen

Auf einen Umschlag (interaktiver Bereich) klicken, um diesen (Fenster) zu öffnen.



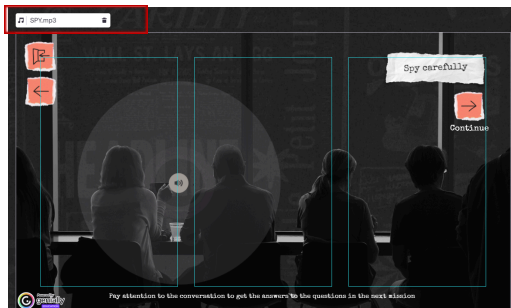
Tooltip sehen

Hinweis als Tooltip



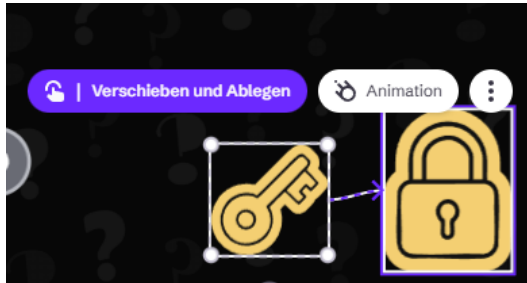
Audio abspielen

Ein Hinweis wird in einem Gespräch (Audio) versteckt, das abgespielt wird, wenn man auf den Button klickt (Audio einfügen: siehe Kapitel 5.3).



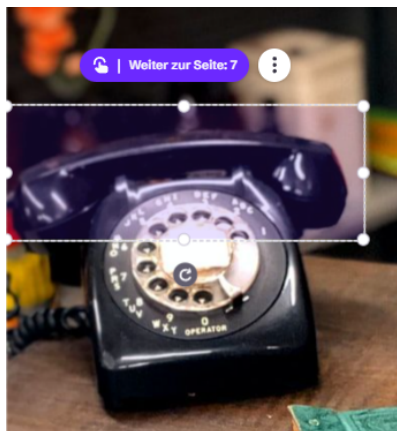
Verschieben und Ablegen

Ein Schlüssel kann per drag and drop in ein Schloss bewegt werden, was wiederum eine Aktion (weiter zur Seite, Fenster öffnen, Audio abspielen etc.) auslöst.



Weiter zur Seite

Auf einen Telefonhörer (interaktiver Bereich) klicken, um „ans Telefon zu gehen“ (auf die nächste Seite zu gelangen).



Link öffnen

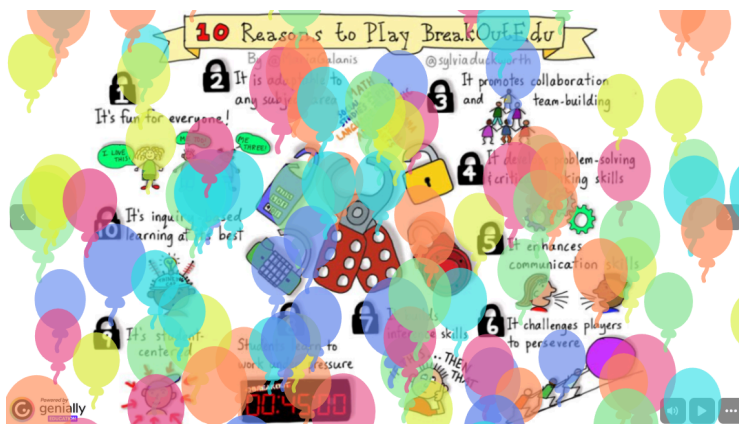
Links können sinnvoll sein, wenn sie funktional in das Rätsel eingebettet sind und einen klaren Zweck erfüllen. Mögliche Gründe sind:

- **Rechercheaufgaben:** Lernende müssen gezielt Informationen auf externen Seiten finden (z. B. Fakten, Definitionen, Daten), um einen Code oder Hinweis zu entschlüsseln.
- **Authentische Materialien:** Ein Link kann zu realistischen Quellen führen (Webseiten, Karten, Dokumente) und so die Aufgabe näher an reale Handlungssituationen bringen.
- **Multimodale Impulse:** Einbindung von Medien, die im Genially selbst nicht abgebildet werden können.
- **Komplexere Rätselstrukturen:** Informationen können bewusst ausgelagert werden, sodass Lernende mehrere Informationsorte verknüpfen müssen.
- **Medien- und Informationskompetenz:** Der Escape Room trainiert nicht nur Fachinhalte, sondern auch das gezielte Suchen, Bewerten und Nutzen digitaler Quellen.

👉 Tipp: Wichtig ist, dass Links sparsam und zielgerichtet eingesetzt werden. Sie sollten die Rätsel unterstützen und nicht zu einer offenen, unstrukturierten Internetrecherche führen, die den Escape-Room-Charakter auflöst.

Effekt auslösen

Bildschirmfüllendes visuelles und auditives Feedback auf eine Aktion.



👉 Tipp: Nutze „Effekt auslösen“ sparsam. Zu viele Effekte lenken vom Lösen der Aufgabe ab. Sinnvoll ist der Einsatz vor allem am Ende, z. B. wenn der Escape Room gelöst ist und ein letzter Effekt den Abschluss sichtbar macht.

Vergrößern

Auf einen Gegenstand im Raum klicken, um diesen aus der Nähe zu untersuchen und auf diese Weise versteckte Hinweise zu erhalten.



Anzeigen

Durch das Einschalten (Klicken) einer Lampe, wird ein Schlüssel im Lampenschein sichtbar (Anzeigen).

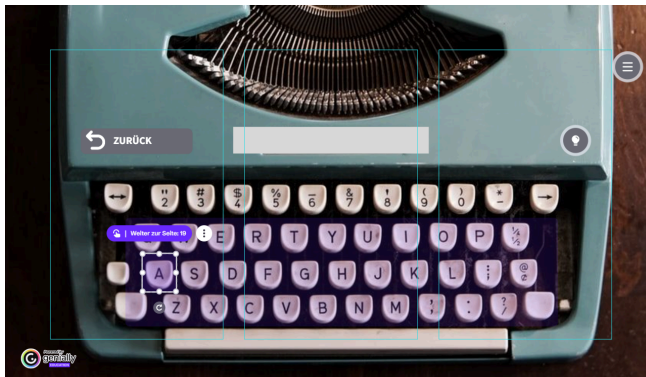


Ausblenden

Durch das Klicken auf eine Tür öffnet sich diese (Ausblenden).



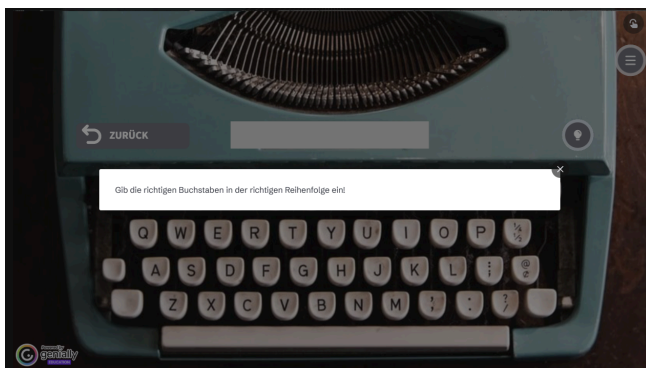
👉 **Expertentipp: Passworteingabe mit Hilfe einer Schreibmaschine**



Der richtige Buchstabe führt zur nächsten Seite, wo wiederum der nächste Buchstabe eingegeben werden muss.



Der übrige Bereich führt zu einer Fehlermeldung (Fenster).



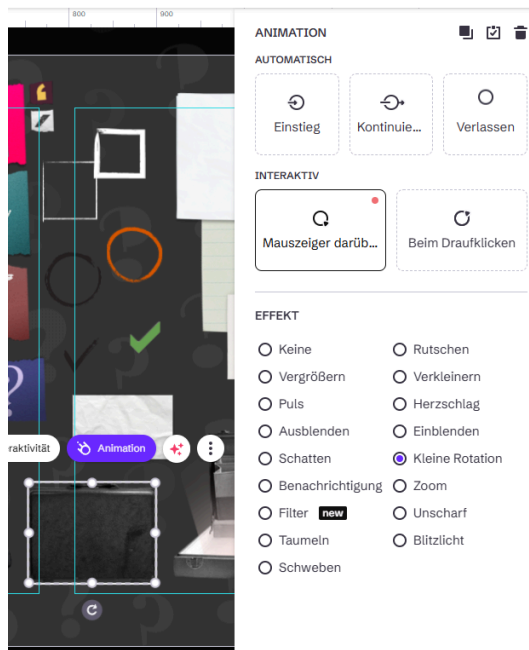
👉 **Tipp: Fortschrittsanzeige und Zurück-Button helfen den Spieler*innen die Orientierung zu behalten.**

3.3 Animationen

Objekte können auf interessante Weise erscheinen, verschwinden oder wackeln
→ ideal für Hinweise

So geht's:

- In der Präsentation auf das Objekt klicken und Animation wählen.
- Im Menü rechts die Effekte auswählen.



Beispiele:

- Ein Schlüssel blinkt.
- Flackerndes Licht im Hintergrund → z. B. für ein Labor, einen Keller oder ein verlassenes Büro.
- Blinken / kurzes „Wackeln“ bei falscher Eingabe → unmittelbares, intuitives Feedback.

[Videoanleitung](#)

👉 Tipp: Animationen kann man mit copy-paste auf weitere Elemente übertragen.

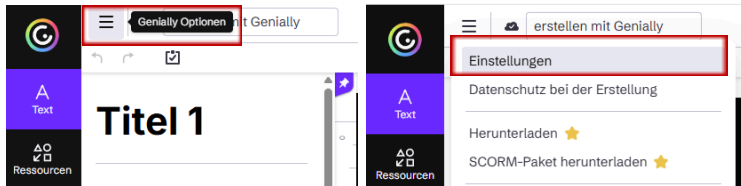
ANIMATION



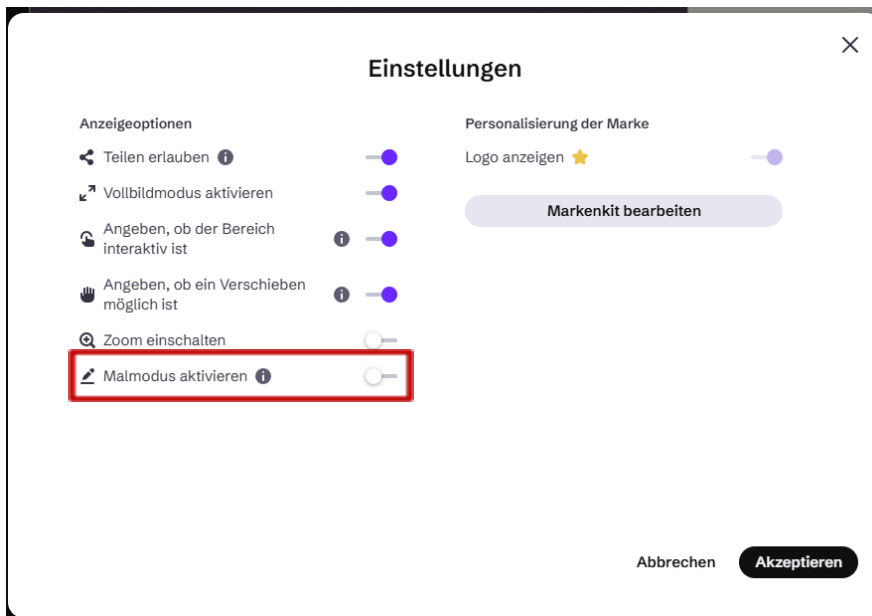
3.4 Zeichnen

So geht's:

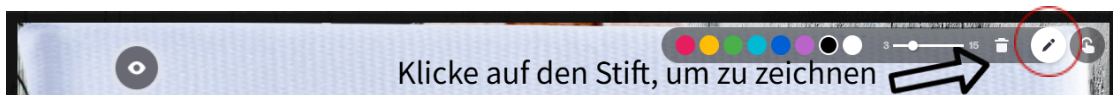
- Wähle im Menü "Genially Optionen" oben links "Einstellungen".



- Aktiviere bei den Anzeigeeoptionen „Malmodus aktivieren“.



- Man kann nun direkt auf dem Genially zeichnen, indem man auf das Stiftsymbol oben rechts auf dem Bildschirm klickt.



Beispiel:



Durch das Verbinden der Buchstaben entsteht ein Buchstabe, der wiederum den Code darstellt.

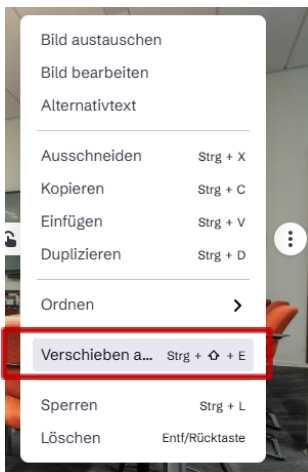
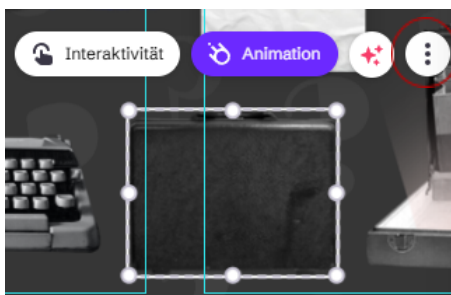
3.5. Verstecke & Geheimnisse

In Genially kannst du Objekte (z.B. Bilder, Texte, Symbole) so einstellen, dass sie nicht sofort sichtbar sind. Sie erscheinen erst, wenn die Spieler eine bestimmte Aktion ausführen (z. B. klicken oder mit der Maus darüberfahren, Objekte verschieben). Damit lassen sich Geheimnisse, versteckte Hinweise oder Codes in die Umgebung einbauen – ganz wie in echten Escape Rooms.

3.5.1 Verschieben

So geht's

- In der Präsentation auf das Objekt klicken und auf die drei Punkte rechts klicken.
- Im Menü "Verschieben an" auswählen.



[Videoanleitung](#) 

Beispiel

Geheimer Code hinter einem Bild

- Spieler sehen ein Gemälde an der Wand.
- Verschiebt man es, erscheint ein Code.

3.5.2 Ebenen

Ebenen bestimmen die Stapelfolge von Objekten auf einer Seite: Welche Elemente liegen vorne, welche hinten und welche sind (zunächst) unsichtbar. Jedes Objekt (Bild, Icon, Text, Hotspot) befindet sich auf einer eigenen Ebene.

Warum Ebenen besonders gut zu Escape Rooms passen

- Verstecken und Entdecken: Objekte (z. B. Schlüssel, Codes) können auf hinteren Ebenen liegen und erst durch eine Aktion sichtbar werden.
- Narrative Logik: Aktionen haben sichtbare Konsequenzen (z. B. „Lampe anklicken → Schlüssel erscheint“), was Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge stärkt.
- Motivation und Immersion: Das „Freischalten“ von Ebenen simuliert das Durchsuchen eines Raumes und unterstützt das Escape-Room-Gefühl.

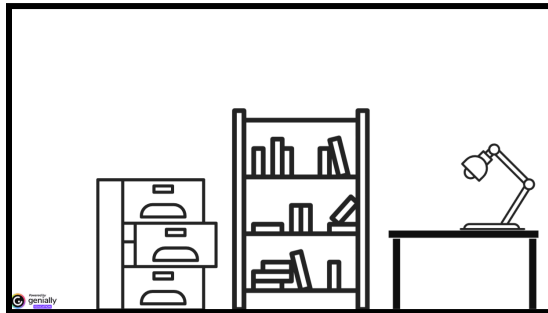
Ebenen ermöglichen kontrollierte Sichtbarkeit.

Anleitung: Ebenen-Rätsel („Taschenlampen-Effekt“) in Genially

Die Lernenden sehen eine dunkle Fläche. Nur im Lichtkegel einer verschiebbaren Taschenlampe werden Silhouetten von Gegenständen (z. B. Möbel) sichtbar. Man muss einen Schalter (Lampe) betätigen, um das Licht einzuschalten (auf die nächste Seite zu gelangen).

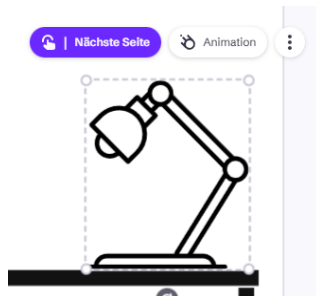
So geht's:

- Silhouetten (z. B. Möbel) auf der Seite platzieren

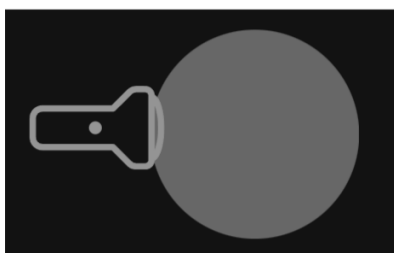


- Interaktion für den „Lichtschalter“ hinzufügen (nächste Seite)

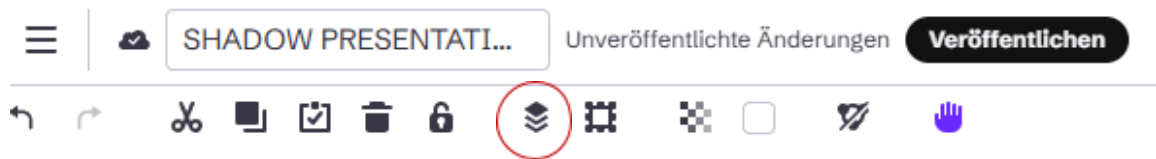
+



- Lichtkegel als Form (Kreis oder leicht oval) anlegen; Füllfarbe: Weiß; Transparenz des Lichtkegels ca. 60–80 %
- Taschenlampen-Grafik in der Nähe des Lichtkegels platzieren, sodass der Lichtkegel vor der Lampe liegt
- Taschenlampe und Lichtkegel gemeinsam markieren und gruppieren
- „Verschieben“ aktivieren



- Schwarze Ebene anlegen: Schwarzes Rechteck über die gesamte Seite ziehen.
- Ebenenreihenfolge festlegen



- unterste Ebene: Schwarze Ebene
 - mittlere Ebene: Taschenlampen-Gruppe
 - oberste Ebene: Silhouetten
- Ergebnis: Die Möbel sind nur dort sichtbar, wo der weiße Lichtkegel über der dunklen Ebene liegt.
- Zweite Seite erstellen: Kopie der Seite ohne die schwarze Ebene

Alternativ: UV-Licht-Effekt simulieren

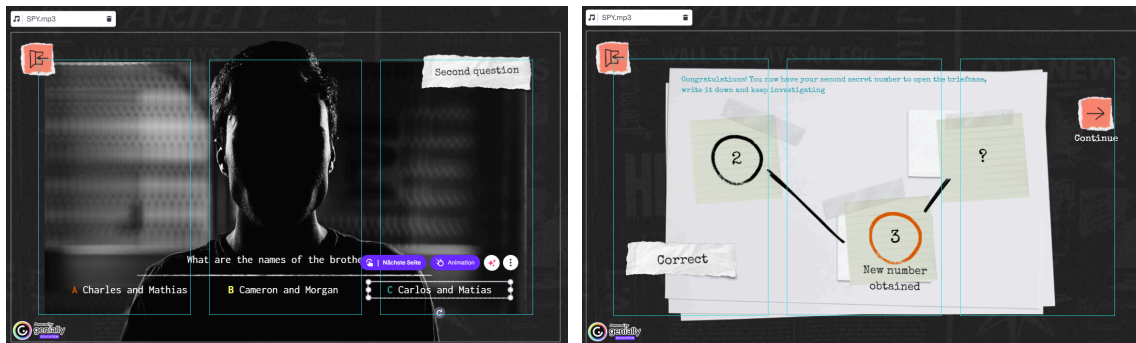
- Unsichtbarer Text ist weiß auf weißem Hintergrund.
- Erst durch UV-Licht erscheint derselbe Text in kontrastreicher Farbe

4. Schlösser

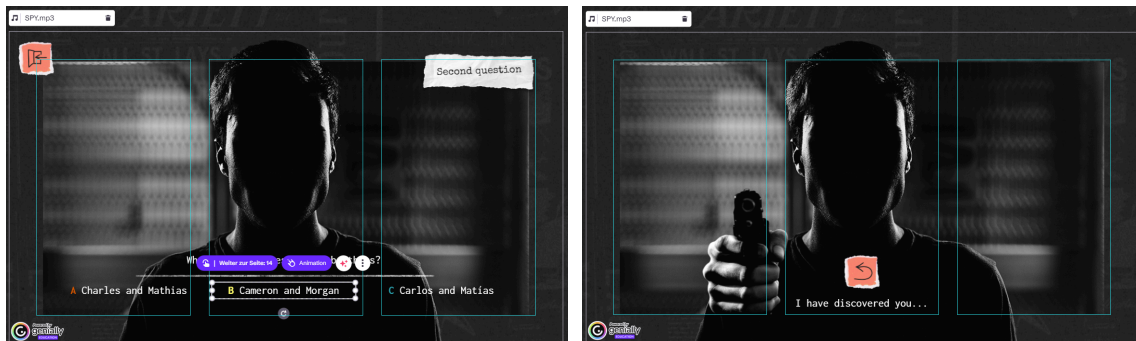
4.1 Interaktive Fragen

Alle interaktiven Fragen in Genially (z. B. Multiple Choice, Wahr/Falsch oder Kurzantwort) funktionieren über dasselbe Prinzip:

- Richtige Antwort → führt zur nächsten Seite - die Geschichte geht weiter
- Falsche Antwort → zeigt ein Feedback-Fenster, gibt einen Tipp oder leitet zurück auf dieselbe Seite oder eine Seite mit Fehlermeldung.



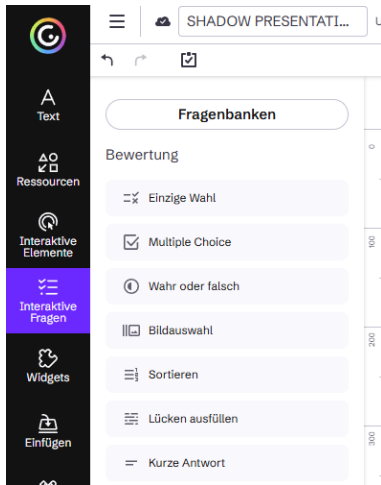
Das Anklicken der richtigen Antwort führt zur nächsten Seite.



Das Anklicken der falschen Antwort führt zu einer Seite mit einer Fehlermeldung und einem Zurück-Button.

So geht's:

- Links auf "Interaktive Fragen" klicken und Fragentyp auswählen.



Einzige Wahl:

Die Lernenden wählen eine Antwort aus mehreren vorgegebenen Optionen aus; nur eine davon ist korrekt. Diese Form eignet sich gut zur Überprüfung von Faktenwissen oder Verständnisfragen.

Multiple Choice:

Hier können mehrere Antworten richtig sein. Lernende müssen alle korrekten Optionen identifizieren, was ein differenzierteres Denken und genaues Lesen erfordert.

Bildauswahl:

Funktioniert wie eine Multiple-Choice-Aufgabe, jedoch mit Bildern als Antwortoptionen. Diese Variante unterstützt visuelles Lernen und eignet sich besonders für Wortschatz- oder Zuordnungsaufgaben.

Lückentext (Fill in the blanks):

Lernende ergänzen fehlende Wörter oder Begriffe in einem Text. Diese Aufgabe fördert Sprachproduktion und Kontextverständnis.

Sortieren (Reihenfolgefragen):

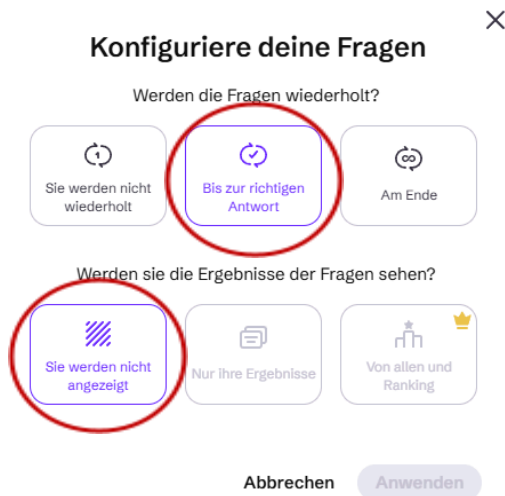
Elemente müssen in eine logische oder chronologische Reihenfolge gebracht werden. So lassen sich Abläufe, Prozesse oder Argumentationsstrukturen überprüfen.

Kurzantwort:

Lernende geben eine kurze, meist automatisch überprüfbare Antwort ein (z. B. Zahlen, Begriffe oder Codes). Diese Form eignet sich für gezielte Wissensabfragen mit klar definierten Lösungen.

[Videoanleitung](#) 

! Achtung: Um, das Wiederholen von Fragen zu ermöglichen (z.B. bei Zurück nach Fehlermeldung), Frageeinstellungen beachten!



Entscheidungspunkte

ermöglicht es, nicht-lineare Lernpfade zu gestalten, bei denen der weitere Verlauf von den Antworten der Lernenden abhängt, z.B.:

- richtige Lösung: zum nächsten Raum
- falsche Lösung: Zurück oder oder Umweg

👉 Tipps für den Einsatz interaktiver Fragen im Escape Room

- **Verknüpfe die Fragen mit der Story:** Statt nur „Wissensfragen“, sollen die Antworten Hinweise geben (z. B. Uhrzeit, Code, Täterbeschreibung).
- **Steigere die Schwierigkeit:** Starte mit leichten Fragen (z. B. Uhrzeit erkennen) und baue komplexere ein (z. B. Täter durch Kombination mehrerer Merkmale entlarven).
- **Nutze verschiedene Fragetypen:** Abwechslung motiviert und verhindert Langeweile.
- **Kurzes, klares Feedback:** falsche Antworten nicht sofort „Spiel vorbei“, sondern kleine Tipps oder Rückführung.

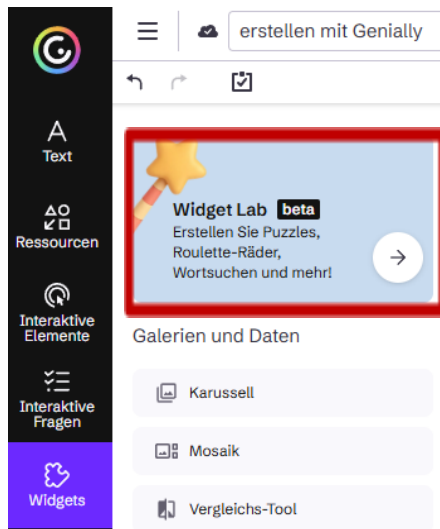
4.2 Widget Lab

Widgets sind vorgefertigte interaktive Bausteine, mit denen du in Genially Rätsel und Schlösser für Escape Rooms umsetzt. Sie steuern die Lösung von Aufgaben und schalten bei korrekter Bearbeitung Hinweise, Inhalte oder den nächsten Raum frei.

So geht's:

Hinzufügen des Widgets

- Öffne im linken Menü den Bereich „Widgets“.
- Wähle „Widget Lab“ und dort das gewünschte Widget aus.
- Platziere das Widget per Klick oder Drag-and-Drop auf der Seite.



Aktion nach korrekter Eingabe

- Einblenden eines zuvor verborgenen Elements
- Freischalten eines Links
- Weiterleitung zu einer anderen Seite
- Anzeige zusätzlicher Informationen

4.2.1 Word sorter

Mit dem Widget Word Sorter ordnest du Wörter vorgegebenen Kategorien zu.

The screenshot shows a digital interface for a word sorting activity. At the top, the title 'Ordne die Begriffe den Kategorien zu' is displayed. Below the title, a counter indicates 'Versuche übrig: 3'. A horizontal row of five buttons contains the words 'Baum', 'Kirsche', 'Haus', 'Flugzeug', and 'Ameise'. Below this row are two large, light-gray rectangular boxes labeled 'groß' and 'klein' respectively. At the bottom of the interface are two buttons: a blue one labeled 'zurücksetzen' and a gray one labeled 'validieren'.

Festlegen der Kategorien und Wörter

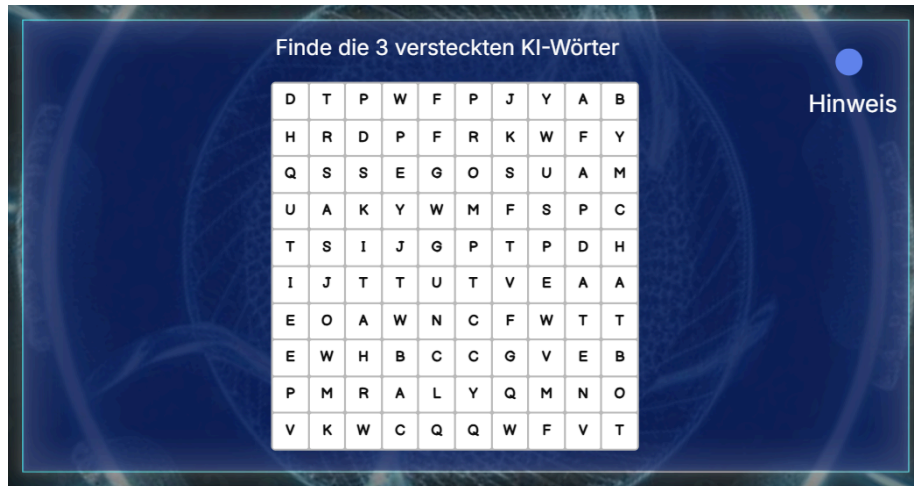
- Lege die gewünschten Kategorien (z. B. Überschriften oder Sortierfelder) fest.
- Trage die Wörter oder Begriffe ein, die sortiert werden sollen.
- Ordne jedem Wort die passende Kategorie zu.

Einstellungen zur Rückmeldung

- Lege fest, ob direktes Feedback gegeben werden soll.
- Definiere eine Erfolgsmeldung für korrekt sortierte Wörter.
- Optional kannst du eine Fehlermeldung oder Hinweise für falsche Zuordnungen ergänzen.

4.2.2 Word search

Mit dem Widget Word Search suchst du vorgegebene Wörter in einem Buchstabengitter.



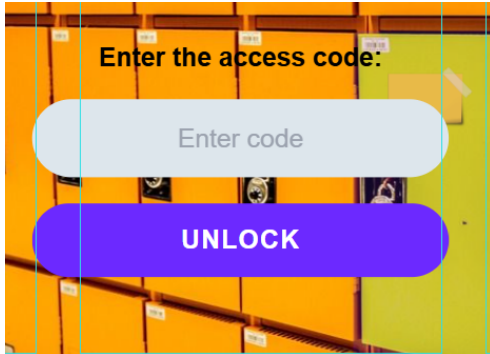
Festlegen der Suchbegriffe

- Trage die Wörter ein, die im Suchrätsel gefunden werden sollen.
- Lege fest, ob die Wörter horizontal, vertikal oder diagonal erscheinen dürfen.
- Passe bei Bedarf die Größe des Buchstabengitters an.

Einstellungen zur Rückmeldung

- Definiere eine Erfolgsmeldung, die nach dem Finden aller Wörter angezeigt wird.
- Optional kannst du Hinweise oder eine Fehlermeldung ergänzen.

4.2.3 Secret Code



Das Widget „Secret Code“ dient dazu, Inhalte erst nach Eingabe eines vorher festgelegten Codes zugänglich zu machen.

Festlegen des Codes

- Trage im entsprechenden Feld den gewünschten Geheimcode ein.
- Der Code kann aus Zahlen, Buchstaben oder einer Kombination bestehen.
- Die Eingabe ist in der Regel zeichengetreu (Groß-/Kleinschreibung beachten).

Rückmeldung bei Eingabe

- Definiere eine Erfolgsmeldung, die nach korrekter Codeeingabe angezeigt wird.
- Optional kannst du eine Fehlermeldung für falsche Eingaben festlegen.

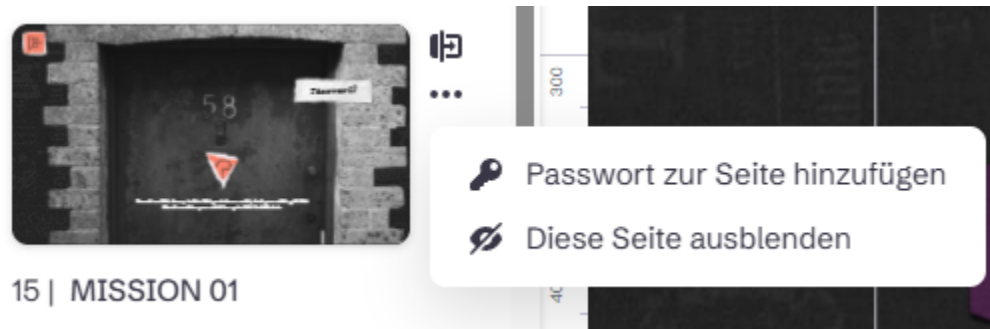
Verknüpfung mit Inhalten

- Markiere das Element (z. B. Text, Bild, Button), das durch den Code freigeschaltet werden soll.
- Lege dieses Element zunächst als unsichtbar oder deaktiviert an.
- Verknüpfe die gewünschte Aktion mit dem „Secret Code“-Widget (z. B. „Element anzeigen“).


4.3 Passwortschutz für eine Seite in Genially einrichten

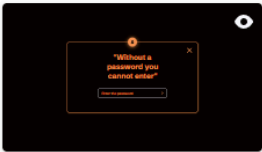
So geht's


- Gehe zur Seite, die nur nach Eingabe eines Passworts zugänglich sein soll.
- Klicke im oberen Bereich auf die drei Punkte und aktiviere „Passwort zur Seite hinzufügen“.




- Ein Dialogfeld öffnet sich mit der Option, ein Passwort festzulegen.


VORSCHAU 




PASSWORT 


852 

AUSSEHEN


Grundfarbe des Interface 

Hintergrundfarbe 

TEXT

Titel 

"Without a password you cannot enter"

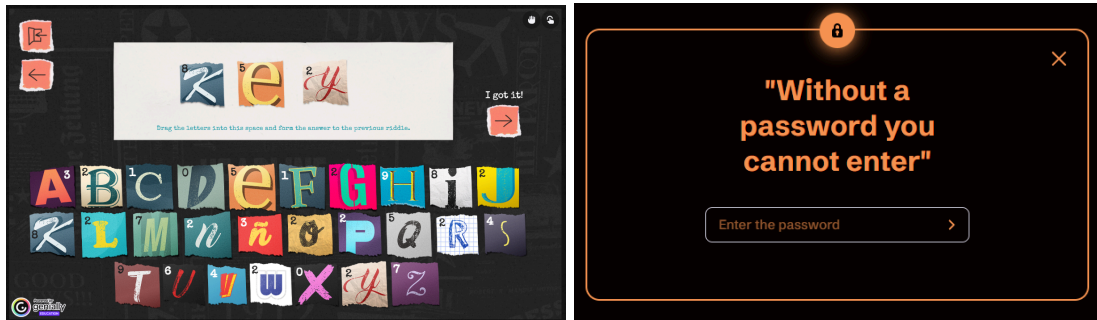
Beispieltext oder Hinweis 

Enter the password

- Gib dein gewünschtes Passwort ein (z. B. „852“).
- Bestätige die Eingabe.

Beispiel:

Wenn auf einer vorherigen Seite Zahlen oder Buchstaben Hinweise ergeben (z. B. „852“), muss dieses Passwort eingegeben werden, um weiterzukommen.



5. Integration von Medien und externen Tools

5.1 Links

Die Bereitstellung externer Medien und Tools kann einen Escape Room inhaltlich und methodisch erweitern. Externe Videos, Audios oder Texte ermöglichen authentische Informationsquellen und fördern Recherchekompetenzen. Externe Tools (z. B. Karten, Decoder, Lernapps) erhöhen die Aufgabenvielfalt, unterstützen komplexere Problemlösestrategien und steigern die Immersion, indem sie den Escape Room über die Genially-Umgebung hinaus öffnen.

Einsatzmöglichkeiten

- Recherche: Verlinkung zu externen Texten, Bildern, Videos oder Webseiten, die Hinweise oder Hintergrundinformationen enthalten.
- Hinweise: Zugriff auf optionale Tipps, Hilfeseiten oder Erklärungen, z. B. bei Bedarf oder nach Fehlversuchen.
- Zusatzmaterial: Verlinkung zu Dokumenten oder interaktiven Übungen außerhalb des aktuellen Genially.
- Differenzierung: Bereitstellung unterschiedlicher Lösungswege oder Unterstützungsangebote auf freiwilliger Basis.

So geh'ts:

- Wähle das Element aus, das verlinkt werden soll (z. B. Text, Bild, Icon oder Button).
- Klicke im oberen Menü auf „Interaktivität“ (Hand-Symbol).
- Wähle die Option „Link“ aus.
- Entscheide, ob du zu einer Webseite, zu einer Seite innerhalb des Genially oder zu einer externen Ressource verlinken möchtest.
- Gib die URL ein oder wähle die gewünschte Seite aus.

5.2 Externe Tools einbetten

Externe Tools können einen Escape Room zusätzlich bereichern. Voraussetzung ist, dass das jeweilige Tool eine Einbettungsfunktion (Embed-Code, meist HTML/iFrame) bereitstellt. Dieser Code wird in Genially über ein „Einbetten“-Element eingefügt und ermöglicht es, das externe Tool direkt innerhalb des Escape Rooms zu nutzen, ohne die Umgebung zu verlassen. Dadurch bleiben Interaktion, Fokus und Spielfluss erhalten.

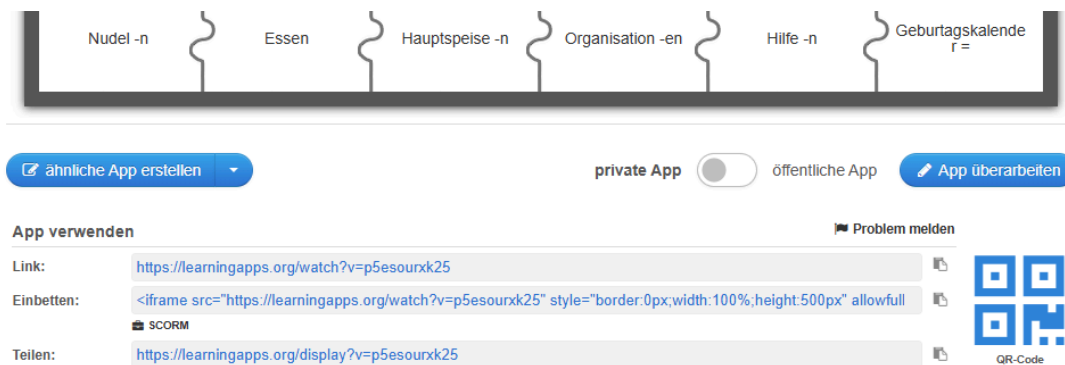
Beispiel: Learning Apps

Übung in LearningApps öffnen

- Gehe zu deiner gewünschten App auf learningapps.org
- Klicke unten auf „Teilen“.

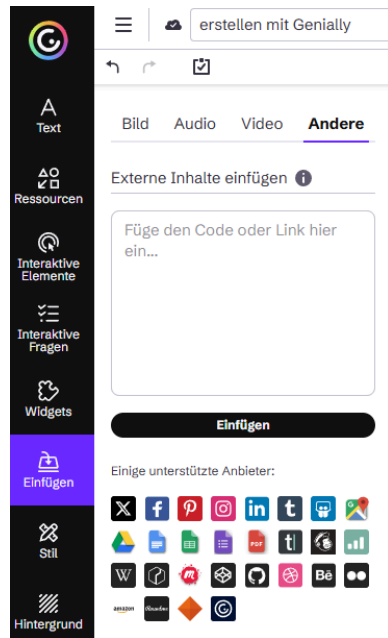
Embed-Code kopieren

- Im App verwenden-Menü findest du den Bereich „Einbetten“.
- Dort wird ein HTML-Code angezeigt (<iframe ...>).
- Kopiere diesen gesamten Code.



Quelle: LearningApps.org. (2026, 5. Februar). Screenshot. <http://learningapps.org>

- Gehe auf die Präsentationsseite in Genially, auf der du die Übung einfügen möchtest.
- Klicke auf „Einfügen“ (Insert) in der oberen Leiste.
- Wähle „Andere / Other“ → „Einbetten (Embed)“.
- Füge den kopierten iFrame-Code in das Feld ein.



Größe und Position anpassen

- Nach dem Einfügen kannst du das Fenster wie ein Objekt verschieben, verkleinern oder vergrößern.
- Tipp: Wähle ausreichend Platz auf der Folie, damit die Übung gut bedienbar bleibt.

5.3 Audio

So geht's:

- Wähle „Einfügen“ → „Audio“ → „Aufnehmen“.
- Nimm das Audio direkt über dein Mikrofon auf.
- Platziere das Audioelement auf der Seite.
- Lege fest, ob das Audio automatisch oder per Klick abgespielt werden soll.

Hinweis:

Das direkte Hochladen von Audiodateien ist nur in der Pro-Version möglich.

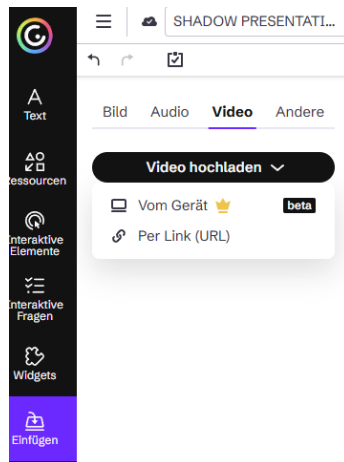
👉 Tipp: Spiele das gewünschte Audio laut ab und nimm es in Genially über die Audio-Aufnahmefunktion mit dem Mikrofon auf.

👉 Tipp: Verwende kostenlose und lizenzfreie Audiodateien, z.B: von [Pixabay](https://pixabay.com/). 🔗

5.4 Video

Anleitung: Video in Genially einfügen

- In der linken Werkzeugleiste auf „Einfügen“ klicken
- Den Bereich „Medien“ auswählen
- Option „Video“ anklicken



Videoquelle wählen

- Link zu einem Online-Video (z. B. YouTube, Vimeo) einfügen: URL in das vorgesehene Feld kopieren und bestätigen
- Achtung: Ein eigenes Video hochladen ist nur in der Bezahlversion möglich!

Video platzieren und anpassen

- Video wird auf der Seite eingefügt
- Größe und Position per Ziehen anpassen
- Bei Bedarf Ebenenreihenfolge ändern (in den Vorder- oder Hintergrund legen)

Optionale Einstellungen

- Autoplay, Wiederholung oder Start ohne Ton in den Videoeinstellungen festlegen
- Video mit Interaktionen (z. B. Klick, Mouseover) verknüpfen, falls gewünscht

[Videoanleitung](#) 

6. Testen und Teilen

Es ist wichtig, einen Escape Room in Genially gründlich zu testen, da nur so sichergestellt werden kann, dass er technisch funktioniert, didaktisch sinnvoll aufgebaut ist und von den Lernenden wie geplant genutzt werden kann. Escape Rooms bestehen häufig aus vielen Ebenen, Interaktionen, Verlinkungen und Bedingungen. Schon kleine Fehler – etwa ein nicht klickbares Objekt oder eine falsch gesetzte Navigation – können dazu führen, dass Lernende stecken bleiben und der Lernprozess unterbrochen wird.

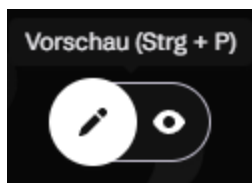
Darüber hinaus ermöglicht das Testen zu überprüfen, ob die Aufgaben verständlich formuliert sind und der Schwierigkeitsgrad angemessen ist. Was für die Erstellerin oder den Ersteller logisch erscheint, kann für Lernende unklar oder missverständlich sein. Durch einen Probelauf lassen sich solche Verständnishürden frühzeitig erkennen und anpassen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Nutzerführung. Tests zeigen, ob Hinweise, visuelle Markierungen und Rückmeldungen ausreichend sind oder ob Lernende Orientierung verlieren. Gerade in digitalen Escape Rooms ist eine klare Struktur entscheidend, damit der spielerische Charakter erhalten bleibt und Frustration vermieden wird.

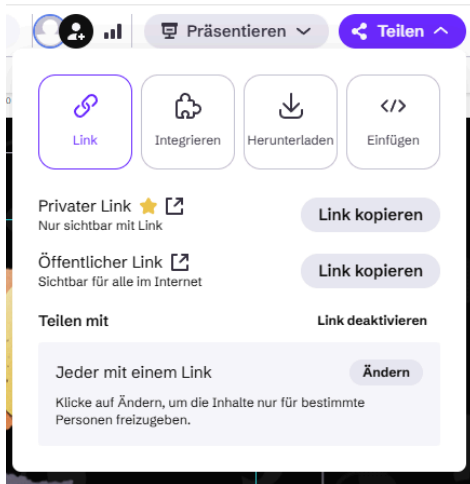
Nicht zuletzt hilft das Testen, technische Unterschiede zu berücksichtigen, etwa verschiedene Endgeräte, Bildschirmgrößen oder Browser. So wird sichergestellt, dass der Escape Room für alle Teilnehmenden zugänglich ist und reibungslos funktioniert.

So geht's:

- Klicke auf „Vorschau“ (unten rechts), um den Escape Room selbst zu testen.



- Klicke auf “Teilen” (oben rechts) und teile dein Genially über:
 - Link (öffentlich oder passwortgeschützt),
 - Einbettung in Moodle/Teams/LMS,
 - QR-Code



- Sammle Feedback und passe ggf. den Ablauf an

[Videoanleitung](#) 

7. Quellen

Alle in dieser Anleitung verwendeten Screenshots stammen von der Plattform Genially:

<https://www.genially.com>

Genially. (o. J.). *Genially Hilfe-Center – Unterstützung und Anleitungen für Genially*. Abgerufen am 23. Januar 2026 von <https://help.genially.com/lang/de/>

Morris, J. (2020). *Escape Rooms in Education: A Practical Guide*. Kindle Edition.