

Interaktive Lesungen, Escape Games & Workshops für Schulen

Guten Tag und servus, ich bin Franz Zwerschina – Autor der Kinderbuchreihe *Jule Nussbaum* und Erfinder der interaktiven, **mobilen Escape Games** für Schulen.

Über mich:

Mit meiner Kinderbuchreihe „**Jule Nussbaum**“ widme ich mich aktuellen Themen, die Kinder und Jugendliche direkt aus ihrem Alltag kennen: **Mobbing**, **Neuanfänge**, **Freundschaft**, **Abenteuer** und **Mut**.

Neben **Lesungen** und Buch-Workshops biete ich auch spannende **Workshops** zum Thema **Videogames** sowie **interaktive Escape Games** für Schulklassen an. Darüber hinaus habe ich spezielle **Escape Games** zum Thema **Mobbing** und **Cybermobbing** und eine **Fantasy-Escape-Story** entwickelt, die sich ideal für jüngere Klassen eignen.

Mein Ziel ist es, Kinder zu ermutigen, ihre Stärken zu entdecken, bewusst mit Herausforderungen umzugehen und dabei für das Thema Mobbing zu sensibilisieren.



Die Buchreihe „Jule Nussbaum“ – interaktive Lesungen

Im Herbst 2024 erschien der erste Band „[*Die Schule am anderen Ende der Welt*](#)“.

Die Geschichte erzählt von Sedric, der nach einem Umzug aufs Land in eine neue Schule kommt und dort mit **Mobbing**, aber auch mit neuen Freundschaften konfrontiert wird.



Begleitet wird er von Jule Nussbaum – einem Mädchen voller Mut, das allein auf dem Dachboden der Schule wohnt. Die Bücher enthalten außerdem **coole Zeichnungen im Comic-Stil** und **spannende Lese-Quests**.

- **Zielgruppe:** ab 8 Jahren (bis 11 Jahre)
- **Gruppengröße:** bis ca. 25 Kinder
- **Dauer:** 1–2 Unterrichtseinheiten (flexibel)
- **Kosten:** 4,50 € pro Kind

Die Kinder erleben die Geschichte nicht nur passiv, sondern können **selbst aktiv werden** – durch interaktive Rätsel, Fragen und kreative Impulse.

Workshops



Workshop: „Videogames – Gefahren und Chancen“

Ein Workshop, der Kinder und Jugendliche für einen bewussteren Umgang mit digitalen Spielen sensibilisiert.

Was harmlos aussieht, ist oft gezielte **psychologische Beeinflussung**: Moderne Spiele wie *Roblox*, *Brawl Stars*, *EA Sports (FIFA/UFC)* oder *Fortnite* sind so gestaltet, dass sie süchtig machen – durch **Belohnungssysteme, künstliche Verknappung und ständige Reizüberflutung**.

Spieleentwickler nutzen dabei Erkenntnisse aus der **Verhaltens- und Glücksspielpsychologie**, um SpielerInnen langfristig zu binden.



Mikrotransaktionen, Lootboxen und endlose Fortschrittsschleifen sind keine harmlosen Spielmechaniken, sondern Teil eines Geschäftsmodells, das vor allem auf Profit abzielt.

Ziel des Workshops ist es, diese Mechanismen zu durchschauen, Risiken zu erkennen – und trotzdem auch die **positiven Chancen** von Videospiele (Kreativität, Teamwork, Problemlösen) zu entdecken.

- **Zielgruppe:** Mittelschule bzw. Gymnasium - ab 10 Jahren (bis 14 Jahre), Eltern, LehrerInnen
- **Dauer:** 2 Unterrichtseinheiten
- **Kosten:** € 4,50 pro Person



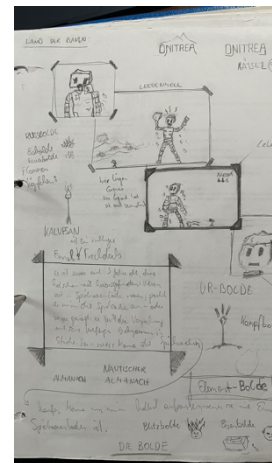
Workshop: „Von der Idee zum fertigen Buch“

In diesem Workshop erzähle ich den Teilnehmenden Schritt für Schritt, wie ein Buch entsteht – von der ersten Idee bis hin zum eigenen fertigen Manuskript. Dabei geht es um:

- Kreative Ideenfindung und Strukturierung
- Methoden des Schreibens und der Motivation
- Worldbuilding als kreativer Motor
- Einblicke in Möglichkeiten der Veröffentlichung

Ziel des Workshops ist es, die Kreativität der Schülerinnen und Schüler zu fördern, ihnen Werkzeuge für den Schreibprozess an die Hand zu geben und sie zu ermutigen, eigene Texte selbstbewusst zu entwickeln und zu präsentieren.

- **Zielgruppe:** 1. und 2. Mittelschule bzw. Gymnasium - ab 10 Jahren (bis 14 Jahre)
- **Dauer:** 2 Unterrichtseinheiten
- **Kosten:** € 4,50 pro Person (individuelles Preisangebot für größere Gruppen gern möglich)





Interaktive Escape Games



Spannende Rätselabenteuer, die direkt über die digitale Tafel (Whiteboard) gespielt werden können – ideal für Teamgeist, logisches Denken und Kreativität.

Was sind Escape Games?

Escape Games (oder auch Escape Rooms) sind interaktive Rätselspiele.

In Live-Escape-Rooms wird eine Gruppe von Personen beispielsweise in ein nachgebautes fiktives Gefängnis „gesperrt“ und versucht anschließend, durch logisches Denken und Herumexperimentieren, den Raum zu verlassen.

*Das gemeinsame Knobeln und die daraus entstehenden Dynamiken können zur **Stärkung des Zusammenhalts** führen.*

***Meine mobilen Escape-Games** können schnell und unkompliziert z. B. in der Klasse oder im Turnsaal der Schule aufgebaut werden. Benötigt wird nur ein digitales Whiteboard. Alternativ bringe ich einen Beamer mit.*

Mobiles Escape Game „Nach mir nichts“ (Thema Mobbing und Cybermobbing)

Konzipiert für SchülerInnen der **Schulstufe 3. und 4. Mittelschule (12 – 14 Jahre)** bietet dieses digitale Exit-Game eine spannende und interaktive Möglichkeit, sich mit dem Thema **Cybermobbing** auseinanderzusetzen.

Die Klasse schlüpft in die Rolle von ErmittlerInnen und versucht, das mysteriöse Verschwinden der Schülerin **Dora Almer** aufzuklären.

Die SchülerInnen müssen gemeinsam Hinweise sammeln, Rätsel lösen und digitale Herausforderungen meistern, um Dora zurückzubringen und ihr Geheimnis aufzudecken.

Durch die interaktive Gestaltung des Spiels werden **Teamarbeit, Problemlösungsfähigkeiten** und das Bewusstsein für die **Auswirkungen von Mobbing und Cybermobbing** gefördert.

- **Zielgruppe:** 3. + 4. Mittelschule bzw. Gymnasium - ab 12 Jahren (bis 14 Jahre)
- **Dauer:** 2 Unterrichtseinheiten
- **Kosten:** € 4,50 pro Person

Mobiles Escape Game „Der gestohlene Arkenstein“

Die spannende Fantasygeschichte ist ideal für die letzten beiden Volksschulklassen und die erste Klasse der Mittelschule. Ein Drache hat den Arkenstein gestohlen, der das Land vor Feinden schützt. Also macht sich die Klasse auf, um den Stein wiederzufinden.

- die interaktiven Rätsel motivieren die Kinder zu kreativen Lösungsansätzen
 - Die Klasse kann aktiv entscheiden, wie die Geschichte weitergeht
 - durch viele Gruppenspiele nehmen alle SchülerInnen gleichzeitig am Spiel teil
 - die vielen Geschicklichkeits- und Denkspiele laden zum Mitmachen ein
 - die gemeinsam erlebte Geschichte fördert das Miteinander der Klasse
-
- **Zielgruppe:** 4. Volksschule – 1. Mittelschule bzw. Gymnasium - ab 10 Jahren (bis 12 Jahre)
 - **Dauer:** 2 – 3 Unterrichtseinheiten
 - **Kosten:** € 5,50 pro Person
-

Über mich

Ich bin Franz Zwerschina, Autor, Fotograf und Spieldesigner aus dem Salzburger Pongau. Neben meinen Büchern entwickle ich auch Spiele und Escape-Room-Konzepte für Schulen. Geschichten und kreative Welten begleiten mich seit meiner Kindheit – und genau diese Begeisterung möchte ich an Kinder weitergeben, damit sie eine intrinsische Motivation entwickeln.

Kontakt

Franz Zwerschina

Telefon: 0680 3018268

Email: franz.zwerschina@gmail.com

Videos und weitere Angebote Infos finden Sie unter:

 Web: www.schuleinteraktiv.at

 ORF-Reportage: [YouTube-Link](#)

Ich freue mich sehr darauf, auch an Ihrer Schule eine Lesung oder einen Workshop durchführen zu dürfen!