



SCHOOL-SCOUT.DE

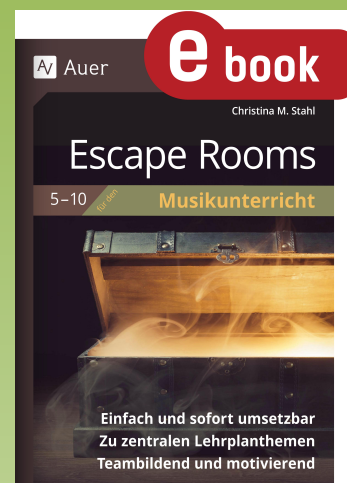
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Rooms für den Musikunterricht 5.-10. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms	4
★ Escape Rooms und Breakouts	4
★ Aufbau eines Breakouts	4
★ Einsatz im Unterricht	5
★ Gestaltung eigener Breakouts	6
Organisationshilfen	7
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts	7
★ Leitfragen Reflexionsrunde	7
Breakout: Musik im Barock – Vivaldi	8
★ Hinweise für die Lehrkraft	8
★ Einstieg	12
★ Hilfen	13
★ Rätsel	14
Breakout: Glanz und Gloria mit Edward Elgar	19
★ Hinweise für die Lehrkraft	19
★ Einstieg	23
★ Hilfen	24
★ Rätsel	25
Breakout: Geister, Grusel und Gespenster	32
★ Hinweise für die Lehrkraft	32
★ Einstieg	36
★ Hilfen	37
★ Rätsel	38
Breakout: Blues – der alte Plan	44
★ Hinweise für die Lehrkraft	44
★ Einstieg	48
★ Hilfen	49
★ Recapitulation	50
★ Rätsel	53
Breakout: Musikalische Gleichberechtigung	61
★ Hinweise für die Lehrkraft	61
★ Einstieg	65
★ Hilfen	66
★ Deskription	67
★ Rätsel	69
Breakout: Lieder, Dichter und Komponisten	78
★ Hinweise für die Lehrkraft	78
★ Einstieg	82
★ Hilfen	83
★ Rätsel	84

ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. um rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass der*die Spielleiter*in gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat. Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

AUFBAU EINES BREAKOUTS

Das Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schüler*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts zu schließen gilt.

So kann als Einstieg beispielsweise ein Informationstext gewählt werden, der ein interessantes Detail nicht verrät. Die Schüler*innen müssen dieses Detail selbst recherchieren, was oft nicht so leicht ist. Sie können sich von dieser Aufgabe aber auch „befreien“, indem sie die Rätsel des Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schüler*innen auch den letzten Code, erfahren sie das gesuchte Detail.

Die Idee der „Befreiung“ von Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich aber sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie gegebenenfalls dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag), in manchen Lerngruppen bietet es sich aber auch an, die Rätselblätter erst jeweils nach Abschluss des vorherigen Rätsels herauszugeben. Darüber hinaus benötigt jedes Team ein **Tablet oder Smartphone** mit einer QR-Code-Scan-App (und ggf. auch Kopfhörer), um die **Hörbeispiele** anhören zu können, die über **QR-Codes** direkt auf den Rätselblättern zur Verfügung gestellt werden.

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schüler*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils in einem grauen Kasten, neben der Schatzkiste angegeben.

Um ein Rätsel zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hinweiskarte** benötigt. Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände eingesetzt werden.

Das **vorletzte Rätselblatt** ist so aufgebaut, dass neben dem Code (der im Grunde nicht mehr zwingend erforderlich ist, da nun schon feststeht, welches Rätselblatt das letzte ist) zusätzlich eine Information gesucht wird (z. B. ein Wort oder eine Zahl), die zum Lösen des letzten noch verbleibenden Rätsels zwingend erforderlich ist.

Die Lösung des letzten **Rätselblattes** ist wiederum ein dreistelliger **Abschlusscode**, den man benötigt, um die gesuchte Information, mit welcher die Lücke des Einstiegs geschlossen werden kann, zu erhalten. Diese Information ist in einer Schatzkiste (entweder eine Schatzkiste je Team oder eine Kiste für die ganze Klasse) hinterlegt, die mit einem dreistelligen **Zahlenschloss** gesichert ist, das mit dem Abschlusscode des letzten Rätselblattes geöffnet werden kann.

Durch dieses Prinzip wird nicht nur sichergestellt, dass die Rätselblätter in der vorgesehenen, den Schüler*innen jedoch nicht bekannten Reihenfolge jeweils im Team gemeinsam bearbeitet werden, auch das Überwachen des ganzen Ablaufs wird so für die Lehrkraft um ein Wesentliches leichter, da sie jederzeit den Überblick hat, wo ein Team steht und welchen Weg ein Team noch in welcher Zeit zu gehen hat.

Tipp: Damit dieses Prinzip gewährleistet ist und die Schüler*innen nicht schon anhand der fortlaufenden Seitenzahlen erkennen, welches Rätsel das jeweils nächste ist, müssen die Seitenzahlen beim Kopieren der Rätselblätter entsprechend abgedeckt werden.

EINSATZ IM UNTERRICHT

Breakouts sind weniger als Methode, sondern stärker als Motivationsmittel und Anwendungsform zu verstehen. Sie eignen sich deshalb auch besonders gut als **Einführung in neue Unterrichtsthemen sowie als abschließende Festigung oder Wiederholung**.

Neben dem Erwerb und der Festigung bzw. Wiederholung von fachspezifischem Wissen geht es bei dieser Unterrichtsidee aber auch um **Kommunikation und Kooperation im Team**, um logisches und problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, Selbstreflexion und zielorientiertes Handeln.

Breakouts werden, wie zuvor bereits erwähnt, in **Teams** von mindestens drei bis maximal sechs Schüler*innen bearbeitet. Die Lernenden knobeln gemeinsam, sie beraten sich, sie denken um die Ecke und sie müssen es auch aushalten, die Lösung nicht immer direkt präsentiert zu bekommen.

Wie bei anderen Gruppenarbeiten auch wird es sich nicht verhindern lassen, dass sich einzelne Schüler*innen stärker, andere dagegen weniger einbringen. Grundsätzlich aber steigen die Chancen, die Rätsel schnell und erfolgreich zu lösen, wenn sich auch wirklich alle Schüler*innen beteiligen und ihr Wissen bzw. ihre Überlegungen einbringen. Darauf sollte zu Beginn unbedingt hingewiesen werden. So kann sich auch wegen des möglichen Wettbewerbscharakters eine andere Gruppendynamik entwickeln – ein Aspekt, den es bei der Gruppenzusammensetzung zu beachten gilt.

Für die **Durchführung des ersten Breakouts** in einer Klasse ist großzügig Zeit einzuplanen, da sich die Schüler*innen zunächst mit dem Vorgehen und der Arbeitsform vertraut machen müssen. Von der Lehrkraft sollten so wenig Hinweise wie möglich gegeben werden. Teamwork ist gefragt. Sind dennoch **Hilfestellungen** von Seiten der Lehrkraft notwendig, so sollte darauf geachtet werden, dass die Lernmotivation und Anstrengungsbereitschaft der Schüler*innen unterstützt wird, die Teams aber gleichzeitig das Gefühl haben, die Aufgabe selbstständig und kooperativ lösen zu können.

Im Idealfall sollten tatsächlich alle Teams das Breakout erfolgreich absolvieren und den Abschlusscode knacken, sodass die Schüler*innen aufgrund ihres Erfolgserlebnisses auch zukünftige Breakouts motiviert angehen.

Für die Durchführung sollte ein möglichst **großer Raum** gewählt werden, damit sich die einzelnen Teams nicht gegenseitig stören, vor allem da die Schüler*innen auch immer wieder Hörbeispiele anhören müssen, um die Rätsel lösen zu können.

Die Teams werden für das Breakout **unterschiedlich viel Zeit** benötigen. Die Lehrkraft sollte sich daher bereits im Vorfeld überlegen, wie die Gruppen weiter beschäftigt werden können, die vielleicht schon zehn oder fünfzehn Minuten vor den anderen Teams den Abschlusscode gefunden und die Schatzkiste geöffnet haben. So könnten die Schüler*innen beispielsweise angehalten werden, schwächere Teams, die die Rätsel noch nicht gelöst haben, mit Tipps zu unterstützen.

Ist den Schüler*innen die Arbeitsform bekannt, kann auch mit **Zeitvorgaben** gearbeitet und das Breakout als **Wettbewerb** gestaltet werden. Die Gruppe, die das Zahlenschloss als Erstes knackt, erhält einen zusätzlichen Preis (z. B. eine Urkunde / Auszeichnung oder einen Gutschein). Teams, die nicht innerhalb der Zeitvorgabe zum Abschluss kommen, müssen die restlichen Rätselblätter als Hausaufgabe bearbeiten. Darüber hinaus können zusätzlich Zeitstrafen eingeführt werden. So könnte beispielsweise jede eingeforderte Hilfe eine Zeitstrafe nach sich ziehen. Hier sind unterschiedliche Varianten und Spielformen denkbar.

Im Idealfall sollten die Rätsel **nach der Durchführung des Breakouts** inhaltlich nachbesprochen werden. Dies gilt im Besonderen für die Rätsel, bei denen der Lösungsweg stark durch das jeweilige Rätselement gesteuert ist, man also beispielsweise die Lösung (nur deshalb) gefunden hat, weil man eine kleine Rechnung richtig gelöst hat. Die Lehrkraft sollte nach Regeln bzw. Inhalten fragen, die mutmaßlich noch nicht allen Schüler*innen tatsächlich geläufig sind. Darüber hinaus sollten die Inhalte durch weitere Anwendungen gefestigt werden – auch bei den Breakouts, die auf Wiederholung bzw. Festigung zielen.

Je nach Klasse und Durchführungssituation kann außerdem eine Reflexion der Gruppenarbeit sinnvoll sein.

GESTALTUNG EIGENER BREAKOUTS

Breakouts können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt werden. Für die Gestaltung eigener Breakouts gilt, dass gerade auch im Musikunterricht **andere Formate** vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre nicht nur an fast schon klassische Bereiche wie Musikrezeption oder Musikproduktion zu denken, sondern auch an den gesamten Bereich der informationstechnischen Grundbildung (Internetrecherche, Urheberrecht usw.). Da heute praktisch jede*r Schüler*in ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z. B. auch aktuelle Artikel bzw. Homepages, Links zu Trailern, Animationsfilme usw.) leicht einbauen. Breakouts können jedoch auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z. B. learningapps.org oder h5p.org, mit denen **digitale Rätsel bzw. interaktive Lerninhalte** erstellt werden können, die dann mit einem Tablet oder Smartphone über einen QR-Code direkt aufgerufen und bearbeitet werden können. Im schulischen Kontext kommt meist eine Mischform aus analogen und digitalen Rätseln zum Einsatz.

Breakouts müssen dabei keineswegs immer von der Lehrkraft erstellt werden. Ist das Format einmal eingeführt, kann die **Gestaltung eines Breakouts**, vor allem in höheren Jahrgangsstufen, durchaus auch eine **Gruppenhausaufgabe** sein. Die Schüler*innen erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschüler*innen innerhalb von drei oder vier Wochen ein Breakout zu einem zuvor festgelegten Thema und im vereinbarten Umfang zu entwickeln.



CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS

Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- Smartphone / Tablet mit QR-Code-Scan-App (je Team)
- ggf. Kopfhörer (je Team)
- ggf. Melodieinstrumente (je Team)
- ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- _____
- _____

Kopiervorlagen (je Team):

- Einstieg
- Starträtsel
- Rätsel _____
- Rätsel _____
- Rätsel _____
- Rätsel _____
- Rätsel _____
- Abschlussrätsel
- Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste



LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE

Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich gelernt? Fasse den Inhalt in wenigen Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Klasse: 5
- ★ Dauer: 2 Unterrichtsstunden
- ★ Abschluss einer Unterrichtseinheit zu Musik mit außermusikalischen Inhalten
- ★ Vorkenntnisse: analytisches Hören verschiedener Klangfarben von Instrumenten (Violine, Violoncello, Oboe, Cembalo), analytisches Hören verschiedener musikalischer Strukturen (Solo / Tutti), Zuordnung höranalytischer Ergebnisse zu übergeordneten thematischen Zusammenhängen (Jahreszeiten), Realisierung einer einfachen Melodie im Umfang einer Oktave (c' bis c'', in C-Dur) auf einem Instrument unter Verwendung eines Metronoms

Didaktische Situierung

Dieses Breakout bietet sich als Abschluss einer Unterrichtseinheit zu Musik mit außermusikalischen Inhalten bzw. Barock in der Jahrgangsstufe 5 an. Die Zuschreibung von Bedeutungen von Musik (der Umgang mit außermusikalischen Programmen im Musikunterricht) ist einer der ersten Zugänge an den weiterführenden Schulen. Die Rätsel sind so konzipiert, dass weder Antonio Vivaldi noch *Le quattro stagioni* (RV 269, 315, 293, 297) Gegenstände des Unterrichts gewesen sein müssen.

Der Fokus dieses Breakouts liegt im Kompetenzbereich der höranalytischen Rezeption – sowohl instrumental als auch formal. Da die Konzentration beim Musikhören in Jahrgangsstufe 5 noch nicht besonders ausgeprägt ist, wurde auf kurze Musikbeispiele zurückgegriffen. Als musikpraktisches Rätsel sollen vier Takte im Ambitus einer Oktave auf einem Melodieinstrument zu einem Metronom gespielt werden. Gegebenenfalls kann dieses musikpraktische Rätsel auch weggelassen werden (der Abschlusscode bzw. der Code des Zahlenschlosses lautet dann 518). Zur Weiterarbeit bieten sich zum einen die Vertiefung von Instrumentenkunde an, zum anderen aber auch komplexere höranalytische Prozesse.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

MUSIK IM BAROCK – VIVALDI: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen ergänzen in einem Lückentext über Antonio Vivaldi die fehlenden Wörter, die sie einem Suchsel entnehmen. Sie bestimmen den Zahlenwert der einzelnen Lücken (1. Zahl = Anzahl der Buchstaben des eingesetzten Wortes, 2. Zahl = Zeilennummer) und setzen die Zahlen der Reihe nach in eine vorgegebene Rechnung ein. Das Ergebnis ist der Code des nächsten Rätsels.																																																																	
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ★ Starträtsel ★ ggf. Taschenrechner 																																																																	
Lösung	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>H</td><td>F</td><td>W</td><td>E</td><td>I</td><td>X</td><td>Z</td></tr> <tr><td>N</td><td>U</td><td>D</td><td>A</td><td>O</td><td>T</td><td>U</td><td>Y</td></tr> <tr><td>T</td><td>N</td><td>G</td><td>E</td><td>P</td><td>A</td><td>J</td><td>I</td></tr> <tr><td>O</td><td>V</td><td>E</td><td>N</td><td>E</td><td>D</td><td>I</td><td>G</td></tr> <tr><td>N</td><td>L</td><td>I</td><td>P</td><td>R</td><td>E</td><td>M</td><td>U</td></tr> <tr><td>I</td><td>U</td><td>G</td><td>W</td><td>N</td><td>F</td><td>A</td><td>S</td></tr> <tr><td>O</td><td>M</td><td>E</td><td>Q</td><td>M</td><td>A</td><td>K</td><td>E</td></tr> <tr><td>M</td><td>Ä</td><td>D</td><td>C</td><td>H</td><td>E</td><td>N</td><td>N</td></tr> </table>	A	H	F	W	E	I	X	Z	N	U	D	A	O	T	U	Y	T	N	G	E	P	A	J	I	O	V	E	N	E	D	I	G	N	L	I	P	R	E	M	U	I	U	G	W	N	F	A	S	O	M	E	Q	M	A	K	E	M	Ä	D	C	H	E	N	N	<p>Nacheinander müssen eingesetzt werden: Venedig (7 – 5), Antonio (7 – 5), Geige (5 – 7), Mädchen (7 – 11), Opern (5 – 14)</p> <p>Rechnung: $75 + 75 - 57 + 711 - 514 = \mathbf{290}$</p>
A	H	F	W	E	I	X	Z																																																											
N	U	D	A	O	T	U	Y																																																											
T	N	G	E	P	A	J	I																																																											
O	V	E	N	E	D	I	G																																																											
N	L	I	P	R	E	M	U																																																											
I	U	G	W	N	F	A	S																																																											
O	M	E	Q	M	A	K	E																																																											
M	Ä	D	C	H	E	N	N																																																											



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Rooms für den Musikunterricht 5.-10. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

