

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Mini-Escape Rooms für den Deutschunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



<b>Einführung in die Arbeit mit Mini-Escape Rooms</b> .....	4
★ Escape Rooms und Breakouts .....	4
★ Aufbau eines Mini-Breakouts .....	4
★ Einsatz im Unterricht .....	5
★ Gestaltung eigener Mini-Breakouts .....	6
<b>Organisationshilfen</b> .....	8
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Mini-Breakouts .....	8
★ Leitfragen Reflexionsrunde .....	8
<b>Mini-Breakouts: Textsorten und Schreibhandlungen</b> .....	9
★ Fabeln und ihre Merkmale .....	9
★ Reimformen und Versmaße .....	13
★ Bericht und W-Fragen .....	17
★ Beschreibungen .....	21
★ Epische Kurzformen unterscheiden .....	25
★ Balladen .....	29
★ Argumentieren .....	33
<b>Mini-Breakouts: Rechtschreibung Klasse 5 bis 7</b> .....	37
★ Doppelkonsonanten-Schreibung .....	37
★ <i>Online-Breakout</i> : Rechtschreibproben .....	41
★ Nebensätze erkennen .....	43
★ s-ss-ß-Schreibung .....	47
★ <i>Online-Breakout</i> : i-Schreibung .....	51
<b>Mini-Breakouts: Rechtschreibung Klasse 8 bis 10</b> .....	53
★ <i>Online-Breakout</i> : Nominalisierungen .....	53
★ das oder dass .....	55
★ Zeichensetzung bei wörtlicher Rede .....	59
★ <i>Online-Breakout</i> : Mehrteilige Eigennamen .....	63
★ <i>Online-Breakout</i> : Zeichensetzung bei Infinitivgruppen .....	65
<b>Mini-Breakouts: Grammatik</b> .....	67
★ Grundwortarten unterscheiden .....	67
★ Satzglieder ermitteln und bestimmen .....	71
★ Passiv .....	75
★ Attribute .....	79
★ Kleine Wörter unterscheiden .....	83
★ Konjunktiv und indirekte Rede .....	87

## 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 die Spielleiterin oder der Spielleiter 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 Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen und Schüler 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 MINI-BREAKOUTS

Das Mini-Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schülerinnen und Schüler zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: Entweder durch das Erledigen einer für die Schülerinnen und Schüler meist eher „unangenehmen“ (Haus-)Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Mini-Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte gewählt werden, deren Ende man als Hausaufgabe recherchieren oder selbst schreiben muss. Von dieser Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Mini-Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schülerinnen und Schüler auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht.

Die Idee der „Befreiung“ von (Haus-)Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich aber sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schülerinnen und Schüler sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

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 Schülerinnen und Schülern 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.

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 (z. B. das Ende der Geschichte), 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 Schülerinnen und Schülern 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 Schülerinnen und Schüler nicht schon anhand der fortlaufenden Seitenzahlen erkennen, welches Rätsel das jeweils nächste ist, müssen die Seitenzahlen beim Kopieren der Rätselblätter entsprechend abgedeckt werden. Zudem muss beachtet werden, dass bei den Mini-Escape Rooms immer zwei Rätsel auf einer Seite abgedruckt sind. Die Rätselseiten müssen vorab immer in der Mitte durchtrennt werden, sodass alle Rätsel einzeln ausgeteilt werden können.

## EINSATZ IM UNTERRICHT

Die Mini-Breakouts sind vor allem als Übungsmittel zu verstehen: Sie sind in 15 bis 20 Minuten zu bearbeiten und eignen sich gut als **abschließende Festigung** eines Themenbereichs oder zur **Wiederholung und Übung** vor allem von typischen Fehlerschwerpunkten. Entsprechend wurden Bereiche ausgewählt, in denen üblicherweise hoher Übungs- und Wiederholungsbedarf besteht.

Neben der Festigung bzw. Wiederholung und Übung 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.

Mini-Breakouts werden, wie zuvor bereits erwähnt, in **Teams** von drei bis vier Schülerinnen und Schülern bearbeitet. Die Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen bzw. Schüler stärker, andere dagegen weniger einbringen. Grundsätzlich aber steigen die Chancen, die Rätsel schnell und erfolgreich zu lösen, wenn sich auch wirklich alle Schülerinnen und Schüler beteiligen und ihr Wissen bzw. ihre Überlegungen einbringen. Deshalb, und natürlich auch wegen des möglichen Wettbewerbscharakters, kann sich auch eine andere Gruppendynamik entwickeln – ein Aspekt, den es bei der Gruppenzusammensetzung zu beachten gilt.

Für die **Durchführung des ersten Mini-Breakouts** in einer Klasse ist großzügig Zeit einzuplanen, da sich die Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen und Schüler unterstützt wird, die Teams aber gleichzeitig das Gefühl haben, die Aufgabe selbstständig und kooperativ lösen zu können.

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

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

Ist den Schülerinnen und Schülern die Arbeitsform bekannt, kann auch mit **Zeitvorgaben** gearbeitet und das Mini-Breakout als **Wettbewerb** gestaltet werden. Die Gruppe, die das Zahlen-schloss 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 Arbeitsblätter 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 Mini-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 die Silben eines Wortes richtig zusammengesetzt oder eine kleine Rechnung richtig gelöst hat.

Die Lehrkraft sollte nach Regeln bzw. Inhalten fragen, die mutmaßlich noch nicht allen Schülerinnen und Schülern tatsächlich geläufig sind. Darüber hinaus sollten die Inhalte durch weitere Anwendungen gefestigt werden.

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

## GESTALTUNG EIGENER MINI-BREAKOUTS

Mini-Breakouts können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt werden. Für die Gestaltung eigener Mini-Breakouts gilt, dass gerade auch im Deutschunterricht andere Formate vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre nicht nur an fast schon klassische Bereiche wie Hörtexte aller Art (Hörbücher, Hörspiele, Reden usw.) und Literaturverfilmungen zu denken, sondern auch an den gesamten Bereich der informationstechnischen Grundbildung (Internetrecherche, Datensicherheit usw.). Da heute praktisch jede Schülerin bzw. jeder Schüler ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z. B. auch aktuelle Artikel bzw. Homepages, Links zu Trailern, Animationsfilme usw.) leicht einbauen.

Mini-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.

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



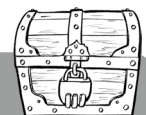
## CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES MINI-BREAKOUTS

### Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ggf. Smartphone / Tablet (je Team)
- ggf. Umschlag für die Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Kopiervorlagen (je Team):

- ggf. Einstieg
- Starträtsel
- 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 Mini-Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Mini-Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Mini-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 Mini-Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ Klasse: 5/6  
★ Dauer: 20 Minuten

#### FABELN UND IHRE MERKMALE: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtsel ★ ggf. Internetzugriff (für die Recherche)	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Falsche Buchstaben: L <del>a</del> (statt La) Fontaine, Lessi <del>g</del> (statt Lessing), Marto <del>n</del> (statt Martin), Phaedr <del>u</del> p (statt Phaedrus) Name des versteckten Fabeldichters: Äsop → der letzte Buchstabe des Dichternamens befindet sich im Alphabet an Stelle: 16 Rechnung: $16 \cdot 16 = 256$	

#### FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 256

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 256	★ ggf. Internetzugriff
Lösung	☺ = Esel (6), ✨ = Fuchs (1), 🦁 = Löwe (2) Zahlen hinter den Tieren in angegebener Reihenfolge: <b>612</b>	

#### FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 612

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 612	
Lösung	Esel = störrisch, faul → (1) Fuchs = schlau, hinterlistig → (8) Löwe = stolz, mächtig → (3) Lamm = wehrlos → (7) Bär = gutmütig, naiv → (2) Hund Zahlen, die den drei letzten Tieren zugeordnet sind: <b>372</b>	

#### FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 372

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 372	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Bereite dich im Glück (Lö) auf das künftige Unglück vor (sung). Lösungswort: Lösung → Anzahl der Buchstaben: 6 Rechnung: $6 \cdot 6 \cdot 6 = 216$	

#### FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 216

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 216	
Lösung	Nacheinander eingesetzt werden müssen: Lösung (aus Rätsel Code 372), Ausgangssituation (1), Handlung (2), Lehre (5), Gegenhandlung (3) Zahlen hinter den letzten drei Abschnitten: <b>253</b> → Abschlusscode	

### Für die Schatzkiste

Brüllend eilte nun der Löwe auf den Fuchs zu und ergriff ihn mit den Worten: „Der Esel ist mir gewiss, aber dich zerreiße ich wegen deiner Falschheit zuerst.“  
Den Verrat benutzt man wohl, aber den Verräter liebt man doch nicht.

Äsop: Der Esel und der Fuchs. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/aesop/fabeln/chap045.html> (02.03.2021)



### Äsop: Der Esel und der Fuchs

Ein Esel und ein Fuchs lebten lange freundschaftlich zusammen und gingen auch miteinander auf die Jagd. Auf einem ihrer Streifzüge kam ihnen ein Löwe so plötzlich in den Weg, daß der Fuchs fürchtete, er könne nicht mehr entfliehen. Da nahm er zu einer List seine Zuflucht. Mit erkünstelter Freundlichkeit

5 sprach er zum Löwen:

„Ich fürchte nichts von dir, großmütiger König! Kann ich dir aber mit dem Fleische meines dummen Gefährten dienen, so darfst du nur befehlen.“

Der Löwe versprach ihm Schonung, und der Fuchs führte den  
10 Esel in eine Grube, in der er sich fing.



Äsop: Der Esel und der Fuchs. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/aesop/fabeln/chap045.html> (02.03.2021)

Wie könnte die Fabel vom Esel und dem Fuchs wohl ausgehen? Natürlich könntet ihr selbst einen Schluss erfinden. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zum richtigen Ende führt.

Viel Spaß dabei!



### FABELN UND IHRE MERKMALE: STARTRÄTSEL

**Schritt 1:** Bei den vier folgenden Fabeldichtern ist jeweils ein Buchstabe falsch geschrieben. Findet die falsch geschriebenen Buchstaben, um so den Namen eines weiteren Fabeldichters zu erhalten.

**Schritt 2:** An welcher Stelle im Alphabet befindet sich der letzte Buchstabe des Dichternamens? Multipliziert diese Zahl mit sich selbst. Das ist der Code des nächsten Rätsels.

Jean de Lă Fontaine (1621–1695)

Gottfried Ephraim Lessig (1729–1781)

Marton Luther (1483–1546)

Phaedrup (um 20/ 15 v. Chr. – um 50/ 60 n. Chr.)

Falsche Buchstaben: \_\_\_\_\_

Name des versteckten Fabeldichters: \_\_\_\_\_

Der letzte Buchstabe des Dichternamens befindet sich im Alphabet an Stelle: \_\_\_\_\_

Rechnung: \_\_\_\_\_ • \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Mini-Escape Rooms für den Deutschunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

