

# SCHOOL-SCOUT.DE

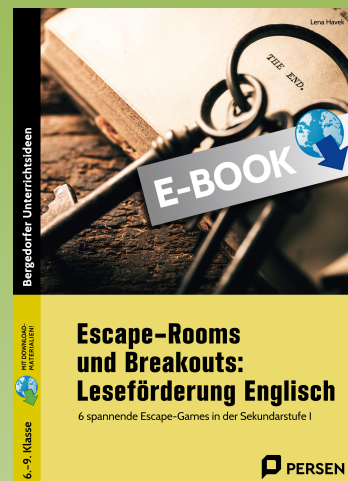
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape-Rooms und Breakouts: Leseförderung Englisch*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



## INHALT

<b>VORWORT</b> .....	4	<b>THE TRUTH ABOUT VAMPIRES</b> .....	35
<b>EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE</b> .....	5	VORBEREITUNG .....	35
SPIELIDEE UND VORBEREITUNG .....	5	STORY .....	37
SPIELREGELN .....	6	PUZZLE 1 .....	39
<b>ALIEN ATTACK</b> .....	7	PUZZLE 2 .....	40
VORBEREITUNG .....	7	PUZZLE 3 .....	42
STORY .....	9	SOLUTION .....	44
PUZZLE 1 .....	11	BONUS .....	45
PUZZLE 2 .....	12	<b>WEREWOLF WORRIES</b> .....	46
PUZZLE 3 .....	13	VORBEREITUNG .....	46
SOLUTION .....	14	STORY .....	48
BONUS .....	15	PUZZLE 1 .....	50
<b>BOMB BLAST</b> .....	16	PUZZLE 2 .....	51
VORBEREITUNG .....	16	PUZZLE 3 .....	52
STORY .....	17	SOLUTION .....	53
PUZZLE 1 .....	18	BONUS .....	54
PUZZLE 2 .....	20	<b>ASSAULT OF THE ZOMBIES</b> .....	55
SOLUTION .....	22	VORBEREITUNG .....	55
BONUS .....	23	STORY .....	57
<b>POST FROM A PIRATE</b> .....	24	PUZZLE 1 .....	59
VORBEREITUNG .....	24	PUZZLE 2 .....	60
STORY .....	26	PUZZLE 3 .....	61
PUZZLE 1 .....	27	PUZZLE 4 .....	62
PUZZLE 2 .....	30	SOLUTION .....	64
PUZZLE 3 .....	32	BONUS .....	65
SOLUTION .....	33		
BONUS .....	34		



### Digitales Zusatzmaterial:

alle Lesetexte und Aufgaben sowie Vokabelhilfen zu den einzelnen Escape-Games im PDF-Format

## VORWORT

Eine Schulklasse, ein Raum, eine Stunde Zeit – viel mehr braucht man nicht für diese fantasievoll geschriebenen Escape-Room-Games. Eine Gruppe von Menschen in einer fiktiven Notsituation muss gemeinsam einen Ausweg/eine Lösung finden. Böse Zungen würden sagen, diese Definition beschreibe die Realität „Schule“ sowieso ganz gut. Doch Spaß beiseite: Was wäre also eine bessere Ausgangslage für ein Escape-Room-Game als ein Klassenzimmer?

Ganz zwanglos erhöhen diese Spiele im Fach Englisch die Lesekompetenz der Lernenden. Es geht schließlich nicht um einen lästigen Auftrag der Lehrkraft – denn wenn die Zombie-Apokalypse losbricht oder der Vampir mitten im Klassenzimmer steht, geht es ums blanke Überleben! Okay, manchmal auch um erstrebenswerte Wunschvorstellungen wie einen ganzen Container voller Nuss-Nugat-Creme für die Klasse. Wo ist dieser Schatz versteckt? Und wie genau schafft man es, den zum Werwolf mutierten Hausmeister abzuwehren? Schon hat man ein paar Hundert Wörter gelesen und sich mit der englischen Sprache auseinandergesetzt.

Escape-Room-Games sind wunderbar geeignet, um die Klassengemeinschaft zu stärken bzw. neu zu beleben – besonders auch nach längeren Absenzen: Der gemeinsame „Kampf“ gegen einen fiktiven äußeren Feind und die Suche nach der Lösung verbindet. Die Lernenden erleben sich in einer Spielsituation, in der wirklich alle mitmachen können und sich einbringen dürfen. Das Schwierigkeitsniveau kann leicht variiert werden; die Rätsel und Diskussionsmöglichkeiten geben Raum für eine ganz individuelle Gestaltung der Abenteuer. Vokabelhilfen zu den einzelnen Escape-Room-Games finden Sie im digitalen Zusatzmaterial. Es bietet sich zudem an, Wörterbücher oder Smartphones zur Recherche zuzulassen.

Ich wünsche Ihnen (und natürlich Ihrer gesamten Klasse) gutes Gelingen bei der Umsetzung und mindestens ebenso viel Spaß, wie ich ihn beim Schreiben und Austüfteln hatte!

*Lena Havek*

Escape-Games – im Schulkontext oft EduBreakouts genannt – sind **besondere Stunden**. Sie bieten Abwechslung vom Lernalltag, fordern heraus und schweißen die Spielenden zusammen. Diese positive Emotionalität kann auch das Lernen fördern. EduBreakouts sind nicht vom Fachunterricht abgehoben, sondern finden innerhalb der üblichen Lernziele statt. Man kann **fachbezogene Kompetenzen** üben und wiederholen. Im Fach Englisch kann das insbesondere die Förderung der Lesekompetenz und der Ausbau des Wortschatzes sein. Die vorliegenden Breakouts sind so gestaltet, dass kein Fachwissen mitgebracht werden muss und auch nicht systematisch Fachwissen vermittelt wird.

Auch **fächerübergreifendes Lernen** ist mithilfe von Breakout-Spielen leicht möglich. So sind die Methoden, mit denen ein Rätsel gelöst wird, oft logisches Denken – aus dem Fach Mathematik –, genaues Lesen – aus dem Fach Englisch – oder das Verständnis naturwissenschaftlicher Zusammenhänge – aus den Fächern Chemie und Biologie.

Der Erwerb bzw. das Üben von **Schlüsselkompetenzen** macht bei Escape-Games einen wichtigen Anteil aus. Das Lösen der Rätsel funktioniert kaum ohne Team- und Kommunikationsfähigkeit, Organisationsfähigkeit, Motivation, Ausdauer, Frustrationstoleranz, Kreativität, Problemlösefähigkeiten und einigem mehr. Und Spaß machen die Spiele natürlich allemal!

### ≡≡≡ SPIELIDEE UND VORBEREITUNG ≡≡≡

Jedes Spiel ist auf eine Doppelstunde ausgelegt und bietet sich zur Belohnung oder Motivierung der Klasse an. Die Schüler und Schülerinnen können die dazugehörigen Texte klassisch als Ausdruck oder auf dem Tablet bzw. Beamer (vor-)lesen. Bei Bedarf können die Vokabelhilfen aus dem digitalen Zusatzmaterial zur Vorbereitung bereits vorab an die Lernenden ausgegeben werden. Jede Episode enthält etwa 1000 Wörter Lesetext (das entspricht vier Normseiten eines Standardbuchs). Auch wer mit dem sinnerfassenden Lesen noch überfordert ist, kann miträtseln: Es ist immer mindestens ein niederschwelliges Angebot dabei (Wortsuchspiel, Textergänzung bekannter Lieder, Rechenaufgaben, Gruppengespräch ...). Für schnellere Lernende bzw. eine höhere Klassenstufe wird am Ende der Spiele jeweils ein Bonustext angeboten.

Manche Spiele benötigen kleinere Vorbereitungen (z. B. sollten Sie für die Episode *Post from a Pirate* ein leeres Glas Nuss-Nugat-Creme zur Verfügung haben, um die Glaubwürdigkeit der Flaschenpost zu erhöhen – die Marke ist natürlich Ihnen überlassen!).

Die Spiele funktionieren grundsätzlich rein mit Vorstellungskraft – auch ohne „Extrawürste“. Wer jedoch Lust hat, kann durch den Einsatz Dritter oder eigener Schauspieleinlagen ganz besondere multimediale Erlebnisse mit hohem Erinnerungswert schaffen: *Wisst ihr noch, wie sich damals der Herr Müller als Vampir verkleidet hat? Als sich die Chemielehrerin in einen Werwolf verwandelt hat und die Zombies über den Pausenhof schlichen ...?* Aber auch ein simples An-der-Tür-Kratzen im richtigen Moment dürfte für ein großes Extra an Atmosphäre sorgen (Lernende anderer Jahrgangsstufen bzw. die Schultheatergruppe helfen bestimmt gerne mit).

Klassen mit homogenem Leistungsstand können alle Arbeitsblätter gleichzeitig als Stapel erhalten, selbstständig umdrehen und abarbeiten. Bei größeren Niveauunterschieden empfiehlt sich bereits vorab die Bildung von Gruppen, die dann gemeinsam lesen, unbekannte Vokabeln klären und erst ein neues Rätsel erhalten, wenn sie mit dem vorhergehenden fertig sind. Das erhöht auch, falls gewünscht, den Wettbewerbscharakter.

Für zusätzliche haptische Erlebnisse verwenden wir in allen Spielen ein vierstelliges **Zahlenschloss** (Ausnahme: In der Episode *The Truth about Vampires* wird ein fünfstelliges Schloss benötigt). Ein einfaches Fahrrad- oder Kofferschloss funktioniert ebenso, ein Vorhängeschloss macht aber natürlich mehr Eindruck. Vor allem, wenn es eine „**Schatzkiste**“ aufschließt: Diese kann eine kleine Belohnung für die erfolgreiche Kniffelarbeit enthalten.

Die Buchstaben der Lösungswörter stehen bei manchen Rätseln für Zahlen, die dann den Code für das Zahlenschloss ergeben. Bei zweistelligen Ergebnissen muss einfach so lange die Quersumme gebildet werden, bis nur noch eine Zahl übrig bleibt. Der Dechiffriercode ist jeweils in den Hinweisen für Lehrkräfte beschrieben bzw. liegt als Dechiffrierkarte direkt dem Arbeitsmaterial bei.

*Beispiele:*

L = 12 = Quersumme 1 + 2 = 3

Z = 26 = Quersumme 2 + 6 = 8

**Anregungen für die Befüllung der Schatzkiste:** (Gesunde) Snacks, Büromaterialien, Aufkleber, ein Gutschein für ein gemeinsames Eis/einen Ausflug/Hausaufgabenfrei, Ankündigung eines Bibliotheksbesuchs, passende Kleinigkeiten, wie z.B. Skelett-Schlüsselanhänger (Episode *Assault of the Zombies*) ...

## ≡≡≡ SPIELREGELN ≡≡≡

Vor dem ersten Breakout – vielleicht auch als Wiederholung vor jedem weiteren – bietet es sich an, mit der Klasse folgende Spielregeln zu besprechen:

- **Spielziel:** Die Klasse ist gefangen und muss innerhalb einer bestimmten Zeit aus dem Raum entkommen. Dafür müssen alle Rätsel gelöst werden.
- **Geschichte:** Am Anfang wird die Lehrkraft eine Geschichte vorlesen oder die Klasse liest sie selbst. Dabei muss sie sehr gut zuhören oder genau lesen, denn sie könnte wichtige Hinweise enthalten.
- **Neue Rätsel holen:** Jede Gruppe holt sich immer dann von der Lehrkraft ein neues Rätsel, wenn sie eines gelöst hat.
- **Gespräche:** Gesprochen wird möglichst im Flüsterton, um andere Gruppen nicht zu stören.
- **Teamarbeit:** Alle sollen mitmachen! Die Gruppen können Aufgaben festlegen: Schreiber bzw. Schreiberin (schreibt alle Ergebnisse auf), Sprecher bzw. Sprecherin (holt neue Rätsel von der Lehrkraft), Tipgeber bzw. Tipgeberin (holt Tipps von der Lehrkraft), Sammler bzw. Sammlerin (sortiert und verwaltet die Rätselmaterialien).



## ALIEN ATTACK

### ≡≡≡ INFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE ≡≡≡

Das ganze Klassenzimmer wird von Aliens in den Weltraum entführt! Nur wenn es den Lernenden gelingt, die Außerirdischen von der Existenz intelligenten Lebens auf der Erde zu überzeugen, werden sie wieder zurück teleportiert. Der schwindende Sauerstoff im Klassenzimmer setzt sie zusätzlich unter Zeitdruck.

*Alien Attack* ist ein Escape-Game mit einer hohen Eigenbeteiligung der Spielenden – inklusive Ihnen: Sie erhalten einen Elektroschock an der Türklinke des Klassenzimmers, ringen nach Luft ... Das kann man einerseits zwar einfach gemeinsam lesen und dabei schmunzeln. Wenn Sie die Schülerinnen und Schüler andererseits aber schon besser kennen und das möchten, können Sie die entsprechenden Stellen auch szenisch nachspielen. Für mehr Wettbewerbscharakter können Sie die Klasse gleich zu Beginn der Stunde in Gruppen aufteilen – dabei bitte auf annähernd gleiche „Kräfteverteilung“ hinsichtlich der Lesekompetenz achten.

#### Rätsel:

Wörter-Suchsel (ca. 15 Minuten), Quiz zur Geschichte der Raumfahrt (ca. 5 Minuten), Sternensystem ermitteln/Zahlencode knacken (ca. 8 Minuten)

Die Buchstaben des Lösungsworts stehen für die zuvor ermittelten Zahlen, die zugleich den Code für das Zahlenschloss ergeben. Beim zweistelligen Ergebnis „22“ muss die Quersumme gebildet werden.

#### Anknüpfungsfächer:

Geschichte (Entwicklung der Raumfahrt), Mathematik/Physik (Astronomie, Kräfteverhältnisse im Weltraum, Erdanziehungskraft)

#### Vorbereitung:

- Arbeitsblätter ausdrucken und im Pult bereitlegen (dort haben die Aliens sie hinteleportiert)
- Lösungen zur Kontrolle bereithalten
- Schatzkiste/Zahlenschloss auf den Code **4571** programmieren
- Eventuell Lösungshinweise für Rätsel 2 vorbereiten und bereitlegen bzw. im Klassenzimmer platzieren
- Schließen Sie bei Spielbeginn (wenigstens übergangsweise) alle Fenster und Türen des Klassenzimmers. Sie wollen ja nicht, dass der wertvolle Sauerstoff vorschnell ins Weltraum-Vakuum entweicht. An der entsprechenden Stelle im Text müssen Sie die Stoppuhr (z. B. auf dem Smartphone) stellen: Der Sauerstoff reicht dann nur noch 30 Minuten ...



## Alien-Attacke: Vorbereitung

- Falls sich abzeichnen sollte, dass diese Zeit nicht genügt, dürfen Sie bei den Rätseln mithelfen bzw. das dritte Rätsel zur Herkunft der Aliens einfach weglassen. Der Auflösungstext funktioniert trotzdem. In diesem Fall müssten Sie jedoch beim Codeknacken für die Belohnung aushelfen, indem Sie darauf hinweisen, dass das Wort VEGA aus Buchstaben besteht, und „zufällig“ die Decodierscheibe finden.

### Schatzkiste:

Code 4571

### Belohnungsideen:

Astronauten-Schlüsselanhänger, Raumschiff-Radiergummis, Astronautennahrung (z. B. Nüsse oder getrocknete Früchte)

### Lösungstipps:

#### *Puzzle 1*

Die versteckten Begriffe sind *OZONE*, *ROCKET*, *BOOSTER*, *INTERSTELLAR* und *TELEPORT*.

#### *Puzzle 2*

Wenn sich die Schülerinnen und Schüler bei den Antworten nicht einig sein sollten, könnten wohlmeinende Aliens auch hilfreiche Hinweise/Symbole in den Raum teleportiert haben: Abbildung eines Muskelmanns (*Armstrong*), Kaugummipackung für frischen Atem (*oxygen*), Hundespielzeug/-leckerli (*dog Laika*) ...





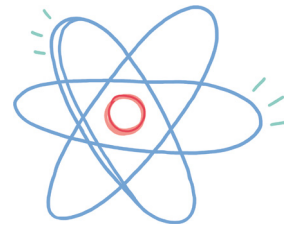
It's a just an ordinary day on planet Earth. You are all sitting in your classroom and are more or less in the mood for the new lesson that has just begun.

But suddenly there is a hefty jolt! You all feel as if you are on an invisible rollercoaster. A ruler tumbles to the floor in the last row. Your teacher shouts "Whoa!".

Outside in front of the window, the view has changed completely. Instead of the neighbouring building with its ugly balconies and the crooked tree in the playground, there is suddenly – nothing. Nothing but a black void. And over there, what are those flashes of light passing by – could they be stars? It's all happening so quickly!

"Maybe it's a power cut or a lightning strike or something like that. I'd better inform the caretaker," your teacher mumbles and stumbles to the door. But as soon as she touches the door handle, she screams and jumps back: an electric shock!

At that moment you all put your hands over your ears. Suddenly there is a strange buzzing and humming in your heads. It feels a bit odd, but it doesn't hurt. After a few seconds, the buzzing has gone, but there is a message in your minds. You all know it without anyone saying a word: the whole classroom has been beamed into space! You are now suspended in the tractor beam of an alien spaceship like a fish on a hook.



The aliens want to find out if there is intelligent life on Earth. And they have chosen you, of all people, to do this! So as not to confuse you too much, they have for once not sent magnetic signals into your brains. At least not right at the beginning. Instead, your teacher will find a few special tasks for you in her desk. The aliens have teleported these tasks directly there.

There is only one problem: the aliens themselves are so highly developed that they don't need oxygen. Unfortunately, you do. Immediately you notice how the air in the classroom is slowly thickening.

"Can we ventilate the classroom a little?" your teacher asks nervously.

The answer arrives instantly. The aliens send it into your minds via telepathy:



**ACCORDING TO OUR CALCULATIONS, THE AMOUNT OF OXYGEN AVAILABLE IS EXACTLY ENOUGH TO SOLVE THE TASKS IN THE GIVEN TIME. IF THE OXYGEN TANK IS EMPTY AND YOU STILL HAVEN'T FINISHED, YOU'RE OBVIOUSLY NOT INTELLIGENT ENOUGH. PROVE IT TO US! YOU HAVE HALF AN HOUR.**





# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape-Rooms und Breakouts: Leseförderung Englisch*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

