



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms für den Deutschunterricht 5-10

Das komplette Material finden Sie hier:

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	7
Organisationshilfen	8
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts	8
★ Leitfragen Reflexionsrunde	8
Breakout: Märchen und ihre Merkmale	9
★ Hinweise für die Lehrkraft	9
★ Einstieg	13
★ Hilfen	14
★ Rätsel	15
Breakout: Die Welt der Sagen	20
★ Hinweise für die Lehrkraft	20
★ Einstieg	24
★ Hilfen	25
★ Rätsel	26
Breakout: Zeichensetzung	31
★ Hinweise für die Lehrkraft	31
★ Einstieg	35
★ Hilfen	36
★ Rätsel	37
Breakout: Rechtschreibung	43
★ Hinweise für die Lehrkraft	43
★ Einstieg	48
★ Hilfen	49
★ Rätsel	50
Breakout: Erzähltextanalyse	56
★ Hinweise für die Lehrkraft	56
★ Einstieg	60
★ Hilfen	61
★ Rätsel	62
Breakout: Rund ums Verb	68
★ Hinweise für die Lehrkraft	68
★ Einstieg	72
★ Hilfen	73
★ Rätsel	74
Breakout: Gedichte untersuchen	79
★ Hinweise für die Lehrkraft	79
★ Einstieg	83
★ Hilfen	84
★ Rätsel	85

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 BREAKOUTS

Das 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 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 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** sowie **Hinweiskarten** 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.

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

Neben den analogen Aufgaben gibt es auch **digitale Rätsel**, die über den entsprechenden **QR-Code** aufgerufen werden können. Hierfür benötigt man nur ein Tablet oder Smartphone mit einer QR-Code-Scan-App. Die digitalen Aufgaben stellen dabei eine leichtere Fassung der anspruchsvolleren analogen Rätsel dar. Damit ist nicht nur eine Binnendifferenzierung innerhalb des Breakouts gewährleistet, sondern auch allgemein ein flexiblerer Einsatz möglich.

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.

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 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 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 Breakout erfolgreich absolvieren und den Abschlusscode knacken, sodass die Schülerinnen und Schüler aufgrund ihres Erfolgserlebnisses auch zukünftige Breakouts motiviert angehen.

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 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 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 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 – 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 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.

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 Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler 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)
- ggf. Smartphone/ Tablet (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 _____
- 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: 5/6
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Einführung
- ★ Vorkenntnisse: Märchenstoff der Grundschulzeit

Didaktische Situierung

Dieses Breakout wurde als Einführung in eine kurze Unterrichtseinheit zum Thema Märchen konzipiert. Die Geschichte „Strohalm, Kohle und Bohne“ der Brüder Grimm, die als Einstieg dient, wurde vor allem aus zwei Gründen gewählt: Zum einen, weil sie weniger bekannt sein dürfte als die klassischen Märchen. Zum anderen, weil es sich bei der Geschichte gerade nicht um ein klassisches Märchen handelt (auch wenn sich der Text an 18. Stelle in der Sammlung der „Kinder- und Hausmärchen“ findet). Sie stellt vielmehr eine Mischung aus Märchen und Schwank dar.

Auf diese Weise lassen sich die erarbeiteten Inhalte sofort anwenden: Die Schülerinnen und Schüler könnten beispielsweise aufgefordert werden zu begründen, ob die Geschichte ihrer Ansicht nach ein Märchen darstellt oder nicht.

Für die Einordnung als Märchen sprechen die klassische Ausgangssituation vergleichbar etwa mit den „Bremer Stadtmusikanten“, die magischen Dinge und der Märchenton. Gegen die Einordnung als Märchen spricht, dass die Geschichte kein klassisches Happy End hat, dass keine Märchensprüche oder -rätsel eingebaut sind und der erklärende Inhalt.

Im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit sollten dann natürlich weitere Märchen gelesen werden, sodass jede Schülerin und jeder Schüler mindestens drei der klassischen Märchen, wie sie auch im Breakout genannt werden (Rumpelstilzchen, Rapunzel usw.), in der Fassung der Brüder Grimm kennengelernt hat.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

MÄRCHEN UND IHRE MERKMALE: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schülerinnen und Schüler entschlüsseln die Namen bekannter Märchenfiguren und ordnen diese der jeweils passenden Märchenillustration zu. Mithilfe der KHM-Nummern (Textnummer in den „Kinder- und Hausmärchen“ der Brüder Grimm) können sie dann eine codierte Rechnung lösen. Das Ergebnis der Rechnung ist der Code des nächsten Rätsels.
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ★ Starträtsel ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	<p>Gesuchte Namen: Aschenputtel 21, Rapunzel 12, Rotkäppchen 26, Rumpelstilzchen 55, Schneewittchen 53</p> <p>Rechnung: $\square + \bullet + \text{🕒} - \Delta + \blacklozenge = 55 + 53 + 12 - 21 + 26 = 125$</p>

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms für den Deutschunterricht 5-10

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

