



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen

Das komplette Material finden Sie hier:

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



INHALT

VORWORT	4
1 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER SCHULE – DIE W-FRAGEN	5
GRUNDLAGEN	5
FORMEN	6
NUTZEN FÜR DEN UNTERRICHT	7
2 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER SCHULE – VORBEREITEN UND DURCHFÜHREN ..	9
ERSTE SCHRITTE	9
GESCHICHTE	11
RÄTSEL	14
AUSSTATTUNG	19
BREAKOUT DIGITAL	21
TEAMS	26
ABLAUF	27
DURCHFÜHRUNG	29
NACHBEREITUNG	31
3 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER SCHULE – ZWEI BEISPIELE	33
15-MINUTEN-BREAKOUT	33
30-MINUTEN-BREAKOUT	38
4 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER SCHULE – PRAKTISCHE HILFEN	44
URKUNDE	44
CHECKLISTE	45
INTERNETADRESSEN	46
BILDNACHWEISE	47

Digitales Zusatzmaterial:
bearbeitbare Word-Dateien der Escape-Rooms, Urkunde

VORWORT

Liebe Lehrkräfte!

Haben Sie schon einmal einen Escape-Room besucht? Es ist ein spannendes und im Trend liegendes Spielszenario, bei dem eine kleine Gruppe Spieler in einem Raum eingeschlossen wird. Aus diesem gilt es, innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu entkommen, was nur gelingen kann, wenn eine Reihe Rätsel gefunden und gelöst wird. Die Idee ist so erfolgreich, dass sie auch in Spiele und Bücher Einzug gehalten hat – und schließlich in die Schule.

Im vorliegenden Heft erfahren Sie, wie Sie Ihr eigenes EduBreakout, wie Escape-Rooms im Schulkontext häufig genannt werden, erstellen können. Sie haben dabei viele Freiheiten: Unterrichtsfach, Thema, Methoden, Materialien – Sie können fast alles selbst bestimmen. Aber ein paar Grundregeln sollte man natürlich kennen und beachten, damit das Escape-Erlebnis für Schüler¹ und Lehrkraft spannend und realistisch wird.

Im ersten Teil beantwortet das Buch die grundlegenden W-Fragen rund um das Thema Breakout (Kapitel 1, Seite 5–8). Anschließend wird Schritt für Schritt und mit vielen Beispielen und Tipps erläutert, wie man ein Learning-Escape-Game für die Schule vorbereitet und durchführt (Kapitel 2, Seite 9–32). Sie erhalten Ideen für Geschichten und jede Menge Beispiele und Tipps zum Erstellen eigener Rätsel. Im dritten Teil finden Sie zwei kurze Breakouts, die Sie mit wenig Vorbereitung direkt im Unterricht umsetzen können (Kapitel 3, Seite 33–43). Einige praktische Hilfen wie Urkunde, Checkliste und Internetlinks runden das Material ab (Kapitel 4, Seite 44–46).

Gutes Gelingen beim Erstellen Ihrer Breakouts – und viel Glück beim Entkommen

wünscht

Anne Scheller

1 Das generische Maskulinum bezeichnet hier und in den folgenden vergleichbaren Fällen alle Geschlechter.

1 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER SCHULE – DIE W-FRAGEN

GRUNDLAGEN

Der vollständige englische Name sagt es schon: Escape the room games (bei uns meist kurz: Escape-Games) basieren auf der Idee, dass der Spieler in einer vorgegebenen Zeit aus einem verschlossenen Raum entkommen muss.

Woher kommen Escape-Games?

Die Spielidee tauchte vermutlich erstmals 2004 in dem japanischen Computerspiel „Crimson Room“ auf. In den letzten Jahren hat das Konzept weltweit zahlreiche Anhänger gefunden. Escape-Rooms oder Exit-Rooms wurden auch in der realen Welt umgesetzt, zum Beispiel als echter Raum, als Brettspiel oder Buch (siehe auch S. 6).

Was sind Kernelemente von Escape-Games?

Am Anfang eines Escape-Games steht immer eine Geschichte. Die denkbaren Szenarien sind so vielfältig wie die menschliche Fantasie: Die Spieler müssen sich beispielsweise aus einem Spukhaus, einem rätselhaften Labyrinth, einem geheimen Labor, der Zentrale eines Mafioso, von einer einsamen Insel oder aus einem abstürzenden Flugzeug befreien. Dies kann ihnen nur gelingen, wenn sie bestimmte Rätsel oder Aufgaben lösen. Alle nötigen Hinweise und Materialien dafür sind in dem Raum vorhanden, allerdings in der Regel nicht sofort als Teil des Rätsels erkennbar.

Gelingt es den Spielern nicht innerhalb einer vorgegebenen Zeit, zum Beispiel einer Stunde, zu entkommen, ist das Spiel verloren. Innerhalb der Geschichte bedeutet das meist, dass sie für immer gefangen bleiben.

Aus dieser Beschreibung ergeben sich die **drei Kernelemente** eines Escape-Games:

- eine packende, möglichst realistische **Geschichte**
- knifflige **Rätsel**, die nicht sofort als solche erkennbar sind
- die **Zeitbeschränkung**

Diese drei Elemente machen die Spiele so spannend und auch für die Schule ideal.



Wie unterscheiden sich Escape-Games und EduBreakouts?

Escape-Rooms im Unterricht einzusetzen, ist ein noch relativ junger Trend. Als Begriff hat sich hier **EduBreakout** oder **BreakoutEdu** durchgesetzt – von *Education* = Erziehung/Bildung und *Breakout* = Ausbruch. Manchmal wird auch **Learning-Escape-Game** verwendet. Die Begriffe betonen, dass es nicht allein um die Unterhaltung geht, sondern der Breakout in das Unterrichtsgeschehen eingebettet ist. Ein EduBreakout kann sowohl Inhalte zu einem Thema vermitteln als auch wichtige allgemeine Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Frustrationstoleranz trainieren (siehe S. 7–8).

Letztlich gibt es zwischen den Begriffen Escape-Room, Escape-Game, Exit-Room und EduBreakout keinen unterrichtsrelevanten Unterschied.

Allen Escape-Spielen ist in der Regel gemeinsam, dass man sie nur einmal spielen kann. Danach sind dem Spieler alle Hinweise, Rätsel und Lösungen bekannt.

Welche Formen von Breakout-Spielen gibt es?

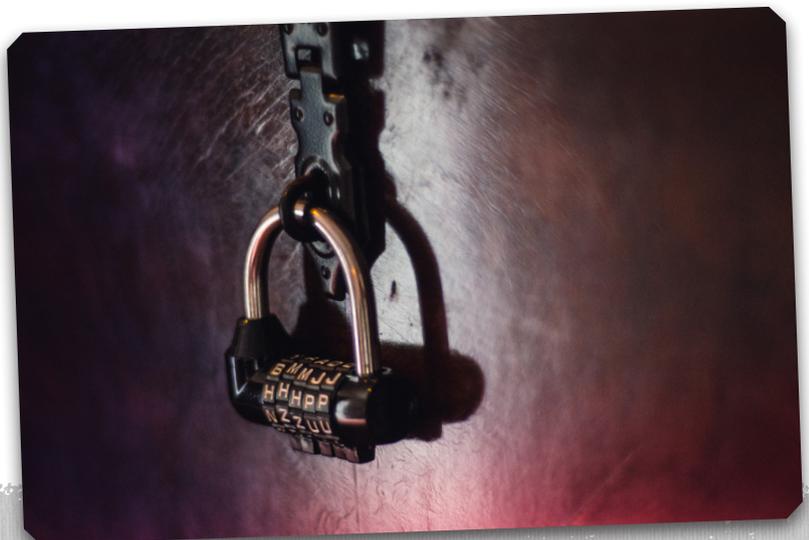
Es gibt Escape-Games in diesen Formen:

- In vielen großen Städten haben **Live-Escape-Rooms** eröffnet. Hier werden die Spieler tatsächlich in einem Raum eingeschlossen, dessen Ausgang nur durch das Auffinden und Lösen von Rätseln zu öffnen ist. Solche Escape-Rooms werden sowohl von privaten Gruppen zum Spaß als auch von beruflichen Gruppen zur Teambuilding besucht. Für einen Klassenausflug eignen sie sich wegen der relativ hohen Kosten nur bedingt. Da man immer als Kleingruppe zusammenarbeitet, muss der Anbieter außerdem mehrere Räume betreiben, damit die ganze Klasse gleichzeitig spielen kann.
- Verschiedene Verlage bieten unter Begriffen wie „Exit“ oder „Escape“ **Brettspiele** an. Man kann sie zu Hause mit den gegebenen Spielmaterialien durchführen. Sie brauchen keine Vorbereitung und verursachen wenig Kosten, sind aber weniger realistisch als die Live-Escape-Rooms. Sie sind in der Regel nur einmal spielbar, da das Spielmaterial zum Lösen der Rätsel beschriftet, gefaltet, zerschnitten etc. wird.
- Auch Escape-**Bücher** erfreuen sich großer Beliebtheit. Wie jeder Roman enthalten sie eine spannende Geschichte, sind durch die Rätsel aber interaktiver. Außerdem können sie anders als Live-Escape-Rooms und Brettspiele auch allein gespielt werden. Sie sind meist nur einmal nutzbar.
- **Computerspiele** aus der Kategorie Adventure-Games enthalten wie Escape-Rooms die Elemente Geschichte und Rätsel, aber nicht notwendigerweise einen Raum, aus dem es zu entkommen gilt.

Wie kann ich die Formen in der Schule anwenden?

Die genannten Formen von Breakouts unterscheiden sich darin, welche **Medien oder Materialien** sie nutzen: Live-Escape-Rooms basieren auf echten **Gegenständen**, Spiele und Bücher auf **Papier, Stift und Schere**, Computerspiele natürlich auf **digitalen** Formaten.

Diese drei Materialgruppen kann man auch bei EduBreakouts nutzen. Als echter Gegenstand wird zum Beispiel eine Schatzkiste mit einem oder mehreren Schlössern versehen. Rätsel können in klassischer Papierform ausgegeben werden (zum Beispiel Suchbilder, Kreuzworträtsel und viele andere) oder aber digital (als interaktives Quiz, Hördatei usw.). Sie können die drei Grundformen in Ihren EduBreakouts aber auch kombinieren (siehe S. 19–20).



≡ NUTZEN FÜR DEN UNTERRICHT ≡

Breakouts sind besondere Stunden. Sie bieten Abwechslung vom Lernalltag, fordern heraus, schweißen zusammen und machen Spaß. So können sie die Lernmotivation des Einzelnen, den Zusammenhalt der Teammitglieder und die Arbeitsatmosphäre in der Klasse nachhaltig verändern.

Welche fachbezogenen Kompetenzen werden gefördert?

Fachbezogene Kompetenzen werden durch die zu lösenden Rätsel quasi nebenbei vermittelt. In einem Breakout im Fach Mathematik etwa kann man hervorragend das Rechnen mit Brüchen oder das Kombinieren und Schlussfolgern trainieren. Ein Rätsel im Fach Deutsch kann auf der Identifikation von Wortarten oder dem Auffinden von Rechtschreibfehlern beruhen. In Englisch oder Latein könnten die Rätsel nur mithilfe von Vokabel- oder Grammatikkenntnissen gelöst werden. Bei einem Breakout in Erdkunde müssen die Schüler Karten oder Klimadiagramme lesen, in Geschichte Besonderheiten einer Zeit kennen.

Wie fördern EduBreakouts das fächerübergreifende Lernen?

Breakouts beinhalten fast von selbst **fächerübergreifendes Lernen**. So sind viele Rätsel, egal in welchem Fach, nur mit logischem Denken – einer Kompetenz aus dem Fach Mathematik – lösbar. Hinweise in Form von Sachtexten, Tabellen oder Schaubildern fördern Kompetenzen aus dem Fach Deutsch, auch wenn das EduBreakout in einem anderen Fach stattfindet. Weitere Beispiele ließen sich anführen.

Welche Schlüsselkompetenzen werden geübt?

Persönliche Schlüsselqualifikationen spielen beim EduBreakout eine große Rolle. Sie werden stark gefordert und damit auch trainiert und gefördert.

Die Schüler üben **persönliche Kompetenzen** wie ...

- Ausdauer, Frustrationstoleranz und Zielstrebigkeit (beim Versuch, die Rätsel zu lösen, auch wenn es nicht vorangeht),
- Eigeninitiative und Motivation (beim Suchen der Rätsel und Lösungswege),
- Organisationsfähigkeit (bei der Zusammenarbeit in der Gruppe und dem Verteilen von Aufgaben),
- Zeitmanagement (beim Arbeiten unter Zeitdruck).

Sie trainieren darüber hinaus durch die enge Zusammenarbeit in der Kleingruppe **soziale Kompetenzen** wie ...

- Kommunikationsfähigkeit,
- Kooperationsfähigkeit,
- Teamfähigkeit,
- Durchsetzungsvermögen.

Zuletzt üben sie beim Finden, Verstehen und Lösen von Hinweisen und Rätseln auch **Methodenkompetenzen** wie ...

- Kreativität,
- logisches, abstraktes und deduktives Denken,
- Problemlösefähigkeiten.

Warum sind EduBreakouts nützlicher als normale Rätsel?

Escape-Spiele sind nicht notwendigerweise die besten Rätselspiele. Aber sie verbinden die drei erwähnten Kernelemente – Geschichte, Rätsel und Zeitbeschränkung – in einer Weise, die sie absolut packend machen. Das Geheimnis ist das Ziel: Man arbeitet, tüftelt und rätselt nicht um des Lernens, des Lehrers, der Noten oder der Schule willen, sondern mit Blick auf ein sehr konkretes Ziel: dem Raum zu entkommen und (im Rahmen der Geschichte) das eigene Leben zu retten. Das kann die Motivation der Schüler gegenüber normalen Unterrichtsstunden und herkömmlichen Rätseln enorm verstärken. EduBreakouts machen einfach Spaß!



Motivation, Spaß und Abwechslung

bringen Escape-Games übrigens nicht nur den Schülern – sondern auch der Lehrkraft!



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen

Das komplette Material finden Sie hier:

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

