



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape-Rooms für den Geschichtsunterricht 5.-10. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



<b>Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms</b> .....	4
★ Escape Rooms und Breakouts .....	4
★ Aufbau eines Breakouts .....	4
★ Einsatz im Unterricht .....	5
★ Gestaltung eigener Breakouts .....	7
<b>Organisationshilfen</b> .....	8
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts .....	8
★ Leitfragen Reflexionsrunde .....	8
<b>Breakout: Pharaonen und Götter im alten Ägypten</b> .....	9
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	9
★ Einstieg .....	13
★ Hilfen .....	14
★ Rätsel .....	15
<b>Breakout: Götter und Helden im alten Griechenland</b> .....	20
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	20
★ Einstieg .....	25
★ Hilfen .....	26
★ Rätsel .....	27
<b>Breakout: Der Alltag im alten Rom</b> .....	32
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	32
★ Einstieg .....	37
★ Hilfen .....	38
★ Rätsel .....	39
<b>Breakout: Das Leben in einer mittelalterlichen Stadt</b> .....	45
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	45
★ Einstieg .....	49
★ Hilfen .....	50
★ Rätsel .....	51
<b>Breakout: Martin Luther und die Reformation</b> .....	58
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	58
★ Einstieg .....	62
★ Hilfen .....	63
★ Rätsel .....	64
<b>Breakout: Erfindungen und Entdeckungen der Industrialisierung</b> .....	70
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	70
★ Einstieg .....	74
★ Hilfen .....	75
★ Rätsel .....	76
<b>Breakout: Die Goldenen Zwanziger</b> .....	81
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	81
★ Einstieg .....	85
★ Hilfen .....	86
★ Rätsel .....	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 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 durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts zu schließen gilt.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte gewählt werden, deren Ende offen ist. Meistern die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben und Rätsel des Breakouts erfolgreich und knacken sie auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht.

Dies soll aber 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 eignen sich 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 doch **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 Zahlenschloss als Erstes knackt, erhält einen zusätzlichen Preis (z. B. eine Urkunde/ Auszeichnung oder einen Gutschein). 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 Inhalten fragen, die mutmaßlich noch nicht allen Schülerinnen und Schülern wirklich 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 sollte außerdem ausreichend Zeit für die Reflexion der Gruppenarbeit eingeplant werden. Hierfür können ausgewählte Reflexionsfragen verwendet werden, die dann – in Abhängigkeit von der zur Verfügung stehenden Zeit – schriftlich oder im Klassenplenum mündlich beantwortet werden.

## 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 Geschichtsunterricht **andere Formate** vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre nicht nur an Bildquellen, Tondokumente oder Videoaufnahmen zu denken, sondern auch an Spiele oder Animationen. Da heute praktisch jede Schülerin bzw. jeder Schüler ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z. B. auch aktuelle Artikel bzw. Homepages, Links zu Erklärvideos, Animationen usw.) leicht einbauen.

Für **Rätsel mit Bildmaterial** kann mit einem **UV-Stift** schnell und unkompliziert ein etwas anderes Rätsel gestaltet werden. Hierzu schreibt die Lehrkraft die Buchstaben eines Wortes mit dem UV-Stift auf das Bild und zerschneidet das Bild dann in mehrere Teile. Die Schülerinnen und Schüler setzen das Puzzle richtig zusammen, mithilfe einer UV-Lampe können sie dann das Wort auf dem Bild lesen. Hinweis: Mit dem UV-Stift sollte nur auf weißem Hintergrund geschrieben werden, da ansonsten das Geschriebene auch ohne UV-Lampe gelesen werden kann.

Breakouts können auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z. B. [learningapps.org](http://learningapps.org) oder [h5p.org](http://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 ein **Unterrichtsprojekt** bzw. 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
- Hinweiskarten
- 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: keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich

### Didaktische Situierung

Dieses Breakout eignet sich gut als Einstieg in das Thema Glaube und Jenseitsvorstellungen im alten Ägypten.

Einführend empfiehlt sich ein Unterrichtsgespräch darüber, wie sich die Vorstellung von einem Weiterleben nach dem Tod hat entwickeln können (Beispiele: Auf- und Untergehen der Sonne, Wiederkehr der Jahreszeiten, alljährliches Erscheinen und Verschwinden des Nilhochwassers).

Eine Vertiefung des Stoffes könnte im Anschluss durch Kurz- oder Gruppenreferate erfolgen.

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

#### PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: STARTRÄTSEL

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Das Starträtsel führt in das Thema ein. Die Schülerinnen und Schüler erfahren bereits Grundlegendes über die Herrschaft der Pharaonen und den Glauben im alten Ägypten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ergänzen in einem Informationstext über Pyramiden die fehlenden Wörter, die sie aus einem Buchstabensalat ermitteln. Anschließend bewerten sie einzelne Aussagen als richtig oder falsch. Die angekreuzten Buchstaben ergeben ein Lösungswort. Mithilfe von Hinweiskarte 1 übersetzen sie die Buchstaben des Lösungswortes in Zahlen und multiplizieren dann die größte und die kleinste Zahl. Das Ergebnis ist der Code des nächsten Rätsels.</p>
<p>benötigte Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Starträtsel</li> <li>★ Hinweiskarte 1</li> <li>★ ggf. Taschenrechner</li> </ul>
<p>Lösung</p>	<p>Substantive: Kginöe → Könige, Jseitens → Jenseits, Gettör → Götter, Sleee → Seele</p> <p>Nacheinander eingesetzt werden müssen: Götter, Könige, Seele, Jenseits</p> <p>Lösungswort: Mumie → 13, 21, 13, 9, 5 Rechnung: <math>21 \cdot 5 = 105</math></p>



# BREAKOUT: PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN

## PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: CODE 105

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblick in die Technik der Mumifizierung und erfahren mehr über den Hintergrund. Die Schülerinnen und Schüler bringen die einzelnen Schritte einer Mumifizierung in die richtige Reihenfolge. Sind die Schritte richtig angeordnet, ergeben die bei den Schritten jeweils angegebenen Buchstaben ein Lösungswort. Die den markierten Buchstaben zugeordneten Zahlen bilden den Code des nächsten Rätsels.</p> <p><b>Digitale Alternative</b> Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Auch hier müssen die Schritte einer Mumifizierung in die richtige Reihenfolge gebracht werden, allerdings wurden bereits einzelne Schritte zusammengefasst.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"><li>★ Rätsel Code 105</li><li>★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)</li></ul>
Lösung	Lösungswort: Leichnam Zahlen der grauen Buchstabenfelder: <b>761</b>

## PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: CODE 761

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen das altägyptische Totengericht kennen. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen die Abbildung und ordnen den im Totengericht dargestellten Szenen die jeweils passende Beschreibung zu. Sind die Textabschnitte richtig zugeordnet, ergeben die bei den Beschreibungen jeweils angegebenen Buchstaben ein Lösungswort. Mithilfe von Hinweiskarte 1 übersetzen sie die Buchstaben des Lösungswortes in Zahlen und multiplizieren dann die Zahlen der vierten und fünften Szene. Das Ergebnis ist der Code des nächsten Rätsels.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"><li>★ Rätsel Code 761</li><li>★ Hinweiskarte 1</li><li>★ ggf. Taschenrechner</li></ul>
Lösung	Lösungswort: Osiris → 15, 19, 9, <b>18, 9, 19</b> Rechnung: $18 \cdot 9 = 162$

# BREAKOUT: PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN

## PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: CODE 162

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen die altägyptische Hieroglyphenschrift kennen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler übersetzen mithilfe von Hinweiskarte 2 drei in Hieroglyphenschrift geschriebene Wörter. Ein Wort ist dabei in umgekehrter Leserichtung dargestellt. Sie ordnen den Buchstaben dieses Wortes mithilfe von Hinweiskarte 1 Zahlen zu, addieren dann die Zahlen und multiplizieren die Summe mit 10. Das Ergebnis ist der Code des letzten Rätsels.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Rätsel Code 162</li> <li>★ Hinweiskarte 1</li> <li>★ Hinweiskarte 2</li> <li>★ ggf. Taschenrechner</li> </ul>
Lösung	<p>Wort 1: Nil            Wort 2: Osiris            Wort 3: Sisi → von hinten nach vorne gelesen: Isis</p> <p>Wort, das von hinten nach vorne gelesen werden muss: Isis → 9, 19, 9, 19, davon die Summe: 56            Rechnung: <math>56 \cdot 10 = 560</math></p>

## PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: CODE 560

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler erfahren noch mehr über die ägyptischen Götter sowie über den Glauben der alten Ägypter.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ergänzen in einem Lückentext über die ägyptischen Götter die fehlenden Wörter, die sie zum einen in dem vorherigen Rätsel ermittelt haben (Rätsel Code 162), zum anderen einem Silbenrätsel entnehmen. Mithilfe der Zahlenwerte der Wörter (Addition der Zahlen der einzelnen Silben) können sie dann eine codierte Rechnung lösen. Das Ergebnis ist der Abschlusscode des Breakouts.</p> <p><b>Digitale Alternative</b>            Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar. Auch hier müssen in einem Lückentext die fehlenden Wörter ergänzt werden, jedoch sind für jede Lücke bereits Wörter zur Auswahl vorgegeben. Zudem muss eine Lücke weniger gefüllt werden.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Rätsel Code 560</li> <li>★ ggf. Taschenrechner</li> <li>★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)</li> </ul>



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape-Rooms für den Geschichtsunterricht 5.-10. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

