



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts in der Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

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



INHALT

VORWORT	4
1 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – DIE W-FRAGEN	5
GRUNDLAGEN	5
FORMEN	6
NUTZEN FÜR DEN UNTERRICHT	7
2 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – 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 GRUNDSCHULE – ZWEI BEISPIELE	33
MINI-BREAKOUT	33
MIDI-BREAKOUT	41
4 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – PRAKTISCHE HILFEN	47
URKUNDE	47
HAUSAUFGABENGUTSCHEIN	48
CHECKLISTE	49
INTERNETADRESSEN	50
BILDNACHWEISE	51

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

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 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 – so werden Escape-Rooms im Schulkontext häufig genannt – für die Grundschule erstellen können. Sie haben dabei viele Freiheiten: Unterrichtsfach, Thema, Methoden, Materialien – Sie können fast alles selbst bestimmen. Aber ein paar Grundregeln sollten Sie natürlich kennen und beachten, damit das Escape-Erlebnis für Grundschulkinder 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): Was sind die Kernelemente von Breakouts? Welche Formen gibt es? Wie kann ich sie in der Grundschule anwenden? Anschließend wird Schritt für Schritt und mit vielen Beispielen und Tipps erläutert, wie man ein Learning-Escape-Game für die Grundschule 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 33–47). Einige praktische Hilfen wie Urkunde, Checkliste und Internetlinks runden das Material ab (Kapitel 4, Seite 48–51).

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

wünscht

Anne Scheller

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 die Spieler in einer vorgegebenen Zeit aus einem verschlossenen Raum entkommen müssen.

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 Seite 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 Spielenden müssen sich beispielsweise aus einem Spuk Schloss, einem rätselhaften Labyrinth, einem geheimen Labor, 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 oder, bei Spielen für Ältere, ihnen sogar Schlimmeres widerfährt.

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 Grundschule 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 Seite 7–8).

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

● ● ● ● ● ● 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 Ihrer 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 Einmaleins oder das Rechnen mit Maßen und Gewichten trainieren. Ein Rätsel im Fach Deutsch kann auf der Identifikation von Wortarten oder dem Auffinden von Rechtschreibfehlern beruhen. In Englisch ist es möglich, dass nur Vokabelkenntnisse zur Lösung führen. Und bei einem Breakout im Sachunterricht müssen die Grundschulkinder zum Beispiel Pflanzenteile richtig verbinden oder Informationen in Sachtexten finden.

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 Kinder 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, der Lehrkraft, 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 Grundschulkindern gegenüber normalen Unterrichtsstunden und herkömmlichen Rätseln enorm verstärken. EduBreakouts machen einfach Spaß!



Motivation, Spaß und Abwechslung bringen Escape-Games übrigens nicht nur den Grundschulkindern – sondern auch der Lehrkraft!

2 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – VORBEREITEN UND DURCHFÜHREN

● ● ● ● ● ERSTE SCHRITTE ● ● ● ● ●

Ein EduBreakout vorzubereiten, ist aufwendig, das kann man nicht leugnen. Doch die Mühe ist es wert: ein besonderes Unterrichtserlebnis, das man in verschiedenen Klassen immer wieder einsetzen kann.

Die Vorbereitungszeit

Wollen Sie Ihr Breakout selbst erstellen, werden Sie beim ersten Mal sicher einen halben Tag für die Vorbereitung einplanen müssen. Mit etwas Übung muss die Vorbereitung jedoch nicht zeitintensiver sein als andere einzigartige, gut vorbereitete Stunden. Besuchen Sie selbst einen Live-Escape-Room oder spielen Sie entsprechende Brettspiele. Je mehr Erfahrung Sie mit Escape-Games haben, umso leichter fällt es Ihnen, sich spannende Rahmengeschichten auszudenken und Rätselformate je nach Situation anzupassen.

Mit diesem Heft vorbereiten

Gehen Sie bei Ihrer Vorbereitung den ersten Teil dieses Kapitels (Seite 9–32) Schritt für Schritt durch oder gewinnen Sie einen schnelleren Überblick anhand der Checkliste (Seite 50). Als einfachen Einstieg in das Vorbereiten und Durchführen eines Breakouts können Sie auch die Beispiele ab den Seiten 33 bzw. 41 nutzen.

Klassenstufe

Prinzipiell ist es möglich, Breakouts ab Klasse 1 durchzuführen. Die Spieler benötigen jedoch in der Regel eine gewisse Lesekompetenz sowie die Fähigkeit zum selbstständigen, organisierten Arbeiten. Breakouts in Klasse 1 müssen folglich gesondert konzipiert werden. Die Beispiele und Hinweise in diesem Buch gelten daher nur für die Klassen 2 bis 4.

Zeitpunkt

Ein Breakout ist, wie schon betont, eine besondere Stunde. Durch Vorbesprechung und Nachbereitung und je nach Umfang der Rätsel brauchen Sie unter Umständen mehrere Unterrichtsstunden dafür. Im Schuljahresverlauf bieten sich folgende Termine an:

- Einstieg oder Abschluss einer Einheit
- vor oder nach den Ferien
- Projektstage
- Kennenlertage
- Wandertage
- Klassenfahrten

Thema

Im Prinzip eignet sich jedes Lehrplanthema für ein EduBreakout, weil man bei der Gestaltung der Rätsel alle Freiheiten hat. Sie können aus Rechenaufgaben bestehen genauso wie aus dem Auffin-



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts in der Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

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

