

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Edubreakouts*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



## IV.47

### Politik

# Edubreakouts – Kommt ihr der Lösung auf die Spur?

Rieke Heinz-Herkenhoff



© monkeybusinessimages/Stock/Getty Images Plus

© RAABE 2021

Edubreakouts holen das spielerische Erlebnis eines Escape-Games in den Klassenraum. Gefragt sind Teamarbeit, fachliches Wissen, Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken, um der Lösung auf die Spur zu kommen. Einsatzgebiete sind: Wiederholung, Rückblick am Ende oder zu Beginn eines neuen Schuljahres oder die Festigung von Wissen. Das Material bietet zwei konkrete Edubreakouts für den Politikunterricht.

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufe:</b>	6–8
<b>Dauer:</b>	je Edubreakout 2 Schulstunden
<b>Kompetenzen:</b>	Anwendung von fachlichem Wissen, Teamfähigkeit, Organisationsfähigkeit, Problemlösefähigkeit
<b>Thematische Bereiche:</b>	Gamification, Wiederholung und Festigung von fachlichen Inhalten: Nachhaltigkeit, Taschengeld, Werbestrategien, Familie, Armutsdefinition, Statistiken auswerten, Grundgesetz, politische Ebenen, Sozialversicherungen, Gewaltenteilung, Aspekte des politischen Systems der BRD, Parteien, Aufgaben der Medien, Rechtsstaat



## Fachliche Hinweise

### Warum wir das Thema behandeln

Edubreakouts erfreuen sich im schulischen Kontext immer größerer Beliebtheit. Ziel ist es, als Team im Kontext einer konkreten Rahmenhandlung verschiedene Aufgaben zu bearbeiten, um am Ende das Rätsel zu lösen. Edubreakouts eröffnen auch bei vermeintlich langweiligen Themen einen spielerischen Zugang und bringen ein hohes Motivationspotenzial mit sich. Zudem ist die Methode flexibel für viele Lerngruppen und fast alle Inhalte anwendbar. Beim Lösungsprozess werden persönliche, soziale, fachliche und methodische Kompetenzen angesprochen, wodurch ein multidimensionaler Kompetenzerwerb angeregt wird. Denn die Lernenden können das Rätsel nur lösen, wenn sie Wissen anwenden, zusammenarbeiten und Inhalte kombinieren.

### Edubreakouts

Die Edubreakouts sind im Bereich der Gamification zu verorten. Unter Gamification versteht man die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Kontexte<sup>1</sup>.

Die Gamification von Lerninhalten im Kontext Schule muss gut durchdacht sein und sollte die spielerische und fachliche Seite in einem ausgewogenen Verhältnis kombinieren. Ziel der Edubreakouts in dieser Unterrichtseinheit ist es, Wissen zu wiederholen bzw. zu festigen. So ist ein Einsatz zu Beginn eines neuen oder am Ende eines vergangenen Schuljahres denkbar. „Durch Spaß und Neugier können Schülerinnen und Schüler vermeintlich langweilige und komplexe Themen besser kennenlernen.“<sup>2</sup>

## Didaktisch-methodisches Konzept

### Struktur und Aufbau

In den hier dargestellten Edubreakouts wurde bewusst auf digitale Elemente (außer das optionale Rahmenvideo) verzichtet, damit sie unabhängig von technischen und örtlichen Voraussetzungen umgesetzt werden können. Dies ermöglicht auch einen Einsatz im Freien. Natürlich können die Inhalte durch weitere digitale Elemente ergänzt werden.

Die beiden Edubreakouts sind als Streifzug durch die Schuljahresthemen zu verstehen. Das erste Edubreakout eignet sich für die Klassen 6 und 7, das zweite für die Klassen 7 und 8.

### Digitale Alternativen

Grundsätzlich lassen sich die Edubreakouts im Distanzlernen oder auch in einer Videokonferenz mit mehreren Breakout-Rooms umsetzen. Dabei ist zu beachten, dass allen Lernenden die Materialien vorliegen. Auch die Sprinteraufgaben können per QR-Code zur Verfügung gestellt werden.

---

<sup>1</sup> Vgl.: Wesseloh, Henmrik; Schumann, Matthias (2019): Einsatz von Gamification zum Fördern intrinsischer Motivation. Aktueller Stand der Forschung und Herleitung eines Forschungsmodells. In: Arbeitsbericht Nr. 3/2019. Matthias Schumann (Hrsg.). Professur für Anwendungssysteme und E-Business Georg-August-Universität Göttingen, S. 11 ff.

<sup>2</sup> Bildung.digital. Themenportal für Schulen (Hrsg.) (2020): Gamification im Unterricht – Teil 2: Beispiele für die Schule. <https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-2-beispiele-fuer-die-schule> (zuletzt abgerufen am 27.07.2021).

## Differenzierung

An einigen Stellen werden Hilfen für leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler gegeben, zum Beispiel in M 13. Zudem können Sie je nach Leistungsstand der Klasse mehr Hilfestellung bieten: zwei Joker pro Gruppe verteilen oder die Tabelle in M 22 mehr befüllen.



## Weiterführende Medien

- ▶ *bildung.digital. Themenportal für Schulen (Hrsg.) (2020): Gamification im Unterricht – Teil 2: Beispiele für die Schule.*  
<https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-2-beispiele-fuer-die-schule>  
Lehrende erhalten einen guten Überblick über den digitalen Einsatz von Spielen im Unterricht.
- ▶ <https://padlet.com/klassenkreppe/i5u1xe1mju6>  
Ein differenziertes Padlet mit diversen Hinweisen zum Thema „Edubreakouts“.
- ▶ [https://kms-b.de/2021/02/13/vier-unbekannte-hacks-zum-qr-code/?fbclid=IwAR1imxJq\\_PKI-5Cu1PGCuGD-uBI0k6L2O2zpMygE0yqSd80ljntGLf5eW27o](https://kms-b.de/2021/02/13/vier-unbekannte-hacks-zum-qr-code/?fbclid=IwAR1imxJq_PKI-5Cu1PGCuGD-uBI0k6L2O2zpMygE0yqSd80ljntGLf5eW27o)  
Hier erhalten Sie Tipps zur Arbeit mit QR-Codes.
- ▶ <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/12/5-Digitales-Breakout.pdf>  
Hier finden Sie eine kurze und hilfreiche Zusammenfassung zum Erstellen und Durchführen von Edubreakouts im Unterricht.

(Alle Links zuletzt abgerufen am 20.09.2021)

## Auf einen Blick

### 1./2. Stunde

#### Edubreakout 1: Das Wahlkampfdrama

M 1	Rahmenhandlung: Das Wahlkampfdrama
M 2	Hinweise zur Zusammenarbeit
M 3	Der Joker
M 4	Code
M 5	Rätsel 1 – Säulen der Nachhaltigkeit
M 6	Rätsel 2 – Taschengeldplaner
M 7	Rätsel 3 – Werbestrategien
M 8	Rätsel 4 – Was macht ein/e Bürgermeister/in?
M 9	Rätsel 5 – Wissensfrage
M 10	Rätsel 6 – Bevölkerung nach Lebensform
M 11	Rätsel 7 – Stammbaum
M 12	Lösungskarte: Das Wahlkampfdrama
M 13	Sprinter Aufgabe: Das Wahlkampfdrama

**Kompetenzen:** Die Schülerinnen und Schüler lösen im Team Rätsel und erarbeiten sich das Lösungswort.

**Benötigt:** für jede Gruppe ein DIN-A4-Umschlag mit den Materialien (M 5–M 11) und der Lösungskarte; optional: ein kleiner Preis für die schnellste Gruppe



### 3./4. Stunde

#### Edubreakout 2: Rettet die Demokratie

M 14	Rahmenhandlung: Rettet die Demokratie!
M 15	Hinweise zur Zusammenarbeit
M 16	Der Joker
M 17	Rätsel 1 – Nachschlagen
M 18	Rätsel 2 – Sortieren
M 19	Rätsel 3 – Auswählen
M 20	Rätsel 4 – Oberbegriff finden
M 21	Rätsel 5 – Um welches Amt handelt es sich?
M 22	Rätsel 6 – Detektivarbeit
M 23	Rätsel 7 – Die Aufgaben der Medien
M 24	Rätsel 8 – Rechtliches
M 25	Lösungskarte: Rettet die Demokratie!
M 26	Sprinter Aufgabe: Rettet die Demokratie!

**Kompetenzen:** Die Lernenden lösen im Team Rätsel und erarbeiten sich das Lösungswort.

**Benötigt:** für jede Gruppe ein DIN-A4-Umschlag mit den Materialien (M 17–M 24), der Lösungskarte (M 25) und einem Grundgesetz; ein kleiner Umschlag für jede Gruppe für die ausgeschnittenen Teile aus M 18; optional: ein kleiner Preis für die schnellste Gruppe

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Edubreakouts*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

