

SCHOOL-SCOUT.DE

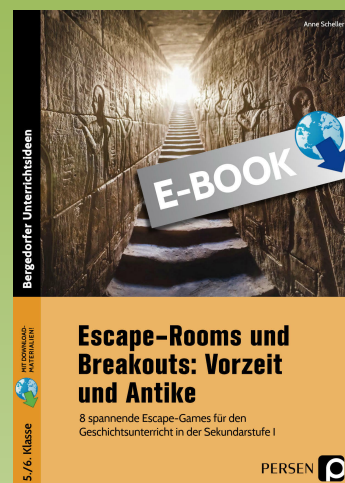
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts: Vorzeit und Antike

Das komplette Material finden Sie hier:

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



INHALT

INHALT	3
VORWORT	4
EINFÜHRUNG	5
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
VORBEREITUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	5
DURCHFÜHRUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	6
SPIELREGELN	7
VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DER DIGITALEN SPIELE	7
DIE FRÜHZEIT	9
MYSTERIUM IM MUSEUM	9
FLUCHT AUS DEM HÖHLENLABYRINTH	17
DAS ALTE ÄGYPTEN	30
GEFAHR IM TAL DER KÖNIGE	30
DER FLUCH DER PYRAMIDE	39
DAS ANTIKE GRIECHENLAND	53
TATORT TEMPEL	53
GEFANGEN IN DER ALTEN BIBLIOTHEK	62
DAS ALTE ROM	74
KEIN ENTKOMMEN IM KOLOSSEUM	74
DER KATAKOMBEN-KRIMI	84
ANHANG	89
BILDNACHWEISE	92



VORWORT

Liebe Lehrkräfte!

Sicher sind Ihnen Escape- oder Exit-Spiele schon einmal begegnet. Dabei muss eine kleine Gruppe Spielender innerhalb einer vorgegebenen Zeit aus einem Raum entkommen. Das kann nur gelingen, wenn durch das Lösen von Rätseln ein Schlüssel, Code oder Passwort für den Ausgang gefunden wird. Diese spannenden Spiele kann man live in echten Räumen erleben, auf dem Computer oder per Virtual Reality, in Brettspielen oder Büchern – und unter dem Namen EduBreakout auch in der Schule. Im vorliegenden Heft finden Sie acht Breakout-Spiele, fertig vorbereitet für den Geschichtsunterricht in den Klassen 5 und 6.

So ist das Buch aufgebaut:

- In der Einführung wird die Escape-Spielidee vorgestellt. Sie erfahren, was Sie als Lehrkraft beim Vorbereiten und Durchführen von Breakout-Spielen wissen und was Sie den Lernenden vorab erklären müssen.
- Der Hauptteil des Buches umfasst je zwei EduBreakouts zu den Themen:
 - Frühzeit
 - altes Ägypten
 - antikes Griechenland
 - altes Rom

Der erste ist jeweils kürzer und kann ohne großen Materialaufwand sofort gespielt werden („Print-and-play“). Der zweite ist jeweils länger. Außerdem enthält das längere Escape-Game zu Griechenland digitale Spielelemente, das zu Rom ist komplett digital.

- Zusatzmaterial zum Kopieren, etwa Urkunde und Spielregeln, rundet das Buch ab.

Mehr über die selbstständige Erstellung eigener Escape-Games finden Sie im Titel „Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen“ (20652).

Sie können diese H5P-Spieldateien mit unserem Player für interaktive Übungen öffnen, der diesem Produkt als Installationsdatei beiliegt.

Der Player kann alternativ auch über die folgenden Links heruntergeladen werden:

https://www.persen.de/player_interaktive_uebungen_windows

https://www.persen.de/player_interaktive_uebungen_macos

Zugleich können Sie die H5P-Dateien auch in den dafür gängigen Lernmanagementsystemen (Moodle, Mebis, Edmond) hochladen und einsetzen. Folgen Sie dazu ganz einfach der Schritt-für-Schritt-Anleitung, die diesem Produkt als PDF beiliegt.

Viel Freude bei Ihren EduBreakouts im Fach Geschichte – und viel Glück beim Entkommen

wünscht

Anne Scheller

EINFÜHRUNG

=== SPIELIDEE UND SPIELZIEL ===

„Gefangen in einem engen Raum und die Uhr tickt. Finden wir den Ausweg?“ In dieser kurzen Beschreibung steckt alles drin, was Escape-Spiele – im Schulkontext oft EduBreakouts genannt – ausmacht:

- das spannende Szenario mit einer erdachten Gefangenschaft,
- die Zeitbeschränkung
- und die Rätsel, deren Lösungen die Spielenden in die Freiheit führen.

Bei jedem Breakout in diesem Heft besteht das Ziel darin, von einem Ort zu entkommen. Dafür müssen die Spielenden eine Reihe Rätsel lösen. Die Lösungen der einzelnen Rätsel (immer eine Ziffer, eine Zahl oder ein oder mehrere Buchstaben) werden alle für das Entkommen benötigt: Sie müssen in eigenen Rätseln in die richtige Reihenfolge gebracht und/oder in andere Buchstaben, Ziffern oder Zahlen umgewandelt werden, um eine Gesamtlösung zu erhalten.

Die Gesamtlösung ist also immer ein Zahlencode oder ein Passwort, den bzw. das die Teams in ein Display oder Ähnliches an einer Tür oder einem Tor eintragen. Stimmen Zahlencode oder Passwort, „öffnet“ sich der Ausgang und die Spielenden sind frei.

=== EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE ===

Breakouts sind **besondere Stunden**. Sie bieten Abwechslung vom Lernalltag, fordern heraus und schweißen die Spielenden zusammen. Diese positive Emotionalität kann auch das Lernen fördern. EduBreakouts sind nicht vom Fachunterricht abgehoben, sondern finden innerhalb der üblichen Lernziele statt. Man kann **fachbezogene Kompetenzen** üben und wiederholen. Im Fach Geschichte kann das der Umgang mit verschiedenen Arten von Quellen sein, die Festigung von Daten oder wichtigen Begriffen sowie das Erwerben von geschichtlichen Inhalten. Die Breakouts in diesem Heft sind so gestaltet, dass kein Fachwissen mitgebracht werden muss und auch nicht systematisch Fachwissen vermittelt wird.

Auch **fächerübergreifendes Lernen** ist mithilfe von Breakout-Spielen leicht möglich. So sind die Methoden, mit denen ein Rätsel gelöst wird, oft logisches Denken – aus dem Fach Mathematik – oder das Erschließen von Texten und Anweisungen – aus dem Fach Deutsch. Auch ein Quellentext mit fremdsprachlichen Wörtern wäre leicht denkbar.

Der Erwerb bzw. das Üben von **Schlüsselkompetenzen** macht bei Escape-Games einen wichtigen Anteil aus. Das Lösen der Rätsel funktioniert kaum ohne Team- und Kommunikationsfähigkeit, Organisationsfähigkeit, Motivation, Ausdauer, Frustrationstoleranz, Kreativität, Problemlösefähigkeiten und einigen mehr. Und Spaß machen die Spiele natürlich allemal!

=== VORBEREITUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE ===

Die sechs Print-and-play-Breakouts in diesem Heft sind im Wesentlichen gleich aufgebaut. Das bedeutet, dass auch die Vorbereitung immer nach demselben Muster abläuft. Besonderheiten sind auf den Blättern *Vorbereitung und Hilfen* der jeweiligen Spiele beschrieben.

Das müssen Sie vorher erledigen:

- Die Klasse in Teams von drei bis fünf Personen aufteilen, und zwar möglichst bunt gemischt (stärkere und schwächere Lernende, Mathegenies und Sprachtalente, Künstlerinnen und Sportfreaks usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.
- Jeder Gruppe eine Farbe zuordnen.
- Das Rätselmateriale in der Anzahl der Gruppen kopieren.
- Das Rätselmateriale gegebenenfalls an den Trennlinien auseinanderschneiden.
- Für jede Gruppe einen Stapel mit Rätselmateriale bilden, dabei die Vignetten in der Kopfzeile in Gruppenfarbe ausmalen, das erleichtert den Überblick.
- Für ein besonders echtes Escape-Feeling die Rätsel im Raum verstecken. Da das sowohl die Vorbereitung als auch die Durchführung aufwendiger und länger macht, wird es hier nicht empfohlen, ist aber möglich.
- Urkunden vorbereiten (kopieren, Namen eintragen).
- Nach Wunsch den Hausaufgabengutschein kopieren und ausfüllen oder andere Belohnungen (Stifte, kleine Süßigkeiten) vorbereiten.
- Eine Stoppuhr bereitlegen.
- Nach Wunsch Requisiten passend zum Szenario bereitlegen (Poster, Gegenstände aus der Zeit, passende Musik, Kostüme etc.).
- Der Klasse die Spielregeln (siehe S. 7) vorlesen oder diese austeilen, das kann auch in der Stunde vor dem eigentlichen Breakout passieren.
- Nach Wunsch die Karten mit den Spielregeln aufhängen und zu Spielbeginn noch einmal darauf hinweisen.
- Die Spielenden brauchen nur ihre Federmäppchen mit Schreib- und Bastelutensilien.

≡≡≡ DURCHFÜHRUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE ≡≡≡

Die Durchführung der sechs Print-and-play-Breakouts in diesem Heft ist vom Grundprinzip her immer gleich. Besonderheiten bei einzelnen Breakouts sind auf den Blättern *Vorbereitung und Hilfen* der jeweiligen Spiele beschrieben.

Folgendes müssen Sie während des Spiels beachten:

- Zuerst Gruppeneinteilung und Gruppenfarben bekanntgeben.
- Die Geschichte vorlesen oder die entsprechende Seite an die Teams austeilen (Blatt *Geschichte*).
- Jedem Team ein Lösungsblatt für die Gesamtlösung (Blatt *Ausgang*) und ein erstes Rätsel in der Gruppenfarbe aushändigen. Dabei im Normalfall für jede Gruppe ein anderes Rätsel wählen, um Abgucken bzw. Belauschen zu erschweren.
- Die Zeit starten (30 bzw. 60 Minuten).
- Während des Spiels haben die Teams mehrere Möglichkeiten, an die Rätsel zu kommen:
 - Das Team holt sich bei Ihnen ein neues Rätsel ab, wenn es eins gelöst hat. Sie kontrollieren dabei die Lösung. Das gibt Ihnen am meisten Kontrolle über den Weg der Gruppen zum Ziel.
 - Das Team holt sich ein neues Rätsel ab, wenn es eins gelöst hat, ohne dass Sie die Lösung kontrollieren.
 - Wenn Sie die Rätsel ausgeben, dann halten Sie möglichst bei allen Gruppen eine unterschiedliche Reihenfolge ein, um das Abgucken bzw. Belauschen zu erschweren.
 - Escape-Game-typisch ist, dass die Rätsel im Raum versteckt sind. Tun Sie das so, dass die Vignette in Gruppenfarbe sichtbar ist, damit kein Team das Rätsel eines anderen Teams nimmt. Das Ganze ist natürlich aufwendig und geht nur, wenn Sie entsprechend Zeit und Platz haben. Verlängern Sie dafür die Spieldauer (von 30 auf 45 bzw. von 60 auf 75 Minuten), da die Teams ja noch nach den Rätseln suchen müssen. Die Spiele in diesem Buch sind nicht dafür konzipiert, doch wenn Sie die Escape-Stimmung lieben, ist es durchaus möglich, so zu spielen.

- Wenn eine Gruppe Ihnen das Blatt *Ausgang* mit der richtigen Gesamtlösung zeigt, notieren Sie die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde.
- Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise, z. B., indem sie eigene Rätsel erstellen.
- Alle 10 Minuten die verbleibende Zeit ansagen.
- Den Teams, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, einen Tipp geben. Diese sind auf dem Blatt *Vorbereitung und Hilfen* der einzelnen Breakouts vermerkt.
- Das Spiel nach 30 bzw. 60 Minuten beenden und das Ende der Geschichte (Blatt *Auflösung*) vorlesen bzw. aushändigen. Auf diesem Blatt finden Sie auch die Lösungen zu allen Rätseln.
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen.

≡≡≡ SPIELREGELN ≡≡≡

Vor dem ersten Print-and-play-Breakout – vielleicht auch als Wiederholung vor jedem weiteren – sollten Sie in der Klasse die folgenden Spielregeln besprechen.

Die Regeln finden Sie hinten im Heft auch als kurze Karten zum Kopieren, Laminieren und Aushängen. Hängen Sie die Regeln während des Spiels in der Klasse auf, damit die Teams dort im Zweifelsfall nachlesen können.

Diese Spielregeln gibt es:

- **Spielziel:** Ihr seid gefangen und müsst innerhalb einer bestimmten Zeit aus dem Raum entkommen. Dafür müsst ihr alle Rätsel lösen.
- **Lösungen:** Die Lösungen der einzelnen Rätsel sind alle wichtig. Sie ergeben zusammen einen Zahlencode oder ein Passwort für den Ausgang. Tragt die Gesamtlösung auf dem Lösungszettel (Blatt *Ausgang*) ein.
- **Geschichte:** Am Anfang wird euch eure Lehrkraft eine Geschichte vorlesen oder ihr lest sie selbst. Hört sehr gut zu oder lest genau, denn sie könnte wichtige Hinweise enthalten.
- **Rätsel:** Lest alle Angaben auf den Rätselzetteln genau und betrachtet auch die Bilder. Überall können sich Hinweise auf die Lösung verstecken!
- **Neue Rätsel holen:** Holt euch immer dann von der Lehrkraft ein neues Rätsel, wenn ihr eins gelöst habt.
- **[Optional] Neue Rätsel suchen:** Durchkämmt den Klassenraum nach weiteren Rätseln. Nehmt nur solche, die ein Bild in eurer Gruppenfarbe zeigen.
- **Gespräche:** Sprecht möglichst im Flüsterton, um andere Gruppen nicht zu stören. Und ihr wollt ihnen ja auch nicht euer Ergebnis verraten, oder?
- **Teamarbeit:** Arbeitet zusammen, alle sollen mitmachen! Ihr könnt Aufgaben festlegen: Schreiber/in (schreibt alle Ergebnisse auf), Sprecher/in (holt neue Rätsel von der Lehrkraft), Tippgeber/in (holt Tipps von der Lehrkraft), Sammler/in (sortiert und verwaltet die Rätselmaterialien).

≡≡≡ VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DER DIGITALEN SPIELE ≡≡≡

Dieses Heft enthält zwei Spiele mit digitalen Elementen: *Gefangen in der alten Bibliothek* und *Der Katakomben-Krimi*. Diese laufen anders ab als die reinen Print-and-play-Breakouts.

Besonderheiten der beiden Breakouts sind zusätzlich auf den auf den Blättern *Vorbereitung und Hilfen* der Spiele beschrieben.

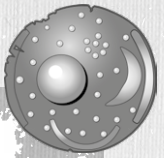
Vorbereitung:

- Den Ordner „Bibliothek“ bzw. „Katakomben“ aus dem digitalen Zusatzmaterial herunterladen. Den entsprechenden Code finden Sie vorne im Heft. Die Ordner enthalten PDF-Dokumente, die am PC oder Tablet geöffnet werden können. *Achtung:* Für manche Dokumente wird ein Passwort benötigt, das man erst durch das Lösen einzelner Rätsel erhält.
- Der Ordner „Katakomben“ enthält zudem interaktive Rätsel, im Format H5P. Die Anleitung für den Umgang mit H5P-Dateien findet sich ebenfalls dort.
- Die Klasse in Teams von drei bis fünf Personen aufteilen, und zwar möglichst bunt gemischt (stärkere und schwächere Lernende, Mathegenies und Sprachtalente, Künstlerinnen und Sportfreaks usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.
- Jedes Team braucht:
 - einen PC oder ein Tablet mit Internetzugang,
 - den zum Spiel gehörenden Dateiordner. Diesen können Sie z.B. auf den Schulserver stellen oder ihn den Teams an die schulischen E-Mail-Adressen schicken.
- Urkunden vorbereiten (Namen eintragen und kopieren bzw. digital bereitstellen).
- Nach Wunsch den Hausaufgabengutschein kopieren bzw. herunterladen und ausfüllen oder andere Belohnungen (Stifte, kleine Süßigkeiten) vorbereiten.
- Einen Timer bzw. eine Stoppuhr bereitlegen.
- Die Klasse mit den geänderten Spielregeln vertraut machen. Sie finden diese jeweils in die Geschichte des Breakouts integriert. Das kann auch in der Stunde vor dem eigentlichen Spiel passieren.
- Auf Wunsch die Spielregeln kopieren und in der Klasse aushängen, damit die Teams während des Spiels dort nachlesen können.

Durchführung:

- Die Gruppeneinteilung bekanntgeben und die Computerarbeitsplätze bzw. Tablets zuteilen.
- Die Geschichte vorlesen (oder die Teams selbst lesen lassen).
- Die Zeit starten (60 Minuten).
- Alle 10 Minuten die verbleibende Zeit ansagen.
- Wenn ein Team fertig ist, die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde notieren.
- Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise, z. B., indem sie eigene Rätsel erstellen oder (bei *Der Katakomben-Krimi*) das Video zum alten Rom zu Ende gucken.
- Den Teams, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, einen Tipp geben. Diese sind auf dem Blatt *Vorbereitung und Hilfen* des jeweiligen Breakouts vermerkt.
- Das Spiel nach 60 Minuten beenden.
- Sie müssen kein Ende der Geschichte vorlesen. Dieses finden die Teams als letzte Datei selbst.
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen.





DIE FRÜHZEIT

≡ **MYSTERIUM IM MUSEUM** ≡

Art: Print-and-Play

Gesamtdauer: 45 Min.

davon Rätselphase: 30 Min.

Vorbereitung: siehe Seite 6

- Bei Rätsel 1 müssen Sie die Puzzleteile nicht ausschneiden, das können die Lernenden selbst übernehmen.

Durchführung: siehe Seite 7

Hilfen:

Rätsel 1

1. Habt ihr schon gepuzzelt und den Text sowie den Hinweis genau gelesen?
2. Nicht die Zahlen selbst sind von Bedeutung, sondern wo sie im Text stehen. Verbindet sie doch mal mit einer Linie.

Rätsel 2

1. Von den Buchstaben fehlt ein Stück.
2. Spiegelt das erste Wort nach oben, dann könnt ihr es lesen. (Achtung: Nicht alle Buchstaben müssen gespiegelt werden, aber alle müssen nach oben ergänzt werden.)

Rätsel 3

1. Sieht die Zeichnung im Notizbuch genau so aus wie das Original?
2. Wie viele Fehler findet ihr?

Rätsel 4

1. Findet heraus, welche Wörter in die Lücken passen. Dafür müsst ihr die Beschriftung vom Bild teilweise umformulieren.
2. Beachtet die markierten Buchstaben in den Lückenwörtern. Kann man sie von vorne nach hinten lesen? Nein? Dann vielleicht ...?

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts: Vorzeit und Antike

Das komplette Material finden Sie hier:

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

