

SCHOOL-SCOUT.DE

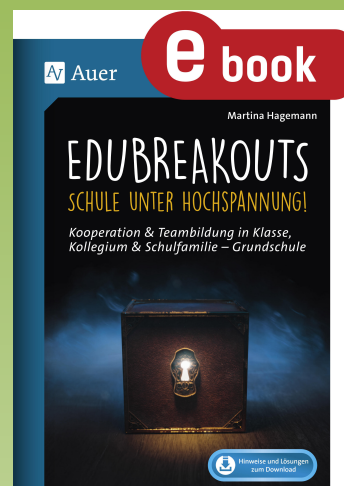
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

EduBreakouts - Schule unter Hochspannung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort

Liebe Kolleg*innen,

neben dem Unterricht spielt das Miteinander in der Schule eine große Rolle. Eine Klasse ist nicht nur eine Lerngruppe, sondern auch eine Gemeinschaft. Ein angenehmes Klassenklima und ein guter Umgang untereinander erleichtern das Arbeiten ungemein. Gleiches gilt auch für das Kollegium und die Elternschaft. Wenn es gelingt, sich als Team zu begreifen, kann man Probleme besser meistern. Die Durchführung von Wandertagen und Klassenfahrten, das Feiern von Festen und das Pflegen von Ritualen, die Gestaltung angenehmer Elternabende und gelungene Aktivitäten im Kollegium helfen dabei, die Gemeinschaft auf allen Ebenen zu vertiefen und zu verbessern.

Zurzeit erfreuen sich Escape-Rooms, im schulischen Bereich auch EduBreakouts genannt, in allen Altersgruppen besonderer Beliebtheit. Dabei handelt es sich um Abenteuerspiele, bei denen eine Gruppe durch das Lösen von versteckten Rätseln aus einem Raum entkommen oder ein Schloss knacken muss. Es kann sich um einen realen und tatsächlich abgeschlossenen Raum handeln oder wie vorliegend um Spielkarten, die ein Szenario beschreiben und nachstellen. Dieser Band beinhaltet insgesamt vier verschiedene EduBreakouts. In kleinen Gruppen müssen in jedem Breakout verschiedene Rätsel gelöst werden. Hier kommt es darauf an, sich als Mitspieler*innen zu ergänzen. Die Aufgaben sind so zusammengestellt, dass sie verschiedene Kompetenzen ansprechen. Während der*die eine bei mathematischen Aufgaben glänzen kann, sind andere Gruppenmitglieder bei Worträtseln unschlagbar. Und schnell wird deutlich: Nur gemeinsam schaffen wir die Herausforderung. Funktionierende

Kleingruppen reichen aber nicht. Das Schloss lässt sich nur öffnen, wenn alle Gruppen ihre Ergebnisse teilen und zusammen den Code knacken. Die zu lösenden Aufgaben erfordern keine besonderen Fachkenntnisse und können von Grundschulkindern ebenso gelöst werden wie von Erwachsenen. Eine Aufgabe, die einem Erwachsenen schwerfällt, kann aus Kindersicht „voll einfach“ sein. So ergänzen sich verschiedene Begabungen ideal. Sie können die Fragen an drei Kleingruppen verteilen und die Ergebnisse am Ende zur finalen Lösung (Knackt das Schloss!) zusammenführen. Will eine größere Gruppe alle Aufgaben gemeinsam lösen, so ist dies natürlich ebenfalls möglich.

Die EduBreakouts sind in verschiedenen Kontexten einsetzbar, auf Klassenfahrten ebenso wie zur Auflockerung im regulären Unterricht. Bei neu zusammengesetzten Klassen sind sich auch die Eltern oft fremd. Warum nicht einmal einen Elternabend auf rätselhafte Weise beginnen anstatt mit der üblichen Vorstellungsrunde?

Die Breakouts „Auf dem Dachboden“ und „Der Wandertag“ eignen sich auch gut für reine Erwachsenengruppen oder gemischte Gruppen aus Schüler*innen, Eltern und Lehrkräften. Sie können die Rätselkarten sowohl im Klassenraum oder der Aula zum Einsatz bringen als auch draußen bei einer Wanderung. Oder Sie kombinieren beide Möglichkeiten und lassen die Teilnehmenden die Rätsel im Freien suchen und drinnen lösen. Jeder der vier Escape-Rooms ist in etwa einer Stunde gelöst.

Wie auch immer Sie das Erlebnis gestalten, ich wünsche Ihnen und Ihrer Gruppe viel Freude beim Lösen der Rätsel.

Ihre Martina Hagemann



Spielvorbereitung	2
Die Schulführung	3
Blaue Rätsel	4
Das Skelett	4
Das Bücherbord	5
Wandmalerei	6
Rote Rätsel	7
Arbeitshefte	7
Der Projektor	8
Uhrzeit	9
Gelbe Rätsel	10
Tierpräparate	10
Tafelbild	11
Das Klavier	12
Die Truhe – knackt das Schloss!	13

Material:

- Rätselkarten

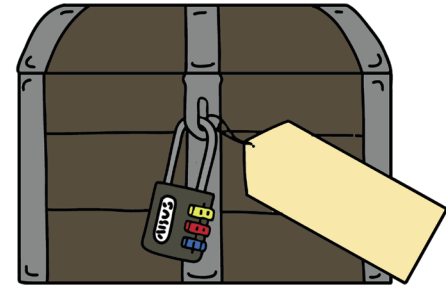
Nicht im Set enthalten:

- eine Kiste/Truhe, die mit einem Vorhängeschloss verschlossen werden kann
- ein dreistelliges Zahlenschloss
- ein Geschenk/eine Belohnung des Bürgermeisters in Gruppenstärke

Vorbereitung:

Vor dem Spiel verstecken Sie als Spielleiter*in in der Kiste das Geschenk/die Belohnung und verschließen die Kiste mit einem dreistelligen Zahlenschloss. Ziel des Spieles ist es, dieses Schloss zu öffnen. Markieren Sie außerdem, zum Beispiel mit wasserunlöslichen Farbstiften, die drei Zahlenfelder mit einem blauen, einem roten und einem gelben Punkt oder Pfeil. Der Code des Schlosses muss eingestellt werden auf 0 (Blau) – 1 (Rot) – 6 (Gelb).

Verstecken Sie die neun farbigen Rätselkarten an dem Ort, an dem Sie spielen möchten. Die geheimnisvolle Kiste kommt an einen für alle gut sichtbaren Ort. Besonders authentisch wird es, wenn Sie die Geschichte, so weit es geht, wie im Original umsetzen. Hängen Sie an die Kiste den Hinweiszettel. Dazu können Sie einfach das Schild von Karte 3 kopieren.



Durchführung:

Wenn die Gruppe um die verschlossene Kiste versammelt ist, lesen Sie die einleitende Geschichte „Die Schulführung“ vor. Anschließend teilen Sie die Gruppe in drei Kleingruppen ein und weisen jeder Gruppe eine andere Farbe (Blau, Rot und Gelb) zu. Die Kleingruppen erhalten den Auftrag, ihre Rätsel zu finden und zu lösen. Zu jeder Rätselkarte gibt es als digitales Zusatzmaterial eine Karte mit Hinweisen (a) und eine Lösungskarte (b). Die Hinweiskarten sollten bei der*dem Spielleiter*in verbleiben und nur eingesetzt werden, wenn eine Gruppe nicht weiterkommt. Wenn alle Gruppen fertig sind und ihre Rätsellösungen bei der Spielleitung geprüft haben, muss von allen gemeinsam das letzte Rätsel „Die Truhe – knackt das Schloss!“ gelöst werden. Dazu wird dieses laut vorgelesen.

„Und hier rechts entsteht die neue Mensa mit Sitzecken und einer Terrasse“, beendet der Schulleiter die Führung für Kinder, Lehrkräfte und Eltern durch die frisch renovierte Schule. „Können wir auch auf den Dachboden?“, bittet ein Mädchen. Du schaust sie verwundert an, was soll am Dachboden bitte schön spannend sein? Vertraulich flüstert sie dir ins Ohr: „Ich heiße Lena. Auf den Dachboden dürfen wir nie. Angeblich sind dort oben die frechen Schüler eingesperrt. Das glaube ich natürlich nicht. Aber mal gucken würde ich schon gern.“ Deine Neugierde ist jetzt ebenfalls geweckt. „Nun gut“, lässt sich der Schulleiter erweichen, „eigentlich wollte ich meine Führung an dieser Stelle beenden, doch wer Lust hat, kommt einfach noch mit mir auf den Dachboden.“ Statt dir in der Mensa ein Getränk und ein belegtes Brötchen zu holen, folgst du mit einigen anderen dem Schulleiter. Der Weg zum Dachboden ist mühsam, vorsichtig gehst du die schmale Holztreppe zum obersten Stockwerk hinauf. Der Schulleiter öffnet eine schwere Tür, bevor ihr in einem düsteren Raum steht, in den durch die dreckigen Fensterscheiben nur wenig Tageslicht gelangt. „Igitt!“, schreist du erschrocken auf, als du ein Skelett an der Wand hängen siehst. „Keine Sorge“, beruhigt dich der Schulleiter, „das ist Hugo, unser Schulskelett. Es wurde ausrangiert und gegen ein neueres Modell ausgetauscht. Ich wollte es aber nicht wegwerfen, daher hat es hier oben einen Ehrenplatz bekommen. Zusammen mit vielen anderen Dingen, die nicht mehr im Unterricht verwendet werden.“ Du schaust dich im Raum um. Neben einer alten Tafel und Tiermodellen entdeckst du in

einer Ecke eine mit einem dreistelligen Zahlenschloss verriegelte Truhe. „Was ist denn da drin?“, erkundigst du dich beim Direktor nach dem Inhalt. „Das wüsste ich selbst zu gern“, lautet seine Antwort, „aber bisher ist es mir nicht gelungen, den Code zu knacken. Es ist ein Geschenk unseres Bürgermeisters. Er hat es uns bei seinem letzten Besuch überreicht und ich habe es hier auf dem Dachboden abgestellt. Es hängt sogar ein Schild dran, irgendwas mit neun Hinweisen finden und öffnen.“ Der Schulleiter überlegt kurz, bevor er weiterspricht: „Wie gut, dass ich heute Unterstützung habe. Bevor die Truhe nicht geöffnet ist, kommt hier keiner raus.“ Fassungslos wartest du darauf, dass er laut loslacht über seinen Scherz. Stattdessen verlässt der Direktor den Raum mit den Worten: „In einer Stunde komme ich wieder. Dann möchte ich wissen, was in der Truhe ist. Es sind ja genug schlaue Köpfe aus Kollegium, Schüler- und Elternschaft anwesend. Wenn ihr euch in drei Gruppen aufteilt und gründlich nach den Hinweisen sucht, schafft ihr das sicherlich.“ Die Tür fällt ins Schloss und – du traust deinen Ohren kaum – wird von außen abgeschlossen. Euch bleibt nur eine Möglichkeit, um dem Dachboden zu entkommen: so schnell wie möglich das Geheimnis der Truhe lüften!

Findet die neun
versteckten Hinweise
und öffnet die Truhe!

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

EduBreakouts - Schule unter Hochspannung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

