



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape Rooms für den Religionsunterricht 2.-4. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhaltsverzeichnis

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer .....	4
<b>Die Bibel</b>	
Hinweise .....	9
Übersicht .....	12
Kopiervorlagen .....	13
<b>Die Kirche</b>	
Hinweise .....	24
Übersicht .....	27
Kopiervorlagen .....	28
<b>Das Kirchenjahr</b>	
Hinweise .....	39
Übersicht .....	42
Kopiervorlagen .....	43
<b>Das Judentum</b>	
Hinweise .....	55
Übersicht .....	58
Kopiervorlagen .....	59
<b>Der Islam</b>	
Hinweise .....	71
Übersicht .....	74
Kopiervorlagen .....	75

# BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

## Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Stories in Buchform – in den letzten Jahren hat sich das zu einem beliebten Trend entwickelt. Gerade Escape Rooms werden von privaten Gruppen oder auch von Unternehmen gerne als Gruppenerlebnis oder teambildende Maßnahme genutzt. Das Prinzip beinhaltet, dass die Gruppe – eingebettet in eine Rahmengeschichte – in einen speziellen Raum einsperrt wird. Dort müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, damit eine bestimmte Mission erfüllt und der Raum wieder verlassen werden kann. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund.

Diese Grundidee kann als sogenanntes Breakout in die Schule geholt werden. Da Schüler\*innen aber nicht im Klassenzimmer eingesperrt werden dürfen, wurde die Idee angepasst:

Eine (Schatz)Kiste, die mittels einer Schließe, auch Haspe genannt, mit verschiedenen Schlössern verschlossen ist, soll innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Auch hier gibt es eine Rahmengeschichte, die erklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum man sie unbedingt öffnen will.



Mithilfe verschiedener Hinweise und Rätsel, die zum Teil im Klassenzimmer versteckt sind, können die Kinder Zahlencodes herausfinden, mit denen die Schlösser nach und nach geöffnet werden. Dabei arbeiten die Schüler\*innen optimalerweise in Gruppen von 3–5 Kindern zusammen.

Nicht immer ist auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Von der Lehrkraft erhalten die Gruppen keine Tipps. Teamwork ist also

gefragt. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen herausfindet, stellt sich der Erfolg ein und die Schatzkiste kann geöffnet werden. Je nach Art der zu lösenden Aufgaben können bzw. müssen auch Tablets / PCs zur Bearbeitung eingesetzt werden.

In der Schatzkiste finden die Kinder dann zur Einstiegsgeschichte passendes Material. Optimal ist es, wenn dieses Material Möglichkeiten zur weiteren Beschäftigung bietet, da die Gruppen erfahrungsgemäß nicht alle zeitgleich fertig werden.

Bei dieser Unterrichtsidee steht nicht der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht vielmehr um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist trotzdem einem bestimmten Lernplanthema zugeordnet und die Rahmengeschichte ist dazu passend gewählt.

## Benötigtes Material (Grundausrüstung)

- Schatzkiste(n)
- Haspe(n)
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- mindestens ein vierstelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination
- UV-Stifte zum Beschriften von Material durch die Lehrkraft
- UV-Lampen (am Deckel von UV-Stiften ist ein Lämpchen) für die Schüler\*innen
- farbige Briefumschläge
- durchsichtige Dokumentenmappen A4 (z. B. für Puzzlestücke) mit einem farbigem Blatt Papier zur Gruppenidentifikation

Je nach Breakout und ausgewählten Aufgaben können noch zusätzliche Materialien benötigt werden. Optional können auch z. B. kleine Einmachgläser verwendet werden, in die ein Hinweis eingeschlossen wird.



## Hinweise und Rätsel

Inhaltlich sind die Hinweise und Rätsel passend zum übergeordneten Rahmenthema gewählt.

Neben analogen Aufgaben wie Dominos, Puzzles, Rechenaufgaben, Wimmelbildern, Verbinde- und Sortieraufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Wissensfragen, die mittels QR-Codes den Gruppen sehr einfach bereitgestellt werden, das Setting ergänzen.

Manches Material wird den Gruppen von Anfang an zusammen mit den Schatzkisten zur Verfügung gestellt, anderes ist im Klassenzimmer oder im Schulhaus versteckt und muss erst gefunden werden.

Um die Aufgaben der verschiedenen Gruppen auseinanderhalten zu können, ist jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet. Hinweise, Rätsel und QR-Codes für diese Gruppe werden auf Papier in der jeweiligen Farbe gedruckt oder in farbigen Umschlägen versteckt. So weiß jede Gruppe genau, welche Hinweise für sie bestimmt sind. Die blaue Gruppe darf dann zum Beispiel nur alle blauen Hinweise nehmen und bearbeiten.

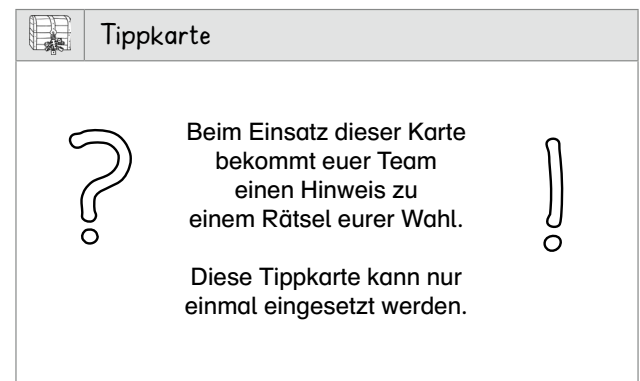
Aus den Lösungen der Rätsel und den Hinweisen ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. Zu welchem Schloss eine Zahlenkombination gehört, müssen die Schüler\*innen durch Ausprobieren herausfinden.

## Breakout-Materialien

Das Breakout enthält eine Sammlung verschiedener Aufgaben, aus denen Art und Anzahl passend zur eigenen Klasse ausgewählt werden können. Es werden also bewusst mehr Aufgaben zur Verfügung gestellt, als für die Durchführung des Breakouts benötigt werden. Je nach gewählten Aufgaben und Leistungsstärke der Gruppen haben sich ca. 5–6 Aufgaben für ein Breakout be-

währt. Selbstverständlich ist es auch möglich, zusätzlich eigene Rätsel zu integrieren. Je nach Anzahl und Auswahl der Hinweise und Rätsel kann der Schwierigkeitsgrad des Breakouts angepasst werden. Davon abhängig ist auch die zur Lösung benötigte Zeit. In meinen Klassen plane ich ca. 30–40 Minuten Bearbeitungszeit für die Hinweise und Rätsel ein. In einer Doppelstunde kann ein komplettes Breakout inklusive Einführungsgeschichte und Reflexion also gut durchgeführt werden.

Ein Breakout kann nur aus analogen Aufgaben bestehen. Sind in der Klasse PCs oder sogar Tablets vorhanden, so können analoge und digitale Aufgaben gemischt werden. Von einigen Aufgaben gibt es eine analoge und eine digitale Variante. Zusätzlich zu den Hinweisen und Rätseln kann jede Gruppe zu Beginn eine Tippkarte erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Hinweis eingetauscht werden.



Zu jeder Aufgabe des Breakouts finden sich kurze Hinweise zum Typ der Aufgabe, dem benötigten Material, der Aufgabenbeschreibung (evtl. mit Lösung) und dem Zahlencode.

Zusätzlich gibt es ein Übersichtsblatt mit allen Rätseln und benötigten Materialien, in das in der Spalte „Schloss“ von der Lehrkraft zur Übersicht eingetragen werden kann, welches Schloss verwendet wurde (z. B. rosa dreistellig).

Um nicht den Überblick über die aktuellen Kombinationen der Schlösser zu verlieren, empfiehlt es sich, ein Dokument anzulegen, in dem alle Schlösser mit der aktuellen Kombination vermerkt werden.

## UV-Stift:

Bei einigen Aufgaben muss der Zahlencode oder ein Lösungswort bei der Vorbereitung von der Lehrkraft mit UV-Stift auf das Material geschrieben werden. Auf farbigem Papier oder auf bunt gedruckten Bildern funktioniert das nicht besonders gut. Deshalb sollten diese Materialien auf weißes

Papier gedruckt werden. Da jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet ist und die Gruppen nur das Material in ihrer Farbe suchen und bearbeiten dürfen, muss dieses Material dann in einen farbigen Umschlag gesteckt werden. Puzzlestücke, Dominos und ähnliches Material stecke ich in durchsichtige Dokumentenmappen, in denen zusätzlich noch ein farbiges Blatt Papier zur Kennzeichnung steckt.

### QR-Codes:

QR-Codes können auf farbiges Papier gedruckt werden. Dabei sollte nur beachtet werden, dass es bei zu dunklen Farben zu Problemen beim Scannen der QR-Codes kommen kann.

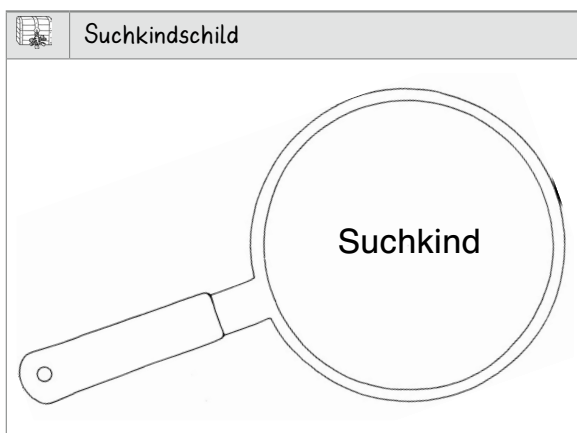
### Puzzle:

Es hat sich bewährt, das Bild für das Puzzle vor dem Ausschneiden auf Tonpapier/Pappe zu kleben. Tonpapier könnte dann direkt in den passenden Gruppenfarben verwendet werden.

### So geht's

In einer Rahmengeschichte wird zu Beginn geklärt, was in der Kiste ist und warum sie dringend geöffnet werden muss. Dieser Einstieg kann z. B. ein Brief, eine Audiodatei, eine PowerPoint-Präsentation oder ein Film sein. Ob Science Fiction-/Detektiv-/Spionage-/Abenteuergeschichte oder realitätsnaher Einstieg bleibt jedem selbst überlassen und kann passend zum Thema des Escape Rooms gewählt werden. Spannende Musik ist der Startschuss für die Gruppen.

Es ist sinnvoll, wenn immer nur ein\*e Teilnehmer\*in pro Gruppe auf Hinweissuche geht. Dafür gibt es pro Gruppe ein „Suchkindschild“ zum Umhängen.



Welches Gruppenmitglied suchen geht und ob sich die Kinder dabei abwechseln, entscheiden die Gruppen selbst. Während ein Kind auf die Suche geht, beginnen die anderen Gruppenmitglieder mit der Bearbeitung der Aufgaben und Hinweise.

Je nach Ausstattung gibt es verschiedene Möglichkeiten: Jede Gruppe kann eine eigene Schatzkiste zur Bearbeitung bekommen. Man kann aber auch eine Kiste für die ganze Klasse verwenden und jede Gruppe bearbeitet einen Teil der Rätsel. Nur alle Gruppen gemeinsam können dann die Schatzkiste öffnen.

Nach Ablauf der Zeit bzw. wenn alle Gruppen die Kisten geöffnet haben, sollte immer eine Reflektionsrunde stattfinden. Hier berichten die Kinder, was bei den einzelnen Aufgaben zu tun war, und erklären, wie sie auf die richtigen Lösungen und die Zahlencodes kamen. Außerdem wird reflektiert, wie die Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert hat. Dabei entwickeln die Kinder auch direkt Ideen, wie die Kooperation und die Organisation beim nächsten Mal noch besser laufen könnten.

### Mögliche Reflexionsfragen:

1. Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?
2. Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?
3. Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?
4. Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?
5. Gab es Probleme? Welche?
6. Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?

Reflexionsfragen

*Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?*

*Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?*

*Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?*

*Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?*

*Gab es Probleme? Welche?*

*Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?*



## Reflexionsfragen

*Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?*

*Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?*

*Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?*

*Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?*

*Gab es Probleme? Welche?*

*Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?*



## Tippkarte



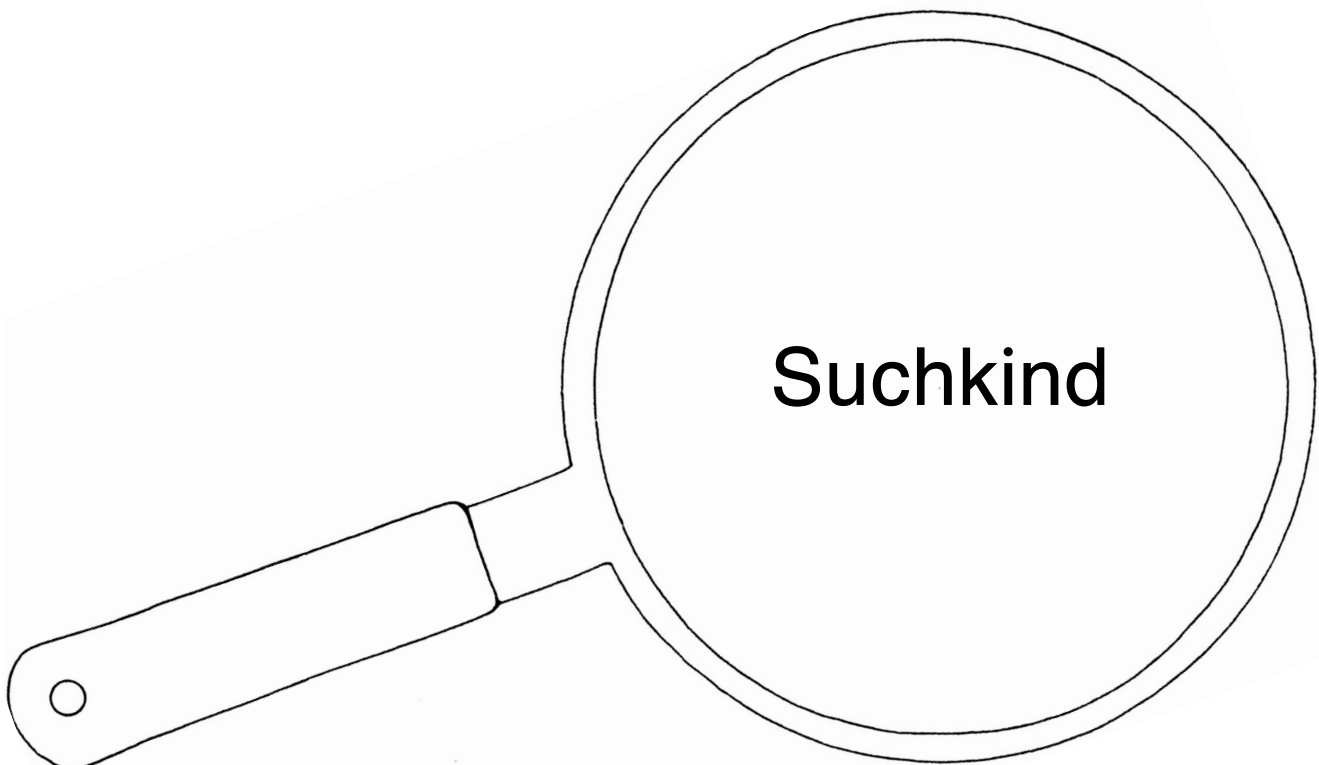
Beim Einsatz dieser Karte  
bekommt euer Team  
einen Hinweis zu  
einem Rätsel eurer Wahl.



Diese Tippkarte kann nur  
einmal eingesetzt werden.



## Suchkindschild



# Breakout: Die Bibel

Klassenstufen: 3 und 4

**Allgemeiner Hinweis:** In den Rätseln **Bibelstellen** und **Tiere in der Bibel** sind jeweils sowohl die Bibelstellen aus der Einheitsübersetzung als auch die der Lutherbibel angegeben.

## Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

In einem Zeitungsartikel erfahren die Kinder, dass bei Renovierungsarbeiten im Kloster ein geheimer Raum mit Kirchenschätzen entdeckt wurde. Unter anderem befand sich in diesem Raum eine mit vielen Schlössern verschlossene Schatzkiste, die bislang noch nicht geöffnet werden konnte.



In der Schatzkiste befindet sich für jedes Kind ein kleines Mini-Bibel-Buch zur individuellen Gestaltung und eine Bastelanleitung für das Faltbuch.

## Rund um die Bibel

**Typ:** analog  
**Material:** Auftragskarte *Rund um die Bibel*, ausgeschnittene Kärtchen in einem (farbigen) Umschlag, Lesetext, evtl. UV-Stift

### Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung werden die Kärtchen ausgeschnitten und in einen (farbigen) Umschlag gesteckt. Auf den Kärtchen befinden sich verschiedene Aussagen zur Bibel. Die richtigen Aussagen müssen identifiziert und aus den Ziffern die größtmögliche Zahl gebildet werden. Der Lesetext liefert die benötigten Informationen.

Das Wort „Bibel“ bedeutet Buch.	Der jüngere Teil der Bibel ist das Neue Testament.	Juden und Christen haben das Alte Testament gemeinsam.
8	4	2

Kärtchen und Lesetext können gemeinsam oder getrennt voneinander bereitgestellt werden, so dass die Kinder die Verbindung zwischen Aufgabe und Text selbst herstellen müssen. Um den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe zu erhöhen, können die Ziffern bei der Vorbereitung durch die Lehrkraft abgeschnitten und stattdessen mit UV-Stift an den Rand oder auf die Rückseite der Kärtchen geschrieben werden.

**Zahlencode:** 8-4-2

**ODER:**

**Typ:** digital  
**Material:** QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

### Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen die Aussagen den Kategorien „richtig“ oder „falsch“ zugeordnet werden.  
<https://learningapps.org/watch?v=peeupej3a21>

**Zahlencode:** 8-4-2

## Bibelgeschichten I

**Typ:** analog  
**Material:** Arbeitsblatt *Bibelgeschichten I*, Hinweiskarte

### Aufgabenbeschreibung:

Häufige Wörter aus sechs biblischen Geschichten sind als ziffernförmige Wortwolke dargestellt. Die Hinweiskarte gibt vor, welche Geschichten identifiziert werden müssen und in welcher Reihenfolge die durch die Wortwolken dargestellten Ziffern den gesuchten Zahlencode bilden. Eine Differenzierung im Schwierigkeitsgrad kann durch die Anzahl der zu identifizierenden Geschichten erfolgen, indem die beiden unteren Wortwolken abgeschnitten werden.

**Zahlencode:** 0-8-9

## Bibelgeschichten II

**Typ:** analog  
**Material:** Arbeitsblatt *Bibelgeschichten II*

### Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder müssen entscheiden, ob die genannten Geschichten aus dem Alten oder dem Neuen Testament stammen oder ob sie gar nicht in der Bibel vorkommen.



Eine Differenzierung im Schwierigkeitsgrad kann durch die Anzahl der zu identifizierenden Geschichten erfolgen, indem die untersten vier oder sieben Geschichten abgeschnitten werden. Von oben nach unten gelesen ergibt sich das Lösungswort **ZWEIHUNDERTVIERZIG** bzw. **ZWEIHUNDERTVIER** bzw. **ZWEIHUNDERT**.

Zahlencode: 2-4-0 oder 2-0-4 oder 2-0-0

ODER:

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen die Geschichten der richtigen Kategorie zugeordnet werden.

Leichte Variante:

<https://learningapps.org/watch?v=pd0bqrttj21>

Schwere Variante:

<https://learningapps.org/watch?v=p3y3gthfc21>

Zahlencode: leicht: 2-0-0, schwer: 2-4-0

### Entstehung Altes Testament

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Entstehung Altes Testament*

Aufgabenbeschreibung:

Ein Text über die Entstehung des Alten Testaments ist in Halbschrift abgedruckt. Der Text muss entziffert werden. Im Text kommt ein Zahlwort vor. Diese Zahl öffnet ein Schloss.

*Früher erzählten sich die Menschen ihre Erlebnisse mit Gott. Ihr Wissen sollte von Generation zu Generation weitergetragen werden. Etwa zu der Zeit König Salomos schrieben schriftkundige Männer die Erzählungen der Menschen auf. Es kamen immer mehr Texte dazu. Einige Jahre vergingen, bis die Texte etwa (hundert) nach Christus geordnet und zu einem Buch zusammengefasst wurden.*

Zahlencode: 1-0-0

### Entstehung Neues Testament

Typ: analog

Material: ausgeschnittene Textstreifen in einem (farbigen) Umschlag, evtl. UV-Stift

Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung wird der Text über die Entstehung des Neuen Testaments in Textstreifen zerschnitten. Diese müssen von den Kindern in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Am Rand von drei Textstreifen sind Ziffern zu finden, die in der richtigen Reihenfolge ein Schloss öffnen.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe lässt sich erhöhen, wenn die gedruckten Ziffern bei der Vorbereitung durch die Lehrkraft abgeschnitten und stattdessen mit UV-Stift an den Rand geschrieben werden.

Zahlencode: 3-8-1

### Evangelisten

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Evangelisten*

Aufgabenbeschreibung:

Aus einer Reihe von Personen müssen die vier Namen der Evangelisten (**Markus – 2, Johannes – 3, Lukas – 5, Matthäus – 7**) identifiziert werden.

Zahlencode: 2-3-5-7

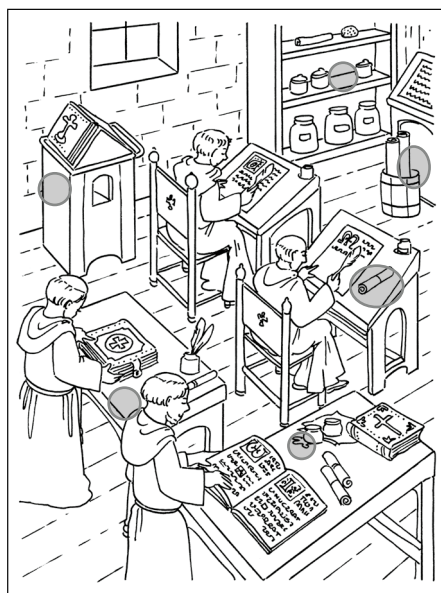
### In der Schreibstube

Typ: analog

Material: Auftragskarte *In der Schreibstube*

Aufgabenbeschreibung:

Zwei Bilder müssen miteinander verglichen und die sechs Unterschiede gefunden werden. Die Anzahl der Unterschiede ergibt dreimal hintereinander den Code.



Zahlencode: 6-6-6



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape Rooms für den Religionsunterricht 2.-4. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

