

# SCHOOL-SCOUT.DE

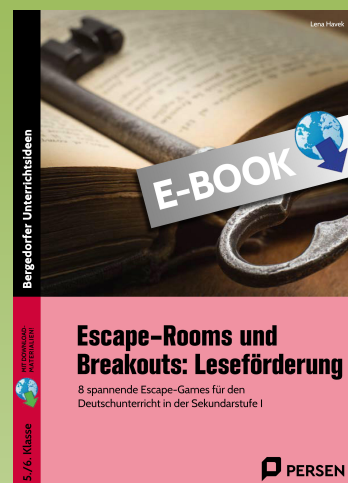
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape-Rooms und Breakouts: Leseförderung*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



## INHALT

<b>VORWORT</b> .....	4	AUFLÖSUNG .....	41
		BONUSTEXT .....	42
<b>EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE</b> .....	5	<b>SCHLEIM-SCHLAMASSEL</b> .....	43
SPIELIDEE UND VORBEREITUNG .....	5	VORBEREITUNG .....	43
SPIELREGELN .....	6	GESCHICHTE .....	44
<b>ALIEN-ATTACKE</b> .....	7	RÄTSEL 1 .....	45
VORBEREITUNG .....	7	RÄTSEL 2 .....	46
GESCHICHTE .....	9	AUFLÖSUNG .....	49
RÄTSEL 1 .....	11	BONUSTEXT .....	52
RÄTSEL 2 .....	12	<b>VAMPIR-VERMÄCHTNIS</b> .....	53
RÄTSEL 3 .....	13	VORBEREITUNG .....	53
AUFLÖSUNG .....	14	GESCHICHTE .....	55
BONUSTEXT .....	15	RÄTSEL 1 .....	57
<b>BOMBEN-BEDROHUNG</b> .....	16	RÄTSEL 2 .....	58
VORBEREITUNG .....	16	RÄTSEL 3 .....	60
GESCHICHTE .....	17	AUFLÖSUNG .....	62
RÄTSEL 1 .....	18	BONUSTEXT .....	63
RÄTSEL 2 .....	20	<b>WERWOLF-WAGNIS</b> .....	64
AUFLÖSUNG .....	22	VORBEREITUNG .....	64
BONUSTEXT .....	23	GESCHICHTE .....	66
<b>MONSTER-MIEF</b> .....	24	RÄTSEL 1 .....	68
VORBEREITUNG .....	24	RÄTSEL 2 .....	69
GESCHICHTE .....	25	RÄTSEL 3 .....	70
RÄTSEL 1 .....	26	AUFLÖSUNG .....	71
RÄTSEL 2 .....	27	BONUSTEXT .....	72
RÄTSEL 3 .....	28	<b>ZOMBIE-ZUGRIFF</b> .....	73
RÄTSEL 4 .....	29	VORBEREITUNG .....	73
AUFLÖSUNG .....	30	GESCHICHTE .....	75
BONUSAUFGABEN .....	31	RÄTSEL 1 .....	77
<b>PIRATEN-POST</b> .....	32	RÄTSEL 2 .....	78
VORBEREITUNG .....	32	RÄTSEL 3 .....	79
GESCHICHTE .....	34	RÄTSEL 4 .....	80
RÄTSEL 1 .....	35	AUFLÖSUNG .....	82
RÄTSEL 2 .....	38	BONUSTEXT .....	83
RÄTSEL 3 .....	40	<b>DANKSAGUNG</b> .....	84



Digitales Zusatzmaterial:

alle Lesetexte und Aufgaben im PDF-Format, Rezepte, Spielregeln, Vorlagen für Urkunden und Hausaufgabengutscheine

## VORWORT

Eine Schulklasse, ein Raum, eine Stunde Zeit – viel mehr braucht man nicht für diese fantasievoll geschriebenen Escape-Room-Games. Eine Gruppe von Menschen in einer fiktiven Notsituation muss gemeinsam einen Ausweg/eine Lösung finden. Böse Zungen würden sagen, diese Definition beschreibe die Realität „Schule“ sowieso ganz gut. Doch Spaß beiseite: Was wäre also ein besserer Ausgangspunkt für ein Escape-Room-Game als ein Klassenzimmer?

Ganz zwanglos erhöhen diese Spiele die Lesekompetenz der Lernenden. Es geht schließlich nicht um einen lästigen Auftrag der Lehrkraft – denn wenn die Zombie-Apokalypse losbricht oder der Vampir mitten im Klassenzimmer steht, geht es ums blanke Überleben! Okay, manchmal auch um erstrebenswerte Wunschvorstellungen wie einen ganzen Container voller Nuss-Nugat-Creme für die Klasse. Wo ist dieser Schatz versteckt? Und wie genau schafft man es, den zum Werwolf mutierten Hausmeister abzuwehren? Schon hat man ein paar Hundert Wörter gelesen und sich mit Sprache auseinandergesetzt.

Escape-Room-Games sind wunderbar geeignet, um die Klassengemeinschaft zu stärken bzw. neu zu beleben – besonders auch nach längeren Absenzen: Der gemeinsame „Kampf“ gegen einen fiktiven äußeren Feind und die Suche nach der Lösung verbindet. Es ist kein spezifisches Vorwissen seitens des Lehrplans erforderlich. Manche Games können aber bewusst eingesetzt oder an andere (Fach-)Inhalte angeknüpft werden, z. B. die Episode *Monster-Mief* beim Thema Ernährung (Entsprechende Anknüpfungsthemen sind in der jeweiligen Anleitung enthalten). Die Lernenden erleben sich in einer Spielsituation, in der wirklich alle mitmachen können und sich einbringen dürfen. Das Schwierigkeitsniveau kann leicht variiert werden; die Rätsel und Diskussionsmöglichkeiten geben Raum für eine ganz individuelle Gestaltung der Abenteuer.

Ich wünsche Ihnen (und natürlich Ihrer gesamten Klasse) gutes Gelingen bei der Umsetzung und mindestens ebenso viel Spaß, wie ich ihn beim Schreiben und Austüfteln hatte!

*Lena Havek, im Frühling 2022*

Escape-Games – im Schulkontext oft EduBreakouts genannt – 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 Deutsch kann das insbesondere die Förderung der Lesekompetenz sein. Die vorliegenden Breakouts 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 –, genaues Lesen – aus dem Fach Deutsch – oder das Verständnis naturwissenschaftlicher Zusammenhänge – aus den Fächern Chemie und Biologie.

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 einigem mehr. Und Spaß machen die Spiele natürlich allemal!

### ≡≡≡ SPIELIDEE UND VORBEREITUNG ≡≡≡

Jedes Spiel ist auf eine Unterrichtseinheit ausgelegt und bietet sich zur Belohnung oder Motivierung der Klasse an. Die Schüler und Schülerinnen können die dazugehörigen Texte klassisch als Ausdruck oder auf dem Tablet bzw. Beamer (vor-)lesen. Jede Episode enthält etwa 1000 Wörter Lesetext (das entspricht vier Normseiten eines Standardbuchs). Auch wer mit dem sinnerfassenden Lesen (z. B. bei Deutsch als Fremdsprache) noch überfordert ist, kann miträtseln: Es ist immer mindestens ein niederschwelliges Angebot dabei (Labyrinth, Wortsuchspiel, Textergänzung bekannter Schlager, Rechenaufgaben, Gruppengespräch ...). Für schnellere Lernende bzw. eine höhere Klassenstufe werden am Ende der Spiele ein Bonustext bzw. Bonusaufgaben angeboten.

Manche Spiele benötigen kleinere Vorbereitungen (z. B. sollten Sie für die Episode *Piraten-Post* ein leeres Glas Nuss-Nugat-Creme zur Verfügung haben, um die Glaubwürdigkeit der Flaschenpost zu erhöhen – die Marke ist natürlich Ihnen überlassen!).

Die Spiele funktionieren grundsätzlich rein mit Vorstellungskraft – auch ohne „Extrawürste“. Wer jedoch Lust hat, kann durch den Einsatz Dritter oder eigener Schauspieleinlagen ganz besondere multimediale Erlebnisse mit hohem Erinnerungswert schaffen: *Wisst ihr noch, wie sich damals der Herr Müller als Vampir verkleidet hat? Als sich die Chemielehrerin in einen Werwolf verwandelt hat und die Zombies über den Pausenhof schlichen ...?* Aber auch ein simples An-der-Tür-Kratzen im richtigen Moment dürfte für ein großes Extra an Atmosphäre sorgen (Lernende höherer Jahrgangsstufen bzw. die Schultheatergruppe helfen bestimmt gerne mit).

Klassen mit homogenem Leistungsstand können alle Arbeitsblätter gleichzeitig als Stapel erhalten, selbstständig umdrehen und abarbeiten. Bei größeren Niveauunterschieden empfiehlt sich bereits vorab die Bildung von Gruppen, die dann gemeinsam lesen und erst ein neues Rätsel erhalten, wenn sie mit dem vorhergehenden fertig sind. Das erhöht auch, falls gewünscht, den Wettbewerbscharakter.

Für zusätzliche haptische Erlebnisse verwenden wir in allen Spielen ein vierstelliges **Zahlenschloss**. Ein einfaches Fahrrad- oder Kofferschloss funktioniert ebenso, ein Vorhängeschloss macht aber natürlich mehr Eindruck. Vor allem, wenn es eine „**Schatzkiste**“ aufschließt, die sich bei sämtlichen Episoden einsetzen lässt: Diese kann eine kleine Belohnung für die erfolgreiche Kniffelarbeit enthalten.

Die Buchstaben der Lösungswörter stehen bei manchen Rätseln für Zahlen, die dann den Code für das Zahlenschloss ergeben. Bei zweistelligen Ergebnissen muss einfach so lange die Quersumme gebildet werden, bis nur noch eine Zahl übrig bleibt. Der Dechiffriercode ist jeweils in den Hinweisen für Lehrkräfte beschrieben bzw. liegt als Dechiffrierkarte direkt dem Arbeitsmaterial bei.

*Beispiele:*

Lösungsbuchstabe Z = 26 = Quersumme 2 + 6 = 8

Lösungsbuchstabe Ö = 28 = Quersumme 2 + 8 = 10, Quersumme 1 + 0 = 1

**Anregungen für die Befüllung der Schatzkiste:** (Gesunde) Snacks, Büromaterialien, Aufkleber, ein Gutschein für ein gemeinsames Eis/einen Ausflug/Hausaufgabenfrei, Ankündigung eines Bibliotheksbesuchs ...

Passende Kleinigkeiten, wie z.B. Skelett-Schlüsselanhänger (Episode *Zombie-Zugriff*) oder bunte Knete (Episode *Schleim-Schlamassel*), verweisen u. U. zudem auf weitere Unterrichtseinheiten (Anatomie des Menschen, Glitzerschleim im Chemieunterricht selbst herstellen etc.).

## ≡≡≡ SPIELREGELN ≡≡≡

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

Die Regeln stehen Ihnen auch als kurze Karten zum Kopieren, Laminieren und Aufhängen zur Verfügung. 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.
- **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.
- **Neue Rätsel holen:** Holt euch immer dann von der Lehrkraft ein neues Rätsel, wenn ihr eines gelöst habt.
- **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 bzw. Schreiberin (schreibt alle Ergebnisse auf), Sprecher bzw. Sprecherin (holt neue Rätsel von der Lehrkraft), Tippgeber bzw. Tippgeberin (holt Tipps von der Lehrkraft), Sammler bzw. Sammlerin (sortiert und verwaltet die Rätselmaterialien).



## ALIEN-ATTACKE

### INFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE

Das ganze Klassenzimmer wird von Aliens in den Weltraum entführt! Nur wenn es den Lernenden gelingt, die Außerirdischen von der Existenz intelligenten Lebens auf der Erde zu überzeugen, werden sie wieder zurück teleportiert. Der schwindende Sauerstoff im Klassenzimmer setzt sie zusätzlich unter Zeitdruck.

*Alien-Attacke* ist ein Escape-Game mit einer hohen Eigenbeteiligung der Spielenden – inklusive Ihnen: Sie erhalten einen Elektroschock an der Türklinke des Klassenzimmers, ringen nach Luft ... Das kann man einerseits zwar einfach gemeinsam lesen und dabei schmunzeln. Wenn Sie die Kinder andererseits aber schon besser kennen und das möchten, können Sie die entsprechenden Stellen auch szenisch nachspielen. Für mehr Wettbewerbscharakter können Sie die Klasse gleich zu Beginn der Stunde in Gruppen aufteilen – dabei bitte auf annähernd gleiche „Kräfteverteilung“ hinsichtlich der Lesekompetenz achten.

#### Rätsel:

Wörter-Suchsel (ca. 10 Minuten), Quiz zur Geschichte der Raumfahrt (ca. 5 Minuten), Sternensystem ermitteln/Zahlencode knacken (ca. 5–8 Minuten)

Die Buchstaben des Lösungsworts stehen für die zuvor ermittelten Zahlen, die zugleich den Code für das Zahlenschloss ergeben. Beim zweistelligen Ergebnis „23“ muss die Quersumme gebildet werden.

#### Anknüpfungsfächer:

Geschichte (Entwicklung der Raumfahrt), Mathematik/Physik (Astronomie, Kräfteverhältnisse im Weltraum, Erdanziehungskraft)

#### Vorbereitung:

- Arbeitsblätter ausdrucken und im Pult bereitlegen (dort haben die Aliens sie hinteleportiert)
- Lösungen zur Kontrolle bereithalten
- Schatzkiste/Zahlenschloss auf den Code **5571** programmieren
- Eventuell Lösungshinweise für Rätsel 2 vorbereiten und bereitlegen bzw. im Klassenzimmer platzieren
- Schließen Sie bei Spielbeginn (wenigstens übergangsweise) alle Fenster und Türen des Klassenzimmers. Sie wollen ja nicht, dass der wertvolle Sauerstoff vorschnell ins Weltraum-Vakuum entweicht. An der entsprechenden Stelle im Text müssen Sie die Stoppuhr (z. B. auf dem Smartphone) stellen: Der Sauerstoff reicht dann nur noch 30 Minuten ...



## Alien-Attacke: Vorbereitung

- Falls sich abzeichnen sollte, dass diese Zeit nicht genügt, dürfen Sie bei den Rätseln mithelfen bzw. das dritte Rätsel zur Herkunft der Aliens einfach weglassen. Der Auflösungstext funktioniert trotzdem.

In diesem Fall müssten Sie jedoch beim Codeknacken für die Belohnung aushelfen. Etwa so: „Hm, WEGA, das sind doch Buchstaben ... Moment, ich finde hier gerade so eine merkwürdige Karte, wie man Buchstaben in Zahlen übersetzt. Das probieren wir doch gleich mal aus!“

### Schatzkiste:

Code 5571

### Belohnungsideen:

Astronauten-Schlüsselanhänger, Raumschiff-Radiergummis, Astronautennahrung (z. B. Nüsse oder getrocknete Früchte)

### Lösungstipps:

#### Rätsel 1

Die versteckten Begriffe sind *Ozonloch*, *Raketenantrieb*, *Beamstrahl*, *interstellar* und *Triebwerk*.

#### Rätsel 2

Wenn sich die Kinder bei den Antworten nicht einig sein sollten, könnten wohlmeinende Aliens auch hilfreiche Hinweise/Symbole in den Raum teleportiert haben: *Abbildung eines Muskelmanns (Armstrong)*, *Kaugummipackung für frischen Atem (Sauerstoff)*, *Hundespielzeug bzw. -leckerli (Hündin Laika) ...*





Es ist ein scheinbar ganz normaler Tag auf der Erde. Ihr sitzt alle in eurem Klassenzimmer und habt so mittelmäßig viel Bock auf die neue Schulstunde, die gerade angefangen hat.

Doch auf einmal gibt es einen Ruck! Ihr fühlt euch alle, als ob ihr in einer unsichtbaren Achterbahn sitzt. In der letzten Reihe fällt ein Lineal zu Boden. Eure Lehrkraft macht „Hürcks!“.

Draußen vor dem Fenster hat sich die Aussicht komplett verändert. Statt des Nachbargebäudes mit den hässlichen Balkonen und dem schiefen Pausenhofbaum ist da plötzlich – gar nichts mehr. Nichts als ein schwarzes, unendliches Nichts. Und da, diese vorbeiziehenden Lichtblitze – sind das etwa Sterne? Es geht alles so schnell!

„Vielleicht ein Stromausfall oder ein Blitzeinschlag oder so. Ich informiere besser mal den Hausmeister“, murmelt eure Lehrkraft und stolpert zur Tür. Doch kaum legt sie die Hand auf die Türklinke, schreit sie auf und springt zurück: Elektroschock!

In diesem Moment greift ihr euch alle an die Ohren. In euren Köpfen ist plötzlich ein komisches Summen und Brummen. Es fühlt sich seltsam an, tut aber nicht weh. Nach ein paar Sekunden ist das Summen weg, doch in euren Köpfen ist eine Nachricht. Ihr wisst es alle, ohne dass jemand gesprochen hat: Das ganze Klassenzimmer wurde in den Weltraum gebeamt! Ihr hängt jetzt im Traktorstrahl eines außerirdischen Raumschiffs wie ein Fisch an der Angel.



Die Außerirdischen wollen herausfinden, ob es auf der Erde intelligentes Leben gibt. Dazu haben sie ausgerechnet euch ausgewählt! Um euch nicht zu sehr zu verwirren, haben sie ausnahmsweise keine Magnetsignale in eure Hirne geschickt. Jedenfalls nicht sofort am Anfang. Stattdessen findet eure Lehrkraft in ihrem Pult gleich ein paar Spezialaufgaben für euch. Die Aliens haben diese Aufgaben direkt dorthin teleportiert.

Dabei gibt es nur ein Problem: Die Aliens selbst sind so hoch entwickelt, die brauchen keinen Sauerstoff. Ihr leider schon. Sofort merkt ihr, wie die Luft im Klassenzimmer langsam dicker wird.

„Können wir vielleicht ein bisschen lüften?“, fragt eure Lehrkraft unsicher in den Raum hinein.

Die Antwort kommt sofort. Die Aliens schicken sie per Gedankenübertragung in eure Köpfe:



**UNSEREN BERECHNUNGEN ZUFOLGE GENÜGT DIE ZUR VERFÜGUNG STEHENDE SAUERSTOFFMENGE EXAKT FÜR DIE LÖSUNG DER AUFGABEN IN DER VORGEGEBENEN ZEIT. WENN DER SAUERSTOFFTANK LEER IST UND IHR IMMER NOCH NICHT FERTIG SEID, SEID IHR OFFENBAR NICHT INTELLIGENT GENUG. BEWEIST ES UNS! IHR HABT EINE HALBE STUNDE ZEIT.**





# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape-Rooms und Breakouts: Leseförderung*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

