

# SCHOOL-SCOUT.DE

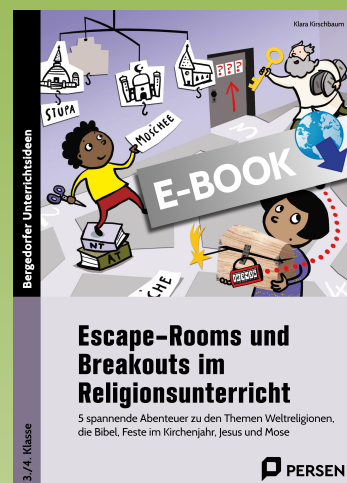
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape-Rooms und Breakouts im Religionsunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



## Die Autorin

**Klara Kirschbaum** studierte in Karlsruhe Lehramt für die Grundschule mit den Fächern Deutsch, Religion und Sachunterricht. Sie absolvierte das Referendariat an einer Grundschule in Köln und arbeitet seitdem in Hamburg.

© 2022 PERSEN Verlag, Hamburg

AAP Lehrerwelt GmbH  
Veritaskai 3  
21079 Hamburg  
Telefon: +49 (0) 40325083-040  
E-Mail: info@lehrerwelt.de  
Geschäftsführung: Christian Glaser  
USt-ID: DE 173 77 61 42  
Register: AG Hamburg HRB/126335  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Die Erwerbenden einer Einzellizenz des Werkes sind berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- wie auch dem Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden.

Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schülerinnen und Schüler der Schule und deren Eltern zu nutzen.

Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der PERSEN Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Wir verwenden in unseren Werken eine genderneutrale Sprache. Wenn keine neutrale Formulierung möglich ist, nennen wir die weibliche und die männliche Form. In Fällen, in denen wir aufgrund einer besseren Lesbarkeit nur ein Geschlecht nennen können, achten wir darauf, den unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten gleichermaßen gerecht zu werden.

Autorschaft: Klara Kirschbaum  
Covergestaltung: TSA&B Werbeagentur, Hamburg  
Coverillustration: Julia Flasche  
Illustrationen: Julia Flasche (Hauptillustratorin), Corina Beurenmeister, Wibke Brandes, Gisela Fuhrmann, Kristina Klotz, Hendrik Kranenberg, Petra Lefin, Stefan Lucas, Nataly Meenen, Katharina Reichert-Scarborough, Oliver Wetterauer  
Satz: Typographie & Computer, Krefeld

ISBN: 978-3-403-50939-4  
www.persen.de

## INHALT

<b>Einführung</b> .....	<b>4</b>
Spielidee und Spielziel .....	4
EduBreakouts in der Schule .....	4
Themenwahl .....	5
Wie ein Klassenzimmer zum Escape-Room wird.....	5
Breakout-Materialien .....	5
Reflexion des Breakouts .....	5
Anleitung für die Lehrkraft .....	6
 <b>Im Keller der Weltreligionen</b> .....	 <b>7</b>
Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung.....	7
Geschichte .....	8
Belohnung .....	8
Rätsel 1–8 .....	10
Türschloss .....	21
Tipps und Lösungen .....	22
 <b>Bibelforscher in der Falle</b> .....	 <b>27</b>
Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung.....	27
Geschichte .....	27
Belohnung .....	28
Rätsel 1–8 .....	30
Türschloss .....	42
Tipps und Lösungen .....	43
 <b>Feste unter Verschluss</b> .....	 <b>49</b>
Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung .....	49
Geschichte .....	49
Inhalt der Schatzkiste .....	50
Rätsel 1–6 .....	52
Zahlenschloss .....	62
Tipps und Lösungen .....	63
 <b>Geheimakte Jesus</b> .....	 <b>67</b>
Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung .....	67
Geschichte .....	67
Inhalt der Schatzkiste .....	68
Rätsel 1–6 .....	69
Zahlenschloss .....	78
Tipps und Lösungen .....	79
 <b>Mose hinter verschlossenen Türen</b> .....	 <b>82</b>
Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung .....	82
Geschichte .....	82
Belohnung .....	83
Rätsel 1–6 .....	85
Türschloss .....	94
Tipps und Lösungen .....	95
 Karten zur Gruppeneinteilung .....	 98
Informationen für die Spielteams .....	99
Urkunde .....	100

### Spielidee und Spielziel

Die kniffligen Rätsel der Escape-Room-Spiele, oder im Bildungskontext auch BreakoutEdu bzw. EduBreakout genannt, liegen im Trend. Sie bieten den Kindern nicht nur eine besondere Schulstunde, die Kombination aus Spaß und fachspezifischem Lernen bietet zudem ein großes Potenzial für den Fachunterricht.

Bei einem EduBreakout handelt es sich um ein Spiel, das in eine übergeordnete Erzählung eingebettet ist, die wiederum das Spielziel vorgibt. Es kann beispielsweise darum gehen, mit einem Zahlencode einen Tresor zu öffnen, einem Raum mithilfe eines Passwortes zu entkommen oder den richtigen Morsecode zu übermitteln. In einer vorgegebenen Zeit müssen die Spielenden versuchen, das Spielziel durch das Lösen von Rätseln zu erreichen.

Die Spiele basieren dabei auf Logicals, Suchseln, Quizfragen, Lückentexten, Kreuzworträtseln, Wahr-Falsch-Fragen, Multiple-Choice-Fragen u. v. m. Auch Informationsquellen wie QR-Codes mit Webseitenverweisen können zum Einsatz kommen. In allen Aufgaben sind dabei Inhaltselemente des Themas integriert. Fachliche Inhalte können in diesem spielerischen Rahmen erlernt, geübt oder wiederholt werden – auch ein fächerübergreifendes Lernen ist möglich.

Üblicherweise wird ein EduBreakout innerhalb einer kleinen Gruppe (4–6 Mitspielende in der Dauer von einer bis zwei Schulstunden gespielt).

Escape-Rooms erzählen immer auch eine Geschichte. Die Kinder... erfahren in dieser Rahmenhandlung, warum sie die Aufgaben lösen müssen und warum dies in einer bestimmten Zeit geschehen muss (z. B. „Innerhalb von 40 Minuten müsst ihr die Rätsel lösen und den Zahlencode eintippen, ansonsten verschließt sich die Tresortür für immer.“).

### EduBreakouts in der Schule

Die Breakouts bieten nicht nur Abwechslung vom Schulalltag, es gibt eine Reihe von pädagogischen Gründen, die Escape-Room-Spiele im Unterricht einzusetzen.

- **Motivation:** Die Schülerinnen und Schüler werden durch den Einsatz der Rätsel neugierig auf das Unterrichtsthema und lösen mit vollem Eifer die kleinen Breakout-Szenarien. Inhalte werden somit auf spielerische und motivierende Weise vermittelt.
- **Förderung von Kommunikation und Kooperation:** Die Kinder arbeiten in Gruppen zusammen und lösen gemeinsam die Aufgaben. Dies fördert die Teambildung und trainiert die sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Die Rätsel erfordern eine gute Kommunikation und Kooperation innerhalb der Gruppe. Jedes Kind bringt dabei seine individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten ein und der Zusammenhalt der Gruppe wird gestärkt.
- **Förderung von logischem Denken:** Durch die EduBreakouts werden die Kinder vor Probleme gestellt, die sie gemeinsam in der Gruppe lösen müssen. Dies trainiert die Problemlösefähigkeit und erfordert logisches Denken, denn nicht alle Lösungen sind sofort ersichtlich und verschiedene Ansätze bzw. Strategien sind nötig, um zum Ergebnis zu gelangen. Hier kann probiert, getestet, kreativ gedacht und getüftelt werden. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei, Aufgaben zu überdenken und verschiedene Lösungsansätze zu entwickeln.

Escape-Room-Spiele eignen sich sowohl zum Erlernen und Üben als auch Wiederholen von Unterrichtsinhalten. Die Breakouts können so gestaltet sein, dass sie nur gelöst werden können, wenn das Wissen der vergangenen Unterrichtsstunden angewandt wird. Die Kinder festigen so bereits gelernte Inhalte. Die Schülerinnen und Schüler können sich mithilfe der Rätsel jedoch auch neues Wissen aneignen.

## Themenwahl

EduBreakouts können in nahezu allen Fächern und zu beinahe allen Themen eingesetzt werden. Neben dem Religionsunterricht bieten sie sich z.B. zu Themen der folgenden Fächer an:

- Deutschunterricht mit Themen wie Märchen, Fabeln, Textsorten, Wortarten, Satzglieder ...
- Sachunterricht mit Themen wie Körper und Sinne, Naturphänomene, Feuerwehr, Wald ...
- Mathematikunterricht mit Themen wie Geometrie, Sachrechnen, Größen, Grundrechenarten, Einmaleins ...

## Wie ein Klassenzimmer zum Escape Room wird

Die Klasse in einen Raum einzusperren, geht natürlich nicht. Arbeiten Sie daher mit verschiedenen Kisten und Truhen, die verschlossen werden können. Auch die Kopiervorlagen am Ende eines Breakouts können zur Veranschaulichung genutzt werden. Hierbei handelt es sich um Bildvorlagen von Schlössern, in die die Lösung (ein Zahlencode) eingetragen wird.

Sinnvoll ist es, die Klasse in Teams einzuteilen. Damit die Gruppen bunt gemischt sind, können Sie die Karten zur Gruppeneinteilung (s. Anhang) verwenden. Je nach Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler können den einzelnen Gruppenmitgliedern verschiedene Aufgaben zugeteilt werden: schreiben, Zeit im Blick haben, Material verwalten usw.

Der Klassenraum kann zudem mit passender Dekoration ausgestattet werden.

## Breakout-Materialien

Folgende Materialien sollten für die Schülerinnen und Schüler bereitstehen:

- Rätselvorlagen in der Anzahl der Gruppen
- Belohnung für die fertigen Teams
- Karten zur Gruppeneinteilung
- Informationen für die Spielteams
- Urkunde für die fertigen Teams
- Scheren, Kleber und Stifte
- eine Stoppuhr, um die verbleibende Zeit anzuzeigen
- ggf. verschiedene Schlüssel und Schlösser sowie abschließbare Boxen
- ggf. Tablets bzw. Computer mit Internetzugang für die Recherche
- ggf. Requisiten zur stimmungsvollen Dekoration des Klassenraums

## Reflexion des Breakouts

Folgende Fragen ermöglichen eine Reflexion im Anschluss an das Spiel:

- Wie haben wir in der Gruppe zusammengearbeitet?
- Was hat gut funktioniert?
- Was würden wir beim nächsten Spiel anders machen?
- Wie können wir beim nächsten Mal im Team besser zusammenarbeiten?
- Was haben wir gelernt?
- Welche Aufgaben waren leicht?
- Welche Aufgaben waren schwer?

## Anleitung für die Lehrkraft

Hier finden Sie EduBreakouts für den Religionsunterricht. Die Spiele sind für Grundschul Kinder der Klassen 3 und 4 konzipiert.

Die Anzahl der Rätsel bzw. die Aufgaben können beliebig reduziert oder erweitert werden. Dazu müssen lediglich die Eingabefelder beim Zahlenschloss sowie die Zeitangabe in der Geschichte angepasst werden.

Die einzelnen Breakouts sind wie folgt aufgebaut:

- Die kleinen Bastelaufgaben auf den Seiten „Belohnung“ oder „Inhalt der Schatzkiste“ können für die Schülerinnen und Schülern in einer Schatztruhe aufbewahrt werden, die mit einem echten Zahlenschloss verschlossen ist und den Gruppen zu Beginn zusammen mit dem ersten Rätsel überreicht wird. Die Belohnungen können den Kindern auch nach dem Überreichen des richtigen Lösungscodes zusammen mit der Urkunde übergeben werden.
- Die Geschichte zum Spiel wird zu Beginn der Unterrichtsstunde vorgelesen. Die Stelle, an der die Rahmenerzählung unterbrochen wird, ist markiert. Haben alle Gruppen die Rätsel gelöst und der Lehrkraft das Endergebnis genannt, wird das Ende der Geschichte vorgelesen.
- Die Rätsel werden in numerischer Reihenfolge ausgegeben. Zunächst erhält jede Gruppe die benötigten Materialien sowie das erste Rätsel. Haben Teams ein Rätsel gelöst, können sie die Lösungen sowie das Endergebnis von der Lehrkraft kontrollieren lassen und erhalten anschließend das nächste Rätsel.
- Vorbereitung der Rätsel:
  - Die Rätselmaterialien müssen für die Gruppen an den Trennlinien auseinandergeschnitten werden.
  - Beinhaltet ein EduBreakout eine Schatzkiste mit einem Zahlenschloss, muss diese vorab mit den Bastel- bzw. Belohnungsaufgaben in Gruppenstärke befüllt und ggf. mit weiteren Belohnungen ausgestattet werden.
  - Weitere notwendige Informationen werden in den entsprechenden Hinweisen zur Vorbereitung und Durchführung des EduBreakouts beschrieben.
- Tipps und Lösungen der Rätsel finden Sie jeweils am Ende des Breakouts. Kommt eine Gruppe während des Spiels nicht weiter, kann sie sich Tipps abholen oder Zwischenergebnisse kontrollieren lassen. Die Anzahl der genutzten Tipps kann für jedes Team von der Lehrkraft notiert werden.



## Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

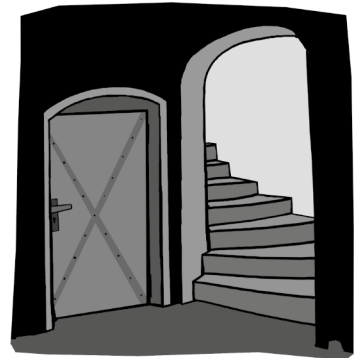
Die Gruppen erfahren durch die vorgelesene Geschichte, dass sie Rätsel zum Thema **Weltreligionen** im Team lösen müssen, um aus einem Museumskeller zu entkommen. Das Edu-Breakout umfasst insgesamt *acht Rätsel*.

Zur Belohnung erhält jedes Kind eine *Urkunde* und eine *Bastelvorlage für ein Weltreligionen-Mobile*. Für das Mobile benötigt jedes Kind *fünf Schnüre* sowie einen *Ast oder Kleiderbügel*, an dem die Bilder aufgehängt werden können.



## GESCHICHTE

Heute ist endlich der Schulausflug, auf den ihr euch schon lange gefreut habt. Ihr fahrt mit der Klasse zu der Ausstellung „Raum der Religionen“, einer Art Museum, in dem man sich Themenkoffer ausleihen, mit Filmen, Bild- und Lernkarten arbeiten und zu den fünf Weltreligionen forschen kann. Nach einer langen Busfahrt seid ihr endlich an eurem Ziel angekommen. Die Ausstellung liegt in einem alten Gebäude, hohe Steinsäulen markieren den Eingang. Ihr betretet den Korridor. Eine große Treppe liegt vor euch, riesige Fenster von der Decke bis zum Boden machen den Raum noch imposanter. Eure Lehrkraft teilt euch mit, dass ihr in der kommenden Stunde eigenständig die Ausstellung erforschen dürft. Anschließend soll sich die gesamte Klasse wieder am Eingang efinden. Schnell geht ihr durch die Gänge des alten Gebäudes. Eine kleine Gruppe von euch findet eine Treppe, die in den dunklen Keller führt. Sollt ihr dort hinunter? Mutig entscheidet ihr, dass ihr abwärts gehen und schauen wollt, welche spannenden Materialien es dort gibt. Am Fuße der Treppe findet ihr eine große, eiserne Tür. Sie ist nur angelehnt. Vorsichtig betretet ihr den Raum. Es ist stockdunkel. Ihr gewöhnt euch nur langsam an die Dunkelheit. Plötzlich fällt hinter euch die Tür mit einem lauten RUMS zu. Jetzt könnt ihr wirklich gar nichts mehr sehen. Vorsichtig tastet ihr euch zurück zur Tür. Einer von euch findet zum Glück einen Lichtschalter. Ihr ruckelt heftig an der Tür und versucht, sie zu öffnen – keine Chance, sie ist fest verschlossen. Neben der Tür findet ihr ein Eingabefeld für einen Nummerncode und einen kleinen Zettel mit diesen Sätzen:



*Die Tür ist verschlossen? Nur mithilfe eines 4-stelligen Codes könnt ihr sie öffnen. Dafür habe ich euch acht Rätsel zu den Weltreligionen hinterlassen. Löst ihr sie richtig, bekommt ihr den Türcode. Ich wünsche euch viel Erfolg – und den braucht ihr auch, denn hier herunter kommt selten jemand ...*

Ihr müsst euch beeilen. In weniger als einer Stunde sollt ihr wieder am Eingang des Museums auf eure Klassenkameraden treffen.



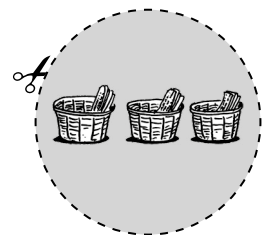
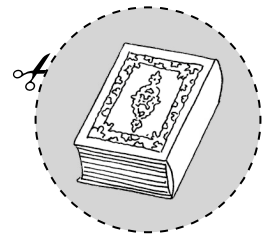
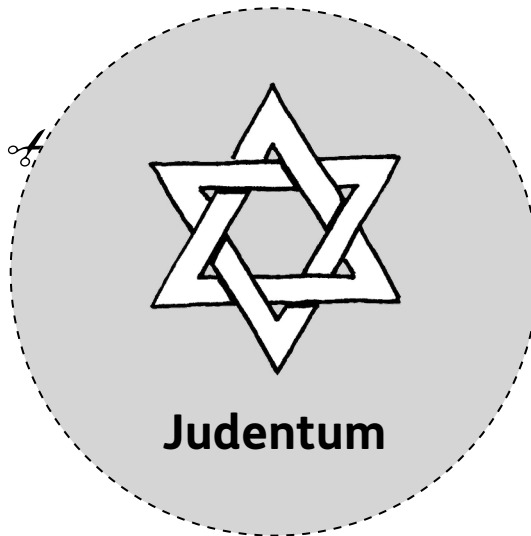
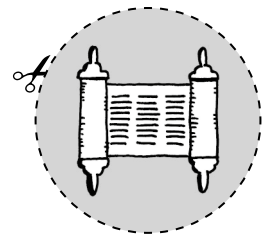
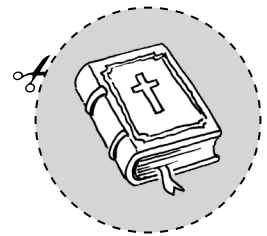
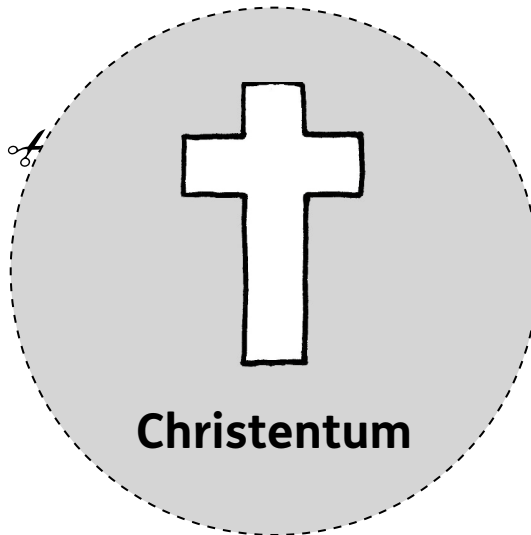
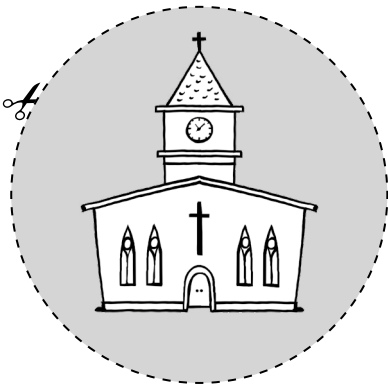
## ENDE DER GESCHICHTE

Mit zitterigen Fingern gebt ihr den Code ein. Und da: Das Licht am Eingabefeld leuchtet grün und die Tür öffnet sich. Ihr seid frei! Schnell geht ihr zu eurer Klasse zurück. Das war genug Abenteuer für einen Tag.



### Weltreligionen-Mobile

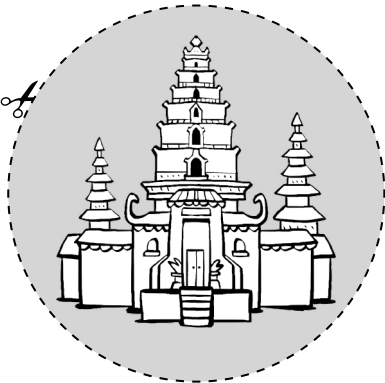
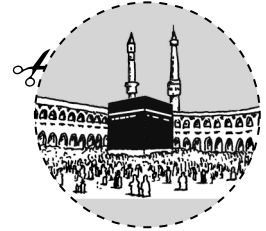
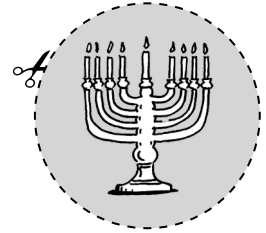
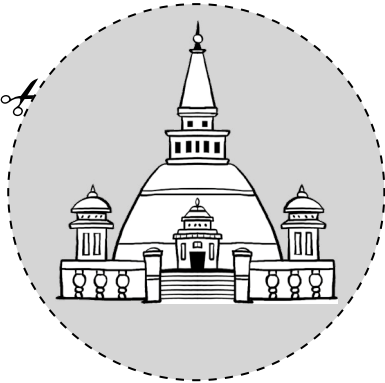
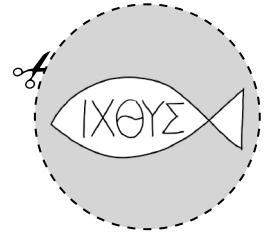
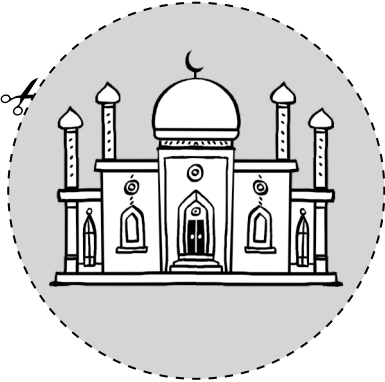
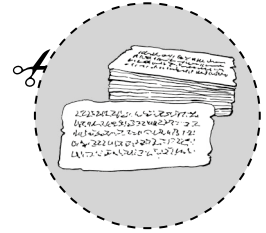
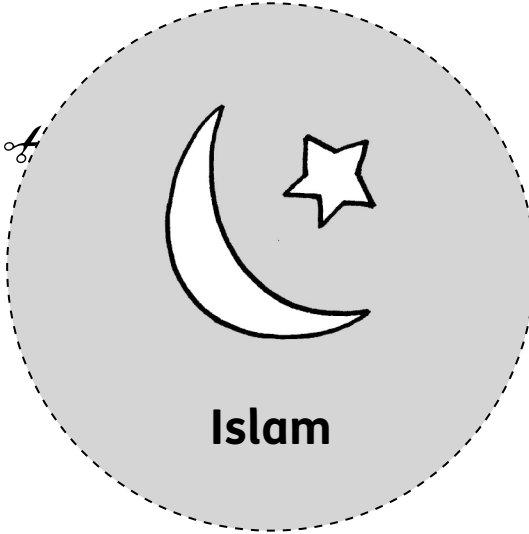
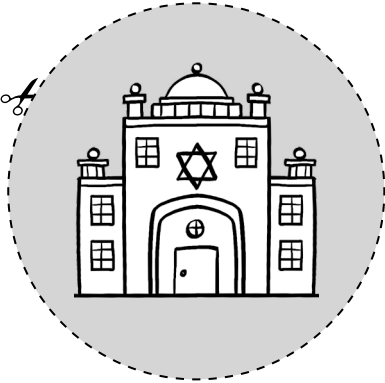
- Male die Bilder an.
- Schneide die Kreise aus.
- Nimm dir für jede Weltreligion eine Schnur.
- Klebe an jede Schnur passende Bilder zu der Religion.
- Suche dir einen Stock und knote die Schnüre nebeneinander daran fest.







BELOHNUNG (2)



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape-Rooms und Breakouts im Religionsunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

