

SCHOOL-SCOUT.DE

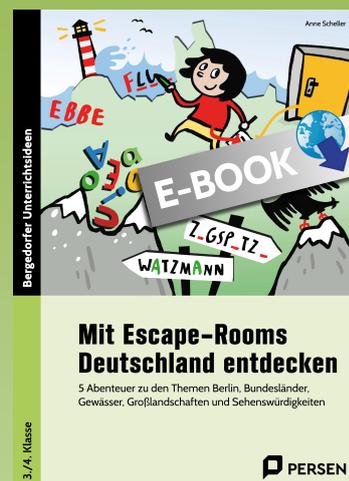
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mit Escape-Rooms Deutschland entdecken

Das komplette Material finden Sie hier:

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



INHALT

VORWORT	4
EINFÜHRUNG	5
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
INFOS FÜR DIE LEHRKRAFT	5
INFOS FÜR DIE SPIELTEAMS	6
SCHLAMASSEL IN SCHWARZ-ROT-GOLD	7
ANLEITUNG	7
GESCHICHTE	8
RÄTSEL	9
TIPPS UND LÖSUNGEN	17
VON FREUNDEN ENTFÜHRT	20
ANLEITUNG	20
GESCHICHTE	21
RÄTSEL	22
TIPPS UND LÖSUNGEN	30
GEFANGEN IM LEUCHTTURM	33
ANLEITUNG	33
GESCHICHTE	34
RÄTSEL	35
TIPPS UND LÖSUNGEN	41
VERSCHOLLEN AM GIPFEL	43
ANLEITUNG	43
GESCHICHTE	44
RÄTSEL	45
TIPPS UND LÖSUNGEN	57
IN LUFTIGER HÖHE	61
ANLEITUNG	61
GESCHICHTE	62
RÄTSEL	65
TIPPS UND LÖSUNGEN	74
ANHANG	78
URKUNDE	78
HAUSAUFGABENGUTSCHEIN	79
REGELKARTEN	80

VORWORT

Liebe Lehrkräfte,

vermutlich sind Ihnen Escape- oder Exitspiele bekannt. Dabei muss eine kleine Gruppe Spielerinnen und Spieler innerhalb einer vorgegebenen Zeit aus einem Raum entkommen. Das gelingt nur, wenn mithilfe mehrerer Rätsel ein Schlüssel, Code oder Passwort für den Ausgang gefunden wird. Diese spannenden Spiele kann man live in echten Räumen erleben, auf dem Computer oder in einer Virtual Reality, in Brettspielen oder Büchern – und unter dem Namen EduBreakout auch in der Schule.

Im vorliegenden Heft finden Sie fünf Breakoutspiele, fertig vorbereitet für den Sachunterricht in der Grundschule. Die Spiele sind geeignet für die Klassen 3 und 4. Sie enthalten Rätsel zu Themen rund um Deutschland: Bundesländer, Gewässer, Großlandschaften, Allgemeinwissen und Sehenswürdigkeiten. Spieldauer und Schwierigkeitsgrad variieren, sodass Sie je nach Zeit und Leistungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler passende Spiele auswählen können.

Aufbau des Buches:

- In einer kurzen Einführung wird die Escapespielidee vorgestellt. Sie erfahren, was Sie als Lehrkraft beim Durchführen von Breakoutspielen wissen und was Sie den Schülerinnen und Schülern vorab erklären müssen.
- Der Hauptteil des Buches umfasst fünf EduBreakouts. Bei jedem Spiel finden Sie ...
 - eine Einführung mit genauen Hinweisen zur Vorbereitung und Durchführung,
 - die Geschichte,
 - die Rätsel,
 - eine Blanklösungsvorlage für die Spielteams,
 - Tipps zu allen Rätseln sowie
 - alle Lösungen.
- Zusatzmaterialien zum Kopieren (eine Urkunde, ein Hausaufgabengutschein und die Spielregeln) runden das Buch ab.

Viel Freude bei Ihren EduBreakouts im Fach Sachunterricht – 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 Escapespiele – im Schulkontext oft EduBreakouts genannt – ausmachen:

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

Bei jedem Breakout in diesem Heft besteht das Ziel darin, von einem Ort zu entkommen. Dafür müssen die Kinder eine Reihe Rätsel lösen. Die Lösungen der Rätsel (immer eine Ziffer, eine Zahl oder ein Buchstabe) 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.

Die Gesamtlösung ist immer ein Zahlencode oder ein Passwort, den / das die Teams in ein Display o. Ä. an einer Tür oder einem Tor eintragen. Stimmen Zahlencode oder Passwort, „öffnet“ sich der Ausgang und das Team ist frei.

EduBreakouts in der Schule

Breakouts sind besondere Stunden. Sie bieten Abwechslung vom Lernalltag, fordern heraus und schweißen die Mitspielerinnen und Mitspieler zusammen. Fachbezogene Kompetenzen können geübt und wiederholt werden, auch fächerübergreifendes Lernen ist leicht möglich. Außerdem trainieren die Spielerinnen und Spieler jede Menge Schlüsselkompetenzen, wie Team- und Kommunikationsfähigkeit, Ausdauer und Frustrationstoleranz, Kreativität, Problemlösefähigkeiten und einige mehr. Und Spaß machen die Spiele natürlich allemal! Viele weitere Informationen zu EduBreakouts in der Grundschule sowie Hinweise zum Erstellen eigener Escapespiele finden Sie im Titel „Escape-Rooms und Breakouts in der Grundschule“ (ISBN: 978-3-403-20670-5).

Infos für die Lehrkraft

Die EduBreakouts in diesem Buch sind unterrichtsfertig vorbereitet. Dauer und Schwierigkeit variieren im Laufe des Buches. Die vorherrschenden Unterrichtsthemen (zum Beispiel Bundesländer oder Sehenswürdigkeiten) sind jeweils angegeben.

Einige weitere Informationen sollen Ihnen helfen, die Spiele erfolgreich durchzuführen:

- Als Vorbereitung müssen Sie die Rätselseiten kopieren und teilweise zerschneiden. Genauere Angaben dazu finden Sie bei den jeweiligen Spielen.
- An zusätzlichem Material benötigen Sie eine Stoppuhr, die Schülerinnen und Schüler brauchen ihre Federmäppchen mit Schreib- und Bastelutensilien. Weitere Requisiten, die für Stimmung sorgen, sind möglich, aber nicht notwendig. Ideen dazu finden Sie bei den jeweiligen Spielen.
- Gespielt wird in Teams von drei bis fünf Kindern. Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld in Gruppen ein, und zwar möglichst bunt gemischt (stärkere und schwächere Kinder, wandelnde Lexika und Sprachtalente, Künstlerinnen / Künstler und Sportfreaks usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.

- Während des Breakouts kommen die Teams zu Ihnen, wenn sie ein Rätsel gelöst haben. Kontrollieren Sie die Zwischenschritte und -lösungen sowie das Endergebnis. Geben Sie der Gruppe dann das nächste Rätsel. Die Reihenfolge ist bei einigen Spielen egal, bei anderen nicht (genauer wird das bei den einzelnen Breakouts beschrieben). Halten Sie, wo möglich, bei allen Gruppen eine unterschiedliche Reihenfolge ein, so wird das Abgucken bzw. Belauschen erschwert. Typischerweise gibt es die Kontrolle der einzelnen Rätsel bei Escape-Rooms nicht, sie erleichtert aber Grundschulkindern das erfolgreiche Spielen. Alternativ können Sie darauf verzichten und die Rätsel im Raum verstecken, sodass die Teams sie nach und nach suchen müssen. Das bedeutet allerdings mehr Vorbereitungsaufwand und mehr Unruhe im Klassenzimmer.
- Geben Sie während des Spiels bei Bedarf Tipps aus. Diese sowie alle Lösungen finden Sie jeweils am Ende der Breakouts.
- Behalten Sie während der Rätselphase die Zeit im Blick. Ist diese um, endet auch das Spiel und Sie lesen das Ende der Geschichte vor.
- Zum Schluss können Sie den Spielerinnen und Spielern nach Wunsch Urkunden und/oder Hausaufgabengutscheine oder andere Belohnungen wie Stifte oder kleine Süßigkeiten überreichen.

Infos für die Spielteams

Vor dem ersten Breakout – vielleicht auch als Wiederholung vor jedem weiteren – sollten Sie in der Klasse die folgenden Spielregeln besprechen. Sie stehen auch auf Seite 80 als Regelkarten zum Kopieren, Laminieren und Aushängen zur Verfügung.

- **Spielziel:** Ihr seid gefangen und müsst innerhalb einer bestimmten Zeit entkommen. Dafür müsst ihr alle Rätsel lösen.
- **Lösungen:** Die Lösungen der einzelnen Rätsel sind alle wichtig. Sie ergeben zusammen einen Zahlencode oder ein Passwort. Diesen bzw. dieses tragt ihr auf der Blankolösungsvorlage ein.
- **Hört gut zu,** wenn die Lehrkraft die Geschichte vorliest. Sie könnte wichtige Hinweise enthalten!
- **Lest alle Angaben** auf den Rätselzetteln genau und betrachtet auch die Bilder. Überall können sich Hinweise auf die Lösung verstecken!
- **Zeigt nach jedem Rätsel** der Lehrkraft euer Ergebnis. Dann bekommt ihr ein neues Rätsel.
- **Arbeitet im Team,** alle Kinder sollen mitmachen! Ihr könnt Aufgaben festlegen: Schreiberin/Schreiber (schreibt alle Ergebnisse auf), Sprecherin/Sprecher (zeigt der Lehrkraft die Ergebnisse und holt neue Rätsel ab), Tippgeberin/Tippgeber (holt Tipps von der Lehrkraft), Sammlerin/Sammler (sortiert und verwaltet die Rätselmaterialein).
- **Alle Gespräche** erfolgen im Flüsterton, um andere Gruppen nicht zu stören.

SCHLAMASSEL IN SCHWARZ-ROT-GOLD



Themen: Allgemeinwissen Deutschland

Dauer: 40 Minuten

Vorbereitung:

- die Klasse in Teams von drei bis fünf Kindern aufteilen, jeder Gruppe eine Farbe zuordnen
- Rätselmateriale in der Anzahl der Gruppen kopieren
- Rätselmateriale an den Trennlinien auseinanderschneiden, bei Rätsel 5 auch die vier Lückentexte auseinanderschneiden
- für jede Gruppe einen Stapel mit Rätselmateriale bilden und die Symbole in Gruppenfarbe ausmalen (das erleichtert den Überblick über das Rätselmateriale)
- Urkunden vorbereiten (kopieren, Namen eintragen)
- nach Wunsch als Belohnung den Hausaufgabengutschein vorbereiten (kopieren, ausfüllen)
- eine Stoppuhr bereitlegen
- nach Wunsch Requisiten bereitlegen: Deutschlandflagge, Atlas (da das Wappen Teil eines Rätsels ist, sollte dieses nicht bei den Requisiten enthalten sein)
- der Klasse die kurze Einführung geben, 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

Durchführung:

- Gruppeneinteilung und Gruppenfarbe bekannt geben
- Geschichte vorlesen (oberer Teil)
- jedem Team die Seite „Papierstreifen für den Ausgang“ und ein beliebiges Rätsel in seiner Gruppenfarbe aushändigen
- die Zeit starten (40 Minuten)
- während des Spiels die Rätsel 1 bis 5 in beliebiger Reihenfolge ausgeben, davor immer Zwischenschritte und Endergebnis kontrollieren
- zeigt eine Gruppe den Papierstreifen für den Ausgang mit dem richtigen Lösungswort, die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde notieren
- Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise, indem sie eigene kleine Lückentexte über Deutschland (Rätsel 5) schreiben und von ihren Mitspielerinnen und Mitspielern lösen lassen.
- alle zehn Minuten die verbleibende Zeit ansagen
- Gruppen, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, bekommen einen Tipp.
- das Spiel nach 40 Minuten beenden und das Ende der Geschichte (unterer Teil) vorlesen
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mit Escape-Rooms Deutschland entdecken

Das komplette Material finden Sie hier:

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

