



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape Rooms für den Spanischunterricht Lj. 1-6*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



<b>Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms</b> .....	<b>4</b>
★ Escape Rooms und Breakouts .....	4
★ Aufbau eines Breakouts .....	4
★ Einsatz im Unterricht .....	5
★ Gestaltung eigener Breakouts .....	7
<b>Organisationshilfen</b> .....	<b>8</b>
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts .....	8
★ Leitfragen Reflexionsrunde .....	8
<b>En el zoo. ¡Resolved el misterio del nuevo integrante!</b> .....	<b>9</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	9
★ Einstieg .....	13
★ Hilfen .....	14
★ Rätsel .....	15
<b>Amenaza virtual. ¡Salvad la colección de moda!</b> .....	<b>20</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	20
★ Einstieg .....	23
★ Hilfen .....	24
★ Rätsel .....	25
<b>“El Gordo“ está en peligro. ¡Resolved el caso!</b> .....	<b>30</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	30
★ Einstieg .....	34
★ Hilfen .....	35
★ Rätsel .....	36
<b>De paseo en Barcelona. ¡Salvad la excursión!</b> .....	<b>41</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	41
★ Einstieg .....	45
★ Hilfen .....	46
★ Rätsel .....	47
<b>El flamenco. ¡Liberad a la señora de la Cruz!</b> .....	<b>53</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	53
★ Einstieg .....	57
★ Hilfen .....	58
★ Rätsel .....	59
<b>El juego mágico. ¡Viajad al misterioso mundo de los incas!</b> .....	<b>67</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	67
★ Einstieg .....	72
★ Hilfen .....	73
★ Rätsel .....	74
<b>¡Viva México! Convertíos en expertos de arte descubriendo los secretos de México</b> ..	<b>82</b>
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	82
★ Einstieg .....	87
★ Hilfen .....	88
★ Rätsel .....	89

## ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die Spielleitung gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler\*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat.

Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler\*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

## AUFBAU EINES BREAKOUTS

Das Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schüler\*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: Entweder durch das Erledigen einer für die Schüler\*innen meist eher „unangenehmen“ (Haus-)Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte gewählt werden, deren Ende man als Hausaufgabe recherchieren oder selbst schreiben muss. Von dieser Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schüler\*innen auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht.

Die Idee der „Befreiung“ von (Haus-)Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich aber sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler\*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z.B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schüler\*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils oben rechts angegeben.

Um ein Rätselblatt zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hilfskarte** benötigt. Diese Karten befinden sich gesammelt auf der Hilfe-Seite, die ebenfalls an jedes Team ausgegeben wird. Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände eingesetzt werden.

Neben den analogen Aufgaben gibt es auch **digitale Rätsel**, die über den entsprechenden **QR-Code** aufgerufen werden können. Hierfür benötigt man nur ein Tablet oder Smartphone mit einer QR-Code-Scan-App. Die digitalen Aufgaben stellen dabei eine leichtere Fassung der anspruchsvolleren analogen Rätsel dar. Damit ist nicht nur eine Binnendifferenzierung innerhalb des Breakouts gewährleistet, sondern auch allgemein ein flexiblerer Einsatz möglich. Die digitalen Alternativen befinden sich am unteren Rand der Hilfe-Seite und können so entweder alternativ zu zwei analogen Rätseln ausgeteilt oder einfach abgetrennt werden (falls man auf den Einsatz verzichten möchte).

Das **vorletzte Rätselblatt** ist so aufgebaut, dass neben dem Code (der im Grunde nicht mehr zwingend erforderlich ist, da nun schon feststeht, welches Rätselblatt das letzte ist) zusätzlich eine Information gesucht wird (z. B. ein Wort oder eine Zahl), die zum Lösen des letzten noch verbleibenden Rätsels zwingend erforderlich ist.

Die Lösung des **letzten Rätselblattes** ist wiederum ein dreistelliger **Abschlusscode**, den man benötigt, um die gesuchte Information, mit welcher die Lücke des Einstiegs geschlossen werden kann (z. B. das Ende der Geschichte), zu erhalten. Diese Information ist in einer **Schatzkiste** (entweder eine Schatzkiste je Team oder eine Kiste für die ganze Klasse) hinterlegt, die mit einem dreistelligen **Zahlenschloss** gesichert ist, das mit dem Abschlusscode des letzten Rätselblattes geöffnet werden kann.

Durch dieses Prinzip wird nicht nur sichergestellt, dass die Rätselblätter in der vorgesehenen, den Schüler\*innen jedoch nicht bekannten Reihenfolge jeweils im Team gemeinsam bearbeitet werden, auch das Überwachen des ganzen Ablaufs wird so für die Lehrkraft um ein Wesentliches leichter, da sie jederzeit den Überblick hat, wo ein Team steht und welchen Weg ein Team noch in welcher Zeit zu gehen hat

**Tipp:** Damit dieses Prinzip gewährleistet ist und die Schüler\*innen nicht schon anhand der fortlaufenden Seitenzahlen erkennen, welches Rätsel das jeweils nächste ist, müssen die Seitenzahlen beim Kopieren der Rätselblätter entsprechend abgedeckt werden.

## EINSATZ IM UNTERRICHT

Breakouts sind weniger als Methode, sondern stärker als Motivationsmittel und Anwendungsform zu verstehen. Sie eignen sich deshalb auch besonders gut als **Einführung in neue Unterrichtsthemen** sowie als **abschließende Festigung oder Wiederholung**.

Neben dem Erwerb und der Festigung bzw. Wiederholung von fachspezifischem Wissen geht es bei dieser Unterrichtsidee aber auch um **Kommunikation und Kooperation im Team**, um logisches und problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, Selbstreflexion und zielorientiertes Handeln.

Breakouts werden, wie zuvor bereits erwähnt, in **Teams** von mindestens drei bis maximal sechs Schüler\*innen bearbeitet. Die Schüler\*innen knobeln gemeinsam, sie beraten sich, sie denken um die Ecke und sie müssen es auch aushalten, die Lösung nicht immer direkt präsentiert zu bekommen.

Wie bei anderen Gruppenarbeiten auch wird es sich nicht verhindern lassen, dass sich einzelne Beteiligte stärker, andere dagegen weniger einbringen. Grundsätzlich aber steigen die Chancen die Rätsel schnell und erfolgreich zu lösen, wenn sich auch wirklich alle Schüler\*innen beteiligen und ihr Wissen bzw. ihre Überlegungen einbringen. Deshalb, und natürlich auch wegen des möglichen Wettbewerbscharakters, kann sich auch eine andere Gruppendynamik entwickeln – ein Aspekt, den es bei der Gruppenzusammensetzung zu beachten gilt.

Für die **Durchführung des ersten Breakouts** in einer Klasse ist großzügig Zeit einzuplanen, da sich die Schüler\*innen zunächst mit dem Vorgehen und der Arbeitsform vertraut machen müssen. Von der Lehrkraft sollten so wenig Hinweise wie möglich gegeben werden. Teamwork ist gefragt. Sind dennoch **Hilfestellungen** von Seiten der Lehrkraft notwendig, so sollte darauf geachtet werden, dass die Lernmotivation und Anstrengungsbereitschaft der Schüler\*innen unterstützt wird, die Teams aber gleichzeitig das Gefühl haben, die Aufgabe selbstständig und kooperativ lösen zu können.

Im Idealfall sollten tatsächlich alle Teams das Breakout erfolgreich absolvieren und den Abschlusscode knacken, sodass die Schüler\*innen aufgrund ihres Erfolgserlebnisses auch zukünftige Breakouts motiviert angehen.

Die Teams werden für das Breakout **unterschiedlich viel Zeit** benötigen. Die Lehrkraft sollte sich daher bereits im Vorfeld überlegen, wie die Gruppen weiter beschäftigt werden können, die vielleicht schon zehn oder fünfzehn Minuten vor den anderen Teams den Abschlusscode gefunden und die Schatzkiste geöffnet haben. So könnten die Schüler\*innen beispielsweise angehalten werden, schwächere Teams, die die Rätsel noch nicht gelöst haben, mit Tipps zu unterstützen.

Ist den Schüler\*innen die Arbeitsform bekannt, kann auch mit **Zeitvorgaben** gearbeitet und das Breakout als **Wettbewerb** gestaltet werden. Die Gruppe, die das Zahlenschloss als Erstes knackt, erhält einen zusätzlichen Preis (z.B. eine Urkunde/Auszeichnung oder einen Gutschein). Teams, die nicht innerhalb der Zeitvorgaben zum Abschluss kommen, müssen die restlichen Arbeitsblätter als Hausaufgabe bearbeiten. Darüber hinaus können zusätzlich Zeitstrafen eingeführt werden. So könnte beispielsweise jede eingeforderte Hilfestellung eine Zeitstrafe nach sich ziehen. Hier sind unterschiedliche Varianten und Spielformen denkbar.

Im Idealfall sollten die Rätsel **nach der Durchführung des Breakouts** inhaltlich nachbesprochen werden. Dies gilt im Besonderen für die Rätsel, bei denen der Lösungsweg stark durch das jeweilige Rätselement gesteuert ist, man also beispielsweise die Lösung (nur deshalb) gefunden hat, weil man eine kleine Rechnung richtig gelöst hat.

Die Lehrkraft sollte nach Regeln bzw. Inhalten fragen, die mutmaßlich noch nicht allen Schüler\*innen tatsächlich geläufig sind. Darüber hinaus sollten die Inhalte durch weitere Anwendungen gefestigt werden – auch bei den Breakouts, die auf Wiederholung bzw. Festigung zielen.

Je nach Klasse und Durchführungssituation kann außerdem eine Reflexion der Gruppenarbeit sinnvoll sein.

## GESTALTUNG EIGENER BREAKOUTS

Breakouts können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt und eingesetzt werden. Für die Gestaltung eigener Breakouts gilt, dass auch im Spanischunterricht **andere Formate** vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre nicht nur an klassische Bereiche wie Hörtexte aller Art (Hörbücher, Hörspiele, Reden usw.) und Literaturverfilmungen zu denken, sondern auch an den gesamten Bereich der informationstechnischen Grundbildung (Internetrecherche, Datensicherheit usw.). Da heute praktisch jede\*r Schüler\*in ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z.B. auch aktuelle Artikel bzw. Homepages, Links zu Trailern usw.) leicht einbauen.

Breakouts können jedoch auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z.B. learningapps.org oder h5p.org, mit denen **digitale Rätsel bzw. interaktive Lerninhalte** erstellt werden können, die dann mit einem Tablet oder Smartphone über einen QR-Code direkt aufgerufen und bearbeitet werden können. Im schulischen Kontext kommt meist eine Mischform aus analogen und digitalen Rätseln zum Einsatz.

Breakouts müssen dabei keineswegs immer von der Lehrkraft erstellt werden. Ist das Format einmal eingeführt, kann die **Gestaltung eines Breakouts**, vor allem in höheren Jahrgangsstufen, durchaus auch eine **Gruppenhausaufgabe** sein. Die Schüler\*innen erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschüler\*innen innerhalb von drei oder vier Wochen ein Breakout zu einem zuvor festgelegten Thema und im vereinbarten Umfang zu entwickeln.

## CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS



### Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ggf. Smartphone / Tablet (je Team)
- ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Kopiervorlagen (je Team):

- Einstieg
- Hilfe-Seite
- Starträtsel
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Rätsel \_\_\_\_\_
- Abschlussrätsel
- Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

## LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE



### Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich gelernt? Fasse den Inhalt in wenigen Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: A1
- ★ Dauer: 45 Min.
- ★ Festigung/Wiederholung
- ★ Vorkenntnisse: Vertrautheit mit Verben (auf -ar, -er, -ir sowie *ser, estar, haber*), Adjektive, Uhrzeiten, ggf. Tiernamen

### Didaktische Situierung

Das vorliegende *Juego de escape* wurde zur Festigung und Wiederholung der sprachlichen Mittel im Anfangsunterricht konzipiert. Es fördert im Zuge der verschiedenen Rätsel v.a. die Einübung von Wortschatz und Grammatik in Verbindung mit dem Thema Zoo und ist curricular im Themenbereich Persönliche Lebenswelten zu verorten.

Die Rahmenhandlung bildet ein Besuch im Madrider Zoo, in dem ein neues Tier vorgestellt werden soll: *Cusco curioso*. Der Name und sein plötzliches Verschwinden sollen die Schüler\*innen neugierig machen, herauszufinden, welches Tier sich dahinter verbirgt, und dazu motivieren, dem Zoodirektor bei seiner Suche zu helfen und somit die Überraschung für die anderen Zoobesucher\*innen zu retten. Die Schüler\*innen lernen zunächst die Besonderheiten des Madrider Zoos kennen und unterscheiden dabei zwischen der Verwendung der Verben *ser, estar* und *haber*. Daraufhin machen sie sich mit dem Lageplan des Zoos vertraut, indem sie themenrelevanten Wortschatz erarbeiten und sich in einem weiteren Schritt mit den Uhrzeiten und Highlights des Zooprogramms auseinandersetzen. Abschließend lösen sie spielerisch diverse Tierrätsel und ordnen Adjektive kontextbezogen zu. Hinweis: Bei der Mehrheit der verwendeten Tiernamen handelt es sich um transparenten Wortschatz, den sich die Schüler\*innen aus dem Deutschen und/oder anderen Sprachen erschließen können.

### Übersicht über die Rätsel und Lösungen

EN EL ZOO. ¡RESOLVED EL MISTERIO DEL NUEVO INTEGRANTE! ADIVINANZA INICIAL	
Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen lernen den Zoo in Madrid kennen und setzen die konjugierte Form der Verben <i>ser, estar</i> und <i>haber</i> in den Lückentext <i>El zoo de Madrid</i> ein. Der Code für das nächste Rätsel ergibt sich aus der Anzahl der verwendeten Verbformen von <i>ser, estar</i> und <i>haber</i> .  <b>Alternativa digital</b> Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Die einführenden Informationen zum Zoo in Madrid sind als Lückentext gestaltet, in den die Schüler*innen jeweils eine der vorgegebenen konjugierten Verbformen einsetzen.
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ <i>Adivinanza inicial</i></li> <li>★ ♥ <i>Ayuda</i></li> <li>★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)</li> </ul>
Lösung	Richtige Reihenfolge: <i>es, es, está, es, hay, son, hay, hay, hay, están, es</i>  Anzahl der Verbformen: <i>ser</i> 5x, <i>estar</i> 2x, <i>haber</i> 4x → <b>524</b>



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape Rooms für den Spanischunterricht Lj. 1-6*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

