

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

FRESCHige Breakouts für die Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Inhaltsverzeichnis

Einführung und Hinweise für Lehrkräfte	4
Was sind Breakout-Spiele?	4
Die Freiburger Rechtschreibschule und Escape-Rooms	4
EduBreakouts mit LRS-Lernenden	4
Aufbau und Gestaltung der Breakouts in diesem Band	5
Tipps zum Erstellen eigener Breakouts	6
Einführungsgeschichte	7
Im Sprachlabor von Professor Knotenzunge: Hinweise und Lösungen	10
Im Sprachlabor von Professor Knotenzunge: Material	11
Im Bauch des Schiffes: Hinweise und Lösungen	15
Im Bauch des Schiffes: Material	16
Das Geheimnis der halben Treppe: Hinweise und Lösungen	22
Das Geheimnis der halben Treppe: Material	23
Rätselhafte Rettungsboote: Hinweise und Lösungen	32
Rätselhafte Rettungsboote: Material	33
Abenteuer an Deck: Hinweise und Lösungen	41
Abenteuer an Deck: Material	42
Gegen den Sturm: Hinweise und Lösungen	50
Gegen den Sturm: Material	51
Urkunde	61
Übersicht über alle Lösungscodes	62
Faltvorlage: Briefumschlag	63
Lob- und Belohnungskarten	64

Zu diesem Titel gibt es digitales Zusatzmaterial. Dabei handelt es sich um den Lösungsteil.

Einführung und Hinweise für Lehrkräfte

Was sind Breakout-Spiele?

Bestimmt sind sie Ihnen schon einmal begegnet: Escape-Rooms, manchmal auch Exit Games genannt. In der Regel finden sich dazu mehrere Spielerinnen und Spieler zusammen, die unter Zeitdruck ein Rätsel lösen bzw. Hinweisen folgen müssen. Meist befindet sich die Gruppe in einem verschlossenen Raum und soll einen Code knacken, um in einer bestimmten Zeit – meistens zwischen 30 und 60 Minuten – aus diesem Raum zu entkommen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Gruppenmitglieder gut zusammenarbeiten, müssen einander zuhören, sich austauschen und sinnvolle Schlüsse ziehen. In der Regel wird das Ganze eingebettet in eine fantasievolle Rahmengeschichte, die den Spielenden erlaubt, in andere Rollen hineinzuschlüpfen und in eine andere Welt abzutauchen.

Escape-Rooms sind also ein toller Zeitvertreib, aber was haben sie mit Schule und vor allem mit der LRS-Förderung nach FRESCH zu tun?

Die Freiburger Rechtschreibschule und Escape-Rooms

Ein wichtiger Anknüpfungspunkt zwischen Escape-Rooms und der Förderung nach FRESCH ist, dass bei beiden die Motivation großgeschrieben wird. LRS-Kinder erfahren in der Regel früh, dass ihnen das Lesen- und Schreibenlernen deutlich schwererfällt als den meisten anderen Mitlernenden in der Klasse. Sie müssen dabei oft Rückschläge hinnehmen und Frustrationen aushalten. Darum ist es ungemein wichtig, sie immer wieder zu motivieren, sich mit ihrem „Leidensthema“ auseinanderzusetzen.

Eine große Stärke von FRESCH liegt darin, dass sich die Methode recht leicht erschließt. Sie basiert darauf, dass Wahrnehmung und Motorik bei gleichzeitigem Sprechen und Schreiben zusammengeführt werden. Das Zerlegen von Wörtern in Sprechsilben ist das zentrale Werkzeug, um Sprache und Bewegung zu synchronisieren. Das rhythmische Durchgliedern von Wörtern beim Sprechen und im Schreibprozess nennen wir bei FRESCH „Schwingen“. Das Symbol dafür sind die Silbenbögen: (∞). Das Schwingen ist die erste und zentrale Strategie. Darauf bauen die drei folgenden Strategien auf:

- **Verlängern:** Die zweite FRESCH-Strategie hilft den Kindern bei Wörtern mit Auslautverhärtung am Wort(stamm)ende sowie bei Wörtern mit Konsonantenverdoppelung weiter. Die Zauberwörter „viel“, „viele“ und „alle“ sind die geeigneten Werkzeuge hierzu, z. B.: der Berg – viele Berge (also mit „g“); er rennt – alle rennen (also mit „nn“).
- **Ableiten:** Die dritte FRESCH-Strategie nutzt das „Blitzableitersymbol“ (⚡) für Wörter, bei denen man nicht hören kann, ob sie mit e oder ä bzw. mit eu oder mit äu geschrieben werden, z. B.: die Säfte kommt von ⚡ Saft → also mit ä; Mäse kommt von ⚡ Maus → also mit äu. Bei einigen Verbformen benutzen wir das Mantra „... kommt von ...“ mit dem Ableitungszeichen, z. B.: brannte, rannte, konnte, erkannte ...
- **Merken:** Die vierte und letzte Strategie beschäftigt sich mit den Wörtern, deren Schreibweise man sich durch keine der vorherigen Strategien herleiten kann. Sie schärft die Wahrnehmung für besondere Merkstellen, z. B. Wörter mit V, v (Vogel, vier), Wörter mit Dehnungs-h (fühlen, Zahn), Wörter mit ß (groß, Straße), Wörter mit langem i ohne ie (Maschine, Tiger), Wörter mit chs/gs (wachsen, Fuchs) oder kleine Wörter (sind, und, mit). Wenn man Merkwörter nach diesen Merkmalen ordnet, fällt es einem viel leichter, sie dauerhaft zu lernen. Symbol für das Merken ist das große M (M).

Damit FRESCH vielen Kindern mit Problemen helfen kann, sollten die Strategien nach und nach eingeführt werden. Erst wenn die Kinder eine Strategie wirklich sicher beherrschen, sollte zur nächsten übergegangen werden. Für diesen Band bedeutet das: Sie sollten nur Edu-Breakouts zu den Strategien durchführen, die eingeführt sind, die die Kinder gut kennen und die sie bereits ausreichend trainiert haben!

EduBreakouts mit LRS-Lernenden

Es gibt ein paar Punkte, die Sie im Hinterkopf behalten sollten, wenn Sie mit LRS-Kindern einen Edu-Breakout durchführen:

Zunächst einmal wird bei Breakouts klassischerweise „gegen die Uhr“ gespielt. Manche Kinder motiviert das, andere fühlen sich (zu) stark unter Druck gesetzt. Da sich die Kinder hier mit kniffligen Rätseln auseinandersetzen, die zudem auf Lerninhalten

basieren, die ihnen sehr schwerfallen, sollten Sie mit dem Tempo eher zurückhaltend sein und lieber die Genauigkeit bei den Lösungen hervorheben. Es ist wichtiger, den Kindern motivierende Erfolgserlebnisse zu verschaffen, als sie unter Zeitdruck zu setzen! Empfehlen Sie den Kindern bei diesen FRESCH-Breakouts daher, lieber sorgfältig und genau zu arbeiten, da sie bei Fehlern die jeweilige Aufgabe erneut angehen müssen, wodurch sie viel Zeit verlieren. Es ist wie beim Biathlon: Wer in Eile danebenschießt, muss eine Strafrunde laufen, die viel Zeit kostet.

Grundsätzlich kann die Spielleitung bei Breakout-Spielen Tipps geben, wenn ein Team nicht weiterkommt. Ziel ist aber, die „Mission“ möglichst ohne fremde Hilfe zu meistern. Im schulischen Bereich wird häufig Buch darüber geführt, wer während des Spiels wie oft Unterstützung angefordert hat. Entscheiden Sie je nach Lerngruppe, ob Sie dies bei Ihren Schülerinnen und Schülern so öffentlich und mit Strichliste tun möchten. Raum für förderdiagnostische Beobachtungen bietet ein Breakout allemal.

Letztlich lassen sich EduBreakouts zu vielen Unterrichtsinhalten entwickeln. Prinzipiell können viele unterschiedliche Arten von Rätseln, Codes oder Chiffren zum Einsatz kommen. Etliche Aufgaben aus den FRESCHigen Breakouts lassen sich auch im regulären Unterricht aufgreifen, fortsetzen, erweitern oder vertiefen. Es bleibt aber festzuhalten, dass EduBreakouts insbesondere zur Erarbeitung neuer Inhalte nicht gut geeignet sind. Der Zeitdruck, unter dem die Kinder stehen, erschwert die Auseinandersetzung mit einem neuen Thema. Auch aus diesem Grund empfehlen wir dringend, EduBreakouts mit LRS-Kindern nur zu sicher beherrschten Strategien mit vertrauten Aufgabenformaten durchzuführen. Ziel ist immer, den Schülerinnen und Schülern zu zeigen, was sie bereits können und nicht, sie permanent auf ihre Lücken hinzuweisen.

Was ist also das „FRESCHige“ an diesen EduBreakouts?

- Diese EduBreakouts beziehen sich jeweils gezielt auf eine der vier FRESCH-Strategien Schwingen, Verlängern, Ableiten und Merken.
- Der Wortschatz der Rätsel ist ebenfalls auf die Strategien abgestimmt.
- Sie als Lehrkraft übernehmen grundsätzlich die Rolle der Spielleitung. Das bedeutet, dass Sie das nächste Rätsel bzw. die nächste Aufgabe immer erst dann herausgeben, wenn Ihnen die Kinder Ihre bisherige Lösung vorgelegt haben. So kön-

nen Sie schnell reagieren, wenn einem Team zwischendrin ein Fehler unterlaufen ist oder es nicht weiterkommt. Dies verhindert unnötige Frustration bei den Kindern.

- Die Rätsel sind klar und strukturiert angelegt. In der Regel werden Aufgabenformate verwendet, die die Kinder so (oder ähnlich) bereits aus anderen FRESCH-Fördermaterialien kennen.
- Während des Spiels dürfen Sie Zeitvorgaben großzügiger handhaben, als es bei Breakouts gemeinhin üblich ist, insbesondere wenn Sie merken, dass einige Kinder unter großen Druck geraten.
- Die hier enthaltenen Breakouts sind grundsätzlich so gestaltet, dass mehrere Kinder zusammenarbeiten und dass zum erfolgreichen Enträtseln unterschiedliche Talente und Kompetenzen benötigt werden, z. B. Leseverständnis oder Konzentration. Die Rätselaufgaben sind durchaus anspruchsvoll und erfordern genaues Lesen und Arbeiten.
- Um den Kindern zusätzliche Schwierigkeiten durch lange oder ungewöhnliche Formulierungen zu ersparen, haben wir uns auf den Rätselblättern für einfache weibliche oder männliche Formen entschieden.

Fazit: Auch aufgrund des Vorbereitungsaufwands eignen sich EduBreakouts für besondere Stunden, in denen spielerisch und motivierend bekanntes Wissen wiederholt wird. Gerade im Förderbereich sollte man eher das Spielerische des Ansatzes in den Mittelpunkt stellen. Sobald ein Breakout gelöst wurde, kennen die Kinder die Lösung. Daher kann er nicht noch einmal in derselben Lerngruppe genutzt werden – jedenfalls nicht allzu bald!

Aufbau und Gestaltung der Breakouts in diesem Band

Die EduBreakouts in diesem Band sind in dieselbe Rahmengeschichte eingebettet. Die Kinder schlüpfen in die Rollen von Milla, Max und Vincent. Die drei Freunde werden auch das „Puzzle-Team“ genannt. Auf dem Sprachlabor-Schiff des exzentrischen Professors Knotenzunge rätseln sie sich von einem Raum in den nächsten.

Jeweils zu Beginn eines Breakouts ist es daher nötig, die Kinder wieder in die Geschichte hineinzuführen und kurz zu rekapitulieren, was vorher geschehen ist. Dazu gibt es pro Escape-Room eine Seite mit Hinweisen und Lösungen, die dem jeweiligen Breakout vorangestellt ist. Hier wird kurz der Stand der Dinge wiederholt. Zudem erfahren Sie auf einen

Blick, welche FRESCH-Strategie jeweils im Mittelpunkt steht, welche Materialien Sie benötigen und welcher Spielablauf vorgesehen ist.

Zusätzlich erhalten Sie sämtliche Kurzlösungen des jeweiligen Breakouts. Eine lesefreundliche Übersicht über alle Lösungscodes finden Sie darüber hinaus hinten im Band. So sehen Sie auf einen Blick, wenn es bei irgendeiner Aufgabe „hakt“. Zusätzlich stellen wir Ihnen digital einen umfangreichen Lösungsteil zur Verfügung. Dort sind die genauen Lösungen zu jedem Rätselblatt zu finden.

Pro Breakout müssen die Kinder mehrere Aufgaben bewältigen. Jedes gelöste Rätsel enthüllt einen Teil des Passworts bzw. Zahlencodes. Erst zum Schluss ergibt sich der finale Lösungscode. Wenn die Kinder Ihnen den kompletten und richtigen Code abgeben, gilt das Rätsel als gelöst.

Manche Räume verlangen die Lösung vieler Aufgaben, d. h. der gesamte Code kann eventuell nicht in einer Schulstunde geknackt werden. In diesem Fall können Sie die Bearbeitungszeit festhalten und die Kinder später an derselben Stelle weiterarbeiten lassen.

Jedes Teammitglied sollte zur Belohnung eine Urkunde bekommen. Eine entsprechende Vorlage finden Sie in diesem Band. Alternativ bzw. zusätzlich können Sie auch andere kleine Belohnungen bereithalten, z. B. Sticker, Gutscheine für 1-mal Hausaufgabenfrei, kleine Tütchen mit Gummibären etc.

Es bietet sich an, die Belohnung in einer kleinen Schatztruhe/Kiste aufzubewahren, die mit einem Zahlenschloss (oder mehreren) gesichert ist. In diesem Band kommen allerdings in der Regel komplexe Lösungscodes aus Zahlen und Buchstaben zustande. Dennoch erhöht eine Schatzkiste natürlich den Reiz für die Kinder. Sie müssen nicht zwingend in eine „echte“ Truhe investieren; auch eine Geldkassette oder alte Tee- bzw. Gebäckdosen tun ihren Dienst.

Sämtliche Breakouts in diesem Band sind analog angelegt, d. h., dass Sie die Breakouts ohne digitale Endgeräte erfolgreich durchführen können. Wir haben uns dazu entschieden, weil die entsprechende Ausstattung in den Schulen erfahrungsgemäß sehr unterschiedlich sein kann. Das bedeutet auch, dass Sie immer einsatzfähig sind, selbst wenn Tablets und Co. defekt sind oder gewartet werden.

Teilweise bietet es sich an, den Kindern die Rätsel in einem Briefumschlag zur Verfügung zu stellen. Wer gerne bastelt (oder die Lernenden gerne basteln

lässt), findet in diesem Band eine entsprechende Faltvorlage. Selbstverständlich eignen sich handelsübliche Umschläge ebenfalls.

Tipps zum Erstellen eigener Breakouts

Das Entwickeln eigener Breakouts erfordert etwas Zeit, kann aber sehr großen Spaß machen. Wenn Sie sich selbst daran versuchen und ggf. auch digitale Elemente einbauen möchten, gibt es einige Werkzeuge, die Sie dabei unterstützen.

Ganz grundlegend bietet sich das Textverarbeitungsprogramm **Microsoft Word**® für die Erstellung der Rätselblätter an. Darüber hinaus kann es aber auch als Schloss genutzt werden. Dazu vergibt man ein Passwort für die entsprechende Datei. Klicken Sie dazu zunächst in der Menüleiste auf „Datei“ und dann auf „Informationen“ – „Dokument schützen“ und „Mit Kennwort verschlüsseln“. Wichtig: Bei dieser Art der Verschlüsselung ist die Groß- und Kleinschreibung des Passworts relevant. Dies sollten Sie den Kindern als Tipp mit auf den Weg geben, damit es beim Eintippen nicht zu unnötiger Frustration kommt.

Wer gerne digitale Rätsel konzipieren und anlegen möchte, ist mit der Webseite **learningapps.org** (<https://learningapps.org/>) gut bedient. Hier können kleine interaktive Bausteine einfach gestaltet und online gestellt werden. Dazu stehen Vorlagen zu beliebigen Aufgabenformaten (z. B. Zuordnen oder Multiple-Choice) zur Verfügung. Wie bei den EduBreakouts geht es hierbei vorrangig ums Üben und Vertiefen und nicht um die Einführung neuer Lerninhalte.

Außerdem sei noch auf die Seite **QR Code Generator** (<https://goqr.me/de/>) hingewiesen. Dort können Sie kostenlos QR-Codes aus einem Text oder einem Link erstellen lassen. Der Code lässt sich in unterschiedlichen Formaten herunterladen und kann von den Kindern mithilfe eines Smartphones oder Tablets gescannt werden.

Nach so viel Theorie geht es nun los mit den eigentlichen Breakouts. Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Lösen der kniffligen Rätsel und besondere Stunden, in denen die Kinder vergessen, dass sie in der Schule sind und stattdessen Milla, Vincent und Max bei ihren Abenteuern zur Seite stehen!

Ihre

Bettina Rinderle

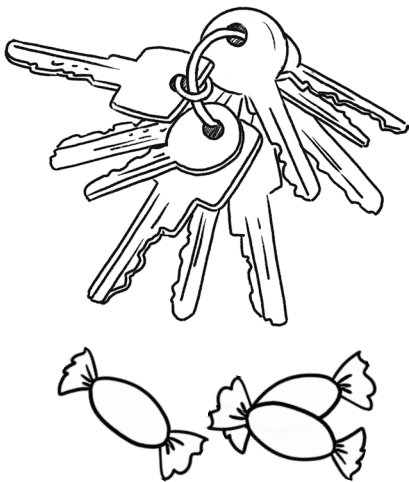
Einführungsgeschichte

Die drei Freunde Max, Vincent und Milla sind in ihrer Klasse allen bekannt als das Puzzle-Team. Am Morgen dieses besonderen Tages hat das Puzzle-Team noch keine Ahnung, welches Abenteuer es heute mit euch zusammen erleben wird.



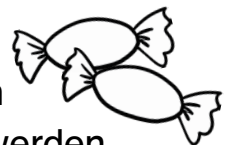
Der Name „Puzzle-Team“ kommt zum einen daher, dass alle drei Kinder leidenschaftlich gern puzzeln. Sie schaffen schon Puzzles mit bis zu 1000 Teilen.

Zum anderen sind sie bekannt dafür, schwierige Rätsel zu lösen. Sie setzen einfach ihre Ideen und Beobachtungen wie Puzzle-Steine zusammen.



So haben sie zum Beispiel den Schlüsselbund von Hausmeister Immergrün wiedergefunden. Er hatte ihn in der Turnhalle liegen lassen, als gerade neue Bälle geliefert wurden.

Auch die vermisste Bonbondose mit den „Trösterchen“ (für Kinder, die getröstet werden müssen) von der Schulsekretärin Frau Strebig hat das Puzzle-Team bald gefunden. Drittklässler hatten die Dose auf dem Fensterbrett versteckt.



Und als die Trinkflasche von ihrer Lehrerin Frau Fröhlich vermisst wurde, fanden Vincent, Max und Milla sie nach kurzer Zeit in der Schulküche. Frau Fröhlich wollte sie dort mit Frischwasser auffüllen, als sie zu einer Kollegin gerufen wurde.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

FRESCHige Breakouts für die Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

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

