

SCHOOL-SCOUT.DE



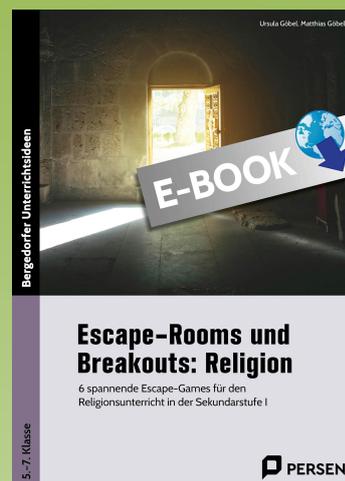
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts: Religion

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Einführung	4	Was ist los mit Martin?	
Die Schöpfung geht uns alle an!		Einstiegs Geschichte	41
Einstiegs Geschichte	6	Nachricht	42
Nachricht	7	Rätsel	43
Rätsel	8	Nachricht	50
Spielende	14	Tippkarten	51
Tippkarten	15	Lösungen	53
Lösungen	16	Der seltsame Umschlag	
Eingeschlossen im Museum		Einstiegs Geschichte	54
Einstiegs Geschichte	17	Nachricht	55
Nachricht	18	Rätsel	56
Rätsel	19	Nachricht	63
Nachricht	25	Tippkarten	64
Tippkarten	26	Lösungen	65
Lösungen	27	Der verfallene Bauwagen	
Übernachtungsparty mit Überraschungen		Einstiegs Geschichte	66
Einstiegs Geschichte	28	Nachricht	67
Nachricht	29	Rätsel	68
Rätsel	30	Nachricht	74
Nachricht	37	Tippkarten	75
Tippkarten	38	Lösungen	76
Lösungen	40		

Escape-Rooms im Religionsunterricht

Escape-Rooms sind aktuell eine der beliebtesten Indoor-Freizeitaktivitäten. Die Mischung aus gemeinsamem Knobeln und leichtem Nervenkitzel erfreut sich großer Beliebtheit in fast allen Altersgruppen. Das Prinzip dabei ist ganz einfach: Eine Gruppe befindet sich in einem thematischen Raum, den sie erst wieder verlassen kann, wenn sie einen Code geknackt hat. Um den Code zu knacken, müssen verschiedene Rätsel gelöst werden. Dabei ist allerdings Zeitdruck angesagt, denn die Uhr tickt und sorgt für zusätzliche Spannung. Escape-Rooms lassen sich auch im Religionsunterricht sehr effektiv einsetzen. Sie besitzen ein hohes Motivationspotenzial und berücksichtigen gleichzeitig wesentliche Aspekte eines kompetenzorientierten Unterrichts. Das vorliegende Heft bietet sechs verschiedene Escape-Rooms, die sich inhaltlich an zentralen Lehrplanthemen der Klassen 5 bis 7 orientieren. Sie können sowohl zum Abschluss einer Unterrichtseinheit als auch zur Wiederholung von bereits Gelerntem eingesetzt werden. Beim Lösen der Escape-Room-Rätsel festigen und vertiefen die Lernenden wesentliche Fertigkeiten, die innerhalb des entsprechenden Lehrplanthemas von Bedeutung sind. Gleichzeitig bemerken sie (und/oder die Lehrkraft) aber auch, bei welchen Teilthemen noch Schwierigkeiten vorhanden sind und daher gegebenenfalls Nachholbedarf besteht. Bei einem Escape-Room arbeiten die Lernenden in Kleingruppen zusammen. In der Kleingruppe unterstützen die Lernenden sich gegenseitig. Sie überlegen, knobeln und reflektieren gemeinsam und trainieren so wichtige allgemeine und soziale Kompetenzen, z. B. Leistungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit und Zielorientierung, aber auch gegenseitige Rücksichtnahme und erfolgreiche Zusammenarbeit.

Die Escape-Rooms in diesem Band

Die Escape-Rooms in diesem Band verteilen sich auf die Jahrgänge 5 bis 7 mit den Themen:

- Schöpfung (Die Schöpfung geht uns alle an!)
- Jesus (Eingeschlossen im Museum)
- Judentum (Übernachtungsparty mit Überraschungen)
- Kirchenjahr (Was ist los mit Martin?)
- Islam (Der seltsame Umschlag)
- Sakramente (Der verfallene Bauwagen)

Die Escape-Rooms sind thematisch abwechslungsreich gestaltet und bieten verschiedene Szenarien, die der Lebenswelt der Lernenden in diesem Alter entstammen (z. B. Museumsbesuch, Übernachtungsparty, Schulalltag). Jeder Escape-Room ist so aufgebaut, dass den Lernenden zunächst eine Einstiegs Geschichte vorgelesen wird, bei der sie thematisch in den Escape-Room „eintauchen“ können. Danach müssen insgesamt fünf Rätsel gelöst werden, um den Escape-Room wieder verlassen zu können. Bei jedem Rätsel erhalten die Lernenden am Ende einen Code, der sie jeweils zum nächsten Rätsel führt. Die Rätsel sind inhaltlich und methodisch vielfältig gestaltet. Sie umfassen z. B. Knobel- und Zuordnungsaufgaben oder Dominos.

Um die Lernenden während ihres selbstständigen Arbeitsprozesses zu unterstützen, können gestufte Hilfen in Form von **Tippkarten** angeboten werden, die an einem zentralen Ort im Klassenraum platziert werden sollten, damit die Lernenden sie bei Bedarf selbstständig nutzen können. Weiterhin bietet dieser Band **Lösungen** für alle Rätsel. Diese sind in erster Linie für die Lehrkraft bestimmt, können aber auch den Lernenden zugänglich gemacht werden, wenn z. B. am Ende nicht nur die Codes, sondern auch die einzelnen Ergebnisse überprüft werden sollen. Die Leistung der Lernenden kann zusätzlich mit einer **Urkunde** gewürdigt werden. Eine Vorlage dazu finden Sie ebenfalls in diesem Band.

Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung eines Escape-Rooms

Folgende **Vorbereitungen** sind vor der Durchführung eines Escape-Rooms zu treffen:

- die Lerngruppe in Kleingruppen von drei bis fünf Lernenden einteilen (möglichst leistungsheterogen)
- die „Nachricht Spielbeginn“ und „Nachricht Spielende“ für jede Gruppe kopieren und den Hinweisen auf der Kopiervorlage folgen
- die fünf Rätsel entweder für jede Gruppe oder im Klassensatz kopieren
- Falls die Aufgabenseiten ein Domino oder Trimino enthalten, genügt es, diese Seite je einmal pro Gruppe zu kopieren. Anschließend sollten Domino- oder Triminokärtchen auseinandergeschnitten und gemischt werden.

- die Rätsel für jede Gruppe in fünf Briefumschläge stecken und diese für die Gruppe kennzeichnen (z. B. durch ein Symbol, eine Zahl, einen Namen oder eine eigene Umschlagfarbe pro Gruppe)
- die Umschläge für jede Gruppe mit den richtigen Zahlencodes beschriften – entspricht jeweils Lösungscode des vorangegangenen Rätsels (siehe hierfür Seite „Lösungen“)
- einen Umschlag mit dem finalen Code beschriften und darin die „Nachricht Spielende“ verstecken
- die Umschläge mit dem ersten Rätsel an einem selbst gewählten Ort im Klassenraum (z. B. zentral am Lehrerpult) deponieren oder direkt an die Gruppen verteilen
- zusätzlich Umschläge mit falschen Codes beschriften, die entweder leer bleiben oder mit der Nachricht „falscher Code“ bestückt werden
- alternativ: statt Umschlägen (Schatz-)Kisten mit entsprechend angepassten Zahlenschlössern verwenden
- Tippkarten kopieren, auseinanderschneiden und für die Lernenden bereitlegen
- um den Escape-Room noch „echter“ und motivierender zu gestalten, ggf. thematisch passende Requisiten auswählen

Während der **Durchführung** eines Escape-Rooms sollten folgende Aspekte beachtet werden:

- Zu einem echten Escape-Room gehört Zeitdruck. Den Lernenden sollte daher im Vorfeld angekündigt werden, wie viel Zeit ihnen zur Verfügung steht, um alle Rätsel zu lösen und den Escape-Room zu verlassen. Idealerweise wird ein Timer genutzt, der sich durch ein Signal bemerkbar macht, wenn die Zeit abgelaufen ist. Eine Bearbeitungszeit von 40 Minuten kann ein guter Richtwert sein, der jedoch je nach Lerngruppe angepasst werden muss.
- Optional: Pro genutztem Tipp können den Lernenden Strafsekunden angerechnet werden. Dies sollte entsprechend vor Spielbeginn angekündigt werden.
- Beobachten und prüfen Sie, ob alle Lernenden die einzelnen Rätsel finden und keine äußeren bzw. organisatorischen Probleme auftreten.

Im Anschluss an die Durchführung eines Escape-Rooms sollten Sie eine **Reflexionsrunde** ermöglichen:

- In einer Plenumsphase sollten die einzelnen Rätsel und Lösungswege besprochen werden, um die inhaltlichen Aspekte zu sichern.
- Auch der Arbeitsprozess der Lernenden sollte in dieser Phase hinsichtlich allgemeiner und sozialer Kompetenzen reflektiert werden.
- Eventuell können Schlüsse und Konsequenzen für die weitere Arbeit am Thema oder für die Arbeit im Team gezogen werden.
- Als Abschluss kann den Lernenden eine Urkunde übergeben werden.

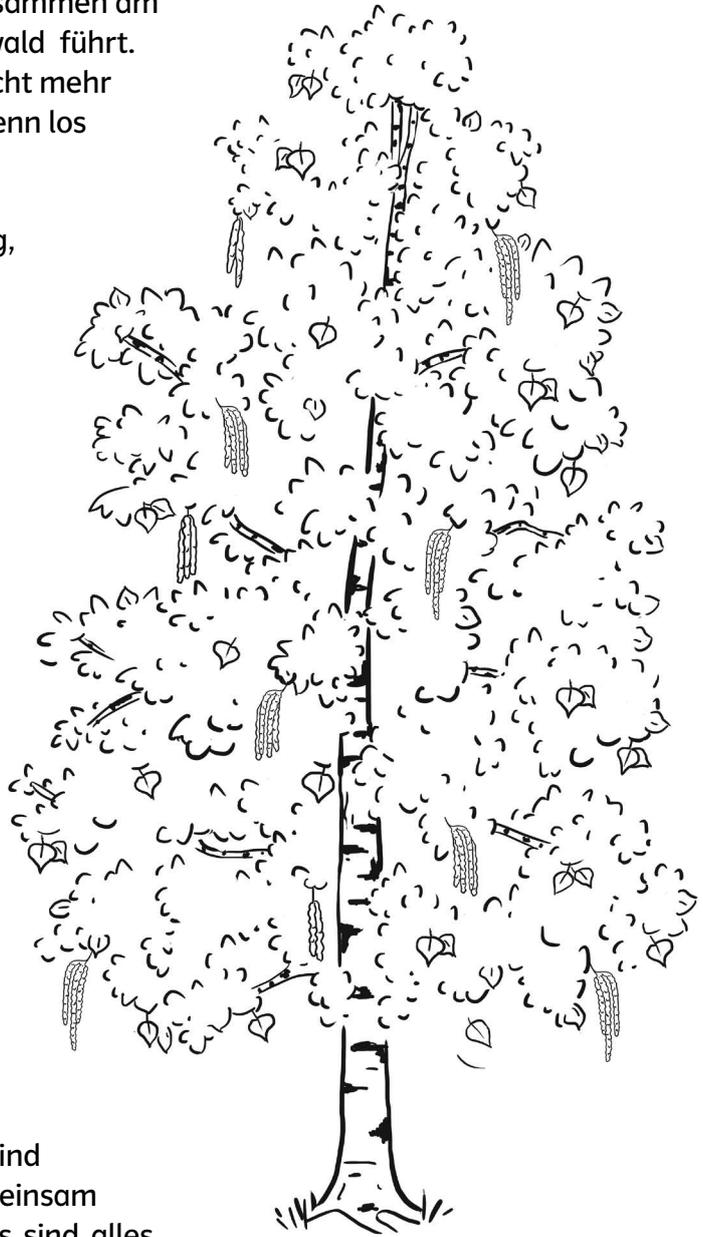
Die Schöpfung geht uns alle an! – Einstiegsgeschichte

Hinweis für die Lehrkraft: Die Einstiegsgeschichte den Kindern zu Stundenbeginn vorlesen.

Direkt hinter Schönwalddorf liegt der Birkenwald. Wie jeden Samstag trifft sich die Biberbande, um zusammen im Birkenwald zu spielen. Jana, Kalle, Emma, Ole und dessen Hund Fips sind seit Jahren gemeinsam unterwegs. Heute spazieren sie zusammen am Murrenbach entlang, der durch den Birkenwald führt. Fips rennt bellend in den Wald. Ole kann ihn nicht mehr halten und muss die Leine loslassen. „Was ist denn los mit Fips? Das hat er noch nie gemacht!“

Die Biberbande läuft vorsichtig in die Richtung, aus der das Bellen von Fips kommt. Fips steht vor einem alten Baum und bellt ihn an. Außerdem springt er an dem Stamm hoch. Es sieht aus, als wolle er versuchen, an das große Loch zu kommen, das im Stamm ist. „Aus, Fips!“ Ole schnappt sich die Leine und zieht seinen Hund weg vom Baumstamm. Emma stellt sich auf Zehenspitzen und versucht, in das Loch zu schauen. „Ich glaube, da ist etwas drin!“ Ihre Fingerspitzen streifen einen Gegenstand. Aber sie bekommt ihn nicht zu fassen. „Los, kommt helft mir mal!“ Gemeinsam gelingt es ihnen, den Gegenstand aus dem Baumstammloch zu ziehen. Eine kleine, alte Holzkiste kommt zum Vorschein. Aber sie lässt sich nicht öffnen. Fünf Zahlenschlösser verhindern, dass die Biberbande sie einfach öffnen kann.

„Zeig mal her.“ Kalle schaut sich die Kiste ganz genau an. „Was ist das denn?“ Kalle kann an einer Stelle etwas drücken. Im Boden der Kiste öffnet sich ein Fach. „Schau mal, da sind Zettel drin!“ Jana ist ganz aufgeregt. Gemeinsam schaut sich die Biberbande die Zettel an. „Das sind alles Rätsel“, stellt Ole fest.

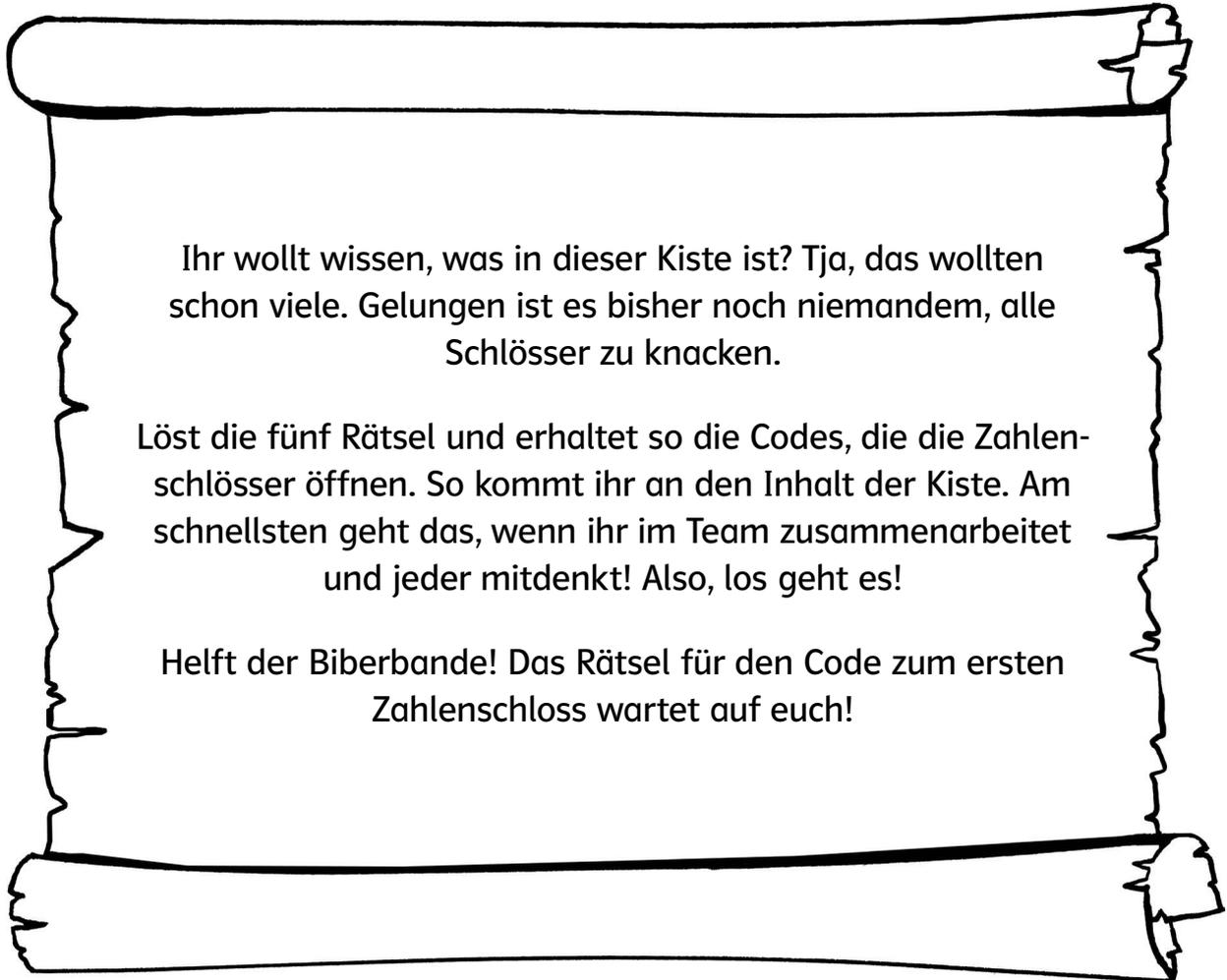


Birke © Katharina Reichert-Scarborough

Die Schöpfung geht uns alle an! – Nachricht

Spielbeginn

Hinweis für die Lehrkraft: Die Nachricht abschneiden, zusammenfalten und den Lernenden am Ende der Einstiegsgeschichte präsentieren. Die Nachricht markiert den Spielbeginn.



SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts: Religion

Das komplette Material finden Sie hier:

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

