

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Stories in Buchform – in den letzten Jahren hat sich das zu einem beliebten Trend entwickelt. Gerade Escape Rooms werden von privaten Gruppen oder auch von Unternehmen gerne als Gruppenerlebnis oder teambildende Maßnahme genutzt. Das Prinzip beinhaltet, dass die Gruppe – eingebettet in eine Rahmengeschichte – in einen speziellen Raum einsperrt wird. Dort müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, damit eine bestimmte Mission erfüllt und der Raum wieder verlassen werden kann. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund.

Diese Grundidee kann als sogenanntes Breakout in die Schule geholt werden. Da Schüler*innen aber nicht im Klassenzimmer eingesperrt werden dürfen, wurde die Idee angepasst:

Eine (Schatz)Kiste, die mittels einer Schließe, auch Haspe genannt, mit verschiedenen Schlössern verschlossen ist, soll innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Auch hier gibt es eine Rahmengeschichte, die erklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum man sie unbedingt öffnen will.

gefragt. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen herausfindet, stellt sich der Erfolg ein und die Schatzkiste kann geöffnet werden. Je nach Art der zu lösenden Aufgaben können bzw. müssen auch Tablets / PCs zur Bearbeitung eingesetzt werden.

In der Schatzkiste finden die Kinder dann zur Einstiegsgeschichte passendes Material. Optimal ist es, wenn dieses Material Möglichkeiten zur weiteren Beschäftigung bietet, da die Gruppen erfahrungsgemäß nicht alle zeitgleich fertig werden.

Bei dieser Unterrichtsidee steht nicht der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht vielmehr um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist trotzdem einem bestimmten Lernplanthema zugeordnet und die Rahmengeschichte ist dazu passend gewählt.

Benötigtes Material (Grundausrüstung)

- Schatzkisten
- Haspe
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- ein vierstelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination





Hinweise und Rätsel

Inhaltlich sind die Hinweise und Rätsel passend zum übergeordneten Rahmenthema gewählt.

Neben analogen Aufgaben wie Kreuzworträtseln, Puzzles, Rechenaufgaben, Wimmelbildern, Riechaufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Wissensfragen, die mit der (Kinder-)Suchmaschine beantwortet werden sollen und die mittels QR-Codes den Gruppen sehr einfach bereitgestellt werden, das Setting ergänzen.

Manches Material wird den Gruppen von Anfang an zusammen mit den Schatzkisten zur Verfügung gestellt, anderes ist im Klassenzimmer oder im Schulhaus versteckt und muss erst gefunden werden.

Um die Aufgaben der verschiedenen Gruppen auseinanderhalten zu können, ist jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet. Hinweise, Rätsel und QR-Codes für diese Gruppe werden auf Papier in der jeweiligen Farbe gedruckt oder in farbigen Umschlägen versteckt. So ist für jede Gruppe genau, welche Hinweise zur Verfügung gestellt sind. Die blaue Gruppe darf das zum Beispiel nur alle blauen Hinweise zum Beispiel bearbeiten.

ca. 5–6 Aufgaben für ein Breakout bewährt. Selbstverständlich ist es auch möglich, zusätzlich eigene Rätsel zu integrieren.

Je nach Anzahl und Auswahl der Hinweise und Rätsel kann der Schwierigkeitsgrad des Breakouts angepasst werden.

Davon abhängig ist auch die zur Lösung benötigte Zeit. In meinen Klassen plane ich ca. 30–40 Minuten Bearbeitungszeit für die Hinweise und Rätsel ein. In einer Doppelstunde kann ein komplettes Breakout inklusive Einführungsgeschichte und Reflexion also gut durchgeführt werden.

Ein Breakout kann nur aus analogen Aufgaben bestehen. Sind in der Klasse PCs oder sogar Tablets vorhanden, so können analoge und digitale Aufgaben gemischt werden. Von einigen Aufgaben gibt es eine analoge und eine digitale Variante.

Zusätzlich zu den Hinweisen und Rätseln kann jede Gruppe zu Beginn eine Hinweiskarte erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Tipp eingetauscht werden.



Zu jeder Aufgabe des Breakouts finden sich kurze Hinweise zum Typ der Aufgabe, dem benötigten Material, der Aufgabenschwierigkeit (evtl. mit

werden. Auf farbigem Papier oder auf bunt gedruckten Bildern funktioniert das nicht besonders gut. Deshalb sollten diese Materialien auf weißes Papier gedruckt werden. Da jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet ist und die Gruppen nur das Material in ihrer Farbe suchen und bearbeiten dürfen, muss dieses Material dann in einen farbigen Umschlag gesteckt werden. Puzzlestücke und ähnliches Material stecke ich in durchsichtige Dokumentenmappen, in denen zusätzlich noch ein farbiges Blatt Papier zur Kennzeichnung steckt.

QR-Codes:

QR-Codes können auf farbiges Papier gedruckt werden. Dabei sollte nur beachtet werden, dass es bei zu dunklen Farben zu Problemen beim Scannen der QR-Codes kommen kann.

Puzzle:

Es hat sich bewährt, das Bild für das Puzzle vor dem Ausschneiden auf Tonpapier/Pappe zu kleben. Tonpapier könnte dann direkt in den passenden Gruppenfarben verwendet werden.

So geht's

In einer Rahmengeschichte wird zu Beginn geklärt, was in der Kiste ist und warum sie dringend geöffnet werden muss. Dieser Einstieg kann z. B. ein Brief, eine Audiodatei, eine PowerPoint-Präsentation oder ein Film sein. Ob Science Fiction-/Detektiv-/Sprunge-/Abenteuergeschichte oder realitätsnaher Einstieg bleibt jedem selbst überlassen und kann passend zum Thema des Escape Rooms gewählt werden. Spannende Musik ist der Startschuss für die Gruppen.

Es ist sinnvoll, wenn immer ein Teilnehmer pro Gruppe auf Hin- und Herbewegung für gibt es zwei Gruppen, die die Aufgaben lösen müssen.

geht, beginnen die anderen Gruppenmitglieder mit der Bearbeitung der Aufgaben und Hinweise.

Je nach Ausstattung gibt es verschiedene Möglichkeiten: Jede Gruppe kann eine eigene Schatzkiste zur Bearbeitung bekommen. Man kann aber auch eine Kiste für die ganze Klasse verwenden und jede Gruppe bearbeitet einen Teil der Rätsel. Nur alle Gruppen gemeinsam können dann die Schatzkiste öffnen.

Nach Ablauf der Zeit bzw. wenn alle Gruppen die Kisten geöffnet haben, sollte immer eine Reflexionsrunde stattfinden. Hier berichten die Kinder, was bei den einzelnen Aufgaben zu tun war, und erklären, wie sie auf die richtigen Lösungen und die Zahlencodes kamen. Außerdem wird reflektiert, wie die Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert hat. Dabei entwickeln die Kinder auch direkt Ideen, wie die Kooperation und die Organisation beim nächsten Mal noch besser laufen könnte.

Mögliche Reflexionsfragen:

1. Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?
2. Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?
3. Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?
4. Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?
5. Gab es Probleme? Welche?
6. Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?

Reflexionsfragen
Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?



Reflexionsfragen

Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?

Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?

Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?

Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?

**Download
zur Ansicht**



Tippkarte



Beim Einsatz dieser Karte
bekommt euer Team
einen Hinweis
für ein Rätsel eurer Wahl.

Diese Hinweiskarte
kann nur einmal eingesetzt werden.



Suchkindschild

Download!
zur Ansicht

Breakout: Willkommen in der 3. Klasse

Schwierigkeit: leicht

Dieses Breakout wurde für einen Einsatz zu Beginn der 3. Klasse konzipiert. Thematisch drehen sich die Aufgaben um die vergangenen Sommerferien und Stoff aus der vergangenen Klasse wird wiederholt. Das Breakout eignet sich deshalb gut als Einstieg nach den Sommerferien, um als Klasse wieder zusammenzufinden, sich auf das neue Schuljahr einzustimmen und spielerisch Unterrichtsinhalte der 2. Klasse wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Wer neu eine Klasse übernimmt, kann das Breakout auch gut nutzen, um die Kinder zu beobachten und kennenzulernen.

Einstiegs Geschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Kinder kommen aus den Sommerferien zurück und auf ihrem Platz steht eine Schatzkiste, die mit vielen Schlössern verschlossen ist. Die Kinder erfahren, dass sie die Schatzkiste nur im Team öffnen können.

In der Schatzkiste befindet sich für jedes Kind eine Karte (*Meine Ferien*), auf die Ferienerlebnisse geschrieben und gemalt werden können. Die Karte könnte im Anschluss auch Grundlage sein, um über die Ferien zu erzählen und sich auszutauschen.

Buchstabensalat

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Buchstabensalat*

Aufgabenbeschreibung:

In einem Suchsel müssen Buchstaben gefunden und anschließend sortiert werden. Das Ergebnis ist der Buchstabe $11 + 7 + 10 + 11 + 1 = 49$.

Puzzle

Typ: analog

Material: Puzzlestücke und ein UV-Stift in einer Dokumentenmappe oder in einem Umschlag

Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung wird das Bild mit einem UV-Stift mit einem dreistelligen Zahlencode beschriftet, dann auf Pappe und Tonpapier geklebt und in Puzzleteile (nach Bedarf) zerschnitten.

Das Puzzle muss von den Kindern zusammengesetzt werden. Mithilfe der UV-Lampe am Deckel des UV-Stifts kann der Zahlencode gelesen werden. Dass der UV-Stift auf diese Weise benutzt werden soll, müssen die Kinder selbst herausfinden.

Zahlencode: je nach eigener Beschriftung

Hieroglyphen

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Hieroglyphen*, Hinweis Karte

Aufgabenbeschreibung:

Die Hieroglyphen müssen mithilfe der Hinweis Karte entziffert werden. Das verschlüsselte Wort lautet *einundertacht*. Aufgabe und Hinweis Karte können gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hinweis selbst herstellen müssen.

Zahlencode: 1-0-8

Simons Tagebuch

Typ: analog

Rechnen

Typ: analog

Benötigtes: Auftragskarte *Rechnen*

Aufgabenbeschreibung:

Drei Rechenaufgaben müssen gelöst werden. Die Ergebnisse hintereinander ergeben den gesuchten Zahlencode.

$$2 \cdot 5 - 7 = \underline{3}$$

$$5 \cdot 9 - 37 = \underline{8}$$

$$4 \cdot 5 - 12 = \underline{8}$$

Zahlencode: 3-8-8

Wortarten

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Wortarten*

Aufgabenbeschreibung:

Vorgegebene Wörter sollen nach Wortarten sortiert werden. Die Anzahl der Wörter pro Wortart ergibt den Zahlencode.

Es gibt zwei Varianten. Bei der schwierigeren Version sind die Buchstaben innerhalb der Wörter vertauscht. Die Kinder müssen also zuerst herausfinden, welches Wort gemeint ist, und anschließend entscheiden, um welche Wortart es sich handelt.

SÖCHN
SCHÖN

SHONE
SONNE

WRAM
WARM

BEADN
BADEN

HEOTL
HOTEL

HUESASCLFN
AUSSCHLAFEN

WSASER
WASSER

LHACEN
LACHEN

BCUH
BUCH

LEESN
LESEN

DALL
DALLE

ZLET
ZELT

Zahlencode: 5-4-2-2

Logisches Denken

Typ: analog

Benötigtes: Auftragskarte *Logisches Denken*

Aufgabenbeschreibung:

Rechenaufgaben sind durch Bilder symbolisiert. Die Kinder müssen herausfinden, für welche Zahlen die Bilder stehen.

Zahlencode: 2-5-7

Urlaubswörter

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. In einem Suchsel müssen sechs Urlaubswörter gefunden werden. In der leichten Version (<https://learningapps.org/watch?v=p158otj7a20>) sind die sechs Wörter, die gefunden werden sollen, angezeigt. In der schwierigeren Version (<https://learningapps.org/watch?v=ptp5kucg520>) wissen die Kinder nicht, welche Wörter gefunden werden müssen.

Zahlencode: 6-9-2

Wie viel Uhr ist es?

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe (<https://learningapps.org/watch?v=p5qd0bm8320>) weitergeleitet. Uhrzeiten müssen von Uhren abgelesen und zugeordnet werden.

Zahlencode: 6-7-7

	Schloss	Zahlencode	Sonstiges/Zubehör
<p>Alle Zahlen müssen alle Zahlen gefunden und</p>		0-4-1	Auftragskarte <i>Buchstabensalat</i>
<p>Stift beschriftet wurde, muss</p>			Puzzle, UV-Stift
<p>müssen entziffert werden.</p>		1-0-8	Auftragskarte <i>Hieroglyphen</i> , Hinweiskarte
<p>Einträge sind manche Buchstaben druckt. Sie ergeben das Lösungswort.</p>		7-6-3	Auftragskarte <i>Simons Tagebuch</i>
<p>Zahlen müssen gelöst werden. Die Ergebnisse untereinander den Zahlencode.</p>		3-8-8	Auftragskarte <i>Rechnen</i>
<p>nach Wortarten sortiert werden. Die Anzahl angeben die Ziffern der gesuchten Zahl (zwei Ziffern).</p>		5-4-3	Auftragskarte <i>Wortarten</i>
<p>gefunden werden, für welche Zahlen Rechenaufgabe stehen.</p>		2-5-7	Auftragskarte <i>Logisches Denken</i>
<p>Es müssen 6 Ferienwörter gefunden werden: https://www.youtube.com/watch?v=p158otj7a20 (leicht) https://www.youtube.com/watch?v=ptp5kucg520 (schwer)</p>		6-9-2	QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
<p>Es müssen 6 Ferienwörter gefunden werden: https://www.youtube.com/watch?v=p5qd0bm8320</p>		9-7-0	QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader



Einstiegsgeschichte

Eine Schatzkiste im Klassenzimmer

Nach den Sommerferien kommst du gespannt und auch etwas aufgeregert wieder in die Schule. In den Ferien hast du viel erlebt. Aber jetzt geht die Schule wieder los. Du fragst dich, was die anderen in den Ferien erlebt haben, mit wem du in diesem Schuljahr gut zusammenarbeiten kannst und auch, ob du noch alles kannst, was du im letzten Schuljahr gelernt hast.

Aber was ist das? Dort auf deinem Platz steht eine Schatzkiste, die mit vielen Schlössern verschlossen ist. Alleine wirst du es nicht schaffen, sie zu öffnen. Aber zum Glück sind die anderen aus deiner Klasse auch da und ihr könnt im Team arbeiten. Schafft ihr es, die Schatzkiste zu öffnen?



Inhalt der Schatzkiste

Meine Ferien

So haben mir meine
Ferien gefallen

Mein schönstes
Ferien-Erlebnis

An diesem Tag war ich
besonders lange wach

Hier habe ich Urlaub
gemacht

Download zur Ansicht



Buchstabensalat

Finde alle Zahlwörter im Buchstabensalat und rechne sie zusammen.

Z	V	Y	N	T	S	Y	Ö	U	Ä
W	E	F	W	Z	I	C	Z	D	O
Ö	Ä	Ä	Ö	T	E	E	E	A	E
L	T	Ö	V	P	B	Y	H	T	I
F	F	M	W	B	E	J	N	E	N
Ä	E	W	T	J	N	Z	Ä	P	S
R	O	G	M	N	V	C	Y	K	D
G	I	A	Ö	Y	I	L	G	B	P
H	Ö	H	J	I	W	Y	W	F	Z
Y	B	G	L	G	E	L	F	G	H



Puzzle

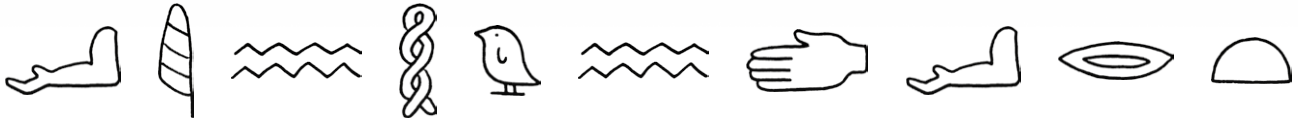
Download zur Ansicht





Hieroglyphen

Mia war mit ihren Eltern in Ägypten. Überall an den Tempeln kann man dort die alte Schrift der Ägypter, die Hieroglyphen, entdecken. Diesen Hinweis hat Mia für dich aus Ägypten mitgebracht. Kannst du ihn entziffern?







Hinweiskarte



Download zur Ansicht



Simons Tagebuch

LiebeS Tagebuch,
heute war ein toller Tag! Ich
habe mit anderen Kindern
vom Campingplatz eine
riesige Sandburg am Strand
gebaut. Die Burg hatte viele
Türme UND sogar einen
echten Wassergraben.
Am Strand haben wir
dann Muscheln und Steine

gesucht, um die MauerN
der Sandburg zu verzieren.
Danach waren wir noch im
Meer baden und haben ein
Eis gegessen.
Morgen machen wir einen
Ausflug zu einem
Wasserfall. Darauf freue
ich mich schon unglaublich!
Dein Simon



Rechnen

Rechne. Die Ergebnisse sind dein neuer Hinweis!

$$25 - 7 = \underline{\quad}$$



Wortarten

Kreise ein und zähle:

Namenwörter (Nomen): blau

Anzahl: _____

Tunwörter (Verben): rot

Anzahl: _____

Wiewörter (Adjektive): grün

Anzahl: _____

SCHÖN

SONNE

WARM

BADEN

HOTEL

AUSSCHLAFEN

WASSER

LACHEN

BUCH

LESEN

BLAU

ZELT



Wortarten

Oh je, die Buchstaben sind durcheinandergerausht! Nur der erste und letzte Buchstabe der Wörter stehen an der richtigen Stelle. Welche Wörter sind gemeint?

Kreise ein und zähle:

Namenwörter (Nomen): blau

Anzahl: _____

Tunwörter (Verben): rot

Anzahl: _____

Download zur Ansicht



Logisches Denken

$$\text{Pencil} + \text{Pencil} + \text{Pencil} = 6$$

$$\text{Ruler} + \text{Pencil} + \text{Ruler} = 16$$

$$\text{Pencil} + \text{Scissors} + \text{Scissors} = 12$$

Dein Hinweis lautet: Stift – Schere – Lineal



QR-Codes

Urlaubswörter leicht

Urlaubswörter

Wie viel Uhr ist es?

zur