

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, 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 Hinweissuchen vorbereitet ist. Für gibt es zwei Gruppen, die die Hinweise suchen.

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: Weihnachten

Schwierigkeit: mittelschwer–schwer

Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Kinder erfahren anhand der Einstiegs-
geschichte, dass die Geschenkebringer nicht mehr
wissen, in welches Land sie die Geschenke brin-
gen sollen. Die Informationen dazu finden sich in
Form eines Leporellos der Schatzkiste. Dieses
kann zur Belohnung gebastelt werden.

Kreuzwörterrätsel

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *Kreuzwörterrätsel*

Aufgabenbeschreibung:

Das Kreuzwörterrätsel muss gelöst werden.
Die Buchstaben in den grau hinterlegten Feldern
ergeben in der richtigen Reihenfolge das Lösungs-
wort: *dreimal eins*.



den. Dass der UV-Stift auf diese Weise benutzt
werden soll, müssen die Kinder selbst heraus-
finden.

Zahlencode: je nach eigener Beschriftung

Erkennst du die Weihnachtslieder?

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Erkennst du die Weih-
nachtslieder?*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Weihnachtslieder sind durch Bilder dargestellt.
Jedem Lied ist eine Zahl zugeordnet. Der Hinweis
gibt die Lieder vor, aus deren Zahlen der Code
gebildet wird. Aufgabe und Hinweiskarte können
gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt
oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann
noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hin-
weis selbst herstellen müssen.



Typ: digital

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder
zu einer LearningApps-Aufgabe ([https://learning-
apps.org/watch?v=p4vdjk00k20](https://learning-apps.org/watch?v=p4vdjk00k20)) weitergeleitet,
bei der die Bilder den Liedtiteln zugeordnet wer-
den müssen.

Zahlencode: 3-4-4

Download zur Ansicht

Typ: digital
Material: Auftragskarte *Selbst musizieren*, QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader

Aufgabenbeschreibung:

Die Noten der jeweils erste Zeile von drei verschiedenen Weihnachtsliedern sind in Buchstabenform angegeben. Mittels eines QR-Codes gelangen die Kinder auf eine Internetseite, auf der online ein Keyboard gespielt werden kann (<https://www.apronus.com/music/flashpiano.htm>). Die Kinder sollen die Noten nachspielen und heraushören, um welches Lied es sich handelt. Es stehen jeweils drei Antwortmöglichkeiten zur Verfügung, denen immer eine Ziffer zugeordnet ist. Die Ziffern der drei richtigen Antworten ergeben den Zahlencode.

Zahlencode: 7-0-2

Weihnachtsbräuche in Europa

Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Weihnachtsbräuche in Europa*

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder müssen vier Fragen beantworten. Jeder Antwort ist eine Zahl zugeordnet. Die richtigen Antworten ergeben den Zahlencode.

1. La Befana, eine Hexe 4
2. Dreizehn 5
3. Der Kobold Julenisse 4
4. Julfest 5

Typ: digital
Material: QR-Codes im farbigen Umschlag, Tablet mit QR-Code-Reader

Aufgabenbeschreibung:
In einem farbigen Umschlag befinden sich vier

werden. Auf der Rückseite des fertigen Dominos steht das Zahlwort *neunhundertzweiundneunzig* (vorher beschriftet). Dieses müssen die Kinder selbst entdecken.

Zahlencode: 9-9-2

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe (<https://learning-apps.org/watch?v=psky0guh220>) weitergeleitet. Dort müssen Paare aus Bild und geschriebenen englischem Wort gebildet werden.

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe (<https://learning-apps.org/watch?v=pmmnbdyd220>) weitergeleitet. Dort müssen Paare aus Bild und gesprochenem englischem Wort gebildet werden.

Zahlencode: 9-9-2

Rezept

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Rezept: Haselnuss-Taler*, Auftragskarte *Rezept: Nougat-Taler*

Aufgabenbeschreibung:

Für diese Aufgabe gibt es zwei verschiedene Rezepte (leicht: Haselnuss-Taler, schwer: Nougat-Taler). Bei beiden Rezepten sollen alle Zahlen aus dem Rezept addiert, bei den Nougat-Talern von dem Ergebnis anschließend noch die Zahl 1000 abgezogen werden, um den Zahlen-

Download zur Ansicht

Schloss	Zahlencode	Sonstiges/Zubehör
https://learningapps.org/watch?v=phnohsan520	1-1-1	Arbeitsblatt Kreuzwort-rätsel, QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
https://learningapps.org/watch?v=p4vdjk00k20	3-4-1	Puzzle, UV-Stift Arbeitsblatt <i>Erkennst du die Weihnachtslieder?</i> , Hinweiskarte, QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
https://www.opponis.com/music/flashpicno.htm	7-0-2	Auftragskarte <i>Selbst musizieren</i> , Glockenspiel/Xylophon, QR-Code mit QR-Code-Reader
https://www.opponis.com/music/flashpicno.htm	4-5-4-8	Arbeitsblatt <i>Weihnachtsbräuche in Europa</i> , QR-Codes in Umschlag, Tablet mit QR-Code-Reader
https://www.opponis.com/music/flashpicno.htm	9-9-2	Arbeitsblatt <i>Englische Weihnachtswörter</i> , QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader
https://www.opponis.com/music/flashpicno.htm	5-6-4/ 0-6-4	Auftragskarte <i>Rezept: Haselnuss-Taler</i> , Auftragskarte <i>Rezept: Nougat-Taler</i>
https://www.opponis.com/music/flashpicno.htm	0-6-6	Arbeitsblatt <i>Löse die Aufgabe!</i>



Einstiegsgeschichte

Keine Geschenke dieses Jahr?

Frankreich, Italien oder Russland? Die Heiligen Drei Könige, Befana, Väterchen Frost, Father Christmas, Jultomte, Papa Noël und Sinterklaas sind in heller Aufregung. Sie haben vergessen, wer von ihnen in welches Land muss, um den Kindern in Europa die Geschenke zu bringen.

„Wo ist denn nur das Buch, in dem das aufgeschrieben ist?“, fragt Father Christmas empört. „Wir haben schon überall gesucht!“, antwortet Jultomte.

Da kommt Papa Noël mit einer Schatzkiste auf dem Arm zur Tür hinein.

„Hier ist das Buch drin, gut verschlossen!“ Befana erwidert: „Und wie kriegen wir die Kiste auf? Wir müssen doch in 40 Minuten los! Hat jemand die Codes für die Schlösser?“ Alle schütteln den Kopf.

Bekommen die Kinder dieses Jahr etwa keine Geschenke? Könnt ihr helfen, die Kiste zu öffnen?



Inhalt der Schatzkiste

Schweden



England



Frankreich

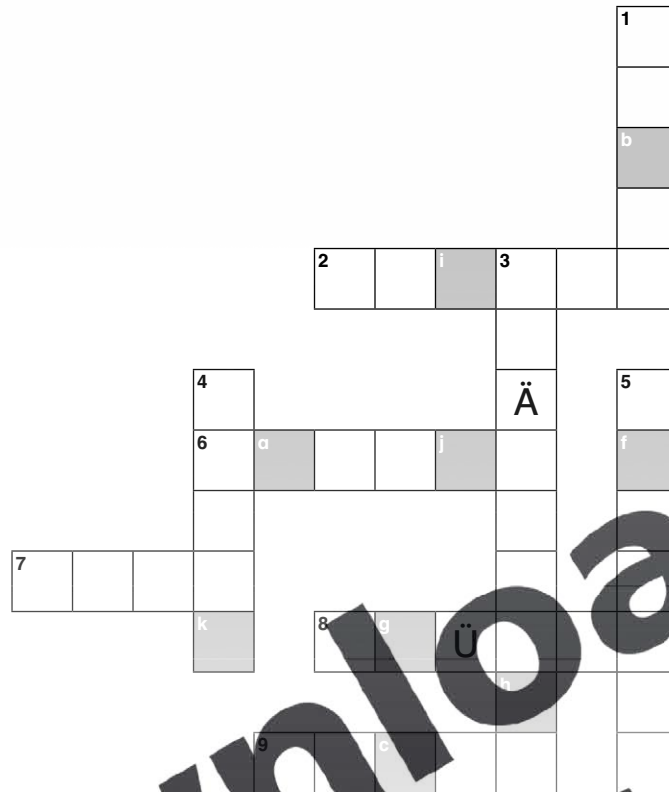


Italien





Kreuzworträtsel

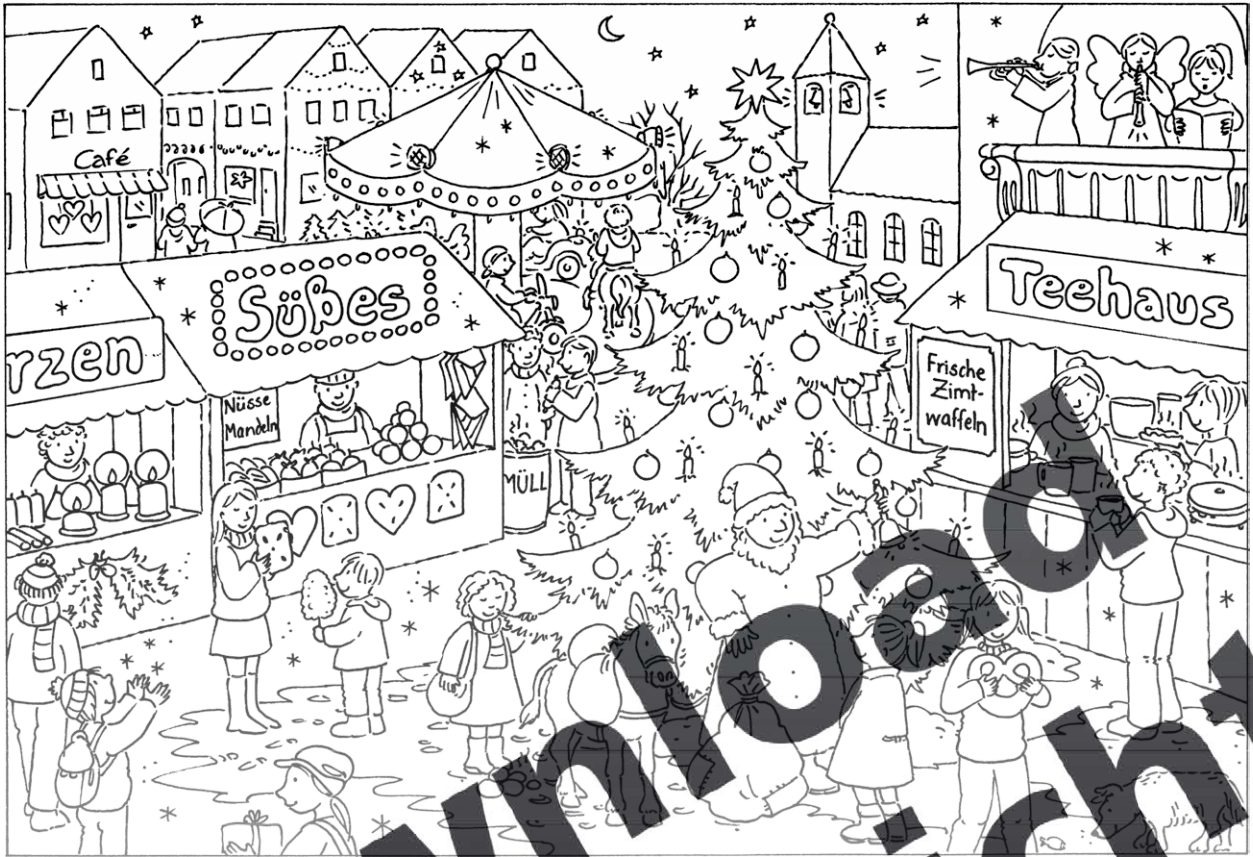


Download zur Ansicht

1. Jeden Adventssonntag zünden wir eine mehr an.
2. Hier liegt der neugeborene Jesus und Tiere fressen daraus.
3. Leckeres Weihnachtsgebäck.
4. Aus diesem Material sind Kerzen gemacht.
5. Diesen Baum schmückt man zu Weihnachtszeit.
6. So heißt die Zeit vor Weihnachten.
7. Ergänze den Satz: "Wasst uns ... und munter sein".
8. Erwacht früh und warm zur Weihnachtszeit.



Puzzle



Hinweiskarte

**Download
zur Ansicht**

Oh du fröhliche, oh du selige

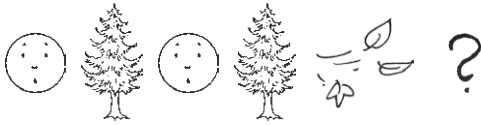


Erkennst du die Weihnachtslieder?



3

8



2



4



6



1



5



7

Download zur Ansicht



Selbst musizieren

Du siehst hier die erste Zeile von drei verschiedenen Weihnachtsliedern. Spiele die Noten auf dem Instrument. Erkennst du das Lied?

G G E G G E G F D F E

- Leise rieselt der Schnee 5
- Ihr Kinderlein kommet 7
- Oh Tannenbaum 4

G G G A G F E E E

- In der Weihnachtsbäckerei 6
- Schneeflöckchen Weißröckchen 2
- Lasst uns froh und munter sein 0

C F F F G A A A

- Oh Tannenbaum 2
- Kling Glöckchen klingelingeling 8
- Stille Nacht, heilige Nacht 3



Selbst musizieren

Du siehst hier die erste Zeile von drei verschiedenen Weihnachtsliedern. Scanne den QR-Code, um zu einem Online-keyboard zu gelangen. Spiele die Noten. Erkennst du das Lied?

G G E G G E G F D F E

G G G A G F E E E

Download zur Ansicht



Weihnachtsbräuche in Europa

Beantworte die Fragen. Recherchiere (in Büchern, im Internet, ...).

1. Wer spielt beim Weihnachtsfest in Italien eine wichtige Rolle?

- | | |
|----------------------|---|
| Le Bafena, eine Fee | 2 |
| La Befana, eine Hexe | 4 |
| La Befana, eine Fee | 6 |
| Le Bafena, eine Hexe | 8 |

2. Wie viele Weihnachtsgesellen gibt es in Island?

- | | |
|----------|---|
| Zehn | 1 |
| Zwölf | 3 |
| Dreizehn | 5 |
| Siebzehn | 7 |

3. Wer bringt in Norwegen die Geschenke?

- | | |
|-----------------------------|---|
| Das Rentier Ole | 3 |
| Der Kobold Julenisse | 4 |
| Der Nikolaus | 5 |
| Die Schneekönigin Liv-Grete | 6 |

4. Wie nennt man Weihnachten in Schweden?

- | | |
|-----------|---|
| Julfest | 8 |
| Christmas | 7 |

**Download
zur Ansicht**



Englische Weihnachtswörter



Start



snowman



christmas tree



present



candle



bell



reindeer



gingerbread

Ende

Download zur Ansicht



Rezept: Haselnuss – Taler

Zutaten:

115 g	Mehl
100 g	Butter
50 g	Zucker
75 g	gemahlene Haselnüsse
1	Eigelb

Zubereitung:

- Aus den Zutaten Teig kneten und den Teig ca. 45 Minuten kühl stellen.
- Vom Teig walnussgroße Stücke abreißen und in der Handinnenfläche nochmals kneten und dann zur Kugel formen.
- Auf das mit Backpapier ausgelegte Blech legen und mit einer Gabel leicht eindrücken.
- Im vorgeheizten Backofen bei 160 Grad Heißluft ca. 8–10 min backen.

Tipp:

Zähle ALLE Zahlen aus dem Rezept zusammen, um den Zahlencode zu erhalten.



Rezept: Nougat – Taler

Zutaten:

250 g	Mehl	1 Teelöffel	Backpulver
75 g	Zucker	200 g	Butter
1 Esslöffel	Vanillezucker	1	Ei
150 g	Haselnüsse, gemahlene	200 g	Nougat

Zubereitung:

Download zur Ansicht



Löse die Aufgabe!

Familie Müller möchte Christbaumschmuck im Internet bestellen.

Eine Christbaumkugel aus Glas kostet 4 Euro, eine Christbaumkugel aus Plastik kostet 50 Cent.

Eine Packung mit 30 Strohsternen kostet 6 Euro.

Eine Lichterkette für den Christbaum kostet 20 Euro.

Die Familie kauft 40 Christbaumkugeln aus Plastik, eine Packung Strohsterne und 2 Lichterketten.

Frage: Wie viel muss Familie Müller bezahlen?

Rechnung:

**Download
zur Ansicht**