

# 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.



Mithilfe verschiedener Hinweise und Rätsel, die zum Teil im Klassenzimmer versteckt sind, können die Kinder Zahlencodes herausfinden, mit denen die Schlösser nach und nach geöffnet werden. Dabei arbeiten die Schüler\*innen optimalerweise in Gruppen von 3–5 Kindern zusammen.

Nicht immer ist auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Von der Lehrkraft erhalten die Gruppen keine Tipps. Teamwork ist also

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
- UV-Stifte zum Beschriften von Material durch die Lehrkraft
- UV-Lampen (am Deckel von UV-Stiften ist ein Lämpchen) für die Schüler\*innen
- farbige Briefumschläge
- durchsichtige Dokumentenmappen A4 (z. B. für Puzzlestücke) mit einem farbigem Blatt Papier zur Gruppenidentifikation

Je nach Breakout und ausgewählten Aufgaben können noch zusätzliche Materialien benötigt werden. Optional können auch z. B. kleine Einmachgläser verwendet werden, in die ein Hinweis eingeschlossen wird.

# Breakout: Unsere Sinne

Schwierigkeit: mittelschwer

## Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste

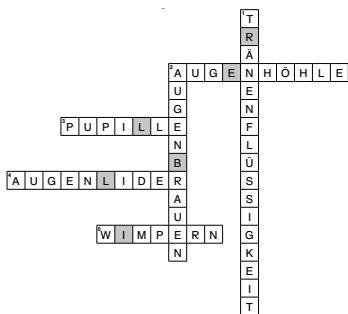
Die Klasse erhält einen Brief (als PowerPoint oder ausgedruckt in einem Briefumschlag) von der Schule der Meisterschnüffelnasen mit der Einladung zur Aufnahmeprüfung für die Schule. In der Schatzkiste befinden sich ein Glückwunschs schreiben und der Auftrag, eine Packliste für die Schule zu schreiben.

## Kreuzworträtsel

**Typ:** analog  
**Material:** Arbeitsblatt *Kreuzworträtsel*, Wörterbuch

### Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder müssen das Kreuzworträtsel lösen. Das Lösungswort *Brille* ergibt sich aus den Buchstaben in den grau hinterlegten Feldern, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Die Seite im Wörterbuch, auf der das Wort *Brille* steht, ist der gesuchte Zahlencode. Zur Auswahl für die Lehrkraft stehen zwei unterschiedlich schwere Versionen des Kreuzworträtsels. Bei der leichteren Version sind die Wörter, die in die Lücken geschrieben werden sollen, unten auf der Seite aufgelistet. Bei Bedarf können diese abgeschnitten werden.



**Zahlencode:** entsprechende Seitenzahl im Wörterbuch

## Geheimschrift

**Typ:** analog/digital  
**Material:** Auftragskarte *Geheimschrift*, Hinweis-karte *Braille-Alphabet*, Tablet mit QR-Code-Reader, evtl. PC

### Aufgabenbeschreibung:

Auf der Hinweiskarte steht in Brailleschrift das Wort *sechshundertdreiundvierzig*. Um das Wort zu entziffern, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Als weiterer Hinweis steht den Kindern eine Übersicht des Braille-Alphabets zur Verfügung. Auftragskarte und Hinweiskarte können gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt

oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hinweis selbst herstellen müssen.

2. Die Kinder müssen selbst online nach einer Übersicht des Braille-Alphabets suchen.

**Zahlencode:** 6-4-3

## Riechdöschen

**Typ:** analog  
**Material:** Hinweiskarte, 5–6 Überraschungseierbehälter mit Gerüchen

### Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung werden in die Überraschungseierbehälter Löcher gestochen und in jeden ein Geruch gefüllt. Anschließend werden die Behälter mit Klebefilm zugeklebt und mit Ziffern beschriftet. Auf einer Hinweiskarte, die separat von den Eiern versteckt werden kann, stehen drei verschiedene Gerüche. Die Kinder müssen als ersten Schritt den Zusammenhang zwischen den Eiern und der Hinweiskarte erkennen. Durch Riechen an den Eiern sollen die Kinder die Eier mit den gesuchten Gerüchen herausfinden. Die Reihenfolge der Ziffern wird durch die Reihenfolge der gesuchten Gerüche auf der Hinweiskarte vorgegeben. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe kann durch die Anzahl der Eier und durch die Art der Gerüche variiert werden.

### Mögliche Gerüche:

- Kaffee (Kaffeepad im Ei)
- Zimt (Zimtstange oder Zimtduftöl auf einem Wattepad im Ei)
- Eukalyptus (Erkältungsbad auf einem Wattepad im Ei)
- Orange (Orangenschale oder Orangenduftöl auf einem Wattepad im Ei)
- Zitrone (Zitronenschale oder Zitronenduftöl auf einem Wattepad im Ei)
- Kaugummi (Kinderkaugummi im Ei)
- Pfefferminze (Teebeutel oder Pfefferminzduftöl auf einem Wattepad im Ei)

Sehr stark riechende Gerüche wie Knoblauch oder Käse sollten vermieden werden, da sie die anderen Gerüche überdecken und auch im Klassenzimmer zu unangenehmer Luft führen.

**Zahlencode:** abhängig von den Ziffern auf den Eiern und den gesuchten Gerüchen

## Schau genau!

**Typ:** analog  
**Material:** Auftragskarte *Schau genau!*



## Einstiegsgeschichte

### *Einladung zur Aufnahmeprüfung*

*Du erhältst diesen Brief, weil du in der Vergangenheit bereits bewiesen hast, dass du zu den besten Spionen des Landes gehörst.*



*Wir laden dich hiermit zur Aufnahmeprüfung an unserer Schule ein.*

*Beweise, dass du für die Ausbildung zur Meisterschnüffelnase geeignet bist.*



*Sind deine Sinne geschärft? Du hast 30 Minuten Zeit, um alle Schlösser zu öffnen.*



## Inhalt der Schatzkiste

### *Herzlichen Glückwunsch!*

*Deine Sinne sind scharf, du lässt dich nicht unterkriegen, kannst logisch denken und im Team arbeiten!*

*Mit Freude laden wir dich deshalb zur Ausbildung an unsere Schule ein.*

*Du kannst schon jetzt eine Packliste schreiben, was du alles für die Schule brauchst.*



# Die Zunge



Die Zunge ist ein Muskel, der mit dem hinteren Bereich am Mundboden

D

festgewachsen ist. Die Zunge kann sich nach allen Seiten  
sehr gut bewegen. Diese

R

Beweglichkeit ist wichtig, damit wir mit ihr sprechen, schlucken,  
saugen oder tasten

E

können. Auf der Zungenunterseite sieht man viele Äderchen.  
Diese Stelle ist besonders gut

I

durchblutet. Deshalb werden einige Medikamente unter die  
Zunge gelegt,

M

damit ihre Wirkstoffe besonders schnell in den Blutkreislauf gelangen.  
Die Zungenoberfläche ist rau. Das liegt an den

A

Papillen, auf denen die Geschmacksknospen sitzen.  
Wenn wir Nahrung in den Mund nehmen, kommt diese mit der

L

Zungenoberfläche in Berührung. Die Sinneszellen in den  
Geschmacksknospen

A

nehmen den Geschmack wahr und leiten ihn zum Gehirn weiter. Von dort  
bekommen wir die Information, ob uns die die Nahrung schmeckt oder

C

nicht. Bittere Speisen sind meistens unbeliebt. Das liegt wahrscheinlich  
daran, dass giftige Pflanzen oft bitter

H

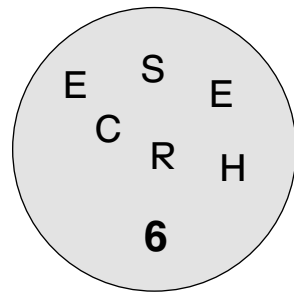
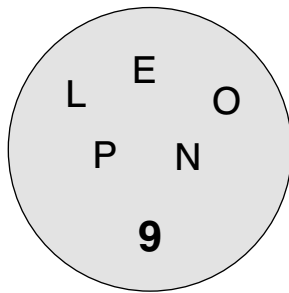
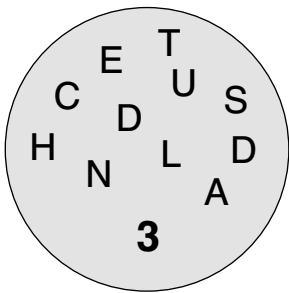
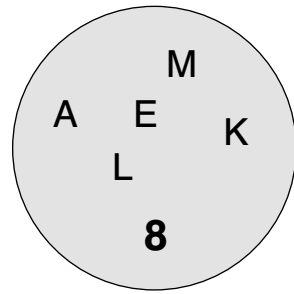
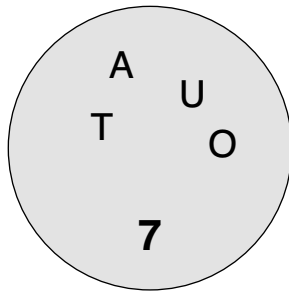
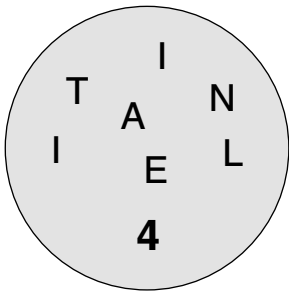
schmecken und uns der bittere Geschmack früher gewarnt hat, diese  
Pflanzen nicht zu schlucken.

T





# Länder in Europa



# Länder in Europa

