

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Rooms für den DaZ-Unterricht Klasse 2-4

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Inhaltsverzeichnis

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer	4
Willkommen in Deutschland!	9
Hinweise	9
Übersicht.	11
Kopiervorlagen	12
Neu in der Schule	21
Hinweise	21
Übersicht.	24
Kopiervorlagen	25
Hereinspaziert in mein Zuhause	35
Hinweise	35
Übersicht.	37
Kopiervorlagen	38
Komm, ich zeige dir meine Stadt!	47
Hinweise	47
Übersicht.	49
Kopiervorlagen	50
Gesundheit!	60
Hinweise	60
Übersicht.	62
Kopiervorlagen	63
Rund ums Jahr	72
Hinweise	72
Übersicht.	75
Kopiervorlagen	76

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 nur der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht auch um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist zudem 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.



Hinweise und Rätsel

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

Neben analogen Aufgaben wie Dominos, Puzzles, Kreuzworträtseln, Wimmelbildern, Verbinde- und Sortieraufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Hörübungen, 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 weiß jede Gruppe genau, welche Hinweise für sie bestimmt sind. Die blaue Gruppe darf dann zum Beispiel nur alle blauen Hinweise nehmen und bearbeiten.

Aus den Lösungen der Rätsel und den Hinweisen ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. Zu welchem Schloss eine Zahlenkombination gehört, müssen die Schüler*innen durch Ausprobieren herausfinden.

Breakout-Materialien

Das Breakout enthält eine Sammlung verschiedener Aufgaben, aus denen Art und Anzahl passend zur eigenen Klasse ausgewählt werden können. Es werden also bewusst mehr Aufgaben zur Verfügung gestellt, als für die Durchführung des Breakouts benötigt werden. Je nach gewählten Aufgaben und Leistungsstärke der Gruppen haben sich ca. 5–6 Aufgaben für ein Breakout be-

währt. 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 Tippkarte erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Hinweis eingetauscht werden.



Zu jeder Aufgabe des Breakouts finden sich kurze Hinweise zum Typ der Aufgabe, dem benötigten Material, der Aufgabenbeschreibung (evtl. mit Lösung) und dem Zahlencode.

Zusätzlich gibt es ein Übersichtsblatt mit allen Rätseln und benötigten Materialien, in das in der Spalte „Schloss“ von der Lehrkraft zur Übersicht eingetragen werden kann, welches Schloss verwendet wurde (z. B. rosa dreistellig).

Um nicht den Überblick über die aktuellen Kombinationen der Schlösser zu verlieren, empfiehlt es sich, ein Dokument anzulegen, in dem alle Schlösser mit der aktuellen Kombination vermerkt werden.

UV-Stift:

Bei einigen Aufgaben muss der Zahlencode oder ein Lösungswort bei der Vorbereitung von der Lehrkraft mit UV-Stift auf das Material geschrieben 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, Dominos 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.

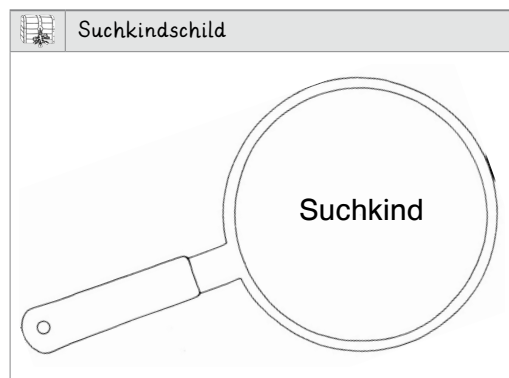
Puzzle:

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 ist ein Comic, kann aber auch z. B. ein Brief, eine Audio-datei, eine PowerPoint-Präsentation oder ein Film sein. Ob Science Fiction-/Detektiv-/Spionage-/Abenteuergeschichte oder realitätsnaher Einstieg bleibt jeder Lehrkraft 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 nur ein Kind pro Gruppe auf Hinweissuche geht. Dafür gibt es pro Gruppe ein Suchkindschild zum Umhängen.



Welches Gruppenmitglied suchen geht und ob sich die Kinder dabei abwechseln, entscheiden die Gruppen selbst. Während ein Kind auf die Suche 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 könnten.

Neben den vorgegebenen Reflexionsfragen, kann auch auf einfachere Reflexionsfragen zurückgegriffen werden, auf welche die Kinder mit Handzeichen (Daumen hoch – Daumen zur Seite – Daumen runter) reagieren können.

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?

Gab es Probleme? Welche?

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?

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?

Gab es Probleme? Welche?

Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?



Tippkarte

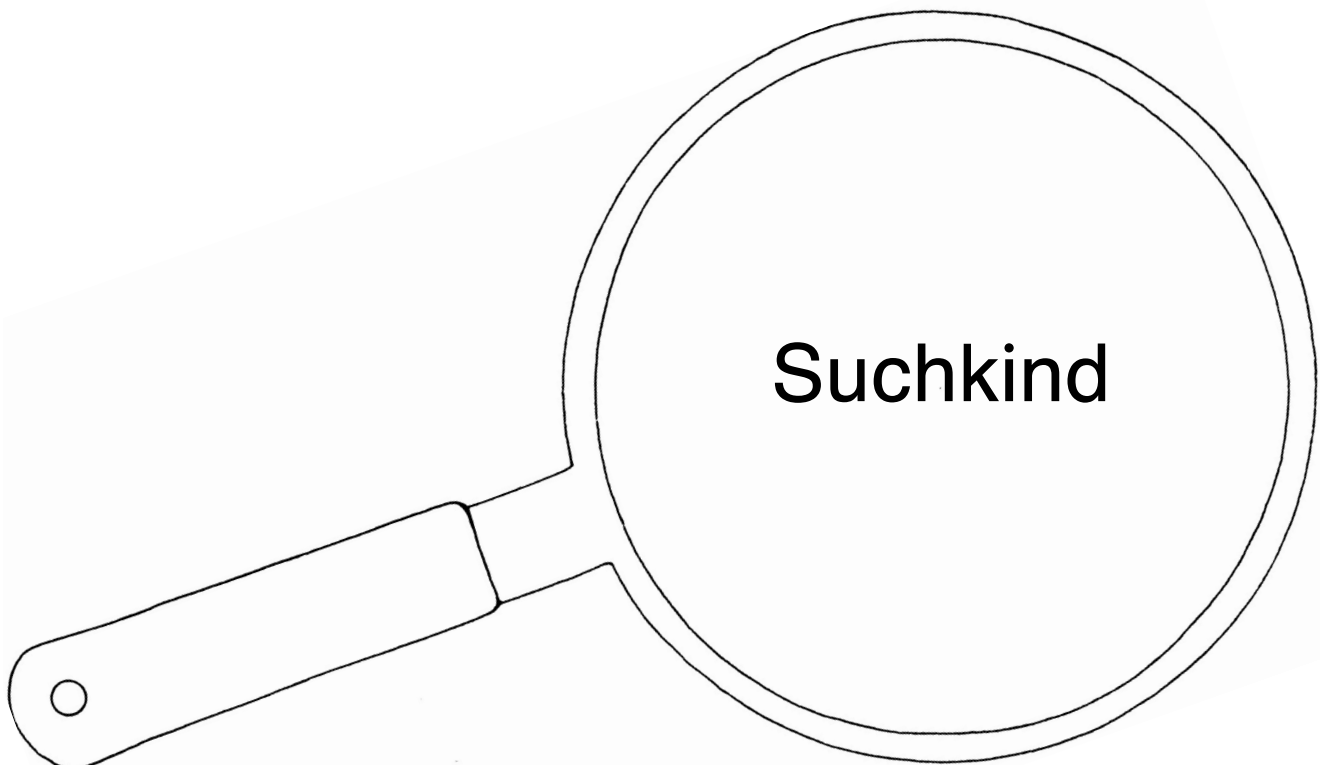
„Ich brauche einen Hinweis.“



Diese Tippkarte kann nur einmal eingesetzt werden.



Suchkindschild

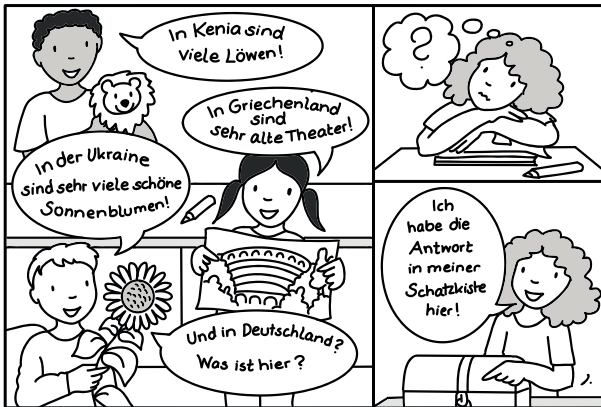


Breakout: Willkommen in Deutschland!

Schwierigkeit: leicht–mittel

Einstiegsgeschichte

Im Comic stellen die Kinder vor, was es in ihren Herkunftsländern für tolle Sachen zu sehen gibt. Ob Deutschland ebenfalls schöne Sehenswürdigkeiten zu bieten hat, kann mithilfe der Schatztruhe beantwortet werden.



Wortschatz

Teilen Sie optional den Wortschatz aus. Die Kinder können darin Wörter notieren, die sie besonders schwer fanden, deren Bedeutung sie überrascht hat oder die sie sich unbedingt merken möchten.

Inhalt der Schatztruhe

In der Schatzkiste befindet sich eine Karte von Deutschland mit einigen eingezeichneten Sehenswürdigkeiten. Das Bild kann so in die Schatzkiste gelegt oder in einzelne Bundesländer zerschnitten und als Puzzle genutzt werden. Es bietet sich an, den Kindern zudem Zugang zu einem Kinderlexikon rund um Deutschland zu verschaffen, damit sie die Sehenswürdigkeiten recherchieren können (z. B. die „Artikelübersicht Deutschland“ auf klexikon.de).

Schön dich kennenzulernen!

Typ: analog

Material: ausgeschnittene Textstreifen vom Arbeitsblatt *Schön dich kennenzulernen!* in einer Dokumentenmappe oder einem (farbigen) Umschlag, evtl. UV-Stift

Aufgabenbeschreibung:

Ein Dialog zwischen mehreren Kindern wurde in Streifen geschnitten. Die Streifen müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.
Leichte Variante: Die Buchstaben für das Lösungswort sind am Rand der Streifen aufgedruckt.
Schwere Variante: Die Buchstaben für das Lösungswort werden zuvor abgeschnitten und stattdessen mit UV-Stift auf die Streifen geschrieben.

Zahlencode: 1-0-6

ODER:

Typ: digital

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen sie den Dialog in die richtige Reihenfolge bringen.

<https://learningapps.org/watch?v=p4k938e2j23>

Zahlencode: 1-0-6

Wann sagt man was?

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *Wann sagt man was?*

Aufgabenbeschreibung:

Verschiedene Aussagen müssen der passenden Kategorie (Begrüßung, Gratulation, Verabschiedung) zugeordnet werden. Die drei Aussagen „Gute Besserung.“, „Das glaube ich dir nicht.“ und „Wie bitte?“ passen zu keiner Kategorie und ergeben von oben nach unten den Code.

Zahlencode: 6-5-1

ODER:

Typ: digital

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen die Kinder die Begrüßungen, Gratulationen und Verabschiedungen richtig in die Tabelle einsortieren.

<https://learningapps.org/watch?v=pze2fcucj23>

Zahlencode: 6-5-1

Stadt, Land, Fluss

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Stadt, Land, Fluss*

Aufgabenbeschreibung:

In der ausgefüllten Tabelle müssen alle Begriffe eingekreist werden, die zu Deutschland passen. Werden die Begriffe pro Spalte zusammengezählt, erhalten die Kinder einen vierstelligen Code.

Buchstabe	Stadt	Land	Fluss	Gebirge
A	Augsburg	Australien	Amazonas	Allgäuer Alpen
D	Dublin	Dänemark	Donau	Dachstein
U	Ulm	Ukraine	Ubangi	Ural
B	Berlin	Belgien	Brahmaputra	Brocken
R	Rom	Russland	Rhein	Rhön
E	Edinburgh	Eritrea	Elbe	Erzgebirge
H	Hamburg	Haiti	Hilmend	Himalaya

4
0
3
4

Zahlencode: 4-0-3-4

Nachbarländer

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Nachbarländer*

Aufgabenbeschreibung:

Aus den Buchstaben auf den zwölf Tafeln sollen Ländernamen gebildet werden. Neun der Ländernamen sind Nachbarländer von Deutschland. Die Zahlen der drei übrigen ergeben von oben nach unten gelesen den Lösungscode.

Polen	Schweiz	Belgien	China
Österreich	Frankreich	Indien	Dänemark
Tschechien	Luxemburg	Russland	Niederlande

Zahlencode: 4-9-8

Deutschland-Quiz

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *Deutschland-Quiz*

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder müssen drei Quizfragen rund um Deutschland richtig beantworten. Die Zahlen, die den richtigen Antworten zugeordnet sind, ergeben den Lösungscode.

Zahlencode: 9-2-5

Der Wald

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *Der Wald*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Im Wimmelbild sind 14 der 15 genannten Tiere und Personen zu sehen. Die Kinder müssen die Zahlen an den richtigen Stellen im Bild eintragen. Der Bär (Nr. 11) lässt sich nicht im Bild finden. Die Kinder müssen herausfinden, dass auf der Hinweiskarte jedem Buchstaben eine Zahl zugeord-

net wird. Werden die Buchstaben **B**, **Ä** und **R** gesucht, kommen die Kinder auf den Lösungscode.

Zahlencode: 9-8-3

Toooooor!

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Toooooor!*

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder kreuzen an, welcher Begriff zu den einzelnen Bildern passt. Werden alle richtigen Zahlen zusammengezählt, kommen die Kinder auf den Lösungscode.

Rechne: $9 + 8 + 7 + 6 + 40 + 10 + 35 + 50 = 165$

Zahlencode: 1-6-5

Sehenswürdigkeiten

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *Sehenswürdigkeiten*

Aufgabenbeschreibung:

Die abgebildeten Sehenswürdigkeiten müssen dem richtigen Land zugeordnet werden. Wurden alle Sehenswürdigkeiten Deutschlands rot, Frankreichs blau und Italiens grün eingekreist, kann anhand der Summen die Lösungszahl erkannt werden.

Zahlencode: 7-2-2

ODER:

Typ: digital

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

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen die Kinder die Sehenswürdigkeiten dem richtigen Land zuordnen.

<https://learningapps.org/watch?v=pt5iho65v23>

Zahlencode: 7-2-2

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Rooms für den DaZ-Unterricht Klasse 2-4

Das komplette Material finden Sie hier:

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

