

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Mini-Escape-Rooms als Stundeneinstieg: Sachunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einführung</b> .....	5	<b>Technik und Arbeitswelt</b> .....	28
Was sind Mini-Escape-Rooms? .....	5	Bedeutsame Erfindungen .....	28
EduBreakouts in der Schule .....	5	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	28
Themenwahl .....	6	<i>Rätsel</i> .....	29
Wie ein Klassenzimmer zum Escape- Room wird .....	6	<i>Zahlenschloss</i> .....	31
Breakout-Materialien .....	6	<i>Tipps und Lösung</i> .....	31
Reflexion des Breakouts .....	7	<b>Erneuerbare Energien</b> .....	32
Anleitung für die Lehrkraft .....	7	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	32
<b>Natur und Leben</b> .....	8	<i>Rätsel</i> .....	33
Wetter .....	8	<i>Bildschirm</i> .....	34
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	8	<i>Tipps und Lösung</i> .....	34
<i>Rätsel</i> .....	9	<b>Zahnräder</b> .....	35
<i>Türcode</i> .....	11	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	35
<i>Tipps und Lösung</i> .....	11	<i>Rätsel</i> .....	36
Mein Körper .....	12	<i>Zahlenschloss</i> .....	37
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	12	<i>Tipps und Lösung</i> .....	37
<i>Rätsel</i> .....	13	<i>Belohnung</i> .....	38
<i>Türcode</i> .....	14	<b>Berufe</b> .....	39
<i>Tipps und Lösung</i> .....	14	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	39
Was ist magnetisch? .....	15	<i>Rätsel</i> .....	40
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	15	<i>Code</i> .....	42
<i>Rätsel</i> .....	16	<i>Tipps und Lösung</i> .....	42
<i>Zahlenschloss</i> .....	17	<b>Hebelwirkung</b> .....	43
<i>Tipps und Lösung</i> .....	18	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	43
Lebensraum Wald .....	19	<i>Rätsel</i> .....	44
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	19	<i>Zahlenschloss</i> .....	46
<i>Belohnung</i> .....	20	<i>Tipps und Lösung</i> .....	46
<i>Rätsel</i> .....	20	<b>Raum, Umwelt und Mobilität</b> .....	47
<i>Bildschirm</i> .....	23	<b>Kartenlesen</b> .....	47
<i>Tipps und Lösung</i> .....	23	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	47
Vom Ei zum Huhn .....	24	<i>Belohnung</i> .....	48
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	24	<i>Rätsel</i> .....	48
<i>Rätsel</i> .....	25	<i>Zahlenschloss</i> .....	50
<i>Zahlenschloss</i> .....	27	<i>Tipps und Lösung</i> .....	50
<i>Tipps und Lösung</i> .....	27		

Deutschland .....	51	Umwelt schützen .....	74
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	51	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	74
<i>Rätsel</i> .....	52	<i>Rätsel</i> .....	75
<i>Türcode</i> .....	54	<i>Zahlenschloss</i> .....	76
<i>Tipps und Lösung</i> .....	54	<i>Tipps und Lösung</i> .....	76
Europa .....	55	Kinderparlament .....	77
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	55	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	77
<i>Rätsel</i> .....	56	<i>Rätsel</i> .....	78
<i>Bildschirm</i> .....	58	<i>Türcode</i> .....	79
<i>Tipps und Lösung</i> .....	58	<i>Tipps und Lösung</i> .....	79
Der Treibhauseffekt .....	59	<b>Zeit und Kultur</b> .....	80
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	59	Ritter und Burgen .....	80
<i>Rätsel</i> .....	60	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	80
<i>Türcode</i> .....	61	<i>Rätsel</i> .....	81
<i>Tipps und Lösung</i> .....	62	<i>Türcode</i> .....	82
Mit öffentlichen Verkehrsmitteln		<i>Tipps und Lösung</i> .....	82
durch die Stadt .....	63	<i>Belohnung</i> .....	83
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	63	Mediennutzung .....	84
<i>Rätsel</i> .....	64	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	84
<i>Türcode</i> .....	66	<i>Rätsel</i> .....	85
<i>Tipp und Lösung</i> .....	66	<i>Bildschirm</i> .....	86
<b>Mensch und Gemeinschaft</b> .....	67	<i>Tipps und Lösung</i> .....	86
Werbeträger .....	67	Steinzeit .....	87
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	67	<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	87
<i>Rätsel</i> .....	68	<i>Belohnung</i> .....	88
<i>Bildschirm</i> .....	69	<i>Rätsel</i> .....	88
<i>Tipps und Lösung</i> .....	69	<i>Zahlenschloss</i> .....	90
Mädchen und Jungen in der Pubertät .....	70	<i>Tipps und Lösung</i> .....	90
<i>Hinweise und Geschichte</i> .....	70	<b>Anhang</b> .....	91
<i>Belohnung</i> .....	71	Karten zur Gruppeneinteilung .....	91
<i>Rätsel</i> .....	71	Informationen für die Spielteams .....	92
<i>Zahlenschloss</i> .....	73	Ausweise für Superdetektivin/Superdetektiv ..	93
<i>Tipp und Lösung</i> .....	73	Belohnungskarten .....	94

## WAS SIND MINI-ESCAPE-ROOMS?

Die kniffligen Rätsel der Escape-Room-Spiele, im Bildungskontext auch Breakout-Edu bzw. Edu-Breakout genannt, liegen im Trend. Bei einem Edu-Breakout handelt es sich um ein Spiel, das in eine übergeordnete Erzählung eingebettet ist, die wiederum das Spielziel vorgibt. Es kann beispielsweise darum gehen, mit einem Zahlencode eine Tür zu öffnen, einem Raum mithilfe eines Passwortes zu entkommen oder den richtigen Buchstabencode zu übermitteln. In einer vorgegebenen Zeit müssen die Spielerinnen und Spieler versuchen, das Spielziel durch das Lösen von Rätseln zu erreichen.

Die Spiele basieren dabei auf Logicals, Suchseln, Quizfragen, Bilderrätseln, Kreuzworträtseln u. v. m. In allen Aufgaben sind Inhaltselemente der Kompetenzbereiche des Bildungsplans Grundschule im Fach Sachunterricht sowie Konzentrations- und Logikaufgaben integriert. Es gibt Aufgaben zu allen Bereichen des Lehrplans: *Natur und Leben, Technik und Arbeitswelt, Raum, Umwelt und Mobilität, Mensch und Gemeinschaft sowie Zeit und Kultur*. Fachliche Inhalte können so spielerisch stimuliert, erlernt, geübt oder wiederholt werden – auch ein fächerübergreifendes Lernen ist möglich.

Üblicherweise wird ein Edu-Breakout innerhalb einer kleinen Gruppe (4–6 Spielerinnen und Spieler) gespielt. Die Mini-Escape-Room-Rätsel dieses Bandes sind so angelegt, dass sie in 10 bis 15 Minuten gelöst werden können und als Stundeneinstiege im Verlauf einer Unterrichtseinheit dienen.

Escape-Rooms erzählen immer auch eine Geschichte. Die Kinder erfahren in dieser Rahmenhandlung, warum sie die Aufgaben lösen müssen und warum dies in einer bestimmten Zeit geschehen muss (z. B.: *Wenn ihr euch aus dem Turm befreien wollt, müsst ihr das Rätsel lösen.*).

## EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE

Die Breakouts bieten nicht nur Abwechslung vom Schulalltag, es gibt eine Reihe von pädagogischen Gründen, die Escape-Room-Spiele im Unterricht einzusetzen.

- **Motivation:** Die Schülerinnen und Schüler werden durch den Einsatz der Rätsel neugierig auf das Unterrichtsthema und lösen mit vollem Eifer die kleinen Breakout-Szenarien. Inhalte werden somit auf spielerische und motivierende Weise vermittelt.
- **Förderung von Kommunikation und Kooperation:** Die Kinder arbeiten in Gruppen zusammen und lösen gemeinsam die Aufgaben. Dies fördert die Teambildung und trainiert die sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Die Rätsel erfordern eine gute Kommunikation und Kooperation innerhalb der Gruppe. Jedes Kind bringt dabei seine individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten ein und der Zusammenhalt der Gruppe wird gestärkt.
- **Förderung von logischem Denken:** Durch die EduBreakouts werden die Kinder vor Probleme gestellt, die sie gemeinsam in der Gruppe lösen müssen. Dies trainiert die Problemlösefähigkeit und erfordert logisches Denken, denn nicht alle Lösungen sind sofort ersichtlich und verschiedene Ansätze bzw. Strategien sind nötig, um zum Ergebnis zu gelangen. Hier kann probiert, getestet, kreativ gedacht und getüftelt werden. Die Schülerinnen und Schülern lernen dabei, Aufgaben zu überdenken und verschiedene Lösungsansätze zu entwickeln.

Escape-Room-Spiele eignen sich sowohl zum Erlernen und Üben als auch Wiederholen von Unterrichtsinhalten. Die Breakouts können so gestaltet sein, dass sie nur gelöst werden können, wenn das Wissen der vergangenen Unterrichtsstunden angewandt wird. Die Kinder festigen so bereits gelernte Inhalte. Die Schülerinnen und Schüler können sich mithilfe der Rätsel jedoch auch neues Wissen aneignen.

## THEMENWAHL

Edu-Breakouts können in nahezu allen Fächern und zu beinahe allen Themen eingesetzt werden. Neben dem Sachunterricht bieten sie sich zum Beispiel zu Themen der folgenden Fächer an:

- Religionsunterricht mit Themen wie Weltreligionen, Bibel, Feste im Kirchenjahr, Leben und Wirken Jesu ...
- Deutschunterricht mit Themen wie Märchen, Gedichte, Verben, die vier Fälle, Großschreibung, Gesprächsregeln ...
- Mathematikunterricht mit Themen wie Geometrie, Sachrechnen, Größen, Grundrechenarten, Einmaleins ...

## WIE EIN KLASSENZIMMER ZUM ESCAPE-ROOM WIRD

Die Klasse in einen Raum einzusperren, geht natürlich nicht. Arbeiten Sie daher mit verschiedenen Kisten und Truhen, die verschlossen werden können. Auch die Kopiervorlagen am Ende eines Breakouts können zur Veranschaulichung genutzt werden. Hierbei handelt es sich um Bildvorlagen von Schlössern, in die die Lösung (ein Zahlencode) eingetragen wird.

Sinnvoll ist es, die Klasse in Teams einzuteilen. Damit die Gruppen bunt gemischt sind, können Sie die Karten zur Gruppeneinteilung (s. Anhang) verwenden. Je nach Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler können den einzelnen Gruppenmitgliedern verschiedene Aufgaben zugeteilt werden: schreiben, Zeit im Blick haben, Material verwalten usw.

Der Klassenraum kann zudem mit passender Dekoration ausgestattet werden.

## BREAKOUT-MATERIALIEN

Folgende Materialien sollten für die Schülerinnen und Schüler bereitstehen:

- Rätselvorlagen in der Anzahl der Gruppen
- Belohnung für die fertigen Teams
- Karten zur Gruppeneinteilung
- Informationen für die Spielteams
- Urkunde für die fertigen Teams
- Scheren, Kleber und Stifte
- eine Stoppuhr, um die verbleibende Zeit anzuzeigen
- ggf. verschiedene Schlüssel und Schlösser sowie abschließbare Boxen
- ggf. Tablets bzw. Computer mit Internetzugang für die Recherche
- ggf. Requisiten zur stimmungsvollen Dekoration des Klassenraums

## REFLEXION DES BREAKOUTS

Folgende Fragen ermöglichen eine Reflexion im Anschluss an das Spiel:

- Wie haben wir in der Gruppe zusammengearbeitet?
- Was hat gut funktioniert?
- Was würden wir beim nächsten Spiel anders machen?
- Wie können wir beim nächsten Mal im Team besser zusammenarbeiten?
- Was haben wir gelernt?
- Welche Aufgaben waren leicht?
- Welche Aufgaben waren schwer?

## ANLEITUNG FÜR DIE LEHRKRAFT

Im vorliegenden Buch finden Sie 22 Mini-Edu-Breakouts für den Sachunterricht. Die Spiele sind für Grundschul Kinder der Klassen 3 und 4 konzipiert und können als Unterrichtseinstiege eingesetzt werden. Es gibt sowohl Rätsel, die in ein neues Thema einleiten, als auch jene, die im Verlauf oder zum Abschluss der Unterrichtseinheit eingesetzt werden können. Dies wird durch folgende Kennzeichnung deutlich:

-  zu Beginn der Unterrichtseinheit, um die Kinder auf das Thema einzustimmen
-  im Verlauf der Unterrichtseinheit, um neue Inhalte einzuführen oder bereits Erlerntes zu wiederholen
-  zum Abschluss der Unterrichtseinheit, um Inhalte zu wiederholen und zu festigen

Auch sind je nach Wissensstand der Kinder mehrfache bzw. andere Einsetzungen möglich. Hier sind Sie als Lehrkraft frei darin, die Mini-Escape-Rooms als Unterrichtseinstiege je nach Lerngruppe in die Unterrichtseinheit zu integrieren. Die Anzahl der Rätsel bzw. die Aufgaben können beliebig reduziert oder erweitert werden. Dazu müssen lediglich die Eingabefelder beim Türcode, dem Bildschirmpasswort oder dem Zahlenschloss sowie die Zeitangabe in der Geschichte angepasst werden.

Die einzelnen Breakouts sind wie folgt aufgebaut:

- Die Geschichte zum Spiel wird zu Beginn der Unterrichtsstunde vorgelesen. Die Stelle, an der die Rahmenerzählung unterbrochen wird, ist markiert. Haben alle Gruppen die Rätsel gelöst und der Lehrkraft das Ergebnis genannt, wird das Ende der Geschichte vorgelesen.
- Tipps und Lösungen der Rätsel finden Sie am Ende der Breakouts. Kommt eine Gruppe während des Spiels nicht weiter, kann sie sich Tipps abholen oder Zwischenergebnisse kontrollieren lassen. Die Anzahl der genutzten Tipps kann für jedes Team von der Lehrkraft notiert werden.

## WETTER



## HINWEISE UND GESCHICHTE

## Benötigte Materialien:

- ▶ Stoppuhr
- ▶ Geschichte zum Vorlesen
- ▶ Rätselmateriale in der Anzahl der Gruppen
- ▶ Umschläge

## Vorbereitung:

- ▶ Rätsel in der Anzahl der Teams kopieren und an den Trennlinien auseinanderschneiden
- ▶ in der Klasse die Informationen für die Spielteams aufhängen und zu Beginn noch einmal darauf hinweisen

- ▶ nach Wunsch als Belohnung einen Gutschein vorbereiten oder eine weiterführende Aufgabe aus der Unterrichtseinheit vergeben

## Durchführung:

- ▶ Gruppen mithilfe der Karten einteilen
- ▶ Geschichte vorlesen
- ▶ jedem Team die Rätselmateriale in einem Umschlag überreichen
- ▶ die Zeit starten



## GESCHICHTE ZUM VORLESEN

In einer kleinen Gruppe seid ihr in den Bergen unterwegs. Bei herrlichem Sonnenschein ging am Vormittag eure Wanderung im Tal los. Ihr habt alles für ein ausgiebiges Picknick dabei, das ihr zur Belohnung auf dem Gipfel des Berges machen wollt. Die Wanderung ist anstrengend, der Weg schlängelt sich steil bergauf. Immer wieder müsst ihr Pausen machen. Dabei könnt ihr aber auch den Blick in die Natur genießen und habt sogar kurz ein Murmeltier entdeckt, bevor es sich wieder in seiner Höhle versteckt hat. Am Mittag ist es geschafft: Ihr seid auf dem Gipfel angekommen. Hier gibt es auch eine alte Wetterstation, die jedoch nicht mehr in Betrieb ist. Erschöpft, aber auch beeindruckt von den Bergen um euch herum, breitet ihr eine Picknickdecke aus und lasst euch darauffallen. Nun ein Käsebrot mit Tomaten und Ei und ein kurzes Schläfchen. Herrlich!



Einer von euch bemerkt die dunkle Wolke, die auf euch zukommt. Plötzlich ist es auch sehr frisch geworden und der Wind weht kräftig. Ihr habt schon gehört, dass das Wetter in den Bergen schnell umschlagen kann. Aber so schnell!? Da donnert und blitzt es auch schon. Nun müsst ihr schnell eine Lösung finden, ein Gewitter kann so weit oben schnell gefährlich werden.

Natürlich! Die Wetterstation ... Ihr packt die Sachen zusammen und eilt zum Gebäude.

Doch die Tür ist verschlossen! Ihr entdeckt ein Ziffernfeld neben der Tür. Drei Ziffern sind bereits eingetippt, aber die vierte fehlt. Sollt ihr einfach eine Zahl versuchen? Auf keinen Fall, das Risiko ist zu hoch! Einer von euch schaut unter der Fußmatte nach und entdeckt einen Briefumschlag. Auf diesem steht: „Die letzte Ziffer für den Türcode ist nur für Wetterexperten.“ Schnell öffnet ihr den Umschlag und holt die Zettel heraus. Ihr müsst euch beeilen, bevor euch das Unwetter erreicht ...



## ENDE DER GESCHICHTE

Aufgeregt tippt ihr die Ziffer 2 ein. Und tatsächlich – mit einem *Klick* öffnet sich die Tür. Endlich seid ihr in Sicherheit! In der Wetterstation könnt ihr abwarten, bis das Unwetter vorbei ist.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Mini-Escape-Rooms als Stundeneinstieg: Sachunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

