

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Games im Sportunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

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



II.A.21

Kleine Spiele

Escape Games im Sportunterricht – Ein Beispiel anhand der App „Actionbound“

Theres Mühlberg



© RAABE 2024

© Thinkstock / iStockphoto

Auf einer Insel gestrandet, einem engen Raum entkommen oder auf einem sinkenden Boot gefangen sein ... Der Reiz, gemeinsam einer herausfordernden Situation zu entkommen, bewegt die Schülerinnen und Schüler und schafft Anreize, dranzubleiben und sich weiterzuentwickeln. Auch im sportlichen Sinn können diese Anreize genutzt werden, um Bewegung und herausfordernde Rahmenbedingungen miteinander zu kombinieren.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe/Niveau:	5–13, Anfänger bis Könner
Dauer:	4 Doppelstunden
Kompetenzen:	Den Teamgeist stärken, die eigenen Fähigkeiten in einer Gruppe einbringen, wetteifern, mit Drucksituationen umgehen
Thematische Bereiche:	Escape Games, Exit Games, Spielfähigkeit, Kooperation
Medien:	Anleitungen, Aufgabenkarten

Allgemeine Hinweise

Escape Games im Sportunterricht

Die „Flucht aus Räumen“ kommt ursprünglich aus Videospiele, bei denen die Charaktere aus virtuellen Räumen flüchten müssen. Die Übertragung auf echte Räume und Situationen findet seit einiger Zeit große Beliebtheit in Form von Escape Rooms von kommerziellen Anbietern oder Brett- bzw. Kartenspielen. Ausschlaggebend für den Charakter dieser Fluchtszenarien sind die psychischen Herausforderungen, die das Entkommen zusätzlich erschweren. Diese können zum Beispiel durch Zeitlimits oder herannahende Gefahren kreiert werden. Die gestrandete, eingesperrte oder festgehaltene Gruppe oder Person muss Hinweise finden, Aufgaben erfüllen oder Rätsel lösen, um sich der nähernden Gefahr zu entziehen und/oder einem Raum zu entkommen.

Die App „Actionbound“

Die App „Actionbound“ (<https://de.actionbound.com/>) bietet zahlreiche Möglichkeiten, zum Beispiel Stadtralleys oder Abenteuer wie Escape Games einfach, kreativ und vielfältig zu gestalten. Die App kann entweder über den Browser oder über die App auf dem Smartphone oder Tablet genutzt werden.

Praktische Tipps

Vorbereitung

In Vorbereitung auf ein Escape Game mit Ihrer Klasse sollten Sie sich mit der App vertraut machen und sich bei dieser anmelden – der Aufwand lohnt sich! Im Folgenden werden verschiedene Aufgaben vorgestellt, die in der App angelegt werden können und aus denen sich ein mögliches Escape Game für den Sportunterricht zusammensetzen kann.

Hinweise: Wenn Sie die App herunterladen, können Sie auch Actionbounds in Ihrer Nähe einsehen und sich inspirieren lassen. Außerdem sind bereits angelegte Actionbounds von anderen Usern teilweise frei verfügbar und können genutzt werden.

Mögliche Aufgabentypen

Wenn Sie einen eigenen Actionbound kreieren, können Sie aus verschiedenen Aufgabentypen auswählen. Sie können *Abschnitte* einrichten, zwischen denen die Schülerinnen und Schüler beliebig hin und her springen können. Sie können *Informationen erfragen*, *Quizfragen anlegen*, *Aufgaben gestalten*, *Orte finden lassen*, *Codes scannen* oder *Umfragen kreieren*. Außerdem können Sie unter der Rubrik *Turnier* kleine Challenges anlegen, bei denen Gruppenmitglieder gegeneinander antreten müssen (siehe **M 4**). Um die einzelnen Aufgaben zu gestalten, können Texte, Fotos usw. sowie Links oder Musik zu den Aufgaben hinzugefügt werden.

Mögliche Szenarien

Die folgenden Materialien zeigen das Beispiel eines Escape Games auf dem Schulhof. Es kann durch Anpassungen auch in der Turnhalle oder in einem nahegelegenen Park o. Ä. durchgeführt werden. Die Schülerinnen und Schüler können auch selbst kleine Abenteuer entwerfen und die verschiedenen Actionbounds werden dann von den anderen gespielt.

Im Mittelpunkt steht immer das gemeinsame Wetteifern – ob die gesamte Klasse gemeinsam an einem Szenario arbeitet oder in mehreren Kleingruppen gegeneinander, kann frei gewählt werden. Die Länge des Escape Games ist abhängig von den gewählten Aufgaben. Deshalb ist es denkbar, ein kurzes Escape Game einmal nur im Rahmen einer Unterrichtsstunde durchzuführen, aber – wie im

Folgenden vorgestellt – über mehrere Wochen. Auch könnte ein Projekt- oder Wandertag durch ein paar herausfordernde Aufgaben schnell zum Erlebnis werden.

Wenn die Lernenden in Kleingruppen unterwegs sind, bietet es sich an, innerhalb der Gruppen verschiedene Rollen zu verteilen: Eine Person ist die App-Verantwortliche, eine Person hält die Uhr im Blick, eine Person sammelt die Hinweise usw. Es ist außerdem denkbar, dass ein Schüler / eine Schülerin den eigenen Standort für diese Zeit mit Ihnen teilt, damit Sie einen besseren Überblick haben, wo sich die Gruppen aufhalten.

Die Nutzung der eigenen Handys sollte vorab mit den Erziehungsberechtigten der Jugendlichen und mit der Schulleitung geklärt werden.

Mediathek

- <https://de.actionbound.com/>
Die Website, über die die App abgerufen werden kann. Auf der Startseite befindet sich auch ein Erklärvideo mit Beispielen, wie die App genutzt werden kann.
- <https://raabe.click/sp-Kooperation-Wettkampf>
Ein Paper zum Thema „Kooperation und Wettkampf im Sportunterricht“ und zur Bedeutung und Umsetzung beider, zunächst gegensätzlich erscheinender Bereiche.
[alle Links zuletzt abgerufen am: 11.07.2024]

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Nur gemeinsam werden wir es schaffen!

M 1 **Wie alles begann ...**

Benötigt: Musikanlage, ggf. „gruselige“ Musik zur Untermalung, kleine Matten, verschiedenfarbige Zettel

2. Doppelstunde

Thema: Das Abenteuer beginnt

M 2 **Den Startpunkt finden**

M 3 **Punkte sammeln**

Benötigt: 1 Smartphone/Tablet pro Gruppe, Gegenstände für die Aufgaben (in diesem Fall 2 Springseile pro Gruppe)

3. Doppelstunde

Thema: Auf der Flucht

M 4 **Jetzt kommt es drauf an!**

Benötigt: 1 Smartphone/Tablet und 2 Springseile pro Gruppe

4. Doppelstunde

Thema: Dem Ziel zum Greifen nah

M 5 **Wer entkommt zuerst?**

Benötigt: 1 Smartphone/Tablet und 1 Box pro Gruppe, ggf. Urkunden

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Games im Sportunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

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

