

SCHOOL-SCOUT.DE

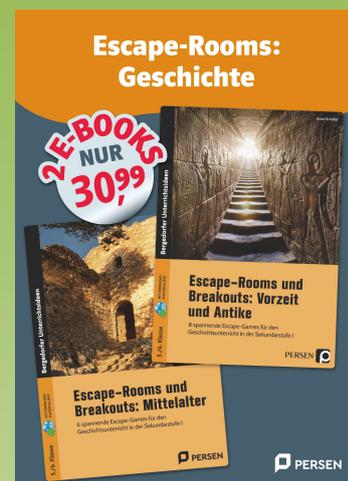
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Doppelband: Escape-Rooms Geschichte - Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Anne Scheller

Escape-Rooms und Breakouts: Vorzeit und Antike

**8 spannende Escape-Games für den
Geschichtsunterricht in der Sekundarstufe I**

INHALT

INHALT	3
VORWORT	4
EINFÜHRUNG	5
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
VORBEREITUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	5
DURCHFÜHRUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	6
SPIELREGELN	7
VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DER DIGITALEN SPIELE	7
DIE FRÜHZEIT	9
MYSTERIUM IM MUSEUM	9
FLUCHT AUS DEM HÖHLENLABYRINTH	17
DAS ALTE ÄGYPTEN	30
GEFAHR IM TAL DER KÖNIGE	30
DER FLUCH DER PYRAMIDE	39
DAS ANTIKE GRIECHENLAND	53
TATORT TEMPEL	53
GEFANGEN IN DER ALTEN BIBLIOTHEK	62
DAS ALTE ROM	74
KEIN ENTKOMMEN IM KOLOSSEUM	74
DER KATAKOMBEN-KRIMI	84
ANHANG	89
BILDNACHWEISE	92



Digitales Zusatzmaterial:

Im kostenlosen Zusatzmaterial finden Sie die im Heft genannten interaktiven Rätsel im Format H5P sowie weiteres Material zum Download.

David Scheller

Escape-Rooms und Breakouts: Mittelalter

6 spannende Escape-Games für den
Geschichtsunterricht in der Sekundarstufe I

INHALT

VORWORT	4
EINFÜHRUNG	5
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
VORBEREITUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	5
DURCHFÜHRUNG DER PRINT-AND-PLAY-SPIELE	6
SPIELREGELN	7
VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DES DIGITALEN SPIELS	8
BÖSES ERWACHEN IM MITTELALTER	9
FLUCHT VON DER BURG	18
DURCH DIE KATAKOMBEN	28
VERRÜCKTER LADEN IN CORDOBA	38
AN DEN PRANGER MIT IHNEN!	45
DER HANSE-VIRUS	55
SPIELREGELN FÜR PRINT-AND-PLAY-BREAKOUTS	66
URKUNDE	67
HAUSAUFGABENGUTSCHEIN	68



Digitales Zusatzmaterial:

Im kostenlosen Zusatzmaterial finden Sie das im Heft genannte interaktive Rätsel im PDF-Format.

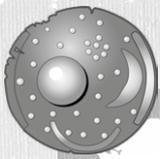
Vorbereitung:

- Den Ordner „Bibliothek“ bzw. „Katakomben“ aus dem digitalen Zusatzmaterial herunterladen. Den entsprechenden Code finden Sie vorne im Heft. Die Ordner enthalten PDF-Dokumente, die am PC oder Tablet geöffnet werden können. *Achtung:* Für manche Dokumente wird ein Passwort benötigt, das man erst durch das Lösen einzelner Rätsel erhält.
- Der Ordner „Katakomben“ enthält zudem interaktive Rätsel, im Format H5P. Die Anleitung für den Umgang mit H5P-Dateien findet sich ebenfalls dort.
- Die Klasse in Teams von drei bis fünf Personen aufteilen, und zwar möglichst bunt gemischt (stärkere und schwächere Lernende, Mathegenies und Sprachtalente, Künstlerinnen und Sportfreaks usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.
- Jedes Team braucht:
 - einen PC oder ein Tablet mit Internetzugang,
 - den zum Spiel gehörenden Dateiordner. Diesen können Sie z.B. auf den Schulserver stellen oder ihn den Teams an die schulischen E-Mail-Adressen schicken.
- Urkunden vorbereiten (Namen eintragen und kopieren bzw. digital bereitstellen).
- Nach Wunsch den Hausaufgabengutschein kopieren bzw. herunterladen und ausfüllen oder andere Belohnungen (Stifte, kleine Süßigkeiten) vorbereiten.
- Einen Timer bzw. eine Stoppuhr bereitlegen.
- Die Klasse mit den geänderten Spielregeln vertraut machen. Sie finden diese jeweils in die Geschichte des Breakouts integriert. Das kann auch in der Stunde vor dem eigentlichen Spiel passieren.
- Auf Wunsch die Spielregeln kopieren und in der Klasse aushängen, damit die Teams während des Spiels dort nachlesen können.

Durchführung:

- Die Gruppeneinteilung bekanntgeben und die Computerarbeitsplätze bzw. Tablets zuteilen.
- Die Geschichte vorlesen (oder die Teams selbst lesen lassen).
- Die Zeit starten (60 Minuten).
- Alle 10 Minuten die verbleibende Zeit ansagen.
- Wenn ein Team fertig ist, die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde notieren.
- Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise, z. B., indem sie eigene Rätsel erstellen oder (bei *Der Katakomben-Krimi*) das Video zum alten Rom zu Ende gucken.
- Den Teams, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, einen Tipp geben. Diese sind auf dem Blatt *Vorbereitung und Hilfen* des jeweiligen Breakouts vermerkt.
- Das Spiel nach 60 Minuten beenden.
- Sie müssen kein Ende der Geschichte vorlesen. Dieses finden die Teams als letzte Datei selbst.
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen.





In einer Ecke des Museums – zwischen einem ausgestopften Wolf mit staubigem Fell und einer klapprigen Steinzeitmenschfigur – findet ihr einen Zeitungsartikel. Leider ist er voller Flecken und einige Wörter sind nicht zu lesen. Aber mithilfe des Bildes findet ihr sicher heraus, was in die **Lücken** gehört.



Rätsel 4



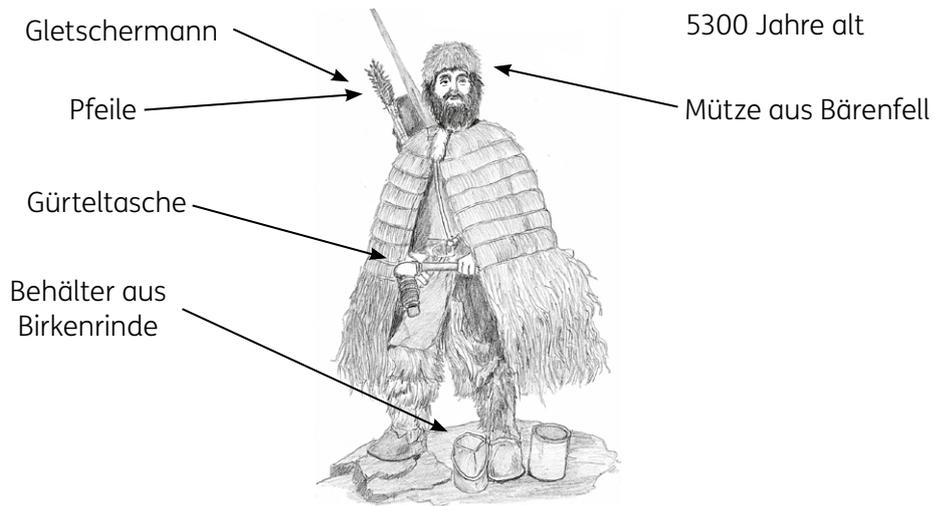
Der Tote aus dem Eis

Ein toter Mann in den Alpen mit einer Wunde in der Schulter: Das klingt nach einem Fall für die Polizei, es ist aber einer für Geschichtsforscher.

Ötzi, wie der genannt wird, ist schon vor etwa gestorben. Für die Forscher ist das ein Glück, denn der Mann und seine Ausrüstung haben sich im Gletschereis sehr gut erhalten. Sie fanden heraus: Ötzi hatte Kleidung aus Fell und Leder, seine Mütze war aus . Er trug Glut zum Feuermachen in einem Behälter aus bei sich. Als Waffen hatte er Bogen und und ein wertvolles Kupferbeil. Praktisch war sicher die . Nur warum Ötzi mit einem Pfeil in die Schulter geschossen wurde, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben.



Rätsel 4



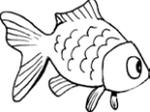
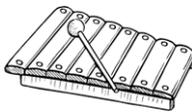
Rätsel 4



Lösungszahl:



Hieroglyphenalphabet nach Prof. Dr. Dr. Howie Charter

		
		
	Computer	C
	Dose	D
		
		
	Gespenst	G
		
		
	Jacke	J
	Kuh	K
	Lupe	L
	Mumie	M
		
	Ohr	O
	Pinguin	P
	Querflöte	Q
		
		
	T-Shirt	T
		
	Vogel	V
	Wasser	W
	Xylofon	X
	Yeti	Y
		



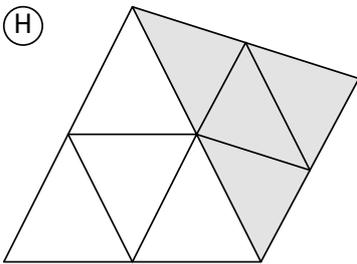
Die richtige **Bauzeichnung** ist so genial wie die Pyramide selbst, o großer Pharao. Man kann die Linien der Pyramide mit einem einzigen Strich zeichnen, ohne den Stift abzusetzen!



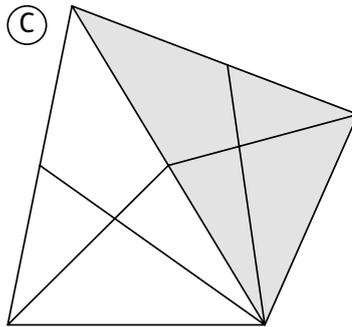
Rätsel 4



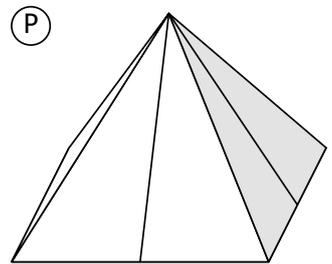
H



C



P



Rätsel 4



Lösungsbuchstabe:





Ihr seht euch ein wenig im Tempel um, doch eine Zahl oder ein Rätsel könnt ihr nirgends entdecken. Wieder hört ihr die Stimme des Orakels.



Rätsel 1



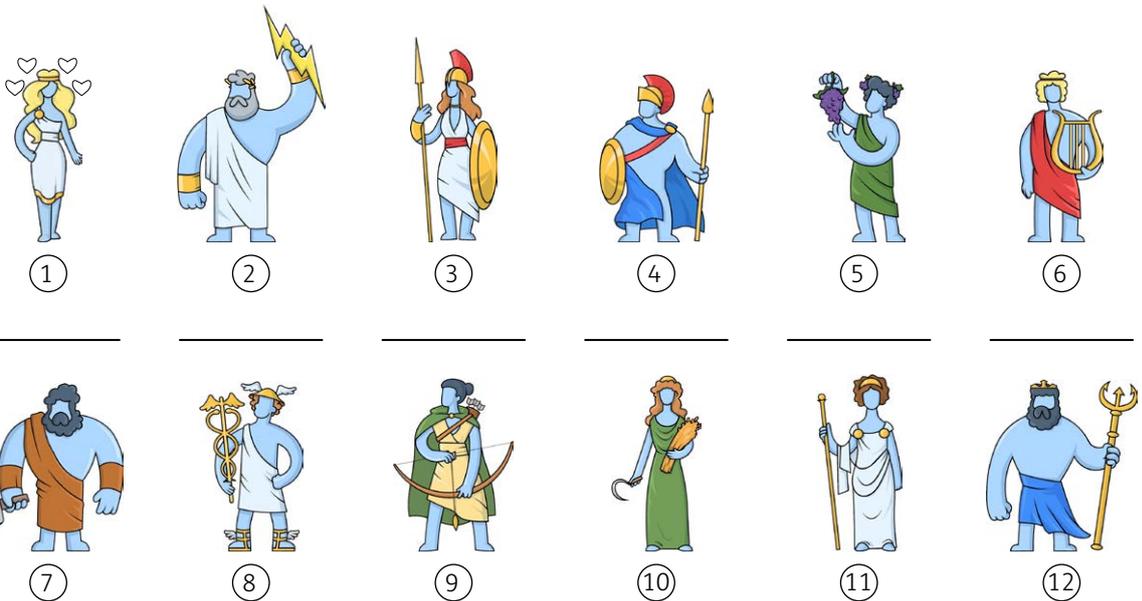
Ihr seid hier, weil ihr die Götter erzürnt habt. Die Griechen verehren viele Götter, mehr als 300! Doch die wichtigsten sind die zwölf auf dem Berg Olymp. Wenn zwei fehlen, droht große Gefahr!



Rätsel 1



Zeus ist der Vater der Götter. Wenn er wütend wird, schleudert er Blitze vom Himmel – so glauben es die Menschen zumindest. Seine Frau Hera trägt eine schmale Krone und einen Regierungsstab, das Zepter. Sie ist die Schwester des Zeus. Seine anderen Geschwister sind Poseidon, der Gott des Meeres mit dem Dreizack, und Demeter, die Göttin der Landwirtschaft mit der Sichel. Die Kinder des Zeus sind ebenfalls Götter: Apollon, der Gott des Lichts, spielt die Leier. Hephaistos, der Gott des Feuers, ist stark und stellt mit dem Schmiedehammer Waffen her. Hermes mit dem Flügelhelm ist der Bote der Götter. Als Göttin der Jagd ist Artemis immer mit Pfeil und Bogen anzu treffen. Die schöne Aphrodite ist die Göttin der Liebe und Dionysios der Gott des Weins.



Rätsel 1



Lösungszahl:

--	--



In Geschichte beschäftigt ihr euch gerade mit dem alten Griechenland. Nun sollt ihr in einer kleinen Gruppe einen Vortrag halten. Am besten geht ihr dafür in die Bücherei, um Texte, Bilder, Landkarten und andere spannende Infos herauszusuchen. Leider findet ihr nur wenige passende Bücher. Also fragt ihr am Ausleihresen nach.

„Griechenland ... Antike ... mmmh?“, murmelt der Bibliothekar. „Da geht ihr am besten in den Altbau. Der ist für Besucher sonst nicht geöffnet, aber für euch mache ich eine

Ausnahme. Ihr müsst nur dort am Ende des Ganges durch die Tür gehen. Aber seid in 60 Minuten zurück, dann schließen wir.“

Die Tür, auf die der Bibliothekar gezeigt hat, habt ihr noch nie bemerkt. Ist die da wirklich schon immer gewesen? Wie dem auch sei, ihr braucht wirklich dringend Material für euren Vortrag. Also geht ihr mutig hindurch.

Whoa! Euch bleibt der Mund offen stehen, als ihr die Tür hinter euch geschlossen habt. Altbau passt gar nicht, Uraltbau schon eher. Dieser Teil des Gebäudes muss ja schon ewig stehen! Säulen, Kuppeln, bunte Glasfenster und natürlich un-

zählige dicke Lederbücher mit goldener Schrift! *Geheime Bibliothek der Antike* steht in schnörkeligen Buchstaben an einer Wand. Super, hier seid ihr richtig!

Dummerweise sind überhaupt keine Schilder an den Regalen. Wie sollt ihr hier etwas finden? Ihr wollt noch einmal den netten Bibliothekar fragen – doch die Tür hinter euch ist verschlossen. Ihr rüttelt daran. Ihr klopft und ruft, aber nichts rührt sich, keiner kommt euch zur Hilfe.

Dafür fällt euch auf, dass ein Zettel an der Tür hängt. Ihr tretet näher.



Ist die Tür verschlossen? Natürlich ist sie das! Wie sollte die *Geheime Bibliothek* sonst auch geheim bleiben? Aber jeder, der schlau ist, kommt auch wieder hinaus. Ihr müsst nur die Rätsel lösen! Und das geht so:

- Die Rätsel findet ihr immer auf Papier. Mit **Nummer 1** geht es los.
- Habt ihr die Lösung? Dann nutzt sie als Kennwort für die passende Datei am Bibliotheks-Computer: **Bibliothek.pdf**
- In der Datei findet ihr ein Symbol. Dieses ist auch auf dem nächsten Rätsel (wieder auf Papier).
- Rätsel gelöst? Nutzt wieder die Lösung als Kennwort zum Öffnen der nächsten Datei. Sie enthält im Namen das Symbol des Rätsels, das ihr gerade gelöst habt, zum Beispiel: **Kreis.pdf**
- Macht immer so weiter!

Nach sieben Rätseln und 60 Minuten solltet ihr den Schlüssel für die Tür gefunden und die *Geheime Bibliothek der Antike* verlassen haben. Sonst schafft ihr es vielleicht nie mehr ...

Tipp: Wenn ein Passwort nicht funktioniert, versucht verschiedene Groß- und Kleinschreibungen, also *Passwort*, *password* oder *PASSWORT*.

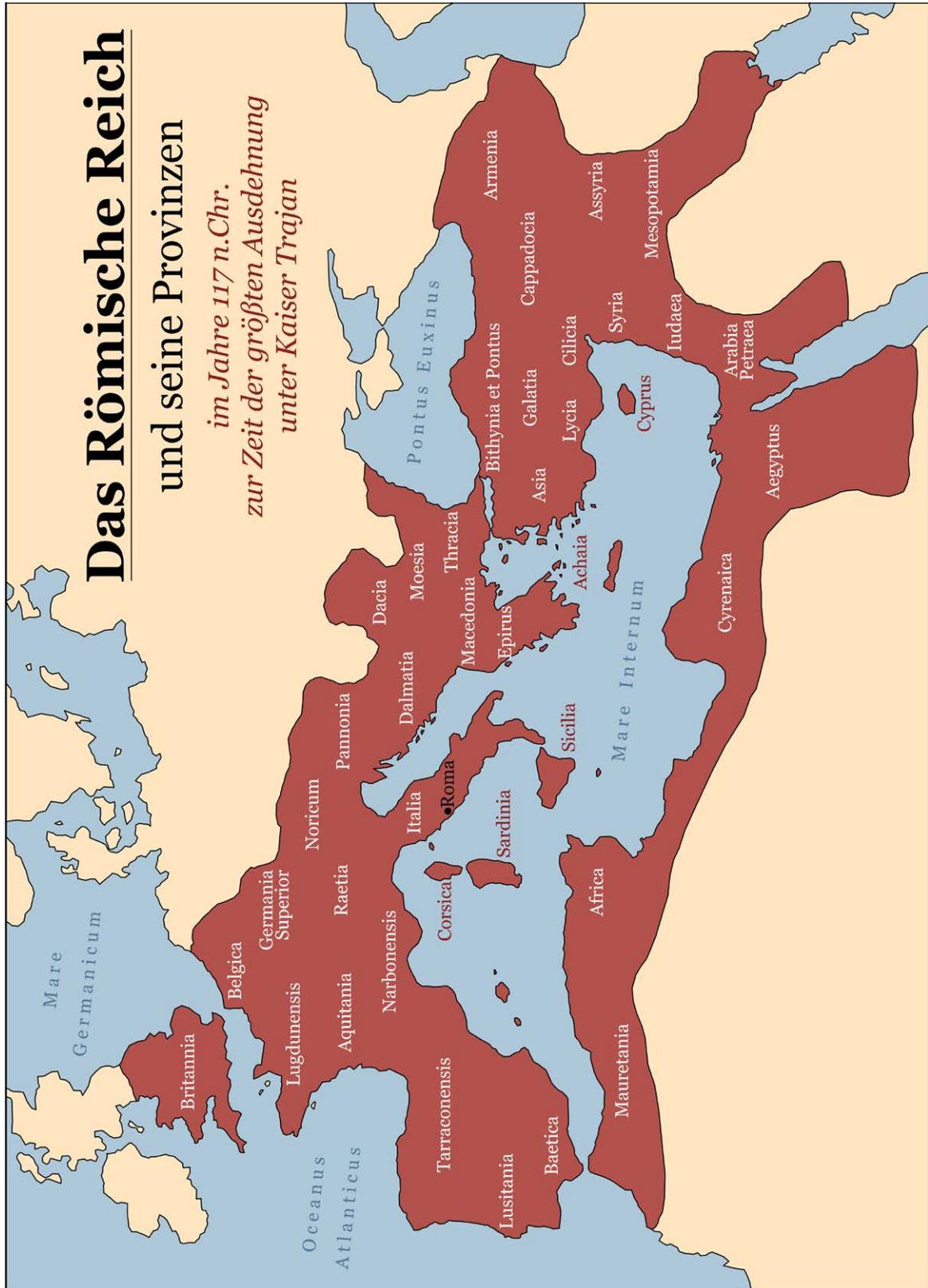


An einer Wand hängt eine riesige Landkarte. Darauf ist das römische Weltreich zu sehen. Ob euch die **Reiseroute** auf der Rückseite etwas verrät?



Rätsel 4

Rätsel 4





Nachtausgang

Pfeilen zum folgen!



Rätsel 4
Rätsel 4



In der Anfangsilbe steht ein Buchstabe vom Ende.
Auf der zweiten Silbe sitzt ihr.
Die dritte Silbe erinnert euch daran, wie müde ihr seid.
Um die vierte Silbe kümmert ihr euch zuletzt.

≡ VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG DES DIGITALEN SPIELS ≡

Dieses Heft enthält ein digitales Breakout: *Der Hanse-Virus*. Dieses ist ähnlich wie die reinen Print-and-play-Breakouts, braucht aber besondere technische Voraussetzungen und hat einen leicht veränderten Ablauf. Sollten Sie nicht über die technischen Voraussetzungen verfügen, möchten das Spiel aber trotzdem spielen, dann können Sie die PDF-Dateien auch ausdrucken.

Vorbereitung:

- Den Ordner „Breakout Hanse“ aus dem digitalen Zusatzmaterial herunterladen. Den entsprechenden Code finden Sie vorne im Heft. Der Ordner enthält PDF-Dokumente, die am PC oder Tablet geöffnet werden können. *Achtung:* Für manche Dokumente wird ein Passwort benötigt, das man erst durch das Lösen einzelner Rätsel erhält.
- Die Klasse in Teams von drei bis fünf Personen aufteilen, und zwar möglichst bunt gemischt (stärkere und schwächere Lernende, Mathegenies und Sprachtalente, Künstlerinnen und Sportfreaks usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.
- Jedes Team braucht:
 - einen PC oder ein Tablet mit Internetzugang,
 - den zum Spiel gehörenden Dateiordner. Diesen können sie z.B. auf den Schulserver stellen oder ihn den Teams an die schulischen E-Mail-Adressen schicken.
- Urkunden vorbereiten (Namen eintragen und kopieren bzw. digital bereitstellen)
- nach Wunsch den Hausaufgabengutschein kopieren bzw. herunterladen und ausfüllen oder andere Belohnungen (Stifte, kleine Süßigkeiten) vorbereiten
- einen Timer bzw. eine Stoppuhr bereitlegen
- die Klasse mit den geänderten Spielregeln vertraut machen
- auf Wunsch die Spielregeln kopieren und in der Klasse aushängen, damit die Teams während des Spiels dort nachlesen können

Durchführung:

- die Gruppeneinteilung bekanntgeben und die Computerarbeitsplätze bzw. Tablets zuteilen
- die Geschichte vorlesen (oder die Teams selbst lesen lassen)
- die Zeit starten (60 Minuten)
- alle 10 Minuten die verbleibende Zeit ansagen
- wenn ein Team fertig ist, die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde notieren
- Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise, z. B. indem sie eigene Rätsel erstellen.
- Den Teams, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, einen Tipp geben. Diese sind auf der Seite „Vorbereitung und Hilfen“ des Breakouts hier im Buch vermerkt.
- das Spiel nach 60 Minuten beenden oder wenn die letzte Gruppe fertig ist
- Sie müssen kein Ende der Geschichte vorlesen. Dieses finden die Teams als letzte Datei selbst.
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen





III
^
HAINZ

VI
WALTHER

III II
ENDERS

III II
VI II
ULRICH

V III I
III
KUNTZ

V
V III I
CLAUS

VI
VI
LINHART

IV
VI II
HANS



E Abendessen

I Zweite Arbeitsphase

E Non

H Komplet

E Sext

T Frühstück, erste Arbeitsphase

S Terz

S Vesper

C Lectio divina

Ihr kommt weiter, wenn ihr den Tagesablauf der Mönche im Mittelalter herausbekommt.

Hier sind ein paar Tipps:

- Die Gottesdienste heißen der Reihenfolge nach *Prim*, *Terz*, *Sext*, *Non*, *Vesper* und *Komplet*.
- Zwischen zwei Gottesdiensten ist immer mindestens eine andere Beschäftigung, aber es sind höchstens zwei andere Tagesordnungspunkte.
- Nach dem Aufstehen und vor dem letzten Gottesdienst wird in der Bibel gelesen: das heißt *Lectio divina*.
- Direkt vor und nach der Arbeit sind immer Gottesdienste.
- Erst die *Vesper*, dann das *Abendessen*.
- Mittag gibt es pünktlich um 12:00.
- Um 17:30 ist die Arbeit erledigt.

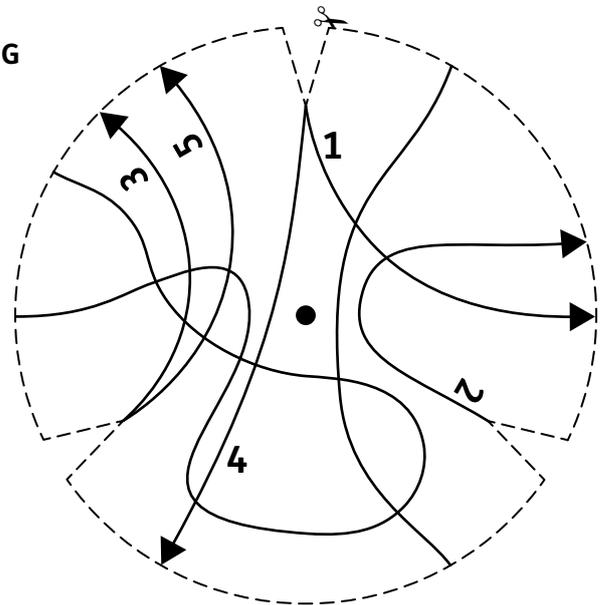
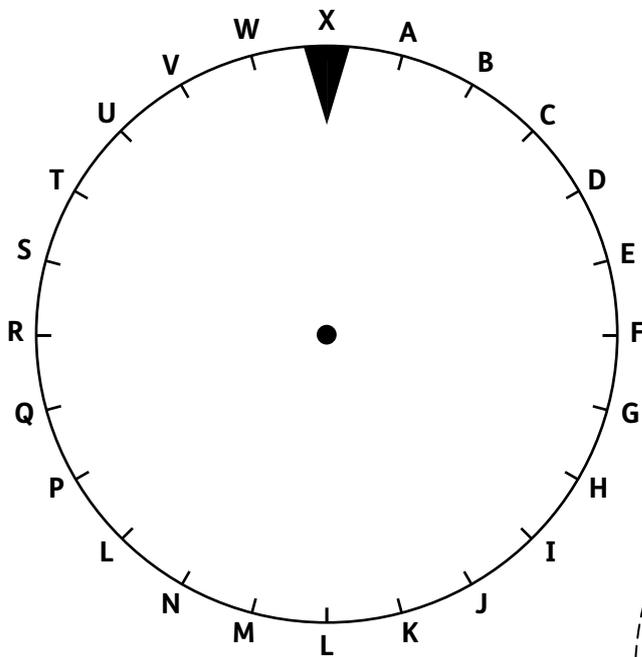
Lösung:

--	--	--

Verrückter Laden in Cordoba: Rätsel 1

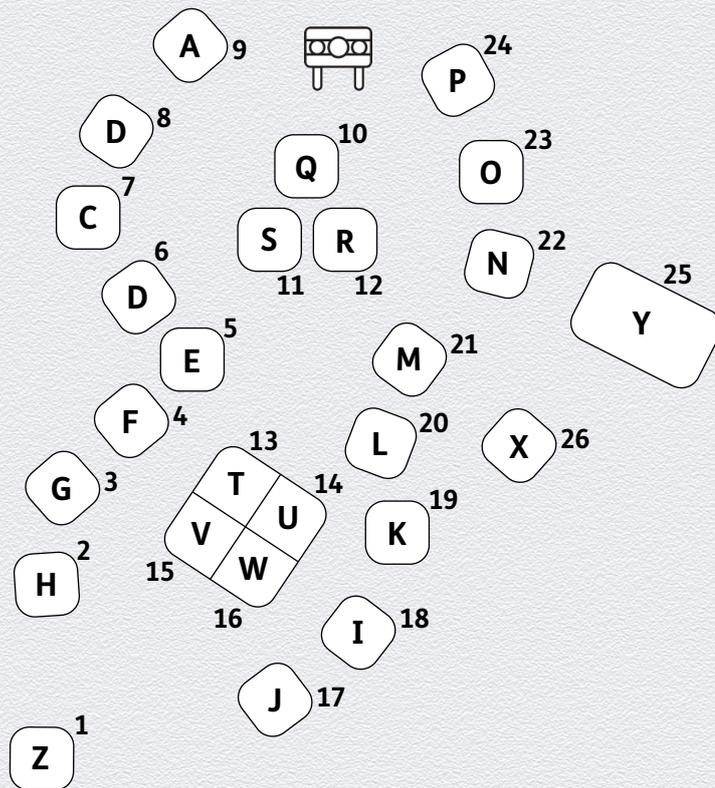
„Schaut mal hier“, sagt der alte Mann, nachdem er euch um ein paar Ecken in diesem verwunschenen Laden geführt hat.

„Dies nennt man ein Astrolabium. Es wurde vor über 1000 Jahren von arabischen Wissenschaftlern und Handwerkern gefertigt. Sie hatten die Anleitung aus alten griechischen Texten aus der Antike. Damals war Cordoba Teil des arabischen Kalifats Al-Andalus. Während zu dieser Zeit im Rest Europas die antiken griechischen Texte und Wissenschaften fast ganz vergessen waren, lebten sie hier durch die Übersetzungen ins Arabische weiter. Mit so einem Gerät kann man ganz ohne Computer zum Beispiel den Stand von Sternen berechnen. Glaubt ihr, ihr könnt auch aus kryptischen Anweisungen ein kompliziertes Gerät bedienen? Dann will ich euch mal auf die Probe stellen. Wenn ihr die Lösungszahl herausbekommt, führe ich euch ein Stückchen weiter nach draußen!“



Seht ihr die arabischen Ziffern auf dem kleinen Kreis? Nutzt sie, um mit den lateinischen Buchstaben ein Wort zu bilden, das euch eine weitere Zahl verrät. Diese Zahl ist die Lösung, die ich von euch haben möchte.

Lösung:



© Barudak Lier - stock.adobe.com

1	Mautstelle / Eintrittskasse	14	Märchenerzähler
2	Schönes aus Holz	15	Holzschwerter
3	Ketten & Ringe	16	Schmied
4	Peters Pilzbude	17	Samba!
5	Fritz Fladen	18	Taschen & Beutel
6	Gutes Gemüse	19	Floris Fladen
7	Felle & Stoffe	20	Lecker & Satt
8	Kleider für alle Kleinen und Großen	21	Tolle Töften
9	Aus der neuen Welt	22	Socken & Strick
10	Federkiel & Pergament	23	Marktvogt
11	Trinkhörner	24	Spielleute
12	Sannes süßer Stand	25	Bogenschießen
13	Kinderbasteln	26	Axtwerfen



Der Hanse-Virus: Rätsel 2



Europa © K – stock.adobe.com; Alaun, © Barbara Gerth; Felle, © Oliver Wetterauer; Getreide, © Oliver Wetterauer; Holz, © Barbara Gerth; Leintuch, © Julia Flasche; Salz, © Oliver Wetterauer; Wein, © Barbara Gerth; Wolle, © Barbara Gerth; Metall, © Rebecca Meyer

Legende:

-  Alaun
-  Felle
-  Getreide
-  Holz
-  Leintuch
-  Salz
-  Wein
-  Wolle
-  Metall

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Doppelband: Escape-Rooms Geschichte - Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

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

