CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS

Benötigte Materialien:

- ☐ Schatzkiste (ggf. je Team)
- ☐ dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ☐ ggf. Smartphone / Tablet (je Team)
- ☐ ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ☐ ggf. Taschenrechner (je Team)
- ☐ „Belohnung“ für das schnellste Team
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Kopiervorlagen (je Team):

- ☐ Einstieg
- ☐ Hinweiskarten
- ☐ Starträtsel
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Abschlussrätsel
- ☐ Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE

Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich gelernt? Fasse den Inhalt in wenigen Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

VORSCHAU

fan Schwarz: Escape Rooms für den Geschichtsunterricht 5–10
auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Der Beginn einer Erfolgsgeschichte – die Ludwigsbahn

Der 7. Dezember 1835 kann als der Beginn der deutschen Eisenbahngeschichte bezeichnet werden. An diesem Tag nahm, von zahlreichen aufmerksamen Zuschauern und Presseleuten beobachtet und mit Spannung erwartet, die erste kommerzielle Eisenbahn ihren Betrieb auf: Die Lokomotive „Adler“ fuhr mit neun Waggons und rund 200 Passagieren die 6,05 km lange Strecke von Nürnberg nach Fürth. Die Fahrt dauerte knapp neun Minuten.
Erbaut wurde der „Adler“ in der englischen Stadt Newcastle upon Tyne. Der Transport nach Deutschland erfolgte in 100 Einzelteilen und dauerte fast zwei Monate. Die Lokomotive hatte eine 41-PS-Maschine und konnte bis zu 65 km/h schnell fahren. Um den Verschleiß aber möglichst gering zu halten, fuhr die Eisenbahn auf dieser Strecke nur mit durchschnittlich 28 km/h. Damit war man jedoch auf der Strecke Nürnberg – Fürth etwa 15–25 Minuten schneller als mit der Pferdekutsche.

© akg-images

Die feierliche Eröffnung der Ludwigsbahn zwischen Nürnberg und Fürth

VORSCHAU

Dass dies der Beginn einer kolossalen Erfolgsgeschichte war, weiß heute jeder. Doch für die Zeitgenossen war dieser Erfolg keineswegs vorhersehbar. Einige hatten große Zweifel und äußerten ernsthafte Bedenken im Hinblick auf die Eisenbahn. Doch welche waren dies?
Nun könntet ihr natürlich recherchieren, welche Ängste und Vorbehalte es gab. Ihr könnt aber auch einfach die folgenden Rätsel, die euch noch mehr über Erfindungen und Entdeckungen dieser Zeit verraten, lösen und so den dreistelligen Abschlusscode ermitteln, der euch zu der Antwort auf diese Frage führt.
Viel Spaß dabei!

netzwerk lernen

zur Vollversion

HILFEN

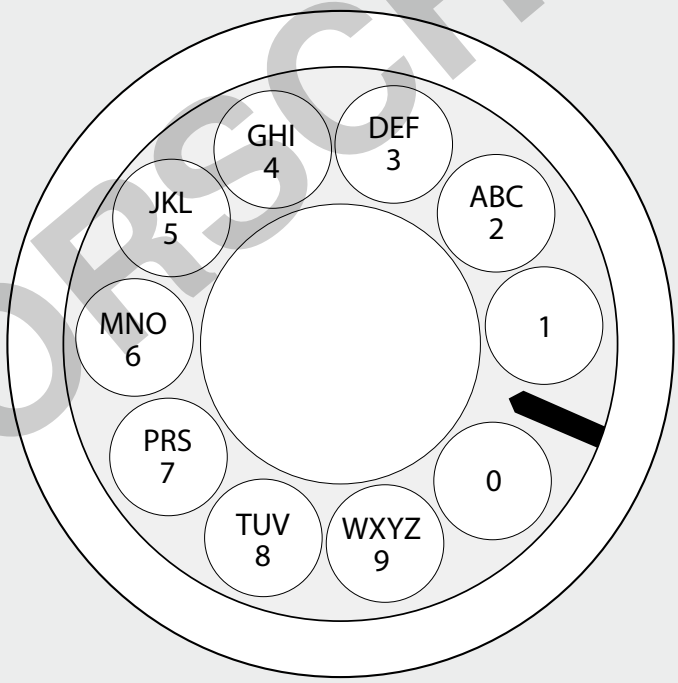
ERFINDUNGEN UND ENTDECKUNGEN DER INDUSTRIALISIERUNG: HINWEISKARTE 1

A	B	C	D	E	F	G	H	I
12	13	14	15	8	17	33	17	7

J	K	L	M	N	O	P	Q	R
9	26	31	24	3	6	1	2	18

S	T	U	V	W	X	Y	Z	–
2	5	4	13	27	28	38	9	–

ERFINDUNGEN UND ENTDECKUNGEN DER INDUSTRIALISIERUNG: HINWEISKARTE 2



VORSCHAU

DIGITALE ALTERNATIVE STARTRÄTSEL	DIGITALE ALTERNATIVE RÄTSEL CODE 283

fan Schwarz: Escape Rooms für den Geschichtsunterricht 5–10
auer Verlag

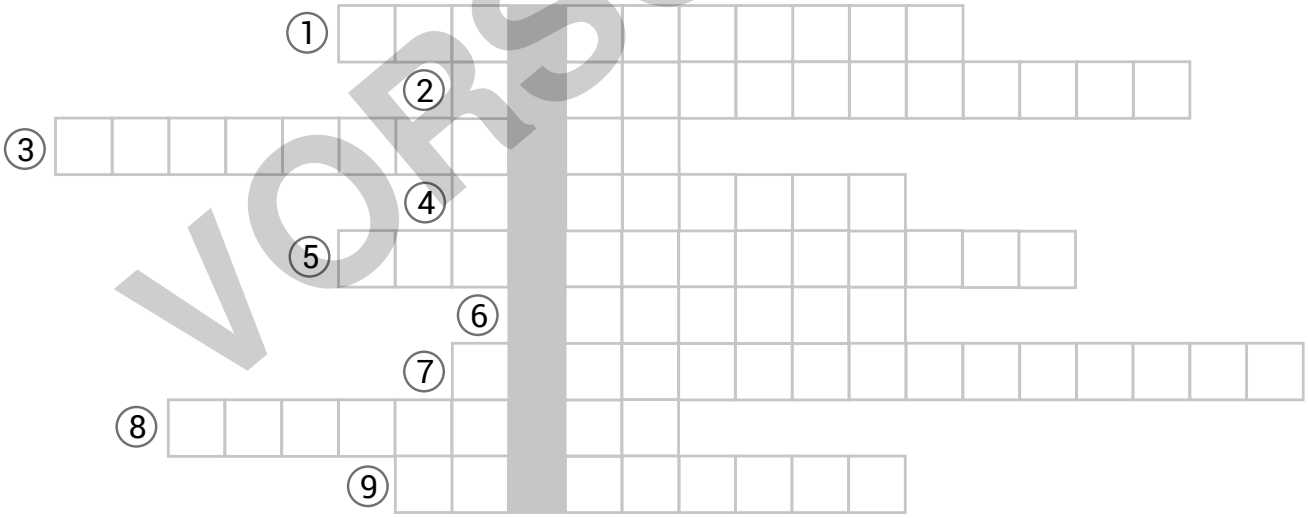
netzwerk lernen
zur Vollversion

CODE 283

Schritt 1: Bei den Erfindungen sind die Buchstaben durcheinandergeraten. Findet heraus, welche Erfindungen in die Zeit der Industrialisierung fallen.
Tipp: Der erste und der letzte Buchstabe sind jeweils richtig.
Schritt 2: Ordnet die Erfindungen ihren Erfindern zu und löst das Kreuzworträtsel.
Schritt 3: Habt ihr das Kreuzworträtsel richtig ausgefüllt, ergeben die Buchstaben der grauen Felder von oben nach unten gelesen ein Lösungswort. Ermittelt mithilfe von Hinweiskarte 1 den Zahlenwert des Wortes. Die letzten drei Ziffern bilden den Code.

Erfindungen
SPMINNANSCHIE
DPFAMMNIASCHE
DPFAMOKLOMTIVOE
DSIEMOELTOR
TEOLFEN
AITUOBOML
GHLALMÜPE
DPFAMFHSCIF
TLERGEAF

Erfindung von …
① Fulton 1807
② Newcomen 1712 / Watt 1769
③ Diesel 1893
④ Morse 1837
⑤ Hargreaves 1764
⑥ Bell 1876
⑦ Trevithick 1804
⑧ Edison 1879
⑨ Benz 1886



Lösungswort: _____, Zahlenwert: _____,

davon die letzten drei Ziffern: _____

VORSCHAU

fan Schwarz: Escape Rooms für den Geschichtsunterricht 5–10
auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion