

INHALT

VORWORT	4
1 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – DIE W-FRAGEN	5
GRUNDLAGEN	5
FORMEN	6
NUTZEN FÜR DEN UNTERRICHT	7
2 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – VORBEREITEN UND DURCHFÜHREN 9	
ERSTE SCHRITTE	9
GESCHICHTE	11
RÄTSEL	14
AUSSTATTUNG	19
BREAKOUT DIGITAL	21
TEAMS	26
ABLAUF	27
DURCHFÜHRUNG	29
NACHBEREITUNG	31
3 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – ZWEI BEISPIELE	33
MINI-BREAKOUT	33
MIDI-BREAKOUT	41
4 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – PRAKTISCHE HILFEN	47
URKUNDE	47
HAUSAUFGABENGUTSCHEIN	48
CHECKLISTE	49
INTERNETADRESSEN	50
BILDNACHWEISE	51

Digitales Zusatzmaterial:
bearbeitbare Word-Dateien der Escape-Rooms, Urkunde, Hausaufgabengutschein

VORWORT

Liebe Lehrkräfte!

Haben Sie schon einmal einen Escape-Room besucht? Es ist ein spannendes und im Trend liegendes Spielszenario, bei dem eine kleine Gruppe in einem Raum eingeschlossen wird. Aus diesem gilt es, innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu entkommen, was nur gelingen kann, wenn eine Reihe Rätsel gefunden und gelöst wird. Die Idee ist so erfolgreich, dass sie auch in Spiele und Bücher Einzug gehalten hat – und schließlich in die Schule.

Im vorliegenden Heft erfahren Sie, wie Sie Ihr eigenes EduBreakout – so werden Escape-Rooms im Schulkontext häufig genannt – für die Grundschule erstellen können. Sie haben dabei viele Freiheiten: Unterrichtsfach, Thema, Methoden, Materialien – Sie können fast alles selbst bestimmen. Aber ein paar Grundregeln sollten Sie natürlich kennen und beachten, damit das Escape-Erlebnis für Grundschulkinder und Lehrkraft spannend und realistisch wird.

Im ersten Teil beantwortet das Buch die grundlegenden W-Fragen rund um das Thema Breakout (Kapitel 1, Seite 5–8): Was sind die Kernelemente von Breakouts? Welche Formen gibt es? Wie kann ich sie in der Grundschule anwenden? Anschließend wird Schritt für Schritt und mit vielen Beispielen und Tipps erläutert, wie man ein Learning-Escape-Game für die Grundschule vorbereitet und durchführt (Kapitel 2, Seite 9–32). Sie erhalten Ideen für Geschichten und jede Menge Beispiele und Tipps zum Erstellen eigener Rätsel. Im dritten Teil finden Sie zwei kurze Breakouts, die Sie mit wenig Vorbereitung direkt im Unterricht umsetzen können (Kapitel 3, Seite 33–47). Einige praktische Hilfen wie Urkunde, Checkliste und Internetlinks runden das Material ab (Kapitel 4, Seite 48–51).

Gutes Gelingen beim Erstellen Ihrer Breakouts – und viel Glück beim Entkommen

wünscht

Anne Scheller

1 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER SCHULE – DIE W-FRAGEN

● ● ● ● ● ● GRUNDLAGEN ● ● ● ● ● ●

Der vollständige englische Name sagt es schon: Escape the room games (bei uns meist kurz: Escape-Games) basieren auf der Idee, dass die Spieler in einer vorgegebenen Zeit aus einem verschlossenen Raum entkommen müssen.

Woher kommen Escape-Games?

Die Spielidee tauchte vermutlich erstmals 2004 in dem japanischen Computerspiel „Crimson Room“ auf. In den letzten Jahren hat das Konzept weltweit zahlreiche Anhänger gefunden. Escape-Rooms oder Exit-Rooms wurden auch in der realen Welt umgesetzt, zum Beispiel als echter Raum, als Brettspiel oder Buch (siehe auch Seite 6).

Was sind Kernelemente von Escape-Games?

Am Anfang eines Escape-Games steht immer eine Geschichte. Die denkbaren Szenarien sind so vielfältig wie die menschliche Fantasie: Die Spielenden müssen sich beispielsweise aus einem Spukschloss, einem rätselhaften Labyrinth, einem geheimen Labor, von einer einsamen Insel oder aus einem abstürzenden Flugzeug befreien. Dies kann ihnen nur gelingen, wenn sie bestimmte Rätsel oder Aufgaben lösen. Alle nötigen Hinweise und Materialien dafür sind in dem Raum vorhanden, allerdings in der Regel nicht sofort als Teil des Rätsels erkennbar.

Gelingt es den Spielern nicht innerhalb einer vorgegebenen Zeit, zum Beispiel einer Stunde, zu entkommen, ist das Spiel verloren. Innerhalb der Geschichte bedeutet das meist, dass sie für immer gefangen bleiben oder, bei Spielen für Ältere, ihnen sogar Schlimmeres widerfährt.

Aus dieser Beschreibung ergeben sich die **drei Kernelemente** eines Escape-Games:

- eine packende, möglichst realistische **Geschichte**
- knifflige **Rätsel**, die nicht sofort als solche erkennbar sind
- die **Zeitbeschränkung**

Diese drei Elemente machen die Spiele so spannend und auch für die Grundschule ideal.



Wie unterscheiden sich Escape-Games und EduBreakouts?

Escape-Rooms im Unterricht einzusetzen, ist ein noch relativ junger Trend. Als Begriff hat sich hier **EduBreakout** oder **BreakoutEdu** durchgesetzt – von *Education* = Erziehung/Bildung und *Breakout* = Ausbruch. Manchmal wird auch **Learning-Escape-Game** verwendet. Die Begriffe betonen, dass es nicht allein um die Unterhaltung geht, sondern der Breakout in das Unterrichtsgeschehen eingebettet ist. Ein EduBreakout kann sowohl Inhalte zu einem Thema vermitteln als auch wichtige allgemeine Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Frustrationstoleranz trainieren (siehe Seite 7–8).

Letztlich gibt es zwischen den Begriffen Escape-Room, Escape-Game, Exit-Room und EduBreakout keinen unterrichtsrelevanten Unterschied.

Allen Escape-Spielen ist in der Regel gemeinsam, dass man sie nur einmal spielen kann. Danach sind den Spielenden alle Hinweise, Rätsel und Lösungen bekannt.

Welche Formen von Breakout-Spielen gibt es?

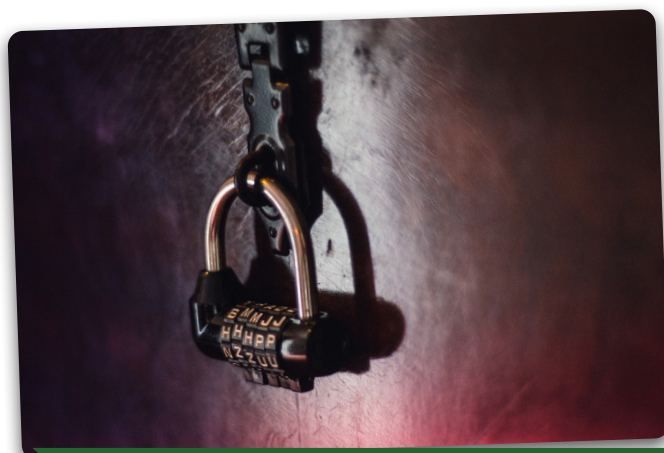
Es gibt Escape-Games in diesen Formen:

- In vielen großen Städten haben **Live-Escape-Rooms** eröffnet. Hier werden die Spielenden tatsächlich in einem Raum eingeschlossen, dessen Ausgang nur durch das Auffinden und Lösen von Rätseln zu öffnen ist. Solche Escape-Rooms werden sowohl von privaten Gruppen zum Spaß als auch von beruflichen Gruppen zur Teambuilding besucht. Für einen Klassenausflug eignen sie sich wegen der relativ hohen Kosten nur bedingt. Da man immer als Kleingruppe zusammenarbeitet, muss der Anbieter außerdem mehrere Räume betreiben, damit die ganze Klasse gleichzeitig spielen kann. Achten Sie außerdem darauf, dass der Escape-Room schon für Kinder im Grundschulalter geeignet ist.
- Verschiedene Verlage bieten unter Begriffen wie „Exit“ oder „Escape“ **Brettspiele** an. Man kann sie zu Hause mit den gegebenen Spielmaterialien durchführen. Sie brauchen keine Vorbereitung und verursachen wenig Kosten, sind aber weniger realistisch als die Live-Escape-Rooms. Sie sind in der Regel nur einmal spielbar, da das Spielmaterial zum Lösen der Rätsel beschriftet, gefaltet, zerschnitten usw. wird. Die Spiele werden für verschiedene Altersstufen und in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angeboten.
- Auch Escape-**Bücher** erfreuen sich großer Beliebtheit. Wie jeder Roman enthalten sie eine spannende Geschichte, sind durch die Rätsel aber interaktiver. Außerdem können sie anders als Live-Escape-Rooms und Brettspiele auch allein gespielt werden. Sie sind meist nur einmal nutzbar.
- **Computerspiele** aus der Kategorie Adventure-Games enthalten wie Escape-Rooms die Elemente Geschichte und Rätsel, aber nicht notwendigerweise einen Raum, aus dem es zu entkommen gilt.

Wie kann ich die Formen in der Grundschule anwenden?

Die genannten Formen von Breakouts unterscheiden sich darin, welche **Medien oder Materialien** sie nutzen: Live-Escape-Rooms basieren auf echten **Gegenständen**, Spiele und Bücher auf **Papier, Stift und Schere**, Computerspiele natürlich auf **digitalen** Formaten.

Diese drei Materialgruppen kann man auch bei EduBreakouts in der Grundschule nutzen. Als echter Gegenstand wird zum Beispiel eine Schatzkiste mit einem oder mehreren Schlössern versehen. Rätsel können in klassischer Papierform ausgegeben werden (zum Beispiel Suchbilder, Kreuzworträtsel und viele andere) oder aber digital (als interaktives Quiz, Hördatei usw.). Sie können die drei Grundformen in Ihren EduBreakouts aber auch kombinieren (siehe Seite 19–20).



zur Vollversion

2 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – VORBEREITEN UND DURCHFÜHREN

● ● ● ● ● ERSTE SCHRITTE ● ● ● ● ●

Ein EduBreakout vorzubereiten, ist aufwendig, das kann man nicht leugnen. Doch die Mühe ist es wert: ein besonderes Unterrichtserlebnis, das man in verschiedenen Klassen immer wieder einsetzen kann.

Die Vorbereitungszeit

Wollen Sie Ihr Breakout selbst erstellen, werden Sie beim ersten Mal sicher einen halben Tag für die Vorbereitung einplanen müssen. Mit etwas Übung muss die Vorbereitung jedoch nicht zeitintensiver sein als andere einzigartige, gut vorbereitete Stunden. Besuchen Sie selbst einen Live-Escape-Room oder spielen Sie entsprechende Brettspiele. Je mehr Erfahrung Sie mit Escape-Games haben, umso leichter fällt es Ihnen, sich spannende Rahmengeschichten auszudenken und Rätselformate je nach Situation anzupassen.

Mit diesem Heft vorbereiten

Gehen Sie bei Ihrer Vorbereitung den ersten Teil dieses Kapitels (Seite 9–32) Schritt für Schritt durch oder gewinnen Sie einen schnelleren Überblick anhand der Checkliste (Seite 50). Als einfachen Einstieg in das Vorbereiten und Durchführen eines Breakouts können Sie auch die Beispiele ab den Seiten 33 bzw. 41 nutzen.

Klassenstufe

Prinzipiell ist es möglich, Breakouts ab Klasse 1 durchzuführen. Die Spieler benötigen jedoch in der Regel eine gewisse Lesekompetenz sowie die Fähigkeit zum selbstständigen, organisierten Arbeiten. Breakouts in Klasse 1 müssen folglich gesondert konzipiert werden. Die Beispiele und Hinweise in diesem Buch gelten daher nur für die Klassen 2 bis 4.

Zeitpunkt

Ein Breakout ist, wie schon betont, eine besondere Stunde. Durch Vorbesprechung und Nachbereitung und je nach Umfang der Rätsel brauchen Sie unter Umständen mehrere Unterrichtsstunden dafür. Im Schuljahresverlauf bieten sich folgende Termine an:

- Einstieg oder Abschluss einer Einheit
- vor oder nach den Ferien
- Projektstage
- Kennenlertage
- Wandertage
- Klassenfahrten

Thema

Im Prinzip eignet sich jedes Lehrplanthema für ein EduBreakout, weil man bei der Gestaltung der Rätsel alle Freiheiten hat. Sie können aus Rechenaufgaben bestehen genauso wie aus dem Auffin-

den von Wörtern einer bestimmten Wortart in einem Text. Es kann zum Rätsel gehören, englische Sätze zu übersetzen, die magnetischen Metalle zu kennen oder Tiere, die Winterschlaf halten.

Es ist schön, wenn sich aus dem Lehrplanthema die Geschichte organisch ergibt: Zum Thema Elektrizitätslehre passt das Labor eines verrückten Professors, zum Leben im Mittelalter der Bergfried einer alten Burg. Notwendig ist solch eine Verknüpfung aber nicht, Sie können das Szenario allein der Spannung wegen wählen: einsame Insel, Höhle, Kerker, Kanalisation, alte Fabrik ... Behalten Sie die Geschichte bei allen weiteren Vorbereitungen im Hinterkopf (siehe auch Seite 11–13).

Lernziele

Legen Sie Lernziele für die Escape-Einheit ganz zu Anfang fest: einen **Einstieg** in ein Thema schaffen, Stoff **wiederholen**, **Fachkompetenzen** vermitteln, **Schlüsselkompetenzen** trainieren. Bei der Nachbereitung (Seite 31–32) sollte das Erreichen der Lernziele reflektiert werden.

Spielort und Raumbedarf

In der Schule werden Sie natürlich niemanden tatsächlich einschließen. Das **Entkommen** aus dem Raum wird **simuliert**: ein Lösungswort oder einen Code finden, ein Schloss an einer Kiste oder einem Schrank öffnen, als Erstes wieder im Klassenraum ankommen.

Daraus ergibt sich, dass Sie den Platzbedarf für Ihr Breakout bedenken müssen. Spielen Sie nur im **Klassenraum**, muss dieser groß genug sein, dass **mehrere Kleingruppen** sich nicht in die Quere kommen. Das können Sie vereinfachen, indem Sie die Hinweise, Rätsel und Materialien für die Gruppen jeweils mit einem Symbol oder Farbcode versehen (siehe auch Kasten Seite 28). Oder Sie weisen jeder Gruppe einen abgegrenzten Bereich des Klassenraums zu.

Einfacher wird es, wenn Sie auch **andere Teile der Schule** mit einbeziehen können. Dann kann zum Beispiel eine Gruppe im Klassenraum, eine andere in der Aula, eine dritte in der Bibliothek und eine vierte auf dem Schulhof spielen. Klären Sie vorher unbedingt die Aufsichtspflicht und die **Verhaltensregeln** (leise sein, nichts in Unordnung bringen, den zugewiesenen Bereich nicht verlassen). Bei dieser örtlichen Aufteilung können Sie das Entkommen simulieren, indem Sie als Ziel setzen, durch Lösen der Rätsel einen bestimmten anderen Ort in der Schule zu erreichen (etwa Raum Nummer 076; dieser Code wird dann durch die Rätsel ermittelt).

Vorbereitung durch die Kinder













Grundschul Kinder der 4. Klasse können auch schon selbst ein einfaches Breakout erstellen. Bilden Sie dafür Kleingruppen. Jede denkt sich eine Rahmengeschichte sowie eine vorgegebene Zahl Rätsel aus. Wenn der Ort es zulässt, kann jede Gruppe ihre Hinweise verstecken. Anschließend löst jede Gruppe das Escape-Game einer anderen Gruppe. Eine Zeitbeschränkung ist hierbei nicht allzu sinnvoll, da die Kinder unter Umständen unterschiedlich schwierige Rätsel erstellen. Stattdessen können Sie jeder erfolgreichen Gruppe einen kleinen Preis (etwa Süßigkeiten oder einen Hausaufgabengutschein) in Aussicht stellen.















● ● ● ● ● ● **NACHBEREITUNG** ● ● ● ● ● ●

Da ein Breakout für die meisten Grundschul Kinder und die Lehrkraft eine neue Arbeitsform sein dürfte, ist es sinnvoll, das Erlebnis nachzubesprechen. Die folgenden Feedbackbögen können genutzt werden, um sich und andere einzuschätzen.

Die Lehrkraft über _____ **(Name des Teams):**

Das Team war konzentriert.			
Das Team war motiviert.			
Das Team hatte Spaß.			
Es wurde im Team gearbeitet, jeder konnte sich einbringen.			

Die Lehrkraft über sich selbst:

Die Teams konnten gut in Stimmung und Geschichte eintauchen.			
Die Rätsel hatten den passenden Schwierigkeitsgrad.			
Das Breakout wurde in der vorgegebenen Zeit gelöst.			
Die Zusammenarbeit in den Teams war gut.			
Besonders gut gelungen ist mir das:			
Beim nächsten Mal möchte ich dies anders/ besser machen:			
Mein Lieblingsrätsel war:			

3 ESCAPE-ROOMS UND BREAKOUTS IN DER GRUNDSCHULE – ZWEI BEISPIELE

● ● ● ● ● ● MINI-BREAKOUT ● ● ● ● ● ●

Folgendes Escape-Game können Sie in jedem Fach und in jeder Stunde durchführen, um das Prinzip „Breakout“ kennenzulernen. Die Vorbereitung wird nicht mehr als 15 Minuten in Anspruch nehmen. Für den Breakout (bestehend aus Geschichte, Rätselphase und Auflösung) sollten Sie etwa 20 bis 30 Minuten kalkulieren.

Vorbereitung

- Teilen Sie Ihre Klasse in Gruppen von drei bis vier Kindern ein.
- Kopieren Sie das Material in der Anzahl der Gruppen:
 - die Tafel mit Anleitung (Seite 36; nur eine Kopie nötig)
 - die Puzzleteile (Seite 37; Sie brauchen diese nicht auseinanderzuschneiden, jede Gruppe bekommt die vollständige Seite)
 - die Puzzlevorlage (Seite 38)
 - das Gedicht (Seite 39; auf der Seite ist Material für zwei Gruppen)
 - die Safetür mit Zahlenschloss und den Innenraum des Safes (Seite 40; schneiden Sie die beiden Seitenhälften auseinander)
- Schneiden Sie die Tafel mit der Anleitung (Seite 40) aus, tragen Sie die Klasse ein und hängen Sie den Zettel gut sichtbar an die Tafel. So können Kinder während der Rätselphase dort die Spielregeln nachlesen.
- Falten Sie Puzzlevorlage und -teile zusammen und befestigen Sie sie mit Klebefilm an der Tafel. Wählen Sie für jede Gruppe eine andere Stelle, gern ein wenig versteckt (innen, seitlich, darunter usw.).
- Halten Sie die Blätter mit dem Gedicht und dem Innenraum des Safes bereit.
- Legen Sie Stoppuhr oder Handy bereit.
- Jede Gruppe benötigt am Anfang des Spiels einen Stift, eine Schere sowie eine Kopie der Safetür mit Zahlenschloss (Seite 40, obere Hälfte).

Durchführung

- Geben Sie die Gruppeneinteilung bekannt.
- Lesen Sie den Kindern die Geschichte (Seite 35) vor. Lesen Sie langsam, deutlich und betont, denn die Geschichte enthält wichtige Hinweise.
- Stoppen Sie die Zeit (15 Minuten).
- Geben Sie alle fünf Minuten einen Hinweis auf die verbleibende Zeit.
- Wenn ein Team Ihnen die richtige Lösung des Puzzlerätsels (Seite 37-38) nennt, geben Sie Ihnen das Gedicht (Seite 39).
- Sobald Ihnen ein Team die Safetür mit der richtigen Zahlenkombination zeigt, geben Sie den Innenraum des Safes heraus (beide Seite 40).
- Beenden Sie das Spiel nach 15 Minuten. Lassen Sie sich die Safetüren zeigen, wenn dies noch nicht geschehen ist.

Lösungen

Puzzlerätsel:

Wenn man die Puzzleteile auf Seite 37 ausschneidet und im Rahmen auf Seite 38 aneinanderpuzzelt, verdecken sie den Großteil der Zahlwörter. Zu sehen bleiben die Zahlwörter zwei, vier, fünf und acht.

Gedichträtsel:

Das Gedicht muss wortweise von hinten nach vorn gelesen werden:

Mit zwei, fünf und acht
wird die Tür aufgemacht.
Mit zwei, fünf und vier
bleibt ihr für immer hier.

Gesamtlösung:

Der richtige Code für die Safetür lautet 258.

Das Geheimnis in der Schule

Drrrrring! Es läutet, die große Pause ist zu Ende. Die ganze Klasse macht sich auf den Weg ins Schulgebäude.

Der Schulhof und die Flure sind menschenleer. Alle anderen sind wohl schon in ihren Klassen.

Ihr eilt in den Klassenraum. Da sitzt eine Person am Lehrertisch, aber sie sagt nichts und beachtet euch nicht.

Plötzlich gibt es einen Rums und die Tür fliegt zu. Jemand rüttelt daran. Sie ist von außen abgeschlossen. Ihr seid im Klassenraum gefangen!

Was soll das? Panik macht sich breit, aber die Klassensprecher sorgen für Ruhe. Einer von ihnen zeigt auf die Tafel. Euch fallen sofort zwei Dinge auf:

- ein Tresor mit Zahlenschloss
- und eine Botschaft an euch auf der Vorderseite der Tafel



Sonst entsteht immer ein Bild, wenn man puzzelt.
Hier verschwindet etwas, wenn man puzzelt!
Und etwas anderes bleibt sichtbar ...



Mit welchen Zahlen
wird die Safetür
aufgemacht?
Schreibt sie auf!



*Geschafft, die Tür des Tresors
ist offen! Ihr habt den richtigen
Code gefunden. Gut gemacht!*

Im Safe findet ihr einen Schlüssel. Ihr probiert sofort aus, ob er zur Tür eures Klassenraums gehört ... Ja, er passt, ihr könnt endlich hinaus!
Jubelnd schlagt ihr ein. Und dann rennt ihr, so schnell ihr könnt, nach draußen. Seltsam, dort sind ganz viele Schüler. Sie spielen, rufen und sind fröhlich. Es ist wohl gerade große Pause.
Was war nur in eurem Klassenraum los? Das bleibt ein großes Geheimnis ...