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

sgar Stich: Escape Rooms für den Politikunterricht 5–10
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Lösung

Bild	Politische Aufgabe	Rechnung Zahl der politischen Aufgabe
~~1~~	~~Landesverteidigung (27)~~	
2	Spielplatzbau (41)	41
~~3~~	~~Grenzsicherung (99)~~	
~~4~~	~~Kernenergie (13)~~	
5	Schwimmbadbetrieb (20)	20
6	Wasserversorgung (23)	23
7	Traditionsfeste (42)	42
~~8~~	~~Geldpolitik (19)~~	
9	Feuerwehr (37)	37
10	Bestattungswesen (16)	16
39	addiert mit	179
=	**Code**	**218**

KOMMUNALPOLITIK: CODE 218

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen füllen einen Lückentext mithilfe eines Silbenspeichers. Als Ergebnis entsteht ein Lexikoneintrag, der den Begriff Stadt- bzw. Gemeinderat erläutert. Auf diese Weise wird das Wissen um diese wichtigen kommunalen Ämter vermittelt. In einem Nachgespräch können dann ggf. unklare Begriffe noch erklärt werden. Übrigbleibende Silben sollen dann so zusammengesetzt werden, dass ein Zahlwort entsteht. Dieses Zahlwort kann nur auf eine Art gebildet werden, da sich die Silben „ein“ und „acht“ nicht tauschen lassen, und bildet den Code für die nächste Aufgabe. **Digitale Alternative** Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Der Lexikoneintrag ist hier ebenfalls als Lückentext gestaltet. Die Schüler*innen setzen die vorgegebenen Wörter an der passenden Stelle ein und erhalten so direkt den Code für die nächste Aufgabe.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 218

VORSCHAU

sgar Stich: Escape Rooms für den Politikunterricht 5–10
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

K	H	U	V	C	L	O	R	C	Z
Y	S	K	L	Y	E	Ö	H	S	T
B	A	U	O	R	D	N	U	N	G
G	C	L	Ö	X	N	Q	F	D	Ä
H	V	T	H	R	A	W	B	Y	F
E	H	U	R	W	H	S	A	F	Ö
O	B	R	F	I	L	T	L	O	O
R	H	E	K	R	E	V	L	I	T
P	L	Ä	Q	I	Z	G	Ü	L	E
Ü	Ö	H	Q	P	N	H	M	T	R
S	U	F	R	E	I	Z	E	I	T
W	E	Z	W	Ü	E	M	G	Z	F

Lösung

Begriff 1: Bauordnung
Zahlenwert 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: 2 7
Begriff 2: Einzelhandel
Zahlenwert 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: 5 9
Begriff 3: Verkehr
Zahlenwert 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: - 1
Begriff 4: Müllabfuhr (aus dem Rätselcode 512)
Zahlenwert 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: 3 1
Begriff 5: Kultur
Zahlenwert 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: - 1
Begriff 6: Freizeit
Zahlenwert 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: 6 -
Summe: 35 x 3 = 105
Code 105

VORSCHAU

sgar Stich: Escape Rooms für den Politikunterricht 5–10
auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

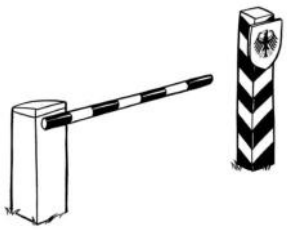
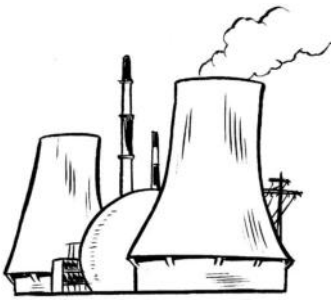
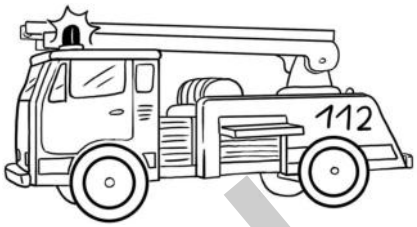
3		8	
4		9	
5		10	

Bild	Politische Aufgabe	Zahl bei der politischen Aufgabe
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
	addiert mit	
	Code	

VORSCHAU

Oscar Stich: Escape Rooms für den Politikunterricht 5–10
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

CODE 512

Die Gemeindeordnungen teilen den einzelnen Gremien der Stadt verschiedene Aufgaben zu oder erläutern deren Arbeit. Die Aussagen, die z. B. die bayerische Gemeindeordnung trifft, und deren Erläuterung sind hier in zwei Teile zerschnitten.

Schritt 1: Ordnet dem 1. Teil der Aussagen in der linken Spalte den jeweils passenden 2. Teil aus der rechten Spalte zu und tragt den entsprechenden Buchstaben des Beispiels in die Übersichttabelle unten ein.
Schritt 2: Die Buchstaben ergeben nacheinander gelesen ein Lösungswort. Ordnet den Buchstaben des Lösungswortes mithilfe der Hinweiskarte 1 jeweils eine Zahl zu. Da nicht alle Buchstaben auf der Hinweiskarte enthalten sind, kommt hier nur eine achtstellige Zahl raus. Die letzten drei Zahlen bilden den Code.

	Aussage in der Gemeindeordnung für den Freistaat Bayern: 1. Teil	2. Teil	
M	Der Gemeinderat überwacht die gesamte Gemeindeverwaltung,	so ist statt eines Losentscheids auch der Rückgriff auf die Zahl der bei der Wahl auf diese Parteien oder Wählergruppen abgegebenen Stimmen zulässig. (Art. 33)	L
L	Haben dabei [bei der Zusammensetzung von Ausschüssen] mehrere Parteien oder Wählergruppen gleichen Anspruch auf einen Sitz,	eine Bürgerversammlung zur Erörterung gemeindlicher Angelegenheiten einzuberufen. (Art. 18)	R
A	Der erste Bürgermeister ist befugt,	insbesondere auch die Ausführung seiner Beschlüsse. (Art. 30)	Ü
F	Ehrenamtlich tätige Personen können von der Stelle, die sie berufen hat, abberufen werden,	an Stelle des Gemeinderats oder eines Ausschusses dringliche Anordnungen zu treffen und unaufschiebbare Geschäfte zu besorgen. (Art. 37)	B
H	In jeder Gemeinde hat der erste Bürgermeister mindestens einmal jährlich, auf Verlangen des Gemeinderats auch öfter,	wenn ein wichtiger Grund vorliegt. (Art. 19)	U

	+ 2. Teil	+ 2. Teil	+ 2. Teil	+ 2. Teil	+ 2. Teil
1. Teil	M+	L+	A+	F+	H+

Lösungswort: _____, Zahlenwert: _____, davon die letzten drei Zahlen: **Code** _____

VORSCHAU

sgar Stich: Escape Rooms für den Politikunterricht 5–10
auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

CODE 681

In dem Bild sind verschiedene Themen zu erkennen, mit denen sich die Kommunalpolitik auseinandersetzt.

Schritt 1: Nehmt die Hinweiskarte 2 zur Hilfe und findet die fünf Begriffe, die sich aus dem Bild herauslesen lassen und Themen der Kommunalpolitik sind. Einen weiteren Begriff, der ein Thema der Kommunalpolitik beschreibt, habt ihr in einem der vorherigen Rätsel ermittelt.
Schritt 2: Ordnet dem ersten und dem letzten Buchstaben dieser Begriffe den entsprechenden Wert aus der Hinweiskarte 1 zu. Drei Buchstaben sind nicht enthalten. Addiert dann diese 9 Zahlenwerte und verdreifacht die Summe.

KOPIERSCHUTZ

Begriff 1: _____ **Zahlenwert** 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: ____ ____
Begriff 2: _____ **Zahlenwert** 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: ____ ____
Begriff 3: _____ **Zahlenwert** 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: ____ ____
Begriff 4: _____ **Zahlenwert** 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: ____ ____
Begriff 5: _____ **Zahlenwert** 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: ____ ____
Begriff 6: _____ **Zahlenwert** 1. Buchstabe und letzter Buchstabe: ____ ____

Rechnung: __ + __ + __ + __ + __ + __ + __ + __ + __ = __ x 3 = **Code** _____

sgar Stich: Escape Rooms für den Politikunterricht 5–10
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion