Einführung

Spielidee und Spielziel

„Gefangen in einem engen Raum und die Uhr tickt. Finden wir den Ausweg?“ In dieser kurzen Beschreibung steckt alles drin, was Escapespiele – im Schulkontext oft EduBreakouts genannt – ausmachen:

- das spannende Szenario mit einer erdachten Gefangenschaft
- die Zeitbeschränkung
- die Rätsel, deren Lösungen die Spielerinnen und Spieler in die Freiheit führen

Bei jedem Breakout in diesem Heft besteht das Ziel darin, von einem Ort zu entkommen. Dafür müssen die Kinder eine Reihe Rätsel lösen. Die Lösungen der Rätsel (immer eine Ziffer, eine Zahl oder ein Buchstabe) werden alle für das Entkommen benötigt: Sie müssen in eigenen Rätseln in die richtige Reihenfolge gebracht und / oder in andere Buchstaben, Ziffern oder Zahlen umgewandelt werden.

Die Gesamtlösung ist immer ein Zahlencode oder ein Passwort, den / das die Teams in ein Display o. Ä. an einer Tür oder einem Tor eintragen. Stimmen Zahlencode oder Passwort, „öffnet“ sich der Ausgang und das Team ist frei.

EduBreakouts in der Schule

Breakouts sind besondere Stunden. Sie bieten Abwechslung vom Lernalltag, fordern heraus und schweißen die Mitspielerinnen und Mitspieler zusammen. Fachbezogene Kompetenzen können geübt und wiederholt werden, auch fächerübergreifendes Lernen ist leicht möglich. Außerdem trainieren die Spielerinnen und Spieler jede Menge Schlüsselkompetenzen, wie Team- und Kommunikationsfähigkeit, Ausdauer und Frustrationstoleranz, Kreativität, Problemlösefähigkeiten und einige mehr. Und Spaß machen die Spiele natürlich allemal! Viele weitere Informationen zu EduBreakouts in der Grundschule sowie Hinweise zum Erstellen eigener Escapespiele finden Sie im Titel „Escape-Rooms und Breakouts in der Grundschule“ (ISBN: 978-3-403-20670-5).

Infos für die Lehrkraft

Die EduBreakouts in diesem Buch sind unterrichtsfertig vorbereitet. Dauer und Schwierigkeit variieren im Laufe des Buches. Die vorherrschenden Unterrichtsthemen (zum Beispiel Bundesländer oder Sehenswürdigkeiten) sind jeweils angegeben.

Einige weitere Informationen sollen Ihnen helfen, die Spiele erfolgreich durchzuführen:

- Als Vorbereitung müssen Sie die Rätselseiten kopieren und teilweise zerschneiden. Genauere Angaben dazu finden Sie bei den jeweiligen Spielen.
- An zusätzlichem Material benötigen Sie eine Stoppuhr, die Schülerinnen und Schüler brauchen ihre Federmäppchen mit Schreib- und Bastelutensilien. Weitere Requisiten, die für Stimmung sorgen, sind möglich, aber nicht notwendig. Ideen dazu finden Sie bei den jeweiligen Spielen.
- Gespielt wird in Teams von drei bis fünf Kindern. Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld in Gruppen ein, und zwar möglichst bunt gemischt (stärkere und schwächere Kinder, wandelnde Lexika und Sprachtalente, Künstlerinnen / Künstler und Sportfreaks usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

- Während des Breakouts kommen die Teams zu Ihnen, wenn sie ein Rätsel gelöst haben. Kontrollieren Sie die Zwischenschritte und -lösungen sowie das Endergebnis. Geben Sie der Gruppe dann das nächste Rätsel. Die Reihenfolge ist bei einigen Spielen egal, bei anderen nicht (genauer wird das bei den einzelnen Breakouts beschrieben). Halten Sie, wo möglich, bei allen Gruppen eine unterschiedliche Reihenfolge ein, so wird das Abgucken bzw. Belauschen erschwert. Typischerweise gibt es die Kontrolle der einzelnen Rätsel bei Escape-Rooms nicht, sie erleichtert aber Grundschulkindern das erfolgreiche Spielen. Alternativ können Sie darauf verzichten und die Rätsel im Raum verstecken, sodass die Teams sie nach und nach suchen müssen. Das bedeutet allerdings mehr Vorbereitungsaufwand und mehr Unruhe im Klassenzimmer.
- Geben Sie während des Spiels bei Bedarf Tipps aus. Diese sowie alle Lösungen finden Sie jeweils am Ende der Breakouts.
- Behalten Sie während der Rätselphase die Zeit im Blick. Ist diese um, endet auch das Spiel und Sie lesen das Ende der Geschichte vor.
- Zum Schluss können Sie den Spielerinnen und Spielern nach Wunsch Urkunden und/oder Hausaufgabengutscheine oder andere Belohnungen wie Stifte oder kleine Süßigkeiten überreichen.

Infos für die Spielteams

Vor dem ersten Breakout – vielleicht auch als Wiederholung vor jedem weiteren – sollten Sie in der Klasse die folgenden Spielregeln besprechen. Sie stehen auch auf Seite 80 als Regelkarten zum Kopieren, Laminieren und Aushängen zur Verfügung.

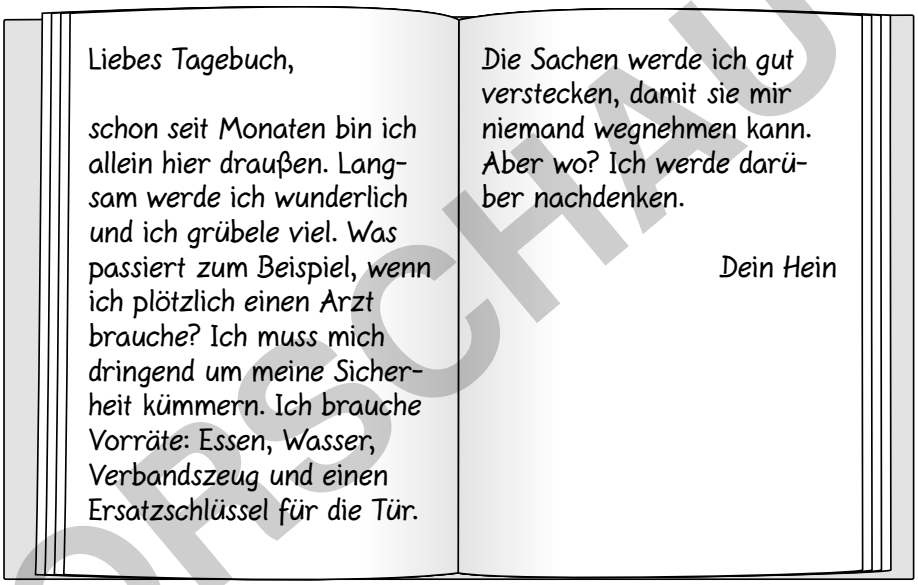
- Spielziel: Ihr seid gefangen und müsst innerhalb einer bestimmten Zeit entkommen. Dafür müsst ihr alle Rätsel lösen.
- Lösungen: Die Lösungen der einzelnen Rätsel sind alle wichtig. Sie ergeben zusammen einen Zahlencode oder ein Passwort. Diesen bzw. dieses tragt ihr auf der Blankolösungsvorlage ein.
- Hört gut zu, wenn die Lehrkraft die Geschichte vorliest. Sie könnte wichtige Hinweise enthalten!
- Lest alle Angaben auf den Rätselzetteln genau und betrachtet auch die Bilder. Überall können sich Hinweise auf die Lösung verstecken!
- Zeigt nach jedem Rätsel der Lehrkraft euer Ergebnis. Dann bekommt ihr ein neues Rätsel.
- Arbeitet im Team, alle Kinder sollen mitmachen! Ihr könnt Aufgaben festlegen: Schreiberin / Schreiber (schreibt alle Ergebnisse auf), Sprecherin / Sprecher (zeigt der Lehrkraft die Ergebnisse und holt neue Rätsel ab), Tippgeberin / Tippgeber (holt Tipps von der Lehrkraft), Sammlerin / Sammler (sortiert und verwaltet die Rätselmaterialien).
- Alle Gespräche erfolgen im Flüsterton, um andere Gruppen nicht zu stören.

VORSCHAU

zur Vollversion

GESCHICHTE

Möwenkreischen, Wellenrauschen … ja, ihr seid auf Klassenfahrt an der Nordsee! Jeden Tag blickt ihr auf das Meer und die kleine Felseninsel mit dem Leuchtturm in der Ferne. Früher soll dort ein Leuchtturmwärter gelebt haben, ganz allein. Das würdet ihr euch zu gerne ansehen!
Die Idee findet auch eure Lehrkraft prima. Sie findet einen Fischer, der ein paar von euch mit seinem Miniboot hinbringen kann.
Kurz darauf schippert ihr auch schon übers Meer. Der Fischer setzt euch ab und brummt: „Ein Sturm braut sich zusammen. Ich hole euch in einer Stunde wieder ab."
Begeistert betretet ihr den Leuchtturm. Tatsächlich: Hier drinnen gibt es einen Tisch mit Stühlen und ein Bett. Eine richtige kleine Wohnung eben! Nun wollt ihr noch den Rest der Insel erkunden. Ihr öffnet die Tür, doch der Wind reißt sie euch aus der Hand und sie fällt krachend ins Schloss. Und das Schlimmste: Sie lässt sich nicht mehr öffnen – der Schlüssel steckt draußen! Das einzige Hilfreiche, das ihr im Leuchtturm findet, ist das Tagebuch des Leuchtturmwärters.



Ihr seht euch an. Hein, der Leuchtturmwärter, hat einen Schlüssel versteckt! Aber wo? Ihr blättert im Tagebuch, immer auf der Suche nach einem Hinweis. Ihr müsst euch Heins Botschaften wohl ganz genau ansehen. Doch schon in 30 Minuten kommt der Fischer, um euch mit dem Boot abzuholen. Wenn ihr dann nicht draußen seid, lässt er euch vielleicht auf der Insel zurück, um selbst dem Sturm zu entkommen. 30 Minuten!

ENDE DER GESCHICHTE

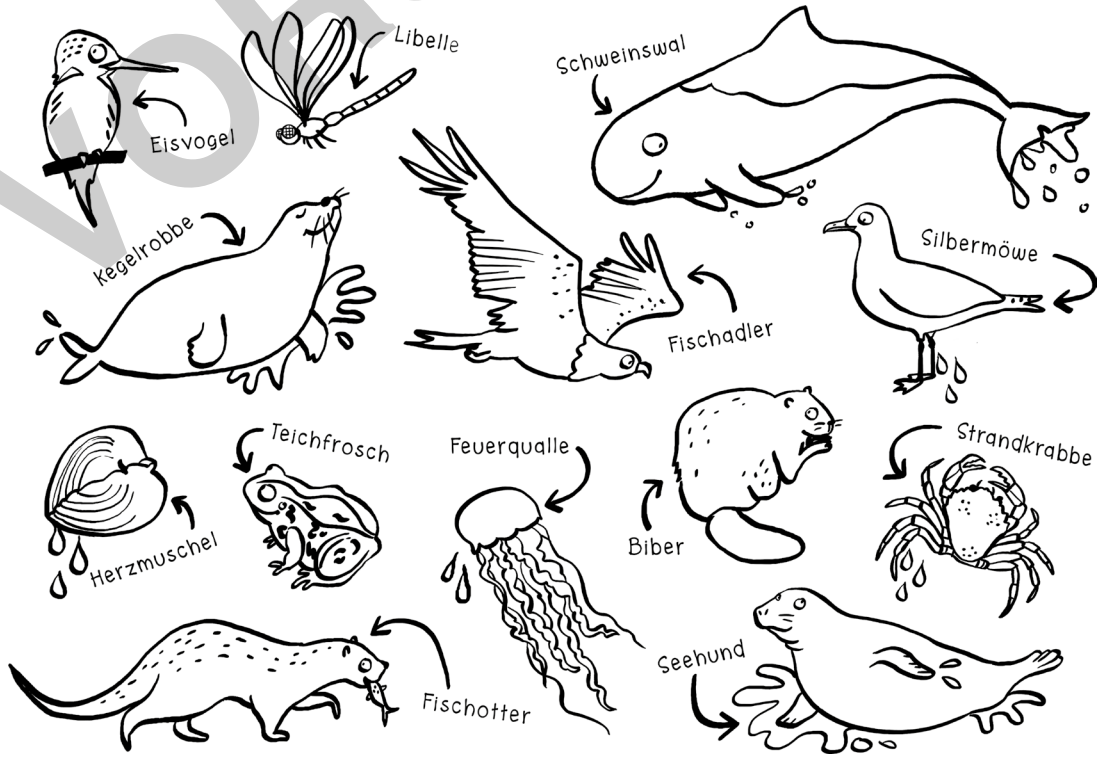
Ihr nehmt das Bild von der Wand, auf dem der Leuchtturm im Watt steht. Etwas fällt klimpernd zu Boden: Es ist ein Schlüssel! *Juhuuu*, ihr habt Heins Schlüsselversteck tatsächlich gefunden! Ihr öffnet die Tür und stürmt nach draußen. Der Fischer tuckert gerade mit seinem Boot herbei, um euch abzuholen. Ihr freut euch schon sehr auf das Festland und eine Tasse heißen Kakao.

VORSCHAU

zur Vollversion

RÄTSEL 4

- Lest den Tagebucheintrag.
- Welche Tiere können Leuchtturmwärter Hein Gesellschaft leisten? Kreist die Tiere ein, die am und im Meer leben.
- Unterstreicht die Tiere, die an Seen und Flüssen leben.
- Ein Tier wird zweimal markiert. Die Zahl der Konsonanten in seinem Namen ist eure Lösungszahl für die Tür:



VORSCHAU

zur Vollversion

RÄTSEL 5

- Lest den Tagebucheintrag.
- Seht euch noch einmal die Lösungszahlen an, die ihr bislang gefunden habt:

- Befolgt Heins Regeln genau.

Liebes Tagebuch,

ich habe ja versprochen, Vorräte und andere wichtige Dinge im Leuchtturm zu verstecken. Besonders das Versteck des Schlüssels darf niemand erfahren. Aber wie kann ich es mir merken?

Ich weiß, mit diesen beiden Regeln:

1. Zahlen sortieren: erst klein, dann groß und dann doppelt
2. Zahlen verwandeln:
   X – Y – Z = 3 – 2 – 1,
   A – B – C = 26 – 25 – 24

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

HAUSAUFGABENGUTSCHEIN

_____ darf einmal die Hausaufgaben in

NAME DES KINDES

_____ bei _____

FACH NAME DER LEHRKRAFT

nicht machen.

_____ _____

DATUM UNTERSCHRIFT DER LEHRKRAFT

HAUSAUFGABENGUTSCHEIN

_____ darf einmal die Hausaufgaben in

NAME DES KINDES

_____ bei _____

FACH NAME DER LEHRKRAFT

nicht machen.

_____ _____

DATUM UNTERSCHRIFT DER LEHRKRAFT

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion