

Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms	4
★ Escape Rooms und Breakouts	4
★ Aufbau eines Breakouts	4
★ Einsatz im Unterricht	5
★ Gestaltung eigener Breakouts	6
Organisationshilfen	7
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts	7
★ Leitfragen Reflexionsrunde	7
Mythische Erklärungen für die Welt	8
★ Hinweise für die Lehrkraft	8
★ Einstieg	12
★ Hilfen	13
★ Rätsel	14
Der Mensch in der Gemeinschaft	19
★ Hinweise für die Lehrkraft	19
★ Einstieg	23
★ Hilfen	24
★ Rätsel	25
Unsere Wahrnehmung – ein Weg zum (Vor-)Urteil	30
★ Hinweise für die Lehrkraft	30
★ Einstieg	34
★ Hilfen	35
★ Rätsel	36
Medien – Lust oder Frust?	41
★ Hinweise für die Lehrkraft	41
★ Einstieg	45
★ Hilfen	46
★ Rätsel	47
Hinduismus und Buddhismus	52
★ Hinweise für die Lehrkraft	52
★ Einstieg	56
★ Hilfen	57
★ Rätsel	58
Von Werten, Gewissen und Verantwortung	63
★ Hinweise für die Lehrkraft	63
★ Einstieg	68
★ Hilfen	69
★ Rätsel	70
Utopien – der Traum von einer besseren Welt?	75
★ Hinweise für die Lehrkraft	75
★ Einstieg	79
★ Hilfen	80
★ Rätsel	81

ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die Spielleitung gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat. Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

AUFBAU EINES BREAKOUTS

Das Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schüler*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es zu schließen gilt: Entweder durch das Erledigen einer für die Schüler*innen meist eher „unangenehmen“ (Haus-)Aufgabe oder aber durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte gewählt werden, deren Ende man als Hausaufgabe recherchieren oder selbst schreiben muss. Von dieser Aufgabe können sich die Teams „befreien“, indem sie die Aufgaben und Rätsel des Breakouts erfolgreich meistern. Knacken die Schüler*innen auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht.

Die Idee der „Befreiung“ von (Haus-)Aufgaben ist dem Grundgedanken der Escape Rooms und der Befreiung daraus geschuldet. Natürlich aber sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schüler*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils oben rechts angegeben.

Um ein Rätselblatt zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hinweiskarte** benötigt.

Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände verwendet werden.



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
- Starträtsel
- 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?

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: 5./6. Klasse
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Vertiefung
- ★ Vorkenntnisse: Begriff Mythos, Arten von Mythen

Didaktische Situierung

Das Breakout zum Thema Mythen spannt einen Bogen ausgehend vom biblischen Schöpfungsmythos über den nordeuropäischen Schöpfungsmythos bis hin in die griechische Mythologie und Götterwelt. Umrahmt wird alles vom Mythos des Sisyphus, der den Schüler*innen durch den Begriff der Sisyphusarbeit möglicherweise schon im eigenen Alltag begegnet ist.

Die Anknüpfungsmöglichkeiten für die Lehrkraft sind vielfältig: Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Mythen können herausgearbeitet und Merkmale eines Schöpfungsmythos verdeutlicht werden. Da am Ende des Breakouts die griechische Götterwelt thematisiert wird, könnte die römische Götterwelt hier gegenübergestellt werden. Das Lösungswort des letzten Rätsels („Logos“) kann aber auch als Brücke dienen, um zu wissenschaftlichen Erklärungen zur Entstehung der Welt überzuleiten bzw. die individuelle Positionierung der Schüler*innen anzuregen.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen vollziehen den biblischen Schöpfungsmythos nach, indem sie den Schöpfungstagen jeweils das passende Schöpfungsereignis zuordnen. Durch die richtige Zuordnung erhalten sie ihren ersten dreistelligen Code.
benötigte Materialien	★ Starträtsel
Lösung	Lösung der Zuordnungsaufgabe: 1G – 2D – 3A – 4F – 5B – 6E – 7C → 826

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: CODE 826

Kurzbeschreibung	Der Schöpfungsmythos der Germanen, auch bekannt als Schöpfungsmythos aus Nordeuropa, ist durch seine Bildsprache sehr einprägsam. Die Schüler*innen ergänzen die elf Lücken im Text mit dem jeweils passenden Wort, das sie aus einem Kasten auswählen. Jedem Wort ist eine Ziffer zugeordnet. Diese Ziffern müssen entsprechend der Reihenfolge der eingesetzten Wörter in die vorgegebene Rechnung eingesetzt werden, um den Code des nächsten Rätsels zu erhalten.
------------------	--

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: HINWEISKARTE 1



A	R	D	F	H
7	3	1	8	9
G	M	V	Z	P
4	2	6	0	5

MYTHISCHE ERKLÄRUNGEN FÜR DIE WELT: HINWEISKARTE 2



Schritt 1: Wie viele Vokale hat das Lösungswort?

Schritt 2: Multipliziert die Anzahl der Vokale mit der Anzahl an Monaten, die Persephone bei ihrer Mutter bleiben darf.

Schritt 3: Multipliziert das Ergebnis dann noch mit der Anzahl an Monaten, die Persephone in der Unterwelt verbringen muss.

Rechnung: _____ · _____ · _____ = _____

DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 197



DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 160





STARTRÄTSEL

Wie ist die Welt entstanden? Im Alten Testament, einer für Juden und Christen Heiligen Schrift, findet sich ein Bericht zur Entstehung der Schöpfung.

Schritt 1: Ordnet jedem Tag das jeweils passende Schöpfungsereignis zu, indem ihr den Tag mit dem Ereignis verbindet.

Schritt 2: Wählt eure Tag-Ereignis-Kombination aus der untenstehenden Auswahl aus und erhaltet damit euren ersten dreistelligen Code.

Tage	Ereignisse
Tag 1	(A) [...] Dann sprach Gott: „Die Wassermassen auf der Erde sollen zusammenfließen, damit das Land zum Vorschein kommt!“ [...] Und Gott sprach: „Auf der Erde soll es grünen und blühen: Alle Arten von Pflanzen und Bäumen sollen wachsen und ihre Samen und Früchte tragen!“ [...]
Tag 2	(B) [...] Dann sprach Gott: „Im Wasser soll es von Leben wimmeln, und Vogelschwärme sollen am Himmel fliegen!“ [...]
Tag 3	(C) [...] Am siebten Tag hatte Gott sein Werk vollendet und ruhte von seiner Arbeit. [...]
Tag 4	(D) [...] Und Gott befahl: „Im Wasser soll sich ein Gewölbe bilden, das die Wassermassen voneinander trennt!“ [...] Das Gewölbe nannte er „Himmel“. [...]
Tag 5	(E) [...] Darauf befahl er: „Die Erde soll vielfältiges Leben hervorbringen: Vieh, wilde Tiere und Kriechtiere!“ [...] Dann sagte Gott: „Jetzt wollen wir den Menschen machen [...]"
Tag 6	(F) [...] Da befahl Gott: „Am Himmel sollen Lichter entstehen, die den Tag und die Nacht voneinander trennen [...] Gott schuf zwei große Lichter, die Sonne für den Tag und den Mond für die Nacht, dazu alle Sterne. [...]"
Tag 7	(G) Da sprach Gott: „Licht soll entstehen!“ [...] Er trennte das Licht von der Dunkelheit und nannte das Licht „Tag“ und die Dunkelheit „Nacht“. [...]"

(1. Mose 1,3-31, Hoffnung für alle,
1. Mose 2, 1-3, Hoffnung für alle)

Zuordnung	Code des nächsten Rätsels
1G – 2D – 3A – 4F – 5E – 6B – 7C	160
1G – 2A – 3F – 4B – 5D – 6E – 7C	197
1G – 2D – 3A – 4F – 5B – 6E – 7C	826
1G – 2D – 3A – 4B – 5F – 6E – 7C	630



CODE 826

Die Germanen und nordischen Völker hatten ihre eigene Vorstellung von der Entstehung der Welt: Am Anfang gab es nur einen kosmischen Ur-Raum mit Feuer und Eiseskälte. Wo sie sich trafen, taute das Eis und aus den Tropfen entstand der böse Riese Ymir. Seid gespannt, wie es weitergeht ...

Schritt 1: Ergänzt die fehlenden elf Wörter mithilfe der Begriffe aus dem Kasten.

Schritt 2: Jeder Begriff ist mit einer Ziffer versehen. Setzt die Ziffern in der Reihenfolge in die Rechnung ein, in der ihr die Begriffe im Text verwendet habt.

Blut (1)	Söhne (6)	Kuh (7)	Kopfs (8)
Familien (5)	schlief (3)	Lebensatem (4)	
Fleisch (2)	Äste (5)	Sonne (9)	Berge (0)

Ymir _____ und schwitzte dabei. Aus den Tropfen unter seinem linken Arm entstanden ein Mann und eine Frau, aus dem Schweiß seiner Beine ein weiterer Mann. Sie waren die ersten Frostriesen, die von Ymir abstammten.

Als das Eis weiter taute und schmolz, entstand die _____ Audumla. Die
5 Milchströme aus ihrem Euter nährten Ymir. Sie selbst ernährte sich, indem sie am Eis leckte. Bald hatte sie das Haar eines _____ freigeleckt. Am Ende des zweiten Tages konnte man bereits den kompletten Kopf sehen und am Ende des dritten Tages stand dort ein Mann.

Sein Name war Buri und er war schön, groß und stark. Buri bekam einen
10 Sohn namens Bör. Bör heiratete die Tochter eines Riesen. Ihnen wurden drei _____ geboren: Odin, Vili und Ve.

Odin und seine Brüder waren die ersten Götter. In einem erbitterten Kampf töteten sie den verhassten Ymir und bildeten aus ihm die Welt: aus seinem _____
15 die Erde als flache Scheibe, aus seinen Knochen die _____. Aus Ymirs _____ machten sie Flüsse und Seen. Den restlichen Blutstrom ließ Odin zu einem Meer werden. Sie festigten darin die Erde. Ymirs Schädel wurde zum Himmelsgewölbe umfunktioniert. Als Odin Feuerfunken traf, warf er sie an das Gewölbe und hatte damit die Beleuchtung durch _____, Mond und Sterne
20 erfunden. Die drei Brüder legten für jeden von ihnen einen bestimmten Gang fest, der es ermöglicht, Tage und Jahre zu berechnen.

Nun war die Erde geschaffen: kreisrund und umgeben von einem tiefen Weltmeer. Im Mittelpunkt steht die große Esche Yggdrasil. Ihre _____ spenden der Welt Schatten, ihre Wurzeln geben der Welt Halt.

Als Odin und seine Brüder am Ufer des großen Meeres spazieren gingen, fanden
25 sie zwei Baumstämme. Odin hauchte ihnen _____ ein, Vili gab ihnen Gedanken und Gefühle und Ve die Sinne. So entstanden der erste Mann und die erste Frau. Von ihnen stammen alle _____ der Menschheit ab.

Rechnung: (_ · _ · _) + _ - _ + _ + _ + _ - _ + (_ · _) = _____



CODE 197

Wie ist eigentlich das Echo entstanden? Und woher hat die Narzisse ihren Namen? Eine spannende Erklärung dafür bietet der folgende griechische Mythos.

Schritt 1: Bringt die Sätze in die richtige Reihenfolge.

Schritt 2: Die Buchstaben hinter den Sätzen ergeben, wenn die Sätze in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind, drei Lösungswörter (den Namen einer Krankheit und ihre Bedeutung). Notiert diese Wörter.

Schritt 3: Übersetzt das dritte Wort mithilfe von Hinweiskarte 1 in eine Lösungszahl. Da nicht alle Buchstaben auf der Hinweiskarte enthalten sind, ergibt sich nur eine dreistellige Zahl.

Der Mythos von Narziss

Die Nymphe Leiriope verliebte sich in einen Fluss und bekam von ihm einen Sohn. Sie nannte ihn Narziss. – Narzi

Seine Schönheit verzauberte alle. Jeder wollte in seiner Nähe sein, selbst die wilden Tiere und die Vögel. Wer ihn sah, staunte, wie schön er ist, und bewunderte ihn. – ssmus

Unberührt davon verliebte sich Narziss immer mehr in sich selbst. – bst

Die Geschichte vom in sich selbst verliebten Narziss kannten übrigens auch die Römer. – heit

Als Narziss wieder einmal im Fluss sein Spiegelbild bewunderte, kam unter Wasser eine Nymphe angeschwommen. Ihr Name war Echo. – rtr

Sie tauchte direkt vor Narziss aus dem Wasser auf und verliebte sich auf den ersten Blick in ihn. Er aber wurde wütend, weil sie sein Spiegelbild zerstört hatte. – ieb

Traurig schwamm die Nymphe Echo weiter und verkümmerte. Schließlich blieb nur ihre Stimme übrig: das Echo. – Sel

Schließlich genügte es ihm nicht mehr, sein Spiegelbild im Fluss zu betrachten. Nein, er wollte es küssen. – ver

Bei dem Versuch aber fiel er ins Wasser und ertrank. Von den Göttern wurde er daraufhin in eine Blume verwandelt: in eine Narzisse. – liebt

Er forderte sie zum Verschwinden auf und machte ihr klar, dass ihm sein Spiegelbild viel besser gefiel als sie. – ene

Narziss war sehr stolz darüber. Mit der Zeit jedoch wurde er hochmütig und sprach mit keinem mehr. Dass Schönheit kein eigener Verdienst ist, verstand er nicht, und verliebte sich immer mehr in sich selbst. – übe

Lösungswörter: _____ = _____

Drittes Wort: _____, Lösungszahl: _____



CODE 933

Schritt 1: Ersetzt alle Sterne durch ein passendes Wort der mittleren Spalte, indem ihr die Wörter in der richtigen Reihenfolge in die passende Spalte links oder rechts eintragt.

Schritt 2: Ersetzt die Begriffe in der untenstehenden Rechnung durch die ihnen von euch zugeordneten Zahlen (1–6).

Kant – Lücken

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

sagen inneren
 betäuben Menschen
 eindeutig Pflichten
 hören Stimme
 Schatten
 kränke Forderung
 Richter

Spaemann – Lücken

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

Das Bewusstsein eines ☆ Gerichtshofes im Menschen [...] ist das Gewissen. Jeder Mensch hat Gewissen, und findet sich durch einen inneren ☆ beobachtet, bedroht und überhaupt im Respekt [...] gehalten, und diese über die Gesetze in ihm wachende Gewalt ist nicht etwas, was er sich selbst [...] macht, sondern es ist seinem Wesen einverleibt. Es folgt ihm wie sein ☆, wenn er zu entfliehen gedenkt. Er kann sich zwar durch Lüste und Zerstreuungen ☆, oder in Schlaf bringen, aber nicht vermeiden dann und wann zu sich selbst zu kommen, oder zu erwachen, wo er alsbald die furchtbare ☆ desselben vernimmt. Er kann es, in seiner äußersten Verworfenheit, allenfalls dahin bringen, sich daran gar nicht mehr zu kehren, aber sie zu ☆, kann er doch nicht vermeiden.

Immanuel Kant (1797): Die Metaphysik der Sitten (gekürzt und der aktuellen Rechtschreibung angepasst), https://www.google.de/books/edition/Die_Metaphysik_der_Sitten/5m3cQG024AkC?hl=de&gbpv=1&printsec=frontcover, letzter Zugriff: 25.07.2022

Was jemand tun soll, sagt ihm sein Gewissen. [...] Das Wort „Gewissen“ ist offenbar nicht von vornherein ☆. Es wird in sehr verschiedenartigen Zusammenhängen verwendet. Wir sprechen von gewissenhaften ☆, die sich durch pünktliche Erfüllung ihrer täglichen ☆ auszeichnen; aber wir sprechen auch von Gewissen, wenn jemand aus diesen Pflichten ausbricht und Widerstand leistet. [...] Das Gewissen ist eine ☆ von uns selbst an uns selbst. Indem ich einen anderen ungerecht schädige, ☆, verletze, schädige ich mich unmittelbar selbst. Ich habe, wie wir ☆, „ein schlechtes Gewissen“.

Robert Spaemann (2015): Moralische Grundbegriffe, C.H. Beck (gekürzt)

Rechnung: (Richter + Schatten + kränke – Forderung – inneren + hören + betäuben + sagen + eindeutig) · (Stimme + Menschen + Pflichten) = (____ + ____ + ____ – ____ – ____ + ____ + ____ + ____ + ____) · (____ + ____ + ____) = _____



CODE 220

Schritt 1: Markiert in der Wortschlange mit der Farbe Grün, wodurch unsere Entscheidungen beeinflusst werden. Die übrig gebliebenen Buchstaben sind Abkürzungen. Wofür? Schreibt den Begriff auf. Ihr braucht ihn später noch.

Schritt 2: Bringt die Begriffe für die Definition des Begriffs „Dilemma“ in die richtige Reihenfolge und notiert die Definition auf einem Blatt.

Schritt 3: Besprecht Toms Dilemma und markiert mit der Farbe Blau die Gedanken von Tom, die dafürsprechen, dem Detektiv die Wahrheit zu sagen.

Schritt 4: Befolgt die Anweisungen am Seitenende, um den nächsten Code zu erhalten.

MONELTERNFREFREUNDEDIENWERBUNGSAMSGESETZEDONN
VORBILDERRELIGIONSONNERFAHRUNGENMITTGELD

Die übrig bleibenden Abkürzungen stehen für: _____

eine Dilemma entscheiden	bei aber entscheiden	Handlungsalternativen Ein muss, die	sich mehreren man	richtig zwischen	Situation, ist gegenseitig sich	ausschließen. der moralisch wären,
--------------------------------	----------------------------	--	-------------------------	---------------------	--	---

Tom hat gesehen, wie sein bester Freund Kai im Kaufhaus eine 50 €-Handykarte einsteckt und nicht bezahlt. Als es beim Hinausgehen piept, wird er vom Kaufhausdetektiv angesprochen: „Hast du etwas beobachtet?“ Was sollte er tun?

„Ich kann einen Ordnungshüter nicht anlügen.“

„Jeder macht mal einen Fehler, auch Kai.“

„Man muss zu seinem Freund halten.“

„50 € sind kein Kavaliersdelikt.“

„Diebstahl ist eine Straftat.“

„Freundschaft ist ein wichtiger Wert.“

„Kai wird mir nie verzeihen, wenn ich ja sage.“

„Wahrheit ist ein wichtiger Wert.“

„Wenn ich lüge und es kommt raus, blüht mir was.“

Ermittlung des nächsten Codes:

Ziffer 1: Anzahl der Buchstaben des letzten Wortes in der Wortschlange → _____

Ziffer 2: Position des Wortes „man“ in der Dilemma-Definition → _____

Ziffer 3: Anzahl der blau markierten Gedanken → _____

Die drei Ziffern hintereinander ergeben den Code des nächsten Rätsels: