

Einführung in die Arbeit mit Mini-Escape Rooms	4
★ Escape Rooms und Breakouts	4
★ Aufbau eines Mini-Breakouts	4
★ Einsatz im Unterricht	5
★ Gestaltung eigener Mini-Breakouts	6
Organisationshilfen	7
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Mini-Breakouts	7
★ Leitfragen Reflexionsrunde	7
Mini-Breakouts: Das Leben gestalten	8
★ <i>Online-Breakout</i> : Glück (Klasse 5 / 6)	8
★ Armut und Reichtum (Klasse 7 / 8)	10
★ Tod und Trauer (Klasse 9 / 10)	14
★ Liebe (Klasse 9 / 10)	18
Mini-Breakouts: Ich und die anderen	22
★ Mensch und Natur (Klasse 5)	22
★ Wahrheit und Lüge (Klasse 6)	26
★ Kommunikation (Klasse 6 / 7)	30
★ Mensch und Tier (Klasse 7 / 8)	34
★ <i>Online-Breakout</i> : Suchtverhalten (Klasse 7 / 8)	38
★ Ethisches Argumentieren (Klasse 8)	40
Mini-Breakouts: Die Welt und ich	44
★ Fragen an die Welt (Klasse 5)	44
★ Die Welt der Mythen (Klasse 5)	48
★ Auf der Suche nach dem Sinn (Klasse 8 / 9)	52
★ <i>Online-Breakout</i> : Forschung und Verantwortung (Klasse 10)	56
★ <i>Online-Breakout</i> : Utopien (Klasse 10)	58
★ Religionskritik (Klasse 10)	60
Mini-Breakouts: Weltreligionen	64
★ Judentum (Klasse 6)	64
★ <i>Online-Breakout</i> : Christentum (Klasse 7)	68
★ <i>Online-Breakout</i> : Islam (Klasse 8)	70
★ Hinduismus und Buddhismus (Klasse 9 / 10)	72

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. um 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 MINI-BREAKOUTS

Das Mini-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 Mini-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 Mini-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 sollte dies aber 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** 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 in einem grauen Kasten neben der Schatzkiste angegeben.

Das **vorletzte Rätselblatt** ist so aufgebaut, dass neben dem Code (der im Grunde nicht mehr zwingend erforderlich ist, da nun schon feststeht, welche



CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES MINI-BREAKOUTS

Benötigte Materialien:

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

Kopiervorlagen (je Team):

- ggf. 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 Mini-Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Mini-Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Mini-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 während des Mini-Breakouts gelernt? Fasse den Inhalt in fünf Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Mini-Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

★ Klasse: 5/6
★ Dauer: 15 Minuten

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

GLÜCK: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ QR-Code Starträtzel	★ onlinefähiges Endgerät
Kurzbeschreibung	Paare zuordnen: Finden von Glücksbringern Code des nächsten Rätsels: 954	

GLÜCK: CODE 954

benötigte Materialien	★ QR-Code Rätsel Code 954	★ onlinefähiges Endgerät
Kurzbeschreibung	Gruppenzuordnung: Unterscheidung von „Glück haben“ (als Umstand, der ohne unser Zutun eintritt) und „glücklich sein“ (positive Grundeinstellung, zufrieden machende Lebensführung) Code des nächsten Rätsels: 624	

GLÜCK: CODE 624

benötigte Materialien	★ QR-Code Rätsel Code 624	★ onlinefähiges Endgerät
Kurzbeschreibung	Lückentext: Einsetzen von Wörtern in einen Text über Aristoteles' Auffassung zum Thema Glück Code des nächsten Rätsels: 103	

GLÜCK: CODE 103

benötigte Materialien	★ QR-Code Rätsel Code 103	★ onlinefähiges Endgerät
Kurzbeschreibung	Multiple-Choice-Quiz: Beantworten von Fragen zum antiken Glücksverständnis Code des nächsten Rätsels: 798	

GLÜCK: CODE 798

benötigte Materialien	★ QR-Code Rätsel Code 798	★ onlinefähiges Endgerät
Kurzbeschreibung	Paare zuordnen: Zusammensetzen von Sprichwörtern zum Thema „Glück“ Rechnung: $600 + 106$ (aus Rätsel Code 103) = 706 → Abschlusscode	

Für die Schatzkiste

Laut Weltglücksbericht 2023, der das Glücksempfinden in fast 150 Ländern untersucht hat, sind die Finnen am glücklichsten. Auf den Plätzen 2 und 3 folgen Dänemark und Island. Deutschland belegt Platz 16.

Vgl. <https://ministeriumfuerglueck.de/blog/world-happiness-report-2023/>

Wie kann ich glücklich werden? Seit jeher beschäftigen sich die Menschen mit dieser Frage. Während sich früher vor allem Philosophen auf die Suche nach Antworten begaben, ist das Thema heute auch für Psychologen und Soziologen von Interesse. So gründete der Niederländer Ruut Veenhoven die weltgrößte Glücksdatenbank. Seine Analysen zeigen: Besonders glücklich sind Menschen in Ländern mit langer demokratischer Tradition und vielen Mitbestimmungsmöglichkeiten. Auch eine stabile Regierung und materieller Wohlstand sind von Bedeutung. Es herrscht weitgehende Gleichberechtigung, soziale Unterschiede sind nur gering ausgeprägt.

Aber in welchen Ländern ist das der Fall? Wo sind die Menschen also am glücklichsten? Und auf welcher Position liegt Deutschland?

Vgl. <https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/psychologie/glueck/index.html>

Natürlich könntet ihr zu diesen Fragen als Hausaufgabe recherchieren. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der Online-Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zur Antwort auf diese Fragen führt.

Viel Spaß dabei!

	QR-Code Starträtsel		QR-Code Code 954
			
	QR-Code Code 624		QR-Code Code 103
			
	QR-Code Code 798		
			

Armut multidimensional und weltweit

Nur wenn man weiß, wo arme Menschen leben, kann man ihre Armut bekämpfen. Daher gibt es immer wieder Studien, die untersuchen, wo auf unserer Welt die Armut am größten ist.

Gesundheit, Bildung, Lebensstandard und zur Verfügung stehendes Geld – oft werden mehrere Komponenten hinzugezogen, wenn Armut aus globaler Perspektive untersucht wird. So entstand auch der **Armutsindex** aus dem Jahr 2019, den die Vereinten Nationen gemeinsam mit der Universität Oxford erstellt haben. Demnach sind Subsahara-Afrika sowie Südasien die Regionen, in denen die meisten armen Menschen leben: 84,5 % der Menschen, die als arm gelten, leben dort. Doch anhand welcher Kriterien wird dies ermittelt?



Vgl. <https://www.spiegel.de/politik/ausland/armut-neue-uno-studie-zeigt-wer-wie-arm-ist-a-1276915.html>

Natürlich könntet ihr dies nun selbst recherchieren. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zur richtigen Lösung führt.

Viel Spaß dabei!



ARMUT UND REICHTUM: STARTRÄTSEL

Schritt 1: Vervollständigt die beiden Zitate. Die Zahlen hinter den zusammengehörenden Satzteilen ergeben hintereinander gesetzt jeweils eine zweistellige Zahl.

Schritt 2: Multipliziert die beiden zweistelligen Zahlen, um den nächsten Code zu erhalten.

Antisthenes	Sokrates
„Armut und Reichtum wohnen nicht im Hause, ①	„Genügsamkeit ist natürlicher Reichtum, ②
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Zweistellige Zahl: _____	Zweistellige Zahl: _____
Luxus ist künstliche Armut.“ ④	sondern im Herzen der Menschen.“ ③

Rechnung: _____ · _____ = _____

Vom Landadeligen zum „Lügenbaron“ – der Baron von Münchhausen

Am 11.05.1720 wurde in einem kleinen Städtchen im Weserbergland Hieronymus Carl Freiherr von Münchhausen geboren. Mit 13 Jahren verließ er seine Heimatstadt Bodenwerder, um als Page zu arbeiten. 1737 folgte er seinem Dienstherrn, dem Prinzen Anton Ulrich, nach St. Petersburg, wo er mit ihm Seite an Seite im russisch-türkischen Krieg kämpfte. Nach der Verhaftung Anton Ulrichs war die Offizierskarriere des Barons jedoch beendet. Er blieb im Baltikum und unterhielt seine Freunde mit seinen Erfahrungen im Krieg oder bei der Jagd. Dies tat er auch nach seiner Rückkehr nach Bodenwerder im Jahr 1750, wo er für die geselligen Abende unter Freunden extra einen Pavillon bauen ließ, den man noch heute besichtigen kann. Einer seiner Gesprächspartner war es, der schließlich – ohne das Wissen des Erzählers – die unglaublichen Geschichten veröffentlichte. Münchhausen aber war gekränkt, fühlte sich verspottet und verlacht. Einsam und verbittert starb der „Lügenbaron“ am 22.02.1797. Seine Abenteuer aber sind durch Literatur und Film bis heute weltbekannt.

Natürlich könntet ihr die bekanntesten Anekdoten des Barons nun selbst recherchieren. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zur richtigen Lösung führt.

Viel Spaß dabei!



WAHRHEIT UND LÜGE: STARTRÄTSEL

Schritt 1: Ordnet den Anfängen der Sprichwörter die jeweils passenden Enden zu.

Schritt 2: Die Buchstaben hinter den Satzteilen ergeben – wenn ihr alles richtig gemacht habt – den nächsten Code.

- 1) Lügen (NE) _____
- 2) Wer einmal lügt, (HUN) _____

- 3) Die Lüge ist (EI) _____

desto größer wird er. (NZIG)

haben kurze Beine. (UN)

dem glaubt man nicht, (DERT)

Je länger man ihn wälzt, (ZWA)

selbst wenn er dann die Wahrheit spricht. (ZW)

wie ein Schneeball: (UND)

Lösungswort: _____ → _____



WAHRHEIT UND LÜGE: CODE 922

Schritt 1: Lest den Text zum Thema Wahrnehmung und Wahrheit. Prüft dann, welcher der Begriffe im Kasten darunter NICHT im Text vorkommt.

Schritt 2: Wie viele Buchstaben hat dieser Begriff? Setzt die entsprechende Zahl zweimal in die untenstehende Rechnung ein, um den nächsten Code zu erhalten.

UN53R G3H1RN H4T B331NDRUCK3NDE FÄHIGK31T3N. BL1TZ5CHN3LL K4NN ES D4NK
UN53R3R FÜNF S1NNE D1NGE W4HRN3HM3N UND V3R4RB31T3N. D4S H1LFT EUCH N1CHT
NUR B3I D13S3M T3XT, SOND3RN AUCH IM ALLT4G. D4BE1 KÖNN3N AB3R AUCH F3HLER
P455I3R3N. ZUM B315P13L SCHL1355EN W1R VON UN5 S3LB5T AUF AND3RE OD3R Z13HEN
VOR31L1GE SCHLÜ55E. GRÜ55T UNS D1E N3UE N4CHB4R1N N1CHT, H4T S1E UNS V1LL31CHT
N1CHT G3HÖRT, S1E MUSS N1CHT ARROG4NT S31N, W1E W1R ZU3R5T D4CHT3N. M4NCHM4L
KONZ3NTR13R3N W1R UNS SO AUF B3ST1MMTE D1NGE, D4SS W1R AND3R3 D1NGE G4R
N1CHT W4HRN3HM3N. UN53RE W4HRN3HMUNG ENT5PR1CHT AL50 N1CHT IMM3R D3R
W4HRH31T.

GEHIRN	GEHÖRT	WAHRNEHMEN	NACHBARIN	AUGEN	DINGE
BESTIMMTE	VIELLEICHT	VOREILIGE	SELBST	TEXT	

Rechnung: $100 \cdot \underline{\quad} + 27 + 448 + 12 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$



WAHRHEIT UND LÜGE: CODE 982

Schritt 1: Wenn wir lügen, kann das unangenehme Folgen haben. Findet heraus, welche es sind, indem ihr die fehlenden Vokale ergänzt.

Schritt 2: Befolgt die Anweisungen unter dem Rätsel, um den nächsten Code zu erhalten.

- ★ __ RG __ R mit der Familie und Freunden
- ★ man GL __ BT dir nicht mehr
- ★ V __ RTR __ N wird zerstört
- ★ Menschen werden V __ RL __ TZT
- ★ andere sind __ NTT __ SCHT und TR __ R __ G
- ★ man hat ein schlechtes G __ W __ SS __ N

Ziffer 1: Wie oft wurde der Buchstabe „E“ eingesetzt? _____

Ziffer 2: Wie oft wurde der Buchstabe „U“ eingesetzt? _____

Ziffer 3: Wie oft wurde der Buchstabe „I“ eingesetzt? _____

Die drei Ziffern hintereinander ergeben den nächsten Code: _____



WAHRHEIT UND LÜGE: CODE 842

Schritt 1: Manchmal gibt es Situationen, in denen wir lügen: aus Höflichkeit, Bescheidenheit oder Egoismus. Findet die Gründe heraus, indem ihr den Text genau lest und vertauschte Wortpaare (siehe Beispiel) in den Sätzen markiert.

Schritt 2: Wie viele Wortpaare habt ihr gefunden (ohne das vorgegebene Beispiel)?

Bildet von dieser Zahl die Kubikzahl.

Hinweis: Kubikzahl = eine Zahl zweimal mit sich selbst multipliziert, also z. B. $4 \cdot 4 \cdot 4 = 64$

Manchmal Lüge schon der Tag mit einer beginnt. Man sagt „Guten Morgen“, kann den Morgen aber nicht leiden und wünscht ihm eigentlich gar keinen guten Nachbarn. Hier dient die Lüge der Höflichkeit und dem sozialen Miteinander. Manchmal ist es einem auch sagen, die Wahrheit zu peinlich. Wenn alle über den neuesten Kinofilm reden und man ihn als einziger noch nicht sehen konnte, kann es schwerfallen, dazu zu stehen. Dann lügt man, um besser dazustehen. Anders ist es, wenn die Test nach dem letzten Eltern fragen und man schwindelt und behauptet, dass man ihn noch nicht zurückhabe. Hier ist Angst, z. B. vor Strafe, ein Motiv. Fragt auf dem Schulweg ein Fremder, ob man allein unterwegs sei, verneint man das, weil einem sonst Gefahr drohen könnte: Das nennt man Notlüge. Es kann auch sein, dass man eine Lüge für die Wahrheit hält und nicht lügt, dass man merkt. Übrigens: Im Alter von etwa zweihundert Jahren beginnen Kinder, bewusst zu schwindeln, und Erwachsene lügen teilweise mehrmals täglich, nämlich bis zu vier Mal!

Anzahl der Wortpaare _____, davon die Kubikzahl: _____ \cdot _____ \cdot _____ = _____



WAHRHEIT UND LÜGE: CODE 125

Schritt 1: Wie nennt man es, wenn man Menschen mit wahrheitsgemäßen Aussagen in die Irre führt? Findet das Lösungswort, indem ihr zunächst den Dialog in die richtige Reihenfolge bringt. Ordnet den Sätzen dafür die Ziffern 1 bis 10 zu.

Schritt 2: Die markierten Buchstaben ergeben nun das Lösungswort. Tragt es unten ein. Welcher Stelle im Alphabet entspricht der letzte Buchstabe (A = 1, B = 2, C = 3 ...)?

Schritt 3: In einem der letzten Rätsel habt ihr zwei Zahlen „getauscht“. Multipliziert diese Zahlen und addiert die Zahl, die ihr in Schritt 2 ermittelt habt.

- [] Tatsächlich? Es hat keine größeren Wehwehchen?
- [] Unser Budget ist knapp, daher suchen wir ein Gebrauchtes.
- [] Oh, das sieht aber schon sehr mitgenommen aus. Wie alt ist es denn?
- [] Darf es neu sein oder lieber gebraucht?
- [] Den TÜV am vergangenen Montag hat es immerhin bestanden.
- [] Das ist noch gar nicht sooo alt und doch immer noch gut erhalten.
- [] Willkommen im Autohaus „Schwindelmann & Partner“. Wie kann ich helfen?
- [] Was halten Sie von diesem Modell?
- [] Guten Tag. Wir suchen ein Auto.
- [] Okay, vielen Dank erst mal ... Wir überlegen uns das Ganze lieber noch mal.

Lösungswort: _____, Position des letzten Buchstabens: _____

Rechnung: _____ \cdot _____ + _____ = _____

Multiplikation der Zahlen aus dem
vorherigen Rätsel

Zahl aus Schritt 2

Dieses Gebäude sieht aus wie eine prachtvolle Moschee wie im Märchen aus 1001 Nacht. Es hat Minarette, von denen aber kein Muezzin ruft. Es hat eine wunderschöne Kuppel, unter der aber kein Gottesdienst abgehalten wird – unter der sich nicht einmal freitags die Gläubigen treffen. Was hat es mit diesem Bauwerk wohl auf sich?



© M. Einert/stock.adobe.com

Natürlich könntet ihr nun selbst recherchieren, worin das Geheimnis dieses Bauwerkes liegt. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Online-Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zur richtigen Lösung führt.

Viel Spaß dabei!

	QR-Code Starträtsel		QR-Code Code 128
			
	QR-Code Code 280		QR-Code Code 555
			
	QR-Code Code 124		
			