Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Escape-Room-Fans,

vermutlich gibt es nur wenige unter Ihnen, denen der Begriff Escape-Room oder Escape-Game – auch EduBreakout – noch nicht über den Weg gelaufen ist. An diejenigen, die noch keine konkrete Vorstellung davon haben, möchten wir gern ein paar wenige Worte vorab richten:

Bei einem Escape-Game handelt es sich um ein Spiel, welches in eine übergeordnete Rahmenhandlung eingebettet ist. Die Spielenden erfahren durch die Geschichte, was das Ziel des Spiels ist und welche Rätsel und Aufgaben sie zum Erreichen des Ziels lösen müssen.

Das trendige Spiel aus der Unterhaltungsbranche hat inzwischen auch Schule und Unterricht wie im Flug erobert. Und das nicht ohne Grund:

Escape-Games …

- bringen Abwechslung und Spaß in den Unterricht,
- fördern Kommunikation, Kooperation und Zusammenhalt,
- stärken die sozialen Kompetenzen sowie individuelle Fähigkeiten,
- trainieren das logische Denken und die Problemlösefähigkeit und
- können zur Wissensvermittlung genutzt werden.

Escape-Games finden dadurch Anwendung in nahezu jedem Schulfach und bieten so auch großes Potenzial für den Sportunterricht – wo neben Geschicklichkeit und Koordination vor allem Kommunikation und Teamgeist im Vordergrund stehen. Durch das gemeinsame Wirken im Team werden persönliche Stärken gefördert und das Selbstvertrauen gefestigt: Einer für alle und alle für einen!

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen und Ihren Grundschulkindern viel Spaß und Spannung beim Lösen des Sport-Escape-Games!

Herzliche Grüße

Ihre Redaktion Grundschule

VORSCHAU

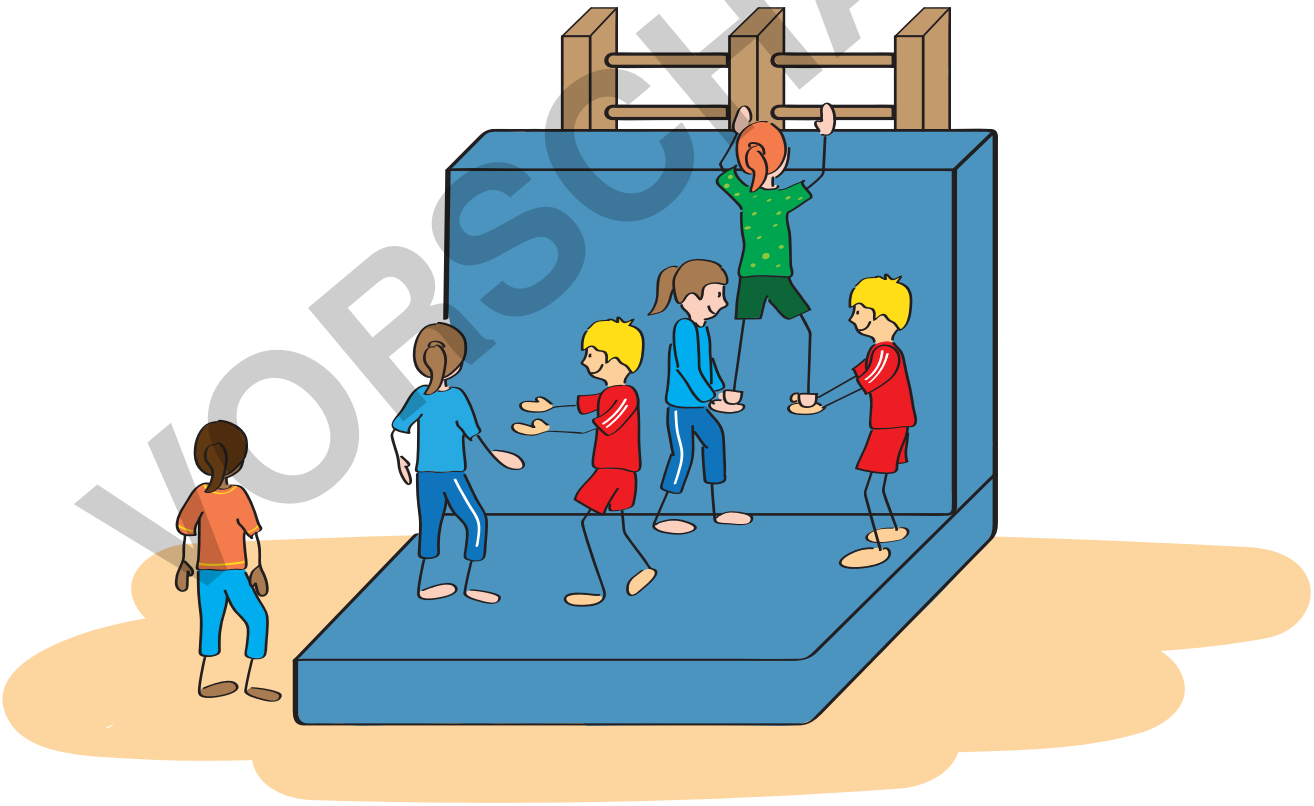
netzwerk lernen
© AUTEREN Verlag
zur Vollversion

Die steile Wand

Ihr wandert durch felsiges Gebiet. Links und rechts von euch werden die Felswände immer höher. Immer weniger Tageslicht dringt bis zu euch durch und ihr beginnt zu frösteln. Plötzlich steht ihr vor einer steilen Felswand, die meterhoch vor euch in den Himmel ragt. Oh je, ihr seid in einer Sackgasse gelandet! Und jetzt? Müsst ihr etwa den ganzen Weg wieder zurückwandern? Oder gibt es vielleicht einen Weg, die Felswand zu überwinden?

Challenge

Schafft ihr es, die Wand zu überqueren? Wie ihr als Team vorgeht, ist euch überlassen. Ihr dürft euch gegenseitig helfen. Doch wer die Wand einmal überquert hat, darf nicht mehr zurück und kann somit seinen Teammitgliedern nur noch von oben helfen.



VORSCHAU

Ihr habt es tatsächlich geschafft und seid alle heil auf der anderen Seite der Felswand angekommen. Die Sonne scheint euch ins Gesicht. Bevor ihr weiterzieht, setzt ihr euch zufrieden hin und ruht euch einen Augenblick aus.

netzwerk lernen
© NERSEN Verlag
zur Vollversion

Die Sümpfe

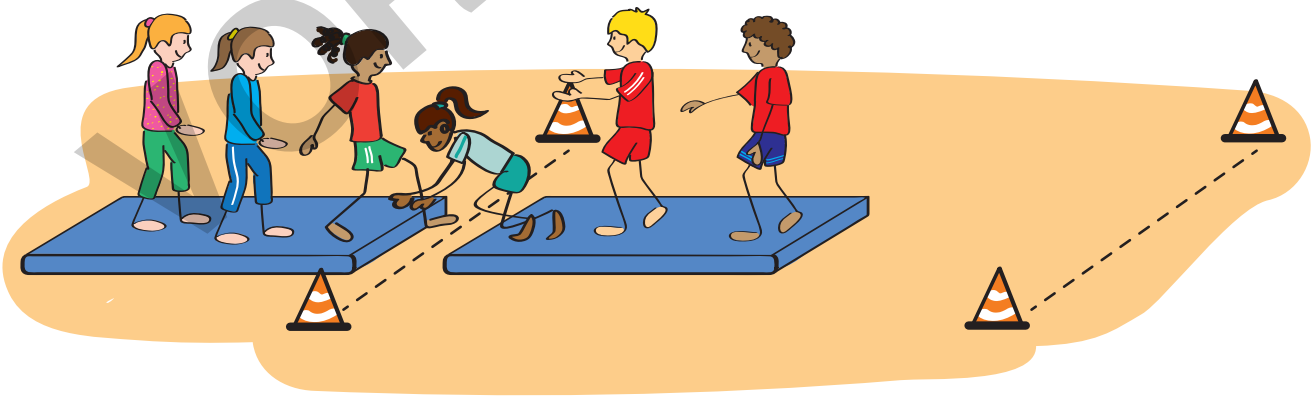
Ihr durchquert ein kleines Wäldchen aus Palmen mit riesigen Blättern und landet dann auf einem weiten Feld. Ihr bemerkt, wie der Boden mit der Zeit immer feuchter wird, Nebel zieht auf. Immer häufiger bleibt ihr mit den Füßen in sumpfartigen Löchern stecken. Angestrengt lauft ihr einen matschigen Hügel hinauf. Oben angekommen bleibt ihr wie erstarrt stehen: Vor euch erstreckt sich eine riesige Sumpflandschaft. Eins ist sicher: Zu Fuß kommt ihr hier nicht weiter, ihr würdet einfach stecken bleiben.

Doch was wäre, wenn ihr euch aus den riesigen Palmblättern eine Art Brücke baut? Durch die große Fläche wird verhindert, dass ihr beim Laufen einsinkt. Schnell rennt ihr zurück und sammelt zwei große, am Boden liegende Blätter auf.

Challenge

Nutzt die beiden Matten als Hilfsmittel, um die Strecke zwischen den Markierungen zu überwinden, ohne dabei den Boden zu berühren. Startet alle auf der ersten Matte und legt die zweite in einem guten Abstand davor ab. Nun springt ihr auf diese Matte und legt die freigewordene Matte wieder davor ab.

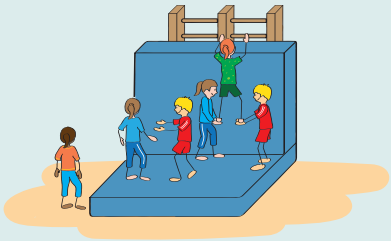
VORSCHAU



Super, ihr habt es geschafft! Euch fällt ein Stein vom Herzen. Stolz lauft ihr weiter.

netzwerk lernen
© TEREN Verlag
zur Vollversion

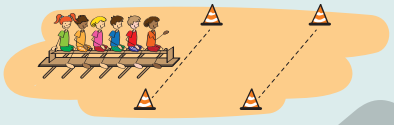
Die steile Wand



Material:
- Seile
- zwei etwas härtere Weichbodenmatte
- freistehende Sprossenwand

Aufbau:
Eine Weichbodenmatte wird aufrecht an die Sprossenwand gelehnt und mithilfe der Seile befestigt. Die andere wird auf dem Boden liegend vor der stehenden Matte platziert. Alternativ kann auch ein Kasten oder Sprungpferd zur Stabilisation der Matte genutzt werden.

Die Flussüberquerung



Material:
- 4 bis 8 runde Stangen (z. B. Slalomstangen oder Besenstiele)
- Turnbank
- Hütchen

Aufbau:
Eine Turnbank wird umgedreht auf die Stangen gelegt. Mithilfe der Hütchen wird eine Strecke von rund 10–15 Metern abgesteckt.

Die Sümpfe

Material:
- zwei möglichst leichte Turnmatten
- Hütchen

Aufbau:
Durch die Hütchen wird eine Start- sowie Ziellinie in ca. 10–15 Metern Abstand voneinander definiert. Die Matten liegen am Start hintereinander bereit.

Tipp: Falls es keine leichten Matten gibt, können Yogamatten oder Planen einen ähnlichen Zweck erfüllen.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© BERENVerlag
zur Vollversion

Bewertungsbogen

Teamname: _____

Station	Zeit	Strafminuten	Gesamt
Die steile Wand			
Die Flussüberquerung			
Die Sümpfe			
Der elektrische Zaun			
Der enge Höhleneingang			
Verletztentransport			
Die menschliche Angel			
Endergebnis			

Laufzettel

Die Fluss-überquerung _____

Die Sümpfe _____

Die steile Wand _____

Der elektrische Zaun _____

Der enge Höhleneingang _____

Die menschliche Angel _____

Verletzten-transport _____

VORSCHAU

netzwerk lernen
© BERGEN Verlag
zur Vollversion