

Vorwort .....	4		
<b>Breakout: Umweltschutz</b> .....	6	<b>Mini-Breakout: Rund um den Wald</b> .....	61
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	6	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	61
★ Einstieg: Damit es sauber bleibt ... ..	8	★ Einstieg: Neu im Stamm .....	62
★ Rätsel .....	10	★ Rätsel .....	63
<b>Breakout: Ernährung</b> .....	15	<b>Mini-Breakout: Religionen</b> .....	65
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	15	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	65
★ Einstieg: So eine Gemeinschaft! .....	17	★ Einstieg: Auf dem Stadtteilstfest .....	66
★ Rätsel .....	19	★ Rätsel .....	67
<b>Breakout: Antike</b> .....	24	<b>Mini-Breakout: Zeit</b> .....	69
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	24	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	69
★ Einstieg: Sage mir, Internet, die Taten ... ..	27	★ Einstieg: Der Countdown läuft .....	70
★ Rätsel .....	29	★ Rätsel .....	71
<b>Breakout: Medien</b> .....	34	<b>Mini-Breakout: Geld</b> .....	73
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	34	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	73
★ Einstieg: Hi, ich bin Buddy! .....	36	★ Einstieg: Weltspartag .....	74
★ Rätsel .....	38	★ Rätsel .....	75
<b>Breakout: Deutschland</b> .....	43	<b>Mini-Breakout: Job und Beruf</b> .....	77
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	43	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	77
★ Einstieg: Zu Besuch im Bundestag .....	45	★ Einstieg: Der Weg zum Traumjob .....	78
★ Rätsel .....	47	★ Rätsel .....	79
<b>Mini-Breakout: Rund um die Nacht</b> .....	52	<b>Mini-Breakout: Sprachen</b> .....	81
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	52	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	81
★ Einstieg: Inmitten der Nacht ... ..	53	★ Einstieg: Sprung über die Paywall .....	82
★ Rätsel .....	54	★ Rätsel .....	83
<b>Mini-Breakout: Weltwunder</b> .....	56	<b>Mini-Breakout: Kultur</b> .....	85
★ Hinweise für die Lehrkraft .....	56	★ Hinweise für die Lehrkraft .....	85
★ Einstieg: Und mit ein bisschen Glück ... ..	57	★ Einstieg: Tag der offenen Tür .....	86
★ Rätsel .....	58	★ Rätsel .....	87

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 Spielleiterin oder der Spielleiter 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 Schülerinnen und Schüler im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem **Edu(cation)Breakout**, das seinen Ursprung in den USA hat.

Die vorliegenden Breakouts sind **fächerübergreifend** angelegt und können so nicht nur einzelne Stunden im Fachunterricht auflockern, sondern auch in Vertretungsstunden sowie als Lückenfüller zwischendurch zur gezielten Lese- und Konzentrationsförderung genutzt werden.

Der Begriff „**Allgemeinwissen**“ wird hier im Sinne von „Allgemeinbildung“ verstanden und meint die Wissensbereiche, die es Menschen erlauben, sich aktiv und kritisch an zentralen Bereichen des allgemeinen Diskurses zu beteiligen. Ziel ist es dabei immer auch, solches Wissen zu vermitteln und zugleich neugierig auf diese Wissensbereiche zu machen.

## AUFBAU UND EINSATZ DER BREAKOUTS

Den **Einstieg** bildet eine **Rahmengeschichte**, an deren Ende ein Lösungswort gesucht wird, das nur dann gefunden werden kann, wenn alle Rätsel des Breakouts erfolgreich gelöst worden sind. Um die erzählerischen Möglichkeiten zu vergrößern, wird die klassische Escape-Room-Situation des Eingeschlossenseins auch übertragen und nicht nur räumlich aufgefasst, z. B. als Befreiung aus einer fesselnden Notlage oder als Herausforderung.

Ist der Einstieg gelesen, werden den Schülerinnen und Schülern alle **Rätselblätter** des Breakouts in Kopie ausgehändigt (z. B. in einem geschlossenen Umschlag), wobei darauf geachtet werden sollte, dass die Rätselblätter nicht in der zu bearbeitenden Reihenfolge ausgegeben werden bzw. auch nicht ersichtlich ist, in welcher Reihenfolge die Rätsel bearbeitet werden müssen (Tipp: Seitenzahlen beim Kopieren entsprechend überdecken bzw. nach hinten abknicken).

Die Schülerinnen und Schüler beginnen dann mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist und das immer verhältnismäßig leicht zu lösen ist und so ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und die Motivation erhöhen will.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann.

Kommen die Schülerinnen und Schüler beim Lösen eines Rätsels nicht weiter, kann lehrkraftseitig eine **Hilfe** bzw. ein **Tipp** gegeben werden. Mögliche Hilfen / Tipps finden sich, genauso wie die Lösungen der Rätsel, auf der Übersichtsseite für die Lehrkraft.

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

★ Klasse: 5–7  
★ Dauer: 40 Minuten

### Übersicht über die Rätsel, Tipps und Lösungen

#### UMWELTSCHUTZ: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtsel	★ ggf. Taschenrechner
möglicher Tipp 1	Die gesuchten Tiere im Kasten beginnen jeweils mit dem Buchstaben, mit dem auch das Schüttelwort beginnt.	
möglicher Tipp 2	Die hier markierten Buchstaben der gesuchten Tiere im Kasten kommen jeweils auch in dem dazugehörigen Bestimmungswort vor: <u>-wal</u> , <u>-maus</u> , <u>-robbe</u>	
Lösung	<p>Folgende Tiere sind gesucht: Schweinswal (◆ = 17), Küstenseeschwalbe (★ = 71), Feldhamster (● = 19), Bechsteinfledermaus (♠ = 91), Kegelrobbe (■ = 37), Waldbirkenmaus (☆ = 13)</p> <p>Rechnung: ♠ - ☆ + ★ - ◆ + ■ - ● = 91 - 13 + 71 - 17 + 37 - 19 = <b>150</b></p>	

#### UMWELTSCHUTZ: CODE 150

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 150	★ ggf. Taschenrechner
möglicher Tipp 1	Die Anfangsbuchstaben der vier gesuchten Wörter lauten (in der Reihenfolge, in der sie auch in den Lückentext eingesetzt werden müssen) „S“, „A“, „T“ und „K“.	
möglicher Tipp 2	Zwei der gesuchten Wörter sind auch in der Grafik zu finden.	
Lösung	<p>Nacheinander müssen eingesetzt werden: Sonnenstrahlen (3) (9) (1) (2), Atmosphäre (5) (6) (9) (8), Treibhauseffekt (2) (5) (4) (7), Kohlendioxid (7) (2) (9) (3)</p> <p>Rechnung: 7 · 2 · 9 · 3 = <b>378</b></p>	

#### UMWELTSCHUTZ: CODE 378

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 378	★ ggf. Taschenrechner
möglicher Tipp 1	Das Wort „Bionik“ ist ein Kofferwort aus „Bio-logie“ und „Tech-nik“.	
möglicher Tipp 2	Das Wort „Neophyten“ setzt sich aus den griechischen Wörtern für „neu“ (= neo) und „Pflanze“ (= phyton) zusammen.	
Lösung	<p>Es ergeben sich folgende Kombinationen: Bionik: 5 + 5 = 10 (Natur), Fairtrade: 3 + 0 = 3 (atmen), Emission: 1 + 8 = 9 (schützen), Carsharing: 4 + 2 = 6 (leben), Neophyten: 6 + 7 = 13 (Klima)</p> <p>Rechnung: 10 · 13 = <b>130</b></p>	

# BREAKOUT: UMWELTSCHUTZ

## UMWELTSCHUTZ: CODE 130

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 130	★ ggf. Taschenrechner
möglicher Tipp 1	Die Sonne scheint zwar nicht jeden Tag, aber wohl doch noch Milliarden Jahre lang.	
möglicher Tipp 2	Holz wächst einerseits zwar nach, andererseits wird beim Verbrennen CO <sub>2</sub> freigesetzt.	
Lösung	<p>Es ergibt sich folgende Zuordnung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ nicht erneuerbare Energien: Kohle (7), Gas (4), Öl (8)</li> <li>★ erneuerbare Energien: Sonne (2), Wind (5), Wasser (6)</li> <li>★ Energiequelle, die übrig bleibt: Holz</li> </ul> <p>Rechnung: <math>7 + 4 + 8 = 19</math>, davon die Quadratzahl: <b>361</b></p>	

## UMWELTSCHUTZ: CODE 361

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 361																																																																																																			
möglicher Tipp 1	Das Lösungswort des Kreuzworträtsels beginnt mit „CO2-“.																																																																																																			
möglicher Tipp 2	Das Wort, das sich aus den nicht markierten Buchstaben des Zahlenschlüssels bilden lässt, beginnt mit dem Buchstaben „R“ und ist das Lösungswort der Einstiegsgeschichte.																																																																																																			
Lösung	<p>Folgende Begriffe sind gesucht:</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>①</td> <td>N</td><td>A</td><td>C</td><td>H</td><td>H</td><td>A</td><td>L</td><td>T</td><td>I</td><td>G</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td>S</td><td>O</td><td>L</td><td>A</td><td>R</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>③</td> <td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>④</td> <td>A</td><td>B</td><td>G</td><td>A</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>⑤</td> <td>F</td><td>O</td><td>S</td><td>S</td><td>I</td><td>L</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>⑥</td> <td></td><td>P</td><td>L</td><td>A</td><td>S</td><td>T</td><td>I</td><td>K</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>⑦</td> <td>K</td><td>L</td><td>I</td><td>M</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>⑧</td> <td>O</td><td>Z</td><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>⑨</td> <td>H</td><td>O</td><td>L</td><td>Z</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table> </div> <p>Aus den in dem Zahlenschlüssel nicht markierten Buchstaben lässt sich das Lösungswort der Einstiegsgeschichte bilden: <b>RESPEKT</b></p> <p>Die in dem Zahlenschlüssel markierten Buchstaben sind: A, B, C → 1, 7, 3 → <b>731</b> (= Abschlusscode)</p>	①	N	A	C	H	H	A	L	T	I	G	②	S	O	L	A	R						③		2									④	A	B	G	A	S						⑤	F	O	S	S	I	L					⑥		P	L	A	S	T	I	K			⑦	K	L	I	M	A						⑧	O	Z	O	N							⑨	H	O	L	Z						
①	N	A	C	H	H	A	L	T	I	G																																																																																										
②	S	O	L	A	R																																																																																															
③		2																																																																																																		
④	A	B	G	A	S																																																																																															
⑤	F	O	S	S	I	L																																																																																														
⑥		P	L	A	S	T	I	K																																																																																												
⑦	K	L	I	M	A																																																																																															
⑧	O	Z	O	N																																																																																																
⑨	H	O	L	Z																																																																																																

*Damit es sauber bleibt ...*

- „Echt lecker, das Eis“, sagte Daria und blickte zu Amira, die ebenfalls genüsslich an ihrem Eis schleckte. Die beiden waren Schulfreundinnen und hatten beschlossen, sich heute Nachmittag ein Eis zu gönnen, sozusagen als Belohnung nach der anstrengenden Klassenarbeit in Deutsch.
- 5 „Wie viel Uhr haben wir eigentlich?“, fragte Amira. „Ich habe mein Handy irgendwo im Rucksack, aber ich bin jetzt einfach zu faul, es herauszukramen.“
- „Warte!“, meinte Daria und griff in die Gesäßtasche ihrer Jeans. Plötzlich wurde sie unruhig, sie tastete alle Taschen ihrer Jeans ab. „So ein Mist! Wo hab' ich denn nur mein Handy?“ Ihre Freude am Eis hatte sofort deutlich abgenommen.
- 10 „Wie?“, fragte Amira. „Du hattest es doch gerade eben noch! Du hast doch gerade noch ein Foto von uns gemacht!“
- „Bemüht euch nicht!“, erklang eine kräftige Stimme aus dem Nichts. Mehr erstaunt als erschreckt sahen sich die beiden Mädchen an.
- „Was war das denn?“, fragte endlich Amira.
- 15 „Ich bin ein Naturgeist“, sagte die Stimme, „ihr könnt mich nicht sehen.“
- „Das ist sicher ein Scherz, irgendwer filmt uns und hat hier ein Mikrofon versteckt“, meinte Daria schließlich und blickte sich unsicher um.
- „Nein, ich filme euch nicht und ein Mikrofon habe ich auch nicht. Mein Name ist Eulysiade. Und ich bin, wie schon gesagt, ein Naturgeist, weshalb ihr mich auch nicht
- 20 sehen könnt.“
- „Ich glaub' das einfach nicht!“, sagte Daria trotzig.
- „Nun gut“, erwiderte Eulysiade, „aber dass eure Handys weg sind, das glaubt ihr schon, oder?“
- „Wieso? Mein Handy ist in meinem Rucksack“, sagte Amira gelassen und schleckte an
- 25 ihrem Eis.
- „Am besten schaust du einmal nach!“, schlug Eulysiade vor.
- „Mein Handy ist definitiv nicht mehr da!“, warf Daria wütend ein, während Amira vergeblich in ihrem Rucksack nach ihrem Handy kramte.
- „Das gibt's doch nicht!“, sagte Amira, „mein Handy ist tatsächlich auch verschwunden.“
- 30 „Dann können wir jetzt ja vielleicht einmal vernünftig miteinander reden, was meint ihr?“, wollte Eulysiade wissen.
- Die beiden Mädchen nickten eifrig.
- „Na, wunderbar“, meinte Eulysiade. „Die Sache ist nämlich die, dass ihr vorhin euer Eispapier einfach hinter die Linde da geworfen habt.“
- 35 „Na ja“, versuchte sich Amira zu verteidigen, „hier gibt es ja auch keinen Abfalleimer.“
- „Ach, hier gibt es keinen Abfalleimer? Ja, man kann seinen Abfall natürlich nicht mitnehmen und irgendwo anders entsorgen. Das macht man einfach an Ort und Stelle. Man kann seinen Abfall ja einfach so wegwerfen. Einfach hinter einen Baum. Hinter
- 40 meinen Baum!“
- Amira und Daria sahen verlegen zu Boden.









## STARTRÄTSEL

In Deutschland gibt es rund 70 000 verschiedene Arten von Tieren, Pflanzen und Pilzen. Davon sind rund 7 000 mehr oder weniger stark vom baldigen Aussterben bedroht. Je nach Gefährdungsgrad unterscheidet man unter anderem zwischen „extrem selten“, „gefährdet“, „vom Aussterben bedroht“ und „regional ausgestorben“.

**Schritt 1:** Entschlüsselt die Tiere im Kasten und vervollständigt damit die Namen der in der Tabelle aufgeführten Tiere, die in Deutschland aktuell bedroht oder stark gefährdet sind. Schreibt jeweils auch die Zahl des von euch eingesetzten Wortes neben das Symbol in der Tabelle.

**Schritt 2:** Setzt die Zahlen anstelle der Symbole in die Rechnung ein und rechnet das Ergebnis aus. Das Ergebnis ist der gesuchte Code.

-msau (13)   -rbbeo (37)   -flemauders (91)   -schwale (71)   -hmaster (19)   -wla (17)

 <p>© greenpapillon – stock.adobe.com</p>	<p>Schweins-</p> <p>_____</p> <p>◆ = _____</p>	 <p>© Studio M. Brix – stock.adobe.com</p>	<p>Küstensee-</p> <p>_____</p> <p>★ = _____</p>
 <p>© prochym – stock.adobe.com</p>	<p>Feld-</p> <p>_____</p> <p>● = _____</p>	 <p>© Carl – stock.adobe.com</p>	<p>Bechstein-</p> <p>_____</p> <p>💧 = _____</p>
 <p>© Marlene – stock.adobe.com</p>	<p>Kegel-</p> <p>_____</p> <p>■ = _____</p>	 <p>© Andrey Solovev – stock.adobe.com</p>	<p>Waldbirken-</p> <p>_____</p> <p>★ = _____</p>

Rechnung: 💧 - ★ + ★ - ◆ + ■ - ● = \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

## HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

★ Klasse: 5–7  
★ Dauer: 40 Minuten

### Übersicht über die Rätsel, Tipps und Lösungen

#### ERNÄHRUNG: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starträtsel
möglicher Tipp 1	Bei den fehlenden Wörtern handelt es sich um Nomen.
möglicher Tipp 2	Das Wort, das in die letzte Lücke eingesetzt werden muss, beginnt mit dem Buchstaben „E“. Das Wort kommt in dem Text mehrfach vor.
Lösung	Nacheinander müssen eingesetzt werden: Körper, Leben, Kilogramm, Energie Silbe, die übrig bleibt: ber → <b>248</b>

#### ERNÄHRUNG: CODE 248

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 248 ★ ggf. Taschenrechner
möglicher Tipp 1	Weißmehl ist gemahlenes Mehl, meistens aus Weizen, das lediglich das Innere vom Korn enthält. Der Keim und der Rand, die viele Ballaststoffe, Vitamine und Mineralien besitzen, werden dagegen entfernt.
möglicher Tipp 2	Vielleicht leben glückliche Menschen länger als unglückliche. Aber glückliche Menschen leben nicht zwangsläufig gesünder.
Lösung	Es ergeben sich folgende Kombinationen (Satzteile, die zusammengehören): 6–10, 5–11, 4–7, 3–9, 2–12, 1–8 Zahlenwert des falschen Ernährungstipps: 18 Rechnung: $18 \cdot 18 = 324$

#### ERNÄHRUNG: CODE 324

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 324 ★ ggf. Taschenrechner
möglicher Tipp 1	Auch Reis ist neben Weizen, Roggen, Hafer, Gerste, Mais und Hirse ein Getreide.
möglicher Tipp 2	Auch Eier zählen zu den tierischen Lebensmitteln.
Lösung	Es ergibt sich folgende Zuordnung: ★ Ebene 1: 1 (Tomaten) · 6 (Trauben) · 8 (Gurke) = 48 ★ Ebene 2: 2 (Brot) · 12 (Reis) = 24 ★ Ebene 3: 3 (Fleisch) · 5 (Eier) · 9 (Joghurt) = 135 ★ Ebene 4: 4 (Butter) · 10 (Öl) = 40 ★ Ebene 5: 7 (Gummibärchen) · 11 (Schokolade) = 77 Rechnung: $48 - 24 + 135 - 40 + 77 = 196$



## WELTWUNDER: CODE 728

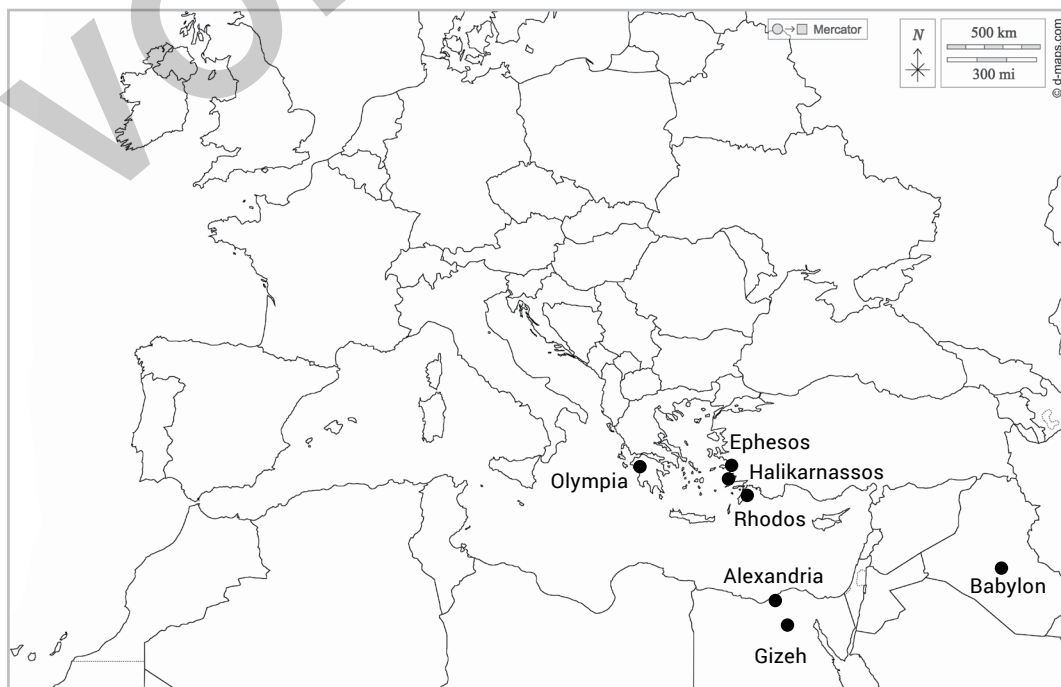
**Schritt 1:** Wo befindet sich was? Tragt die Orte in die Tabelle ein. Habt ihr die Orte richtig zugeordnet, ergeben die bei den Orten in Klammern angegebenen Buchstaben von oben nach unten gelesen ein Lösungswort.

**Schritt 2:** Die Zahlen der Orte, die ihr in die unteren drei Zeilen eingetragen habt, ergeben von unten nach oben gelesen den Code.

von Gizeh (E) ①    in Ephesos (N) ⑤    in Babylon (I) ③    von Rhodos (T) ④  
 von Alexandria (K) ⑥    in Olympia (A) ⑦

Weltwunder	Ort
Zeus-Statue	
Tempel der Artemis	
Mausoleum	von Halikarnassos
Koloss	
Hängende Gärten der Semiramis	
Leuchtturm Pharos	
Pyramiden	

Lösungswort: \_\_\_\_\_ Code: \_\_\_\_\_





### Neu im Stamm

Elias und Lina waren natürlich schon aufgeregt. Jetzt waren sie also das erste Mal als Jungpfadfinder auf einem Zeltlager. Zu den Pfadfindern gekommen waren sie durch Linus, einem Nachbarjungen, der immer ganz begeistert über seine Gruppe – oder wie die Pfadfinder sagen: seinen Stamm – gesprochen hatte. Und so hatten sie sich von seiner Begeisterung anstecken lassen.

Das Zeltlager fand gar nicht mal so weit weg von ihrem Zuhause statt, aber in einer sehr abgelegenen Ecke der Region, in der es lediglich ein paar wenige Höfe und ansonsten nur Wald, Wiesen und Felder gab. Das Lager selbst war auf einer Wiese, die mondsichelförmig von Wald umgeben war.

Nachdem sie nun alles aufgebaut hatten, versammelten sie sich am Lagerfeuer und der Leiter stellte das Programm für das Wochenende vor. „Heute Abend“, sagte er, „werden wir natürlich wieder gemeinsam grillen. Davor aber haben wir noch eine kleine Überraschung: Und zwar ein paar Rätsel zum Thema Wald, damit sich unsere Neuen gleich gut einfinden können.“

Alle sahen freundlich zu Elias und Lina, die ihrerseits dem Leiter aufmerksam zuhörten. „Wir suchen“, fuhr der Leiter fort, „ein Lösungswort. Die schnellste Gruppe gewinnt. Viel Spaß euch allen!“

Und damit machte sich der Leiter an die Gruppeneinteilung und verteilte die Rätselblätter.

Lösungswort: \_\_\_\_\_

