INHALT

Vorwort ... **4**

Einführung ... **5**
Spielidee und Spielziel ... 5
EduBreakouts in der Schule ... 5
Infos für die Lehrkraft ... 5
Infos für die Spielteams ... 6

Gefangen mit allen Sinnen ... **7**
Anleitung ... 7
Geschichte ... 8
Rätsel ... 9
Tipps und Lösungen ... 16

Im Bann der Waldfee ... **18**
Anleitung ... 18
Geschichte ... 19
Rätsel ... 20
Tipps und Lösungen ... 30

Ausbruch in Rot ... **32**
Anleitung ... 32
Geschichte ... 33
Rätsel ... 34
Tipps und Lösungen ... 42

Gestrandet ... **46**
Anleitung ... 46
Geschichte ... 47
Rätsel ... 48
Tipps und Lösungen ... 59

Stadt ohne Ausweg ... **62**
Anleitung ... 62
Geschichte ... 63
Rätsel ... 64
Tipps und Lösungen ... 75

Urkunde ... 78
Hausaufgabengutschein ... 79
Regelkarten ... 80

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag

zur Vollversion

Vorwort

Liebe Lehrkräfte,

vermutlich sind Ihnen Escape- oder Exitspiele bekannt. Dabei muss eine kleine Gruppe Spielerinnen und Spieler innerhalb einer vorgegebenen Zeit aus einem Raum entkommen. Das gelingt nur, wenn mithilfe mehrerer Rätsel ein Schlüssel, Code oder Passwort für den Ausgang gefunden wird. Diese spannenden Spiele kann man live in echten Räumen erleben, auf dem Computer oder in einer Virtual Reality, in Brettspielen oder Büchern – und unter dem Namen EduBreakout auch in der Schule.

Im vorliegenden Heft finden Sie fünf Breakoutspiele, fertig vorbereitet für den Sachunterricht in der Grundschule. Die Spiele sind geeignet für die Klassen 3 und 4. Die ersten Breakouts sind kürzer und vom Niveau her leichter. Spieldauer und Schwierigkeitsgrad steigen im Verlauf des Buches an. Die Spiele enthalten Rätsel zu den Themen Wald, Wasser, Sinne, Feuerwehr und Orientierung.

Aufbau des Buches:

- In einer kurzen Einführung wird die Escapespielidee vorgestellt. Sie erfahren, was Sie als Lehrkraft beim Durchführen von Breakoutspielen wissen und was Sie den Schülerinnen und Schülern vorab erklären müssen.
- Der Hauptteil des Buches umfasst fünf EduBreakouts. Bei jedem Spiel finden Sie …
  - eine Einführung mit genauen Hinweisen zur Vorbereitung und Durchführung,
  - die Geschichte,
  - die Rätsel,
  - eine Blankolösungsvorlage für die Spielteams,
  - Tipps zu allen Rätseln sowie
  - alle Lösungen.
- Zusatzmaterialien zum Kopieren (eine Urkunde, ein Hausaufgabengutschein und die Spielregeln) runden das Buch ab (s. S. 78–80).

Viel Freude bei Ihren EduBreakouts im Fach Sachunterricht – und viel Glück beim Entkommen wünscht

Anne Scheller

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

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 die Spieler sind 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 steigen im Laufe des Buches an. Die vorherrschenden Unterrichtsthemen (z. B. Wald oder Wasser) 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.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

Gefangen mit allen Sinnen

Themen: Sinne und Sinnesorgane

Dauer: 30 Minuten

Vorbereitung:

- ☐ die Klasse in Teams von drei bis fünf Kindern aufteilen, jeder Gruppe eine Farbe zuordnen
- ☐ Rätselmaterial (s. S. 9–15) in der Anzahl der Gruppen kopieren
- ☐ Rätselmaterial an den Trennlinien auseinanderschneiden
- ☐ für jede Gruppe einen Stapel mit Rätselmaterial bilden und die Symbole in Gruppenfarbe ausmalen (das erleichtert den Überblick über das Rätselmaterial)
- ☐ Urkunden (s. S. 78) vorbereiten (kopieren, Namen eintragen)
- ☐ nach Wunsch als Belohnung den Hausaufgabengutschein (s. S. 79) vorbereiten (kopieren, ausfüllen)
- ☐ eine Stoppuhr bereitlegen
- ☐ der Klasse die kurze Einführung (s. S. 6) geben, das kann auch in der Stunde vor dem eigentlichen Breakout passieren
- ☐ nach Wunsch die Karten mit den Spielregeln (s. S. 80) aufhängen und zu Spielbeginn noch einmal darauf hinweisen

Durchführung:

- ☐ Gruppeneinteilung und Gruppenfarbe bekannt geben
- ☐ Geschichte vorlesen (s. S. 8, oberer Teil)
- ☐ jedem Team die Rätselbuchseite (s. S. 15) und das erste Rätsel in seiner Gruppenfarbe aushändigen
- ☐ die Zeit starten (30 Minuten)
- ☐ während des Spiels die Rätsel 1–5 in numerischer Reihenfolge ausgeben, davor immer Zwischenschritte und Endergebnis kontrollieren (s. S. 16–17)
- ☐ zeigt eine Gruppe die Rätselbuchseite mit dem richtigen Lösungswort, die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde notieren
- ☐ Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise, indem sie eigene Rätselfragen (s. S. 12, Aufgabe 4) erstellen und von den Mitspielerinnen und Mitspielern lösen lassen
- ☐ alle zehn Minuten die verbleibende Zeit ansagen
- ☐ Gruppen, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, bekommen einen Tipp (s. S. 16–17)
- ☐ das Spiel nach 30 Minuten beenden und das Ende der Geschichte (s. S. 8, unterer Teil) vorlesen
- ☐ Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

GEFANGEN MIT ALLEN SINNEN

Heute ist euer Schulausflug! Ihr fahrt mit dem Bus zu einem Indoor-Spielplatz. Ihr seid die einzigen Gäste in der großen Halle und habt alle Klettergerüste, Hüpfburgen und Fahrzeuge für euch. Die Spielgeräte sind kunterbunt. Auf dem Trampolin fühlt ihr euch fast schwerelos. Die Snacks am Imbiss riechen und schmecken köstlich. Den ganzen Vormittag hört ihr das Jubeln und Lachen von euren Mitschülerinnen und Mitschülern. Es macht alles riesigen Spaß!

Doch irgendwann habt ihr alle Spielgeräte ausprobiert. Neugierig seht ihr euch um und entdeckt eine alte Kiste. Ob es darin weitere Spielsachen gibt?

Ihr öffnet die Kiste. Doch darin befinden sich keine Spielsachen, sondern ein kleines Wesen mit roter Nase, blauen Flügeln und grüner Zipfelmütze. Es streckt euch die Zunge heraus und fährt mit einem lauten *WUSCH* aus der Kiste. Dann flattert es vor euch herum und kichert vergnügt.

„Hallo, ich bin Sinnie. Ihr guckt alle ganz schön verdattert. Habt ihr etwa noch nie einen Elfen gesehen?“, fragt das Wesen. Ihr schüttelt die Köpfe.

„Danke, dass ihr mich freigelassen habt“, fährt Sinnie, der Elf, fort und kichert vergnügt. „Endlich kann ich wieder meinen Spaß haben! Ha-haaa!“ Er schnipst mit den Fingern – und plötzlich ist alles um euch herum anders. Die kunterbunten Spielgeräte sind nur noch schwarz und grau. Der Duft nach Essen ist verschwunden! Sogar der Schokopudding schmeckt nach Pappdeckel. So macht das Spielen überhaupt keinen Spaß mehr. Am liebsten würdet ihr gehen, doch Sinnie hat die Außentür verschlossen.

„Hier kommt ihr nicht heraus! Nie mehr!“, freut sich der Elf und löst sich vor euren Augen in Luft auf. In seiner Kiste findet ihr ein schwarzes Buch. Ihr blättert darin und erfahrt zwei Dinge:

Sinnie hat euch Rätsel hinterlassen. Wenn ihr sie richtig löst, bekommt ihr ein Zauberwort, das euch erlöst und aus der Spielhalle befreit.

Aber: Ihr habt dafür nur 30 Minuten Zeit. Danach bleibt Sinnies Zauber für immer bestehen – und ihr könnt die Spielhalle nicht mehr verlassen. Nur 30 Minuten!

ENDE DER GESCHICHTE

Laut sprecht ihr das Zauberwort aus. Ihr hört ein Fingerschnipsen und alles wird wieder so, wie es vorher war: Die Spielgeräte leuchten kunterbunt, am Imbiss duftet es wunderbar und ihr hört andere Kinder fröhlich juchzen. Und das Beste ist: Die Tür nach draußen ist offen, ihr könnt nach Hause!

„Tschüss, Freunde!“, ruft eine Stimme. Sinnie, der Elf, winkt euch hinterher und verschwindet dann mit einem Kichern endgültig in seiner Kiste.

VORSCHAU

zur Vollversion

RÄTSEL 1

Ihr schlagt das Buch des Elfen auf und findet darin eine Tabelle. Sie ist nicht fertig ausgefüllt. Das wollt ihr gern übernehmen.

- Tragt die Begriffe richtig in die Tabelle ein.
- Verseht alle Felder mit Nummern.
- Welcher Sinn hilft euch, diese Sätze zu lesen? Sucht die drei passenden Nummern heraus. Bringt sie in die richtige Reihenfolge: zuerst die größte Ziffer, dann die kleinste Ziffer, am Ende die letzte Ziffer zweimal.
- Das sind eure Lösungszahlen für das Rätselbuch:

RÄTSEL 1

Körperteil					(5)
Sinn		(7)			
Aufgabe			(13)		

RÄTSEL 1

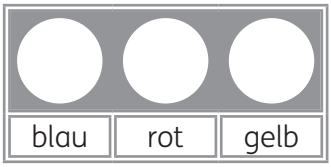
fühlen	Geschmackssinn	Nase
riechen	Hörsinn	Zunge
sehen	Haut	Auge
hören	Sehsinn	schmecken
Geruchssinn	Tastsinn	Ohr

VORSCHAU
zur Vollversion
netzwerk lernen
© PERSEN Verlag

RÄTSEL 2

Ihr blättert weiter in Sinnies Buch und findet drei Bilder. Die Dinge darauf kennt ihr, es sind Spielsachen aus der Halle. Nur sind sie bunt und nicht wie das schwarz-graue Einerlei um euch herum.

- Malt die Spielsachen wie angegeben an.
- Nun müsst ihr zählen.
- Daraus erhaltet ihr drei Lösungszahlen für das Rätselbuch:



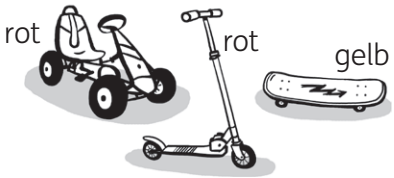
RÄTSEL 2

blau blau gelb gelb rot rot blau rot rot

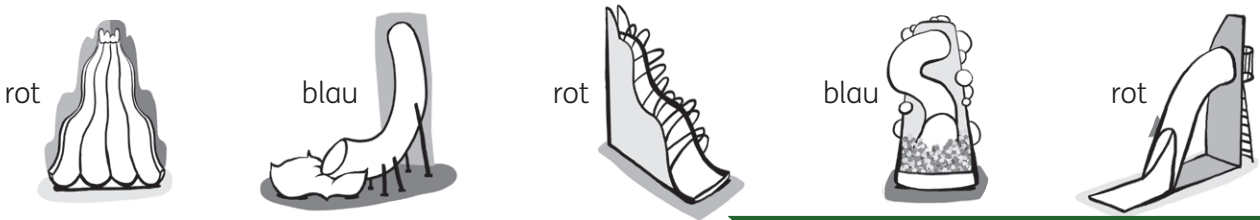
blau gelb rot rot rot rot rot rot

rot blau blau rot blau rot blau rot blau

RÄTSEL 2



RÄTSEL 2



VORSCHAU

zur Vollversion

RÄTSEL 3

Auf der nächsten zwei Seiten im Buch des Elfen findet ihr gleich vier spannende Aufgaben. Könnt ihr sie lösen?

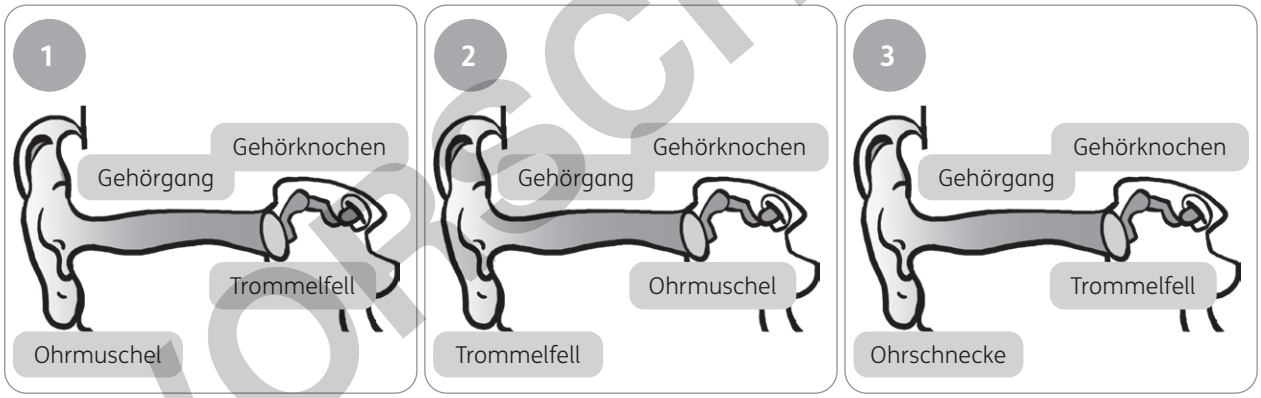
- Bearbeitet die Aufgaben 1 bis 4. Bei jeder Aufgabe erhaltet ihr eine Lösungsziffer.
- Diese Ziffern ergeben die beiden zweistelligen Lösungszahlen für das Rätselbuch:

Nr. 1 (Zehner) und 4 (Einer)

Nr. 3 (Zehner) und 2 (Einer)

RÄTSEL 3

1. Findet die Abbildung mit den richtigen Begriffen.



RÄTSEL 3

2. Befolgt die Anleitung und benutzt eure Sinne.

Guckt zur Zimmerdecke.
Guckt nach rechts.
Guckt zum Fußboden.
Guckt nach links.
Guckt zur Zimmerdecke.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion

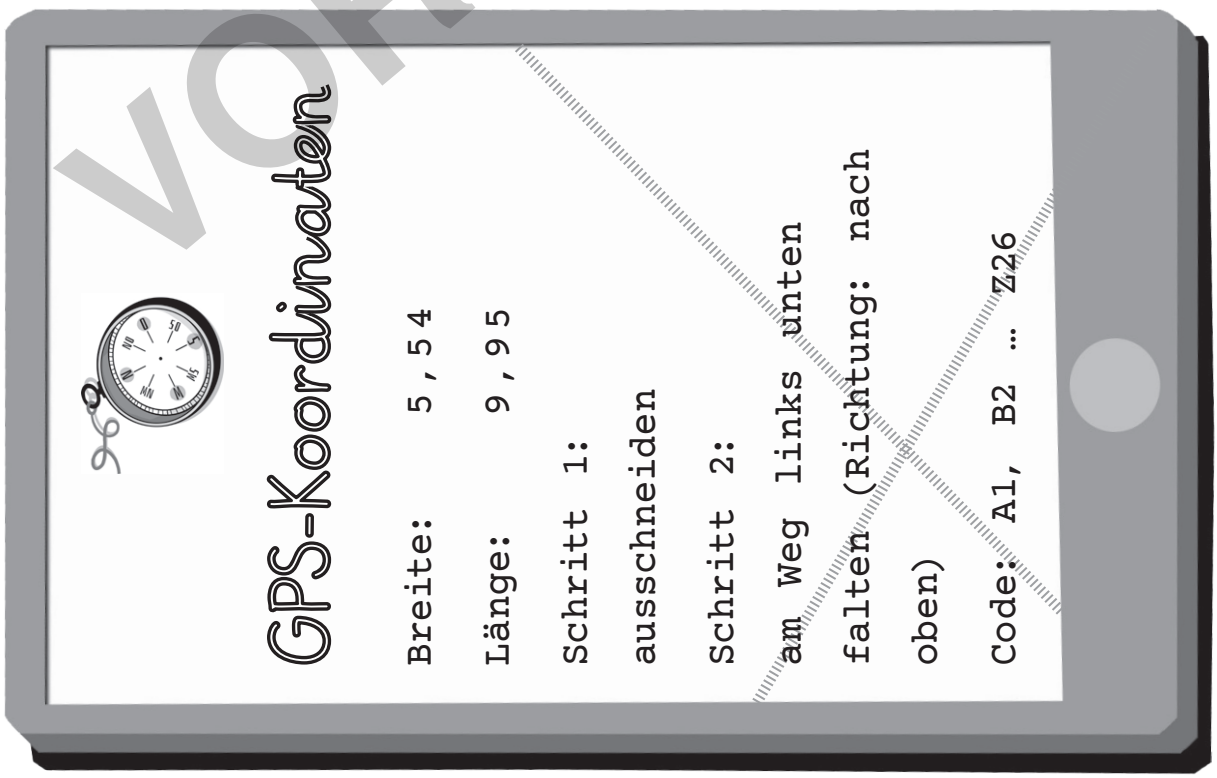
RÄTSEL 5

Ihr findet ein Smartphone, auf dem GPS-Koordinaten angezeigt werden. Ihr wisst, dass GPS-Koordinaten Zahlen sind, die jeden Ort auf der Erde genau bestimmen. Aber wenn dort der Ausgang liegt, wie sollt ihr ihn finden? Zahlen allein reichen schließlich nicht.

Da entdeckt ihr, dass auch noch Wörter auf dem Handy stehen. Vielleicht bringen die euch ja weiter.

- Befolgt die Schritte 1 und 2. Was wird euch nun gezeigt?
- Wandelt das Ergebnis von oben mithilfe des Codes in einen Lösungsbuchstaben für den Kompass um:

RÄTSEL 5



VORSCHAU

zur Vollversion

RÄTSEL 6

Ihr kommt an eine Kreuzung. Welchen Weg solltet ihr hier am besten nehmen?
Da entdeckt ihr Kreidebuchstaben auf der Straße. Die müsst ihr lesen!

- Lest die Anleitung genau.
- Zeichnet den Weg auf den Straßen in euren Stadtplan.
- Schon seht ihr euren Lösungsbuchstaben für den Kompass:

RÄTSEL 6

So kommt ihr näher zum Ausgang:

1. Beginnt an dem Ort, an dem ihr euch gerade befindet.
2. Geht so viele Felder nach Westen, wie es Jahreszeiten gibt.
3. Lauft dann so viele Felder nach Süden, wie ein Hund Vorderbeine hat – und gleich noch eins für seinen Schwanz hinterher.
4. Schlendert innerhalb dieses Feldes erst nach Osten und dann nach Südosten.
5. Lauft weiter nach Südosten und biegt im Feld F2 nach Osten ab.
6. Nach so vielen Schritten, wie ein Pinguin Flügel hat, wendet ihr euch Richtung Süden.
7. Ein Feld weiter bleibt ihr in südlicher Richtung.
8. Erst in Feld H5 wendet ihr euch nach Südwesten und zwei Felder weiter nach Westen.
9. Der Ausgang ist nicht mehr weit, wenn ihr ein Feld später Richtung Nordwesten abbiegt.

VORSCHAU

netzwerk lernen
© PERSEN Verlag
zur Vollversion