

Verena Knoblauch



Escape Rooms

für die Grundschule – Klasse 3/4

8 fertige Breakouts zur Förderung von logischem Denken und Teamwork

Auch für den
digitalen Unterricht

GRATIS-DOWNLOADS

Fächerübergreifend

Sichern Sie sich Vorlagen für den „Hellblauen Brief“, die „Expertenkrone“ und die „Expertenkärtchen“!



Download der Gratis-Materialien unter
www.auer-verlag.de/07568DK1



Wir haben uns für die Schreibweise mit dem Sternchen entschieden, damit sich Frauen, Männer und alle Menschen, die sich anders bezeichnen, gleichermaßen angesprochen fühlen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit für die Schüler*innen verwenden wir in den Kopiervorlagen das generische Maskulinum.

© 2020 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autorin: Verena Knoblauch
Umschlagfoto: Verena Knoblauch
Covergestaltung: Mia Carlo | Grafik – Design – Illustration
Illustrationen: Corina Beurenmeister
Satz: Typographie & Computer, Krefeld

ISBN 978-3-403-38435-9

www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer	4
---	---

Willkommen in der 3. Klasse

Hinweise	9
Übersicht	11
Kopiervorlagen	12

Feuer und Feuerwehr

Hinweise	18
Übersicht	20
Kopiervorlagen	21

Weihnachten

Hinweise	30
Übersicht	32
Kopiervorlagen	33

Unsere Sinne

Hinweise	42
Übersicht	44
Kopiervorlagen	45

Der Wald

Hinweise	52
Übersicht	54
Kopiervorlagen	55

Reise durch Europa

Hinweise	65
Übersicht	67
Kopiervorlagen	68

Halloween

Hinweise	76
Übersicht	78
Kopiervorlagen	79

Peter und der Wolf

Hinweise	87
Übersicht	89
Kopiervorlagen	90

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Stories in Buchform – in den letzten Jahren hat sich das zu einem beliebten Trend entwickelt. Gerade Escape Rooms werden von privaten Gruppen oder auch von Unternehmen gerne als Gruppenerlebnis oder teambildende Maßnahme genutzt. Das Prinzip beinhaltet, dass die Gruppe – eingebettet in eine Rahmengeschichte – in einen speziellen Raum einsperrt wird. Dort müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, damit eine bestimmte Mission erfüllt und der Raum wieder verlassen werden kann. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund.

Diese Grundidee kann als sogenanntes Breakout in die Schule geholt werden. Da Schüler*innen aber nicht im Klassenzimmer eingesperrt werden dürfen, wurde die Idee angepasst:

Eine (Schatz)Kiste, die mittels einer Schließe, auch Haspe genannt, mit verschiedenen Schlössern verschlossen ist, soll innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Auch hier gibt es eine Rahmengeschichte, die erklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum man sie unbedingt öffnen will.



Mithilfe verschiedener Hinweise und Rätsel, die zum Teil im Klassenzimmer versteckt sind, können die Kinder Zahlencodes herausfinden, mit denen die Schlösser nach und nach geöffnet werden. Dabei arbeiten die Schüler*innen optimalerweise in Gruppen von 3–5 Kindern zusammen.

Nicht immer ist auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Von der Lehrkraft erhalten die Gruppen keine Tipps. Teamwork ist also

gefragt. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen herausfindet, stellt sich der Erfolg ein und die Schatzkiste kann geöffnet werden. Je nach Art der zu lösenden Aufgaben können bzw. müssen auch Tablets / PCs zur Bearbeitung eingesetzt werden.

In der Schatzkiste finden die Kinder dann zur Einstiegsgeschichte passendes Material. Optimal ist es, wenn dieses Material Möglichkeiten zur weiteren Beschäftigung bietet, da die Gruppen erfahrungsgemäß nicht alle zeitgleich fertig werden.

Bei dieser Unterrichtsidee steht nicht der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht vielmehr um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist trotzdem einem bestimmten Lernplanthema zugeordnet und die Rahmengeschichte ist dazu passend gewählt.

Benötigtes Material (Grundausstattung)

- Schatzkisten
- Haspe
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- ein vierstelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination
- UV-Stifte zum Beschriften von Material durch die Lehrkraft
- UV-Lampen (am Deckel von UV-Stiften ist ein Lämpchen) für die Schüler*innen
- farbige Briefumschläge
- durchsichtige Dokumentenmappen A4 (z. B. für Puzzlestücke) mit einem farbigem Blatt Papier zur Gruppenidentifikation

Je nach Breakout und ausgewählten Aufgaben können noch zusätzliche Materialien benötigt werden. Optional können auch z. B. kleine Einmachgläser verwendet werden, in die ein Hinweis eingeschlossen wird.



Hinweise und Rätsel

Inhaltlich sind die Hinweise und Rätsel passend zum übergeordneten Rahmenthema gewählt.

Neben analogen Aufgaben wie Kreuzworträtseln, Puzzles, Rechenaufgaben, Wimmelbildern, Riechaufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Wissensfragen, die mit der (Kinder-)Suchmaschine beantwortet werden sollen und die mittels QR-Codes den Gruppen sehr einfach bereitgestellt werden, das Setting ergänzen.

Manches Material wird den Gruppen von Anfang an zusammen mit den Schatzkisten zur Verfügung gestellt, anderes ist im Klassenzimmer oder im Schulhaus versteckt und muss erst gefunden werden.

Um die Aufgaben der verschiedenen Gruppen auseinanderhalten zu können, ist jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet. Hinweise, Rätsel und QR-Codes für diese Gruppe werden auf Papier in der jeweiligen Farbe gedruckt oder in farbigen Umschlägen versteckt. So weiß jede Gruppe genau, welche Hinweise für sie bestimmt sind. Die blaue Gruppe darf dann zum Beispiel nur alle blauen Hinweise nehmen und bearbeiten.

Aus den Lösungen der Rätsel und Hinweise ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. Zu welchem Schloss eine Zahlenkombination gehört, müssen die Schüler*innen durch Ausprobieren herausfinden.

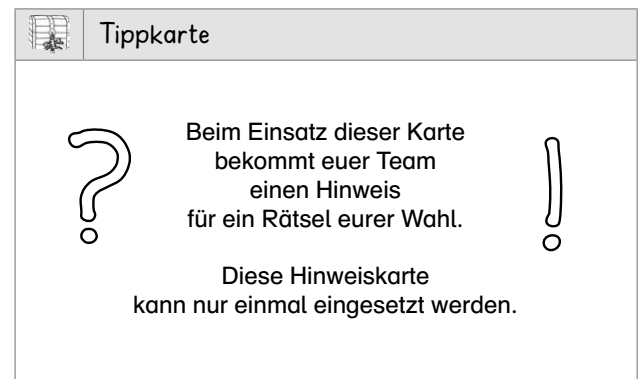
Breakout-Materialien

Das Breakout enthält eine Sammlung verschiedener Aufgaben, aus denen Art und Anzahl passend zur eigenen Klasse ausgewählt werden kann. Es werden also bewusst mehr Aufgaben zur Verfügung gestellt, als für die Durchführung des Breakouts benötigt werden. Je nach gewählten Aufgaben und Leistungsstärke der Gruppen haben sich

ca. 5–6 Aufgaben für ein Breakout bewährt. Selbstverständlich ist es auch möglich, zusätzlich eigene Rätsel zu integrieren. Je nach Anzahl und Auswahl der Hinweise und Rätsel kann der Schwierigkeitsgrad des Breakouts angepasst werden. Davon abhängig ist auch die zur Lösung benötigte Zeit. In meinen Klassen plane ich ca. 30–40 Minuten Bearbeitungszeit für die Hinweise und Rätsel ein. In einer Doppelstunde kann ein komplettes Breakout inklusive Einführungsgeschichte und Reflexion also gut durchgeführt werden.

Ein Breakout kann nur aus analogen Aufgaben bestehen. Sind in der Klasse PCs oder sogar Tablets vorhanden, so können analoge und digitale Aufgaben gemischt werden. Von einigen Aufgaben gibt es eine analoge und eine digitale Variante.

Zusätzlich zu den Hinweisen und Rätseln kann jede Gruppe zu Beginn eine Hinweiskarte erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Tipp eingetauscht werden.



Zu jeder Aufgabe des Breakouts finden sich kurze Hinweise zum Typ der Aufgabe, dem benötigten Material, der Aufgabenbeschreibung (evtl. mit Lösung) und dem Zahlencode.

Zusätzlich gibt es ein Übersichtsblatt mit allen Rätseln und benötigten Materialien, in das in der Spalte „Schloss“ von der Lehrkraft zur Übersicht eingetragen werden kann, welches Schloss verwendet wurde (z. B. rosa dreistellig).

Um nicht den Überblick über die aktuellen Kombinationen der Schlösser zu verlieren, empfiehlt es sich, ein Dokument anzulegen, in dem alle Schlösser mit der aktuellen Kombination vermerkt werden.

UV-Stift:

Bei einigen Aufgaben muss der Zahlencode oder ein Lösungswort bei der Vorbereitung von der Lehrkraft mit UV-Stift auf das Material geschrieben

werden. Auf farbigem Papier oder auf bunt gedruckten Bildern funktioniert das nicht besonders gut. Deshalb sollten diese Materialien auf weißes Papier gedruckt werden. Da jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet ist und die Gruppen nur das Material in ihrer Farbe suchen und bearbeiten dürfen, muss dieses Material dann in einen farbigen Umschlag gesteckt werden. Puzzlestücke und ähnliches Material stecke ich in durchsichtige Dokumentenmappen, in denen zusätzlich noch ein farbiges Blatt Papier zur Kennzeichnung steckt.

QR-Codes:

QR-Codes können auf farbiges Papier gedruckt werden. Dabei sollte nur beachtet werden, dass es bei zu dunklen Farben zu Problemen beim Scannen der QR-Codes kommen kann.

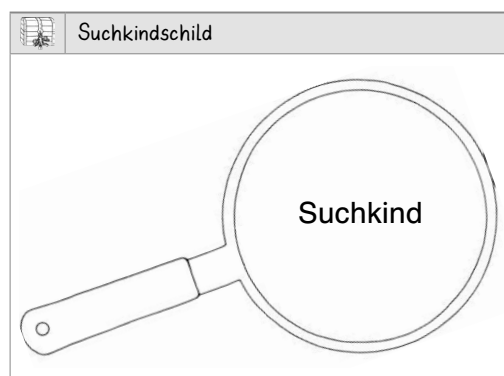
Puzzle:

Es hat sich bewährt, das Bild für das Puzzle vor dem Ausschneiden auf Tonpapier/Pappe zu kleben. Tonpapier könnte dann direkt in den passenden Gruppenfarben verwendet werden.

So geht's

In einer Rahmengeschichte wird zu Beginn geklärt, was in der Kiste ist und warum sie dringend geöffnet werden muss. Dieser Einstieg kann z. B. ein Brief, eine Audiodatei, eine PowerPoint-Präsentation oder ein Film sein. Ob Science Fiction-/ Detektiv-/ Spionage-/ Abenteuergeschichte oder realitätsnaher Einstieg bleibt jedem selbst überlassen und kann passend zum Thema des Escape Rooms gewählt werden. Spannende Musik ist der Startschuss für die Gruppen.

Es ist sinnvoll, wenn immer nur ein Teilnehmer pro Gruppe auf Hinweissuche geht. Dafür gibt es pro Gruppe ein „Suchkindschild“ zum Umhängen.



Welches Gruppenmitglied suchen geht und ob sich die Kinder dabei abwechseln, entscheiden die Gruppen selbst. Während ein Kind auf die Suche

geht, beginnen die anderen Gruppenmitglieder mit der Bearbeitung der Aufgaben und Hinweise.

Je nach Ausstattung gibt es verschiedene Möglichkeiten: Jede Gruppe kann eine eigene Schatzkiste zur Bearbeitung bekommen. Man kann aber auch eine Kiste für die ganze Klasse verwenden und jede Gruppe bearbeitet einen Teil der Rätsel. Nur alle Gruppen gemeinsam können dann die Schatzkiste öffnen.

Nach Ablauf der Zeit bzw. wenn alle Gruppen die Kisten geöffnet haben, sollte immer eine Reflexionsrunde stattfinden. Hier berichten die Kinder, was bei den einzelnen Aufgaben zu tun war, und erklären, wie sie auf die richtigen Lösungen und die Zahlencodes kamen. Außerdem wird reflektiert, wie die Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert hat. Dabei entwickeln die Kinder auch direkt Ideen, wie die Kooperation und die Organisation beim nächsten Mal noch besser laufen könnte.

Mögliche Reflexionsfragen:

1. Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?
2. Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?
3. Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?
4. Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?
5. Gab es Probleme? Welche?
6. Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?

Reflexionsfragen
Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?
Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?
Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?
Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?
Gab es Probleme? Welche?
Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?



Reflexionsfragen

Was war bei den einzelnen Aufgaben zu tun und wie seid ihr auf die Lösung gekommen?

Wie habt ihr die Aufgaben im Team verteilt?

Welche Aufgaben waren besonders leicht, welche waren besonders schwer und warum?

Konntet ihr gut und zielgerichtet zusammenarbeiten?

Gab es Probleme? Welche?

Was würdest du beim nächsten Mal wieder genauso oder anders machen?



Tippkarte



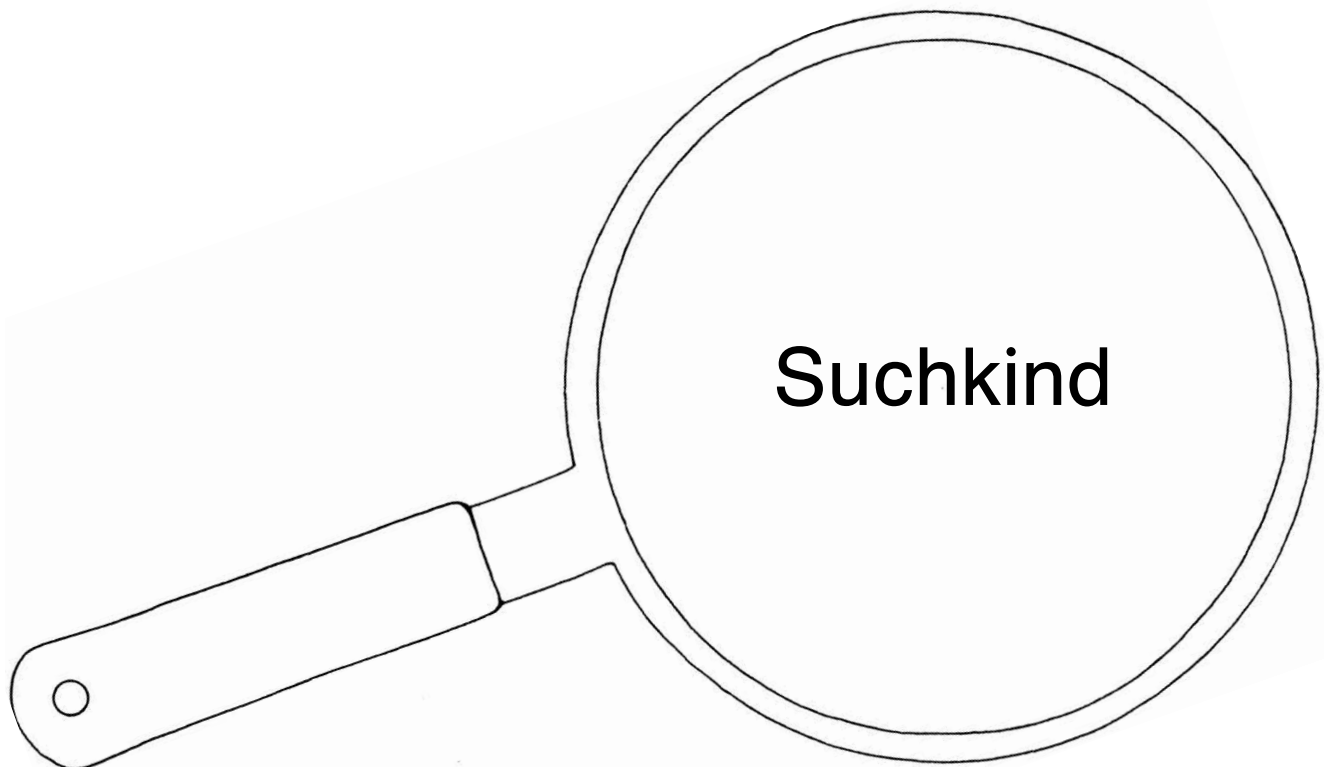
Beim Einsatz dieser Karte
bekommt euer Team
einen Hinweis
für ein Rätsel eurer Wahl.



Diese Hinweiskarte
kann nur einmal eingesetzt werden.



Suchkindschild



Breakout: Willkommen in der 3. Klasse

Schwierigkeit: leicht

Dieses Breakout wurde für einen Einsatz zu Beginn der 3. Klasse konzipiert. Thematisch drehen sich die Aufgaben um die vergangenen Sommerferien und Stoff aus der vergangenen Klasse wird wiederholt. Das Breakout eignet sich deshalb gut als Einstieg nach den Sommerferien, um als Klasse wieder zusammenzufinden, sich auf das neue Schuljahr einzustimmen und spielerisch Unterrichtsinhalte der 2. Klasse wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Wer neu eine Klasse übernimmt, kann das Breakout auch gut nutzen, um die Kinder zu beobachten und kennenzulernen.

Einstiegs Geschichte + Inhalt der Schatzkiste

Die Kinder kommen aus den Sommerferien zurück und auf ihrem Platz steht eine Schatzkiste, die mit vielen Schlössern verschlossen ist. Die Kinder erfahren, dass sie die Schatzkiste nur im Team öffnen können.

In der Schatzkiste befindet sich für jedes Kind eine Karte (*Meine Ferien*), auf die Ferienerlebnisse geschrieben und gemalt werden können. Die Karte könnte im Anschluss auch Grundlage sein, um über die Ferien zu erzählen und sich auszutauschen.

Buchstabensalat

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Buchstabensalat*

Aufgabenbeschreibung:

In einem Suchsel müssen alle Zahlwörter gefunden und anschließend addiert werden. Das Ergebnis ist der Zahlencode (12 + 7 + 10 + 11 + 1 = 41).

Z	V	Y	N	T	S	Y	Ö	U	Ä
W	E	F	W	Z	I	C	Z	D	O
Ö	Ä	Ä	Ö	T	E	E	E	A	E
L	T	Ö	V	P	B	Y	H	T	I
F	F	M	W	B	E	J	N	E	N
Ä	E	W	T	J	N	Z	Ä	P	S
R	O	G	M	N	V	C	Y	K	D
G	I	A	Ö	Y	I	L	G	B	P
H	Ö	H	J	I	W	Y	W	F	Z
Y	B	G	L	G	E	L	F	G	H

Zahlencode: 0-4-1

Puzzle

Typ:

analog

Material:

Puzzlestücke und ein UV-Stift in einer Dokumentenmappe oder in einem Umschlag

Aufgabenbeschreibung:

Zur Vorbereitung wird das Bild mit einem UV-Stift mit einem dreistelligen Zahlencode beschriftet, dann auf Pappe und Tonpapier geklebt und in Puzzleteile (nach Bedarf) zerschnitten.

Das Puzzle muss von den Kindern zusammengesetzt werden. Mithilfe der UV-Lampe am Deckel des UV-Stifts kann der Zahlencode gelesen werden. Dass der UV-Stift auf diese Weise benutzt werden soll, müssen die Kinder selbst herausfinden.

Zahlencode: je nach eigener Beschriftung

Hieroglyphen

Typ:

analog

Material:

Auftragskarte *Hieroglyphen*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Die Hieroglyphen müssen mithilfe der Hinweiskarte entziffert werden. Das verschlüsselte Wort lautet *ehnhundertacht*. Aufgabe und Hinweiskarte können gemeinsam oder getrennt voneinander versteckt oder bereitgestellt werden, sodass die Kinder dann noch die Verbindung zwischen Aufgabe und Hinweis selbst herstellen müssen.

Zahlencode: 1-0-8

Simons Tagebuch

Typ:

analog

Material:

Auftragskarte *Simons Tagebuch*

Aufgabenbeschreibung:

Der Tagebucheintrag muss gelesen werden. Einige Buchstaben sind groß und dick geschrieben. Diese Buchstaben ergeben das Zahlwort *siebenhundertdreiundsechzig*.

Zahlencode: 7-6-3

Rechnen

Typ: analog

Benötigtes: Auftragskarte *Rechnen*

Aufgabenbeschreibung:

Drei Rechenaufgaben müssen gelöst werden. Die Ergebnisse hintereinander ergeben den gesuchten Zahlencode.

$$2 \cdot 5 - 7 = \underline{3}$$

$$5 \cdot 9 - 37 = \underline{8}$$

$$4 \cdot 5 - 12 = \underline{8}$$

Zahlencode: 3-8-8

Wortarten

Typ: analog

Material: Auftragskarte *Wortarten*

Aufgabenbeschreibung:

Vorgegebene Wörter sollen nach Wortarten sortiert werden. Die Anzahl der Wörter pro Wortart ergibt den Zahlencode. Es gibt zwei Varianten. Bei der schwierigeren Version sind die Buchstaben innerhalb der Wörter vertauscht. Die Kinder müssen also zuerst herausfinden, welches Wort gemeint ist, und anschließend entscheiden, um welche Wortart es sich handelt.

SÖCHN <u>SCHÖN</u>	SNONE <u>SONNE</u>	WRAM <u>WARM</u>	BEADN <u>BADEN</u>
HEOTL <u>HOTEL</u>	AHUESASCLFN <u>AUSSCHLAFEN</u>	WSASER <u>WASSER</u>	LHACEN <u>LACHEN</u>
BCUH <u>BUCH</u>	LEESN <u>LESEN</u>	BALU <u>BLAU</u>	ZLET <u>ZELT</u>

Zahlencode: 5-4-3

Logisches Denken

Typ: analog

Benötigtes: Auftragskarte *Logisches Denken*

Aufgabenbeschreibung:

Rechenaufgaben sind durch Bilder symbolisiert. Die Kinder müssen herausfinden, für welche Zahlen die Bilder stehen.

Zahlencode: 2-5-7

Urlaubswörter

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. In einem Suchsel müssen sechs Urlaubswörter gefunden werden. In der leichten Version (<https://learningapps.org/watch?v=p158otj7a20>) sind die sechs Wörter, die gefunden werden sollen, angezeigt. In der schwierigeren Version (<https://learningapps.org/watch?v=ptp5kucg520>) wissen die Kinder nicht, welche Wörter gefunden werden müssen.

Zahlencode: 6-9-2

Wie viel Uhr ist es?

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe (<https://learningapps.org/watch?v=p5qd0bm8320>) weitergeleitet. Uhrzeiten müssen von Uhren abgelesen und zugeordnet werden.

Zahlencode: 9-7-0