Auer

e book

Kristina Machleidt

Escape Rooms

für den Englischunterricht

6 fertige Breakouts zu Lehrplanthemen und zur Förderung von logischem Denken & Teamwork

Auch für den digitalen Unterricht

ZUSÄTZLICH ZUM BUCH ALS DOWNLOAD ERHÄLTLICH

NEU!

Zu diesem Thema bieten wir Ihnen optional als Ergänzung weitere Materialien und Ideen, die genau auf die Inhalte des Buches abgestimmt sind. Diese Materialien sind in Form von Downloads online erhältlich unter

www.auer-verlag.de/bestnr/08717
www.lehrerwelt.de/bestnr/08717

Vertiefung & Weiterführung

Das Thema -food und fruit- im Englischunterricht
Mit der Methode -Construction kit- und -Recipe-

14 Seiten, DIN A4 | 08576DA16 | 5,80 €*

Kreative Methode

Lapbook Animals
Kreative Faltvorlagen und kindgerechte Auftragskarten für die Klassen 2 – 4

12 Seiten, DIN A4 | 08151DA3 | 5,80 €*

Vertiefung & Weiterführung

Ausfüll-Vokabelheftchen: At school
Kopiervorlagen zum Üben des Englischwortschatzes

4 Seiten, DIN A4 | 08564DA3 | 2,80 €*

Vertiefung & Weiterführung

Das Thema -at home- im Englischunterricht
Mit der Methode -Shoe box- erarbeiten

4 Seiten, DIN A4 | 08576DA7 | 2,80 €*

Kreative Methode

A weekend in London
Differenzierte Lesespurgeschichte Englisch für Klasse 3 und 4

9 Seiten, DIN A4 | 08150DA9 | 3,80 €*

* Preisänderungen (insbesondere im Falle einer Mehrwertsteueränderung) und Irrtümer vorbehalten.

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. Bitte beachten Sie jedoch, dass wir in Fremdtexten anderer Rechtegeber*innen die Schreibweise der Originaltexte belassen mussten.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

© 2023 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der*die Erwerber*in der Einzellizenz ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- oder Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch. Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schüler*innen der Schule und deren Eltern zu nutzen. Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schüler*innen, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule. 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.

Autor*innen: Kristina Machleidt
Covergestaltung: Mia Carlo | Grafik – Design – Illustration
Umschlagfoto: Verena Knoblauch
Illustrationen: Corina Beurenmeister
Satz: Typographie & Computer, Krefeld
ISBN 978-3-403-**38717**-6

www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer 4

Fruits and vegetables
Hinweise 9
Übersicht 11
Kopiervorlagen 12

Animals and pets
Hinweise 19
Übersicht 21
Kopiervorlagen 22

Body, health and feelings
Hinweise 30
Übersicht 33
Kopiervorlagen 34

At school
Hinweise 44
Übersicht 47
Kopiervorlagen 48

House and furniture
Hinweise 56
Übersicht 59
Kopiervorlagen 60

A trip to London
Hinweise 70
Übersicht 72
Kopiervorlagen 73

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Storys 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 nur der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht auch um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist zudem 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.

Kristina Machleidt: Escape Rooms für den Englischunterricht 3/4
© Auer Verlag

Hinweise und Rätsel

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

Neben analogen Aufgaben wie Dominos, Puzzles, Kreuzworträtseln, Wimmelbildern, Verbinde- und Sortieraufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Hörübungen, 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.

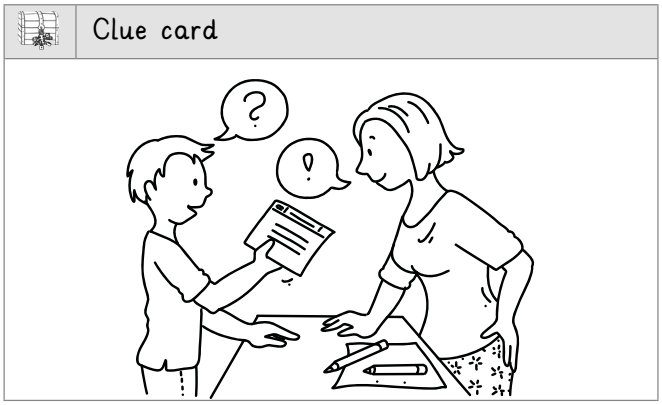
Um die Aufgaben der verschiedenen Gruppen auseinanderhalten zu können, ist jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet. Hinweise, Rätsel und QR-Codes für diese Gruppe werden auf Papier in der jeweiligen Farbe gedruckt oder in farbigen Umschlägen versteckt. So weiß jede Gruppe genau, welche Hinweise für sie bestimmt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

Aus den Lösungen der Rätsel und den Hinweisen 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 können. 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 „Clue card“ erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Hinweis 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

Kristina Machleidt: Escape Rooms für den Englischunterricht 3/4
© Auer Verlag

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, Dominos und ähnliches Material stecke ich in durchsichtige Dokumentenmappen, in denen zusätzlich noch ein farbiges Blatt Papier zur Kennzeichnung steckt.

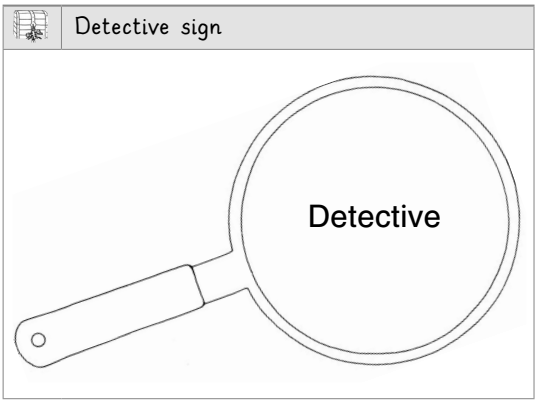
QR-Codes:
QR-Codes können auf farbiges Papier gedruckt werden. Dabei sollte nur beachtet werden, dass es bei zu dunklen Farben zu Problemen beim Scannen der QR-Codes kommen kann.

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 ist ein Comic, kann aber auch z. B. ein Brief, eine Audiodatei, eine PowerPoint-Präsentation oder ein Film sein. Ob Science Fiction-/Detektiv-/Spionage-/Abenteuergeschichte oder realitätsnaher Einstieg bleibt jeder Lehrkraft 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 Kind pro Gruppe auf Hinweissuche geht. Dafür gibt es pro Gruppe ein „Detective sign" zum Umhängen.

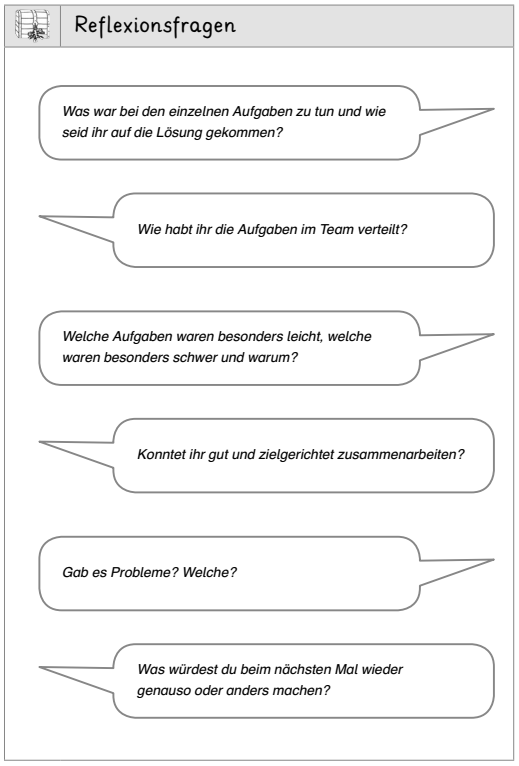


Welches Gruppenmitglied suchen geht und ob sich die Kinder dabei abwechseln, entscheiden die Gruppen selbst. Während ein Kind auf die Suche geht, beginnen die anderen Gruppenmitglieder mit der Bearbeitung der Aufgaben und Hinweise.

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 könnten.

Wenn Sie auf Englisch reflektieren möchten, dann empfiehlt es sich auf einfachere Reflexionsfragen zurückzugreifen, auf welche die Kinder mit Handzeichen (Daumen hoch – Daumen zur Seite – Daumen runter) reagieren können.



Kristina Machleidt: Escape Rooms für den Englischunterricht 3/4
© Auer Verlag

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?

Kristina Machleidt: Escape Rooms für den Englischunterricht 3/4
© Auer Verlag