

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 Kinder 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 (Grundausrüstung)

- Schatzkiste(n)
- Haspe(n)
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- mindestens 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.



Einstiegsgeschichte

Großer Wettbewerb!

Unsere Kirche wird renoviert und ein Kirchenfenster wird neugestaltet.

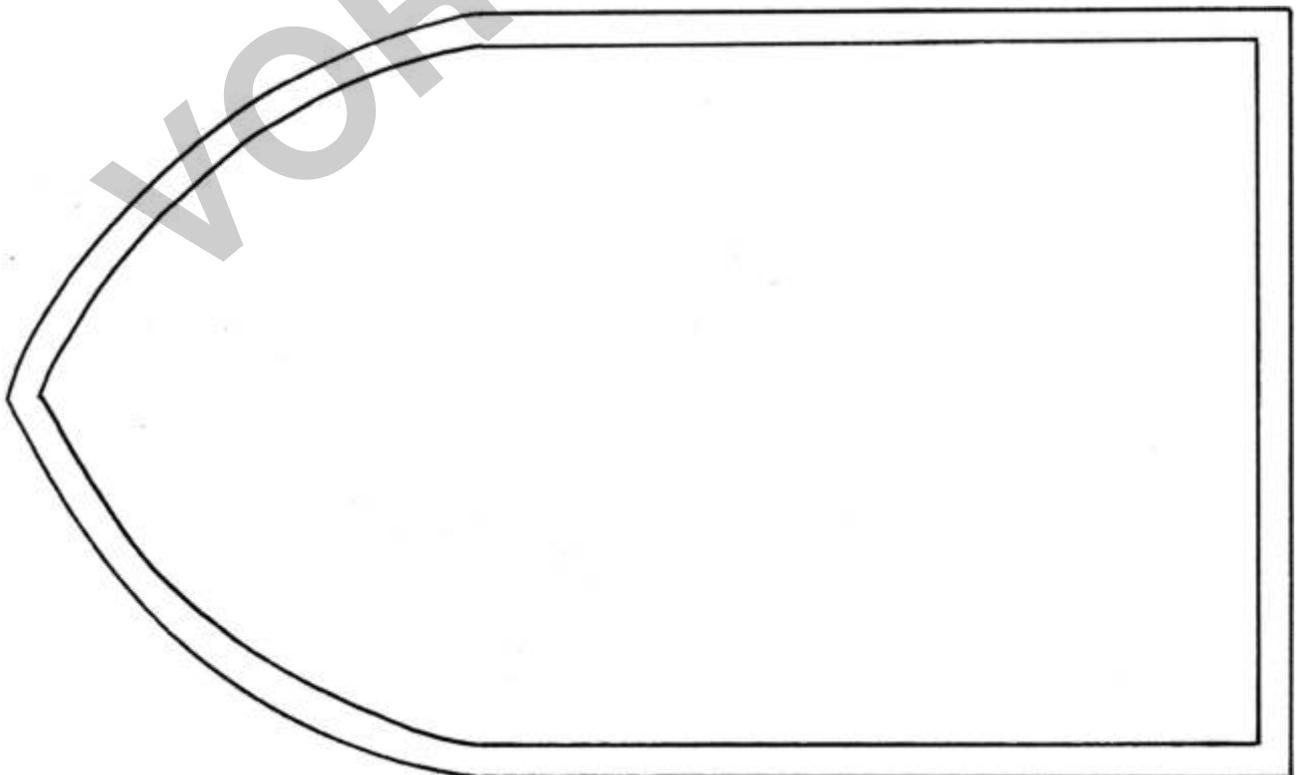
Dafür suchen wir eure Entwürfe!

Die schönsten Entwürfe für das neue Fenster werden in der Schule ausgestellt.

Teilnahmebedingungen: Am Wettbewerb darf teilnehmen, wer sich gut mit der Kirche und dem Christentum auskennt. Deshalb sind die Ausmalvorlagen für die Fenster in der Schatzkiste eingeschlossen.



Inhalt der Schatzkiste





Wie alles begann



Jesus Christus wurde vor mehr als 2000 Jahren in Bethlehem geboren. Die Christen glauben, dass er Gottes Sohn ist, der in die Welt kam, um alle Menschen zu erlösen.



6

Mit 12 Jahren begleitete er seine Eltern nach Jerusalem. Dort unterhielt er sich im Tempel mit den Schriftgelehrten über Gott. Sie staunten sehr, wie viel Jesus über Gott wusste.



Als Jesus erwachsen war, zog er durch das Land und verkündete den Menschen, dass das Reich Gottes nahe ist. Er heilte Kranke und vergab Menschen, die ihre Sünden bereuten.

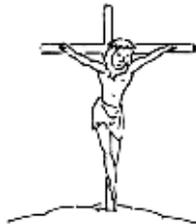


Jesus suchte sich 12 Freunde, die ihn begleiteten. Sie verließen ihre Familien, folgten ihm nach und wurden seine „Jünger“.



2

Viele Menschen glaubten an Jesus und hielten ihn für den Messias. Aber er hatte auch Feinde. Sie brachten die römischen Machthaber dazu, Jesus zum Tode zu verurteilen.



Doch das war nicht das Ende der Geschichte von Jesus. Er ist auferstanden, versammelte seine Jünger um sich und gab ihnen den Auftrag, die frohe Botschaft in die Welt zu tragen.



4





Wie alles begann



Bringe die Karten in die richtige Reihenfolge.



Zahlencode: _____



Entstehung der Gemeinde

Pfingsten

Nachdem Jesus gekreuzigt, gestorben und auferstanden war, trafen sich seine Jünger. Sie sprachen über Jesus und darüber, wie es nun weitergehen sollte. Sie waren sehr traurig und fühlten sich allein, weil Jesus nicht mehr da war. Außerdem hatten sie große Angst, verhaftet und gekreuzigt zu werden. Deswegen versteckten sie sich in einem Haus, verschlossen alle Türen und beteten.

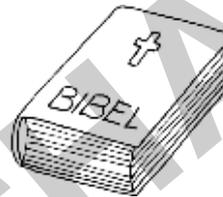
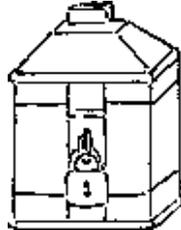
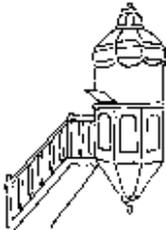
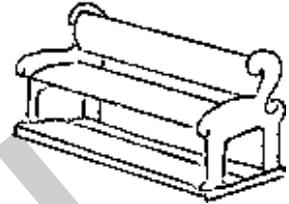
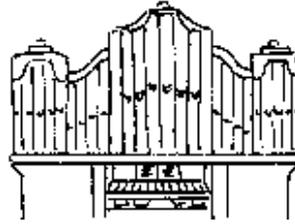
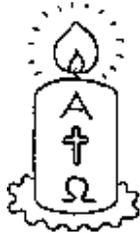
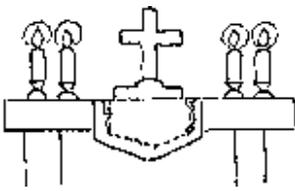
Da hörten sie plötzlich einen lauten Sturm. Er rüttelte am Haus, wehte herein und fegte alle Angst, Trauer und Mutlosigkeit davon. Um die Jünger wurde es ganz hell. Sie spürten, dass Gott bei ihnen war und dass Jesus ihnen seinen Geist gesendet hatte.



Obwohl sie ihn nicht sehen konnten, fühlten sie, dass Jesus ihnen nah war. Jetzt trauten sich die Jünger, nach draußen zu gehen und Jesu Frohe Botschaft zu verkünden. Jeder von ihnen zog los und erzählte von Gott und Jesus Christus. So gründeten sich nach und nach immer mehr Gemeinden. An Pfingsten wird also die Gründung der ersten Gemeinde gefeiert.



In der Kirche (evangelisch)



Hinweiskarte In der Kirche (evangelisch)

Dein neuer Hinweis ist:

Kanzel · Apostelfigur · Taufbecken + Opferstock =

