



Vorwort

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Escape-Room-Begeisterte,

wenn man das Wort Escape-Room zum ersten Mal hört, verknüpft man es eher weniger mit dem schulischen Alltag. Vielmehr hat man die Vorstellung von Rätseln, Hindernissen, Aufgaben und großem Abenteuer, um ein Ziel zu erreichen; in etwa einer klassischen Schnitzeljagd nachempfunden. Wenn man aber nun diese Vorstellung in den Schulsportbereich transportiert, findet man sich schnell im Bereich der Kooperationsaufgaben und Abenteuerspiele wieder.

Gerade hier hat die Abenteuer- und Erlebnispädagogik im Schulsport schon eine lange Tradition. In Spielen mit Abenteuergedanke, Kooperation, Teamgeist und vielen weiteren sozialpädagogischen Kompetenzen liegt der Grundgedanke in der Vermittlung von Sozialwerten. Es soll nicht nur einfach ein Spiel gespielt werden, sondern der Sportunterricht kann viel mehr bewirken. Kooperationsfähigkeit und kooperatives Handeln sind mit die wichtigsten Aspekte des praktischen Sportunterrichts.

Kooperationsfähigkeit ist, unter Berücksichtigung der eigenen Wünsche und Interessen, die Bedürfnisse der anderen, in diesem Fall des eigenen Teams, zu respektieren und akzeptieren.

Das kooperative Handeln setzt diesen genannten Gedanken um, ohne Rücksicht auf individuelle Absichten und Wünsche und ganz im Dienst des gemeinsamen Handlungsziels.

Der Begriff Abenteuer ist hier wesentlich alltäglicher in unserem Bewusstsein. Doch was bedeutet Abenteuer eigentlich? In unserer Freizeit werden wir ständig mit diesem Begriff konfrontiert. Aber was macht z. B. einen Urlaub zu einem Abenteuerurlaub? Wie wird aus einem Spiel im Sportunterricht ein Abenteuerspiel?

Der wesentliche Faktor eines Abenteurers ist die Risikobereitschaft, etwas Neues zu wagen. Eine Auseinandersetzung mit dem einen Schritt mehr. Mehr Wagnis und Risiko geben der Handlung mehr Spannung, Erlebnis und Nervenkitzel.

Diese Kombination aus Abenteuer und Kooperation in einem Spiel, umrahmt mit einer spannenden Geschichte, lieben die Schülerinnen und Schüler im Sportunterricht. Es werden mehrere Kompetenzen gleichsam geschult und die Schülerinnen und Schüler haben Freude am Sport.

Viel Freude und Spaß wünsche ich Ihnen nun ebenfalls beim Entdecken des folgenden Escape-Room-Abenteurers.

Spielidee und Spielzeit

In der vorliegenden Spielidee sind die Schülerinnen und Schüler in zwei gleichstarke Teams eingeteilt. Beide Teams versuchen innerhalb ihres Escape-Room-Abenteurers so viele Spiele wie möglich zu gewinnen bzw. so viele Flugzeugteile wie möglich zu sammeln, um das Escape-Room-Ziel erfolgreich zu erreichen.

Dieses Abenteuer startet damit, dass die Schülerinnen und Schüler mit ihrem Flugzeug auf einer einsamen Insel, mitten in einem Dschungel, notlanden mussten. Leider wurde bei der Notlandung am Flugzeug einiges beschädigt, sodass die Teams nun auf der Insel nach fehlenden Teilen suchen und diese einsammeln müssen. Auf ihrem Weg gilt es, unterschiedliche Spiele zu meistern, um am Ende mit allen fehlenden Teilen das Flugzeug reparieren und die Insel wieder verlassen zu können.



Stationszettel 1 – Die Affen

Katz und Maus

Auf dem Weg durch den Dschungel entdeckt ihr auf einmal eine ganze Affenbande. Es handelt sich jedoch um keine gewöhnlichen Affen, sondern eine besonders clevere Art: die Affen haben Flugzeugteile gefunden und spielen nun damit. Eure ersten Versuche, die Teile von den Affen zurückzuklauen, sind gescheitert. Nun versucht ihr, die Affen einzeln in eine Falle zu locken, um ihnen dann die Flugzeugteile zu entwenden.

Aufbau und Spielregeln

Alle Schüler, bis auf je einen Spieler/eine Spielerin jedes Teams, stehen im Kreis und fassen jeweils die Hand des Nachbarn. Anschließend machen alle einen Schritt zurück, bis die Hände halb gestreckt sind. Danach müssen die Hände wieder losgelassen werden.

Bei dem Spiel befindet sich am Anfang der Affe (Team A) im Kreis und ein Fänger (Team B) außerhalb. Mit dem Startzeichen versucht nun der Fänger, den Affen zu fangen. Beide dürfen sich innerhalb und außerhalb vom Kreis bewegen. Sobald der Fänger zwischen zwei Schülern/Schülerinnen durchläuft, schließen diese beiden mit ihren Händen den Durchgang. Der Fänger muss nun versuchen, entweder den Affen mittels einer Berührung zu fangen oder alle Durchgänge zu schließen und dabei den Affen in der Mitte einzusperren.

Variante

Der Fänger darf durch bereits geschlossene Durchgänge schlüpfen, der Affe jedoch nicht.

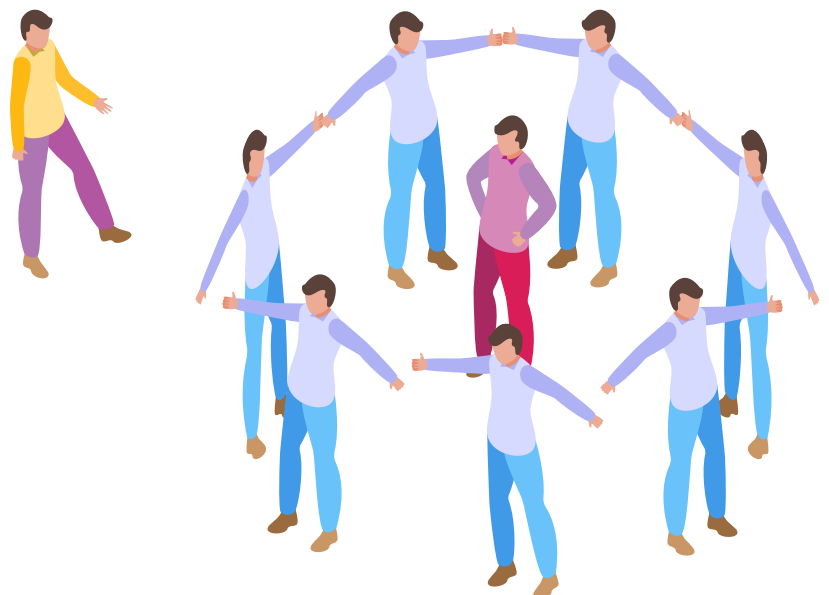
Challenge

Schafft ihr es, den Affen einzusperren oder ihn zu fangen? Für jeden gefangenen Affen, könnt ihr ein Flugzeugteil aufschreiben. Falls ihr es schafft, den Affen einzusperren, erhaltet ihr fünf Teile.

Gespielt wird abwechselnd, bis jeder Schüler einmal Fänger oder Affe war.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, dass ihr den Affen fängt oder in der Mitte einsperrt.





Stationszettel 4 – Die Jagd

Die Jagd

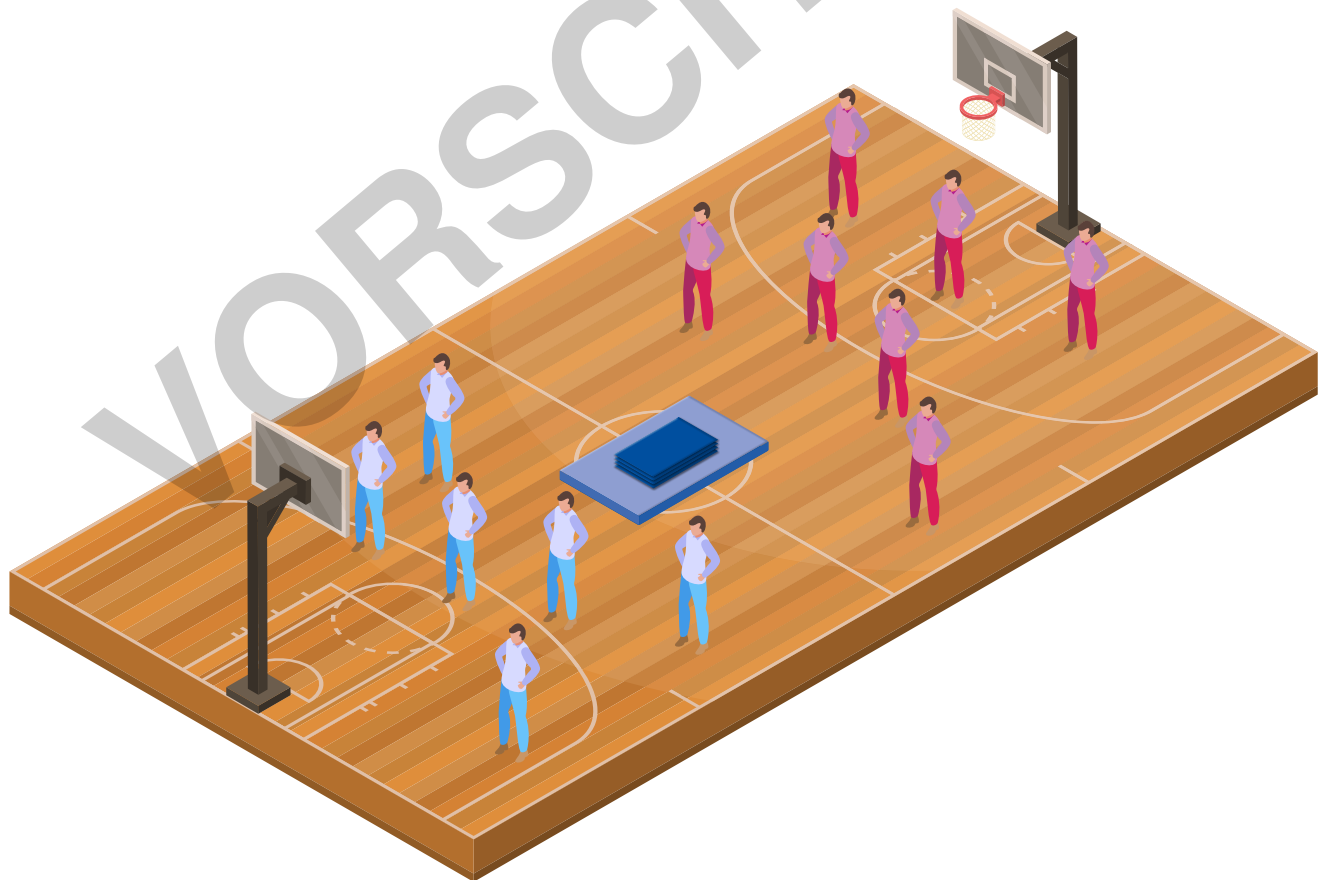
Euer Weg geht im Dschungel weiter und ihr findet nun einen kleinen Hügel. Beim Erkunden des Hügels habt ihr dort auch Flugzeugteile entdeckt, doch leider leben dort auch Raubtiere, die euch gefährlich werden können. Verjagt schnell alle Raubtiere, bevor sie euch jagen.

Aufbau und Spielregeln

Für das Spielfeld benötigt ihr zwei Basketballbretter an der Wand. In der Mitte wird mit einer Weichbodenmatte und drei kleinen Turnmatten ein Turm gebaut. Des Weiteren benötigt ihr drei bis vier Softbälle. Jeweils ein Team ist, wie im Spiel zuvor, Abenteurer und Raubtier zugleich. Zu Beginn befindet sich in jeder Spielfeldhälfte ein Team. Jedes Team versucht nun, die Gegenspieler/innen mit Softbällen abzuwerfen. Wer abgeworfen wird, muss sich an die Seite stellen. Wenn ein Mitspieler gegen das Basketballbrett wirft, ist ein Mitspieler wieder befreit und darf zurück auf das Spielfeld.

Challenge

Schalte alle Raubtiere aus. Für jedes gewonnene Spiel dürft ihr ein Flugzeugteil einsammeln. Je nach Dauer sind zwei bis vier Spiele denkbar.



Ziel

Ziel des Spiels ist es, alle Gegenspieler abzuwerfen.