

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.



Abraham (Lesetext)

Die Juden – das auserwählte Volk Gottes

Die Geschichte des jüdischen Volkes können wir in der hebräischen Bibel, dem Tanach, nachlesen. Dort steht, dass Gottes Geschichte mit seinem auserwählten Volk mit Abraham beginnt.



Zu ihm sagt Gott eines Tages, dass er sich auf die Reise in das Land Kanaan begeben soll. Er verspricht Abraham, dass er ihn zum Stammvater seines Volkes machen wird und verlangt dafür von ihm und seinen Nachfahren Gehorsam und Treue.

Abraham vertraut Gott und hört auf ihn. Er zieht mit seiner Frau Sara, Verwandten, Dienern und seinen Herden los. Abraham ist schon 75 Jahre alt und die Reise ist lang und beschwerlich. Doch schließlich kommen sie in das Land Kanaan, das heute Israel heißt. Dieses Land gibt Gott Abraham. Er spricht es ihm und seinen Nachkommen zu.



Abraham freut sich über Gottes Zusage, dass er und seine Frau Sara ein Kind bekommen sollen. Doch die Jahre vergehen. Abraham ist bereits 100 Jahre und seine Frau 90 Jahre alt. Beide glauben nicht mehr daran, dass sie noch Eltern werden können, obwohl Gott Abraham so viele Nachkommen versprochen hat, wie nachts Sterne am Himmel zu sehen sind.

Gott jedoch erneuert seine Zusage und verspricht Abraham, dass seine Frau Sara einen Sohn zur Welt bringen wird. Und so bekommt Sara noch im gleichen Jahr einen Sohn, den sie Isaak nennen.

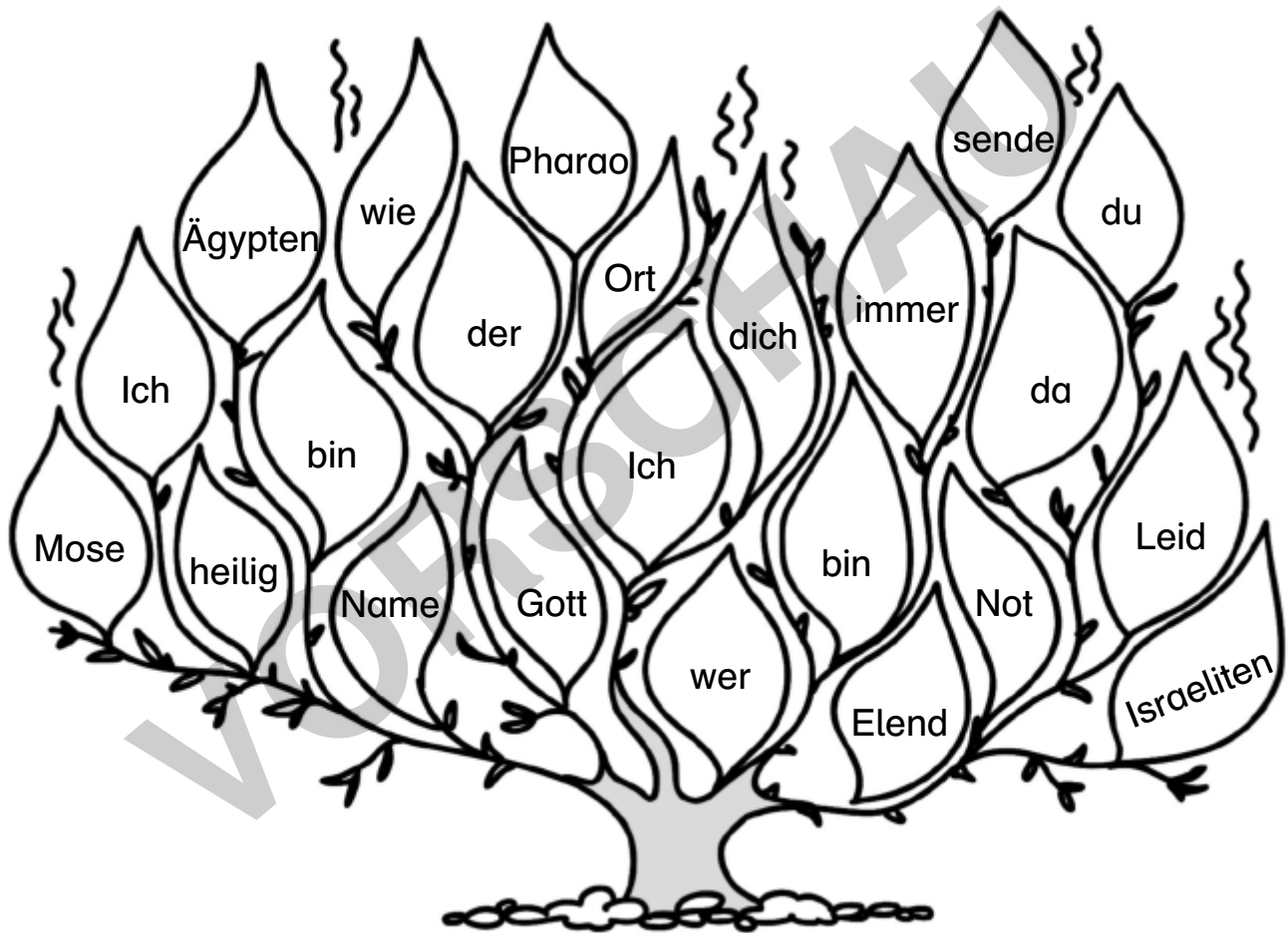




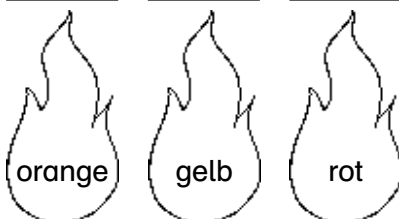
Jahwe

Mose erfuhr am brennenden Dornbusch den Gottesnamen Jahwe.

1. Was bedeutet der hebräische Name auf Deutsch?
Finde diese Wörter in den Flammen, male sie orange aus.
Verbinde dann die Wörter der ausgemalten Flammen miteinander.
2. Male alle Flammen, die über dieser Linie liegen, gelb aus.
Male alle Flammen, die unter dieser Linie liegen, rot aus.



Zahlencode: _____





Koscheres Menü

Stelle ein koscheres Menü aus Vorspeise, Hauptspeise und Nachspeise zusammen.

Rechne aus, wie viel das Menü kostet. Der Gesamtpreis öffnet ein Schloss.



Tipp: Die Null im Gesamtpreis brauchst du nicht.



Vorspeisen

Gemischter Salat	6,95 €
Krabbensalat	9,90 €
Muschelsuppe	8,65 €

Hauptspeisen

Spaghetti Bolognese mit Parmesan	10,95 €
Hähnchen mit Pommes	13,55 €
Salamipizza	11,75 €

Nachspeisen

Käse-Salami-Platte	9,99 €
Obstteller	8,00 €



Die Synagoge



Version mit hebräischen Begriffen



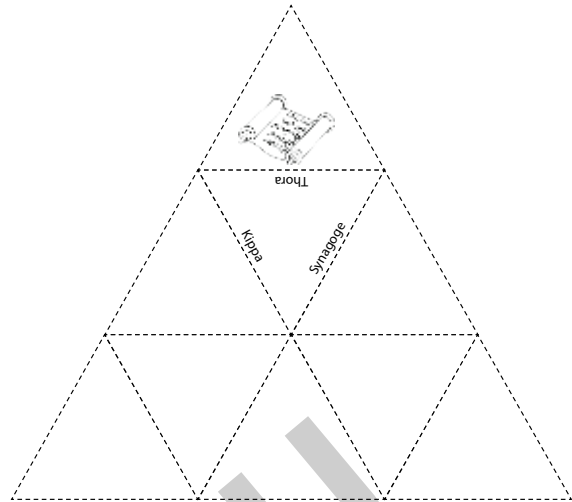
Version mit deutschen Begriffen





Wichtiges Wissen

Was bedeuten diese Wörter?
 Lege die Teile passend aneinander.
 Ein Teil bleibt übrig.
 Es öffnet ein Schloss.



Wichtiges Wissen (Trimino)

