

# 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.

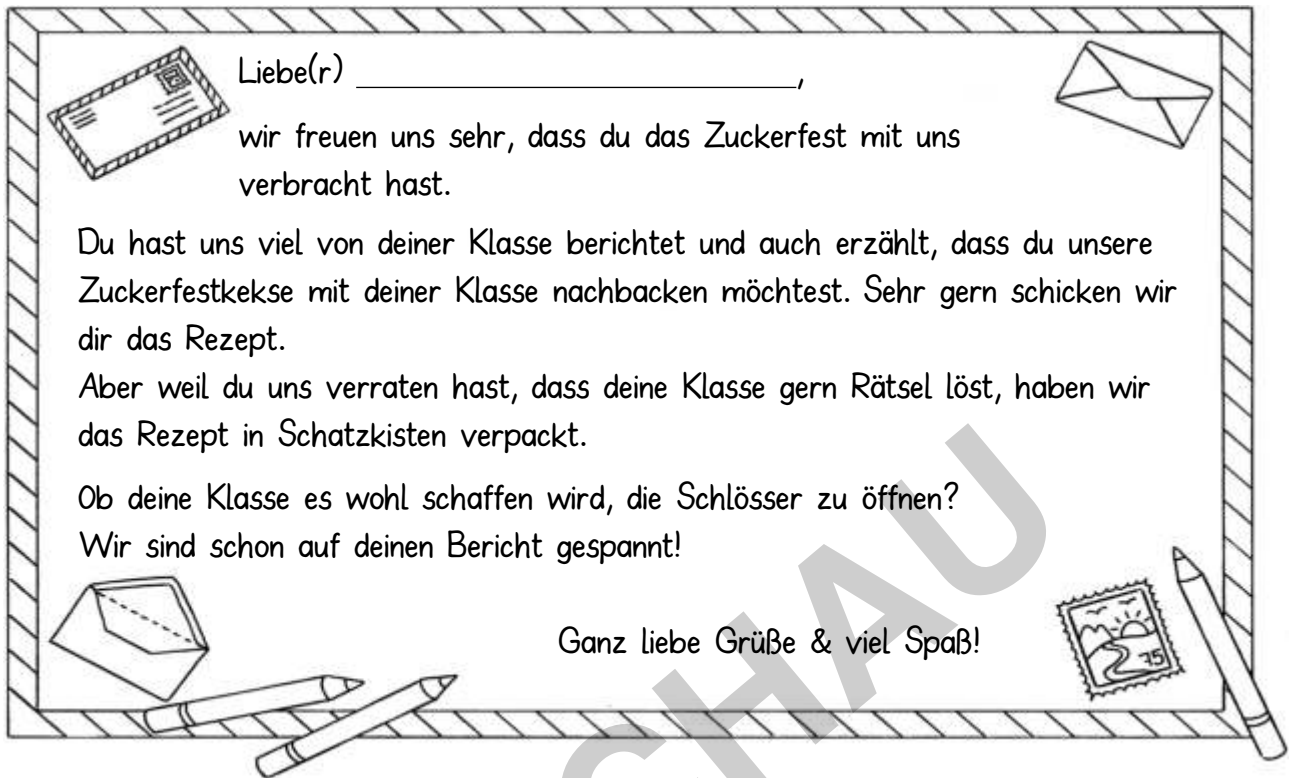
## Benötigtes Material (Grundausrüstung)

- 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



## Inhalt der Schatzkiste

### Zuckerfestkekse

# REZEPT



#### Zutaten für den Teig:

- 1 kg Mehl
- 500 g Butter
- 250 g Puderzucker
- 2 Eier
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 Päckchen Backpulver

#### Zutaten für die Dekoration:

- 150 g Kuvertüre
- 200 g Kokosraspel
- 1 Glas Marmelade (Erdbeere, Himbeere oder Johannisbeere)

#### Zubereitung:

Aus Mehl, Butter, Puderzucker, Eier, Vanillezucker und Backpulver einen Teig herstellen. Den Teig auf einer bemehlten Arbeitsfläche ausrollen und Kekse ausstechen. Die Kekse bei 180 Grad Ober- und Unterhitze 12 Minuten backen und danach auskühlen lassen.

Die Marmelade erwärmen und immer zwei Kekse zusammenkleben.

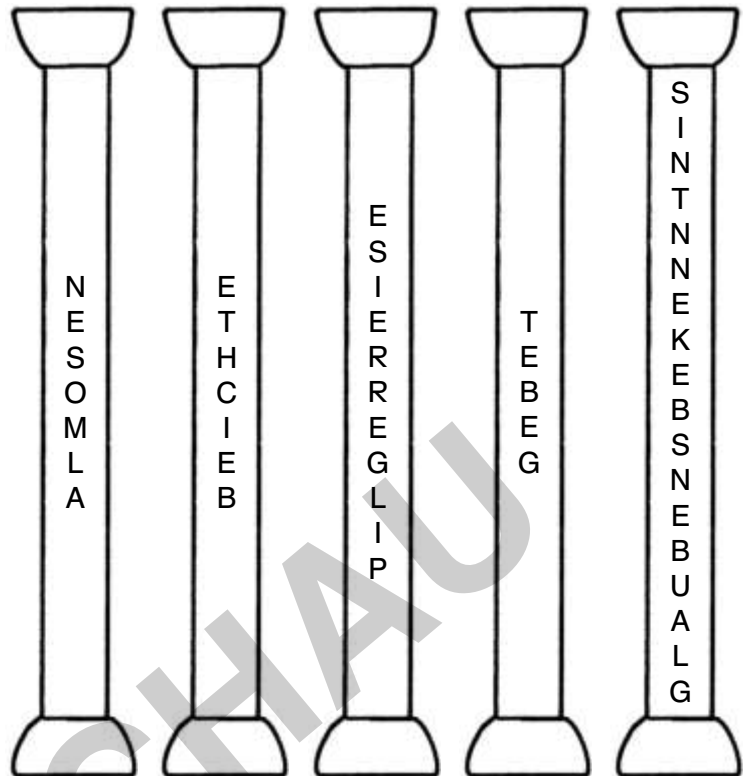
Die Kuvertüre im Wasserbad schmelzen, die Kekse zur Hälfte darin eintauchen und dann in Kokosraspel wälzen.



## 5 Säulen des Islam



Für jeden gläubigen Muslim gibt es fünf Pflichten zu erfüllen.  
 In den Säulen sind vier Pflichten versteckt.  
 Kannst du sie entschlüsseln?  
 Male die Säulen mit den richtigen Pflichten an und streiche die falsche Säule durch.  
 Welche Pflicht fehlt?



Übersetze das Wort mithilfe der Hinweiskarte und addiere die Ergebnisse.



## Hinweiskarte 5 Säulen des Islam

Nutze diese Hinweiskarte, um Lösungswörter in Zahlencodes umzuwandeln.  
 Jedem Buchstaben ist eine Zahl zugeordnet.

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

*Beispiel:*

Allah     $A (1) + L (12) + L (12) + A (1) + H (8) = 34 \rightarrow$  Zahlencode: 0-3-4





# Mohammed

Setze die fehlenden Wörter ein.

Juden (15) – Götterbilder (25) – Karawanenführer (12) – Engel (10) – töten (5) – Gesandten (3) – Gott (60)

## Mohammed

Im Jahre 570 n. Chr. wurde Mohammed in Mekka geboren. Seine Eltern starben, als er 6 Jahren alt war. Deshalb wuchs er bei seinem Onkel auf. Als Kind hütete er Schafe und Ziegen und half den Händlern auf dem Markt. Später arbeitete er als \_\_\_\_\_ ♦. So lernte Mohammed fremde Städte und andere Religionen kennen. Was er über den Gott von \_\_\_\_\_ ♠ und Christen erfuhr, gefiel dem jungen Mohammed. Ihn störte, dass die Menschen in Mekka viele Götter anbeteten.

Oft zog sich Mohammed in die Wüste zurück und betete allein. Als er 40 Jahre alt war, erschien ihm der \_\_\_\_\_ ♣ Gabriel. Der sagte ihm, dass Gott Mohammed als seinen \_\_\_\_\_ ♥ ausgewählt hat. Mohammed sollte den Menschen verkünden, dass es nur einen Gott gibt.

Einige Menschen glaubten ihm, doch andere wollten ihn \_\_\_\_\_ ☀. 622 n. Chr. floh er deshalb nach Medina. In Medina glaubten die Menschen an den einen \_\_\_\_\_ ☾, Allah. Mohammed baute dort eine Moschee und die Zahl der Muslime wuchs.

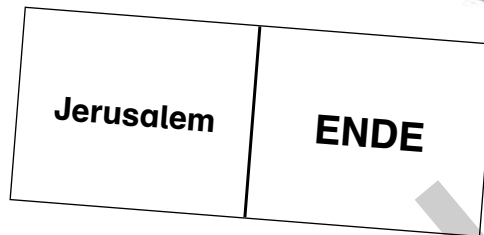
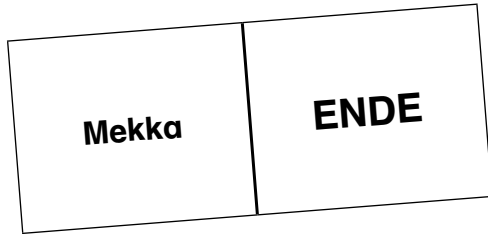
630 n. Chr. eroberte Mohammed Mekka mit 10 000 Krieger zurück und zerstörte die \_\_\_\_\_ ★.

♣ · ♦ + ☾ + ★ – ☀ = \_\_\_\_\_



## Wichtiges Wissen

Löse das Domino.  
Welches der beiden Enden ist richtig?  
Es öffnet ein Schloss.

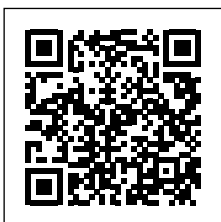


## Die Moschee von innen/außen

### Die Moschee von innen



Version mit  
arabischen  
Begriffen



Version mit  
deutschen  
Begriffen



### Die Moschee von außen

