

Junger VBE * Escape-Room in der Grundschule

„Ob Escape-Stories, Exit-Spiele oder Live-Escape-Rooms: Das Rätselknacken boomt! Gerade Kinder im Grundschulalter lieben es, zu tüfteln und knifflige Rätsel zu lösen. Warum also nicht das Trendthema in den Unterricht holen, um wichtige Lehrplanthemen auf diese Weise spannend aufzubereiten?

Was sind Escape-Rooms?

Escape-Rooms (EduBreakout) sind Räume, in denen die Spielteilnehmer gemeinsam als Gruppe verschiedene Rätsel in einer bestimmten Zeit lösen müssen. Es muss ein zu Beginn definiertes Ziel erreicht werden.

Nur was sind die Vorteile und welchen Nutzen haben sie für den Unterricht?

Motivation, Teambuilding, Trainieren von Problemlösungsstrategien und logischem Denken, Wiederholung von Unterrichtsstoff

Gibt es auch Nachteile?

Ja, es gibt einen, dieser darf auch nicht verschwiegen werden. Die Vorbereitung eines Escape-Rooms ist sehr zeitaufwendig. Wenn man sich jedoch schon einmal die verschiedenen Rätseltypen angeschaut und erarbeitet hat und deren Prinzip verstanden hat, tut man sich mit dem Erstellen neuer Aufgaben deutlich einfacher. Aber man sollte die Herausforderung annehmen, denn es wird sich lohnen und die Schülerinnen und Schüler werden es einem danken.

Wie wird das Klassenzimmer zum Escape-Room?

Es ist schwierig, ein Escape-Game mit einer ganzen Klasse gemeinsam zu gestalten. Daher ist es sinnvoller, die Klasse in mehrere Teams einzuteilen oder es in Einzelarbeit zu machen. Jedes Team bekommt seine eigene Schatztruhe und bei der Einzelarbeit gibt es eine Schatztruhe für die gesamte Klasse, welche am Ende gemeinsam geöffnet wird.

Die Aufgabe der Schüler ist es, ihre Kiste innerhalb einer festgelegten Zeitspanne zu öffnen. Die Hinweise, die zum Öffnen der Schlösser nötig sind, verstecken Sie im Klassenzimmer. Damit die Kinder nur die Hinweise zu ihrer Kiste einsammeln, können Sie mit Farben oder Nummern arbeiten. Oder Sie weisen ihnen ein bestimmtes Areal zu. Während des Spiels fungieren Sie als Tippgeber, falls eine Gruppe nicht weiterkommt oder sich in etwas verrannt hat.

Welche Materialien benötigen Sie?

Kisten/Schatztruhe, Schlösser, die durch Zahlen- oder Buchstabencodes, Rätsel und Materialien, die zum Lösen der Rätsel benötigt werden, eine Countdown-Uhr, um die verbleibende Zeit anzuzeigen, evtl. Tablets, Inhalt der Schatzkiste: Belohnung

Was eignet sich als Escape-Room-Rätsel?

Hierfür wird eine Rahmenhandlung benötigt, da ein Escape-Room immer eine Geschichte als Einstieg hat. In dieser Geschichte erfahren die Schülerinnen und Schüler, welche Aufgabe sie lösen müssen und welches Ziel sie vor Augen haben.

Das Rätsel entwerfen ist dann der nächste Punkt. Es gibt jedoch vielerlei Möglichkeiten, diese umzusetzen, ob auf Papier, der Tafel, Folien oder auch in digitaler Form. Auch der Einsatz von speziellen Stiften (UV-Stiften) oder Aufnahmeegeräten motiviert die Schülerinnen und Schüler enorm.

Verschiedene Rätselformate wären:

Logik-, Kreuzworträtsel, Suchsel, QR-Code, Learning Apps. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

All die Rätsel sollen helfen, die Schlösser an der Schatztruhe zu öffnen. Als Lösung können gesuchte Zahlen oder Buchstaben herauskommen, welche ein Schloss öffnen, oder ein Lösungswort, welches einen Tipp gibt, wo ein Code gesucht werden kann. Nicht geeignet sind leider Aufgaben und Fragen, bei denen die Schüler frei antworten können.

Besprechungsrunde zum Abschluss

Am Ende sollen bestenfalls alle Kisten geöffnet sein und man sollte das Ganze mit einer Besprechungsrunde abschließen. Hier kann man sich darüber austauschen, was einem geholfen hat, die Rätsel zu lösen, oder wo es noch Schwierigkeiten gab.

* Lara Christmann

Literaturtipps

- › Verena Knoblauch: Escape Rooms für die Grundschule – Klasse 3/4: 8 fertige Breakouts zur Förderung von logischem Denken und Teamwork, Auer Verlag, 2. Aufl. 2020
- › Holly Elizabeth Johnson: Breaking Into Breakout Boxes: Escape Rooms in Education, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017



@jungervberlp



@junger_vbe_rlp



@VBEJungerRLP