



Praxis

Eulenfisch

Nr. 26\_2021

S. 128 -132

# EULENFISCH

Praxis für die Sekundarstufe I

**#relibreakout –**

**Rätsel lösen, Codes knacken, entkommen und ausbrechen**

von Antonia Bräutigam





M1

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

## Beispielhafte Übersicht über die Rätsel und Lösungswege

Nr.	Rätsel	Kurzbeschreibung	Schloss/Versteck	Lösungsweg/ mögliche Tipps	Lösung	Hilfsmittel/Material
1	Puzzle	Die SuS müssen den Namen der markierten Stadt nennen und dafür das Puzzle zusammensetzen.	Der Name der Stadt weist darauf hin, welche Box zu öffnen ist.	Die Karte Israels muss zusammengesetzt werden, dann ist sichtbar, welche Stadt mit einem roten Kreis markiert ist.	Jerusalem	Karte als Puzzle
Muss vor Nr. 4 gelöst sein.	QR-Code ausmalen	Die entsprechende Bibelstelle besteht aus drei Zahlen, die im Code ausgemalt werden müssen.	Der QR-Code ergibt die erste Zahl für das grüne Zahlenschloss.	Ggf. Tipps zum Auffinden der Bibelstelle geben.	Wenn die Zahlen 3, 4 und 9 ausgemalt werden, ergibt der Scan des Codes das Lösungswort „eins“	Bibel, Stifte, Ausdruck des erstellten QR-Codes mit Lücke von <a href="https://malen-code.de/">https://malen-code.de/</a> sowie Tablet/Smartphone zum Scannen



## Werkzeug- und Ideenliste

M2  
Praxis  
Eulenfisch  
Nr. 26

<p><b>Analog: Papier und Stift</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kreuzworträtsel</li><li>• Wahr-oder-falsch-Aussagen (jeder Antwortmöglichkeit ist ein Lösungsbuchstabe oder eine Zahl zugeordnet)</li><li>• Lückentexte mit markierten Silben/Buchstaben in den Worten</li><li>• Multiple-Choice mit Lösungsbuchstaben/-zahlen</li><li>• Kärtchen in die richtige Reihenfolge bringen</li><li>• Schüttelwörter</li><li>• Rebusse</li><li>• Puzzles</li><li>• Codes (Symbole, Zahlen, Schriftzeichen oder Emojis ersetzen Buchstaben/Zahlen, Blindenschrift, Morsecodes, Decodierscheiben ...)</li><li>• Spiegelschrift</li></ul>	<p><b>Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• QR-Codes zum Ausmalen (<a href="http://mal-den-code.de">http://mal-den-code.de</a>)</li><li>• Lerningsapps.org (Quiz erstellen und das Feedback am Ende zeigt einen Code/Hinweis)</li><li>• Digitale Zahlen-/Buchstabenschlösser: <a href="https://resources.breakoutedu.com/locks">https://resources.breakoutedu.com/locks</a></li><li>• Google Forms, Smart Notebook, Scratch</li><li>• Genial.ly / H5P / interaktive Powerpoint für das Erstellen eines komplett digitalen Breakout Games (Webinare zu <a href="http://genial.ly">genial.ly</a> Breakout Games gibt es auf Deutsch in YouTube)</li><li>• Erfundene Smartphone-Nachrichten (z.B. über <a href="http://www.fakewhats.com">www.fakewhats.com</a> oder <a href="http://www.iphonefaketext.com">www.iphonefaketext.com</a>), fiktive Zeitungsartikel (<a href="https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp">https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp</a>) oder gefälschte Veranstaltungstickets (<a href="https://tickets.kadsoftwareusa.com/">https://tickets.kadsoftwareusa.com/</a>)</li></ul>
<p><b>Schere, Licht und Co</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• UV-Lampe und UV-Schrift</li><li>• Rubbellöse (lassen sich mit Acrylfarbe und Spülmittel leicht selbst machen, Anleitungen im Internet)</li><li>• Ein Blatt, das zwischen zwei weitere Blätter geklebt ist, lässt sich nur lesen, wenn man es gegen das Licht hält</li><li>• Falträtsel</li><li>• Wimmelbuch-Rätsel</li><li>• über Texte zu legende Schablonen</li></ul>	<p><b>Hilfreiche Links</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://padlet.com/klassenkrempe/i5u1xe1mju6">https://padlet.com/klassenkrempe/i5u1xe1mju6</a></li><li>• <a href="https://padlet.com/oliver_zirwes/phlmvm8d18p0">https://padlet.com/oliver_zirwes/phlmvm8d18p0</a></li><li>• <a href="https://www.deutsches-lehrkraefteforum.de/fileadmin/user_upload/Redakteure%20DLF/Ergebnisse/2017/eisinger_schwarz_breakout_escape_room_2017.pdf">https://www.deutsches-lehrkraefteforum.de/fileadmin/user_upload/Redakteure%20DLF/Ergebnisse/2017/eisinger_schwarz_breakout_escape_room_2017.pdf</a></li><li>• <a href="http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbuch_1_eERs_im_Unterricht.pdf">http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbuch_1_eERs_im_Unterricht.pdf</a></li><li>• <a href="https://escaperoomspiele.com/category/diy-ratsel-idee-fur-deinen-escape-room/">https://escaperoomspiele.com/category/diy-ratsel-idee-fur-deinen-escape-room/</a></li><li>• <a href="https://www.multimediamobile.de/sued-escape-room">https://www.multimediamobile.de/sued-escape-room</a></li><li>• Podcast EduTalk: <a href="https://youtu.be/f43T7az3ke8">https://youtu.be/f43T7az3ke8</a></li></ul>



M2

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

## Werkzeug- und Ideenliste

### Gegenstände und/oder Räume

- Deko-Gegenstände mit versteckter Botschaft (z.B. ein kleiner Code auf der Unterseite eines Gegenstands)
- Starttisch, -koffer oder -kiste (je nach Rahmengeschichte befinden sich darin z.B. die Utensilien einer verschwundenen Person, die zu weiteren Hinweisen führen → z.B. eine Streichholzsachtel, die vermuten lässt, dass man ihren Inhalt mit einer Kerze zusammensammeln muss o.ä.)
- Zahlen- und Vorhängeschlösser
- Truhen, Boxen o.ä. (z.B. lässt sich ein Vorhängeschloss an einer alten VHS-Kassette anbringen oder ein Hinweis wird in einem Geheimfach in einem ausgedienten Buch versteckt)
- QR-Codes versteckt im Klassenraum oder auf dem Schulgelände
- Countdown-Uhr (z.B. auf einem Tablet, am Smartboard/Beamer oder eine Eieruhr)
- Soundkulisse (Playlists zu Escape Rooms sind auf Spotify und YouTube zu finden, dort gibt es auch Videos zu mit Musik unterlegten Countdowns)

### Links und Literatur speziell zu Relibreakouts

- <https://blogs.rpi-virtuell.de/relibreakout/>  
Blog noch im Aufbau, daher bislang wenig Inhalte.
- <https://weltentochter.com/2020/02/24/entwicklung-gestaltung-relibreakout/>  
Ein kostenfreies Beispiel für einen ausgearbeiteten Relibreakout zum Thema Judentum, das ansprechende Materialien enthält, inhaltlich das Thema aber nicht sonderlich umfassend bearbeitet.
- <https://thomas-ebinger.de/wp-content/uploads/Escape-Game-Bibel-Ebinger.pdf>  
kurzes Escape Game zur (Luther)Bibel
- Buch mit Escape Games: Müller, Ingo / Nöh, Timo / Sander, Simon / Stöhr, Michael:  
Der geheimnisvolle Raum. 7 Live Escape Games zur Bibel. Ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde  
(ISBN: 9783866871649, Preis: 19,95 €)
- Ziel ist es, unterschiedliche Bibelgeschichten in den Escape Games von einer Stunde Dauer erfahrbar zu machen; da die Spiele aber nur von max. 8 Personen gleichzeitig gespielt werden können und einen relativ hohen Vorbereitungsaufwand haben, eignen sie sich eher für Firm- und Konfirmationsgruppen oder – wenn genügend Personal da ist, um die Spiele parallel zu spielen – für Besinnungstage, Klassenfahrten o.ä.
- Spiel:  
Bibel-Erlebnisspiel „Gefangen in Rom“, 5€  
<https://bibelhaus-frankfurt.de/index.php?id=451>  
(erscheint voraussichtlich im April 2021)



M3

Praxis

Eulenfisch

Nr. 26

## Kriterienraster zur Bewertung eines selbst erstellten Breakout Games

Kriterien	Das solltest du verbessern:	Das hast du gut umgesetzt:	Punkte
<b>Hintergrundgeschichte</b> Kreativität, Verständlichkeit, Passung zu den Rätseln und Aufgaben			/20
<b>Umsetzung</b> Angemessenheit des Schwierigkeitsgrads und des Zeitumfangs, Zusammenhang der Rätsel (passend zur Ein- stiegsgeschichte), sinn- volle Auswahl an Rätsel- arten, Qualität und Logik der Umsetzung (Rätsel führen tatsächlich zu einer Lösung ...)			/20
<b>Sachliche Korrektheit</b> Inhaltliche Korrektheit in den Rätseln sowie der Einstiegsgeschichte			/30
<b>Kooperation</b> Teamarbeit, gegensei- tige Unterstützung, Involvierung aller Team- mitglieder			/15
<b>Form</b> Ausdruck, Rechtschrei- bung, Grammatik und Stil in den verfassten Texten			/15
Note			