
Allgemeines

Was ist ein EduBreakout?

Der Begriff EduBreakout selbst ist ein Kofferwort aus den englischen Begriffen *education* (dt. Bildung, Erziehung, Unterricht) und *breakout* (dt. Ausbruch). In ihm finden sich beide Aspekte, die den Grundgedanken des EduBreakouts darstellen: Zum einen soll er dazu dienen, Bildung bzw. Unterrichtsinhalte zu vermitteln. Zum anderen orientiert er sich sehr an den Escape-Rooms, in welchen es darum geht, aus einem bestimmten Ort „auszubrechen“. Beide Aspekte werden beim EduBreakout miteinander verknüpft: So bleibt es das Ziel, in irgendeiner Form zu einem Code zu gelangen, welcher es ermöglicht, aus einem Raum zu fliehen, ein Schloss zu knacken oder eine Truhe zu öffnen.

Auf dem Weg dahin gilt es, ebenfalls wie im klassischen Escape-Room, verschiedene Rätsel zu lösen. Beim EduBreakout bestehen diese Rätsel jedoch aus Unterrichtsinhalten. Das bedeutet, wo in einem Escape-Room etwa Zahlen in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen, können es in einem EduBreakout zum Beispiel Satzglieder sein. Oder anstatt von Tieren müssen in einem Suchsel Verben gefunden werden, deren Anzahl die Lernenden näher an die Lösung des Rätsels bringt.

Zwar ist es möglich, einen EduBreakout alleine zu lösen, aber wie beim klassischen Escape-Room bestreitet man auch die EduBreakouts immer mit mehreren Personen. Denn das kooperative Lösen von Problemen stellt einen elementaren Bestandteil bei diesem Konzept dar: gegenseitige Unterstützung, das Aufteilen von einzelnen Problemschritten und das gemeinsame Nachdenken, wenn man an einer Stelle nicht weiterkommt, sind alles Punkte, die einen guten EduBreakout ausmachen. In diesem Unterrichtssetting hat man als Lehrkraft somit auch die Möglichkeit, die Interaktionen zwischen den Lernenden zu beobachten und die Klassengemeinschaft zu stärken.

Eine Besonderheit ist, dass ein EduBreakout immer in eine Geschichte eingebunden ist. Bei den klassischen Escape-Rooms haben sich mittlerweile einige Standardsettings etabliert, die immer wieder als nutzbare Vorlagen dienen: So muss die Gruppe der Spielenden aus einem Geisterschloss fliehen. Dabei ist die Haupttür jedoch durch ein Zahlenschloss abgeriegelt. Auch sehr beliebt ist das Setting einer Schatzinsel, wo es einen Piratenschatz zu finden gilt. Dieser ist ebenfalls durch ein Zahlenschloss gesichert, welches nur durch das Lösen von Rätseln geöffnet werden kann. Auch der EduBreakout folgt diesem Muster und reiht nicht einfach inhaltslos Aufgaben aneinander, sondern setzt diese immer in einen erzählerischen Kontext.

Um die vorliegenden EduBreakouts erfolgreich durchzuführen, wird neben den Materialien noch eine Truhe inklusive Schloss benötigt. In jedem EduBreakout gibt es am Ende einen Abschnitt „Für die Schatztruhe“, welcher ausgeschnitten und in die Truhe gelegt werden soll und das Ende der erzählten Geschichte darstellt. Diese Truhe wird dann mit dem jeweiligen Zahlen- oder Buchstabenschloss verschlossen, dessen Code die Lernenden durch das Lösen des EduBreakouts erhalten. Dabei gibt es für die jeweiligen Gruppen keine vorgegebenen Größen. Es hat sich jedoch bewährt, eine Gruppengröße von vier bis sechs Personen auszuwählen. Bei einer Lerngruppe von 20 Lernenden kann man also sehr gut mit vier Truhen arbeiten. Neben dem „Für die Schatztruhe“-Zettel können sich natürlich auch noch andere kleine Überraschungen in diesen Truhen befinden: Süßigkeiten, „Keine Hausaufgaben“- oder „10 Minuten für Spiele“-Gutscheine.

Wie erstelle ich meinen eigenen EduBreakout?

Die Erstellung eigener EduBreakouts ist kein Hexenwerk und bedarf am Anfang etwas Mut und Zeit. Doch all diese Strapazen sind vergessen, wenn Sie in die leuchtenden Augen Ihrer Lernenden schauen und diese Ihnen erzählen, wie viel Spaß sie beim EduBreakout und im Lateinunterricht hatten.

Nützliche Tools und Gadgets

Auch wenn man sofort mit dem Erstellen eigener Breakouts loslegen möchte, ist es wichtig zu wissen, dass auch bei einem EduBreakout eine gute Vorbereitung die halbe Miete ist. Das wichtigste Equipment ist hierbei eine Schatztruhe. Diese kann analog im Klassenzimmer stehen oder bei einem digitalen EduBreakout sich zum Beispiel auf einer verschlüsselten Website befinden. Sie müssen jetzt aber nicht wie wild durch das nächste Einkaufszentrum jagen, sondern können beispielsweise auch eine alte Teebox oder Geldkassette als Schatztruhe verwenden. Als Faustregel kann man sagen, dass alles geeignet



ist, was mit einem Schloss versehen werden kann. Ist keine Öffnung vorhanden, kann man sich mit Gliedketten behelfen. Mit dem Schloss kommen wir auch schon zum nächsten Gadget. Um die Schatztruhe zu verschließen, benötigt man ein Schloss. Hierbei verwendet man in der Regel ein oder mehrere Zahenschlösser, welche die Lernenden knacken müssen. Um mehrere Schlösser an einer Truhe zu befestigen, empfiehlt sich der Kauf von Haspen. Diese Gadgets haben in der Regel sechs Öffnungen, in welche man die einzelnen Schlosser einfädeln kann. Möchte man die Lernenden zu einer digitalen Schatztruhe lotsen, empfehlen wir, einen QR-Code zu generieren, welcher wie beim Spiel „Malen nach Zahlen“ erst ausgemalt werden muss, bevor er einen Sinn ergibt.³ Die Lernenden erhalten die korrekten Zahlen durch das Lösen eines EduBreakouts und können anschließend mithilfe ihres digitalen Endgeräts den Schatz heben.

Neben diesen primären Tools eignen sich zudem auch UV-Stifte sehr gut für einen EduBreakout. Mit diesen Stiften können Sie in unsichtbarer Tinte Botschaften auf einen Zettel schreiben, welche die Schülerinnen und Schüler mithilfe einer UV-Lampe entdecken müssen. Darüber hinaus gibt es noch eine ganze Reihe von nützlichen digitalen Tools, mit welchen sie Texte zum Beispiel als Anagramm oder Comic verschlüsseln können. Eine Auswahl wird im Folgenden vorgestellt:

- Die Cäsar-Verschlüsselung: Nach Sueton hat Gaius Julius Cäsar eine Geheimschrift entwickelt, bei welcher er das Alphabet zweimal untereinander geschrieben, aber die zweite Version etwas nach rechts gerückt hat. Genauer gesagt begann er das zweite Alphabet beim Buchstaben D des oberen Alphabets. Hierdurch entstand eine Geheimschrift, welche er für seine Korrespondenzen benutzte. Im EduBreakout kann diese mithilfe einer Scheibe realisiert werden, bei welcher die Schülerinnen und Schüler die korrekte Kombination beispielsweise in einer Schatztruhe erhalten und den Text entziffern müssen.⁴

³ Dies kann man mit der Anwendung mal-den-code umsetzen. Abrufbar unter: <https://mal-den-code.de/> (aufgerufen am 03.03.2022)

⁴ Online gibt es zum Beispiel unter <https://www.kryptowissen.de/caesar-chiffre-praxis.php> (aufgerufen am 04.02.2022) die Möglichkeit, Texte mit der Cäsar-Chiffre zu ver- oder entschlüsseln.

Germanicus – die Rettung der Legionsadler

Einführender Kommentar

Grammatischer Schwerpunkt: Participium coniunctum (PC)

Zeit: 90 Minuten

Klassenstufe: ab Jahrgang 7

Voraussetzungen: Participium coniunctum ist bekannt.

Material: Rätsel, Truhe, Zahlenschloss, ggf. Wörterbücher

Der folgende EduBreakout basiert auf der historischen Figur des Germanicus. Dieser war der Adoptivsohn des späteren römischen Kaisers Tiberius und sollte nach Tiberius' Tod selbst Kaiser werden. Bereits in jungen Jahren unterstützte er seinen Adoptivvater bei der Niederschlagung von Aufständen in Germanien. Im Jahr 13 n. Chr. übernahm er schließlich den Oberbefehl über die römischen Truppen am Rhein und führte in den folgenden Jahren mehrere Feldzüge gegen die Germanen. Eine seiner wichtigsten Aufgaben war es dabei, die drei in der Varusschlacht verlorenen Legionsadler zurückzuholen, da diese nach wie vor Macht und Stärke des römischen Reiches symbolisierten und es eine Schmach war, dass sie sich in der Hand der Germanen befanden. Dieses Setting greift der vorliegende EduBreakout auf, indem die Lernenden hier die Aufgabe erhalten, die drei geraubten Legionsadler wieder zurückzuholen. In diesem Setting wurden die Legionsadler noch nicht, wie es in der realen Schlacht geschehen sollte, getrennt, sondern sie befinden sich gesammelt in einer Truhe, welche von den Lernenden geöffnet werden muss, um die Ehre Roms wiederherzustellen.

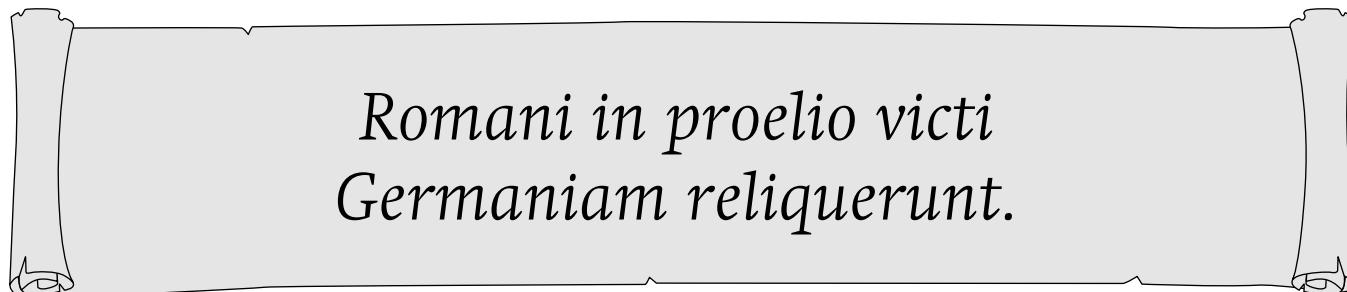
Grammatischer Schwerpunkt dieses EduBreakouts ist das *Participium coniunctum* oder in Kurzform das PC. Erfahrungen aus dem eigenen Unterricht zeigen, dass diese Satzkonstruktion für viele Lernende schwierig ist, da sie in der deutschen Sprache nicht vorhanden ist. Daher greift dieser EduBreakout zuerst grundlegendes Wissen über das PC auf, welches die Lernenden in Form von „Wahr oder falsch“-Fragen beantworten müssen. So wiederholen die Lernenden zunächst die grundlegenden Regeln, bevor sie sich an das aktive Identifizieren und Übersetzen machen.

Die folgende Übung fokussiert sich darauf, den Lernenden basierend auf der Methode „Lernen am Modell“ das bereits übersetzte PC zu präsentieren, welches dann der entsprechenden Übersetzungsmöglichkeit zugeordnet werden muss. So erkennen die Lernenden, welche verschiedenen Möglichkeiten es zum Übersetzen eines PC gibt und können die genannten Beispiele als Vorlagen für die kommenden Aufgaben nutzen. Die PC sind hier losgelöst und werden ohne Hauptsatz übersetzt, damit der Fokus auf das PC an sich bleibt.

Um ein PC übersetzen zu können, ist es wichtig, dass die Lernenden es erst mal als solches erkennen können. Dafür dient die folgende Übung, in welcher verschiedene Partizipien erkannt und in der folgenden Aufgabe dann in die jeweiligen Sätze eingebaut werden müssen. Diese beiden Aufgaben dienen als „Brücke“, um die Lernenden so schrittweise an das Erkennen und Übersetzen eines PC heranzuführen. Mit der Sicherheit der vorherigen Aufgaben sollen die Lernenden dann in der letzten Aufgabe einen kurzen Text übersetzen, wobei sie die vorher geforderten Kompetenzen direkt anwenden müssen. Hier tauchen verschiedene PC auf, welche aber nicht markiert sind, sodass die Lernenden diese identifizieren und selbstständig übersetzen müssen.

Notiz 2

„Die Germanen müssen einige Gelehrte mit großem Wissen über unsere Sprache haben“, dachte sich Arminius, als er sich die zweite Notiz anschaut. Diese befasste sich ausführlich mit den verschiedenen Möglichkeiten, ein PC zu übersetzen. Anhand eines Beispielsatzes sollten die verschiedenen Übersetzungsmöglichkeiten eines lateinischen Satzes mit PC ins „Germanische“ demonstriert werden. „Dann muss ich wohl mein Germanisch ausgraben“, schlussfolgerte Germanicus und machte sich an die Arbeit. Verbinde die jeweiligen Übersetzungsmöglichkeiten des folgenden Satzes mit den passenden Beispielen.



*Romani in proelio victi
Germaniam reliquerunt.*

Übersetzungsmöglichkeiten

Relativsatz

Weil die Römer in der Schlacht besiegt worden waren, verließen sie Germanien.

adverbialer Nebensatz
(Kausal)

Nachdem die Römer in der Schlacht besiegt worden waren, verließen sie Germanien.

adverbialer Nebensatz
(Temporal)

Die Römer, welche in der Schlacht besiegt worden waren, verließen Germanien.

Hauptsatz

Die in der Schlacht besiegten Römer verließen Germanien.

wörtliche Übersetzung

Die Römer wurden in der Schlacht besiegt und verließen Germanien.

Zahl für das Schloss der Truhe (Notiz 2)

Die zweite Zahl für das Schloss der Truhe entspricht der Anzahl Kreuzungen, welche beim Verbinden der oben gezeigten Beispiele entstanden sind.

