

# EduBreakouts im Unterricht

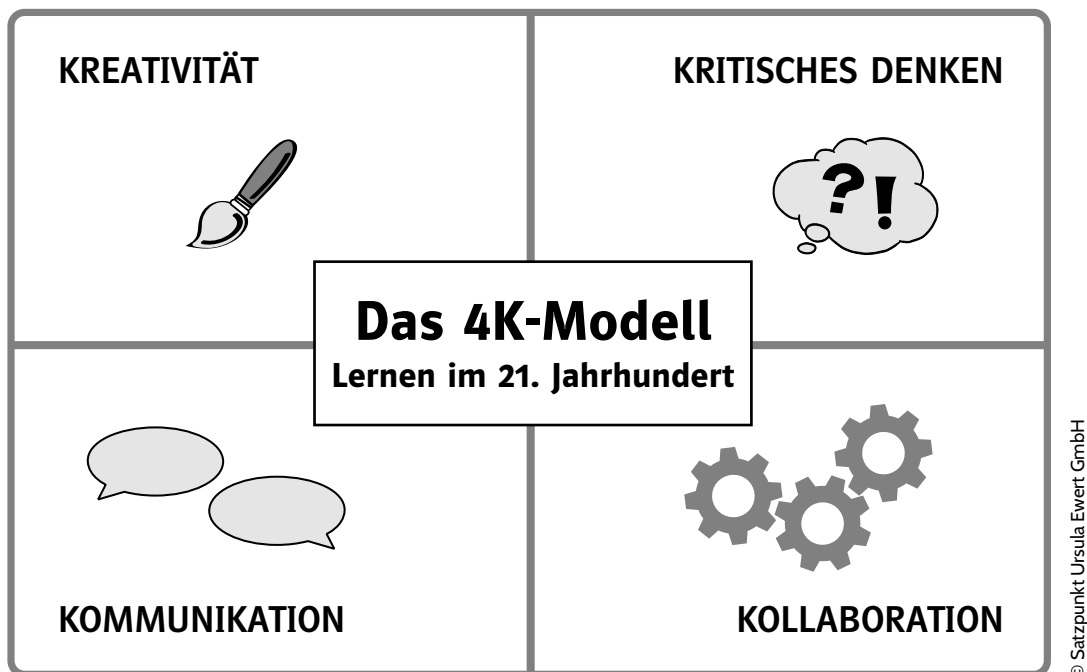
Seit einigen Jahren sind sogenannte Escape-Rooms oder auch Exit Games spannende Angebote im Freizeitbereich. Aber auch Firmen buchen für Teambuildingmaßnahmen Escape-Rooms und lassen ihre Mitarbeitenden in Teams unter Zeitdruck Rätsel lösen. Warum tun sie das?

Die Grundidee ist ein Spiel, bei dem sich eine Gruppe für eine bestimmte Zeit, in der Regel zwischen 30 und 60 Minuten, in einem verschlossenen Raum befindet und eine Mission hat. Um diese zu erfüllen, müssen die Gruppenmitglieder gemeinsam Rätsel lösen und Hinweise sammeln. Je besser man als Team zusammenwirkt, indem man Aufgaben verteilt und gut miteinander kommuniziert, desto wahrscheinlicher ist es, dass man erfolgreich ist. Neben dem Zeitlimit besteht die Herausforderung auch darin, die Mission ohne Hinweise und Eingreifen der Spielleitung zu erfüllen.

Seit Kurzem hält die Idee auch Einzug in den Klassenraum und man spricht von (Edu)Breakouts. Diese können in ihrer Gestaltung unterschiedlich sein, aber es geht dabei immer darum, dass die Schülerinnen und Schüler im Team verschiedene Aufgaben lösen, die Teile eines Zahlencodes oder Passwortes freigeben. Diese müssen dann in ein Zahlenschloss eingegeben werden, um den Breakout zu „knacken“.

EduBreakouts bieten enormes Potenzial in methodisch-didaktischer Hinsicht, da sie in Anlehnung an das 4K-Modell alle vier Bereiche ansprechen:

Die Gruppe muss miteinander **kommunizieren**, um die Rätsel zu verstehen, zu lösen und um sich abzusprechen. Außerdem muss die Gruppe miteinander **kollaborieren**. Hier können auch Settings gewählt werden, die die Kollaboration verstärken. So kann zum Beispiel die gesamte Lerngruppe parallel an unterschiedlichen Rätseln arbeiten und die Ergebnisse am Schluss zusammenbringen. Dazu sind **Kreativität** und **Kritisches Denken** erforderlich.



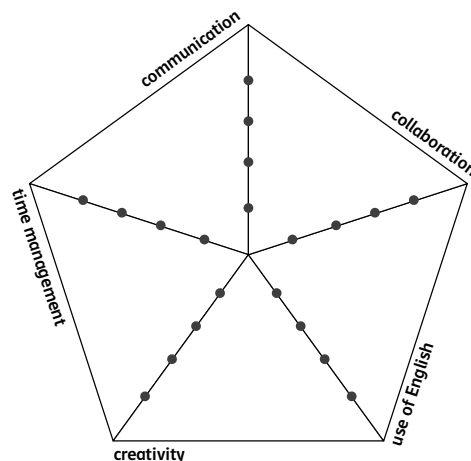
Gute EduBreakouts sind so gestaltet, dass sie nicht allein gelöst werden können (zum Beispiel benötigen sie zwei Personen an verschiedenen Orten, um einen Code zu knacken), sodass die Spielerinnen und Spieler kommunizieren und zusammenarbeiten müssen, um erfolgreich zu sein.

# Feedback-Möglichkeiten bei EduBreakouts

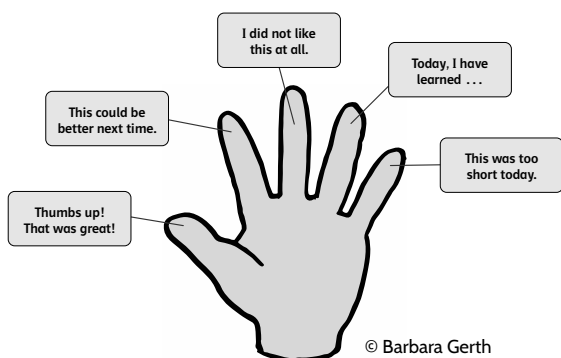
Grundsätzlich ist ein EduBreakout nach seiner Durchführung „fertig“. Dennoch ist es sinnvoll, diesen im Anschluss in der Folgestunde zu besprechen. Nur so findet man heraus, ob die Schülerinnen und Schüler alles verstanden haben und ob es bei bestimmten Aufgaben/Rätseln Probleme gab, die der Nachbearbeitung bedürfen. Zusätzlich zur inhaltlichen Besprechung kann man sich auch Feedback zur Methode selbst einholen. Die folgenden drei Feedback-Möglichkeiten bieten sich besonders an:

## Potenzialanalyse

Mithilfe des Spinnennetzes können verschiedene Bereiche schnell abgefragt werden. Für einen EduBreakout im Englischunterricht bieten sich zum Beispiel an: *communication*, *collaboration*, *time management*, *use of English* und *creativity*. Nach dem EduBreakout vergeben die Schülerinnen und Schüler je nach persönlicher Einschätzung Punkte. Das Ergebnis kann dann Anlass für eine Besprechung in der Klasse sein.



© Satzpunkt Ursula Ewert GmbH



© Barbara Gerth

## Finger feedback

Eine individuellere Möglichkeit der Reflexion ist die Feedbackhand, die für fortgeschrittene Lernerinnen und Lernen geeignet ist.

## Feedbackbogen

Eine weitere, eher klassische Möglichkeit der Reflexion bietet ein Feedbackbogen. Zum Thema „EduBreakouts im Englischunterricht“ könnte er so aussehen:

Feedback-Möglichkeiten bei EduBreakouts

**Feedbackbogen: EduBreakout**

Please answer these questions anonymously.

1. How did you like the EduBreakout?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
not at all a lot

2. This is what I have learned during the Breakout:

\_\_\_\_\_

3. This is what I did not understand:

\_\_\_\_\_

4. I still have the following questions:

\_\_\_\_\_

5. My most liked task was ...

\_\_\_\_\_

6. My least liked task was ...

\_\_\_\_\_

7. I would like to say that ...

\_\_\_\_\_

15

© scolix

# Breakout: The kidnapping


## Geschichte

Die Schülerinnen und Schüler übernehmen die Rollen von Polizistinnen und Polizisten. Diese sollen den Nachbarshund befreien, der gekidnappt wurde. Leider ist der Erpresserbrief nass geworden, sodass man die wichtigen Informationen nicht mehr lesen kann. Nun gilt es, einige Rätsel zu lösen, um herauszufinden, wo und wann das Lösegeld in welcher Höhe übergeben werden soll.

## Hinweise für die Lehrkraft

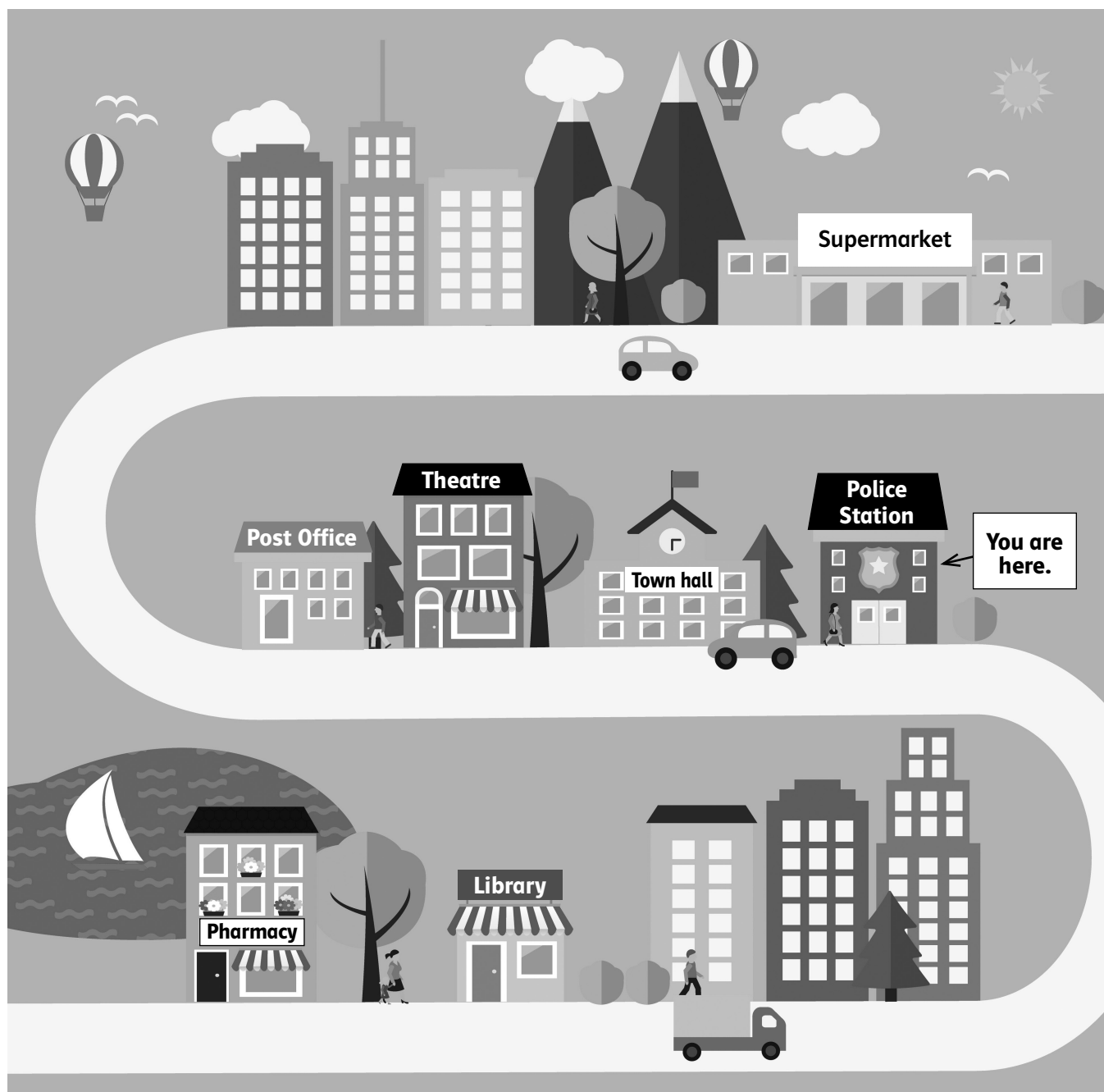
<b>Thema</b>	My world
<b>Schulstufe</b>	Klasse 6/7
<b>Zeitlimit</b>	30 Minuten
<b>Kompetenzschwerpunkte</b>	Wortschatz
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kopien der Rätsel für jedes Team</li><li>• Kopie von Clue 1, pro Team in einem Briefumschlag</li><li>• Kopie des Preises (Congratulations!) für jedes Team</li></ul>
<b>Ablauf</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Präsentation der Situation</li><li>2. Teams durchlaufen die einzelnen Räume und erhalten Hinweise auf den nächsten Raum.</li><li>3. Gewonnen hat, wer als Erstes alle gesuchten Informationen auf der „Map of the town“ eingetragen und bei der Spielleitung abgegeben hat.</li></ol>
<b>Alternative</b>	Die Lerngruppe spielt zusammen und teilt sich in mehrere Gruppen auf. Wenn jede Gruppe ihr Rätsel gelöst hat, ergänzen sie gemeinsam die gesuchten Informationen auf der „Map of the town“ und markieren den Übergabeort.
<b>Didaktische Einbettung</b>	Übungsstunde zum Wortfeld „My world“

## Spielplan

Nummer	Rätsel/Ort	Aktivität/Material	Lösung
Start	Polizeistation	Check the blackmail letter and find clues for the next place.	Post office
Clue 1	Postamt	Arbeitsblatt  Digitale Alternative:   Direct link: <a href="https://www.learningbase.de/get-link/671">https://www.learningbase.de/get-link/671</a>	25 Euros You can buy food there.
Clue 2	Supermarkt	Spot the difference	45 minutes
Clue 3	Theater	Rebus	Library Team nennt Spielleiterin/ Spielleiter die Informationen und kann somit den Erpresser überführen.

## Map of the town

This is the town you live and work in. Once you have all the information, write it down in the space below and mark the place of delivery on the map.



© oxygen/stock.adobe.com

Money for the blackmailer: \_\_\_\_\_

Time to reach the place of delivery: \_\_\_\_\_ minutes

Place of delivery: \_\_\_\_\_