

☰ GESCHICHTE ☰

Es ist gar nicht so schwer, eine Hintergrundgeschichte für Ihr Breakout zu erfinden. Sie müssen sich nur über die entscheidenden Elemente der Geschichte klar sein.

Die wichtigsten Elemente

Das Wichtigste ist: Die Spieler sind (nicht in echt, sondern in der Geschichte) **eingeschlossen** und müssen dem Ort entkommen. Sie brauchen dafür erst einmal nichts weiter als einen **Ort**, an dem man gut eingeschlossen sein kann bzw. von dem man schwer entkommt.

Ein zweites Element, das Sie bedenken sollten: Natürlich kann man eigentlich in jedem Gebäude eingeschlossen sein. Doch ein Breakout aus der warmen Küche eines Einfamilienhauses mit vollem Kühlschrank und angrenzendem WC ist weniger aufregend als aus einer verlassenen Fabrik. Das heißt also: Wählen Sie Orte, die **Spannung** vermitteln. Das kann auch die Küche des Einfamilienhauses sein – vorausgesetzt, der Kühlschrank ist leer und aus dem Keller dringen seltsame Geräusche nach oben ...

Handlungsorte I

Hier finden Sie eine thematisch sortierte Sammlung an Orten. Sicher fallen Ihnen weitere Beispiele ein!

- Historische Gebäude: Burg, Burgturm, Kerker, unterirdische Gänge, ägyptische oder mittelamerikanische Pyramiden, Kirche, Ruine, altes Haus, alte Villa
- Forschungseinrichtungen: Labor, Museum, Universität, Forschungsstation in extremer Umgebung
- Gruseliges: Spukschloss, Friedhof, Gruft, Krypta
- Verkehrsmittel, die sich auf einen Crash zubewegen: Flugzeug, Zug, Schiff, U-Boot
- Industrie: bestehende oder verlassene Fabrik, Schrottplatz, Goldmine
- Natur: Insel, Wald, Dschungel, Schlucht, Wasserfall, Leuchtturm, Meeresboden, Salzsee, ewiges Eis

Ein vertrauter Handlungsort

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Geschichte an einem **vertrauten Ort** zu beginnen, also zum Beispiel in der Schule. Das Umschlagen vom Gefühl der Vertrautheit und Sicherheit zum Gefühl von Gefahr erzeugt eine ganz eigene Spannung.



Handlungsorte II

Hier finden Sie vertraute Orte:

- Schule: Keller, Abstellraum, Büro der Schulleitung, Lehrerzimmer, Turnhalle, Geräteraum
- Heimatort: Rathaus, Schwimmbad, Supermarkt, Sportplatz, Café
- Natur in der Umgebung: Wald, Moor, einsame Hütte oder Scheune

===== ABLAUF =====

Sie haben nun Ihre Elemente für das EduBreakout zusammen: eine spannende Geschichte, knifflige Rätsel, analoge und digitale Materialien und gemischte Spielerteams. Nun ist es an der Zeit, den Ablauf der Breakout-Stunde genau zu planen.

Phase 0: Einführung

Diese kurze Phase brauchen Sie für die Ankündigung, was die Schüler in dieser Stunde erwartet, sowie für die Gruppeneinteilung. Weisen Sie darauf hin, dass es vor allem wichtig ist, gut zuzuhören, alle Hinweise zu beachten, nicht aufzugeben und Geduld zu haben. Achten Sie darauf, dass benötigte Hilfsmittel (Federmäppchen, elektronische Geräte) vorhanden sind. Die Einführung sollte nicht mehr als fünf Minuten dauern.

Phase 1: Szenario

In dieser Phase führen Sie die Spieler in die Situation ein. Starten Sie Musik oder Hintergrundgeräusche, lesen Sie Ihre Geschichte vor, verteilen Sie gegebenenfalls dazugehörige Materialien. Starten Sie am Ende den Timer für die Spielzeit. Diese Phase dauert vermutlich nicht mehr als zehn Minuten.

Phase 2: Rätsel

Dies ist die Hauptphase des Breakouts, sie kann 15 bis 20 Minuten, 30 oder sogar 45 bis 60 Minuten dauern. Planen Sie pro Rätsel – abhängig vom Schwierigkeitsgrad – etwa zehn Minuten ein.

Die Rätselphase beginnt damit, dass die Teams nach den Rätseln und Hinweisen suchen oder das erste Rätsel von Ihnen (ausgedruckt oder digital) bekommen.

Stellen Sie sich am besten eine Tabelle in der folgenden Form zusammen. Sie hilft, den Überblick zu bewahren:

Nr.	Rätsel	Digital	Versteck	Lösungsweg	Lösung
1	Puzzle	nein	unter dem Waschbecken	Teile zusammenpuzzeln (manche haben dieselbe Form!), sodass Lösung lesbar ist	3
2	Ländernamen	ja	-	Ländernamen und Umrisse zuordnen	CO
3	Morsecode	beides	Code im Briefkasten, Schlüssel online	Bedeutung der Morsezeichen anhand des Schlüssels erkennen	Öffnet die Datei „Verlies.doc“ mit dem Kennwort 17x4
4

Der geheimnisvolle Uhrmacher

Ihr habt sie auf dem Dachboden gefunden: eine alte Standuhr aus dunklem Holz mit goldenen Ziffern. Sie geht nicht mehr. Ob sie wertvoll ist? Neugierig bringt ihr sie zum Uhrmacher.

Die Augen des Mannes leuchten merkwürdig, als er eure Uhr sieht. Er bittet euch, ihm in die Werkstatt zu folgen. Aber stattdessen führt er euch in einen Abstellraum. „Diese Uhr wird mich reich machen!“, ruft er, schlägt die Tür zu und dreht den Schlüssel um. Ihr seid gefangen!

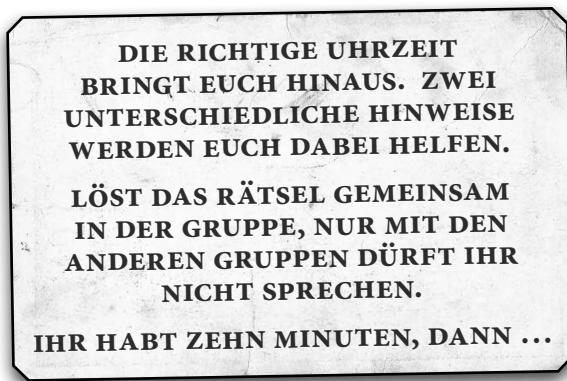


Angst erfüllt euch, aber ihr wollt euch noch nicht geschlagen geben. Gibt es denn wirklich kein Entkommen aus diesem Raum?

Ihr seht euch um. Ihr entdeckt nur Gerümpel, ein paar Tische, ein kaputter Stuhl, Kisten voller Werkzeuge, Zahnräder und mechanischer Gerätschaften.

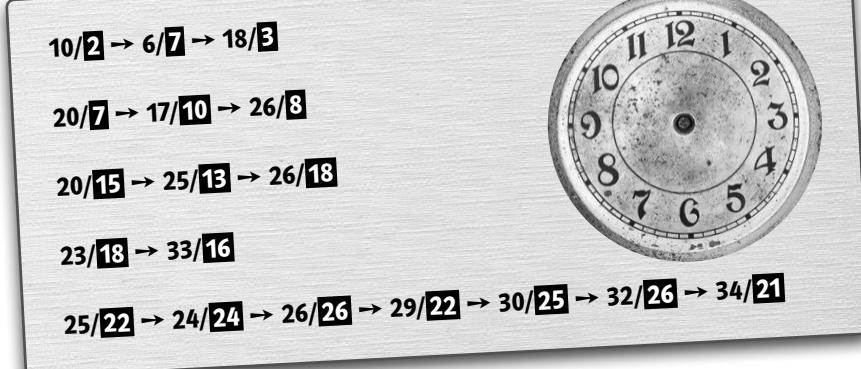
Nur eins fällt euch auf: eine Uhr! Sie hängt an der Tür und ist als einziger Gegenstand im Raum nicht verstaubt. Die Zeiger stehen auf zwölf Uhr und die Uhr läuft nicht.

Neben der Uhr hängt ein Hinweisschild:



Was soll das heißen? Kann die richtige Uhrzeit etwa das Türschloss öffnen? Aber welches ist die richtige Uhrzeit? Von welchen zwei Hinweisen ist die Rede? Und was passiert in zehn Minuten?

Das wollt ihr lieber nicht so genau wissen! Also macht ihr euch schnell auf die Suche nach den *zwei unterschiedlichen Hinweisen* und der *richtigen Uhrzeit* ...



Lösung

Die angegebenen Zahlen sind Punkte auf dem Konstruktionspapier, 10/2 bedeutet zum Beispiel Zeile 10, Spalte 2. Diese Punkte müssen eingetragen und gemäß den Pfeilen verbunden werden. Es ergeben sich die Ziffern 1, 1, 4 und 3, also 11:43 Uhr. Diese Zeit soll in Form von zwei Zeigern auf die Uhr gemalt werden.