

## INHALT

<b>VORWORT</b>	<b>4</b>
<b>1 EINFÜHRUNG</b>	<b>5</b>
SPIELIDEE UND SPIELZIEL	5
EDUBREAKOUTS IN DER SCHULE	5
INFOS FÜR DIE LEHRKRAFT	5
INFOS FÜR DIE SPIELTEAMS	6
<b>2 DIE SCHLUCHT AM WILDEN WASSERFALL – EDUBREAKOUT ZU GRUNDRECHENARTEN UND EINMALEINS</b>	<b>7</b>
ANLEITUNG	7
GESCHICHTE	8
RÄTSEL	9
TIPPS UND LÖSUNGEN	17
<b>3 EINE NACHT IM SUPERMARKT – EDUBREAKOUT ZU MATHEMATISCHEN GRÖSSEN</b>	<b>20</b>
ANLEITUNG	20
GESCHICHTE	21
RÄTSEL	22
TIPPS UND LÖSUNGEN	29
<b>4 DAS LABYRINTH IM KELLER – EDUBREAKOUT ZUR GEOMETRIE</b>	<b>32</b>
ANLEITUNG	32
GESCHICHTE	33
RÄTSEL	34
TIPPS UND LÖSUNGEN	43
<b>5 DAS HAUS DER PROFESSORIN – EDUBREAKOUT ZU GEOMETRIE UND GRUNDRECHENARTEN</b>	<b>46</b>
ANLEITUNG	46
GESCHICHTE	47
RÄTSEL	48
TIPPS UND LÖSUNGEN	57
<b>6 ZUGFAHRT INS NICHTS – EDUBREAKOUT ZU GRUNDRECHENARTEN, EINMALEINS, GEOMETRIE, SACHRECHNEN UND GRÖSSEN</b>	<b>61</b>
ANLEITUNG	61
GESCHICHTE	62
RÄTSEL	63
TIPPS UND LÖSUNGEN	75
<b>URKUNDE</b>	<b>78</b>
<b>HAUSAUFGABENGUTSCHEIN</b>	<b>79</b>
<b>REGELKARTEN</b>	<b>80</b>