

II.A.21

Kleine Spiele

Escape Games im Sportunterricht – Ein Beispiel anhand der App „Actionbound“

Theres Mühlberg



© RAABE 2024

© Thinkstock / iStockphoto

Auf einer Insel gestrandet, einem engen Raum entkommen oder auf einem sinkenden Boot gefangen sein ... Der Reiz, gemeinsam in einer herausfordernden Situation zu entkommen, bewegt die Schülerinnen und Schüler und schafft Anreize, dranzubleiben und sich weiterzuentwickeln. Auch im sportlichen Situationsfeld können diese Anreize genutzt werden, um Bewegung und herausfordernde Rahmenbedingungen miteinander zu kombinieren.

KOMPETENZBEFELD

Klassenstufe/Niveau:	5–13, Anfänger bis Köhner
Dauer:	4 Doppelstunden
Intenzenz:	Den Teamgeist stärken, die eigenen Fähigkeiten in einer Gruppe einbringen, wetteifern, mit Drucksituationen umgehen
Thematische Bereiche:	Escape Games, Exit Games, Spielfähigkeit, Kooperation
Medien:	Anleitungen, Aufgabenkarten

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Nur gemeinsam werden wir es schaffen!

M 1 **Wie alles begann ...**

Benötigt: Musikanlage, ggf. „gruselige“ Musik zur Untermalung, kleine Matten, verschiedenfarbige Zettel

2. Doppelstunde

Thema: Das Abenteuer beginnt

M 2 **Den Startpunkt finden**

M 3 **Punkte sammeln**

Benötigt: 1 Smartphone/Tablet pro Gruppe, 2 Springseile für die Aufgaben (in diesem Fall 2 Springseile pro Gruppe)

3. Doppelstunde

Thema: Auf der Flucht

M 4 **Wie weit kommt es drauf an?**

Benötigt: 1 Smartphone/Tablet und 2 Springseile pro Gruppe

4. Doppelstunde

Thema: Einmal zum Greifen nah

M 5 **Wer entkommt zuerst?**

Benötigt: 1 Smartphone/Tablet und 1 Box pro Gruppe, ggf. Urkunden

M 1 Wie alles begann ...

Material Musikanlage, passende Hintergrundmusik, ggf. kleine Matten

Organisation Die SuS legen sich, wenn sie möchten, auf den Matten ab und schließen die Augen. Lesen Sie die Geschichte vor. Im Hintergrund kann Musik abgespielt werden, die die Stimmung unterstützt.

Ein Unwetter naht

Seit einigen Stunden braut sich etwas zusammen – ein ständiges Donnern und Plitze. Heute morgen noch weit entfernt ... mittlerweile kann man die Erschütterung spüren, wenn die grellen Lichten ihren Weg zum Boden suchen. Wooooom – der nächste Blitz hat seinen Weg zur Erde gefunden, nicht weit von uns entfernt. Auch der Regen wird immer stärker. Inzwischen schüttet es wie aus Eimern.



Und wir ... wir sind in diesem Hinterhof geblieben. Was sollen wir nur tun? Wir müssen unbedingt diesem Ort entkommen und in ein sicheres Gebäude flüchten. Denn zusätzlich macht uns diese Kälte zu schaffen. Langsam, aber stetig brütet sie sich auf uns aus. Erst waren es nur die Füße in den nassen Turnschuhen. Jetzt kriecht die Kälte auch über die Schultern die Arme hinab bis in die Hände. Manche von uns klappern schon mit den Zähnen, wenn sie so frieren. Das ist ein gruseliges Geräusch! Wir müssen etwas unternehmen – jetzt!



Hinweise

Die Geschichte bzw. das Setting kann entweder gleich zu Beginn der Stunde vorgestellt werden oder erst, nachdem sich die Teams gebildet haben. Somit ist es auch denkbar, erst M 2 durchzuführen und die Rahmengeschichte als Abschluss dieser Stunde oder als Einstieg in die nächste Stunde einzubauen.

Den Startpunkt finden

M 2

Material 1 Smartphone/Tablet und 2 Springseile pro Gruppe



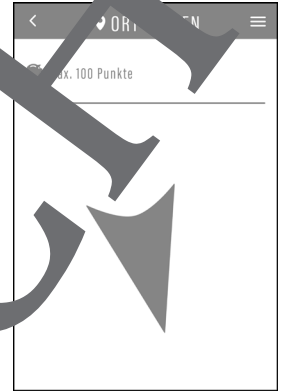
Hinweise

Zuerst müssen die Gruppen einen Ort (z. B. einen großen Baum) auf dem Schulhof finden. Dort wartet die erste Aufgabe (z. B. auf den Baum klettern) mit dem nächsten Hinweis oder Gegenstand (in diesem Fall 2 Springseile). Diese Aufgabe können die SuS nur gemeinsam schaffen.



Variationen

- Eine andere Aufgabe könnte zum Beispiel sein, dass die SuS eine Menschenpyramide bauen müssen, um über eine kleine Mauer hinauf zu gelangen.
- Das Team, das den Startpunkt am schnellsten findet, bekommt die meisten Punkte / zusätzliche Hilfsmittel.
- Alternativ kann ein Foto in die App eingefügt werden und die SuS müssen den Startpunkt anhand des Fotos finden.



Punkte sammeln

M 3

Material 1 Smartphone/Tablet pro Gruppe



Hinweise

Die Teams haben den Startpunkt gefunden, die erste Aufgabe erfüllt und die Gegenstände (Seile) vom Baum geholt. Im Moment wissen sie noch nicht, was damit passiert, aber schon erscheint die nächste Aufgabe in der App (z. B. „Zählt alle Stühle, die ihr auf dem Schulhof finden könnt.“).

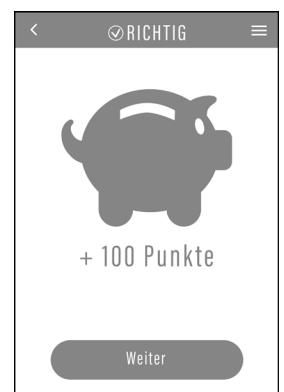
Es können nun beliebig viele weitere Such- und Schätzaufgaben gestellt werden (z. B. „Zählt die Mülleimer / die Türen / die Lampen usw. auf dem Schulhof.“).

Die SuS tragen die Ergebnisse in die App ein und sammeln so Punkte.



Variationen

- Die Aufgaben können je nach Umgebung, Gruppe und zeitlicher Planung flexibel angepasst werden.
- In der Sporthalle könnten zum Beispiel Matten, Bänke, Pylonen usw. gezählt werden.



Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

