Escape Rooms erstellen mithilfe von Smart Split

LEHRERHANDREICHUNG

Decoder-Ideen, Planungsimpulse und Beispielkonzepte für den Unterricht

PDF-Lehrerhandreichung

Fachrätsel lösen, Karten finden, Codes entschlüsseln





Reformation
↓
R/18
↓
Teilcode 5

Pädagogisch fundiert fachübergreifend einsetzbar

Praxisnah & direkt für den Unterricht

Kreativ & motivierend für starke Lernerlebnisse

Mit Smart Split wird jeder Fachinhalt zum Escape-Abenteuer.

LEHRERHANDREICHUNG / 02

In fünf Minuten zum ersten Smart-Split-Rätsel

Du brauchst kein fertiges Escape-Room-Konzept – ein einziges Rätsel genügt.

Das brauchst du

Ein Smart-Split-Kartenset, eine fachliche Frage und etwas zum Notieren. Ein Zahlenschloss ist für den Einstieg nicht nötig: Der ermittelte Code kann einfach der Lehrkraft genannt werden.

Ein Rätsel, ein Code

Frage: „Wie heißt die kirchliche Erneuerungsbewegung, die mit Martin Luther verbunden ist?“ Die richtige Antwort lautet „Reformation“. Der erste Buchstabe R führt zu Karte 18/R.

Reformation	**R / Karte 18**	**Grünes 4er-Feld**	**5**

Gib den Lernenden die Anweisung: „Sucht die Karte mit dem Anfangsbuchstaben eurer Lösung. Lest auf dieser Karte das grüne 4er-Feld ab.“ Auf Karte 18 steht dort die 5. Fertig ist die erste Codeziffer.



PROBIERE ES DIREKT AUS

Lege Karte 18/R bereit, lies die Frage vor und lasse den Code bestimmen. Mit drei weiteren Aufgaben nach demselben Muster entsteht ein vierstelliger Zahlencode.

So findest du dich in dieser Handreichung zurecht

Für einen ersten Escape Room reichen die Seiten 2–7 sowie der Einzelkarten-Decoder auf Seite 8. Die übrigen Decoder und die Verschlüsselungen auf den Rückseiten sind freiwillige Erweiterungen. Der Decoder-Master ganz am Ende ist ein Nachschlagewerk, keine Pflichtlektüre.

DIREKT ZU Mini-Escape-Room (S. 5) · Decoder (S. 8) · Unterrichtsideen (S. 21) · Werkzeugkasten (S. 28) · Schülerblatt (S. 36) · Decoder-Master (S. 38)

LEHRERHANDREICHUNG / 03

So funktioniert Smart Split

Ein Fachrätsel liefert die Karte. Die Karte liefert den nächsten Hinweis.

Das Fachrätsel bleibt der wichtigste Teil: Du entscheidest, was die Lernenden verstehen, erklären, berechnen oder zuordnen sollen. Smart Split verbindet die fachlich richtige Lösung mit dem Fortgang des Escape Rooms.

Fachrätsel lösen	Karte finden	Feld ablesen	Code verwenden

Nach dem Fachrätsel: drei einfache Schritte

1 Karte finden

Das Ergebnis führt zu einer Kartennummer (1–36) oder zu einem Buchstaben (A–Z). „Reformation“ führt zum Beispiel über R zu Karte 18.

2 Etwas auf der Karte ablesen

Du legst vorher fest, welches Zahlenfeld gebraucht wird. Im Beispiel ist es das grüne 4er-Feld: Dort steht die 5.

3 Mit dem Ergebnis weitermachen

Die 5 kann eine Ziffer des Endcodes, eine Stationsnummer oder ein Hinweis für das nächste Rätsel sein.

Was ist daran fachlich?

Die Frage muss so gestellt sein, dass sie eine sinnvolle fachliche Leistung verlangt. Wie die richtige Lösung zum Code wird, ist dagegen nur die spielerische Verbindung. Genau deshalb kann dieselbe Kartenidee in Geschichte, Deutsch, Mathematik, Biologie und vielen anderen Fächern eingesetzt werden.

DER WICHTIGSTE GRUNDSATZ

Die Lernenden müssen immer wissen, wie sie die richtige Karte finden und welches Feld sie benutzen sollen. Schwierigkeit entsteht durch das Fachrätsel – nicht durch unklare Anweisungen.

LEHRERHANDREICHUNG / 04

Die Kartenvorderseite verstehen

Für die ersten eigenen Rätsel benötigst du nur drei Informationen.



Was steht auf einer Karte?

Element	Das bedeutet es
Große Zahl	Jede Karte ist von 1 bis 36 nummeriert. Du kannst sie direkt über ihre Zahl finden lassen.
Buchstabe	Karte 1–26 tragen A–Z. Beispiel: R ist die Karte 18. Karten 27–36 zeigen einen Stern.
Fünf farbige Felder	Blau = 2er-, Orange = 3er-, Grün = 4er-, Gelb = 5er-, Schwarz = 6er-Gruppen. Die Zahl zeigt jeweils die Gruppennummer.

Ein Beispiel: Karte 18/R

Ihre farbigen Werte lauten Blau 9, Orange 6, Grün 5, Gelb 4 und Schwarz 3. Für das Einstiegsrätsel liest die Gruppe ausschließlich das grüne Feld und erhält die 5.

DU MUSST NICHT ALLES VERWENDEN

Die farbigen Zahlen sind zunächst Gruppennummern. Erst dein Rätsel macht daraus einen Code. Die Symbole und Verschlüsselungen auf den Kartenrückseiten lernst du später als zusätzliche Möglichkeiten kennen.

LEHRERHANDREICHUNG / 05

Mini-Escape-Room: Der Reformations-Code

Vier kurze Fachfragen erzeugen einen vollständigen Zahlencode.

Dieses Beispiel eignet sich, um Smart Split ohne zusätzliche Verschlüsselung kennenzulernen. Das fertige Schülerblatt und die Lösung findest du zum Kopieren im Werkzeugkasten.

Die Mission

In einem historischen Archiv wartet eine verschlossene Dokumentenmappe. Vier Hinweise zur Reformationszeit führen zum vierstelligen Geheimcode. Jede richtige Antwort führt über ihren Anfangsbuchstaben zu einer Karte. Lest das grüne 4er-Feld und notiert die Ziffern in Aufgabenreihenfolge.

Die vier Aufgaben und ihre Lösungen

Aufgabe	Fachliche Lösung	Karte	Grün
1 · Kirchliche Erneuerungsbewegung um Luther	Reformation	R / 18	5
2 · Nachname des Buchdruck-Pioniers	Gutenberg	G / 7	2
3 · Vom Papst geleitete christliche Institution	Kirche	K / 11	3
4 · Nachlass zeitlicher Sündenstrafen	Ablass	A / 1	1

R / 18 → 5 **G / 7 → 2** **K / 11 → 3** **A / 1 → 1**

DER FINALCODE LAUTET 5231

Alle vier Aufgaben werden in dieser Reihenfolge gelöst. Für den ersten Durchlauf genügt es, wenn die Gruppe den vierstelligen Code am Ende bei dir abgibt.

Was du vorbereitest

Gib jeder Gruppe Zugriff auf Karten 1–26 oder auf ein vollständiges Deck. Kopiere das Schülerblatt aus dem Werkzeugkasten. Lege in einen Umschlag „Archivmappe“ eine kurze Abschlussnachricht. Bei richtigem Code 5231 darf die Gruppe ihn öffnen. Ein Zahlenschloss ist nicht erforderlich.

LEHRERHANDREICHUNG / 06

Aus einer Unterrichtsfrage wird ein Rätsel

Plane zuerst den Inhalt – und dann den passenden Code.

Du musst nicht zuerst einen spannenden Geheimcode erfinden. Überlege zunächst, welchen Begriff, welche Regel oder welches Ergebnis die Lernenden fachlich erarbeiten sollen.

Ein Beispiel in vier Schritten

Schritt	Praktische Frage	Beispiel
1	Was sollen die Lernenden herausfinden?	Den Begriff „Reformation“.
2	Welche Karte passt zur richtigen Antwort?	Anfangsbuchstabe R → Karte 18.
3	Welches Feld soll gelesen werden?	Grünes 4er-Feld → 5.
4	Wozu dient die 5?	Erste Ziffer des Finalcodes.

Wenn du einen ganz bestimmten Code brauchst

Dann kannst du die letzte Hälfte des Weges umkehren: Suche zuerst eine Karte, die die gewünschte Ziffer zeigt, und überlege anschließend, welche sinnvolle fachliche Lösung dorthin führt. Dafür dient der Finalcode-Planer im Werkzeugkasten.

FACHINHALT VOR ZAHLENCODE

Wenn ein fachlicher Begriff nicht gut zum gewünschten Code passt, ändere lieber Karte oder Code. Die fachliche Aufgabe soll nicht künstlich verbogen werden.

Wiederholbar statt aufwendig

Ein einfaches Muster kann bereits reichen: vier Fachfragen, vier Anfangsbuchstaben, vier Karten, vier Ziffern. Die Lernenden üben fachliche Inhalte; Smart Split verbindet die Antworten zu einem gemeinsamen Ziel.

LEHRERHANDREICHUNG / 07

Welchen Escape Room möchtest du bauen?

Wähle erst eine einfache Struktur – die Decoder folgen danach.

A Vier Aufgaben ergeben einen Zahlencode

Jede Aufgabe liefert eine Ziffer. Am Ende werden die Ziffern in der Reihenfolge der Aufgaben zusammengesetzt. Für den Einstieg ist das am einfachsten. → Einzelkarten-Decoder, Seite 8.

B Karten sammeln und gemeinsam entschlüsseln

Jede gelöste Aufgabe bringt eine bestimmte Karte. Erst zum Schluss werden die Karten sortiert und gemeinsam ausgewertet. Gut geeignet für Rätselstationen, die in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden. → Sammelkarten-Finalcode, Seite 9.

C Ein Hinweis führt zum nächsten Rätsel

Der ermittelte Wert zeigt, welche Station oder welcher Umschlag als Nächstes dran ist. Gut geeignet für eine zusammenhängende Rätselgeschichte. → Kartenkette, Seite 12.

MEINE EMPFEHLUNG FÜR DEN ERSTEN VERSUCH

Wähle Modell A. Erst wenn das gut funktioniert, testest du die anderen Möglichkeiten. Die acht Decoder sind ein Baukasten – du musst sie nicht alle einsetzen.

Wofür kann ich die übrigen Decoder nutzen?

Wunsch	Passender Weg
Ein Fachwort soll mehrere Ziffern liefern.	Lösungswort oder Farbspur, Seiten 9–10.
Eine Gruppe und eine Position führen zur Karte.	Gruppenposition, Seite 10.
Zwei Hinweise sollen eine Karte eindeutig bestimmen.	Schnittmenge, Seite 11 (fortgeschritten).
Eine Karte soll einen Geheimcode enthalten.	Morse, Freimaurer oder Caesar, Seiten 13–15.

LEHRERHANDREICHUNG / 08

Einstieg: Zwei einfache Kartentricks

Eine Zahl wird zum Buchstaben – oder eine Karte wird zur Codeziffer.

1 Zahl–Buchstaben-Decoder

So geht's: Das Ergebnis einer Fachaufgabe ist eine Zahl zwischen 1 und 26. Die Lernenden suchen die Karte mit dieser Nummer und lesen den zugeordneten Buchstaben.

Lösung 16	Karte 16	Buchstabe P

Beispiel: Die richtige Antwort ist 16. Auf Karte 16 steht P. Dieses P kann Teil eines Lösungswortes sein oder auf eine andere Aufgabe verweisen.

Gut für: Buchstabenrätsel, Lösungswörter und einfache Hinweise.

WICHTIG

Die direkte Zuordnung A–Z gilt nur für Karten 1–26.

2 Einzelkarten-Decoder

So geht's: Die richtige Lösung führt zu einer Karte. Der Arbeitsauftrag sagt, welches farbige Feld gelesen werden muss. Dessen Wert wird zum Code.

Reformation → R	Karte 18	Grün = 5	Codeziffer 5

Beispiel: „Reformation" führt über R zu Karte 18. Im grünen 4er-Feld steht die 5.

Gut für: Zahlenschlösser und einzelne Teilcodes.

WICHTIG

Wenn du immer nur eine Ziffer brauchst, funktionieren die grünen 4er-, gelben 5er- und schwarzen 6er-Felder auf allen 36 Karten.

LEHRERHANDREICHUNG / 09

Ein Wort entschlüsseln oder Karten sammeln

Zwei Wege zu einem mehrstelligen Finalcode.

3 Lösungswort-Decoder

So geht's: Die Lernenden lösen zunächst eine Aufgabe mit einem Fachwort als Ergebnis. Für jeden Buchstaben des Wortes nehmen sie die passende Karte. Anschließend lesen sie auf allen Karten dasselbe farbige Feld.

ATOM	**A – T – O – M**	**Grün lesen**	**1 – 5 – 4 – 4**

Beispiel: ATOM führt zu den Karten 1, 20, 15 und 13. Die grünen 4er-Felder ergeben 1544.

Gut für: Fachbegriffe, Kreuzworträtsel und andere Wortaufgaben.

WICHTIG

Die Reihenfolge der Buchstaben bleibt erhalten. Falls ein Buchstabe doppelt vorkommt, wird derselbe Kartenwert erneut verwendet.

4 Sammelkarten-Finalcode

So geht's: Mehrere Aufgaben liefern jeweils eine Karte. Die Gruppe sammelt die Karten und sortiert sie am Ende nach der großen Kartennummer. Danach liest sie auf allen Karten das zuvor vereinbarte Feld.

C / F / S / W	**3 – 6 – 19 – 23**	**Grün lesen**	**1 – 2 – 5 – 6**

Beispiel: Die Karten C/3, F/6, S/19 und W/23 ergeben im grünen Feld den Finalcode 1256.

Gut für: mehrere voneinander unabhängige Stationen mit einem gemeinsamen Finale.

WICHTIG

Die Sortierregel muss auf dem Schülerblatt stehen – sonst gibt es mehrere mögliche Codes.

Mehr Abwechslung mit den farbigen Feldern

Diese Varianten erweitern das vertraute Kartensystem.

5 Farbspur-Decoder

So geht's: Die Lernenden bestimmen mehrere Karten, erhalten zusätzlich aber eine Reihenfolge von Farben. Auf jeder Karte lesen sie deshalb möglicherweise ein anderes Feld.

ATOM	**Grün – Gelb – Schwarz – Grün**	**1 – 4 – 3 – 4**

Beispiel: Für ATOM gilt die Folge 4er-, 5er-, 6er-, 4er-Feld. Die Karten A/1, T/20, O/15, M/13 liefern 1434.

Gut für: Aufgaben mit zwei Hinweisen, etwa einem Lösungswort und einer gefundenen Farbfolge.

WICHTIG

Jede Karte muss genau einer Farbe zugeordnet sein. Karten- und Farbfolge müssen gleich lang sein.

6 Gruppenpositions-Decoder

So geht's: Der Hinweis nennt eine Gruppe und eine Position. Die Lernenden suchen alle Karten dieser Gruppe, sortieren sie nach der großen Kartennummer und wählen die genannte Position.

Grüne 4er-Gruppe 3	**Karten 9 – 12**	**Position 2**	**J / 10**

Beispiel: Zur grünen Gruppe 3 gehören I/9, J/10, K/11 und L/12. Position 2 ist Karte J/10.

Gut für: Auswahlrätsel und Weggabelungen im Escape Room.

WICHTIG

Nicht jede letzte Gruppe enthält gleich viele Karten. Verwende nur Positionen, die es wirklich gibt; die gelbe 5er-Gruppe 8 enthält beispielsweise nur Karte 36.

Für Fortgeschrittene: Eine Karte mit zwei Hinweisen finden

Schnittmengen-Decoder · nur mit geprüften Kombinationen.

Statt die Nummer oder den Buchstaben direkt zu nennen, erhält die Gruppe zwei Gruppeneigenschaften. Gesucht ist die Karte, auf die beide Hinweise zugleich zutreffen.

Beispiel

Blaue 2er-Gruppe 2	**Orange 3er-Gruppe 1**	**Beides trifft zu**	**C / 3**

Die blaue 2er-Gruppe 2 enthält die Karten 3 und 4. Die orange 3er-Gruppe 1 enthält die Karten 1, 2 und 3. Nur Karte 3/C gehört zu beiden Gruppen.

Warum du hier die Referenz brauchst

Nicht jede Kombination führt zu genau einer Karte. Manche Gruppen überschneiden sich in mehreren Karten, andere überhaupt nicht. Im Decoder-Master findest du die 38 vorher geprüften eindeutigen Kombinationen. Wähle für deine Aufgabe eine davon aus.

AM BESTEN ERST SPÄTER VERWENDEN

Du kannst vollständige Escape Rooms erstellen, ohne diese Methode zu benutzen. Sie eignet sich vor allem dann, wenn erfahrene Gruppen bewusst mehrere Informationen miteinander kombinieren sollen.

Direkt verwendbare Schüleranweisung

„Sucht die Karte, die gleichzeitig zur blauen 2er-Gruppe 2 und zur orangefarbenen 3er-Gruppe 1 gehört. Notiert den Buchstaben dieser Karte.“

Für Fortgeschrittene: Von Rätsel zu Rätsel

Kartenketten-Decoder · jede Lösung führt zum nächsten Ort.

Bei diesem Verfahren ist der ermittelte Wert nicht sofort eine Ziffer für das Finale. Er verrät vielmehr, welches Rätsel als Nächstes gelöst werden soll.

Fachfrage → R/18	**Grünes Feld → 5**	**Umschlag „Grün 5“**	**Nächstes Rätsel**

Ein einfaches Beispiel

Eine fachliche Aufgabe führt zu Karte 18/R. Das grüne 4er-Feld zeigt die 5. Die Gruppe sucht daraufhin den Umschlag mit der eindeutigen Aufschrift „Grün 5“. Dort liegt die nächste Aufgabe. So entsteht eine fortlaufende Rätselgeschichte.

So verhinderst du Sackgassen

Jede Station hat einen eindeutigen Namen

Schreibe nicht nur „5“ auf den Umschlag, wenn es auch „Blau 5“ oder „Gelb 5“ geben könnte.

Jede Station enthält genau einen nächsten Schritt

Sage deutlich, welches Feld oder welche Chiffre für die Weiterleitung gebraucht wird.

Der letzte Hinweis führt ins Finale

Plane die gesamte Kette vom Start bis zum Abschluss und teste sie einmal selbst.

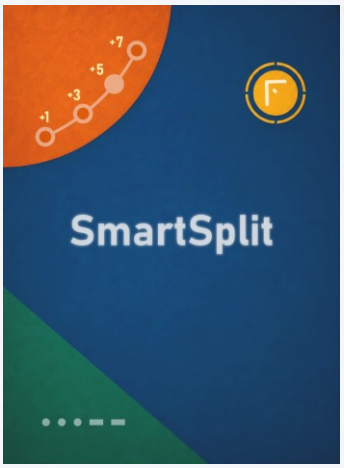
GUT FÜR EINE RÄTSELGESCHICHTE

Mehrere Stationen können miteinander verbunden werden. Die fachliche Schwierigkeit kann dabei gleich bleiben; nur die Reihenfolge wird durch die Karten gelenkt.

Mehr Möglichkeiten auf der Kartenrückseite

Drei zusätzliche Geheimcodes – für den Einstieg nicht erforderlich.





Auf den Rückseiten der Karten 1–33 befinden sich drei voneinander unabhängige Informationen. Du entscheidest, ob du eine davon in einem Rätsel einsetzen möchtest. Für die normalen Vorderseiten-Decoder brauchst du sie nicht.

Du möchtest ...	Nutze ...	Was passiert?
eine einzelne Zahl von 1 bis 9	Morse	Punkte und Striche werden zur Zahl.
einen Buchstaben	Freimaurer	Ein gelbes Symbol wird zum Buchstaben.
einen Geheimtext entschlüsseln	Caesar	Die Karte verrät, wie weit zurückgeschoben wird.

Die drei Nachschlagekarten

Karte 34 enthält die Morse-Zahlentabelle, Karte 35 erklärt die Caesar-Verschiebungen und Karte 36 zeigt das Freimaurer-Alphabet. Die Vorderseiten dieser Karten besitzen weiterhin normale Gruppenfelder.

WICHTIG FÜR DIE PLANUNG

Die Karten 34–36 sind Nachschlagekarten für die Rückseitencodes. Individuelle Morse-, Freimaurer- und Caesar-Codes stehen auf den Rückseiten der Karten 1–33.

Morse und Freimaurer einfach nutzen

Eine Karte liefert eine Zahl oder einen Buchstaben.

Morse: So wird eine Karte zur Zahl

1. Löse ein Fachrätsel und finde die passende Karte.
2. Lies auf ihrer Rückseite unten die Punkte und Striche.
3. Vergleiche sie mit der Tabelle auf Karte 34.
4. Notiere die Zahl.

Karte 18/R	**Morse ...--**	**Tabelle Karte 34**	**3**

Auf der Rückseite von Karte 18 steht die Morsefolge ...--. Sie bedeutet 3. Das passt besonders gut für Zahlenschlösser: Jede der Karten 1–33 liefert über Morse genau eine Ziffer von 1 bis 9.

Freimaurer: So wird eine Karte zum Buchstaben

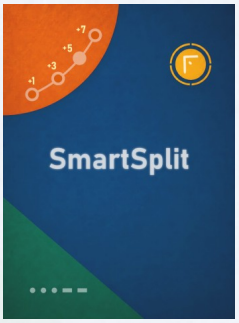
1. Finde die passende Karte.
2. Schaue auf das gelbe geometrische Symbol rechts oben.
3. Suche es in der Codetabelle auf Karte 36.
4. Notiere den Buchstaben.

Karte 18/R	**Gelbes Symbol**	**Tabelle Karte 36**	**V**

Karte 18 liefert über die Freimaurer-Chiffre den Buchstaben V. Mehrere Karten können zusammen ein neues Lösungswort ergeben.

EIN SCHRITT NACH DEM ANDEREN

Erst eine Karte sicher finden, dann das Symbol übersetzen. Für Anfänger reicht zunächst Morse oder Freimaurer – nicht beides gleichzeitig.



Karte 18: Code-Rückseite



Karte 34: Morse-Tabelle



Karte 36: Freimaurer-Tabelle

Caesar: Geheimtexte entschlüsseln

Die Karte verrät, um wie viele Buchstaben zurückgegangen wird.

Für Caesar brauchst du einen bereits verschlüsselten Buchstaben oder Text. Die Smart-Split-Karte liefert nur die Verschiebungszahl. Anders als bei Morse oder Freimaurer entsteht der Klartext deshalb nicht allein aus der Karte.

Beispiel: Aus X wird S

Rätsellösung → R/18	Caesar-Markierung +5	Geheimtext X	X → S

Auf Karte 18 ist die Verschiebung +5 markiert. Zum Entschlüsseln gehst du im Alphabet fünf Stellen nach links: X → W → V → U → T → S. Der Klartextbuchstabe ist S.

So benutzt du den Code

1 Fachrätsel lösen

Die Antwort führt zur gesuchten Karte.

2 Verschiebung ablesen

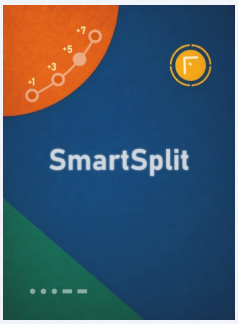
Oben links markiert der ausgefüllte Kreis eine der Verschiebungen +1, +3, +5 oder +7.

3 Vorgegebenen Geheimtext entschlüsseln

Auf dem Schülerblatt muss der verschlüsselte Text stehen. Die Karte zeigt, um wie viele Stellen er zurückverschoben wird.

RICHTUNG BEACHTEN

Die Zahl beschreibt die Verschiebung beim Verschlüsseln. Beim Entschlüsseln wird entsprechend nach links zurückgegangen. Karte 35 enthält die Übersicht.



Karte 18: Caesar +5



Karte 35: Verschiebungsregel

Mehrere Decoder miteinander verbinden

Für komplexere Rätsel genügt oft ein zusätzlicher Schritt.

Du kannst aus einfachen Methoden mehrstufige Aufgaben machen. Wichtig ist dabei, dass die Lernenden nach jedem Schritt eindeutig wissen, welche Information sie als Nächstes brauchen.

Variante A: Erst die Karte, dann Morse

Reformation	**Karte 18/R**	**Morse ...--**	**Zahl 3**

Der Einstieg bleibt identisch. Statt das grüne Feld zu verwenden, entschlüsselt die Gruppe diesmal den Morsecode der Rückseite. Aus demselben Fachrätsel entsteht dadurch eine andere Ziffer.

Variante B: Ein Lösungswort bestimmt mehrere Karten

Ein Fachwort wie ATOM führt zu vier Karten. Du kannst sie wie auf Seite 9 über die Vorderseiten auswerten oder ihre gelben Freimaurersymbole entschlüsseln. Vorher musst du prüfen, welches Ergebnis tatsächlich entsteht und wie es im Spiel verwendet wird.

Variante C: Eine Station führt zur nächsten

Ein Vorderseitenwert kann auf einen Umschlag verweisen. Dort liegt eine neue Aufgabe, bei der eine Rückseiten-Chiffre gebraucht wird. So wechseln sich Fachrätsel und Decodierung ab.

NICHT UNNÖTIG KOMPLIZIERT MACHEN

Ein zusätzlicher Schritt ist nur sinnvoll, wenn er dem Rätsel einen echten Mehrwert gibt. Besonders bei jüngeren Lerngruppen sind klare, kurze Codewege oft besser als lange Ketten.

Deinen eigenen Escape Room fertigstellen

Sieben praktische Schritte von der Lernabsicht bis zum Finale.

Schritt	Das tust du
1 Fachliches Ziel	Lege fest, welche Begriffe, Kenntnisse oder Denkprozesse du üben möchtest.
2 Umfang	Beginne mit drei bis vier Rätseln. Wähle einen Finalcode oder eine Abschlussaufgabe.
3 Spielstruktur	Entscheide dich für Zahlencode, Kartensammlung oder Stationenkette (Seite 7).
4 Karten und Codes	Ordne jeder fachlich richtigen Lösung eine Karte und ein eindeutig bezeichnetes Feld zu.
5 Schülerblätter	Formuliere Rätsel und Arbeitsanweisungen. Verwende dafür die Textbausteine im Werkzeugkasten.
6 Unterrichtsorganisation	Plane Kartenverteilung, Gruppengröße, Material und mögliche Hilfen.
7 Probedurchlauf	Löse selbst alles von Anfang bis Ende. Kontrolliere jeden Kartenwert im Master.

Eine einfache Vorlage spart Zeit

Mit dem Escape-Room-Planungsbogen hältst du Lernziel, Reihenfolge und Finale auf einer Seite fest. Im Rätsel-Steckbrief notierst du pro Aufgabe, zu welcher Karte die richtige Lösung führt und wie der Code gelesen wird.

PLANE NICHT MEHR ALS NÖTIG

Ein funktionierender 10-Minuten-Escape-Room kann bereits aus vier sinnvollen Aufgaben bestehen. Erweiterungen lassen sich später hinzufügen.

So funktioniert der Einsatz in der Klasse

Material, Gruppengröße, Hilfen und ein klarer Ablauf.

Vor der Stunde

Material bereitstellen

Prüfe, welche Karten die Lernenden brauchen. Für gleichzeitig arbeitende Gruppen ist ein eigenes Deck pro Gruppe besonders unkompliziert. Alternativ können Karten an festen Stationen liegen.

Codeabgabe festlegen

Ein echtes Zahlenschloss ist optional. Die Gruppen können den Code aufschreiben, dir nennen oder in einer digitalen Eingabemaske abgeben.

Hilfen vorbereiten

Plane kurze Hilfekarten: zuerst ein fachlicher Hinweis, danach gegebenenfalls ein Hinweis zur Kartenauswahl oder zum Gruppenfeld.

Während des Spiels

Erkläre vor dem Start genau eine Decoderregel anhand einer Beispielkarte. Achte darauf, dass die Gruppen wissen, in welcher Reihenfolge die Ziffern notiert werden. Gib Hilfen zum fachlichen Problem und zur Bedienung des Kartensets möglichst getrennt.

Nach dem Spiel

Die fachlichen Aufgaben sollten kurz ausgewertet werden: Welche Antworten waren schwierig? Was wurde gelernt? Der Code zeigt nur, dass die Rätselmechanik funktioniert hat; er ersetzt keine inhaltliche Sicherung.

Nicht jede Gruppengröße geht auf

Für möglichst vollständige Gruppen verteilst du die Kartennummern fortlaufend von 1 bis zur Anzahl der Lernenden (maximal 36 pro Deck). Werden stattdessen beliebige Karten aus dem gesamten Deck gezogen, können mehrere Gruppen unvollständig bleiben. Geht die Klassengröße nicht durch die gewählte Gruppengröße auf, ist die letzte Gruppe kleiner. Plane dafür eine passende Lösung, damit alle mitarbeiten.

TIPP BEI MEHREREN GRUPPEN

Lege Karten und Umschläge so bereit, dass Gruppen sich nicht gegenseitig den Lösungsweg verraten oder benötigte Karten dauerhaft blockieren.

Fehler vermeiden – vor dem Unterricht testen

Die wichtigsten Stolperfallen auf einen Blick.

Wenn …	… hilft dir das
eine Karte nicht eindeutig gefunden wird	Gib eine klare Zahl, einen Buchstaben oder eine geprüfte Kombination an.
aus einer Codeziffer plötzlich „12“ wird	Wähle für eine einzelne Ziffer das grüne, gelbe oder schwarze Feld.
mehrere Karten einen Schlusscode bilden	Schreibe ausdrücklich dazu, wie sortiert werden soll.
eine Gruppenposition nicht vorhanden ist	Kontrolliere die Anzahl der Karten in dieser Gruppe.
zwei Gruppenhinweise mehrere Karten zulassen	Nutze ausschließlich eine geprüfte Schnittmenge aus dem Master.
ein Caesar-Text falsch herauskommt	Prüfe die Richtung: Beim Entschlüsseln nach links gehen.
Lernende an der Technik hängen bleiben	Ergänze einen kleinen Hinweis zur Kartenwahl oder Feldfarbe.

Der wichtigste Test

Löse jede Aufgabe mit den tatsächlich gedruckten Karten. Notiere dabei auch jeden Zwischenschritt. Prüfe anschließend, ob jede fachlich vertretbare Antwort zur vorgesehenen Karte und zum richtigen Ergebnis führt. Berücksichtige bei Gruppenaufgaben auch mögliche Restgruppen.

OHNE TEST KEINE VERÖFFENTLICHUNG

Eine korrekt formulierte Fachfrage reicht nicht: Erst der vollständige Durchlauf zeigt, ob die Aufgaben, Karten und Weiterleitungen gemeinsam funktionieren.

So nutzt du die weiteren Materialien

Du hast mehrere Wege – du musst nicht alles lesen.

Für den ersten Versuch

Nutze die Einstiegsseiten 2–7 und kopiere den Mini-Escape-Room „Reformations-Code“ aus dem Werkzeugkasten. Damit kannst du das Grundprinzip ohne zusätzliche Vorbereitung testen.

Wenn du selbst Rätsel bauen möchtest

Der Werkzeugkasten enthält einen Planungsbogen, einen Finalcode-Planer, einen Steckbrief für einzelne Rätsel, einen Stationsplan, eine kurze Decoderübersicht, eine Testcheckliste und direkt verwendbare Schülerformulierungen.

Wenn du mehr als Escape Rooms ausprobieren möchtest

Im nächsten Kapitel findest du 34 kurze Ideen zu Buchstaben- und Wortspielen, Unterrichtsorganisation, Teambuilding, Bewegung und Sport sowie Deutsch als Zweitsprache. Jede der sechs Tafeln kann einzeln verwendet werden.

Wenn du genau nachschlagen möchtest

Ganz am Ende steht der Decoder-Master. Er enthält die Werte der 36 Karten, die Codes der 33 Chiffrenkarten und geprüfte Kombinationen für fortgeschrittene Rätsel. Du brauchst ihn nur, wenn du neue Codes exakt planen oder prüfen willst.

DER KÜRZESTE WEG

Vier Aufgaben + vier Karten + ein vereinbartes Feld = ein funktionierender Mini-Escape-Room. Alles Weitere ist eine Erweiterung.

WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN / 01

Mehr als Escape Rooms: 34 Unterrichtsideen

Sechs direkt einsetzbare Ideentafeln für unterschiedlichste Unterrichtssituationen.

Mit Smart Split lassen sich nicht nur Gruppen bilden oder Geheimcodes entschlüsseln. Schon die Zahlen, Buchstaben und Gruppenzuordnungen helfen bei kurzen Übungen, wechselnden Lernteams und wiederkehrenden Abläufen. Die nächsten sechs Seiten kannst du unabhängig von den Escape-Room-Kapiteln nutzen.

Was möchtest du erreichen?

Dein Ziel	Die passende Ideentafel
Wörter und Fachbegriffe aktivieren	5 Unterrichtsideen mit den Smart-Split-Buchstaben
Kurzmethoden, Aufgabenverteilung oder Reflexion	5 Methoden für den Unterricht
Kennenlernen und Zusammenarbeit	6 Teambuilding-Ideen
Alltagsroutinen und Zuständigkeiten	6 Classroom-Management-Ideen
Bewegung und wechselnde Teams	6 Bewegungs- und Sportideen
Sprechen, Hören und Wortschatz fördern	6 DaZ-Ideen

Drei praktische Hinweise

- Buchstabenaufgaben nutzen besonders die Karten 1–26 (A–Z). Sternkarten können bei Bedarf als Joker dienen.
- Wenn Lernende nach Leistungsstand gruppiert werden sollen, verteile die Karten bewusst statt zufällig.
- Die Methoden sind Anregungen: Passe Gruppengröße, Aufgabe und Zeitrahmen an deine Lerngruppe an. Für möglichst vollständige Gruppen wähle aufeinanderfolgende Kartennummern (1 bis N).

EINZELN NUTZBAR

Jede der nächsten sechs Tafeln steht vollständig auf einer eigenen A4-Seite. Du kannst sie als Ideensammlung ausdrucken oder weitergeben.

WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN / 02

5 Unterrichtsideen mit Buchstaben

Sprachspiele, Wortschatz und kurze Aktivierungen mit Karten A–Z.

1 Vokabelduell

Fremdsprachen

Ziehe für jede Runde eine Buchstabenkarte. Die Lernenden nennen reihum möglichst schnell ein Wort aus der aktuellen Einheit, das mit diesem Buchstaben beginnt. Wer keines findet, setzt diese Runde aus. Variante ohne Ausscheiden: Für passende Wörter werden Punkte gesammelt.

2 Wortkette

Sprachen / Deutsch

Eine gezogene Karte gibt den Anfangsbuchstaben des ersten Wortes vor. Das nächste Wort muss mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnen. Wer nicht weiterweiß, darf passen; eine neue Buchstabenkarte beginnt eine neue Kette.

3 Kategorien-Spiel / Stadt–Land–Fluss

Alle Fächer

Die Karte bestimmt einen Anfangsbuchstaben, eine Gruppe nennt eine Kategorie (z. B. Tiere, Berufe oder Politik). Wer findet die meisten passenden Begriffe? Variante: Zeitlimit und Punktewertung.

4 Begriffsrennen

Alle Fächer

Die Gruppen sammeln in 60 Sekunden möglichst viele Fachbegriffe, die mit dem gezogenen Buchstaben beginnen. Danach werden die Ergebnisse verglichen.

5 Buchstaben-Bingo

Alle Fächer

Lernende füllen ein kleines Raster mit Begriffen zum Thema. Ziehe nacheinander Buchstabenkarten. Pro gezogener Karte darf jeweils ein passender Begriff im Raster gestrichen werden. Eine vollständige Reihe, Spalte oder Diagonale gewinnt.

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Besonders geeignet für fünf bis fünfzehn Minuten. Nutze bei der Buchstabenarbeit nur Karten 1–26. Bei seltenen Anfangsbuchstaben kannst du geeignete Karten bewusst auswählen.

WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN / 03

5 Methoden für den Unterricht

Organisation, Differenzierung, Reflexion und Aktivierung.

1 Zufallsaufruf

Aktivierung / Gespräch

Alle erhalten eine Karte. Rufe eine der tatsächlich vergebenen Kartennummern auf; die passende Person beantwortet eine Frage, liest vor oder fasst ein Ergebnis zusammen. Für eine Zufallsauswahl nutze einen Zahlengenerator oder ein zweites Kartenset. Variante: zwei Nummern für ein Tandem.

2 Differenzierungs-Code

Individuelle Förderung

Ordne Nummernbereichen unterschiedliche Aufgabenwege zu, etwa 1–12 Basis, 13–24 Aufbau und 25–36 Transfer. Verteile die Karten bewusst und diskret, sodass Lernende die passende Aufgabe erhalten. Alternativ lassen sich Farben oder Symbole nutzen.

3 Kartenjagd

Stationenlernen / Bewegung

Smart-Split-Karten markieren Stationen im Raum oder auf dem Schulhof. Lernende suchen bestimmte Zahlen oder Buchstaben und bearbeiten dort die passende Aufgabe.

4 Reihenfolge-Generator

Präsentieren / Organisieren

Sortiere die gezogenen Karten nach ihrer großen Nummer, um eine Reihenfolge für Präsentationen oder Stationen festzulegen. Variante: erst gerade, dann ungerade Nummern.

5 Stundenrückblick

Reflexion / Ergebnissicherung

Verknüpfe Nummernbereiche mit Fragen: 1–9 „Was gelernt?“, 10–18 „Was war wichtig?“, 19–27 „Was bleibt offen?“, 28–36 „Wo anwenden?“. Rückmeldung mündlich, schriftlich oder im Tandem.

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Zeige die Zuordnungen zu Aufgaben und Fragen sichtbar an. Die Karten können zufällig gezogen oder bewusst verteilt werden. Bei Differenzierung sollten Aufgabenwege nicht öffentlich als Leistungsrangfolge erscheinen.

WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN / 04

6 Ideen für Teambuilding

Kennenlernen, Zusammenarbeiten und als Gruppe wachsen.

1 Gemeinsamkeitenstapel

Kennenlernen / Gemeinsamkeiten

Die Gruppe sucht Vorlieben, die alle teilen, etwa Hobbys, Essen oder Spiele. Für jede echte Gemeinsamkeit legt eine Person ihre Karte in die Mitte. Ziel: ein gemeinsamer Stapel aller Karten.

2 Smart-Split-Speed-Connections

Begegnung / Austausch

Bilde nacheinander Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen. In jeder Runde sprechen die Lernenden kurz über eine persönliche Vorliebe, etwa Musik, Tiere oder Hobbys.

3 Stumme Zahlenreihe

Nonverbale Kommunikation

Alle erhalten eine Karte und stellen sich ohne zu sprechen in aufsteigender Nummernfolge auf. Gestik und Mimik sind erlaubt. Am Ende wird die Reihenfolge gemeinsam geprüft.

4 Gemeinsam zur Zielzahl

Aufmerksamkeit / Abstimmung

Die Gruppe zählt ohne feste Reihenfolge von 1 bis zu einer vereinbarten Zielzahl. Diese liegt mindestens bei der Anzahl der Mitspielenden, denn jede Person soll mindestens einmal eine Zahl sagen. Sprechen zwei gleichzeitig, beginnt die Gruppe erneut bei 1.

5 Kartenkette

Kooperation / Bewegung

Die Gruppe bildet eine Kette: Zwischen benachbarten Personen wird jeweils eine Karte mit den Fingerspitzen gehalten. Gemeinsam legt das Team eine kurze Strecke zurück, ohne eine Karte fallen zu lassen.

6 Vom Duo zum Team

Zuhören / Vorstellen

Zuerst tauschen sich Zweiergruppen über Namen und Vorlieben aus. Danach entstehen Vierergruppen. Jede Person stellt ihren bisherigen Partner den beiden anderen vor.

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Nutze freiwillig teilbare, harmlose persönliche Vorlieben. Vermeide einen Wettbewerb zwischen den Gruppen und schließe mit einer kurzen Reflexion ab.

6 Ideen für Classroom-Management

Klarere Routinen, geregelte Übergänge und Zuständigkeiten.

1 Eine Karte für den ganzen Tag

Tagesstruktur / Lernteams

Jedes Kind erhält morgens eine Karte und behält sie den Tag über. Lehrkräfte können damit Zweier- bis Sechsergruppen bilden. Am Ende sammeln sie alle Karten wieder ein.

2 Übergänge ruhig steuern

Orientierung / Phasenwechsel

Gruppencodes bestimmen, in welcher Reihenfolge Lernende den Sitzkreis verlassen oder zur nächsten Station wechseln. So entsteht weniger Gedränge.

3 Klassendienste fair verteilen

Verantwortung / Klassengemeinschaft

Ordne jedem Dienst einen Smart-Split-Code zu. Kinder erkennen auf ihrer Karte, ob sie zuständig sind. Durch wechselnde Kartenausgabe wechseln auch die Verantwortlichkeiten.

4 Tagesbuddy: Gemeinsam startklar

Selbstständigkeit / gegenseitige Unterstützung

Die Zweiergruppe kontrolliert gemeinsam, ob Materialien und Arbeitsplatz vorbereitet sind, und erinnert an die nächsten Aufgaben. Am Tagesende prüfen beide, ob aufgeräumt wurde.

5 Material holen ohne Gedränge

Materialorganisation

In jeder Gruppe holt nur eine Person Material und eine andere bringt es zurück. Eine einfache Regel macht die Zuständigkeit eindeutig, z. B. niedrigste bzw. höchste Kartennummer.

6 Jede Karte hat ihr Gerät

Ausgabe und Rückgabe

Nummeriere Geräte oder Materialboxen von 1 bis 36. Die große Nummer auf der Smart-Split-Karte bezeichnet die zugeordnete Box oder das Gerät und erleichtert die Rückgabe.

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Erkläre Regeln zunächst anhand einer Beispielkarte. Für Partner- und Gruppenaufgaben fortlaufende Kartennummern verteilen und Restgruppen einplanen. Alle beteiligten Lehrkräfte sollten dieselben Zuordnungen verwenden; bei mehreren Kartensets ist die Verteilung zu koordinieren.

WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN / 06

6 Bewegungs- und Sportideen

Gruppen bilden, Übungen organisieren und in Bewegung bleiben.

1 Vom Partner zum Team

Übungsaufbau / wechselnde Teams

Kinder behalten während der Stunde dieselbe Karte. Nach dem Einstieg zu zweit können Dreier-, Vierer- und Sechsergruppen gebildet werden. Die Lehrkraft nennt jeweils den passenden Gruppencode.

2 Smart-Split-Atomspiel

Aufwärmen / Gruppenfindung

Alle bewegen sich frei in der Halle. Beim Signal nennt die Lehrkraft eine Gruppengröße von 2 bis 6. Die Kinder finden ihre Gruppe anhand des passenden Smart-Split-Codes, lösen eine kurze Bewegungsaufgabe und laufen weiter.

3 Stationszirkel mit Startcode

Stationenlernen / Organisation

Die Nummer der gewählten Gruppe bestimmt die Startstation: Vierergruppe 1 startet an Station 1, Vierergruppe 2 an Station 2 usw. Danach wechseln die Gruppen gemeinsam weiter.

4 Übungsgruppen gezielt planen

Differenzierung / neue Gruppen

Verteile die Karten bewusst, um zunächst Kinder mit ähnlichem Übungsbedarf zusammenzubringen. Bei einem späteren Gruppenwechsel entstehen neue Konstellationen.

5 Partnercoaching

Techniklernen / Rückmeldung

Im Zweierteam führt die Person mit der niedrigeren Kartennummer eine Bewegung zuerst aus. Die andere beobachtet ein Kriterium und gibt eine kurze Rückmeldung. Danach werden die Rollen getauscht.

6 Bewegungs-ABC

Bewegung / Primarstufe

Die Lehrkraft nennt ein Tier oder ein Kind zieht eine Buchstabenkarte. Alle bewegen sich passend: A wie Affe, F wie Frosch, K wie Känguru oder S wie Schlange. Sternkarten können Joker sein.

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Gruppencode vor dem Signal ansagen und sichtbar machen. Verteile möglichst fortlaufende Kartennummern und plane nötige Restgruppen vorher ein. Bewegungsaufgaben kurz halten, Wartezeiten vermeiden und die Karten bei Bewegung sicher verwahren.

WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN / 07

6 DaZ-Ideen mit Smart Split

Sprechen, verstehen und Wortschatz aufbauen – besonders für A1/A2.

1 Sprachleiter: vom Duo zur Gruppe

Sprechen / steigende Anforderungen

Lernende behalten während der Übung dieselbe Karte. Mit wachsender Gruppengröße steigt die Sprechaufgabe: zu zweit Namen nennen, zu dritt Herkunft oder Wohnort, zu viert Vorlieben.

2 Hör genau!

Hörverstehen / Bewegung

Gib einfache Anweisungen mit Nummern, Buchstaben und Gruppencodes: „Alle mit einem Buchstaben stehen auf.“ „Zahlen 10 bis 20 gehen zum Fenster.“ „Findet eure Dreiergruppe.“

3 Satzbau-Team

Grammatik / Satzstellung

Vierergruppen sortieren ihre Karten nach der großen Nummer. Jede Person übernimmt einen der vier Satzbausteine: Subjekt, Verb, Ergänzung und Zusatzangabe (Ort oder Zeit). Gemeinsam entsteht ein verständlicher Satz.

4 Bildstation 1 bis 36

Wortschatz / Beschreiben

Bilder oder Gegenstände werden nummeriert. Die große Kartennummer bestimmt die persönliche Station. Lernende bilden kurze Sätze: „Das ist ein …“, „Der Gegenstand ist …“, „Man braucht ihn für …“.

5 Buchstaben-Bild-Jagd

Anlaute / Wortschatz

Im Raum liegen Bildkarten. Lernende finden ein Bild, dessen deutsches Wort mit ihrem Kartenbuchstaben beginnt, und sagen einen einfachen Satz: „Das ist ein Ball. Ball beginnt mit B.“

6 Wortschatz-Inseln

Wiederholung / Zusammenarbeit

Nenne ein vertrautes Wortfeld wie Essen, Tiere oder Schule. Kleingruppen sammeln passende Wörter zu ihren Kartenbuchstaben. Bilder und Wortlisten können helfen; danach stellt jede Gruppe ein Ergebnis vor.

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Nutze bekannte Themen und sichtbare Satzmuster. Bei schwierigen Anfangsbuchstaben wähle Karten gezielt aus. Plane bei Gruppenwechseln mögliche Restgruppen ein; kurze Gesprächsrunden ermöglichen viele Wiederholungen.

WERKZEUGKASTEN / 01

Werkzeugkasten – so verwendest du ihn

Du kannst die folgenden Tabellen in Word direkt ausfüllen oder ausdrucken.

Beginne mit dem Planungsbogen und trage nur die Informationen ein, die du bereits kennst. Für jede neue Fachaufgabe kannst du den Rätsel-Steckbrief kopieren. Ein bereits ausgefülltes Mini-Beispiel findest du auf den letzten beiden Seiten dieses Abschnitts.

Was du hier findest

Vorlage	Verwendung
1 · Escape-Room-Planungsbogen	Thema, Ziel und Ablauf auf einer Seite festhalten.
2 · Finalcode-Planer	Gewünschte Ziffern passenden Karten zuordnen.
3 · Rätsel-Steckbrief	Von der richtigen Antwort bis zum nächsten Hinweis planen.
4 · Stations- und Ablaufplan	Reihenfolge und Alternativwege sichtbar machen.
5 · Decoder-Kurzübersicht	Schnell nachsehen, welcher Weg was erzeugt.
6 · Testcheckliste	Vor dem Unterricht systematisch prüfen.
7 · Formulierungshilfen	Klare Anweisungen für die Schülerblätter übernehmen.
8 · Kopiervorlage: Reformations-Code	Ein erster Mini-Escape-Room für die Lerngruppe.
9 · Musterlösung zum Reformations-Code	Kontrollblatt für die Lehrkraft.

KOPIERVORLAGEN

Die folgenden Tabellen sind bearbeitbare Word-Elemente. Die beiden Seiten „Reformations-Code“ sind als Schülerblatt und Lösung bewusst getrennt.

WERKZEUGKASTEN / 02

Vorlage 1 – Escape-Room-Planungsbogen

Der Überblick über dein ganzes Vorhaben.

Das planst du	Deine Eintragung
Thema / Unterrichtsfach	
Lernziel	
Lerngruppe / Jahrgang	
Zeit und Anzahl der Rätsel	
Spielstruktur (Code, Karten sammeln, Kette)	
Finale: Was passiert am Ende?	
Benötigte Kartensets	
Material und Umschläge	
Hilfen für schwierige Stellen	
Woran erkenne ich den Erfolg?	

Zwei Tipps zum Ausfüllen

1. Fange mit Lernziel und Spielstruktur an. Du musst den Code noch nicht kennen. 2. Plane für das Finale eine klare Möglichkeit, die richtige Lösung abzugeben – auch ohne Zahlenschloss.

WERKZEUGKASTEN / 03

Vorlage 2 – Finalcode-Planer

Wenn dein Endcode bereits feststeht.

Gewünschter Zahlencode oder gewünschtes Lösungswort: _____

Stelle	Sollwert	Karte	Farbe / Code	Fachliche Lösung / Aufgabe
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Ausgefülltes Kontrollbeispiel

Stelle	Sollwert	Karte	Feld
1	5	R/18	Grün 4er
2	2	G/7	Grün 4er
3	3	K/11	Grün 4er
4	1	A/1	Grün 4er

Das Beispiel ergibt den Code 5231. Die dazugehörigen Aufgaben findest du im „Reformations-Code“-Schülerblatt.

NICHT VERGESSEN

Du kannst auch andere passende Karten wählen. Entscheidend ist, dass die fachliche Aufgabe zu einer eindeutigen Karte führt und der Wert wirklich stimmt.

WERKZEUGKASTEN / 04

Vorlage 3 – Planer für ein einzelnes Rätsel

Für jede Aufgabe kopierbar oder digital ausfüllbar.

Frage	Deine Antwort
Was sollen die Lernenden herausfinden?	
Wie lautet die richtige fachliche Lösung?	
Welche Karte wird damit gefunden?	
Welches Feld / Symbol soll gelesen werden?	
Welcher Code oder Hinweis kommt heraus?	
Wie geht es danach weiter?	
Welche Hilfe könnte nötig sein?	
Habe ich den Schritt mit echten Karten getestet?	☐ Ja ☐ Nein

Mini-Beispiel

Fachfrage: „Wie heißt die Erneuerungsbewegung um Luther?“ → Lösung: Reformation → Karte R/18 → grünes 4er-Feld → 5 → erste Stelle des Zahlencodes.

WERKZEUGKASTEN / 05

Vorlage 4 – Stations- und Ablaufplan

Damit alle Wege ins Finale führen.

Station	Fachlicher Inhalt	Ergebnis / Karte	Nächster Schritt
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Ein einfacher Ablauf

Start	**4 Rätsel**	**4 Ziffern**	**Finale**

Bei einem offenen Escape Room können die vier Rätsel in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden. Dann musst du eine klare Regel für die spätere Reihenfolge der Ziffern vorgeben.

WERKZEUGKASTEN / 06

Vorlage 5 – Decoder auf einen Blick

Finde die passende Methode, ohne das ganze Kapitel nachzulesen.

Methode	Das Rätsel liefert / die Gruppe findet	Du legst fest → Ergebnis
Zahl–Buchstaben	Eine Zahl von 1 bis 26	A–Z-Zuordnung → Buchstabe / Karte
Einzelkarte	Eine bestimmte Karte	Farbfeld → Zahl / Teilcode
Lösungswort	Ein Fachwort	Gemeinsames Farbfeld → Ziffernfolge
Sammelkarten	Mehrere Karten	Sortierregel + Feld → Finalcode
Farbspur	Eine Kartenfolge	Farbfolge → Ziffernfolge
Gruppenposition	Gruppenhinweis	Position → eine bestimmte Karte
Schnittmenge (fortgeschritten)	Zwei Gruppenhinweise	Geprüfte Kombination → eine Karte
Kartenkette (fortgeschritten)	Karte oder Feldwert	Stationsregel → nächste Station
Morse (Rückseite)	Karte 1–33	Morsetabelle → Ziffer 1–9
Freimaurer (Rückseite)	Karte 1–33	Symboltabelle → Buchstabe
Caesar (Rückseite)	Karte + Geheimtext	Rückverschiebung → Klartext

Für eine einzelne Schlossziffer

Nimm am einfachsten das grüne 4er-, gelbe 5er- oder schwarze 6er-Feld. Dort sind alle Gruppenwerte einstellig.

WERKZEUGKASTEN / 07

Vorlage 6 – Checkliste vor der Stunde

Ein kurzer Test verhindert lange Unterbrechungen.

Fachliche Aufgaben

- ☐ Jede Frage hat eine eindeutige erwartete Antwort.
- ☐ Die Aufgabe passt zum Lernziel und zur Lerngruppe.
- ☐ Für schwierige Aufgaben ist ein Hinweis vorbereitet.

Karten und Codes

- ☐ Richtige Antworten führen zu den vorgesehenen Karten.
- ☐ Das benötigte farbige Feld oder Symbol steht klar im Auftrag.
- ☐ Jede Zahl / jeder Buchstabe stimmt mit den Karten überein.
- ☐ Die Reihenfolge mehrerer Ziffern ist festgelegt.
- ☐ Bei Schnittmengen wurde die Eindeutigkeit nachgeschlagen.
- ☐ Bei Caesar stimmt die Verschiebungsrichtung.

Unterrichtsablauf

- ☐ Karten, Kopien, Stationen und Finale sind vorbereitet.
- ☐ Die Gruppen können parallel, vollständig und ohne Materialkonflikte arbeiten.
- ☐ Der ganze Escape Room wurde einmal durchgespielt.

GETESTET?

Datum: _____ geprüft von: _____ ☐ Einsatzbereit ☐ Noch korrigieren

WERKZEUGKASTEN / 08

Vorlage 7 – Klare Texte für Schülerblätter

Formulierungen, die du direkt übernehmen kannst.

Eine Karte finden

„Löst die Fachaufgabe. Der Anfangsbuchstabe eurer Lösung zeigt euch, welche Smart-Split-Karte ihr braucht."

„Die Zahl eurer Lösung ist die gesuchte Kartennummer."

Ein farbiges Feld lesen

„Lest auf der gefundenen Karte das grüne 4er-Feld ab. Notiert den Wert als nächste Codeziffer."

„Sortiert die gefundenen Karten nach ihrer großen Kartennummer und lest auf jeder Karte das grüne Feld ab."

Eine Rückseite entschlüsseln

„Dreht die Karte um. Entschlüsselt die Morsezeichen mit der Tabelle auf Karte 34."

„Entschlüsselt das gelbe Symbol mithilfe des Freimaurer-Alphabets auf Karte 36."

„Lest die orange Caesar-Markierung. Verschiebt den vorgegebenen Geheimtext entsprechend weit nach links."

Das Finale lösen

„Tragt eure Codeziffern in der Reihenfolge der Aufgaben ein. Gebt den vollständigen Code bei der Lehrkraft ab."

FÜR DEN ALLERERSTEN EINSATZ

Ein kurzer Satz mit einer eindeutigen Kartenanweisung ist besser als ein versteckter Hinweis, dessen Bedienung niemand versteht.

WERKZEUGKASTEN / 09

Vorlage 8 – Kopiervorlage für Lernende

Mini-Escape-Room · Der Reformations-Code

Mission: Entschlüsselt den vierstelligen Code!

Im historischen Archiv wurde eine verschlossene Dokumentenmappe entdeckt. Löst die vier Fragen, um sie zu öffnen: Findet jeweils die Karte mit dem Anfangsbuchstaben eurer Lösung. Lest das grüne 4er-Feld ab und notiert die Ziffern in Aufgabenreihenfolge.

Nr.	Fachfrage	Unsere Antwort	Codeziffer
1	Wie heißt die kirchliche Erneuerungsbewegung des 16. Jahrhunderts, die mit Martin Luther verbunden ist?		
2	Wie lautet der Nachname des Mannes, der in Europa den Buchdruck mit beweglichen Metalllettern entscheidend weiterentwickelte?		
3	Welche christliche Institution stand zur Zeit Luthers unter der Leitung des Papstes? (Sechs Buchstaben.)		
4	Wie heißt der Nachlass zeitlicher Sündenstrafen, dessen Handel Martin Luther kritisierte?		

Euer Geheimcode

1. Ziffer: _____ 2. Ziffer: _____ 3. Ziffer: _____ 4. Ziffer: _____

Vollständiger Code: _____ _____ _____ _____

Gebt den Code ab. Ist er richtig, dürft ihr die Archivmappe öffnen. Lest die Abschlussnachricht und erklärt, was ihr über die Reformationszeit gelernt habt.

KONTROLLIERT VOR DER ABGABE

Habt ihr wirklich alle vier grünen 4er-Felder verwendet und die Ziffern in Aufgabenreihenfolge eingetragen?

WERKZEUGKASTEN / 10

Vorlage 9 – Lösung für die Lehrkraft

Kontrollbogen zum Mini-Escape-Room „Reformations-Code“.

Nr.	Lösung	Karte	Grünes 4er-Feld
1	Reformation	R / 18	5
2	Gutenberg	G / 7	2
3	Kirche	K / 11	3
4	Ablass	A / 1	1

Richtiger Geheimcode

5	**2**	**3**	**1**

Das Beispiel nutzt ausschließlich die Kartenvorderseiten und stets dasselbe grüne 4er-Feld. Es benötigt weder Morse noch Freimaurer noch Caesar.

Abschlussnachricht für den Umschlag: „Archiv geöffnet! Ihr habt vier wichtige Begriffe zur Reformationszeit erschlossen. Sprecht darüber, wie Buchdruck und Kritik an kirchlichen Praktiken Veränderungen ermöglichten.“

Was du bei einem eigenen Fachthema ändern kannst

Tausche die vier Fragen aus. Entscheide, welche fachlichen Lösungen entstehen sollen, und kontrolliere anschließend die zugehörigen Kartenwerte. Wenn dein neues Thema andere Buchstaben erfordert, darf auch der Finalcode anders aussehen. Prüfe bei jeder Frage ausdrücklich, ob auch andere fachlich vertretbare Antworten vorkommen könnten.

HINWEIS FÜR DIE UNTERRICHTSPLANUNG

Die Fragen sind bewusst einfach gehalten, damit zuerst das Kartensystem erprobt werden kann. Im regulären Unterricht kann das fachliche Anspruchsniveau deutlich höher sein.

DECODER-MASTER / 01

Decoder-Master – Leseschlüssel

Vollständige technische Referenz des finalen Kartensystems.

Der folgende Master verbindet die verifizierten Vorderseitenwerte mit der konkreten Chiffrenverteilung der Rückseiten. Alle hier verwendeten Werte beziehen sich auf die finalen Druckdateien „Smart-Split-Cards-front_print.pdf“ und „Smart-Split-Cards-back_print.pdf“ sowie die Datei „Konkrete Verteilung der Chiffren auf die Karten.docx“.

So werden die Vorderseitenwerte gebildet

Für Karte n lautet der Gruppenwert im k-er-Feld: ⌈n / k⌉. Die Klammer bedeutet Aufrunden auf die nächste ganze Zahl. Es gilt k = 2, 3, 4, 5 oder 6. Beispiel für Karte 18: ⌈18/2⌉ = 9; ⌈18/3⌉ = 6; ⌈18/4⌉ = 5; ⌈18/5⌉ = 4; ⌈18/6⌉ = 3.

Karten und Rückseiten

Karten	Vorderseite	Rückseite
1–26	Nummer und A–Z + fünf Gruppenwerte	Morse, Freimaurer, Caesar
27–33	Nummer und Stern + fünf Gruppenwerte	Morse, Freimaurer, Caesar
34	Nummer 34, Stern + fünf Gruppenwerte	Morse-Zahlentabelle
35	Nummer 35, Stern + fünf Gruppenwerte	Caesar-Codetabelle
36	Nummer 36, Stern + fünf Gruppenwerte	Freimaurer-Alphabet

Wie dieses Nachschlagewerk aufgebaut ist

Tabelle A enthält alle fünf Gruppenwerte der 36 Vorderseiten. Tabelle B zeigt die konkrete Verteilung der drei Chiffren auf die 33 Codekarten. Tabelle C listet die zulässigen eindeutigen Schnittmengen. Auch die Vorderseiten der Codetabellenkarten 34–36 besitzen normale Gruppenwerte. Den Abschluss bilden Referenzabbildungen und technische Grenzen.

FORMATUNTERSCHIED

Die Caesar-Spalte enthält Pluszeichen als reine Textwerte (+1, +3, +5, +7). Im Gegensatz zur früheren Excel-Darstellung geht hier kein Wert durch Formelauswertung verloren.

DECODER-MASTER / 02

Tabelle A – Gruppenwerte aller 36 Karten

Vorderseiten-Master · alle Werte exakt nach der Druckdatei.

Nr.	Buchst.	Blau 2er	Orange 3er	Grün 4er	Gelb 5er	Schwarz 6er
1	A	1	1	1	1	1
2	B	1	1	1	1	1
3	C	2	1	1	1	1
4	D	2	2	1	1	1
5	E	3	2	2	1	1
6	F	3	2	2	2	1
7	G	4	3	2	2	2
8	H	4	3	2	2	2
9	I	5	3	3	2	2
10	J	5	4	3	2	2
11	K	6	4	3	3	2
12	L	6	4	3	3	2
13	M	7	5	4	3	3
14	N	7	5	4	3	3
15	O	8	5	4	3	3
16	P	8	6	4	4	3
17	Q	9	6	5	4	3
18	R	9	6	5	4	3
19	S	10	7	5	4	4
20	T	10	7	5	4	4
21	U	11	7	6	5	4
22	V	11	8	6	5	4
23	W	12	8	6	5	4
24	X	12	8	6	5	4
25	Y	13	9	7	5	5
26	Z	13	9	7	6	5
27	★	14	9	7	6	5
28	★	14	10	7	6	5
29	★	15	10	8	6	5
30	★	15	10	8	6	5
31	★	16	11	8	7	6
32	★	16	11	8	7	6
33	★	17	11	9	7	6
34	★	17	12	9	7	6
35	★	18	12	9	7	6
36	★	18	12	9	8	6

DECODER-MASTER / 03

Tabelle B – Chiffrenbelegung der Karten 1–33

Rückseiten-Master · Caesar-Wert, Freimaurer-Klartext und Morse-Zahl.

Nr.	Vorderseite	Caesar	Freimaurer	Morsezahl	Morsefolge
1	A	+5	B	6	-....
2	B	+1	U	2	..---
3	C	+7	I	5	.....
4	D	+3	R	8	---..
5	E	+5	S	9	----.
6	F	+1	N	5	.....
7	G	+3	O	4	....-
8	H	+7	G	7	--...
9	I	+1	X	2	..---
10	J	+5	F	3	...--
11	K	+3	Y	8	---..
12	L	+1	Q	7	--...
13	M	+7	A	6	-....
14	N	+5	Z	7	--...
15	O	+3	N	4	....-
16	P	+7	D	5	.....
17	Q	+1	S	1	.----
18	R	+5	V	3	...--
19	S	+3	L	9	----.
20	T	+7	C	3	...--
21	U	+1	W	5	.....
22	V	+3	H	1	.----
23	W	+5	A	2	..---
24	X	+7	K	2	..---
25	Y	+3	T	1	.----
26	Z	+1	R	9	----.
27	★	+5	E	6	-....
28	★	+7	J	4	....-
29	★	+3	P	6	-....
30	★	+1	E	8	---..
31	★	+5	I	3	...--
32	★	+7	T	4	....-
33	★	+3	M	1	.----

DECODER-MASTER / 04

Tabelle C – Eindeutige Schnittmengen (Teil 1)

Diese Kombinationen ergeben innerhalb des vollständigen Kartensatzes jeweils genau eine Karte.

Bedingung 1	Wert	Bedingung 2	Wert	Einzige Karte
2er	2	3er	1	3 / C
2er	2	3er	2	4 / D
2er	5	3er	3	9 / I
2er	5	3er	4	10 / J
2er	8	3er	5	15 / O
2er	8	3er	6	16 / P
2er	11	3er	7	21 / U
2er	11	3er	8	22 / V
2er	14	3er	9	27 / ★
2er	14	3er	10	28 / ★
2er	17	3er	11	33 / ★
2er	17	3er	12	34 / ★
2er	3	5er	1	5 / E
2er	3	5er	2	6 / F
2er	8	5er	3	15 / O
2er	8	5er	4	16 / P
2er	13	5er	5	25 / Y
2er	13	5er	6	26 / Z
2er	18	5er	7	35 / ★

ZUR ANWENDUNG

Eine Zeile kann direkt als Schnittmengen-Rätsel genutzt werden. Andere, nicht aufgelistete Kombinationen sind für eine eindeutig identifizierte Karte nicht freigegeben.

DECODER-MASTER / 05

Tabelle C – Eindeutige Schnittmengen (Teil 2)

Fortsetzung der 38 geprüften Kombinationen für den vollständigen 36-Karten-Satz.

Bedingung 1	Wert	Bedingung 2	Wert	Einzige Karte
2er	18	5er	8	36 / ★
3er	2	4er	1	4 / D
3er	3	4er	3	9 / I
3er	6	4er	4	16 / P
3er	7	4er	6	21 / U
3er	10	4er	7	28 / ★
3er	11	4er	9	33 / ★
3er	2	5er	2	6 / F
3er	4	5er	2	10 / J
3er	7	5er	5	21 / U
3er	9	5er	5	25 / Y
3er	12	5er	8	36 / ★
4er	2	5er	1	5 / E
4er	4	5er	4	16 / P
4er	7	5er	5	25 / Y
4er	9	5er	8	36 / ★
5er	2	6er	1	6 / F
5er	5	6er	5	25 / Y
5er	8	6er	6	36 / ★

Warum die Liste geprüfter Kombinationen nötig ist

Karten mit vollständig identischen fünf Gruppenwerten sind anhand dieser Werte grundsätzlich nicht zu unterscheiden. Im finalen Deck betrifft das die Kartenpaare 1/2, 7/8, 11/12, 13/14, 17/18, 19/20, 23/24, 29/30 und 31/32.

Ein Schnittmengen-Rätsel ist deshalb immer eine geprüfte Spezialkonstruktion – kein beliebiges Kombinieren zweier Felder.

DECODER-MASTER / 06

Chiffren-Referenzen und technische Grenzen

Drei Codetabellenkarten sowie die wichtigsten Kontrollregeln.

Referenzkarten: Morse, Caesar, Freimaurer







Morsezahlen 1–9

Zahl	Morse	Zahl	Morse	Zahl	Morse
1	.----	4	....-	7	--...
2	..---	5	.....	8	---..
3	...--	6	-....	9	----.

Einstellige Vorderseitenwerte

Grün (4er) endet bei 9, Gelb (5er) bei 8 und Schwarz (6er) bei 6. Blau (2er) kann bis 18, Orange (3er) bis 12 reichen. Wer nur eine Schlossziffer je Karte braucht, wählt passende Felder.