



# Rätsknaiken im Klassenzimmer: EduBreakouts als interaktive Lernancn in Moodle



In der heutigen digitalen Lernumgebung sind innovative Methoden gefragt, um Schüler zu motivieren und ihre Lernbereitschaft zu steigern. EduBreakouts bieten eine spannende Möglichkeit, den Unterricht interaktiver und ansprechender zu gestalten. Diese Fortbildung führt Sie in die Welt der EduBreakouts ein, einer Methode, die auf dem Konzept von Escape Rooms basiert und Lerninhalte in Form von Rätseln und Herausforderungen vermittelt.

Sie werden lernen, wie Sie EduBreakouts konzipieren und gestalten können, um den Unterrichtsstoff auf kreative Weise zu vermitteln. Durch die Integration in Moodle können diese Breakouts nahtlos in Ihren digitalen Unterricht eingebunden werden, sodass Schüler jederzeit und überall darauf zugreifen können. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um Ihre Unterrichtsmethoden zu erweitern und die Lernchancen Ihrer Schüler zu maximieren. Lassen Sie uns gemeinsam die Türen zu neuen Lernwelten öffnen!



## Verständnis für EduBreakouts entwickeln:

Die Teilnehmer sollen ein grundlegendes Verständnis dafür erlangen, was EduBreakouts sind und wie sie als pädagogisches Werkzeug im Unterricht eingesetzt werden können.

## Kreative Gestaltung von EduBreakouts:

Die Teilnehmer sollen lernen, wie sie eigene EduBreakouts entwickeln und gestalten können, um den Lernprozess ihrer Schüler zu fördern und zu motivieren.

## Integration in Moodle:

Die Teilnehmer sollen die Fähigkeit erwerben, die erstellten EduBreakouts in Moodle zu integrieren, um sie den Schülern als interaktive Lernressourcen zur Verfügung zu stellen.



## Förderung von Problemlösungsfähigkeiten:

Die Teilnehmer sollen Strategien kennenlernen, wie EduBreakouts genutzt werden können, um die Problemlösungsfähigkeiten und das kritische Denken der Schüler zu stärken.

## Erfahrungsaustausch und Zusammenarbeit:

Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit haben, sich mit anderen Lehrern auszutauschen und gemeinsam an der Entwicklung von EduBreakouts zu arbeiten.



# Räts📖kna📋ken im Klas🔍enzimmer: EduBreakouts als interaktive Lernc🧠anc🖥n in Moodle



# Rätselknäpfe im Klassenzimmer: EduBreakouts als interaktive Lernaktivitäten in Moodle



E



S



S



C



H

Räts**📖**lkna**📋**ken im Klas**🔍**enzimmer:  
EduBreakouts als interaktive  
Lernc**🧠**anc**👤**n in Moodle



E



S



S



C



H



# S E C H S



1. Multipliziere die Zahl mit 3.
2. Addiere 12 zu der Zahl.
3. Dividiere die Zahl durch 5.
4. Subtrahiere 4 von der Zahl.
5. Multipliziere die Zahl mit 2.
6. Addiere 5 zu der Zahl.
7. Subtrahiere 8 von der Zahl.

Das gefundene Ergebnis ist die 1. Ziffer für das Zahlenschloss.



## „Edu“

Dies ist eine Abkürzung für "Education", was auf Deutsch "Bildung" bedeutet

## „Breakout“

Dieses Wort kann mehrere Bedeutungen haben, aber im Kontext von Bildung bezieht es sich oft auf das Konzept eines "**Ausbruchs**" oder "**Durchbruchs**". In der Bildung wird es häufig im Zusammenhang mit "Breakout Rooms" oder "Escape Rooms" verwendet, bei denen Teilnehmer Rätsel lösen müssen, um aus einem Raum "**auszubrechen**".



## Aufbau eines mathematischen Escape-Games

Ein Edubreakout/Escape-Game/Escape Room im Unterricht besteht typischerweise aus:

- Einer Story oder einem Szenario: z. B. „Ihr seid in einem geheimen Labor gefangen und müsst Codes knacken, um die Tür zu öffnen.“
- Mehreren Rätseln mit unterschiedlichen Aufgaben: Die Spieler lösen Aufgaben, um Schlüssel, Codes oder Hinweise zu finden.



KULTUSMINISTER  
KONFERENZ

„Insgesamt sind aktuelle Entwicklungen und Ansätze wie [...] **Gamification**, [...] zu beachten, zu reflektieren und einzubeziehen, wobei auch hier dem Aspekt der Lernbegleitung und der (Selbst-)Reflexion eine besondere Bedeutung zukommt.“

Kultusministerkonferenz (2021), 12



Escape-Room-Spiele im Unterricht bieten viele didaktische Vorteile.  
Hier sind einige starke Argumente:

## 1. Förderung von Problemlösekompetenz

Die SuS müssen mathematische Rätsel lösen, um voranzukommen, was logisches Denken und kreative Lösungsstrategien stärkt.

## 2. Steigerung der Motivation

Gamification-Elemente machen den Unterricht spannender und wecken intrinsische Motivation. Das Thema wird nicht als trockene Theorie, sondern als Abenteuer erlebt.

## 3. Kooperatives Lernen

Escape-Games erfordern Teamarbeit. Die SuS müssen kommunizieren, gemeinsam Strategien entwickeln und Verantwortung übernehmen.

4.



## 4. Anwendungsorientierung

Unterrichtsinhalte werden in realistischen, spielerischen Kontexten eingesetzt, was den Bezug zur Lebenswelt der SuS stärkt.

## 5. Förderung von Durchhaltevermögen und Frustrationstoleranz

Escape-Games ermutigen dazu, an schwierigen Problemen dranzubleiben und Fehler als Lernchancen zu begreifen.

## 6. Differenzierung und Individualisierung

Aufgaben können in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gestaltet werden, so dass alle SuS entsprechend ihrer Fähigkeiten eingebunden sind.



## 7. Interdisziplinarität

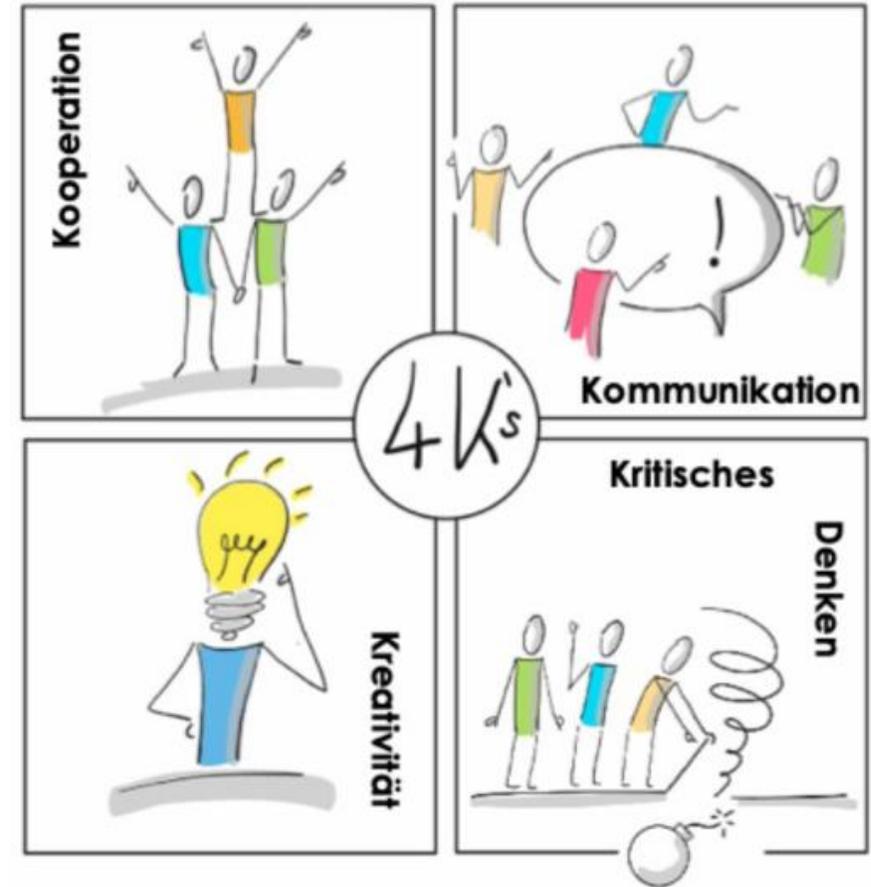
Escape-Games können fächerübergreifend gestaltet werden (z. B. mit physikalischen, informatischen oder historischen Rätseln), was den ganzheitlichen Wissenserwerb fördert.

## 8. Förderung von Zeitmanagement und Selbstorganisation

Die begrenzte Zeit zwingt die SuS, sich effizient zu organisieren und ihre Lösungsstrategien zu überdenken.



- Kooperation
- Kommunikation
- Kreativität
- Kritisches Denken



(Abb. Mathe-Treff der Bezirksregierung Düsseldorf 2020, 1)



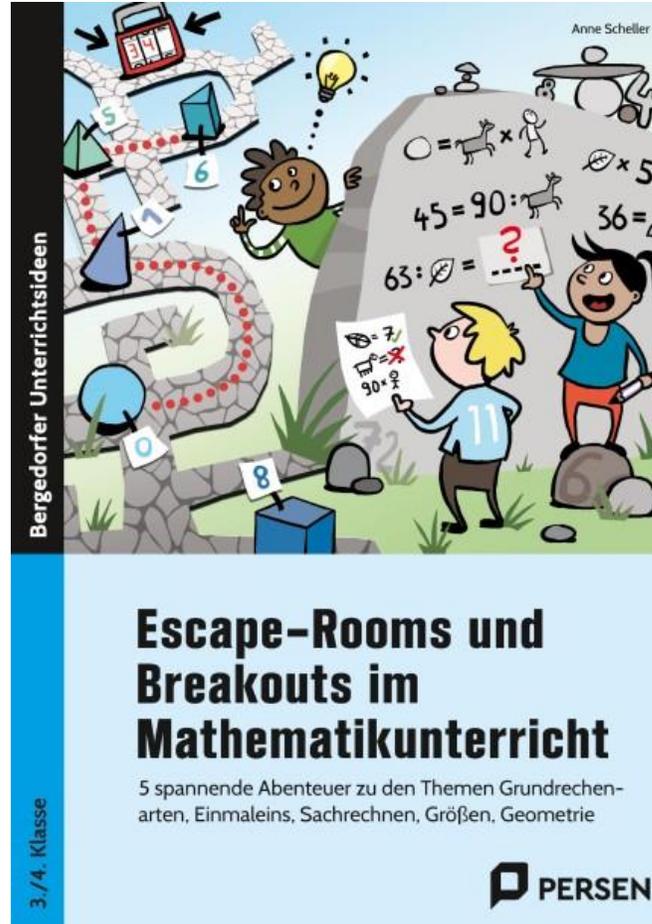
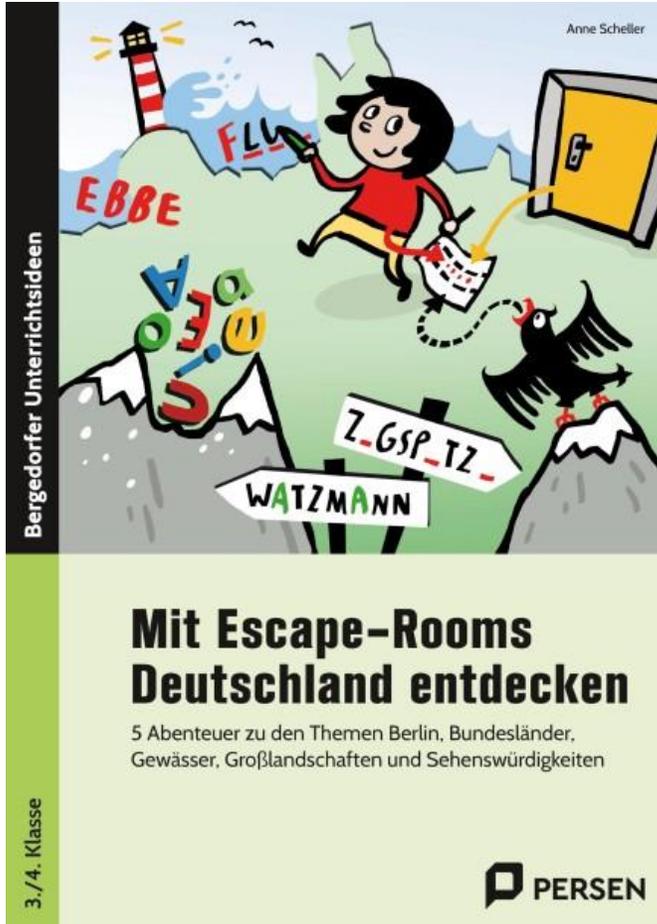
## **ABER:**

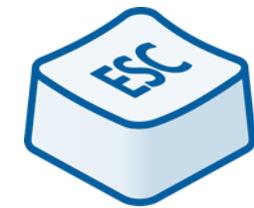
Die Vorbereitung eines solchen Spiels ist *allerdings relativ zeitaufwendig*:

- Rahmengeschichte ausdenken
- Rätsel, Aufgaben, Kisten und Vorhängeschlösser vorbereiten
- Den Ablauf so planen, das die Suche nicht im Chaos endet

## **ABER:**

Einmal vorbereitet, können die Geschichte und das Material natürlich auch in den nächsten Schuljahren immer wieder genutzt werden.







Physische Escape Rooms	Digitale Escape Rooms	Gemischter Escape Rooms
reale Schlösser, greifbare Gegenstände	Interaktive Präsentationen oder Websites	Kombinieren digitale und physische Elemente
frei im Raum bewegen	Schüler navigieren durch Seiten und lösen Rätsel	Handlungen teilweise oder vollständig digital
Vorhängeschlösser mit verschiedenen Codes	Schlösser können durch Anklicken versteckter Links geknackt werden	Einige Aufgaben werden auf Papier gelöst
Erfordern eine Reihe weiterer Elemente/Requisiten (Taschenlampe, Bücher, ...)	einfache Einbindung verschiedener Medien, können vielfältige Umgebungen kreieren	Einige Aufgaben erfordern Manipulation physischer Objekte
Aufwendige und kostenintensive Vorbereitung	spontan und nachhaltig nutzbar, leicht austauschbar	

# Rätsel Postkarte: Rette die Meeresschildkröte!





Starte hier



Rette die Schildkröte  
Entschlüsse die Rätsel und  
knaeke die Codes um die  
Schildkröte zu befreien!



Bitte frankieren

ARMALO

LUCIUS

TINTO

GRIM

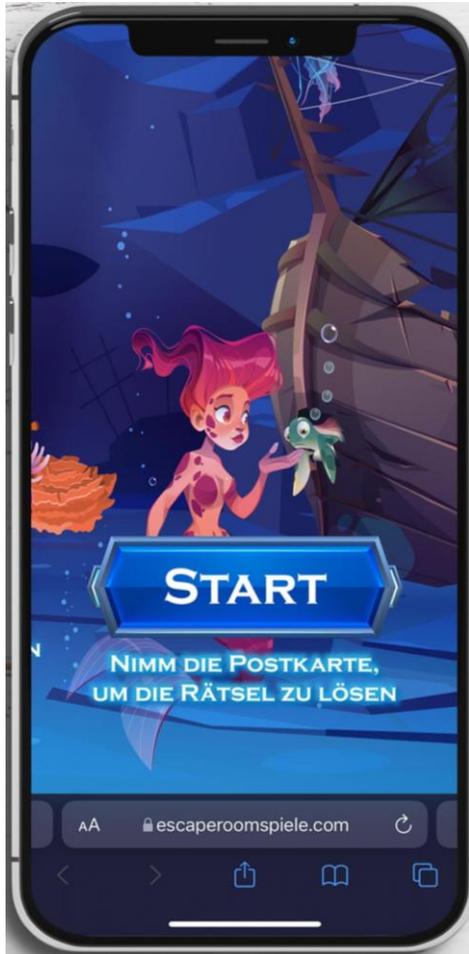
QUALLU

MARI

TARTI

Hilfe? [escaperoomspiele.com/hilfe-tarti](https://escaperoomspiele.com/hilfe-tarti)

4 170000 011002





## Welche der Räselpostkarten wurde Ihnen nicht vorgestellt?

- 1) Der Piratenschatz
- 2) Die magische Schriftrolle
- 3) Braue den Zaubertrank

Die Ziffer vor der richtigen Lösung ist die 2. Ziffer für das Zahlenschloss.

# Wann können Escape Rooms eingesetzt werden?



- Abschluss eines Unterrichtsthemas
- Einstieg/Einstimmung auf ein Thema
- jahreszeitlich (z.B. Weihnachtsbreakout)
- aktuell (z.B. Fußball-WM)
- Kennenlernen (erkunden des Schulhauses)



## Einführung

- Klärung der Regeln/des Ablaufs
- Jokerkarte
- Einstiegsgeschichte passend zum Rahmenthema der Aufgaben

## Arbeit in den Gruppen

- Hinweissuche
- Arbeit an den Rätseln und Hinweisen
- Selbstorganisation in der Gruppe  
Schatzkiste öffnen, Abschluss der Rahmengeschichte

## Reflexion

- Das waren die Aufgaben und so haben wir sie gelöst.
- Das hat gut geklappt.
- Hier gab es Probleme.
- Das können wir beim nächsten Mal besser machen.



Search and book

# ESCAPE ROOMS



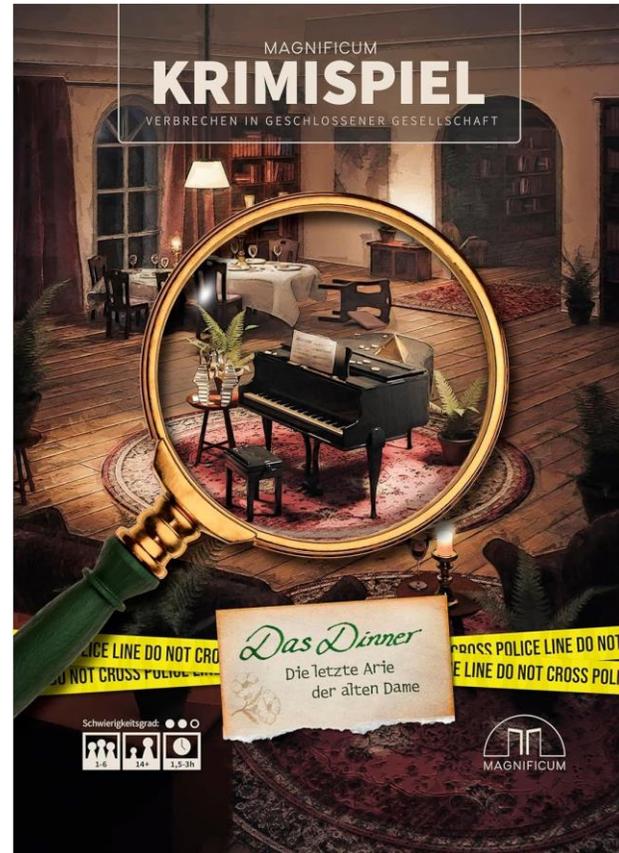


- Grabstätten/Antike
- Weltraum
- Historisches
- Übernatürliches
- Wissenschaft
- Spion
- Räuber/Diebe
- Traum
- Krimi

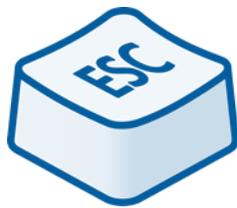
2018 befragte Errol Elumir, Rätseldesigner und Moderator des Podcasts „Escape-Room-Divas“  
562 erwachsene Escape-Room-Enthusiasten



- Grabstätten/Antike
- Weltraum
- Historisches
- Übernatürliches
- Wissenschaft
- Spion
- Räuber/Diebe
- Traum
- Krimi



2018 befragte Errol Elumir, Rätseldesigner und Moderator des Podcasts „Escape-Room-Divas“ 562 erwachsene Escape-Room-Enthusiasten



## Der Bergmönch

★★★★☆ 9/10 [HarzGames](#) | [Deutschland](#) | [Wernigerode](#)

 2-8  60'  Abenteuer  sehr schwer [mehr](#)

ab 70,00 € | [Markierungen](#)



## Das Geheimnis der Uhrmacherin

[Harz Escape](#) | [Deutschland](#) | [Wernigerode](#)

 2-4  75'  Erzählform  mittel [mehr](#)

ab 74,00 € | [Markierungen](#)



## Das Geisterschiff

★★★★☆ 8/10 [Limit Live Escape Game](#) | [Deutschland](#) | [Halle](#)

 2-6  60'  Abenteuer  leicht [mehr](#)

ab 80,00 € | [Markierungen](#)



## Der Schatz von Calico Jack



## Haus der Hexe Walpurga

[Brocken Games](#) | [Deutschland](#) | [Wernigerode](#)

 1-6  60'  Abenteuer  leicht [mehr](#)

ab 25,00 € | [Markierungen](#)



## Schweizer Original

[AdventureRooms](#) | [Deutschland](#) | [Magdeburg](#)

 2-12  60'  Erzählform  leicht [mehr](#)

ab 60,00 € | [Markierungen](#)



## Ostalgie

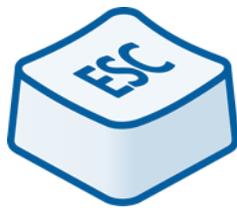
[AdventureRooms](#) | [Deutschland](#) | [Magdeburg](#)

 2-11  60'  Historisch  mittel [mehr](#)

ab 60,00 € | [Markierungen](#)



## lack the Ripper



## 26 kreative Escape Room Themenideen, die Sie jetzt einpacken können

Holen Sie sich ein mysteriöses Escape-Room-Thema aus dieser kuratierten Sammlung inspirierender Geschichten. Los, schnapp dir einen.



## 4. Die verlorene Mumie



Als Entdecker haben Sie Ägypten schon immer geliebt. Hier entdeckte Ihr Urgroßvater Howard Carter die Überreste des alten Pharaos *Tutanchamun*.

Während du am Nil entlang spazierst, spüren du und deine Gefährten plötzlich, wie sich der Boden unter euch bewegt und ihr alle in einen feuchten, steinernen Schacht stürzt. Wenn sich eure Augen an die Dunkelheit gewöhnen, findet ihr euch tief unter der Erde in einem uralten, unentdeckten Grab wieder.

Du musst schnell den Weg nach draußen finden! Andernfalls wird dieses Grab eine neue Gruppe von Bewohnern haben!



**Andrea Peter-Wehner**

Ich arbeite an einem Escape-Room für meinen Unterricht zum Thema Wortarten (Klasse 4).  
Schreibe mir eine Einleitung und 5 Objekte, die ich benutzen könnte.



Andrea Peter-Wehner

Ich arbeite an einem Escape-Room für meinen Unterricht zum Thema Wortarten (Klasse 4).  
Schreibe mir eine Einleitung und 5 Objekte, die ich benutzen könnte.

## Telekom Leitfaden | KI und Schule

### Einleitung für den Escape-Room zum Thema Wortarten

Willkommen in unserem aufregenden Escape-Room zum Thema Wortarten! Ihr seid nun Teil eines spannenden Abenteuers, bei dem ihr gemeinsam Rätsel lösen und knifflige Aufgaben meistern müsst, um die verborgenen Schätze der Sprache zu entdecken. In diesem Raum erwarten euch verschiedene Herausforderungen, die euch helfen, die unterschiedlichen Wortarten – Nomen, Verben, Adjektive, Pronomen und Adverbien – besser zu verstehen. Nur wenn ihr die richtigen Lösungen findet, könnt ihr den Ausgang öffnen und das Geheimnis der Wortarten lüften! Seid bereit, euren Verstand und eure Teamarbeit einzusetzen. Viel Spaß und Erfolg!



Andrea Peter-Wehner

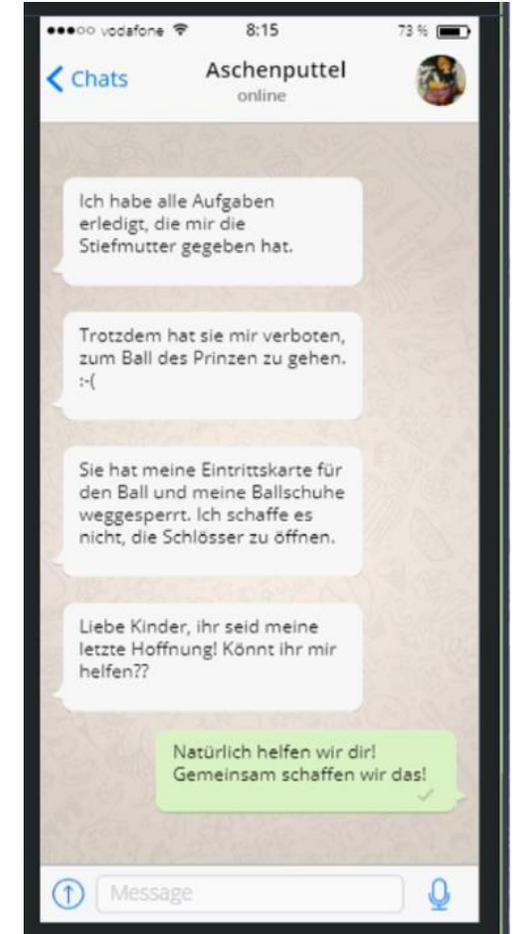
Ich arbeite an einem Escape-Room für meinen Unterricht zum Thema Wortarten (Klasse 4).  
Schreibe mir eine Einleitung und 5 Objekte, die ich benutzen könnte.

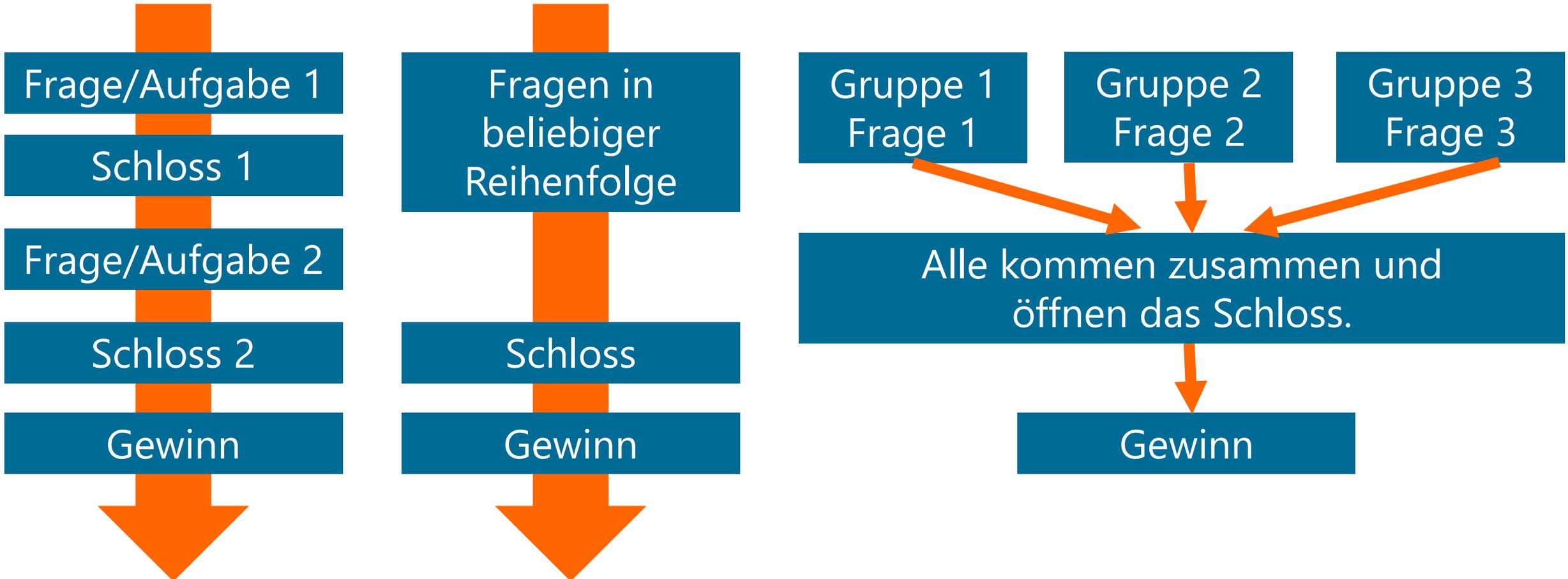
## 5 Objekte für den Escape-Room

1. **Wortkarten:** Karten mit verschiedenen Wörtern, die die Schüler den richtigen Wortarten (Nomen, Verben, Adjektive, Pronomen, Adverbien) zuordnen müssen. Jede richtige Zuordnung gibt einen Hinweis auf den nächsten Schritt.
2. **Puzzle-Teile:** Ein Puzzle, das nur zusammengesetzt werden kann, wenn die Schüler die richtige Wortart für jedes Puzzlestück finden. Jedes Stück könnte ein Bild oder ein Wort darstellen, das zur jeweiligen Wortart gehört.
3. **Geheime Botschaften:** Ein verschlüsselter Hinweis, der nur entschlüsselt werden kann, wenn die Schüler die Wortarten in einem Satz identifizieren. Die Lösung des Rätsels gibt den Code für ein Schloss an.
4. **Wortarten-Box:** Eine Box, die nur geöffnet werden kann, wenn die Schüler eine bestimmte Anzahl von Wörtern aus jeder Wortart finden und in die Box legen. Jede Wortart hat einen speziellen Platz in der Box.
5. **Rätselheft:** Ein Heft mit verschiedenen Rätseln und Aufgaben zu Wortarten, die die Schüler in einer bestimmten Reihenfolge lösen müssen. Jede gelöste Aufgabe gibt einen Hinweis für das nächste Rätsel oder den nächsten Schritt.



- Brief 
- geheime Botschaft 
- Film 
- Sprachnachricht 
- Zeitungsmeldung (Fake News) 





# Welche verschiedenen Arten von Schlössern kann ich verwenden?



# Welche verschiedenen Arten von Schlössern kann ich verwenden?



Geschenkrätselbox, 12cm, farbig

★★★★★ (40)

20,95 €



Geschenkbbox Hochzeit „Herz & Gold“ – luxuriöse Rätselbox für Geldgeschenke

★★★★★ (9)

Von 17,95 €



Geld-O-Mat "City", Kreative DIY Geldgeschenk Verpackung

★★★★★ (2)

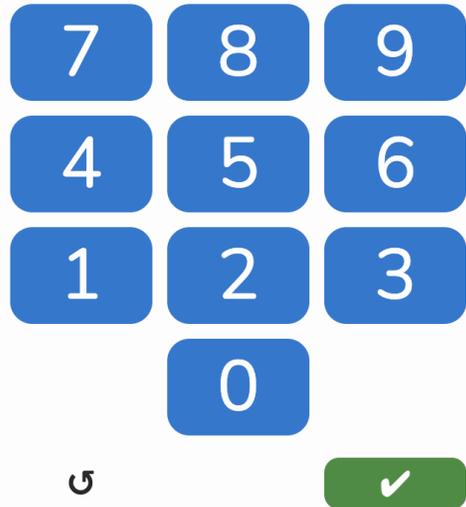
15,95 €

<https://surprisa.de/>

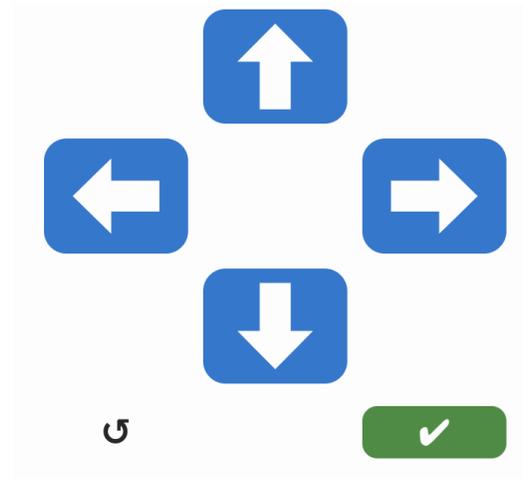
# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



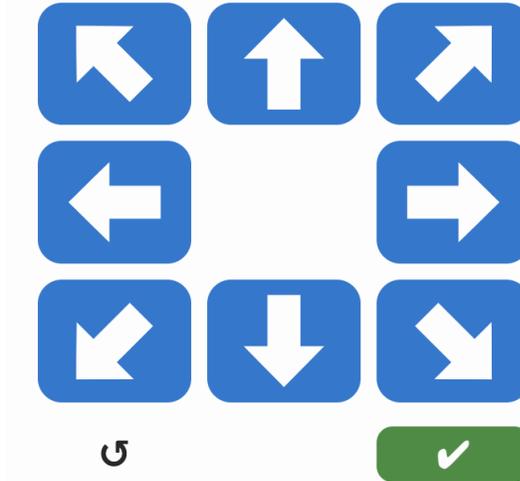
Sie müssen den Code auf einem Ziffernblock eingeben.



Sie müssen den Code auf einer Richtungstastatur eingeben (oben, unten, links, rechts)



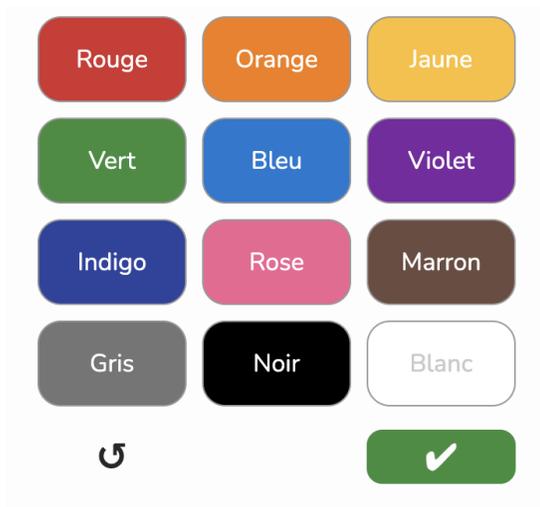
Sie müssen den Code auf einer Richtungstastatur (N, NE, E, SE, S, SW, W, NO) eingeben.



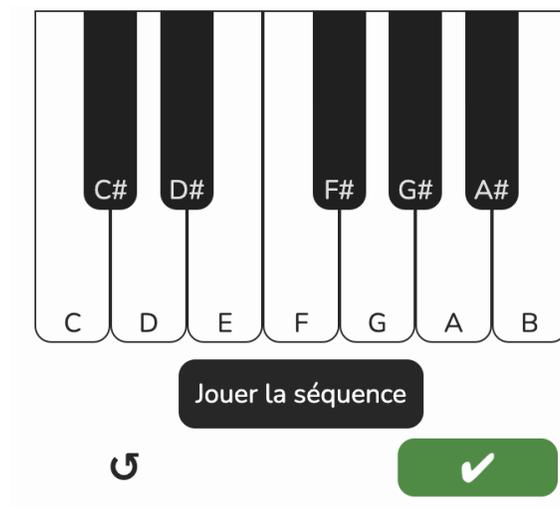
# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



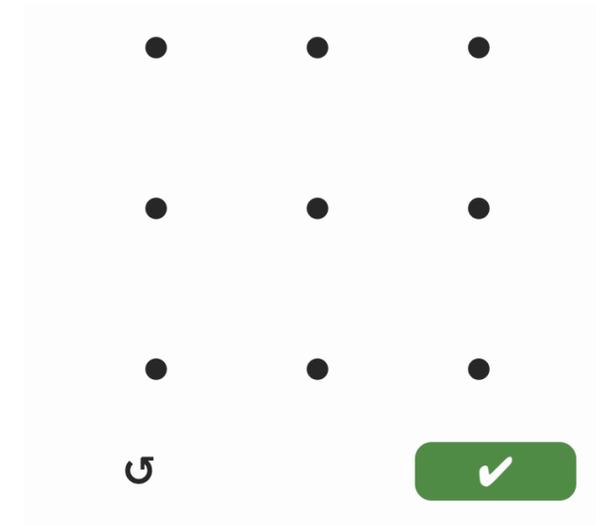
Sie müssen den Code auf einer Tastatur mit Farben eingeben.



Sie müssen den Code auf einer Klaviertastatur (einschließlich einer Tonleiter) eingeben.



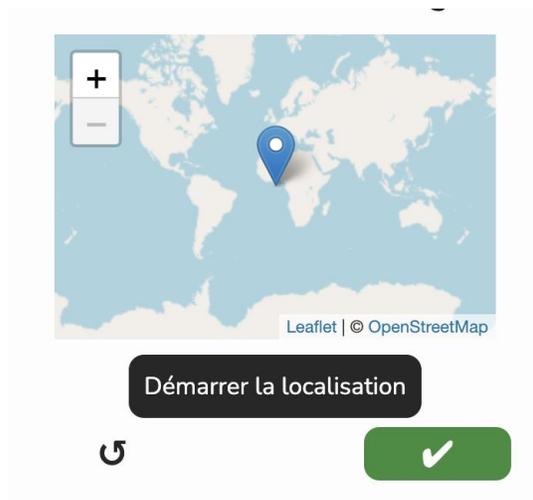
Es ist notwendig, einen Pfad auf einem Gitter mit neun Punkten zu zeichnen.



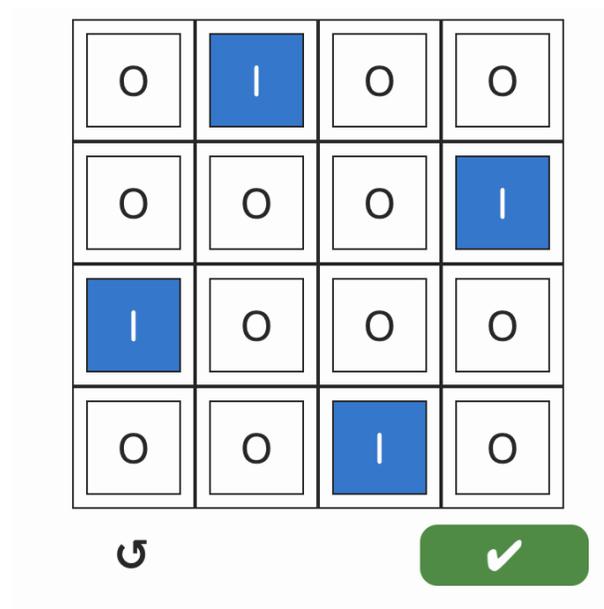
# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



Sie müssen sich bewegen und den Standort des Geräts verwenden.



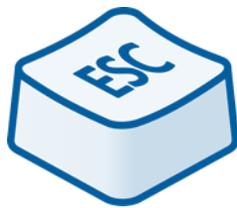
Sie müssen die richtigen Schalter im Netz aktivieren.



Sie müssen ein Passwort (Textfeld) eingeben.



# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



## Entdecken Sie die virtuellen Schlösser!

Lockee.fr ermöglicht es, virtuelle Schlösser (digital, mit Wegbeschreibung, mit Diagramm usw.) zu erstellen, die den Zugang zu einem Inhalt (Text, Bild, Ton, Link oder externes Video) freigeben.

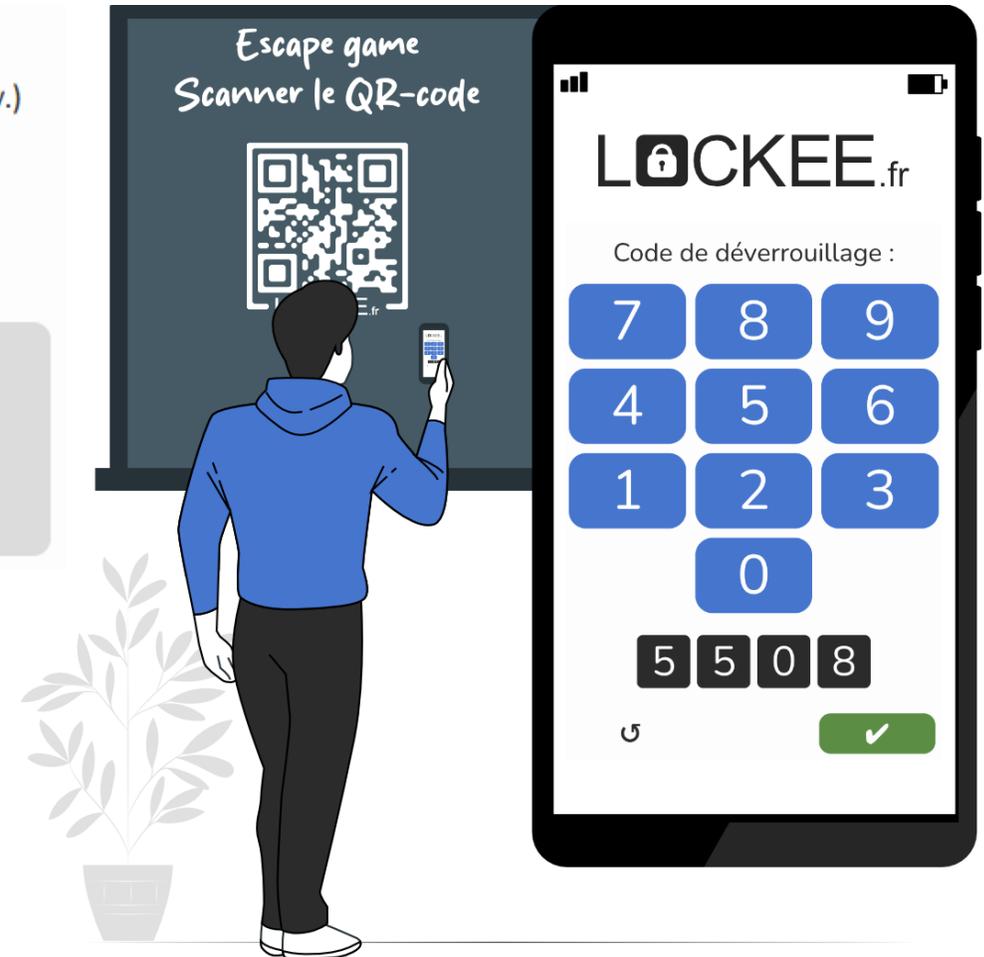
Wenn Sie ein Konto erstellen, haben Sie einen freien Speicherplatz, mit dem Sie bis zu 60 Schlösser verwalten können.

Hallo Andrea,

Sie sind derzeit mit diesem Konto angemeldet: **Andrea.Peter-Wehner@Sachsen-Anhalt.de**.

Zum Dashboard

Abmelden



<https://en.lockee.fr/>

# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



Fill in the blanks - Fülle die Lücken aus.



## Aufgabe:

Gib die richtigen Ziffern in der richtigen Reihenfolge für das Zahlenschloss ein.  
Hast du diese gefunden, so klicke auf

WEITER

Die Zahlenkombination lautet:

✓ Überprüfen

# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?

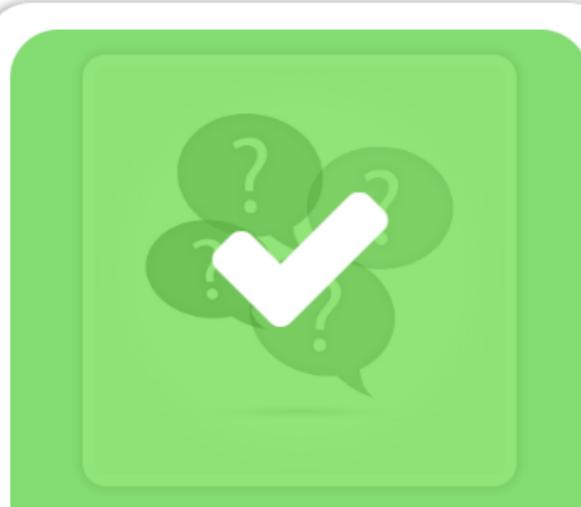


## Flashcards - Lernkarten



Wie heißt der Zahlencode?

Deine Antwort  Überprüfen



Wie heißt der Zahlencode?

1234  ✓ Richtig!

# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



## Drag & Drop - Ziehen und Ablegen

Zahlenkombination eingeben



Überprüfen

Zahlenkombination eingeben



Super, du hast die richtige Zahlenkombination gefunden.



# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



## Mal-den-Code.de

QR-Codes lassen sich vielfältig in der Schule gebrauchen. Mit dieser Website kannst du dir QR-Codes zum Ausmalen erstellen, die sich prima für ein Quiz oder einen Wettbewerb verwenden lassen.



### QR-Codes?

Was steckt hinter den quadratischen Codes?  
Was sind QR-Codes zum Ausmalen?

[? mehr erfahren »](#)

### Code erstellen

Erstelle entweder einen fertigen QR-Code oder einen QR-Code zum Ausmalen.

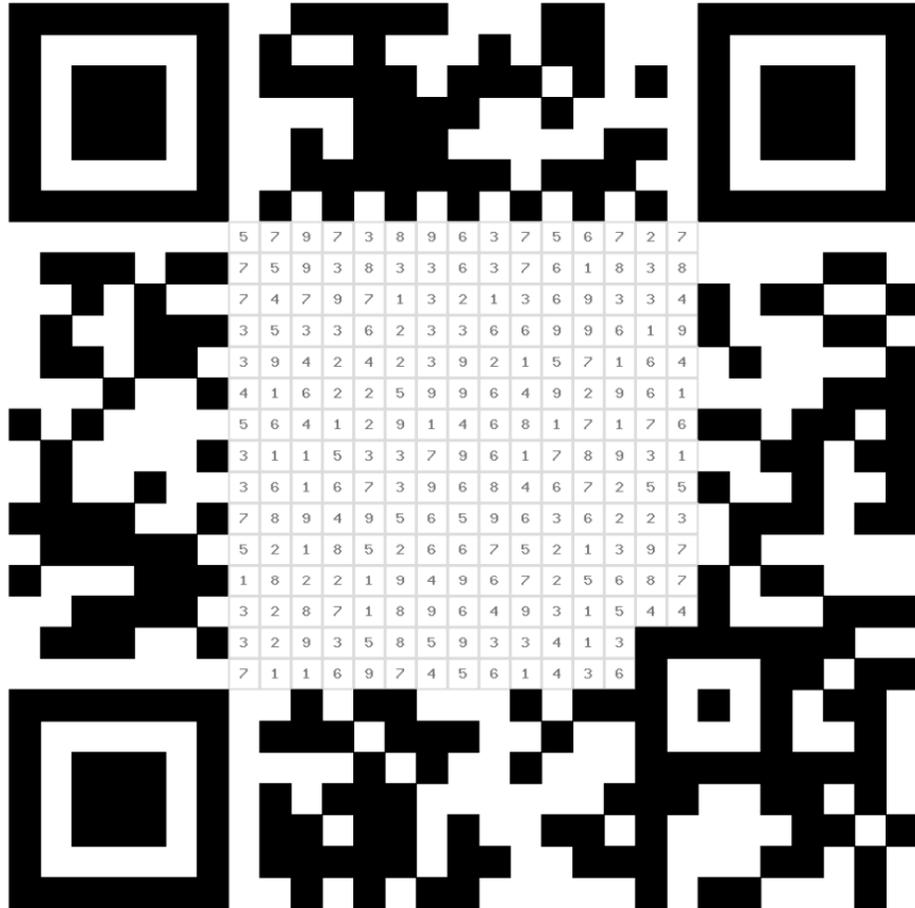
[📄 QR-Code erstellen »](#)

### Code einscannen

Auf dem Smartphone: **iOS** und **Android**.  
Oder hier per Webcam einscannen.

[📷 per Webcam scannen »](#)

# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



# Welche verschiedenen Arten von Schlössern gibt es?



## Wähle den Schwierigkeitsgrad:

Eigene Zeichen verwenden und richtig/falsch besti ▼

Einfach (1-6, ca. 3 Zahlen sind auszumalen)

Mittel (1-9, ca. 5 Zahlen sind auszumalen)

Schwer (1-20, ca. 10 Zahlen sind auszumalen)

-----

Einfach (A-F, ca. 3 Buchstaben sind auszumalen)

Mittel (A-O, ca. 8 Buchstaben sind auszumalen)

Schwer (A-Z, ca. 13 Buchstaben sind auszumalen)

-----

Eigene Zeichen verwenden und richtig/falsch bestimmen (experimentell)

## Wähle den Schwierigkeitsgrad:

Eigene Zeichen verwenden und richtig/falsch besti ▼

100% ausmalen ▼

**Gib deine Zeichen oder Zahlen nacheinander mit , getrennt ein. Verwende ein ; um die zur Lösung gehörenden von den restlichen Zeichen zu trennen:**

1,2,3 ; 0,4,5,6,7,8,9

QR-Code zum herunterladen und ausdrucken:



↓ Malvorlage

↓ Lösungsblatt



## QR-Code zum "Fertigklicken"

Nach dem Vorbild des QR-Codes zum Ausmalen (z.B. "Mal den Code") - aber direkt am Computer.

Der erzeugte HTML-Code kann direkt in Webseiten oder Lernplattformen mit HTML-Unterstützung (z.B. Moodle) eingefügt werden. Zum Einfügen in Moodle sollte als Editor "Unformatierter Text" gewählt werden.

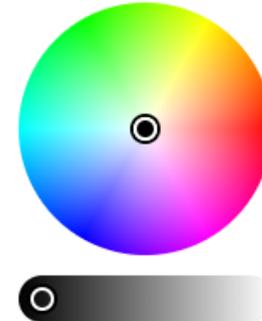
Inhalt des QR-Codes:

Felder zum Anklicken:

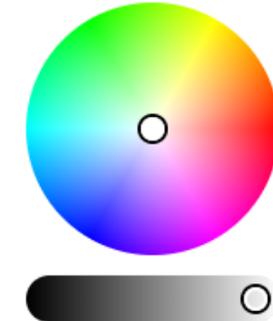
Felder, die weiß bleiben sollen:

HTML-Code:

Vordergrund:



Hintergrund:



HTML-Code erzeugen

Code in die Zwischenablage kopieren

HTML-Datei herunterladen

<https://hanauska.info/tools/qrclick/>



## Passwort

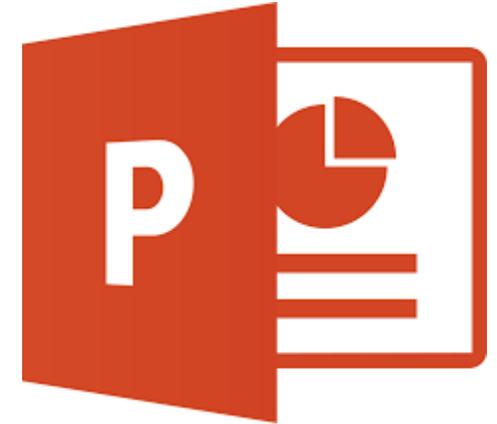
Datei ->  
Informationen ->  
Dokument schützen



## Passwort

Datei ->  
Informationen ->  
Dokument schützen

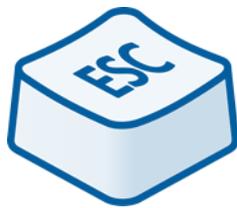
verschiedene Medienarten  
integrierbar



## Verlinkungen

Hyperlink  
Links innerhalb der  
Präsentation





genially Education

Deine Kreationen durchsuch...

Ins Team einladen

Abonnement reaktivieren



Andrea Peter-Wehner

Genially erstellen

Neueste

Vorlagen

Teamvorlagen

Aktivität

Markenkit

Inspiration

Einstellungen

Mein Bereich

Mit mir geteilt

BEREICH ERSTELLEN

Papierkorb

Neuigkeiten

## Mein Bereich

Andrea Peter-Wehner, dies ist dein individueller Bereich

Ordner

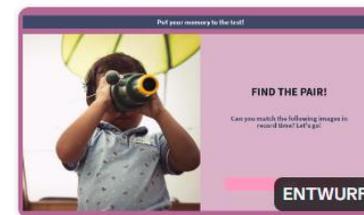
Ordner erstellen

Kreationen

Genially erstellen



Im Reich der Mathemagie  
Spiele - 13.2.2025



Find the Pair - Memory Game  
Personalisiert - 9.2.2025



Das Geheimnis der mathemagis...  
Spiele - 7.2.2025



<https://app.genially.com/editor/6551d0e5464f7300108fe873>



## Welche der Inhaltstypen findet man nicht in H5P?

- 1) Fill in the blanks – Fülle die Lücken aus.
- 2) Drag & Drop – Ziehen und Ablegen
- 3) Paint the code – Male den Code

Die Ziffer vor der richtigen Lösung ist die 3. Ziffer für das Zahlenschloss.



Ziele	Aufgabe	Ziffer/ Zahlencode
<p><b>Logisches Denken:</b> Der Schüler muss logisch überlegen, welche Ziffern aufgrund der gegebenen Hinweise korrekt sein könnten und welche nicht.</p> <p><b>Problemlösungsfähigkeiten:</b> Der Schüler lernt, systematisch an ein Problem heranzugehen und verschiedene Möglichkeiten durchzuspielen, um zur Lösung zu gelangen.</p> <p><b>Kombinatorisches Denken:</b> Der Schüler übt, verschiedene Kombinationen von Ziffern zu testen und die Ergebnisse zu vergleichen.</p>	<p>Was ist der richtige Code? Dividiere den gefundenen Zahlencode durch 25. Du hast die 1. Ziffer für das Zahlenschloss gefunden. Ziehe die gefundene Ziffer an die richtige Stelle.</p>	7
<p><b>Mathematische Fähigkeiten:</b> Je nach Komplexität des Codes können mathematische Konzepte wie Mustererkennung, Algebra oder Kombinatorik eine Rolle spielen.</p> <p><b>Kreativität:</b> Schüler müssen möglicherweise kreative Ansätze entwickeln, um den Code zu entschlüsseln, insbesondere wenn herkömmliche Methoden nicht funktionieren.</p>	<p>Kannst du den Code entschlüsseln?</p> 	3
<p><b>Problemlösungsfähigkeiten:</b> Die Aufgabe erfordert, dass Schüler logisch und systematisch vorgehen, um die Lösung zu finden. Dies stärkt ihre Fähigkeit, Probleme zu analysieren und zu lösen.</p> <p><b>Algebraische Fähigkeiten:</b> Schüler üben das Umformen und Lösen von Gleichungen, was ein grundlegender Bestandteil der Algebra ist.</p> <p><b>Kritisches Denken:</b> Die Aufgabe erfordert, dass Schüler kritisch über die Beziehungen zwischen den Variablen nachdenken und die Informationen aus den Gleichungen sinnvoll verknüpfen.</p>	<p>Rechenrätsel</p> $A + A + A = 39$ $B + B - A = 25$ $6 + C + B = 50$ $A + B + C = ?$	2



Documentation Tool	Drag and Drop	Drag the Words	Essay	Fill in the Blanks
Find Multiple Hotspots	Find the Hotspot	Find the Words   Suchsel	Flashcards	Guess the Answer
Iframe Embedder	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Image Pairing	Image Sequencing
Image Slider	Information Wall	Interactive Book	Interactive Video	KewAR Code (neuer Inhaltstyp)
Mark the Words	Memory Game	Multiple Choice	Personality Quiz	Quiz (Question Set)

<https://moodle.bildung-lsa.de/webschule/course/view.php?id=677>



## Memory Game



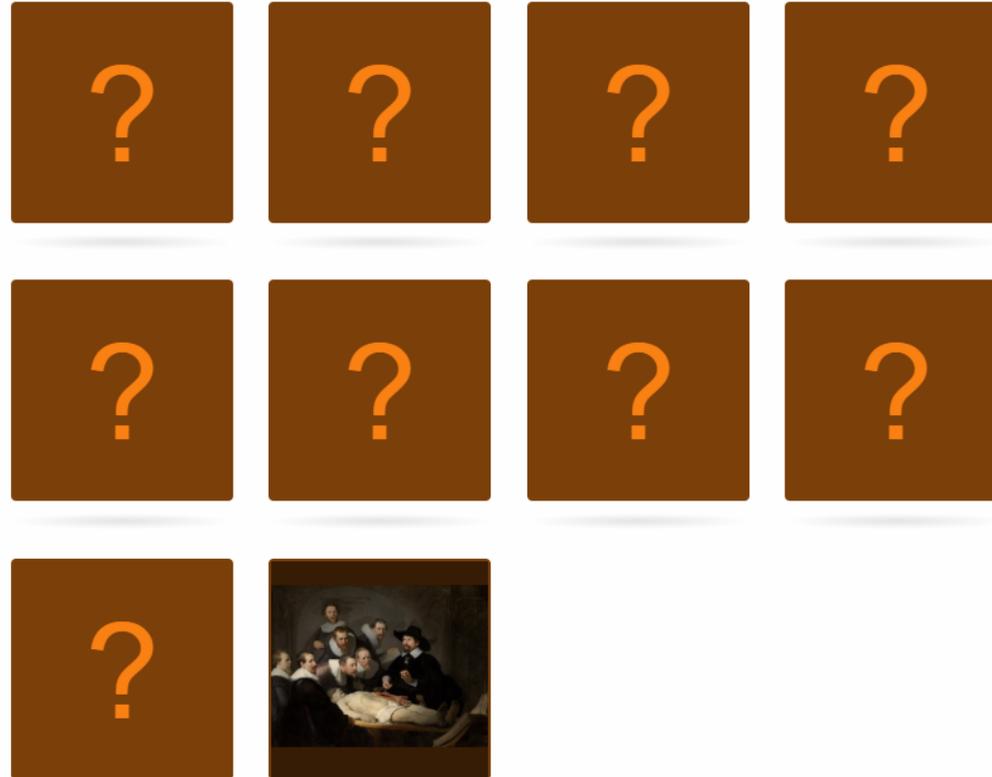
Baue Dein eigenes Memory-Spiel und teste das Gedächtnis der Teilnehmer\*innen Deines Kurse mit diesem einfachen, aber hübschen HTML5-basierten Spiel. Es müssen

nur Bilder (und optionaler Text) zum Spiel hinzugefügt werden.

Um das Spiel zu spielen müssen die Teilnehmer\*innen nach Bildpaaren suchen, die eine festgelegte Textnachricht anzeigen, sobald ein passendes Paar gefunden wurde.

Alle Bilder des untenstehenden Beispiels stammen von Wikipedia und sind gemeinfrei bzw. unter CC0 zur Verwendung freigegeben.

**Hinweis:** Ähnlich wie bei anderen H5P-Elementen, die Bilder verwenden, passt sich die Größe der einzelnen Karten dem vorhandenen Platz an. Es kann sein, dass diese am PC-Bildschirm zu groß geraten. Hier hilft es die Darstellung anzupassen, indem man das Browserfenster verkleinert.



<https://moodle.bildung-lsa.de/webschule/course/view.php?id=677>



Single Choice Question Set	Sort the Paragraphs   Absätze ordnen (neuer Inhaltstyp)	Structure Strip (neuer Inhaltstyp)	Summary	Timeline
True/False Question	Virtual Tour (360°)	Weitere Beispiele	Anleitungen zu H5P	Quellen und Lizenzen

## Anleitungen zu H5P

### [H5P im Moodle Guide](#)

Eine Anleitung zum Erstellen und Einfügen von H5P-Inhalten in Ihrem Moodle-Kurs finden Sie im Moodle Guide hier auf der Webschule.

### [Anleitungen zu einzelnen Inhaltstypen](#)

Auf [h5p.glitch.me](https://h5p.glitch.me) finden Sie neben weiteren Beispielen Videoanleitungen zu die einzelnen H5P-Inhaltstypen.

<https://moodle.bildung-lsa.de/webschule/course/view.php?id=677>



Heim

Erste Schritte

► Installation & Einrichtung

▼ Leitfaden für  
Inhaltsautoren

Die Grundlagen

▼ **Tutorials für Autoren**

Interaktives Video

Präsentation des  
Kurses

Verzweigungsszenario

Ziehen und Ablegen

Dialogkarten

Virtueller Rundgang  
(360)

Akkordeon

Bild-Hotspots

Karteikarten

Ziehen Sie die  
Wörter

Zeitstrahl

Fragen-Set

Multiple-Choice-  
Frage

Memory-Spiel

Agamotto

Dokumentations-  
Tool

## Tutorials für Autoren

Hier erfahren Sie, wie das Authoring-Tool für viele der vorhandenen Inhaltstypen funktioniert.

Wählen Sie unten den Inhaltstyp aus, um das Tutorial zu lesen.



### Präsentation des Kurses

Erstellen einer Präsentation mit interaktiven Folien

[Tutorial zur Kurspräsentation](#)



### Interaktives Video

Erstellen Sie Videos, die mit Interaktionen angereichert sind

[Interaktives Video-Tutorial](#)



### 360° Virtueller Rundgang

Erstellen Sie interaktive 360°-Umgebungen

[Tutorial für virtuelle 360-Grad-](#)



### Fragen-Set

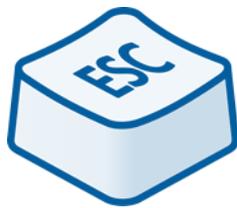
Erstellen Sie eine Reihe interaktiver Fragen

[Tutorial zum Fragensatz](#)



Tutorial zum Ausfüllen der Lücken für Fortgeschrittene

Füllen Sie die fehlenden Wörter aus



Suche [h5p.org](https://h5p.org)



Beispiele & Downloads

Dokumentation

Ziele & Roadmap

Forum

Anmelden

Kostenloses Konto erstellen

Heim

Erste Schritte

► Installation & Einrichtung

▼ Leitfaden für  
Inhaltsautoren

Die Grundlagen

▼ **Tutorials für Autoren**

Interaktives Video

Präsentation des  
Kurses

Verzweigungsszenario

Ziehen und Ablegen

Dialogkarten

Virtueller Rundgang  
(360)

Akkordeon

Bild-Hotspots

Karteikarten

Ziehen Sie die  
Wörter

Zeitstrahl

Fragen-Set

Multiple-Choice-  
Frage

Memory-Spiel

Agamotto

Dokumentations-  
Tool

## Tutorials für Autoren

Hier erfahren Sie, wie das Authoring-Tool für viele der vorhandenen Inhaltstypen funktioniert.

Wählen Sie unten den Inhaltstyp aus, um das Tutorial zu lesen.



### Präsentation des Kurses

Erstellen einer Präsentation mit interaktiven Folien

[Tutorial zur Kurspräsentation](#)



### Interaktives Video

Erstellen Sie Videos, die mit Interaktionen angereichert sind

[Interaktives Video-Tutorial](#)



### 360° Virtueller Rundgang

Erstellen Sie interaktive 360°-Umgebungen

[Tutorial für virtuelle 360-Grad-](#)



### Fragen-Set

Erstellen Sie eine Reihe interaktiver Fragen

[Tutorial zum Fragensatz](#)



Tutorial zum Ausfüllen der Lücken für Fortgeschrittene

Füllen Sie die fehlenden Wörter aus



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



*Liebe junge Abenteurer,*

*ein aufregendes Abenteuer wartet auf euch! Tief im Herzen des Reichs der Mathemagie liegt ein verwünschtes Schloss, das ein großes Geheimnis birgt. In diesem Schloss ist eine geheimnisvolle Schatztruhe verborgen, die das Wissen und die Weisheit der alten mathemagischen Meister enthält.*

*Doch diese Truhe ist nicht leicht zu öffnen. Ein mächtiges Zahlenschloss sichert sie, und nur die klügsten Köpfe können die drei mathemagischen Aufgaben lösen, die den Schlüssel zu ihrem Inneren darstellen.*

...

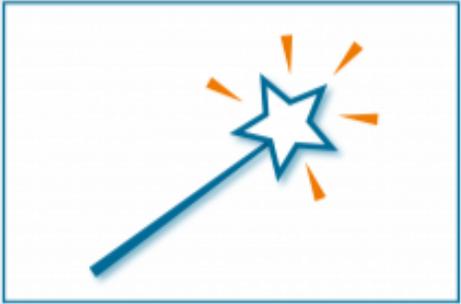


[Mathezauber: START | Webakademie](#)

# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



Mathemagie i...



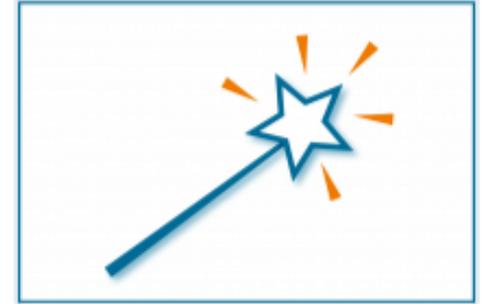
Trickfilme zur...



Escaperoom: ...



In der Zauber...



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



<https://moodle.bildung-lsa.de/webakademie/course/section.php?id=1855>



## Escaperoom: Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe

🕒 Trickfilme zur Mathemagie



Klicke auf **START** zum Starten deines Escaperoom-Abenteuers.

# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



In einem verwunschenen Schloss tief im des Reichs der Mathemagie liegt eine geheimnisvolle Schatztruhe verborgen. Diese Truhe, so erzählt man sich, enthält das Wissen und die Weisheit der alten mathemagischen Meister. Doch die Truhe ist mit einem mächtigen Zahlenschloss gesichert, das nur durch das Lösen von drei mathemagischen Aufgaben geöffnet werden kann.



Der junge Zauberer Maximus hat von der Truhe erfahren und sucht nun nach einer Gruppe kluger und mutiger Kinder, die ihm helfen können, das Schloss zu knacken und die Geheimnisse der Truhe zu lüften. Die Kinder sind begeistert von der Aussicht auf ein Abenteuer und machen sich bereit, die Herausforderungen zu meistern.

**HIER** geht es zur 1. Aufgabe.



## Aufgabe 1



### Aufgabe:

Sieh dir das Video "Mathemagie: Die Spiegelzahlen" an.  
Probiere den Zaubertrick aus.

Spiele anschließend das **Memory in der nächsten Aufgabe**.  
Hast du das Memory richtig gelöst, bekommst du am Ende eine Ziffer angegeben.  
**Merke dir diese Ziffer gut.**  
Diese Ziffer ist die 1. Ziffer für unser Zahlenschloss.



### Hinweis:

Du kannst das Video jederzeit anhalten.  
Klicke hierfür einfach auf das Pausensymbol.

[HIER](#) geht es zum Memory.



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



## Aufgabe:

Finde zu jeder das Aufgabe das richtige Ergebnis.

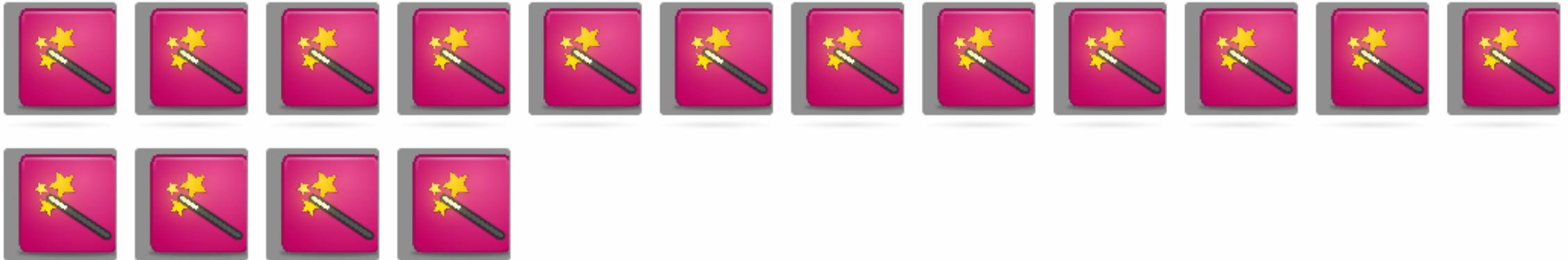


## Hinweis:

Nutze zum Lösen der Aufgaben die Zauberformel.

Vergiss nicht, dir am Ende der Aufgabe die gefundene 1. Zahl für das Zahlenschloss aufzuschreiben.

**HIER** geht es zur 2. Aufgabe.



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



## Aufgabe:

Finde zu jeder der Aufgabe das richtige Ergebnis.



## Hinweis:

Nutze zum Lösen der Aufgaben die Zauberformel.

Vergiss nicht, dir am Ende der Aufgabe die gefundene 1. Zahl für das Zahlenschloss aufzuschreiben.

**HIER** geht es zur 2. Aufgabe.



36 95-59 27 18 82-28 54 9 64-46 32-23 81-18 72 9

45 72-27 52-25 63

Reset

**Prima, du hast das Memory gelöst. Die 1. Ziffer für das Zahlenschloss ist die 9.**



## Aufgabe 2



### Aufgabe:

Sieh dir das Video "Mathemagie: Der Kalendertrick" an.  
Probiere den Zaubertrick aus.

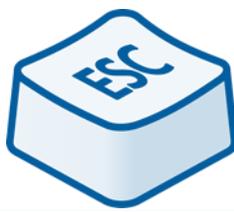


### Hinweis:

Du kannst das Video jederzeit anhalten.  
Klicke hierfür einfach auf das Pausensymbol.



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



## Aufgabe:

Welche der Zahlen können Ergebnisse beim Kalendertrick sein?

Notiere die 5 Zahlen, die NICHT zu den Ergebnissen gehören.

Addiere die Zahlen, die keine Ergebnisse im Kalendertrick sind.

Bilde von der Summe so lange die Quersumme, bis du eine einstellige Zahl erhältst.

**Diese Zahl ist die 2. Zahl des Zahlenschlosses.**

**Schreibe dir diese Zahl auf.**



## Hinweis:

Die ermittelten Zahlen der Zauberin sind Zahlen, die ein Vielfaches von 9 sind.

168	54	102	153	285
108	19	63	278	189

**HIER** geht es zur 3. Aufgabe.



168

54

19

153

278

108

102

63

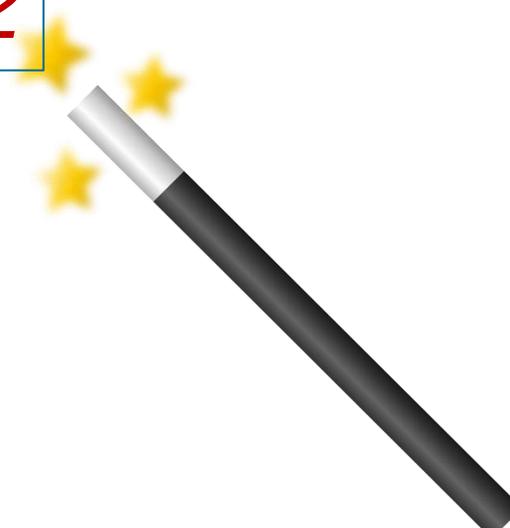
285

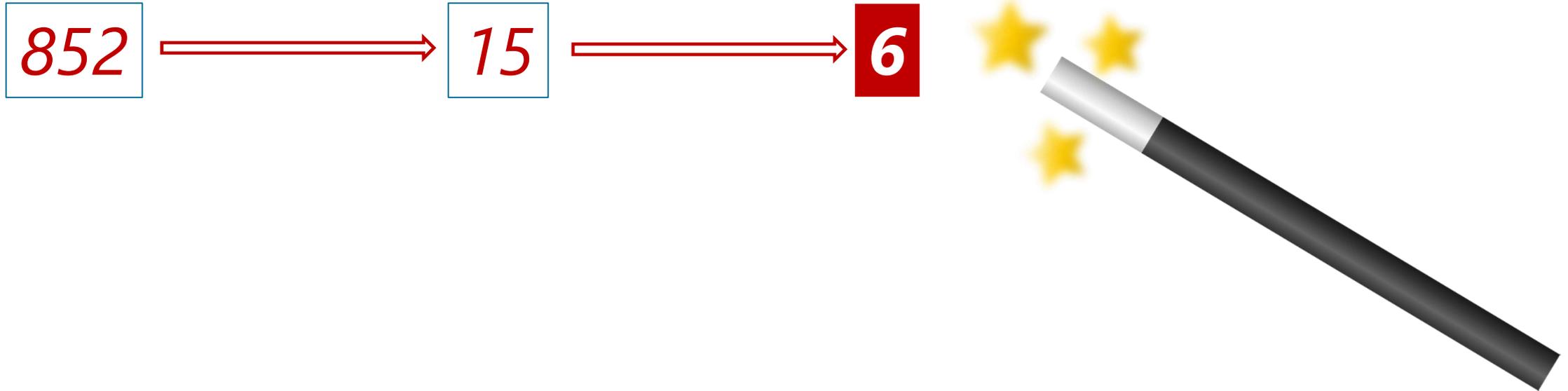
189





$$168 + 102 + 19 + 278 + 285 = 852$$







## Aufgabe 3



### Aufgabe:

Sieh dir das Video "Mathemagie: Die fehlende Ziffer" an.  
Probiere den Zaubertrick aus.



### Hinweis:

Du kannst das Video jederzeit anhalten.  
Klicke hierfür einfach auf das Pausensymbol.





## H-P Aufgabe 3



### Aufgabe:

Berechne die fehlenden Ziffern in den Ergebnissen.  
Welche Ziffer zwischen 0 und 9 wurde nicht gesucht?

Du hast die 3. Zahl für das Zahlenschloss gefunden.



### Hinweis:

Welches Wissen half der Zauberin im Video die fehlende Ziffer zu ermitteln?

Trage anschließend die drei gefundenen Zahlen für das Zahlenschloss **HIER** ein.

# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



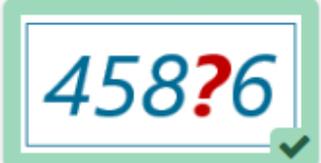
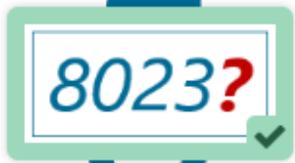
Aufgabe 3

			
<input type="text" value="60?19"/>	<input type="text" value="15?094"/>	<i>Das ist die gesuchte Zahl.</i>	<input type="text" value="1474?5"/>
	<input type="text" value="10?511"/>		
<input type="text" value="?8259"/>	<input type="text" value="458?6"/>	<input type="text" value="8023?"/>	

# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



## Aufgabe 3



## Zahlenkombination



### Aufgabe:

Gib die richtigen Ziffern in der richtigen Reihenfolge für das Zahlenschloss ein.  
Hast du diese gefunden, so klicke auf

WEITER

Die Zahlenkombination lautet:

 Überprüfen

# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



Die Zahlenkombination lautet:

967 ✓

**Super, du hast die richtige Zahlenkombination für das Zahlenschloss gefunden**



# "Das Geheimnis der mathemagischen Schatztruhe"



## Alle Aufgaben wurden mit Bravour gelöst

Die Kinder haben alle Aufgaben mit Bravour gelöst und die richtige Zahlenkombination für das mächtige Zahlenschloss gefunden. Mit klopfendem Herzen und voller Vorfreude dreht Maximus, der junge Zauberer, die Zahlen ein. Ein leises Klicken ertönt, und das Schloss springt auf. Die schwere Truhe öffnet sich langsam und enthüllt ein schimmerndes Licht, das den Raum erhellt.

In der Truhe finden die Kinder nicht nur alte Schriftrollen voller mathemagischer Geheimnisse, sondern auch funkelnde Kristalle, die die Weisheit der Meister in sich tragen. Jeder Kristall erzählt von einem anderen mathematischen Wunder und zeigt, wie Zahlen die Welt um uns herum formen und gestalten können.

Maximus bedankt sich herzlich bei den Kindern für ihre Hilfe und ihren Mut. Als Zeichen der Wertschätzung überreicht er jedem von ihnen einen dieser magischen Kristalle. Die Kinder spüren, wie das Wissen der alten Meister in ihnen erwacht und neue Ideen und Fähigkeiten in ihnen keimen.



Mit einem Gefühl der Zufriedenheit und voller neuer Entdeckerlust kehren die Kinder nach Hause zurück, bereit, die Welt mit ihren neuen mathemagischen Fähigkeiten zu erkunden. Wer weiß, welche Abenteuer als nächstes auf sie warten? Die Geheimnisse der Mathematik sind endlos, und die Reise hat gerade erst begonnen.

HIER kannst du dir deine

Urkunde für das spannende Abenteuer



## Urkunde

Herzlichen Glückwunsch,  
liebe Mathe-Abenteurerin/  
lieber Mathe-Abenteurer!

hat das spannende Abenteuer

**„Im Reich der Mathemagie“**

erfolgreich gemeistert!

Mit klugen Köpfen und Teamgeist hast du alle Rätsel gelöst und den Escaperoom auf der Lernplattform der Webakademie bezwungen.

Halle (Saale),

*Die Webakademie Sachsen-Anhalt ist ein webbasiertes Angebot zur Förderung leistungsstarker und potentiell leistungsfähiger Schülerinnen und Schüler.*

