

Konzept zu „Escape-Game – Gefangen auf See“			
Projektart/-form	Das fachübergreifende Projekt, indem Sport mit dem Fach Gemeinschaftskunde (Erdkunde, Geschichte und Sozialkunde) verknüpft wird.		
Übergeordnetes Projektziel	Die Lernenden sollen ein Escape-Game lösen, indem sie als Team unterschiedliche Sportspiele durchführen und diese mit Fachwissen der einzelnen Fächer vernetzen.		
Rahmenbedingungen	Klassenstufe: 7-10 / 3 Tage à 4-6 Schulstunden		
Projekttag / -einheit	Tag 1	Tag 2	Tag 3
Tagesschwerpunkt	In Kleingruppen führen Lernende ein vorgegebenes Escape-Game zum Thema Mittelmeer mit vier Stationen durch. An jeder Station wird eine Geschichte vorgelesen, um auf das Abenteuer zu den Bereichen Italien, Griechenland, Portugal und Meeresverschmutzung einzustimmen.	In Kleingruppen ein eigenständiges Escape-Game erstellen, welches Themen rund um Süd- und Nordamerika miteinbeziehen. Materialien zur individuellen Ausgestaltung und Rätselmethode werden zur Verfügung gestellt.	In Kleingruppen lösen die Mitschüler*innen die selbst gestalteten Escape Games der anderen Kleingruppen.
Tagesziel	Durch das Befreien eines entführten Kapitäns soll als Team das Miteinander und die Kommunikationsfähigkeit gefördert werden.	Selbstständiges Entwickeln eines kreativen, teambasierten Escape Games, das ein Sportspiel mit einem Sporträtsel verknüpft.	Kommunikation, Rhetorik, Anleiten sowie Zeitmanagement sollen verbessert werden.
Ort / Infrastruktur	Sporthalle, Schulhof	Sporthalle, Schulhof, Klassenraum	Sporthalle, Schulhof, Klassenraum