# Schatzsuche im Escape-Game-Stil

## Einführung in die doppelte Buchhaltung

hoelzel.at/wissenplus

# Schatzsuche im Escape-Game-Stil

## Einführung in die doppelte Buchhaltung

### Einleitung

**1. Zum Thema**

Dieser Beitrag beinhaltet ein Spiel zum Wiederholen der Inhalte aus dem Themengebiet „Einführung in die doppelte Buchhaltung" im Stil eines Escape Games.

**2. Didaktische Tipps und Hinweise**

Als Eingangsvoraussetzung ist ein positives Absolvieren eines I. Jahrganges einer BMHS empfehlenswert. Das Spiel behandelt die gesamte Thematik der doppelten Buchhaltung aus dem Stoff der 1. Klasse und wird als Teamarbeit durchgeführt, wobei zuerst in kleineren Teams und danach im Plenum gearbeitet wird. Die Lehrperson sollte durchgehend bereit sein, mit Tipps zu unterstützen.

Der Beitrag setzt sich zusammen aus:

- dieser Einleitung inklusive Infos zur Vorbereitung
- drei PDFs mit Druckvorlagen und Lösungen (Beilagen 1–3)
- einem Excel-Dokument mit dem QR-Code

Geübte Schülerinnen und Schüler schaffen das Spiel im Rahmen einer Unterrichtseinheit. Optimal sind jedoch zwei Einheiten, um ausreichend Zeit für Erklärungen und Lösungen zu finden.

**3. Schulbuchbezug**

**Unternehmensrechnung HAK I mit E-BOOK+**

**Ganz genau**

SB-Nr.: 205176
ISBN: 978-3-7068-6524-1
Auflage 2022

hoelzel.at/wissenplus

**Rechnungswesen & Controlling HLW I mit E-BOOK+**

## Gewusst wie

SB-Nr.: 205181
ISBN: 978-3-7068-6552-4
Auflage 2022

**Rechnungswesen & Wirtschaftliches Rechnen FW 1 mit E-BOOK+**

## Doppelt hält besser

SB-Nr.: 205185
ISBN: 978-3-7068-6568-5
Auflage 2022

**Betriebswirtschaft, Wirtschaftliches Rechnen, Rechnungswesen HAS 1 mit E-BOOK+**

## Eintauchen

SB-Nr.: 205205
ISBN: 978-3-7068-6542-5
Auflage 2022

**Unternehmensrechnung HTL I**

## Ganz genau

SB-Nr.: 200215
ISBN: 978-3-7068-6429-9
Auflage 2021

**Rechnungswesen & Controlling HLT I mit E-BOOK+**

## Ganz genau

SB-Nr.: 205189
ISBN: 978-3-7068-6556-2
Auflage 2022

hoelzel.at/wissenplus

# Vorbereitung

1. **Benötigte Materialien**
   - 5 versperrbare kleine Gegenstände
     - z.B. kleine Beutel mit Reißverschluss und Schlaufe
   - Farbpickerl
   - 5 Schlösser
   - Belohnung (Naschen, …)
   - Handy mit QR-Code-Scanner

2. **Vorbereitung vor Stundenbeginn**
   - 5 versperrbare Gegenstände befüllen (Beilage 3), mit korrespondierender Farbe versehen und versperren
   - Belohnung verstecken (vor der Klassenzimmertür, dies besagt der gelöste QR-Code)
   - Alle Blätter, die ausgedruckt werden müssen, können laminiert und wiederverwendet werden.
     - Für Beilage 3 ist eventuell ein Zuschneiden nötig.

3. **Ablauf in der Klasse während des Spiels**
   - Vorbereitungen im Raum
     - 5 versperrte Gegenstände und QR-Code-Vorlage auf dem Tisch positionieren
   - Einteilung d. Klasse in 5 ähnlich große Gruppen mithilfe von Fragen (Beilage 2)
     - weglassen, wenn Einteilung der Gruppen durch Lehrperson sinnvoller
   - Verteilung von 5 verschiedenen Aufgabeblättern an die Gruppen (Beilage 1)
   - Prozess überwachen und gegebenenfalls mit Tipps unterstützen
   - Lasset die Schatzsuche beginnen!

hoelzel.at/wissenplus