

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape Room Feeling ... im Klassenzimmer / Die Grammatik*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhaltsverzeichnis

	<u>Seite</u>
Vorwort & Durchführung	4
So funktioniert das Spiel	5
Code-Karte	6
<b>Der geheime Schultresor</b>	<b>7-8</b>
Die Rätsel 1 bis 4	9-16
Die Reihenfolge des Zahlencodes	17
Urkunde	18
Lösungen	19-23
Code-Karte	24
<b>Der alte Banktresor</b>	<b>25-26</b>
Die Rätsel 1 bis 4	27-34
Die Reihenfolge des Zahlencodes	35
Urkunde	36
Lösungen	37-41
Code-Karte	42
<b>Das alte Fabrikgebäude</b>	<b>43-44</b>
Die Rätsel 1 bis 4	45-52
Die Reihenfolge des Zahlencodes	53
Urkunde	54
Lösungen	55-59
Piktogrammkarten	60-63

# Vorwort und Durchführung

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

und weiter geht es mit motivierenden „Escape-Room-Rätseln“ für das Klassenzimmer, diesmal zu verschiedenen Grammatikthemen, die aber auch über die Jahrgangsstufe 5 hinaus immer wiederholt werden können.

Bringen Sie mit dieser Kopiervorlagensammlung frischen Wind in den Vertretungs-, Förder-, und Fachunterricht.

Auch in diesem Band ist vor dem Einsatz ein wenig Vorbereitung notwendig.

## Das sollte vorbereitet werden:

- ein Zahlenschloss mit vierstelliger Kombination (einstellbar) oder einen Tresor mit vierstelliger Zahlenkombination (da es in den vorliegenden Geschichten um Tresore geht)
- beim Einsatz eines Zahlenschlosses sollte eine Holzkiste vorhanden sein
- Urkunden in ausreichender Anzahl kopiert
- Bilder im Farbdruck (gut wäre es, diese einzulaminieren und mit einem Magnetklebstreifen zu versehen, da sie an die Tafel gehängt werden)
- Rätselblätter in ausreichender Anzahl kopiert
- die Anleitung „So funktioniert das Spiel“ für jede\*n Schüler\*in
- Karten zur Gruppeneinteilung (wenn man dies als Partner- oder Gruppenarbeit durchführen möchte)

Auch in diesem Band möchten wir Ihnen die Vorbereitungszeit erleichtern und haben deshalb wieder praktische Minihefte gestaltet, sodass sie in einem Kopiervorgang zwei Hefte erhalten.

Hinter den Kopiervorlagen finden Sie wieder die Lösungsblöcke, die auch für die Schülerhand geeignet sind. So können lernschwächere Schüler\*innen einen Lösungsansatz erhalten. Auf der letzten Seite finden Sie die „Zahlenkombination“.

Wie auch zuvor, werden die Lesekompetenz und die Grundrechenarten gefördert.

Und nun wünschen wir Ihnen und Ihren Schüler\*innen viel Vergnügen, Spaß und Spannung, wenn das „Escape-Room-Feeling“ auch Ihr Klassenzimmer begeistern wird.

Ihr Kohl-Verlag und

**Jana Blum**



## So funktioniert das Spiel

Jeder erhält ein eigenes kleines Miniheft. Vorne schreibst du zuallererst deinen Namen in das freie Feld. In die freien einzelnen Kästchen darfst du noch nichts hineinschreiben.

Jedes Spiel beginnt mit einer spannenden Geschichte. Am Ende ist es so, dass die Hauptfiguren in der Geschichte einen Zahlencode eingeben müssen, um ans Ziel zu kommen oder sich zu befreien.

Diesen Zahlencode kannst nur du knacken. Lies dir die Aufgabenstellungen sehr gut durch. Wenn du alle Aufgaben eines Themas gelöst hast, so erhältst du eine Zahl. Diese musst du gut notieren. Manchmal können die Aufgaben, um eine Zahl zu erhalten, auf der nächsten Seite weitergehen. Das erkennst du daran, dass es keine neue Überschrift gibt.

Wenn du alle vier Zahlen zusammen hast, musst du noch wissen, welches die richtige Reihenfolge ist. Das letzte Arbeitsblatt gibt dir die Lösung vor und erklärt, wie du vorgehen musst.

Hast du die Zahlenkombination, dann gehe zu deiner/deinem Lehrer\*in und stelle die Zahlenkombination am Schloss ein. Lässt es sich öffnen, so hast du alle Rätsel richtig gelöst.

Und nun viel Erfolg beim Rätseln!



## So funktioniert das Spiel

Jeder erhält ein eigenes kleines Miniheft. Vorne schreibst du zuallererst deinen Namen in das freie Feld. In die freien einzelnen Kästchen darfst du noch nichts hineinschreiben.

Jedes Spiel beginnt mit einer spannenden Geschichte. Am Ende ist es so, dass die Hauptfiguren in der Geschichte einen Zahlencode eingeben müssen, um ans Ziel zu kommen oder sich zu befreien.

Diesen Zahlencode kannst nur du knacken. Lies dir die Aufgabenstellungen sehr gut durch. Wenn du alle Aufgaben eines Themas gelöst hast, so erhältst du eine Zahl. Diese musst du gut notieren. Manchmal können die Aufgaben, um eine Zahl zu erhalten, auf der nächsten Seite weitergehen. Das erkennst du daran, dass es keine neue Überschrift gibt.

Wenn du alle vier Zahlen zusammen hast, musst du noch wissen, welches die richtige Reihenfolge ist. Das letzte Arbeitsblatt gibt dir die Lösung vor und erklärt, wie du vorgehen musst.

Hast du die Zahlenkombination, dann gehe zu deiner/deinem Lehrer\*in und stelle die Zahlenkombination am Schloss ein. Lässt es sich öffnen, so hast du alle Rätsel richtig gelöst.

Und nun viel Erfolg beim Rätseln!

# Escape Room

Feeling

im Klassenzimmer

Name:

--	--	--	--



# Escape Room

Feeling

im Klassenzimmer

Name:

--	--	--	--

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape Room Feeling ... im Klassenzimmer / Die Grammatik*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

