



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Escape Room Spiel: Bezwinde die Sphinx! Grammatik 1.
Lernjahr Latein.*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)





Titel:	Bezwinde die Sphinx! Escape-Spiel zur Wiederholung und Vertiefung der Grammatik des ersten Lernjahres Latein
Reihentitel	Üben und Verstehen - Latein
Bestellnummer:	77802
Kurzvorstellung:	<p><i>Wir kommen nicht vom Fleck! Während einer Seefahrt hat die Sphinx alle Winde in einer Kiste verschlossen. Nur mit Hilfe der grammatischen Kenntnisse der Schüler:innen kann die Kiste geöffnet werden. Mit jedem Arbeitsblatt arbeiten sich die Schüler:innen näher an die Öffnung der Kiste heran. Die Arbeitsblätter umfassen die zentralen Themen des ersten Lernjahres Latein in Anlehnung an das Lehrwerk Pontes 2020: Wortschatzarbeit, Kasusübungen und den Acl.</i></p> <p><i>Das Material eignet sich besonders für einen motivierenden Einstieg nach den Sommerferien, um grammatische Kenntnisse zu wiederholen und zu vertiefen. Dabei ist Teamgeist und Hartnäckigkeit gefragt, denn das Rätsel kann nur gemeinsam gelöst werden. Durch den Einsatz von QR-Codes, der Sozialform und die sinnstiftende Rahmenhandlung gelingt es, den Schüler:innen den (Wieder-)Einstieg in den Lateinunterricht zu erleichtern.</i></p>

Hinweise zum Material

Erstellt von Franziska Schepers, Hückelhoven

Das vorliegende Material orientiert sich an Escape-Rooms und Escape-Spielen, die sich seit einigen Jahren großer Beliebtheit erfreuen. Grob gesprochen geht es darum, mit Hilfe vieler kleiner Rätsel ein großes zu lösen. Bezogen auf dieses Latein-Spiel geht es darum, eine Kiste zu öffnen, die mit verschiedenen Zahlenschlössern gesichert ist. Die Rahmenhandlung ist schnell erzählt und befindet sich auch auf dem Arbeitsblatt der Schüler:innen: Die Schüler:innen befinden sich auf einer Seefahrt und die Sphinx hat alle Winde in der Kiste verschlossen. Sie kommen also nicht vom Fleck, ohne die Kiste zu öffnen und die Winde wieder zu befreien. Dazu müssen sie die Zahlencodes herausfinden, mit denen die Kiste gesichert ist.

Der Code zu den einzelnen Schlössern verbirgt sich hinter einem QR-Code, den die Schüler:innen lediglich scannen müssen – nur leider ist der QR-Code nicht vollständig und muss zu Ende ausgemalt werden, bevor er gescannt werden kann und die Lösung preisgibt. Mit jedem Arbeitsblatt erarbeiten sich die Schüler:innen eine Zahl, deren Feld im besagten QR-Code ausgemalt werden muss. Haben sie schließlich alle Aufgaben richtig gelöst, können sie den Code scannen und das Schloss öffnen.

Jede Gruppe ist für ein Schloss verantwortlich. Die zu bearbeitenden Aufgaben sind bei allen Gruppen gleich. Lediglich die Errechnung der Lösungszahl, um den QR-Code auszumalen, variiert von Gruppe zu Gruppe. So können Schüler:innen als Expert:innen eingesetzt werden, sollte eine Gruppe ihr Schloss schneller gelöst haben als die übrigen Gruppen. Außerdem eignet sich das Escape-Spiel so sowohl für große als auch für kleinere Lerngruppen. Das Material bietet bis zu acht verschiedene QR-Codes, die zu acht verschiedenen Zahlenkombinationen führen.

Die Schüler:innen brauchen pro Gruppe mindestens ein digitales Endgerät, das über einen QR-Code-Scanner verfügt. Eine Internetverbindung ist nicht notwendig, da die QR-Codes so konzipiert sind, dass sie auch offline abgerufen werden können. Wer gern haptisch arbeitet, sollte eine Kiste mit Vorhängeschlössern mitbringen, in der die Lösungskarte und – nach Belieben – eine kleine Überraschung oder Belohnung für die Schüler:innen enthalten ist. Wer keine passende Kiste zur Hand hat, kann die Kopiervorlage nutzen, auf der die Schüler:innen die Lösungscodes eintragen müssen und sie auf dem Pult platzieren. Sind alle Zahlencodes richtig eingetragen, erhalten die Schüler:innen die Lösungskarte von der Lehrperson.

Vokabular, Grammatik und inhaltliche Themen orientieren sich an den Lektionen 1–9 des Lehrwerks *Pontes* (Ausgabe 2020, Ernst Klett Verlag), sodass das Material vor allem zum Abschluss der Sequenz *Spannung und Entspannung im alten Rom* geeignet ist.

Bezwinge die Sphinx! – Gruppe Blau 1

Du bist mit deiner Mannschaft unterwegs auf dem Seeweg nach Theben und kurz vor dem Ziel gibt es nicht einen Windhauch mehr, der eure Segel vorantreiben könnte. Ihr wisst schnell, woran das liegt: ihr seid an dem Versteck der Sphinx vorbeigekommen. Im antiken Griechenland gilt sie als Todesdämon, denn sie pflegt Reisenden knifflige Rätsel zu stellen und sie mit Haut und Haaren zu verspeisen, wenn sie ihr die falsche Lösung nennen. Nun hat die Sphinx alle Winde in einer Kiste verschlossen. Ihr müsst es schaffen, die Kiste innerhalb von 60 Minuten zu öffnen und die Winde frei zu lassen – andernfalls könnt ihr nicht weitersegeln und werdet von der Sphinx verschlungen. Nutze die Arbeitsblätter, um den QR-Code zu vervollständigen:



Acl – ja oder nein?

Aufgabe: Übersetzt die folgenden Sätze und entscheidet, ob ein Acl vorliegt oder nicht.

1.: Spectatores pugnam saevam videre cupiunt.

Acl

kein Acl

2. Aulus et avus suus gladiatores praeclaros intrare vident.

Acl

kein Acl

3. Retiarius bene se defendere non possit.

Acl

kein Acl

4. Avus Aulum magna voce clamare audit.

Acl

kein Acl

5. Paulo post¹ imperatorem retiatium ex arena mittere vident.

Acl

kein Acl



Zählt die Anzahl der Acl und malt die Felder mit der entsprechenden Zahl im QR-Code schwarz aus.

¹ paulo post: wenig später

Wortgitter – Sachfeld Gladiatorenkämpfe

Aufgabe: Findet 8 lateinische Begriffe, die in das Sachfeld „Gladiatorenkämpfe“ gehören. Unter dem QR-Code unten findet ihr eine Hilfestellung, wenn ihr nicht weiter kommt.

Y	H	Ö	M	R	D	C	E	S	U	R	G	E	R	E
S	U	Y	Y	I	O	H	L	P	K	A	Q	A	E	P
O	P	P	U	G	N	A	R	E	Ü	K	A	B	F	L
W	J	S	F	M	O	V	I	C	T	O	R	R	T	V
P	C	S	Ö	B	Ö	Z	H	T	L	N	Ä	A	E	E
W	B	O	M	K	Z	G	L	A	D	I	U	S	Q	M
P	N	S	R	D	T	R	W	T	X	T	L	B	S	S
S	G	L	A	D	I	A	T	O	R	E	S	N	U	M
F	M	B	R	Z	M	H	A	R	E	N	A	L	H	H
X	O	N	M	D	U	Ü	X	E	U	N	D	W	Z	L
Ü	S	G	A	H	Ü	Z	W	S	U	E	T	J	M	F



Zählt alle „o“ in den Lösungswörtern und subtrahiert 2. Malt die Felder mit der entsprechenden Zahl im QR-Code schwarz aus.



BENE FACTUM!



Ihr habt es geschafft! Obwohl die Sphinx nicht begeistert ist, dass ihr eine ganze Schiffsbesatzung als Mahlzeit entgeht, ist sie beeindruckt: Ihre Rätsel konnte schon lange kein Reisender mehr lösen.

Die Kiste lässt sich nun öffnen und die Winde entweichen schnell gen Himmel. Endlich bauscht ein kräftiger Westwind wieder eure Segel auf, sodass ihr schnell vom Fleck kommt und ganz bald wieder zu Hause bei euren Familien sein werdet.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Escape Room Spiel: Bezwinde die Sphinx! Grammatik 1.
Lernjahr Latein.*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

