



SCHOOL-SCOUT.DE

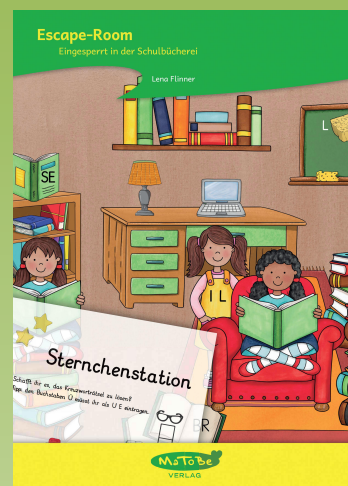
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Room "Eingesperrt in der Schulbücherei"

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Escape Room für Klasse 3/4

Eingesperrt in der Schulbücherei

Mit digitalem
Tafelbild









Leseverständnis trainieren

Escape Room für Klasse 3 und 4

Escape Rooms sind auch als Escape Games bekannt. Diese bieten in der Grundschule eine besonders motivierende Methode, das sinnerfassende Lesen zu trainieren. Die Kinder befinden sich gedanklich in einem verschlossenen Raum und müssen sich durch knifflige Leseaufgaben aus diesem befreien. Die SuS erhalten nach jeder gelösten Aufgabe Teile eines Lösungswortes, mit dem sie den Schlüssel für die Tür des Raumes erhalten.



In diesem Paket enthalten:

-  Anleitung,
-  Einstiegsgeschichte mit digitalem Tafelbild,
-  dreifach differenzierte Arbeitsblätter,
-  Laufzettel,
-  Sternchen- und Hilfestation,
-  Lösungen.

Escape Room für Klasse 3 und 4



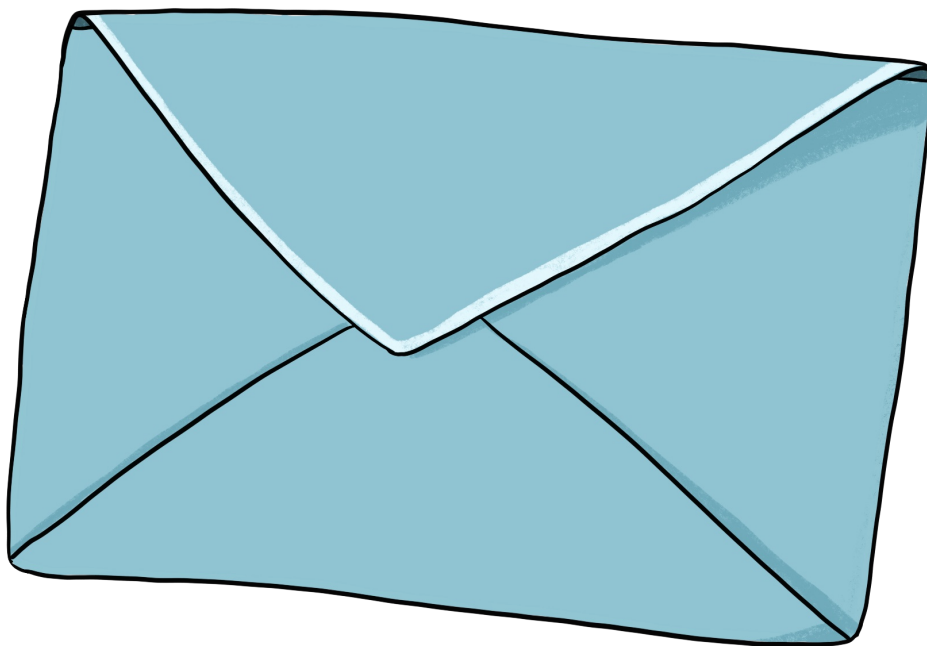
Anleitung

1. Sollten Sie zum ersten Mal einen Escape Room mit Ihrer Klasse durchführen, sollten Sie zunächst auf den Begriff eingehen. Geben Sie z.B. die Schnitzeljagd als verwandtes Beispiel an.
2. Anschließend lesen Sie den Kindern die Einführungsgeschichte vor und zeigen (wenn eine digitale Tafel vorhanden ist) das Tafelbild. Dieses kann natürlich alternativ ausgedruckt und vergrößert werden.
3. Sie können den Kindern nun den ersten Umschlag mit der ersten Leseaufgabe ausgeben.
4. Sie können sich entscheiden, ob Sie als Spielleiter/Spielleiterin agieren und den Kindern die Umschläge geben, nachdem sie eine Aufgabe richtig gelöst haben, oder ob Sie die Umschläge, wie in der Geschichte vorgegeben, an verschiedenen Orten im Klassenzimmer verstecken. Die Kinder müssen die Umschläge dann, wie in einem richtigen Escape Room, selbst suchen.
5. Auf jedem Arbeitsblatt erhalten die Kinder Zeichen, die sie für das Lösungswort benötigen. Sie sammeln diese auf einem Laufzettel.
6. Haben die SuS Schwierigkeiten beim Lösen einer Leseaufgabe, können Sie als Lehrkraft auf die Tipps verweisen, die Sie am besten auf Ihrem Pult -für die Kinder unzugänglich - griffbereit aufbewahren.
7. Wenn die Kinder alle Zeichen gesammelt haben, müssen sie diese mit Hilfe eines Decoders übersetzen. So erhalten sie das Lösungswort und den Ort des Schlüssels, um sich aus dem Raum zu befreien.
8. Am Ende können Sie die Stunde mit Hilfe des Tafelbildes inhaltlich reflektieren, indem die Kinder die Reihenfolge der Hinweise gemeinsam besprechen.
9. Im Anschluss können Sie die Auflösung des Escape Rooms vorlesen.

Einstiegsgeschichte



Ihr geht heute endlich wieder mit eurer Lehrerin in die Schulbücherei. Ihr freut euch schon sehr, denn es gibt wieder viele neue Bücher, die ihr unbedingt ausleihen wollt. Gemeinsam lauft ihr über den Schulhof in Richtung der Bücherei. Eure Lehrerin läuft vorweg und schließt die Tür auf. Ihr stürmt aufgeregt, aber leise, in die Bücherei und schaut euch sofort in den Regalen um. Auf einmal hört ihr einen Knall - die Tür der Bücherei ist zugefallen! Wo ist eure Lehrerin? Tom meint: „Sie ist wohl nach draußen gegangen und hinter ihr ist die Tür zugefallen!“ Anna ruft entsetzt: „Wie sollen wir wieder rauskommen? Die Tür kann nur mit einem Schlüssel geöffnet werden!“ Das Mädchen rüttelt an der Tür, doch sie ist fest verschlossen. Unter der Tür rutscht auf einmal ein Umschlag hindurch. Ihr öffnet ihn.





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Room "Eingesperrt in der Schulbücherei"

Das komplette Material finden Sie hier:

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

