

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Room "Eingesperrt in der Sporthalle"

Das komplette Material finden Sie hier:

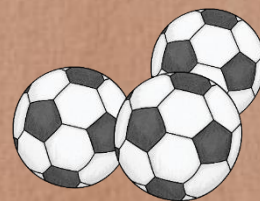
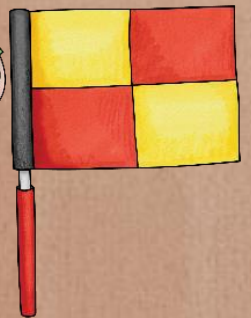
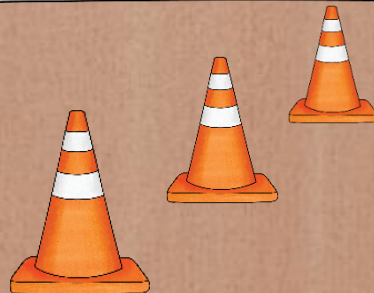
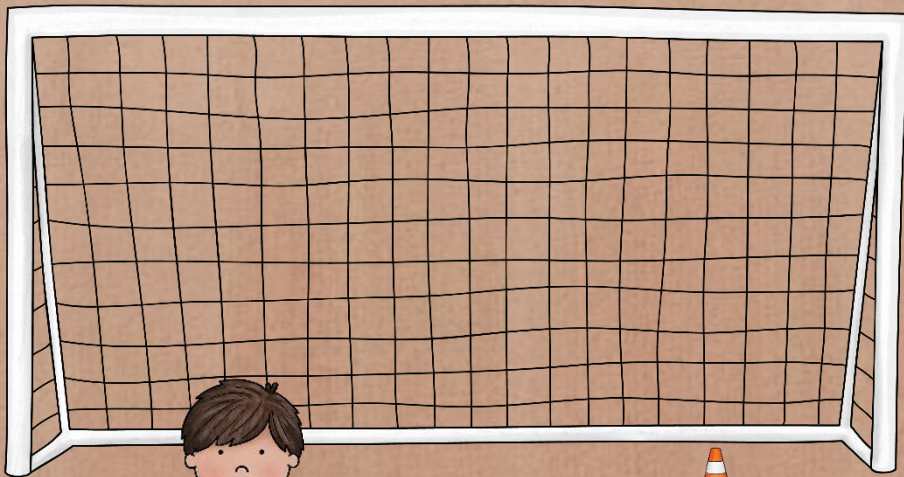
[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Escape - Room für Klasse 3/4

Eingesperrt in der Sporthalle

Mit digitalem
Tafelbild



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

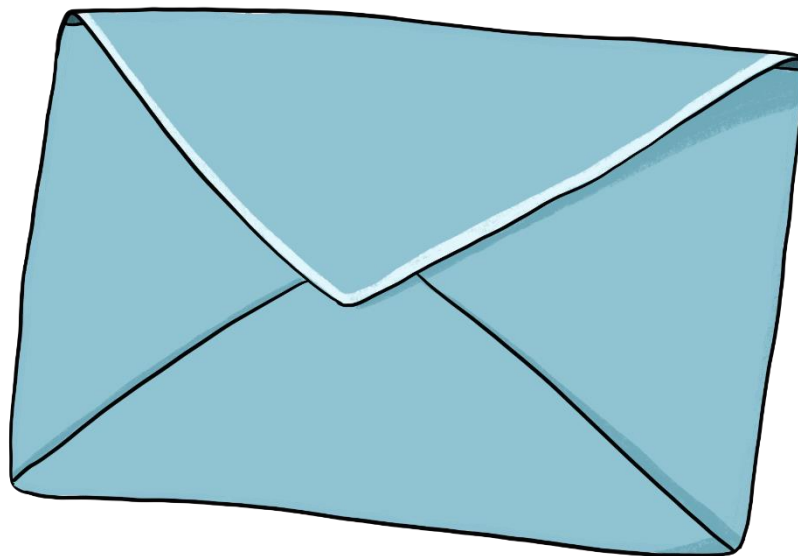
1. Sollten Sie zum ersten Mal einen Escape - Room mit Ihrer Klasse durchführen, sollten Sie zunächst auf den Begriff eingehen. Geben Sie z. B. die Schnitzeljagd als verwandtes Beispiel an.
2. Anschließend lesen Sie den Kindern die Einführungsgeschichte vor und zeigen (wenn eine digitale Tafel vorhanden ist) das Tafelbild. Dieses kann alternativ natürlich ausgedruckt und vergrößert werden.
3. Sie können den Kindern nun den ersten Umschlag mit der ersten Leseaufgabe ausgeben.
4. Entscheiden Sie sich, 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



Heute steht endlich wieder Sport auf dem Stundenplan! Ihr freut euch schon die ganze Woche darauf. Ihr stürmt in die Umkleiden und zieht euch schnell um. Luisa und Tom sind die ersten Kinder. Sie beeilen sich immer ganz besonders, um sich die besten Spielgeräte zu sichern. Denn zu Beginn jeder Sportstunde habt ihr eine freie Spielzeit, in der ihr für einige Minuten spielen dürft, was ihr möchtet. Frau/Herr... baut in der Zwischenzeit schon die ersten Geräte auf und bereitet den Unterricht vor. Voller Energie und Freude lauft ihr durch die Sporthalle und tobt euch aus. Nach einigen Minuten fällt Tom auf, dass die Tür zu den Umkleiden zugefallen ist. Er läuft zu ihr und drückt den Griff herunter, doch sie geht nicht auf! Luisa ruft entsetzt: „Frau/Herr ... ist weg! Wo ist sie/er nur hin?“

Unter der Tür rutscht auf einmal ein Umschlag hindurch. Ihr öffnet ihn.



* Sie können Ihren Namen an den markierten Stellen einsetzen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Room "Eingesperrt in der Sporthalle"

Das komplette Material finden Sie hier:

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

