

# SCHOOL-SCOUT.DE

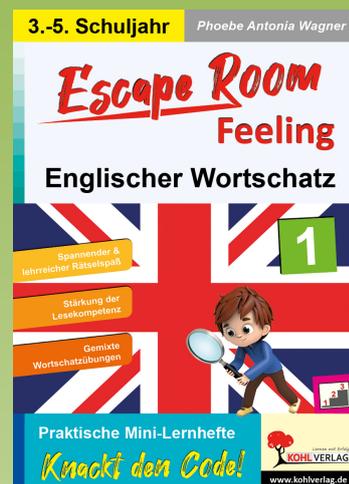
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape Room Feeling Englischer Wortschatz*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhalt

<b>Vorwort und Durchführung</b> .....	<b>4</b>
<b>Rose on the farm (My family and I * Animals * In the house)</b>	
Code Card (Deckblatt) .....	5
Story .....	6-7
Puzzles (Rätsel) 1-4 .....	8-15
Find the correct order of the letters .....	16
Certificate.....	17
Solutions (puzzles) .....	18-22
<b>Cold fingers (Clothes * Weather * Colours)</b>	
Code Card (Deckblatt) .....	23
Story .....	24-25
Puzzles (Rätsel) 1-4 .....	26-33
Find the correct order of the letters .....	34
Certificate.....	35
Solutions (puzzles) .....	36-40
<b>Broken leg (Sports and hobbies * My body * School)</b>	
Code Card (Deckblatt) .....	41
Story .....	42-43
Puzzles (Rätsel) 1-4 .....	44-51
Find the correct order of the letters .....	52
Certificate.....	53
Solutions (puzzles) .....	54-58
<b>Birthday sweets from Poland (Numbers – The time – The date * Seasons and holidays * Food and drinks)</b>	
Code Card (Deckblatt) .....	59
Story .....	60-61
Puzzles (Rätsel) 1-4 .....	62-69
Find the correct order of the letters .....	70
Certificate.....	71
Solutions (puzzles) .....	72-76
<b>Lösungswortsuche für die Tafel</b> .....	<b>77-80</b>
<b>Solutions (numeric codes)</b> .....	<b>81</b>
<b>Piktogramme (Veranschaulichung Spielanleitung)</b> .....	<b>82-84</b>



# Vorwort und Durchführung

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Übungen im „Escape-Room“-Format erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Sie haben das Ziel, sich durch Knobeln und Lösen von diversen Aufgaben – um die Ecke gedacht – aus einem imaginären Raum zu befreien oder diesen zu öffnen. Diese Methode stärkt sowohl logisches als auch zielgerichtetes Denken. Auf diese Weise die bereits gelernten Vokabeln zu wiederholen und zu festigen und gleichzeitig noch das Leseverständnis und das genaue Erlesen von Wörtern zu trainieren, hat seinen eigenen Reiz. Zudem sorgt die Kontrolle der Lösungswörter an der Tafel für bewegtes Lernen, was nachweislich zu einer besseren Lernatmosphäre etc. führt. Jedes Spiel beginnt mit einer spannenden Geschichte, die den Lernenden zur Hilfe bei der Befreiung und somit zur Ermittlung des Zahlencodes motiviert. Den Lösungscode erhält man durch 3 Aktionen:

**1. Aktion:** Jedem Aufgaben- und Themenblock geht eine Geschichte voraus. Um den 4-stelligen Code zu knacken, müssen anschließend vier Rätsel (puzzle 1–4) à 8 Aufgaben im Multiple-Choice-Verfahren gelöst werden. Jeder Antwort ist ein Buchstabe zugeordnet. Somit erhält man 8 Buchstaben pro Rätsel. Diese werden der Reihe nach in die nummerierten Kästchen unter jedem Puzzle eingetragen.

**2. Aktion:** Um nun aus diesen Buchstabenreihen Wörter zu bilden, müssen die Buchstaben auf einem weiteren Blatt entsprechend der Nummerierung geordnet werden (roter Pfeil). Hat man die richtigen Wörter gefunden, folgt die

**3. Aktion:** Nun kommen die Kopiervorlagen an der Tafel zum Einsatz: Aufgabe des Schülers ist es, sein Lösungswort unter 8 Schreibweisen zu ermitteln. Konzentration ist gefragt! Dann notiert er sich die dahinterstehende Zahl. Die Zahl des richtigen Wortes aus **Geschichte 1** ist somit die **1. Zahl** des Codes. Die Zahl des richtigen Wortes aus **Geschichte 2** ist somit die **2. Zahl** des Codes u. s. w. Nun kann der Schüler den Zahlencode vorne auf dem Deckblatt (*Code card*) eintragen und mit dem verdeckt ausgelegten Zahlencode-Lösungsblatt vergleichen. Alles richtig? Dann geht er zur Lehrkraft und darf dort das Zahlenschloss öffnen (siehe Piktogramme).

## Das sollte vorbereitet werden:

- ein Zahlenschloss mit vierstelliger Kombination (einstellbar)
- ein Behälter (Kiste, Korb etc.), den man mit dem Zahlenschloss verschließen kann
- Urkunden (*Certificate*) in ausreichender Anzahl
- Tafelbilder mit je 8 Wörtern ggf. laminieren und für den Aushang präparieren (Alternative: Kopien mit je 8 Wörtern an die Schüler nach Beendigung von Aktion 2 austeilen – wünscht man kein bewegtes Lernen im Klassenzimmer)
- Rätselheftchen für jeden Schüler vorbereiten
- die Anleitung mittels der Piktogramme an der Tafel visualisieren
- die Zahlencodes einzeln ausschneiden und zum Schluss (einzeln) zur Kontrolle anbieten

Mit einem Kopiervorgang erhalten Sie 2 Rätselheftchen im DIN A5-Format. Übersichtliche Lösungen ermöglichen den Schülern die Selbstkontrolle und lassen einen vielfältigen Einsatz, z. B. auch in der Vertretungsstunde, AG oder zuhause, zu.

Viel Spaß und Erfolg beim Rätsellösen und Befreien wünschen der Kohl-Verlag und

Phoebe Antonia Wagner

# Escape Room

Feeling

*... in the classroom*

Thank you  
for your  
help!



# Escape Room

Feeling

*... in the classroom*

Thank you  
for your  
help!



## Rose on the farm (1/2)

Rose lives on a big farm in the highlands of Scotland. She has two brothers. Gracie is her little baby sister. Every day when she comes back from school, Rose plays with Gracie in the living room or in the kitchen. In the evening, she reads her a story before little Gracie goes to bed. Gracie and Rose share a room together. So when Gracie sleeps, Rose puts on her boots and helps her mum and dad feeding the animals on



the farm. She loves that! *"Feeding the cows and goats is great!"* says Rose, *"But I tell you a secret: Pssst! My favourite animal is our horse. His name is 'Mister Ride'. He is the most beautiful horse in town!"*

## Rose on the farm (1/2)

Rose lives on a big farm in the highlands of Scotland. She has two brothers. Gracie is her little baby sister. Every day when she comes back from school, Rose plays with Gracie in the living room or in the kitchen. In the evening, she reads her a story before little Gracie goes to bed. Gracie and Rose share a room together. So when Gracie sleeps, Rose puts on her boots and helps her mum and dad feeding the animals on



the farm. She loves that! *"Feeding the cows and goats is great!"* says Rose, *"But I tell you a secret: Pssst! My favourite animal is our horse. His name is 'Mister Ride'. He is the most beautiful horse in town!"*

## Rose on the farm (2/2)

But mum always says: "You can't ride him. He is too tall. Take the pony." Rose's two brothers are 12 and 14 years old. They can already ride 'Mister Ride'. Rose thinks: "That's not fair!"



Today, Mum and Dad are in town. Rose's brothers are playing computer games in the living room. She is alone in the horse stable and thinks: "This is my chance! Today I'm riding 'Mister Ride'! I will pick the lock. Can you help me finding the numbers?"

## Rose on the farm (2/2)

But mum always says: "You can't ride him. He is too tall. Take the pony." Rose's two brothers are 12 and 14 years old. They can already ride 'Mister Ride'. Rose thinks: "That's not fair!"



Today, Mum and Dad are in town. Rose's brothers are playing computer games in the living room. She is alone in the horse stable and thinks: "This is my chance! Today I'm riding 'Mister Ride'! I will pick the lock. Can you help me finding the numbers?"

## Puzzle 1 (1/2)



Find the correct word. Circle the letter and put it in the correct box. You'll get 8 letters. *Finde die richtige Antwort. Umkreise den Buchstaben und schreibe die Lösung in das richtige Feld. Du erhältst 8 Buchstaben.*

1	horse	Pferd	<b>A</b>	Kuh	<b>S</b>	Ziege	<b>P</b>
2	goat	Schaf	<b>A</b>	Gans	<b>U</b>	Ziege	<b>E</b>
3	dog	Kuh	<b>F</b>	Katze	<b>W</b>	Hund	<b>H</b>
4	cow	Katze	<b>O</b>	Kuh	<b>D</b>	Esel	<b>P</b>
5	duck	Dackel	<b>D</b>	Huhn	<b>N</b>	Ente	<b>T</b>
6	hen	Huhn	<b>G</b>	Hahn	<b>R</b>	Gans	<b>Y</b>

## Puzzle 1 (1/2)



Find the correct word. Circle the letter and put it in the correct box. You'll get 8 letters. *Finde die richtige Antwort. Umkreise den Buchstaben und schreibe die Lösung in das richtige Feld. Du erhältst 8 Buchstaben.*

1	horse	Pferd	<b>A</b>	Kuh	<b>S</b>	Ziege	<b>P</b>
2	goat	Schaf	<b>A</b>	Gans	<b>U</b>	Ziege	<b>E</b>
3	dog	Kuh	<b>F</b>	Katze	<b>W</b>	Hund	<b>H</b>
4	cow	Katze	<b>O</b>	Kuh	<b>D</b>	Esel	<b>P</b>
5	duck	Dackel	<b>D</b>	Huhn	<b>N</b>	Ente	<b>T</b>
6	hen	Huhn	<b>G</b>	Hahn	<b>R</b>	Gans	<b>Y</b>

# Escape Room Feeling

## Englischer Wortschatz

2. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2022  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Phoebe Antonia Wagner  
Coverbilder: © Maksim M, Arcady,  
RocknRoller Studios - AdobeStock.com  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag & Tatjana Wörner

**Bestell-Nr. P12 860**

**ISBN: 978-3-98558-949-4**

### Bildquelle © Adobe.Stock.com:

S. 5-84: warmworld; S. 5: art\_sonic, Bitter, Dariusz Kopestynski, ktyaksun; S. 6: Dasha; S. 7: Dasha, art\_sonic; S. 8-22: worldofvector; S. 9+18: Ghen, Svittlana; S. 11+19: artinspiring, Julia; S. 13+20: vectortatu, dzm1try; S. 15+21: Wise ant, Happypictures; S. 17: metelsky25; S. 23: Microstocker, macrovector, BNP Design Studio, Eneha Bapcka, Microstocker.Pro; S. 24: Rogatnev; S. 25: Rogatnev, futupix, macrovector, Marina Zloch; S. 26-40: Microstocker.Pro; S. 27+36: Jan Engel; S. 29+37: VectorBoyTH, Good Studio; S. 31+38: Auguste Lange, Morphart; S. 33+39: martialred, inimalGraphic; S. 35: metelsky25; S. 41: Visual Generation, ちーぼろ, Bitter, macrovector; S. 42: ONYXprj; S. 43: absent84, macrovector, Visual Generation, fufupix; S. 44+45: ONYXprj; S. 46: Jemastock, Sonya illustration; S. 47: vectorikart; S. 48: santa43; S. 49: Colorfuel Studio, Vinh; S. 50: santa43; S. 51: Zubada; S. 52+58: ONYXprj, Jemastock, Sonya illustration, santa43; S. 53: metelsky25, ONYXprj, Jemastock, Sonya illustration, santa43; S. 54: ONYXprj; S. 55: Jemastock, Sonya illustration, vectorikart; S. 56: santa43, Colorfuel Studio, Vinh; S. 57: santa43, Zubada; S. 59: nadia\_snopek, Tartila, YummyBuum, Tomasz, Kudryavtsev, bluringmedia, frimufilms, Bitter; S. 60: Tomasz; S. 61: YummyBuum, Tartila, Tomasz, Kudryavtsev, nadia\_snopek, fufupix; S. 62: YummyBuum, Tartila; S. 63: illett, Colorfuel Studio; S. 64: Kudryavtsev; S. 65: oxinoxi, StockVector; S. 66: Tomasz; S. 67: zolotons, Sonulkaster; S. 68: nadia\_snopek; S. 69: smile3377, Gstudio; S. 70+76: YummyBuum, Tartila, Kudryavtsev, Tomasz, nadia\_snopek; S. 71: metelsky25, YummyBuum, Tartila, Kudryavtsev, Tomasz, nadia\_snopek; S. 72: YummyBuum, Tartila, illett, Colorfuel Studio; S. 73: Kudryavtsev, oxinoxi, StockVector; S. 74: Tomasz, zolotons, Sonulkaster; S. 75: nadia\_snopek, smile3377, Gstudio; S. 77: worldofvector; S. 78: Microstocker.Pro; S. 79: ONYXprj, Jemastock, Sonya illustration, santa43; S. 80: YummyBuum, Tartila, Kudryavtsev, Tomasz, nadia\_snopek; S. 81: worldofvector, art\_sonic, Microstocker.Pro, macrovector, ONYXprj, Jemastock, Sonya illustration, santa43, YummyBuum, Tartila, Kudryavtsev, Tomasz, nadia\_snopek; S. 82: belokrylowa, PF-Images, sabelskaya, Good Studio, Musicman80; S. 83: art\_sonic, belokrylowa, PF-Images, djvstock, sabelskaya, Rey; S. 84: art\_sonic, Victor, gomolach, sabelskaya, Rey

© Kohl-Verlag, Kerpen 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehr-auftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2022



### Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Escape Room Feeling Englischer Wortschatz*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

