

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Room-Geschichten zur Leseförderung 2

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort 4

Im Dino-Museum 5

Titelseite.....5
Geschichte schwer.....6
Endlich allein!.....6
Beim T-Rex7
Zeichen an der Tür8
In der Bibliothek.....9
Die Holzkiste 10
Dracula 11
Ein tolles Abenteuer 12
Geschichte leicht 13
Endlich allein!..... 13
Beim T-Rex 14
Zeichen an der Tür 15
In der Bibliothek..... 16
Die Holzkiste 17
Dracula 18
Ein tolles Abenteuer 19
Lösungen und Tipps.....20

Das Geisterschloss..... 24

Titelseite.....24
Die gruselige Nachricht.....25
Im Speisesaal.....26
Verschlossene Türen.....27
Rätselhafte Zeichen28
Der leere Raum29
Die Falltür30
Befreit31
Geschichte leicht32
Die gruselige Nachricht.....32
Im Speisesaal.....33
Verschlossene Türen.....34
Rätselhafte Zeichen35
Der leere Raum36
Die Falltür37
Befreit38
Lösungen und Tipps.....39

Die Hütte im Wald..... 42

Titelseite.....42
Das Zeichen43
Am Bach.....44
Das Käuzchen45
In der Hütte.....46
Die Rauchwolke.....47
Der Zauberspruch48
Spieglein, Spieglein49
Rätselhafte Papageien.....50
Geschafft!.....51
Geschichte leicht52
Das Zeichen52
Im Speisesaal.....53
Das Käuzchen54
In der Hütte.....55
Die Rauchwolke.....56
Der Zauberspruch57
Spieglein, Spieglein...58
Rätselhafte Papageien.....59
Geschafft!.....60
Lösungen und Tipps.....61


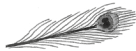
Liebe Lehrkräfte,

Rätsel zu lösen und sich aus einem scheinbar abgeschlossenen Raum zu befreien, ist für Kinder ein spannendes Abenteuer. Um sich zu befreien, müssen sowohl die Texte als auch Aufgaben genau gelesen und verstanden werden. Deswegen sind „Escape Room“-Geschichten eine ideale Leseförderung für Deutsch-, Förder- und Vertretungsstunden. Sie können allein, zu zweit oder in einer Gruppe bearbeitet werden.

Dabei erhalten die Kinder die Geschichten nicht im Ganzen, sondern Blatt für Blatt. Um die nächste Seite lesen zu dürfen, müssen die Kinder zunächst ein Rätsel lösen.

Zu jedem Rätsel gibt es weiterführende Tipps und Lösungen, die kopiert, ausgeschnitten und laminiert werden. Wenn ein Kind nicht weiterkommt, bekommt es eine erste Hilfe. Kann es das Rätsel immer noch nicht knacken, gibt es einen weiteren Hinweis oder die Lösung.

Um den unterschiedlichen Lernständen der Kinder gerecht zu werden, sind die vorliegenden Texte zweifach differenziert, wobei lediglich die Länge und Schriftgröße der Geschichte variieren. Rätsel und entsprechend auch die Lösungen bleiben gleich.

Die längeren Texte sind mit einem Gewicht , die kürzeren Texte mit einer Feder  gekennzeichnet.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Grundschulkindern viel Freude und Erfolg mit diesem Band.

Annette Neubauer

Im Dino-Museum

Name:

Datum:

Im Dino-Museum



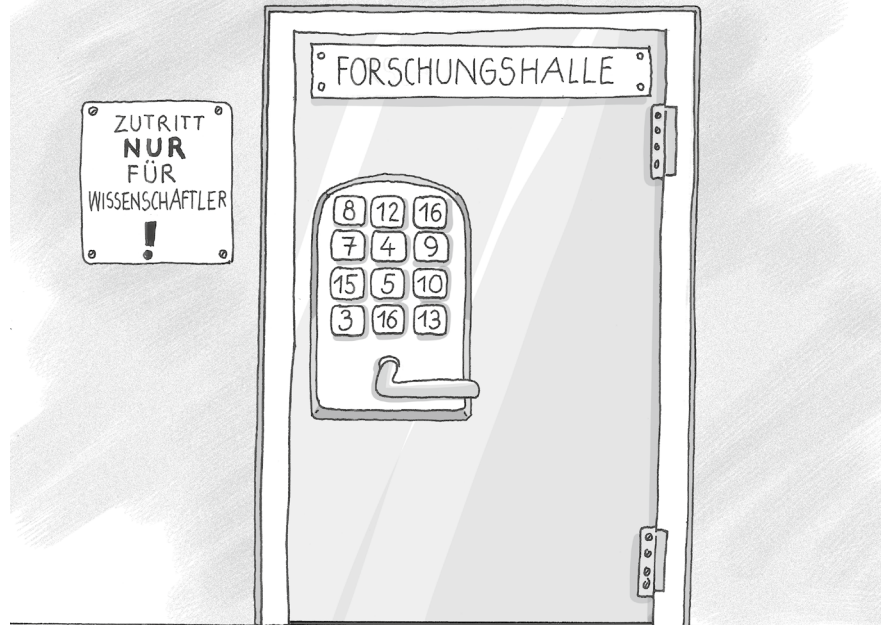


Name:

Datum:

Endlich allein!

Hurra! Du bist allein im Museum. Du hast dich so lange unter dem Langhals-Dino versteckt, bis alle Besucher weg waren. Vorsichtig krabbelst du hervor. Du willst dir das Skelett von Dracula anschauen, den größten Flugsaurier aller Zeiten. Er ist noch in der Forschungshalle, die nur Wissenschaftler betreten dürfen. Und du willst genau dahin! Du gehst zur Tür, doch die ist verschlossen. Neben der Tür hängt ein Zahlenschloss. Aber welche Zahlen musst du eingeben? Plötzlich entdeckst du auf einer Vitrine einen Infozettel über den Flugsaurier. Du liest ihn durch und hast eine Idee.



INFOBLATT

Dracula hat eine Flügelspannweite von zwölf Metern und eine Höhe von vier Metern. Er wurde vor über zehn Jahren in Rumänien gefunden. In drei Monaten wird sein Skelett in diesem Museum ausgestellt.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!



Name:

Datum:

Beim T-Rex

Du öffnest die Tür und bist im nächsten Raum. Ein T-Rex, der König der Dinosaurier, steht mit scharfen Krallen und geöffnetem Maul vor dir. Die schwarzen Augen funkeln dich an. Wow! Der sieht echt gefährlich aus. Als ob er dich gleich packen würde! Hier ist es dir zu unheimlich. Du willst verschwinden, aber die Tür hinter dir ist zugefallen. Einen anderen Ausgang gibt es hier nicht. Du schaust dich im Raum um. Und plötzlich weißt du, wie du weiterkommst.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!

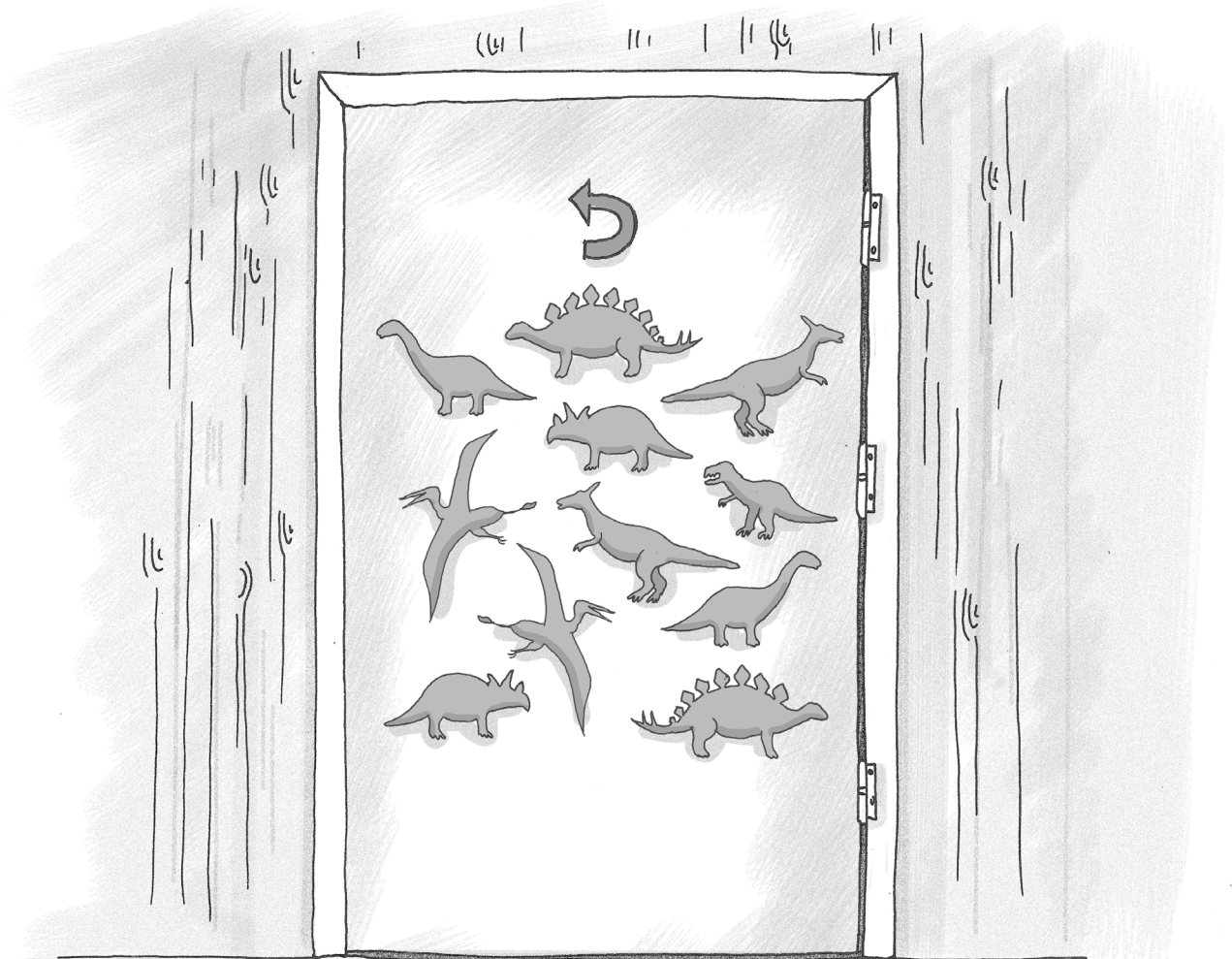


Name:

Datum:

Zeichen an der Tür

Du folgst den Spuren, bis du zu dem Schrank kommst. Du öffnest ihn. Bingo! Es ist eine Geheimtür. Du schlüpfst hindurch. Vor dir sind lauter Dinos, die die Größe von Hühnern haben. Aber du weißt aus deinen Büchern, dass die Viecher kräftig zubeißen können. Zum Glück leben die kleinen Monster vor dir nicht. Du gehst an ihnen vorbei und hastest zur hinteren Tür. Doch die Tür hat keinen Griff. Du überlegst: Was sollen die Zeichen auf der Tür? Du fährst mit den Fingern drüber und merkst, dass sie wie Knöpfe hochstehen.



Du weißt nicht weiter?
Dann hole dir einen Tipp!

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Room-Geschichten zur Leseförderung 2

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

