

SCHOOL-SCOUT.DE



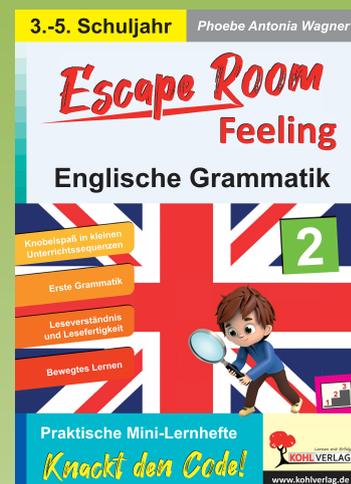
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Room Feeling Englische Grammatik

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Inhalt

Vorwort und Durchführung	4
What a boring day! (<i>Subject pronouns * Forms of "to be" * s-Genitive * a/an</i>)	
Code Card (<i>Deckblatt</i>)	5
Story	6-7
Puzzles (<i>Rätzel</i>) 1-4	8-15
Find the correct order of the letters	16
Certificate	17
Solutions (puzzles)	18-22
Welcome, newborn lamb! (<i>Plural forms * Simple Present: statements, questions, negative form</i>)	
Code Card (<i>Deckblatt</i>)	23
Story	24-25
Puzzles (<i>Rätzel</i>) 1-4	26-33
Find the correct order of the letters	34
Certificate	35
Solutions (puzzles)	36-40
Surprise breakfast for Mum (<i>Question words * Prepositions of place * Word order with adverbs of time and adverbs of place</i>)	
Code Card (<i>Deckblatt</i>)	41
Story	42-43
Puzzles (<i>Rätzel</i>) 1-4	44-51
Find the correct order of the letters	52
Certificate	53
Solutions (puzzles)	54-58
Let's free the dogs! (<i>Possessive adjectives and pronouns * Ordinal numbers * The time</i>)	
Code Card (<i>Deckblatt</i>)	59
Story	60-61
Puzzles (<i>Rätzel</i>) 1-4	62-69
Find the correct order of the letters	70
Certificate	71
Solutions (puzzles)	72-76
Lösungswortsuche für die Tafel	77-80
Solutions (numeric codes)	81
Piktogramme (Veranschaulichung Spielanleitung)	82-84



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 ersten Errungenschaften der englischen Grammatik anzuwenden 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 austeilten – wünscht man kein bewegtes Lernen im Klassenzimmer)
- die 4 Zahlencode-Lösungsblätter kopieren und verdeckt auslegen
- 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



Escape Room

Feeling

... in the classroom



What a boring day! (1/2)

Poor Gwendolyn! The ten-year-old girl has a cold and is lying in bed. She's alone - and that's so boring! Her dad is at work and her mum is doing the shopping. Gwendolyn's brothers Jordan and Jacob are at school! *"I don't like school at all! But I really miss Eve, Janet and Bahisa. They are really my best friends!"*, Gwen thinks, *"They're having fun without me on the playground ... and I can't be with the sports team today!"*



The girl is really sad and devastated! Mum said, she would buy Gwen's favourite ice cream and sports magazine at the shopping centre to make her daughter happy. But even this promise doesn't make Gwen happy!

What a boring day! (1/2)

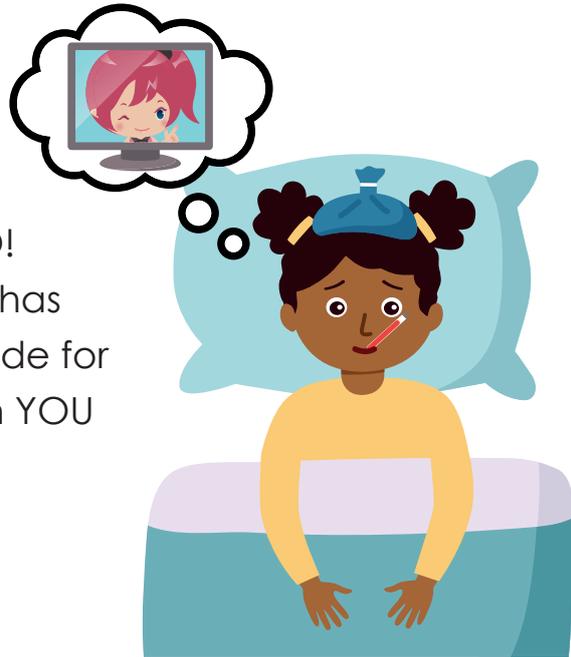
Poor Gwendolyn! The ten-year-old girl has a cold and is lying in bed. She's alone - and that's so boring! Her dad is at work and her mum is doing the shopping. Gwendolyn's brothers Jordan and Jacob are at school! *"I don't like school at all! But I really miss Eve, Janet and Bahisa. They are really my best friends!"*, Gwen thinks, *"They're having fun without me on the playground ... and I can't be with the sports team today!"*



The girl is really sad and devastated! Mum said, she would buy Gwen's favourite ice cream and sports magazine at the shopping centre to make her daughter happy. But even this promise doesn't make Gwen happy!

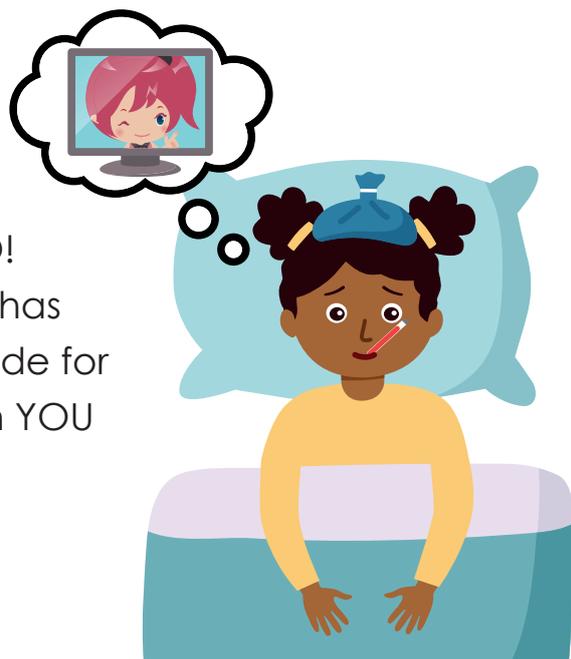
What a boring day! (2/2)

Gwen says to herself "Ok. I'll cheer myself up. Let's see what's on TV ...". She takes her water bottle and goes down into the living room. But – OH NO! – The TV set doesn't start! Gwen has forgotten that Mum has set a code for her younger brother Jacob! Can YOU help her finding the numbers?



What a boring day! (2/2)

Gwen says to herself "Ok. I'll cheer myself up. Let's see what's on TV ...". She takes her water bottle and goes down into the living room. But – OH NO! – The TV set doesn't start! Gwen has forgotten that Mum has set a code for her younger brother Jacob! Can YOU help her finding the numbers?



Puzzle 1 (1/2)

- Subject Pronouns



Find the correct pronoun. 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	<u>Jim</u> likes football.	she	A	he	U	you	E
2	<u>Tilda and Sam</u> like gaming.	she	L	they	H	he	K
3	"Hello Henry. Do _____ like cats?"	he	V	they	F	you	S
4	<u>Henry</u> likes watching DVDs.	she	I	you	N	he	E
5	<u>Maria</u> likes muffins.	she	N	he	O	you	P
6	"Maria and I, _____ both like dogs."	they	Y	you	M	we	N

Puzzle 1 (1/2)

- Subject Pronouns



Find the correct pronoun. 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	<u>Jim</u> likes football.	she	A	he	U	you	E
2	<u>Tilda and Sam</u> like gaming.	she	L	they	H	he	K
3	"Hello Henry. Do _____ like cats?"	he	V	they	F	you	S
4	<u>Henry</u> likes watching DVDs.	she	I	you	N	he	E
5	<u>Maria</u> likes muffins.	she	N	he	O	you	P
6	"Maria and I, _____ both like dogs."	they	Y	you	M	we	N

Escape Room Feeling Englisch

Band 2: Englische Grammatik

3. Digitalauflage 2024

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023
Alle Rechte vorbehalten.

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

Bestell-Nr. P12 861

ISBN: 978-3-98841-418-2

Bildquelle © Adobe.Stock.com:

S. 5-84: warmworld; S. 5: nadia_snopek, AnyaCher, GraphicIllustration, Bitter, Volha Hlinskaya, topvector; S. 6: logistock; S. 7: logistock, Orapun, ValGraphic; S. 8: AnyaCher; S. 9+18: AnyaCher, Tatyana; S. 10: nadia_snopek; S. 11+19: nadia_snopek, cloverlittletworld; S. 12: nadia_snopek; S. 13+20: nadia_snopek, mickallnice, ssstocker; S. 14: nadia_snopek; S. 15+21: nadia_snopek, Юлия Лазебная, chrisdorney; S. 16: nadia_snopek; S. 17: metelsky25, nadia_snopek; S. 22: nadia_snopek, GraphicIllustration; S. 23: AnnastasAg, ssstocker, Dejan Jovanovic, maewjpho; S. 24: AnnastasAg; S. 25: AnnastasAg, ssstocker, Dejan Jovanovic, maewjpho; S. 26: AnnastasAg; S. 27+36: AnnastasAg, Vitaly Art; S. 28: ssstocker; S. 29+37: Volha Hlinskaya, AnyaCher, topvectors, ssstocker; S. 30: AnnastasAg; S. 31+38: AnnastasAg, Sentavio; S. 32: Dejan Jovanovic; S. 33+39: Dejan Jovanovic, Volha Hlinskaya, AnyaCher, topvectors, Natis; S. 34: AnnastasAg, Dejan Jovanovic, ssstocker; S. 35: metelsky25, AnnastasAg, Dejan Jovanovic, ssstocker; S. 40: AnnastasAg, Dejan Jovanovic, ssstocker, maewjpho; S. 41: Peter Hermes Furian, MicroOne, stoart, Gstudio, Bitter; S. 42: ssstocker, frimufilms; S. 43: ssstocker, frimufilms, Mermaid Kitana, Peter Hermes Furian; S. 44: Happypictures; S. 45+54: Happypictures, Елена Истомина, Irina Strelnikova; S. 46: ssstocker; S. 47+55: ssstocker, passengerz; S. 48: Mermaid Kitana; S. 49+56: Mermaid Kitana, Roy Fenton Wylam, mochipet; S. 50: Ramona Kaulitzki; S. 51+57: Ramona Kaulitzki, primulakat, Aspi13; S. 52: Ramona Kaulitzki, ssstocker, Mermaid Kitana, Happypictures; S. 53: metelsky25, Ramona Kaulitzki, ssstocker, Mermaid Kitana, Happypictures; S. 58: Ramona Kaulitzki, ssstocker, Mermaid Kitana, Happypictures, Peter Hermes Furian; S. 59: ssstocker, macrovector, Hennadii, Bitter, gomixer; S. 60: Hennadii; S. 61: Hennadii, gomixer, macrovector, Goga; S. 62: Hennadii; S. 63+72: Hennadii, ssstocker, Irina Strelnikova; S. 64: Hennadii; S. 65+73: Hennadii, Good Studio, YummyBoom; S. 66: Hennadii, Peter Hermes Furian; S. 67+74: Hennadii, Peter Hermes Furian, Comauthor; S. 68: Hennadii; S. 69+75: Hennadii, StockVector, nezezon; S. 70: Hennadii; S. 71: Hennadii, metelsky25; S. 76: Hennadii, gomixer; S. 77: AnyaCher; S. 78: AnnastasAg, ssstocker, Dejan Jovanovic; S. 79: Happypictures, ssstocker, Mermaid Kitana, Ramona Kaulitzki; S. 80: Hennadii; S. 81: Good Studio, Musicman80, sabelskaya, Orapun, ValGraphic, logistock; S. 82: AnyaCher, Tatyana, belokrylowa, PF-Images, sabelskaya; S. 83: AnyaCher, art_sonic, belokrylowa, PF-Images, djvstock, sabelskaya, GraphicIllustration; S. 84: art_sonic, Victor, gomolach, sabelskaya, GraphicIllustration, Volha Hlinskaya, AnyaCher, topvector

© Kohl-Verlag, Kerpen 2024. Alle Rechte vorbehalten.

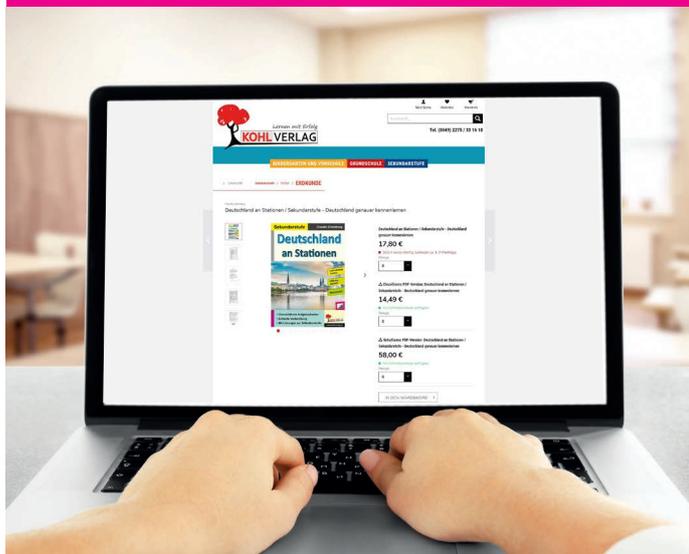
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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 2024

Unsere Lizenzmodelle



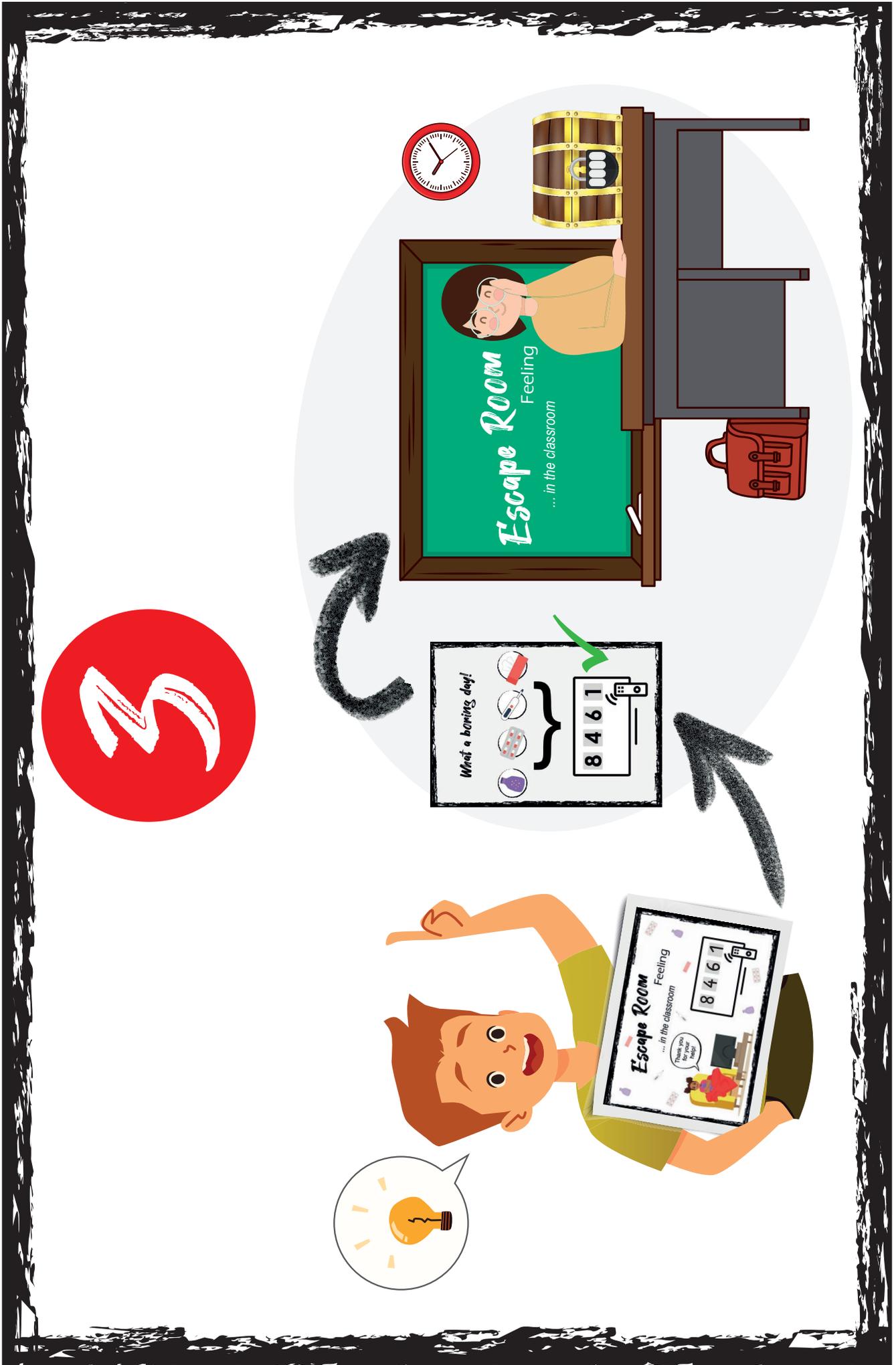
Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

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 erhältlich.



SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Room Feeling Englische Grammatik

Das komplette Material finden Sie hier:

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

