

SCHOOL-SCOUT.DE

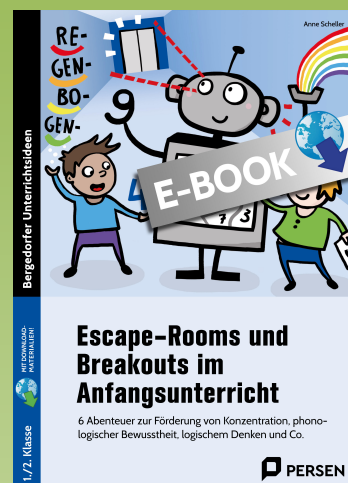
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts im Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

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



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4	Raum.....	32
Einführung	5	Rätsel	33
Eingesperrt im Spielzeugschuppen	8	Gefangen im Gruselteller	36
Anleitung, Geschichte, Tipps und		Anleitung, Geschichte, Tipps und	
Lösungen	8	Lösungen	36
Raum.....	11	Raum.....	40
Rätsel	12	Rätsel	41
Im Raum des Roboters	14	Unter wilden Tieren	44
Anleitung, Geschichte, Tipps und		Anleitung, Geschichte, Tipps und	
Lösungen	14	Lösungen	44
Raum.....	17	Raum.....	49
Rätsel	18	Rätsel	50
Das magische Märchenschloss	21	Anhang	53
Anleitung, Geschichte, Tipps und		Urkunde	53
Lösungen	21	Hausaufgabengutschein	54
Raum.....	25	Regelkarten	55
Rätsel	26		
In der Trollhöhle	28		
Anleitung, Geschichte, Tipps und			
Lösungen	28		



Downloadmaterial

- Audiodatei zu „In der Trollhöhle“ (mp3)
- Audiodatei zu „Gefangen im Gruselteller“ (mp3)
- Audiodatei zu „Unter wilden Tieren“ (mp3)

VORWORT

Liebe Lehrkräfte,

Escape-Rooms und Exitspiele liegen im Trend. Dabei befindet sich eine kleine Gruppe Spieler und Spielerinnen in einem geschlossenen Raum und muss mithilfe von Rätseln einen Schlüssel, einen Code oder ein Passwort für den Ausgang finden, um innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu entkommen. Die spannenden Spiele kann man live in echten Räumen erleben, auf dem Computer, in Brettspielen, Büchern – und in der Schule.

Im vorliegenden Heft finden Sie sechs Escape-Rooms für die jüngsten Grundschul Kinder der Klassen 1 und 2. Sie sind unterrichtsfertig vorbereitet, fächerübergreifend einsetzbar und trainieren Kompetenzen wie visuelle und auditive Wahrnehmung, Logik und phonologische Bewusstheit sowie Konzentration, Kommunikation und Kooperation. Spieldauer und Schwierigkeitsgrad steigen im Verlauf des Heftes leicht an, sodass Sie je nach Zeit und Leistungsfähigkeit der Kinder passende Spiele auswählen können.

So ist das Buch aufgebaut:

- In einer kurzen Einführung wird die Spielidee vorgestellt. Sie erfahren, was Sie als Lehrkraft beim Durchführen von Escape-Spielen wissen und was Sie den Schülerinnen und Schülern vorab erklären müssen.
- Der Hauptteil des Buches umfasst sechs Escape-Room-Spiele mit jeweils folgendem Material:
 - ▶ eine Einführung mit genauen Hinweisen zur Vorbereitung und Durchführung,
 - ▶ eine Geschichte in mehreren Schritten,
 - ▶ Tipps und Lösungen zu allen Rätseln,
 - ▶ ein Bild des Raums, aus dem die Kinder entkommen müssen
 - ▶ und drei bis vier Rätsel.
- Eine Urkunde, ein Hausaufgabengutschein und die Spielregeln zum Kopieren runden das Buch ab.

Viel Spannung und Rätselspaß bei den Escape-Rooms im Anfangsunterricht – und viel Glück beim Entkommen

wünscht

Anne Scheller

Spielidee

„Gefangen in einem engen Raum und die Uhr tickt. Finden wir den Ausweg?“ In dieser kurzen Beschreibung steckt alles, was Escape-Rooms – im Schulkontext oft EduBreakouts genannt – ausmacht:

- das spannende Szenario mit einer fiktiven Gefangenschaft,
- die Zeitbeschränkung,
- die Rätsel, deren Lösungen die Spielerinnen und Spieler in die Freiheit führen.

Auch bei den Breakouts in diesem Heft besteht das Ziel darin, einem geschlossenen Raum zu entkommen. Natürlich wird niemand in Wirklichkeit eingeschlossen, sondern die Kinder sehen ihren Spielort auf einem Arbeitsblatt. Der Weg in die Freiheit führt über drei bis vier Rätsel. Die Lösungen dieser Rätsel sind immer Ziffern (in der Regel eine einzige, in Ausnahmefällen zwei bis drei). Sie werden stets alle für das Entkommen benötigt: entweder für ein Malen-nach-Zahlen-Bild (Print-and-play-Variante) oder für ein Zahlenschloss (Variante mit allen Sinnen).

Spielablauf: Print-and-play-Spiel

Die einfachste Art, die sechs Spiele in diesem Heft zu spielen, ist die Print-and-play-Variante. Dazu müssen Sie nur die Materialien kopieren und können anfangen. Spezielle Details zur Vorbereitung und Durchführung sind am Anfang jedes Spiels beschrieben. Hier der allgemeine Ablauf:

- Vor dem Spiel kopieren Sie die Arbeitsblätter „Raum“ und „Rätsel“.
- An zusätzlichem Material benötigen Sie einen Timer sowie die Seiten mit den Tipps und Lösungen und der Geschichte aus diesem Heft.
- Die Schülerinnen und Schüler brauchen nur ihre Schreibsachen.
- Gespielt wird in Zweierteams, besonders starke Kinder können auch allein arbeiten. Teilen Sie die Paare im Vorfeld möglichst bunt gemischt ein (stärkere und schwächere Kinder, wandelnde Lexika und Sprachtalente, Künstler und Sportlerinnen usw.). So sind in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint.
- Zu Beginn des Spiels lesen Sie den Anfang der Geschichte sowie das Spielziel vor. Die Arbeitsblätter der Kinder enthalten keinerlei Arbeitsanweisungen, da diese für jüngere, ungeübte Leser und Leserinnen eine große Schwierigkeit darstellen. Alle Arbeitsanweisungen werden daher von Ihnen vorgelesen. Klären Sie, wenn nötig, Verständnisfragen. Lesen Sie die Anweisungen während der Rätselphase ruhig mehrfach vor.
- Während des Breakouts melden sich die Teams, wenn sie ein Rätsel gelöst haben. Dann können Sie die Lösungen kontrollieren. Auch wer einen Tipp benötigt, sollte Ihnen das durch Handzeichen zeigen. Bei jedem Breakout ist eine Beschäftigungsidee für Wartezeiten vermerkt.
- Wenn alle Teams ein Rätsel gelöst haben oder die Zeit abgelaufen ist, geben Sie das nächste Rätsel aus und lesen den nächsten Abschnitt der Geschichte sowie die Aufgabe. Die Reihenfolge der Rätsel ist egal, Sie können auch eine eigene wählen.
- Einige Rätsel schulen die auditive Wahrnehmung. Die zugehörigen Audiodateien können Sie über QR-Codes auf den Rätselseiten abspielen oder mithilfe des Downloadcodes am Anfang des Heftes herunterladen.

- Haben alle Kinder das Blatt „Raum“ richtig ausgemalt und damit das Spielziel erreicht, lesen Sie das Ende der Geschichte vor. Sie können auch Urkunden und/oder Hausaufgabengutscheine oder andere Belohnungen wie Stifte oder kleine Süßigkeiten überreichen.

● ● ● ● ● SPIELABLAUF: SPIEL MIT ALLEN SINNEN ● ● ● ● ●

Wenn Sie Zeit und Lust haben, können Sie mit einigen Elementen noch mehr Stimmung und Spannung ins Escape-Spiel bringen:

- Verstecken Sie die Rätsel im Klassenraum, sodass die Kinder erst danach suchen müssen. Dabei bietet es sich an, dass jedes Team einen eigenen Bereich zugewiesen bekommt, falls die räumliche Situation das zulässt. Weil die Teams in diesem Fall nicht unbedingt gleichzeitig am selben Rätsel arbeiten, müssen Sie auch den entsprechenden Geschichtenabschnitt und die Aufgabe kopieren. Dafür müssen die Kinder sicher lesen und Arbeitsanweisungen befolgen können.
- Kopieren Sie das Ende der Geschichte und packen Sie es zusammen mit Belohnungen in eine Schatzkiste. Diese verschließen Sie mit einem Zahlenschloss (je nach Spiel eines mit drei oder vier Stellen) und geben als Code die Lösungsziffern der jeweiligen Rätsel ein. Die Kinder müssen dann die Malen-nach-Zahlen-Motive auf dem Blatt „Raum“ nicht ausmalen. Sie sollten das Blatt aber erhalten, um sich den Raum, in dem sie gefangen sind, vorstellen zu können.
- Spielen Sie Hintergrundgeräusche oder -musik ab (z. B. Renaissancetanzmusik bei „Das magische Märchenschloss“, Tierstimmen bei „Unter wilden Tieren“ oder eine Gruselmusik, die zu allen Spielen passt).
- Schmücken Sie den Klassenraum, dimmen Sie das Licht und stellen Sie Requisiten passend zur Geschichte bereit.

● ● ● ● ● INFOS FÜR DIE SPIELTEAMS ● ● ● ● ●

Besprechen Sie vor dem ersten Breakout die folgenden Spielregeln mit der Klasse. Sie sind für die Print-and-play-Spiele formuliert, gelten aber grundsätzlich auch beim Spiel mit allen Sinnen.

Regelkarten mit Piktogrammen zum Kopieren und Aushängen finden Sie im Anhang. Zeigen Sie bei Bedarf während des Spiels auf die Piktogramme und erinnern Sie an die Regeln.



Spielziel: Ihr seid in einem Raum gefangen, den ihr auf dem Blatt vor euch seht. Aus diesem Raum müsst ihr entkommen. Dafür müsst ihr alle Rätsel lösen.



Ihr habt für jedes Rätsel nur wenige Minuten Zeit!



Die Lösungen der einzelnen Rätsel sind alle wichtig. Ihr braucht sie für das Malen-nach-Zahlen-Bild auf dem Blatt „Raum“.



Hört immer gut zu, wenn die Lehrkraft vorliest. Sie verrät euch, was ihr bei den Rätseln tun müsst!



Gebt nicht gleich auf, wenn ihr ein Rätsel nicht lösen könnt. Tüftelt herum. Bittet eure Lehrkraft, die Aufgabe noch einmal vorzulesen. Holt euch dann erst einen Tipp.



Arbeitet im Team zusammen. Verteilt die Aufgaben (malen, verbinden, schreiben ...). Jedes Kind soll etwas zur Lösung beitragen.



Meldet euch, wenn ihr die Lösung kennt oder Hilfe braucht. Wartet still auf das nächste Rätsel. Die Lehrkraft kann euch Tipps für die Wartezeit geben.



Sprecht immer im Flüsterton, um andere Gruppen nicht zu stören. Außerdem können Sie dann nicht eure Lösung erfahren.

EINGESPERRT IM SPIELZEUGSCHUPPEN



Kompetenzen: visuelle Wahrnehmung und Konzentration

Dauer: ca. 30 Minuten

Vorbereitung:

- die Klasse in Zweierteams aufteilen
- das Blatt „Raum“ sowie die Rätsel in der Anzahl der Teams kopieren
- Rätsel 1 und 2 an der Trennlinie zerschneiden
- nach Wunsch Urkunden und/oder Hausaufgabengutscheine vorbereiten (kopieren, ausfüllen)
- eine Stoppuhr bereitlegen
- der Klasse die Spielregeln erklären, das kann auch in der Stunde vor dem eigentlichen Breakout passieren
- nach Wunsch die Karten mit den Spielregeln aufhängen und noch einmal auf sie hinweisen

Durchführung:

- die Teameinteilung bekannt geben
- den Anfang der Geschichte vorlesen
- jedem Team das Blatt „Raum“ und Rätsel 1 aushändigen
- Anfang sowie Text und Aufgabe zu Rätsel 1 vom Blatt „Geschichte“ vorlesen, gegebenenfalls Fragen zur Aufgabenstellung klären
- die Zeit starten (fünf Minuten)
- Teams, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, holen sich von Ihnen einen Tipp.
- Wenn ein Team das Rätsel gelöst hat, meldet es sich; dann gehen Sie hin, um die Lösung zu kontrollieren.
- Nach fünf Minuten sollten sich alle Teams gemeldet haben.
- Gruppen, die schnell mit einem Rätsel fertig sind, beschäftigen sich leise, indem sie weitere Spielzeuge in das Blatt „Raum“ zeichnen.
- Rätsel 2 (später: Rätsel 3) aushändigen und genauso verfahren
- nach Rätsel 3 noch einmal fünf Minuten Zeit für das Blatt „Raum“ und das Spielziel geben
- herumgehen und von allen Teams sagen lassen, wo sie den Schlüssel vermuten
- das Ende der Geschichte vorlesen
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape-Rooms und Breakouts im Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

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

