

10
min

vor-sich-tig

E-BOOK

stark

S
C
H
R
A
U

Mini-Escape-Rooms als Stundeneinstieg: Deutsch

22 Rätsel zu den Kompetenzbereichen Sprechen und
Zuhören, Schreiben, Lesen und Sprache untersuchen

Klara Kirschbaum

Mini-Escape-Rooms als Stundeneinstieg: Deutsch

22 Rätsel zu den Kompetenzbereichen Sprechen und
Zuhören, Schreiben, Lesen und Sprache untersuchen

Klara Kirschbaum studierte in Karlsruhe Lehramt für die Grundschule mit den Fächern Deutsch, Religion und Sachunterricht. Sie absolvierte das Referendariat an einer Grundschule in Köln und arbeitet seitdem in Hamburg. Klara Kirschbaum ist Autorin zahlreicher Lehrwerke.

Wir verwenden in unseren Werken eine genderneutrale Sprache, damit sich alle gleichermaßen angesprochen fühlen. Wenn keine neutrale Formulierung möglich ist, nennen wir die weibliche und die männliche Form. In Fällen, in denen wir aufgrund einer besseren Lesbarkeit nur ein Geschlecht nennen können, achten wir darauf, den unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten gleichermaßen gerecht zu werden.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

© 2024 PERSEN Verlag, Hamburg

AAP Lehrerwelt GmbH
Veritaskai 3
21079 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40325083-040
E-Mail: info@lehrerwelt.de
Geschäftsführung: Andrea Fischer, Sandra Saghbazarian, Robin Schlenkhoff
USt-ID: DE 173 77 61 42
Register: AG Hamburg HRB/126335
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Die Erwerbenden einer Einzellizenz des Werkes sind berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- wie auch dem Distanzunterricht zu nutzen. Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden.

Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch. Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schülerinnen und Schüler der Schule und deren Eltern zu nutzen.

Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags. Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der PERSEN Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

Autorschaft: Klara Kirschbaum
Covergestaltung: TSA&B Werbeagentur GmbH, Hamburg
Coverillustration: Julia Flasche
Illustrationen: Katharina Reichert-Scarborough (Hauptillustratorin), Barbara Gerth (Treppe), Kristina Klotz (Strichmännchen mit Wörterbuch), Satzpunkt Ursula Ewert GmbH (Vorlagen)
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN/Bestellnummer: 978-3-403-51156-4
www.persen.de

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	5	Diskontinuierliche Texte	27
Was sind Mini-Escape-Rooms?	5	<i>Hinweise und Geschichte</i>	27
Themenwahl	6	<i>Rätsel</i>	28
Wie ein Klassenzimmer zum Escape-Room wird	6	<i>Türcode</i>	29
Breakout-Materialien	6	<i>Tipps und Lösung</i>	29
Reflexion des Breakouts	7	Sprache und Sprachgebrauch	
Anleitung für die Lehrkraft	7	untersuchen	30
Lesen	8	Satzglieder	30
Piratengeschichten	8	<i>Hinweise und Geschichte</i>	30
<i>Hinweise und Geschichte</i>	8	<i>Rätsel</i>	31
<i>Rätsel</i>	9	<i>E-Mail</i>	32
<i>Zahlenschloss</i>	11	<i>Tipps und Lösung</i>	33
<i>Tipps und Lösung</i>	11	<i>Belohnung</i>	33
Märchen	12	Fremdwörter	34
<i>Hinweise und Geschichte</i>	12	<i>Hinweise und Geschichte</i>	34
<i>Rätsel</i>	13	<i>Rätsel</i>	35
<i>Türcode</i>	14	<i>Zahlenschloss</i>	36
<i>Tipps und Lösung</i>	15	<i>Tipps und Lösung</i>	36
<i>Belohnung</i>	15	Adjektive	37
Gedichte	16	<i>Hinweise und Geschichte</i>	37
<i>Hinweise und Geschichte</i>	16	<i>Rätsel</i>	38
<i>Rätsel</i>	17	<i>Zahlenschloss</i>	40
<i>Bildschirm</i>	19	<i>Tipps und Lösung</i>	40
<i>Tipps und Lösung</i>	19	Die vier Fälle	41
Fabeln	20	<i>Hinweise und Geschichte</i>	41
<i>Hinweise und Geschichte</i>	20	<i>Rätsel</i>	42
<i>Belohnung</i>	21	<i>Türcode</i>	44
<i>Rätsel</i>	21	<i>Tipps und Lösung</i>	44
<i>Zahlenschloss</i>	23	Verben in verschiedenen Zeitformen	45
<i>Tipps und Lösung</i>	23	<i>Hinweise und Geschichte</i>	45
Sachtexte	24	<i>Rätsel</i>	46
<i>Hinweise und Geschichte</i>	24	<i>Türcode</i>	47
<i>Rätsel</i>	25	<i>Tipps und Lösung</i>	47
<i>Bildschirm</i>	26	Satzzeichen	48
<i>Tipps und Lösung</i>	26	<i>Hinweise und Geschichte</i>	48
		<i>Rätsel</i>	49

<i>Bildschirm</i>	51	<i>Türcode</i>	71
<i>Tipps und Lösung</i>	51	<i>Tipps und Lösung</i>	71
Schreiben	52	Sprechen und Zuhören	72
Wörter mit i oder ie	52	Buchvorstellung planen	72
<i>Hinweise und Geschichte</i>	52	<i>Hinweise und Geschichte</i>	72
<i>Rätsel</i>	53	<i>Rätsel</i>	73
<i>Zahlenschloss</i>	54	<i>Zahlenschloss</i>	74
<i>Tipps und Lösung</i>	54	<i>Tipps und Lösung</i>	74
Großschreibung	55	Gesprächsregeln	75
<i>Hinweise und Geschichte</i>	55	<i>Hinweise und Geschichte</i>	75
<i>Rätsel</i>	56	<i>Rätsel</i>	76
<i>Türcode</i>	57	<i>Bildschirm</i>	78
<i>Tipps und Lösung</i>	58	<i>Tipps und Lösung</i>	78
<i>Belohnung</i>	58	Konflikte lösen	79
Wörter mit s, ss oder ß	59	<i>Hinweise und Geschichte</i>	79
<i>Hinweise und Geschichte</i>	59	<i>Rätsel</i>	80
<i>Rätsel</i>	60	<i>Zahlenschloss</i>	81
<i>Zahlenschloss</i>	61	<i>Tipps und Lösung</i>	81
<i>Tipps und Lösung</i>	61	Gruselgeschichten	82
Wörter mit k oder ck	62	<i>Hinweise und Geschichte</i>	82
<i>Hinweise und Geschichte</i>	62	<i>Rätsel</i>	83
<i>Rätsel</i>	63	<i>Türcode</i>	85
<i>Türcode</i>	64	<i>Tipps und Lösung</i>	85
<i>Tipps und Lösung</i>	64	Anhang	86
Arbeit mit dem Wörterbuch	65	Karten zur Gruppeneinteilung	86
<i>Hinweise und Geschichte</i>	65	Informationen für die Spielteams	87
<i>Rätsel</i>	66	Ausweise für Superdetektivin/Superdetektiv ..	88
<i>Bildschirm</i>	67	Belohnungskarten	89
<i>Tipps und Lösung</i>	67		
Wortfamilien	68		
<i>Hinweise und Geschichte</i>	68		
<i>Rätsel</i>	69		

WAS SIND MINI-ESCAPE-ROOMS?

Die kniffligen Rätsel der Escape-Room-Spiele, im Bildungskontext auch Breakout-Edu bzw. Edu-Breakout genannt, liegen im Trend. Bei einem Edu-Breakout handelt es sich um ein Spiel, das in eine übergeordnete Erzählung eingebettet ist, die wiederum das Spielziel vorgibt. Es kann beispielsweise darum gehen, mit einem Zahlencode eine Tür zu öffnen, einem Raum mithilfe eines Passwortes zu entkommen oder den richtigen Buchstabencode zu übermitteln. In einer vorgegebenen Zeit müssen die Spielerinnen und Spieler versuchen, das Spielziel durch das Lösen von Rätseln zu erreichen.

Die Spiele basieren dabei auf Logicals, Suchseln, Quizfragen, Bilderrätseln, Kreuzworträtseln usw. In allen Aufgaben sind dabei Inhaltselemente der Kompetenzbereiche des Bildungsplans Grundschule im Fach Deutsch sowie Konzentrations- und Logikaufgaben integriert. Es gibt Aufgaben zu allen Deutschbereichen des Lehrplans: *Schreiben, Lesen – mit Texten und Medien umgehen, Sprache und Sprachgebrauch untersuchen* sowie *Sprechen und Zuhören*. Fachliche Inhalte können so spielerisch stimuliert, erlernt, geübt oder wiederholt werden – auch ein fächerübergreifendes Lernen ist möglich.

Üblicherweise wird ein Edu-Breakout innerhalb einer kleinen Gruppe (4–6 Spielerinnen und Spieler) gespielt. Die Mini-Escape-Room-Rätsel dieses Bandes sind so angelegt, dass sie in 10 bis 15 Minuten gelöst werden können und als Stundeneinstiege im Verlauf einer Unterrichtseinheit dienen.

Escape-Rooms erzählen immer auch eine Geschichte. Die Kinder erfahren in dieser Rahmenhandlung, warum sie die Aufgaben lösen müssen und warum dies in einer bestimmten Zeit geschehen muss (z.B.: *Wenn ihr euch aus dem Turm befreien wollt, müsst ihr das Rätsel lösen.*).

THEMENWAHL

Edu-Breakouts können in nahezu allen Fächern und zu beinahe allen Themen eingesetzt werden. Neben dem Deutschunterricht bieten sie sich zum Beispiel zu Themen der folgenden Fächer an:

- Religionsunterricht mit Themen wie Weltreligionen, Bibel, Feste im Kirchenjahr, Leben und Wirken Jesu ...
- Sachunterricht mit Themen wie Körper und Sinne, Naturphänomene, Feuerwehr, Wald ...
- Mathematikunterricht mit Themen wie Geometrie, Sachrechnen, Größen, Grundrechenarten, Einmaleins ...

WIE EIN KLASSENZIMMER ZUM ESCAPE-ROOM WIRD

Die Klasse in einen Raum einzusperren, geht natürlich nicht. Arbeiten Sie daher mit verschiedenen Kisten und Truhen, die verschlossen werden können. Auch die Kopiervorlagen am Ende eines Breakouts können zur Veranschaulichung genutzt werden. Hierbei handelt es sich um Bildvorlagen von Schlössern, in die die Lösung (ein Zahlencode) eingetragen wird.

Sinnvoll ist es, die Klasse in Teams einzuteilen. Damit die Gruppen bunt gemischt sind, können Sie die Karten zur Gruppeneinteilung (s. Anhang) verwenden. Je nach Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler können den einzelnen Gruppenmitgliedern verschiedene Aufgaben zugeteilt werden: schreiben, Zeit im Blick haben, Material verwalten usw.

Der Klassenraum kann zudem mit passender Dekoration ausgestattet werden.

BREAKOUT-MATERIALIEN

Folgende Materialien sollten für die Schülerinnen und Schüler bereitstehen:

- Rätselvorlagen in der Anzahl der Gruppen
- Belohnung für die fertigen Teams
- Karten zur Gruppeneinteilung
- Informationen für die Spielteams
- Urkunde für die fertigen Teams
- Scheren, Kleber und Stifte
- eine Stoppuhr, um die verbleibende Zeit anzuzeigen
- ggf. verschiedene Schlüssel und Schlösser sowie abschließbare Boxen
- ggf. Tablets bzw. Computer mit Internetzugang für die Recherche
- ggf. Requisiten zur stimmungsvollen Dekoration des Klassenraums




REFLEXION DES BREAKOUTS

Folgende Fragen ermöglichen eine Reflexion im Anschluss an das Spiel:

- Wie haben wir in der Gruppe zusammengearbeitet?
- Was hat gut funktioniert?
- Was würden wir beim nächsten Spiel anders machen?
- Wie können wir beim nächsten Mal im Team besser zusammenarbeiten?
- Was haben wir gelernt?
- Welche Aufgaben waren leicht?
- Welche Aufgaben waren schwer?

ANLEITUNG FÜR DIE LEHRKRAFT

Im vorliegenden Buch finden Sie 22 Mini-Escape-Rooms für den Deutschunterricht. Die Spiele sind für Grundschul Kinder der Klassen 3 und 4 konzipiert und können als Unterrichtseinstiege eingesetzt werden. Es gibt sowohl Rätsel, die in ein neues Thema einleiten, als auch jene, die im Verlauf oder zum Abschluss der Unterrichtseinheit eingesetzt werden können. Dies wird durch folgende Kennzeichnung deutlich:

-  zu Beginn der Unterrichtseinheit, um die Kinder auf das Thema einzustimmen
-  im Verlauf der Unterrichtseinheit, um neue Inhalte einzuführen oder bereits Erlerntes zu wiederholen
-  zum Abschluss der Unterrichtseinheit, um Inhalte zu wiederholen und zu festigen

Auch sind je nach Wissensstand der Kinder mehrfache bzw. andere Einsetzungen möglich. Hier sind Sie als Lehrkraft frei darin, die Mini-Escape-Rooms als Unterrichtseinstiege je nach Lerngruppe in die Unterrichtseinheit zu integrieren. Die Anzahl der Rätsel bzw. die Aufgaben können beliebig reduziert oder erweitert werden. Dazu müssen lediglich die Eingabefelder beim Türcode, dem Bildschirmpasswort oder dem Zahlenschloss sowie die Zeitangabe in der Geschichte angepasst werden.

Die einzelnen Breakouts sind wie folgt aufgebaut:

- Die Geschichte zum Spiel wird zu Beginn der Unterrichtsstunde vorgelesen. Die Stelle, an der die Rahmenerzählung unterbrochen wird, ist markiert. Haben alle Gruppen die Rätsel gelöst und der Lehrkraft das Ergebnis genannt, wird das Ende der Geschichte vorgelesen.
- Tipps und Lösungen der Rätsel finden Sie am Ende der Breakouts. Kommt eine Gruppe während des Spiels nicht weiter, kann sie sich Tipps abholen oder Zwischenergebnisse kontrollieren lassen. Die Anzahl der genutzten Tipps kann für jedes Team von der Lehrkraft notiert werden.

PIRATENGESCHICHTEN



HINWEISE UND GESCHICHTE

Benötigte Materialien:

- ▶ Stoppuhr
- ▶ Geschichte zum Vorlesen
- ▶ Rätselmaterialien in der Anzahl der Gruppen
- ▶ Umschläge

Vorbereitung:

- ▶ Rätsel in der Anzahl der Teams kopieren und an den Trennlinien auseinanderschneiden
- ▶ in der Klasse die Informationen für die Spielteams aufhängen und zu Beginn noch einmal darauf hinweisen
- ▶ nach Wunsch als Belohnung einen Gutschein vorbereiten oder eine weiterführende Aufgabe aus der Unterrichtseinheit vergeben

Durchführung:

- ▶ Gruppen mithilfe der Karten einteilen
- ▶ Geschichte vorlesen
- ▶ jedem Team die Rätselmaterialien in einem Umschlag überreichen
- ▶ die Zeit starten



GESCHICHTE ZUM VORLESEN

Ihr und eure Piratencrew habt von einem alten Schatz gehört, der auf einer geheimen Insel versteckt sein soll. Man erzählt sich, dass der Schatz dort von dem berühmten Seeräuber *Schwarzer Lausebart* vergraben wurde. Als der unerwartete Tod des Seeräubers unter den Piraten die Runde macht, habt ihr sofort begonnen, nach seinen Überresten zu suchen. Vielleicht hat er ja wichtige Hinweise hinterlassen? Und tatsächlich: Ihr habt einen Zettel beim Skelett von *Schwarzer Lausebart* gefunden. Auf dem Papierstück hat der alte Pirat kurz vor seinem Tod beschrieben, wie die geheime Insel und der Schatz gefunden werden können. „Es wäre doch schade drum, wenn er dort vergessen wird“, schreibt er. „Oder noch viel schlimmer: Wenn der Schatz an meinen Feind *Einäugiger Rostfuß* geht.“

Viele Piratenbanden haben seitdem versucht, die Insel zu finden. Auch ihr habt eine lange Zeit gebraucht – und das, obwohl ihr Hinweise von *Schwarzer Lausebart* hattet, wie die geheime Insel gefunden werden kann. Nun ist es endlich so weit: Ihr habt sie mitten im großen Ozean gefunden!

Doch *Einäugiger Rostfuß* ist euch dicht auf den Fersen. Er hat von eurem Zettelfund erfahren und ist euch seitdem heimlich gefolgt. Am Horizont könnt ihr schon sein Segelschiff entdecken.

Ihr habt 15 Minuten Vorsprung und müsst euch beeilen ...



ENDE DER GESCHICHTE

Aufgeregt stellt ihr am Zahlenrad die Ziffer 6 ein. Beim Klabauteermann: Es ist geschafft! Das Zahlen Schloss lässt sich öffnen und ihr könnt staunend euren Schatz betrachten.

PIRATENGESCHICHTEN



Lest die Geschichte.

Zeichnet den Weg auf der Inselkarte ein.

Der Weg zeigt euch die fehlende Ziffer für die Schatztruhe.

Die Lösungsziffer für die Schatztruhe:



Ihr setzt Anker und betretet die Insel. Als Erstes müsst ihr die Zwillingspalmen finden. Ihr geht über den warmen Sand hinein ins Grün der Insel. Nach einiger Zeit findet ihr die zwei gleichen Palmen. Danach sollt ihr nach einem Felsen Ausschau halten, der die Form eines Schädels hat. Einer von euch hat die Idee, auf die Palmen zu klettern, damit ihr euch einen besseren Überblick verschaffen könnt. Und da: der Schädelfelsen. Er sieht wirklich unheimlich aus. Ihr eilt zum Felsen, dessen Mund eine Höhle ist. Traut ihr euch hinein? Lieber nicht!

Vom Schädelfelsen aus ist das nächste Ziel schon zu sehen: die drei Berge. Anschließend schickt euch *Schwarzer Lausebart* zu einem aktiven Vulkan. Aber Vorsicht: Bloß nicht zu nah herangehen und schnell weiterlaufen, ansonsten ist die Schatzsuche schnell beendet!

Auf dem Weg zum nächsten Ziel findet ihr zwei gekreuzte Säbel. Einen nehmt ihr mit, Kapitän Halbsäbel kann einen neuen gebrauchen.

Nun gelangt ihr an den pinken See. Zur Abkühlung schwimmt ihr durch den See und erreicht schließlich einen Felsen. Unter ihm ist der Schatz vergraben. Hat einer von euch einen Spaten dabei? Glück gehabt! Ihr müsst nicht tief graben, dann findet ihr die Schatztruhe und hebt sie heraus. Vier Ziffern sind schon richtig eingestellt und die fünfte habt ihr doch auf eurem Weg gefunden, nicht wahr?

