# Breakout: Haustiere

Schwierigkeit: mittelschwer–schwer

**Einstiegsgeschichte + Inhalt der Schatzkiste**
Die Lehrkraft zeigt den Kindern eine fertig gebastelte Maus für ein Mäusemobile.
In der Schatzkiste befindet sich für jedes Gruppenmitglied eine Bastelvorlage für das Mäusemobile.

**Anagramme**
Typ: analog
Material: Auftragskarte *Anagramme*

Aufgabenbeschreibung:
Auf der Auftragskarte sind verschiedene Wörter als Schüttelwörter dargestellt. Die Anagramme, hinter denen ein Haustier verborgen ist (Hamster, Hund, Fisch), müssen erkannt werden. Der Zahlencode ergibt sich aus den den Wörtern zugeordneten Ziffern.

Zahlencode: 2-4-5

**Spitz die Ohren!**
Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:
Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe, bei der sie Paare aus Tier und Tierlaut bilden müssen.
https://learningapps.org/watch?v=pymeuivo520

Zahlencode: 7-2-5

**Haustier, Nutztier oder Wildtier?**
Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Haustier, Nutztier oder Wildtier?*

Aufgabenbeschreibung:
Haus-, Nutz- und Wildtiere müssen in eine Tabelle einsortiert werden. Die Anzahl der Wörter pro Spalte ergibt den neuen Zahlencode.

| Haustier | Nutztier | Wildtier |
|---|---|---|
| Hund | Schaf | Wolf |
| Katze | Ziege | Eule |
| Zwergkaninchen | Kuh | Adler |
| Hamster | Huhn | Marder |
| Wellensittich | Schwein | |
| Gecko | | |
| Meerschweinchen | | |
| 7 | 5 | 4 |

Zahlencode: 7-5-4

ODER:
Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:
Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe, bei der sie Tiere den Kategorien Haustier, Nutztier und Wildtier zuordnen müssen.
https://learningapps.org/watch?v=pkgmirwxt20

Zahlencode: 7-5-4

**Fragen beantworten**
Typ: analog
Material: Auftragskarte *Welpen*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:
Ein Text über die Entwicklung von Hundewelpen muss gelesen werden. Durch die Beantwortung von vier Fragen erhalten die Kinder den gesuchten Zahlencode.

Zahlencode: 2-2-3-7

ODER:
Typ: digital
Material: Auftragskarte *Doktorfisch*, Hinweiskarte mit QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:
Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder auf eine Seite, auf der sie Informationen zum Doktorfisch lesen können. Mithilfe dieser Informationen können sie die Aussagen auf dem Arbeitsblatt als richtig oder falsch erkennen.
https://www.auerbase.de/get-link/158

Zahlencode: 4-2-8-7

**Wie heißen die Haustiere?**
Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:
Die Namen der Haustiere müssen richtig in ein Kreuzworträtsel eingetragen werden.
https://learningapps.org/watch?v=pef0gk5pa20

Zahlencode: 1-1-1

VORSCHAU



netzwerk lernen
zur Vollversion

**Was brauchen Haustiere?**
Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:
Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe, bei der sie zuordnen müssen, welches Haustier was benötigt.
https://learningapps.org/watch?v=p3h256ipk20

Zahlencode: 6-2-1

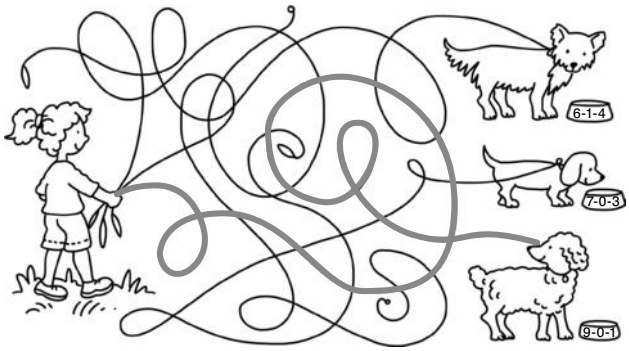
**Was fressen die Tiere?**
Typ: analog
Material: Domino-Teile in einer Dokumentenmappe oder in einem farbigen Umschlag

Aufgabenbeschreibung:
Bei dieser Aufgabe müssen die Tiere dem passenden Futter zugeordnet werden. Auf der Rückseite des fertigen Dominos stehen die Wörter vier-zwei-acht (vorher beschriften!). Diese müssen die Kinder selbst entdecken. Wenn die Aufgabe noch schwieriger werden soll, kann die Beschriftung auch mit UV-Stift vorgenommen werden.

Zahlencode: 4-2-8

**Hund an der Leine**
Typ: analog
Material: Auftragskarte *Hund an der Leine*, evtl. UV-Stift

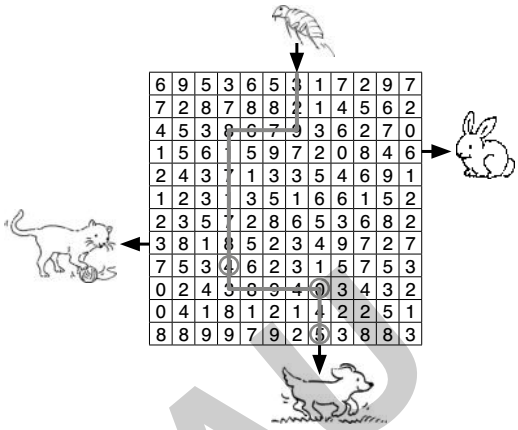
Aufgabenbeschreibung:
Es muss herausgefunden werden, welchen Hund das Kind an der Leine führt. Jedem Hund ist ein Zahlencode zugeordnet. Der Code des Hunds an der Leine öffnet ein Schloss.
Leichte Variante: Der Zahlencode steht sichtbar bei den Hunden.
Schwere Variante: Der Zahlencode ist mit UV-Stift zu den Hunden geschrieben.




Zahlencode: 9-0-1

**Der Floh**
Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Der Floh*

Aufgabenbeschreibung:
Der Weg eines Flohs innerhalb eines Rasters muss nachvollzogen werden. Die Felder des Rasters sind nummeriert.



Zahlencode: 4-0-5

**Schildkröten**
Typ: analog
Material: Textstreifen vom Arbeitsblatt *Schildkröten*, evtl. UV-Stift

Aufgabenbeschreibung:
Ein Text über die Entwicklung von Schildkröten wurde in Streifen geschnitten. Die Streifen müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.
Leichte Variante: Buchstaben für das Lösungswort sind am Rand der Streifen aufgedruckt.
Schwere Variante: Buchstaben für das Lösungswort sind mit UV-Stift geschrieben und müssen entdeckt werden.

Zahlencode: 1-0-1

ODER:
Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code Reader

Aufgabenbeschreibung:
Durch Scannen des QR-Codes gelangen die Kinder zu einer Learning-Apps-Aufgabe.
Dort müssen die Informationen zur Entwicklung kleiner Schildkröten in die richtige Reihenfolge gebracht werden.
https://learningapps.org/watch?v=pia6desqt20

Zahlencode: 1-0-1

VORSCHAU



netzwerk lernen
zur Vollversion

# Haustier, Nutztier oder Wildtier?

Sortiere die Wörter passend in die Tabelle ein.

Wolf | Hund | Katze | Eule | Schaf

Zwergkaninchen | Hamster | Wellensittich

Ziege | Gecko | Kuh | Adler | Huhn

Meerschweinchen | Schwein | Marder

| Haustier | Nutztier | Wildtier |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

*Tipp: Die Anzahl der Wörter pro Spalte ergibt den neuen Zahlencode.*

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion



ena Knoblauch: Escape Rooms für die Grundschule – Klasse 1/2
uer Verlag

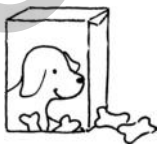
## QR–Codes

Wie heißen die Haustiere?

Was brauchen Haustiere?

## Was fressen die Tiere?

Domino

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| START |  | Hund | | Wellen-sittich | |
| Hamster | | Maus | | Schild-kröte | |
| Katze | ENDE | | | | |

VORSCHAU

ena Knoblauch: Escape Rooms für die Grundschule – Klasse 1/2
uer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion