Escape - Room für Klasse 3/4

Eingesperrt in der Sporthalle

Mit digitalem Tafelbild









Escape - Room für Klasse 3 und 4

Escape - Rooms sind auch als Escape - Games bekannt. Diese bieten in der Grundschule eine besonders motivierende Methode, das sinnerfassende Lesen zu trainieren. Die Kinder befinden sich gedanklich in einem verschlossenen Raum und müssen sich durch kniffelige Leseaufgaben aus diesem befreien. Die SuS erhalten nach jeder gelösten Aufgabe Teile eines Lösungswortes, mit dem sie den Schlüssel für die Tür des Raumes erhalten.

In diesem Paket enthalten:



Anleitung,



Einstiegsgeschichte mit digitalem Tafelbild,



dreifach differenzierte Arbeitsblätter,



Laufzettel,



Sternchen - und Hilfestation,



Lösungen.

Escape - Room für Klasse 3 und 4

Anleitung



- 1. Sollten Sie zum ersten Mal einen Escape Room mit Ihrer Klasse durchführen, sollten Sie zunächst auf den Begriff eingehen. Geben Sie z. B. die Schnitzeljagd als verwandtes Beispiel an.
- 2. Anschließend lesen Sie den Kindern die Einführungsgeschichte vor und zeigen (wenn eine digitale Tafel vorhanden ist) das Tafelbild. Dieses kann alternativ natürlich ausgedruckt und vergrößert werden.
- 3. Sie können den Kindern nun den ersten Umschlag mit der ersten Leseaufgabe ausgeben.
- 4. Entscheiden Sie sich, ob Sie als Spielleiter/Spielleiterin agieren und den Kindern die Umschläge geben, nachdem sie eine Aufgabe richtig gelöst haben, oder ob Sie die Umschläge, wie in der Geschichte vorgegeben, an verschiedenen Orten im Klassenzimmer verstecken. Die Kinder müssen die Umschläge dann, wie in einem richtigen Escape Room, selbst suchen.
- 5. Auf jedem Arbeitsblatt erhalten die Kinder Zeichen, die sie für das Lösungswort benötigen. Sie sammeln diese auf einem Laufzettel.
- 6. Haben die SuS Schwierigkeiten beim Lösen einer Leseaufgabe, können Sie als Lehrkraft auf die Tipps verweisen, die Sie am besten auf Ihrem Pult für die Kinder unzugänglich griffbereit aufbewahren.
- 7. Wenn die Kinder alle Zeichen gesammelt haben, müssen sie diese mit Hilfe eines Decoders übersetzen. So erhalten sie das Lösungswort und den Ort des Schlüssels, um sich aus dem Raum zu befreien.
- 8. Am Ende können Sie die Stunde mit Hilfe des Tafelbildes inhaltlich reflektieren, indem die Kinder die Reihenfolge der Hinweise gemeinsam besprechen.
- 9. Im Anschluss können Sie die Auflösung des Escape Rooms vorlesen.





Lest euch die Anweisungen des Laufparcours genau durch und zeichnet den Weg, den Luisa läuft, auf dem Hallenplan ein.

Findet ihr den Hinweis für den zweiten Umschlag?

Laufparcours

- 1. Luisa startet ihren Lauf an dem orangen Hütchen.
- 2. Zuerst läuft sie zum Basketballkorb an der Mittellinie.
- 3. Die drei Basketbälle sind ihre nächste Station.
- 4. Danach läuft das Mädchen zu seinem Mitschüler Tom.
- 5. Von ihm aus rennt sie zu den Federbällen.
- 6. Die Trikots auf dem Mittelkreis sind ihre nächste Station.
- 7. Danach läuft Luisa zu den grünen Schuhen.
- 8. Anschließend geht sie zu den blauen Hütchen.
- 9. Luisa beendet ihren Lauf bei den vier Fußbällen.



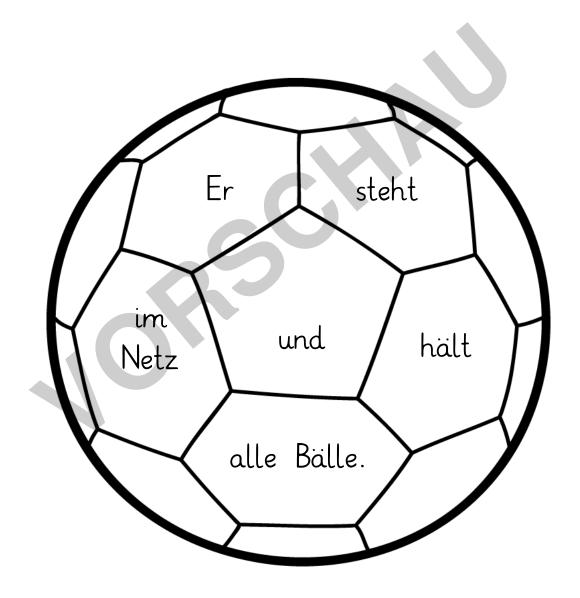


T U ____





- 1. Packen Sie den Kindern das AB "Aufgabe 2" in den Umschlag.
- 2. Zerschneiden Sie den Ball in sechs Puzzleteile und stecken Sie diese ebenfalls in den Umschlag.







Super gemacht! Ihr habt euch die nächsten Zeichen für das Lösungswort verdient!



- Notiert euch die Zeichen auf eurem Laufzettel. Ihr benötigt sie, um später das Lösungswort herauszufinden.
- Welches Kind macht welche Sportart?

 Lest den Text genau und verbindet die Bilder richtig.

 Findet ihr den Hinweis auf den vierten Umschlag?



Fußball ist ein Mannschaftssport. Auch wenn sie eines der wenigen Mädchen in ihrer Mannschaft ist, spielt Sina gerne Fußball. Im letzten Spiel hat sie sogar zwei Tore geschossen. Paul kann besonders schnell rennen. Diese Eigenschaft hilft ihm bei seiner Lieblingssportart. Er spielt Hockey in der Schulmannschaft und geht jeden Mittwoch zum Training. Amir übt eine Sportart aus, in der man einen Schläger benötigt. Zusätzlich braucht man einen kleinen Ball. Amir kann sich schnell bewegen. Er spielt gerne Tennis. Ezra ist besonders groß für ihr Alter. Sie ist schon einen Kopf größer als ihre beste Freundin. Deshalb hat sie sich letztes Jahr im Basketballteam angemeldet. Sie hat großen Spaß daran. Samuel braucht ebenfalls einen Schläger für seine Sportart. Er spielt Federball.

3 Samuels Sportart gibt euch den Hinweis auf den Ort des vierten Umschlags.







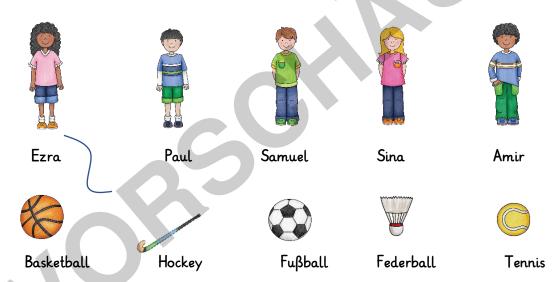
Super gemacht! Ihr habt euch die nächsten Zeichen für das Lösungswort verdient!



- Notiert euch die Zeichen auf eurem Laufzettel. Ihr benötigt sie, um später das Lösungswort herauszufinden.
- Welches Kind macht welche Sportart?

 Lest den Text genau und verbindet die Bilder richtig.

 Findet ihr den Hinweis auf den vierten Umschlag?



Fußball ist ein Mannschaftssport. Auch wenn sie eines der wenigen Mädchen in ihrer Mannschaft ist, spielt Sina gerne Fußball. Im letzten Spiel hat sie sogar zwei Tore geschossen. Ihr Vater war sehr stolz auf sie. Paul kann besonders schnell rennen. Diese Eigenschaft hilft ihm bei seiner Lieblingssportart. Er spielt Hockey in der Schulmannschaft und geht jeden Mittwoch zum Training. Seinen Trainer mag Paul echt gerne. Amir übt eine Sportart aus, in der man einen Schläger benötigt. Zusätzlich braucht man einen kleinen Ball. Amir kann sich schnell bewegen. Er spielt gerne Tennis. Am liebsten spielt er ein Doppel mit seinem Freund Tim. Ezra ist besonders groß für ihr Alter. Sie ist schon einen Kopf größer als ihre beste Freundin. Deshalb hat sie sich letztes Jahr im Basketballteam angemeldet. Sie hat großen Spaß daran, Körbe zu werfen. Samuel braucht ebenfalls einen Schläger für seine Sportart. Außerdem benötigt man eine Schnur oder ein Netz. Man kann die Sportart in der Halle oder auf einer Wiese ausüben. Sie nennt sich Federball.

Tipp 1

Du fällst weich, wenn sie unter einem Turngerät liegt.

Tipp 2

Er ist kein Feldspieler, er steht im Tor.



Zahlen für die Umschläge



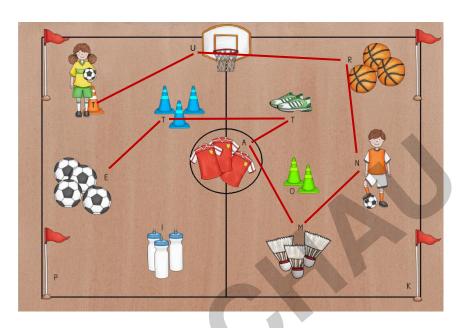


zur Vollversion

Lösung:

<u>Aufgabe 1:</u>

Hinweis: TURNMATTE



<u>Aufgabe 2:</u>

Hinweis: TORWART

Aufgabe 3:

Hinweis: FEDERBALL

Aufgabe 4:

Hinweis: TENNSBALL

Name	<u>E</u> va <u>n</u>	<u>N</u> aom <u>i</u>	<u>B</u> arbar <u>a</u>	<u>L</u> ione <u>l</u>
Trikotfarbe	grau	rot	blau	gelb
Hose	grün	rot	schwarz	blau

Aufgabe 5:

Lösungswort: KLETTERWAND



