

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

MÄRCHEN



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 kleine Bastelarbeit in Form eines Ecklesezeichens ausgeben und dafür quadratisches, farbiges Papier bereitlegen

Durchführung:

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



GESCHICHTE ZUM VORLESEN

Ihr macht mit eurer Klasse einen Ausflug zum Märchenpark. Darauf habt ihr euch schon wochenlang gefreut. Der märchenhafte Erlebnispark hat vieles zu bieten: Ihr besucht eine Hexenschule, lernt, Zaubertränke zu brauen und helft Goldmarie beim Kissenausschütteln. Als ihr durch den Märchenwald schlendert, entdeckt ihr Rapunzels Turm. Die Turmtür ist nur angelehnt, aber eine Kette versperrt den Zugang. An ihr hängt ein Zettel: „Betreten verboten!“ Eine Gruppe von euch ist in Abenteuerlaune, duckt sich unter der Kette hindurch und betritt den Turm. Mit einem lauten *Rumms* fällt die Tür hinter euch ins Schloss. Alles Rütteln ist vergeblich – die Tür bleibt verschlossen. Wie sollt ihr hier nur wieder herauskommen? Neben der Tür entdeckt ihr ein Zahlenfeld. Drei Ziffern sind bereits eingetippt, sie leuchten aber nur noch schwach. Ob ihr es einfach versuchen sollt und eine wahllose Zahl eintippen? Bloß nicht, das kann nur schiefgehen! Ihr sucht nach einem anderen Ausgang, als euch ein Umschlag in die Hände fällt. Darauf steht: „Ein Verbotsschild sollte nicht ignoriert werden! Da ihr es doch getan habt, müsst ihr euch die Freiheit verdienen! Drei Ziffern sind schon vorgegeben, die vierte muss enträtselt werden. Das gelingt jedoch nur echten Märchenprofis. Sind die Ziffern nur noch schwach zu sehen? Dann beeilt euch besser – in 15 Minuten sind sie weg und die Tür für immer verschlossen!“ Schnell öffnet ihr den Umschlag ...



ENDE DER GESCHICHTE

Ihr drückt die fehlende Ziffer auf dem Türöffner und ... Puh, mit einem *Klick* öffnet sich die Tür! Jetzt nichts wie los zu eurer Klasse – fürs Erste habt ihr genug von Abenteuern.

MÄRCHEN

..... RÄTSEL



Lest die Zitate.

Wer hat das gesagt?

Verbindet die Figuren im Bild.

Die Figuren zeigen euch die fehlende Ziffer für den Türcode.

Die Lösungsziffer für den Türcode:



..... RÄTSEL

Wer hat von meinem
Tellerchen gegessen?

6

Kikeriki! Unsere goldene
Jungfrau ist wieder hie!

1

Was rumpelt und pumpelt
in meinem Bauch herum?

8

Ich bin so satt,
ich mag kein Blatt!

4

Sieben auf einen Streich!

5

Aber Großmutter, was
hast du für große Augen?

7

Knusper, knusper,
knäuschen, wer knuspert
an meinem Häuschen?

2

Königstochter, jüngste,
mach mir auf!

3

MÄRCHEN

● ● ● ● ● ● ● ●  RÄTSEL ● ● ● ● ● ● ● ●



● ● ● ● ● ● ● ●  TÜRCODE ● ● ● ● ● ● ● ●

5 6 2			
1	2	3	△
4	5	6	▽
7	8	9	←
*	0	#	→

SATZGLIEDER



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 eine weiterführende Aufgabe aus der Unterrichtseinheit

vergeben oder eine kleine Bastelarbeit in Form eines Aliens aus Wolle ausgeben und dafür Wolle, Wackelaugen, Pfeifenputzer und Pappe bereitlegen

Durchführung:

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



GESCHICHTE ZUM VORLESEN

Während der Freiarbeit arbeitet eine Gruppe von euch am Computer und forscht zu Sternen und Planeten. Da öffnet sich auf dem Bildschirm plötzlich mit einem lauten *Pling* das E-Mail-Programm und ihr entdeckt eine ungelesene E-Mail. Neugierig öffnet ihr sie und beginnt zu lesen:

Liebe Kinder,

mein Name ist Liara. Ich lebe auf einem Planeten in der Galaxie. Wir beobachten euch zweibeinigen Wesen schon eine ganze Weile. Vieles haben wir mittlerweile verstanden, zum Beispiel warum manche alte Menschen am Kopf barfuß sind. Gerade lernen wir die Satzglieder. Wir sollen als Hausaufgabe verschiedene Rätsel lösen. Mit den Lösungsbuchstaben kann eine Belohnungskiste geöffnet werden. Das letzte Rätsel verstehe ich nicht und in 15 Minuten beginnt schon der Unterricht bei Herrn Orbit. Könnt ihr mir helfen?

Astronomische Grüße

Liara



ENDE DER GESCHICHTE

Schnell drückt ihr das *N* auf der Tastatur und klickt danach auf *E-Mail senden*. Das gibt es doch nicht – ihr bekommt sofort eine Antwort: „Ihr seid die Besten, vielen Dank! Die Kiste ist geöffnet und ich muss mich nicht blamieren. Schaut doch mal bei mir vorbei, falls es euch in die Nähe meines Planeten verschlägt. Dann backe ich einen Dunkle-Materie-Kuchen mit gerösteten Asteroiden!“

SATZGLIEDER



Lest den Text.

Schaut euch die Tabelle an.



Welche Frage passt zu welchem Satzglied?

Malt die richtigen Felder an.

Der Lösungsbuchstabe für die E-Mail:



Die Bausteine eines Satzes nennt man Satzglieder. Satzglieder können aus einem oder mehreren Wörtern bestehen.

Sätze können sehr kurz sein. Damit ein Satz funktioniert und er Sinn macht, werden zwei Teile benötigt: Subjekt (Wer oder was tut etwas?) und Prädikat (Was tut das Subjekt?).

Dann tritt das Objekt zum Satz dazu. Es ergänzt etwas zur Handlung. Dies kann zum Beispiel ein Akkusativobjekt (Wen oder was?), ein Dativobjekt (Wem?) oder ein Genitivobjekt (Wessen?) sein.

Adverbiale Bestimmungen sind Satzglieder, die das Geschehen genauer erläutern. Es gibt vier Arten von Adverbiale: der Zeit (Wann? Wie oft? wie lange?), des Ortes (Wo? Wohin? Woher?), der Art und Weise (Wie? Womit?) sowie des Grundes (Wieso? Weshalb? Warum? Wozu?).



