

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4	Raum.....	32
Einführung	5	Rätsel	33
Eingesperrt im Spielzeugschuppen	8	Gefangen im Gruselkeller	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 Gruselkeller“ (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.

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

**Rätsel 1****Tipps**

- 1) Die Fahrzeuge findet ihr auf dem Blatt „Raum“.
- 2) Rechts ist dort, wo die Tür ist. Malt alle Fahrzeuge an, die in diese Richtung fahren. Zählt sie. Malt und zählt dann die anderen.

Lösung

6 Fahrzeuge fahren nach links, 3 nach rechts.

Rätsel 2**Tipps**

- 1) Ihr seht die Bilderfolge nicht nur von links nach rechts, sondern auch von oben nach unten!
- 2) Sucht in Reihe 1, 2 und 4 und ganz rechts unten.

Lösung

4-mal

Rätsel 3**Tipps**

- 1) Hat ein Roller immer einen Ständer? Und was ist mit den Fähnchen?
- 2) Seht ganz genau hin, zum Beispiel oben und unten am Roller.

Lösung

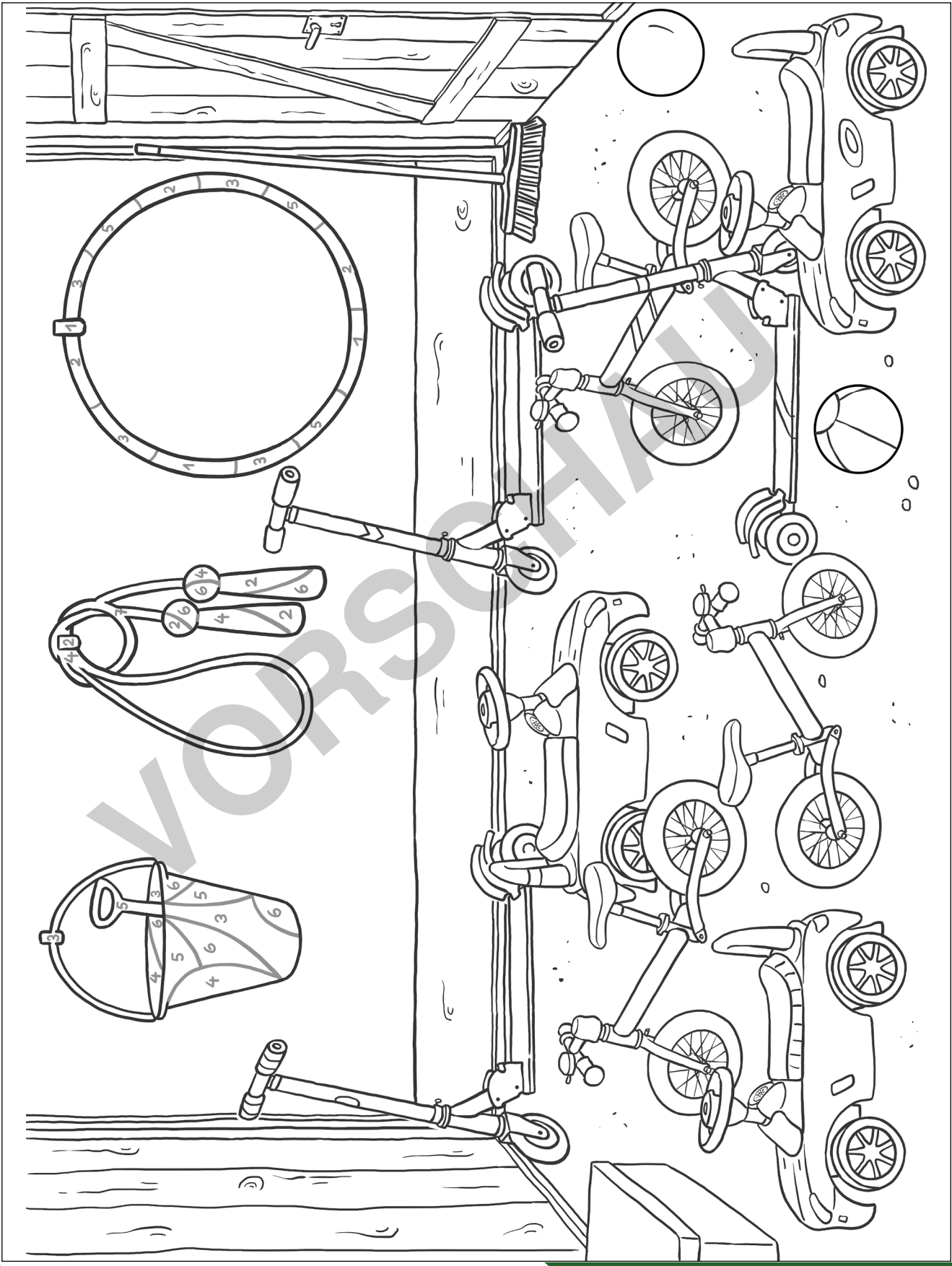
Roller 5 wirft den Schatten.

Raum**Tipp**

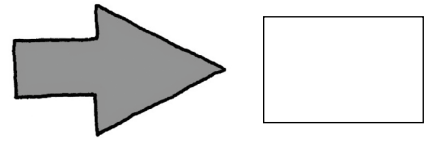
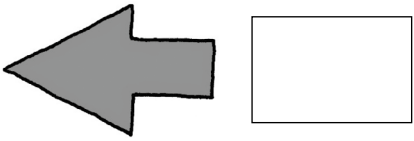
Der Schlüssel ist hinter dem vollständig ausgemalten Bild versteckt.

Lösung

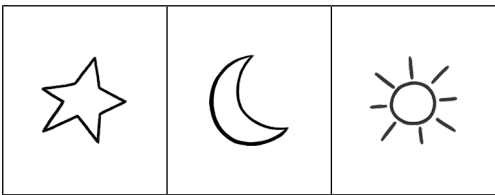
Es werden Felder mit den Ziffern 3, 4, 5, 6 ausgemalt. Der Schlüssel ist hinter dem **Eimer**.











































.....  RÄTSEL 1



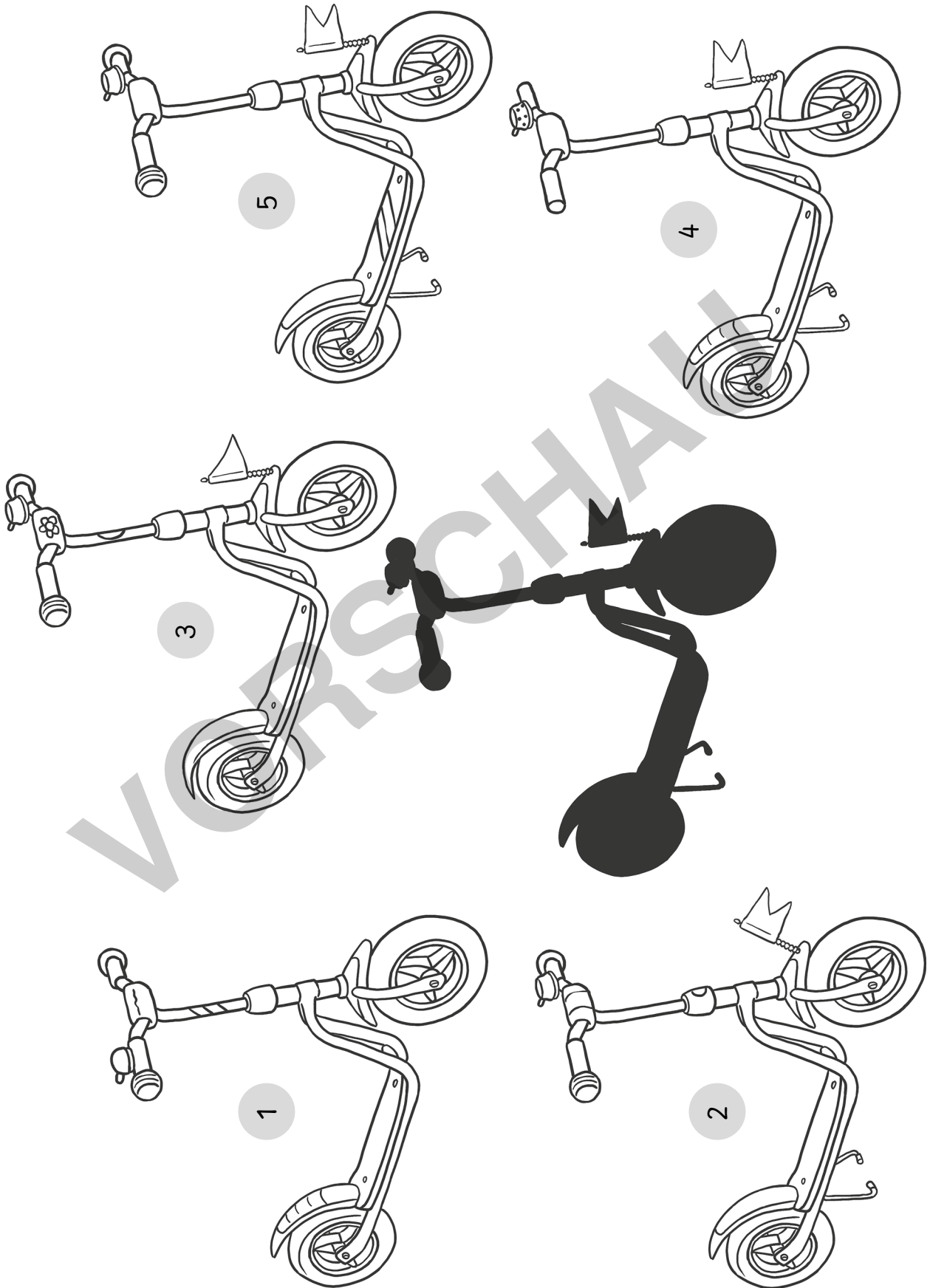
.....  RÄTSEL 2



-mal

.....  RÄTSEL 3



GEFANGEN IM GRUSELKELLER



Kompetenzen: phonologische Bewusstheit, visuelle Wahrnehmung, logisches Denken, auditive Wahrnehmung

Dauer: ca. 40 Minuten

Vorbereitung:

- die Klasse in Zweierteams aufteilen
- das Blatt „Raum“ sowie die Rätsel in der Anzahl der Teams kopieren
- die beiden Rahmen zu Rätsel 1 (jedes Team bekommt beide Blatthälften!) sowie Rätsel 3 und 4 an den Trennlinien auseinanderschneiden
- zu Rätsel 1 die Hördatei mithilfe des Downloadcodes herunterladen oder ein Gerät zum Abrufen der entsprechenden QR-Codes bereitlegen
- 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 (zehn Minuten)
- die Hördatei abspielen, nach jeweils einem Satz ggf. kurz pausieren, den Kindern etwas Zeit zum Malen geben und die Datei noch einmal abspielen (bei Bedarf auch ein drittes Mal)
- 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 zehn Minuten sollten sich alle Teams gemeldet haben.
- Gruppen, die schnell mit einem Rätsel fertig sind, beschäftigen sich leise, indem sie sich gegenseitig Anweisungen zum Malen von Monstern wie in Rätsel 1 geben.
- Rätsel 2 (später: Rätsel 3 und 4) aushändigen und genauso verfahren, hier aber jeweils nur fünf Minuten Zeit geben
- nach Rätsel 4 noch einmal fünf Minuten Zeit für das Blatt „Raum“ und das Spielziel geben
- herumgehen und von allen Teams sagen lassen, welches Monster den richtigen Schlüssel trägt
- das Ende der Geschichte vorlesen
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen

Rätsel 4

Plötzlich tauchen eine ganze Menge weiterer Monster auf. Hilfe, so viele! Doch dann merkt ihr, dass sie ebenso lieb sind wie die ersten beiden. Immer zwei Monster sind sogar allerbeste Freunde! Das sieht man auch an ihrer Kleidung: Das Viereck und die Vier sind genauso dicke Freunde wie das Dreieck und die ... Da fehlt doch etwas!

Aufgabe: Findet heraus, was fehlt. Löst auch die zweite Aufgabe. Zählt beide Lösungen zusammen.

Ende

Endlich wisst ihr, welches Monster den echten Schlüssel um den Hals trägt. Vorsichtig streckt ihr die Finger aus. Ja, der Schlüssel bleibt kalt, ihr könnt ihn berühren! Ihr nehmt ihn ab und steckt ihn ins Schloss. Gleich darauf öffnet sich die Tür. Ihr seid frei!

Schnell rennt ihr die Treppe nach oben. Sie kommt euch viel kürzer vor als auf dem Hinweg und ihr seid bald wieder in der Schule. Die Pause ist noch nicht vorbei. Niemand hat bemerkt, dass ihr weg wart. Habt ihr alles nur geträumt oder gibt es sie wirklich – die Monster im Keller unter der Schule?



TIPPS UND LÖSUNGEN



Rätsel 1

Tipps

- 1) Monster 1: eckiger Kopf mit drei Augen, dicke Arme, Beine mit langen Krallen, Körper blau, lange rote Haare, freundliches Lächeln
Monster 2: grüner Bauch, Rest des Körpers lila, dünne Arme und Beine, kleiner Kopf mit Hörnern, ein Auge, freundliches Lächeln
- 2) Die Augen sind das Wichtigste. Sie verraten die Lösungsziffer!

Lösung

4. Die Monster haben zusammen vier Augen.

Rätsel 2

Tipps

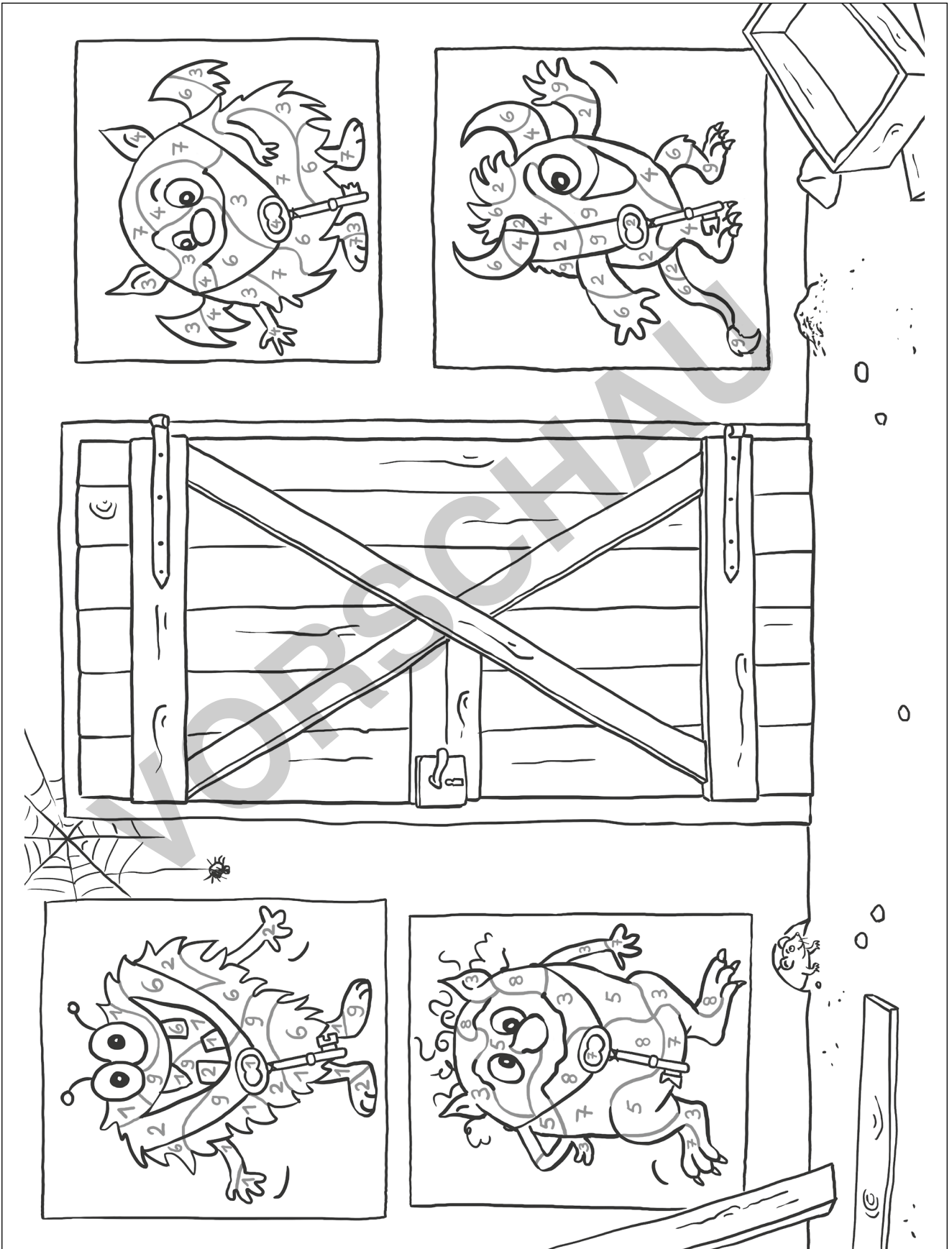
- 1) Dreht die Muster in Gedanken. Passen sie nun?
- 2) Das unterste Muster ist niemals richtig.

Lösung

6. Muster eins und fünf entsprechen den Vorlagen, das macht zusammen sechs.



RAUM

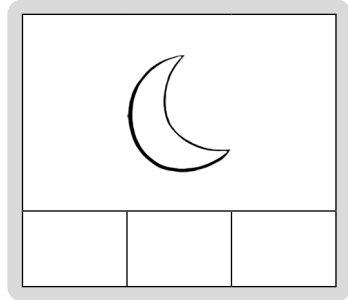
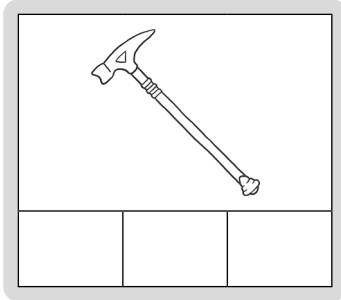
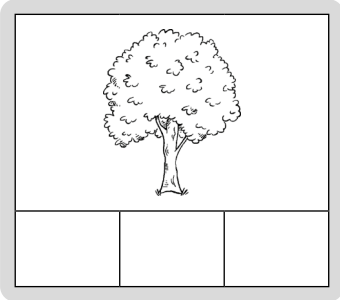




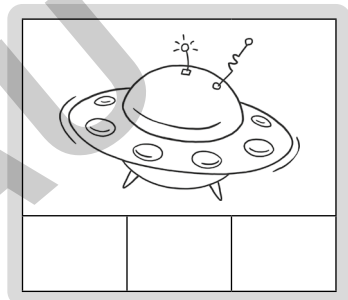
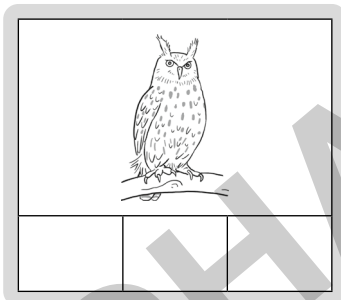
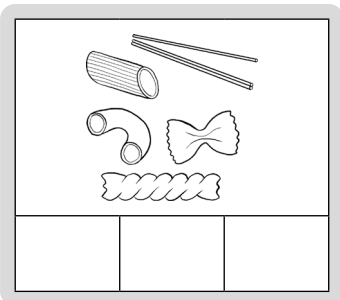
RÄTSEL 3



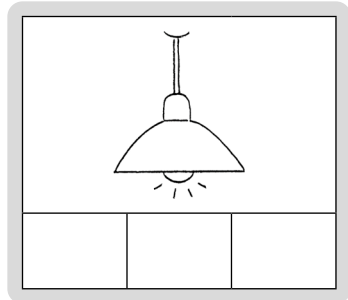
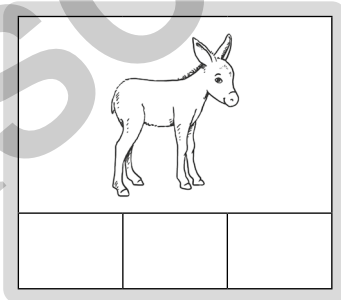
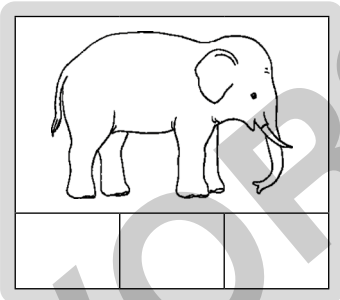
M/m?



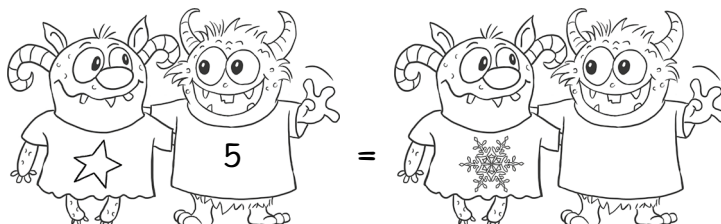
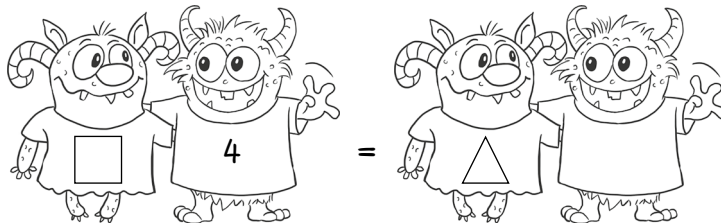
U/u?



L/l?



RÄTSEL 4



HAUSAUFGABENGUTSCHEIN



HAUSAUFGABENGUTSCHEIN



NAME DES KINDES

darf einmal die Hausaufgaben in

FACH

bei

NAME DER LEHRKRAFT

nicht machen.

DATUM

UNTERSCHRIFT DER LEHRKRAFT



HAUSAUFGABENGUTSCHEIN



NAME DES KINDES

darf einmal die Hausaufgaben in

FACH

bei

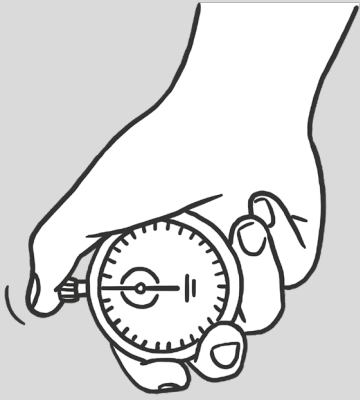
NAME DER LEHRKRAFT

nicht machen.

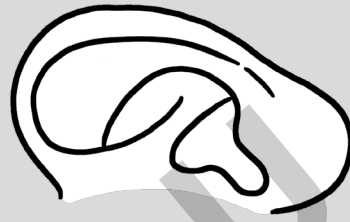
DATUM

UNTERSCHRIFT DER LEHRKRAFT

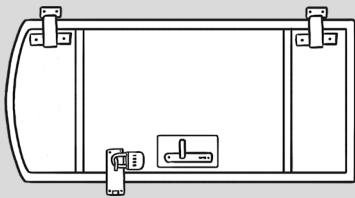
REGELKARTEN



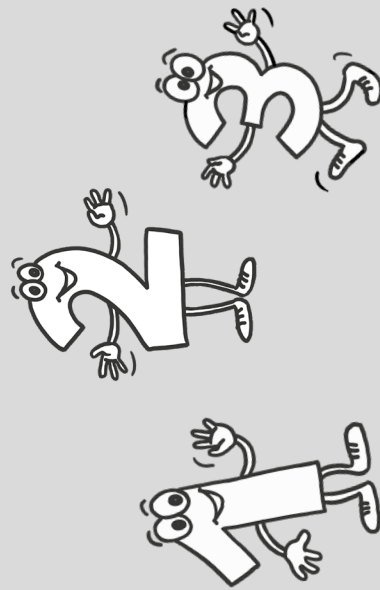
Nur wenig Zeit



Gut zuhören



Spielziel: Aus dem
Raum entkommen



Alle Lösungen
sind wichtig!