



Escape Room „Im Gruselschloss“

Geräteparcours

Kompetenzerwartung/Lehrplanbezug

Sich an und mit Geräten bewegen (Lernbereich)

- Die Kinder bewegen sich kreativ und freudvoll an Gerätearrangements. (Klasse 1/2)
- Die Kinder erfüllen vielseitig gebundene turnerische Bewegungsaufgaben an einer thematischen Gerätelandschaft. (Klasse 3/4)

Klassenstufe

Klasse 1 bis 4 (1. Jahrgangsstufe ab dem 2. Halbjahr, Wörter lesen)

Dauer

90 Minuten (Doppelstunde)

Gruppengröße

Jede Gruppe (je ca. vier Kinder) durchläuft jede der sechs Stationen und wechselt im Uhrzeigersinn gemeinsam mit der Gruppe zur nächsten Station nach einem akustischen Signal (z. B. Pfiff, Musik ertönt).
(Anzahl der Kinder: ca. 24)

Ziel des Escape Rooms

Jede Gruppe durchläuft gemeinsam jede der sechs Stationen im Parcours. Dabei sammelt sie an jeder Station je ein Puzzleteil in der ihr zugeteilten Farbe. Am Ende puzzelt jede Gruppe ihr Puzzle. Es sind insgesamt vier Zahlen auf den Puzzles versteckt. Auf einem Puzzle steht ein Auftrag. Auf einem anderen der Hinweis, wie die Zahlen zum richtigen Code gelegt werden. Die Kinder befreien sich aus dem Gruselschloss, indem sie anschließend in Kleingruppen gemeinsam mithilfe von zwei Turnmatten von einer Hallenseite zur anderen kommen.

Material und Vorbereitung

- **Material für „Warm-up“:**
Die Lehrkraft benötigt drei bis fünf Tennisringe für die Geisterjäger als Erkennungsmerkmal und Platz (ohne Geräte) zum Laufen.
- Aufbau der Sportgeräte/Stationen anhand der Stationskarten (KV 3)
- Die Lehrkraft kopiert die Stationskarten (KV 3) und kann sie bei Bedarf anmalen und laminieren. Sie befestigt diese mit Klebeband direkt an den Stationen oder an der Hallenwand. (Nicht auf den Boden legen, da Rutschgefahr.)
- **Material für die Stationen:**
Die Lehrkraft kopiert (evtl. laminiert) die Rahmengeschichte „Gefangen im Gruselschluss“ (KV 1) sowie die sechs Puzzles (KV 4) auf verschiedenfarbiges (festes) Papier und schneidet sie aus. Am Ende jeder Station legt sie sechs verschiedenfarbige Puzzleteile in eine kleine Kiste. Jede Gruppe bekommt ein Säckchen für die gesammelten Puzzleteile. Damit die Kinder die Hände frei haben und ungestört sportlich aktiv sein können, legen sie die Säckchen an jeder Station in einen Tennisring, welcher am Anfang jeder Station bereitliegt.
- Die Lehrkraft befüllt eine Schatztruhe/Kiste mit dem Klassenmaskottchen (oder einem anderen Kuschtier) und dem „Inhalt der Schatztruhe“ (KV 2). Sie verschließt die Truhe mit einem vierstelligen Zahlenschloss mit dem Code 3110 (**Tipp:** Datum Halloween). Die Schatztruhe stellt die Lehrkraft sichtbar in die Mitte der Turnhalle.
- Sinnvoll ist es, sich im Voraus Gedanken zu machen und zu klären, wer liest, wer welche Puzzleteile (Farbe) sammelt/trägt, wer puzzelt, wer am Zahlenschloss den Code eingibt, wer die Schatztruhe öffnet und den Schatz verteilt.
- **Material für „Cool-down“:**
Die Lehrkraft legt Turnmatten für ca. drei Gruppen (je Gruppe ca. acht Kinder) bereit.



Escape Room „Im Gruselschloss“

Geräteparcours

Warm-up: Fangspiel „Geisterjagd“

Die Lehrkraft bestimmt drei bis fünf Kinder als Geisterjäger (Fänger), die restlichen Kinder sind Geister. Wird ein Kind von einem Geisterjäger leicht berührt, „versteinert“ sich der Geist und macht eine gruselige Grimasse, eventuell auch eine gruselige Position mit Armen, Händen und Beinen. Der gefangene Geist kann von einem anderen Geist befreit werden, indem er sich vor den Gefangenen stellt und die Grimasse sowie die Position der Arme, Hände und Beine nachahmt. In diesem Moment dürfen die Geister nicht gefangen werden, erst, wenn sie wieder losgelaufen sind. Die Lehrkraft wechselt zwei- bis dreimal die Geisterjäger, 10 bis 15 Minuten kann die Spielzeit insgesamt dauern. Damit die Geisterjäger gut ersichtlich sind und ein schneller Fängerwechsel erfolgen kann, können diese als Erkennungsmerkmal einen Tennisring in der Hand halten.

Aufgabenbeschreibung

Die Kinder erhalten von der Lehrkraft die Rahmenerzählung „Gefangen im Gruselschloss“. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das die Geschichte vorliest, oder liest die Geschichte selbst vor.

Nach der Einstiegsgeschichte und der kurzen Erklärung der Stationen, teilt die Lehrkraft die Klasse (24 Kinder) in sechs Gruppen ein und weist ihnen eine Farbe (Puzzle) zu. Jede Gruppe erhält ein Säckchen, in dem es die Puzzleteile sammelt.

Das Puzzleteil wird erst genommen, wenn die Lehrkraft ein akustisches Signal (Gruselmusik an, Pfiff, ...) gibt, um im Uhrzeigersinn an die nächste Station zu wechseln. Die Kinder bewegen sich ca. fünf bis acht Minuten an jeder Station. Die Kisten stellt die Lehrkraft am Ende der Station auf. Sie legt außerdem einen Tennisring an den Start jeder Station bereit, in dem das Säckchen mit den gesammelten Puzzleteilen platziert wird, während die Gruppe an der Station sportlich aktiv ist. Wenn alle Puzzleteile gesammelt sind, puzzelt jede Gruppe im Kreis um die Schatztruhe herum ihr Puzzle. Auf einem Puzzle befindet sich der nächste Auftrag. Um diesen zu lösen, benötigt die Klasse alle Puzzles. Sie findet den Code für das vierstellige Zahlenschloss heraus, öffnet die Schatztruhe, befreit das Kuscheltier und liest den Inhalt der Schatztruhe, die den Hinweis enthält, wie man aus dem Gruselschloss entkommen kann (siehe Cool-down).

Cool-down: Befreiung aus dem Gruselschloss

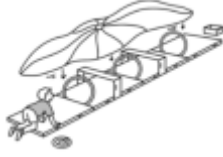

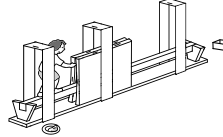
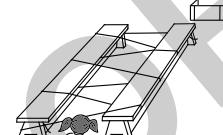

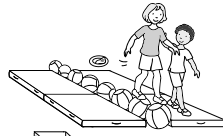
Die Kinder überlegen gemeinsam, wie sie mithilfe von nur zwei Turnmatten die Hallenseite überqueren können, ohne den Boden zu berühren. Die Lehrkraft teilt die Klasse in drei Gruppen (acht Kinder je Gruppe) ein und kann den entsprechenden Tipp geben: Zuerst stehen alle Kinder auf einer Turnmatte, die andere Turnmatte legen sie vor sich. Alle Kinder wandern zur leeren Turnmatte. Das wird so fortgesetzt, bis sie an der anderen Seite der Turnhalle sind. Das Kuscheltier ist beim/bei der Klassensprecher*in. Wenn alle das Ende der Turnhalle erreicht haben, ist die Aufgabe gelöst und alle dürfen in die Umkleide gehen.



Escape Room „Im Gruselschloss“

Geräteparcours

Überblickstabelle

Station/Rätsel	Skizze	Tipps	Material	Puzzleteile
Station 1: Gruselkammer		auch ohne Schwungtuch möglich	3 Reifen, 2 breite Kastenteile, 4 Turnmatten, 1 Schwungtuch, Tennisring für das Säckchen	6 Puzzleteile in 6 verschiedenen Farben in einem kleinen Karton
Station 2: Geisterflug		auch ohne Teppichfliese möglich: schwingen, dann aber mit Matten auslegen	4 Klettertaue, 4 Teppichfliesen, Tennisring für das Säckchen	6 Puzzleteile in 6 verschiedenen Farben in einem kleinen Karton
Station 3: Geheimgang		verschiedene Bewegungsrichtungen: vorwärts, rückwärts, seitlich, in der Hocke	3 Kasteninnen- teile, 1 Langbank, 2 Turnmatten, Tennisring für das Säckchen	6 Puzzleteile in 6 verschiedenen Farben in einem kleinen Karton
Station 4: Spinnennetz		Alternative für die Zauberschnur: mehrere Seile; abwechselnd oben und unter dem Seil hindurchsteigen	2 Langbänke, 1 Zauberschnur, Tennisring für das Säckchen	6 Puzzleteile in 6 verschiedenen Farben in einem kleinen Karton
Station 5: Schlossgraben		sicheres beidbeiniges Landen	1 kleiner Kasten, 1 großer Kasten, 1 Niedersprung- matte, Tennisring für das Säckchen	6 Puzzleteile in 6 verschiedenen Farben in einem kleinen Karton
Station 6: Wackelige Zugbrücke		verschiedene Bewegungsrichtungen: vorwärts, rückwärts, seitlich	4 Turnmatten, 8 Medizinbälle, 1 Tennisring für das Säckchen	6 Puzzleteile in 6 verschiedenen Farben in einem kleinen Karton

VIA SEG MÜLLER-SCHWAI GER
via Segmüller-Schwaiger: Escape Rooms für den Sportunterricht 1-4
Auer Verlag



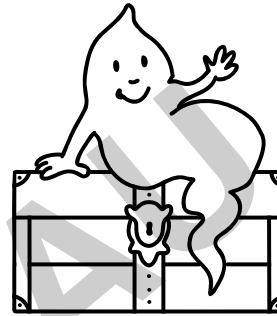
KV 1 Rahmenerzählung

Gefangen im Gruselschloss

Das Kuscheltier der Klasse _____ ist verschwunden. Sicher wird es im finsternen Gruselschloss gefangen gehalten!

Schafft ihr es, gemeinsam in eurer Gruppe die Stationen im Gruselschloss zu überwinden? Sammelt an jeder Station ein Puzzleteil und setzt es am Ende in eurer Gruppe zusammen.

Mithilfe der Puzzles könnt ihr die Schatztruhe öffnen!



KV 2 Inhalt der Schatztruhe

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Kuscheltier für die Klasse _____ befreit.

Um aus dem Gruselschloss zu entkommen, müsst ihr über den Wassergraben von der einen zur anderen Seite der Turnhalle gelangen, ohne den Boden zu berühren. Die Turnmatte ist euer Floß. Immer zwei Gruppen haben dazu nur zwei Turnmatten zur Verfügung.

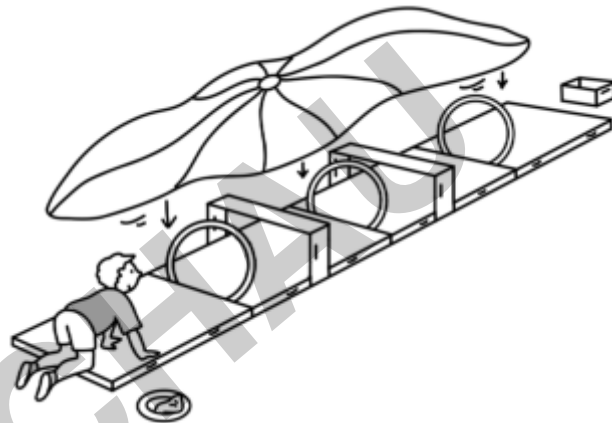
Los geht's!



Station 1: Gruselkammer

Material: 3 Reifen, 2 breite Kastenteile, 4 Turnmatten, 1 Schwungtuch oben drüberlegen, 1 Tennisring für das Säckchen, kleiner Karton mit den vorbereiteten Puzzleteilen

1. Starte beim Tennisring.
2. Jedes Kind krabbelt nacheinander in die Gruselkammer hinein, schlängelt sich durch und stellt sich wieder an, um erneut hindurchzukrabbeln.
3. Erst beim Stationswechsel sucht ihr euer Puzzleteil aus dem Karton und steckt es in das Säckchen.



Station 2: Geisterflug

Material: 4 Klettertaue, 4 Teppichfliesen, 1 Tennisring für das Säckchen, kleiner Karton mit den vorbereiteten Puzzleteilen

1. Stelle dich auf eine Teppichfliese und spanne das Seil.
2. Halte dich mit beiden Händen und gestreckten Armen am Seil fest.
3. Gleite mit der Teppichfliese auf die andere Seite und gehe in der Mitte in die Hocke.
4. Erst beim Stationswechsel sucht ihr euer Puzzleteil aus dem Karton und steckt es in das Säckchen.

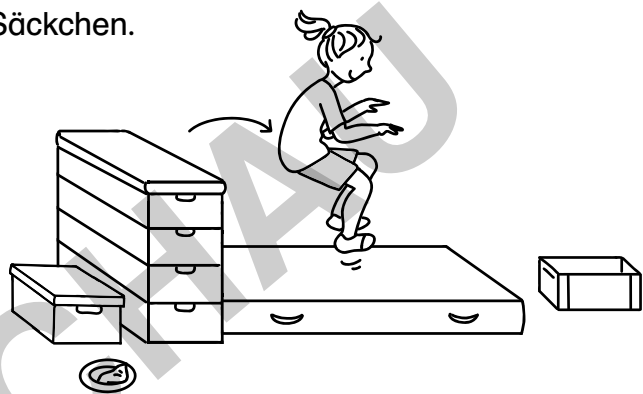




Station 5: Schlossgraben

Material: 1 kleiner Kasten, 1 großer Kasten, 1 Niedersprungmatte, 1 Tennisring für das Säckchen, kleiner Karton mit den vorbereiteten Puzzleteilen

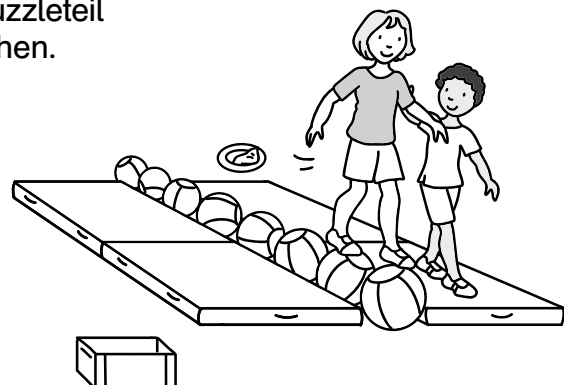
1. Starte beim Tennisring.
2. Steige vom kleinen Kasten auf den großen Kasten.
3. Springe in die Niedersprungmatte und lande auf den Füßen.
4. Stelle dich wieder an und beginne erneut
5. Erst beim Stationswechsel sucht ihr euer Puzzleteil aus dem Karton und steckt es in das Säckchen.



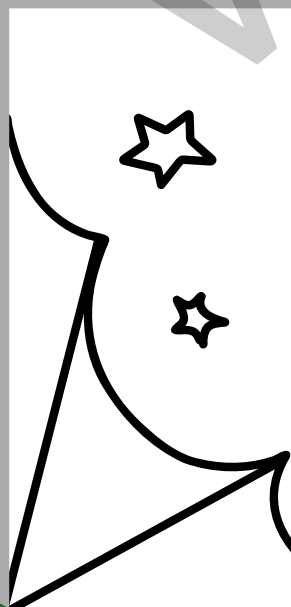
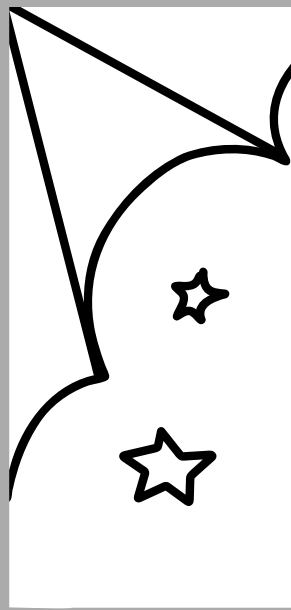
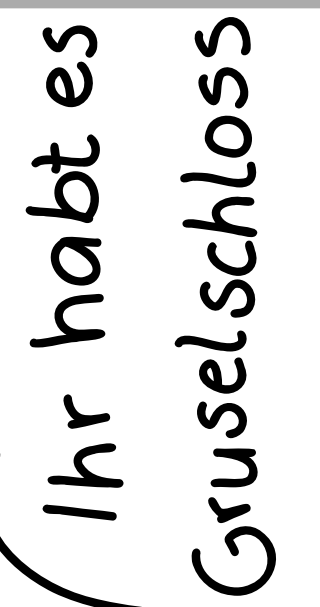
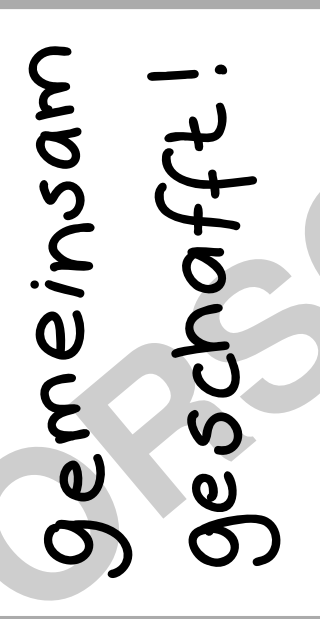
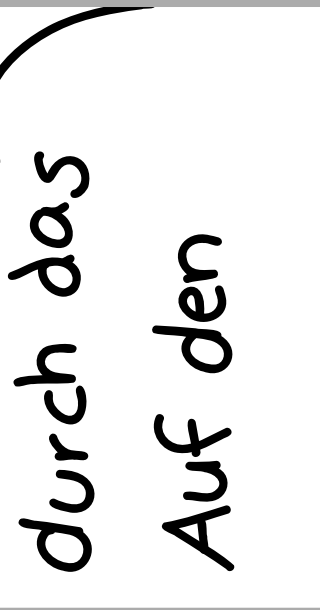
Station 6: Wackelige Zugbrücke

Material: 4 Tummatten, 8 Medizinbälle, 1 Tennisring für das Säckchen, kleiner Karton mit den vorbereiteten Puzzleteilen

1. Starte beim Tennisring.
2. Balanciere über die wackelige Zugbrücke.
Halte deine Arme dabei gestreckt.
Ein anderes Kind kann dir helfen und neben dir laufen.
3. Stelle dich wieder an und balanciere rückwärts.
4. Erst beim Stationswechsel sucht ihr euer Puzzleteil aus dem Karton und steckt es in das Säckchen.





 <p>Ihr habt es Gruselschloss</p>	<p>HURRA!</p> <p>gemeinsam geschafft!</p>	 <p>durch das Auf den</p>
<p>Puzzles Das ist der</p> 	<p>Sind Zahlen Code für die</p> 	<p>versteckt. Schatztruhe.</p> 



Escape Room „In der Steinzeit“

Sportspiele

Kompetenzerwartung / Lehrplanbezug

Sportspiele (Lernbereich)

- Die Kinder setzen verschiedene Bälle zielgerichtet ein. (Klasse 1 / 2)
- Die Kinder wenden die grundlegenden Spielideen der Sportspiele in altersgemäßen Vorformen an. (Klasse 3 / 4)
- Die Kinder zeigen Freude am sportlichen Spiel.

Klassenstufe

Klasse 1 bis 4 (1. Jahrgangsstufe ab dem 2. Halbjahr, Wörter lesen)

Dauer

90 Minuten (Doppelstunde)

Gruppengröße

Jede Gruppe (ca. vier Kinder) durchläuft jede der sechs Stationen und wechselt im Uhrzeigersinn gemeinsam mit der Gruppe zur nächsten Station nach einem akustischen Signal (z. B. Pfiff, Musik ertönt). (Anzahl der Kinder: ca. 24)

Ziel des Escape Rooms

Jede Gruppe durchläuft gemeinsam jede der sechs Stationen im Parcours. Dabei merkt sie sich an jeder Station das Steinzeittier. Am Ende ordnet jede Gruppe die gemerkten Tiere im Kopf nach dem ABC. Die Kinder befreien sich aus der Steinzeit, indem sie anschließend von einer Teppichfliese zur anderen springen und sich in der Mitte im Sitzkreis sammeln.

Material und Vorbereitung

- **Material für „Warm-up“:**
Die Lehrkraft benötigt neben den kopierten und ggf. laminierten Bildkarten (KV 3) und Rundgängen (KV 4) noch ein Starthütchen und Klebeband. Sie hängt die Bildkarten an den Wänden der Sporthalle (vgl. bitte Anordnung unten bei „Warm up“) auf. (Höhe der Bildkarten ca. 1,20 m bis 1,50 m in Sichthöhe der Kinder)
- Aufbau der Sportgeräte / Stationen anhand der Stationskarten (KV 5)
- Die Lehrkraft kopiert die Stationskarten (KV 5) und kann sie bei Bedarf anmalen und laminieren. Sie befestigt diese mit Klebeband direkt an den Stationen oder an der Hallenwand. (Nicht auf den Boden legen, da Rutschgefahr.)
- **Material für die Stationen:**
Die Lehrkraft kopiert (evtl. laminiert) die Rahmengeschichte (KV 1) und den „Inhalt der Schatztruhe“ (KV 2). An jede Station legt die Lehrkraft einen Reifen / Tennisring für die Bälle bereit.
- Die Lehrkraft füllt eine Kiste oder einen umgedrehten Bananekarton mit ca. vier bis sechs Teppichfliesen und dem „Inhalt der Schatztruhe“ (KV 2). Sie kopiert die „Urkunde“ (KV 7), steckt diese in ein Kuvert und legt es auf die Truhe. Diese stellt die Lehrkraft sichtbar in die Mitte der Turnhalle.
- **Material für „Cool-down“:**
Die Lehrkraft benötigt einen Pezziball und ca. 12 Teppichfliesen. Die Lehrkraft verwendet die Teppichfliesen aus der Kiste / aus dem Bananekarton und benutzt auch die von der Station „Jagd nach dem Urfeld“.

Warm-up: Tiere in der Steinzeit – Ausdauerschulung

Die Lehrkraft teilt die Klasse in Gruppen ein (vier bis sechs Kinder). Jede Gruppe bekommt einen Rundgang mit Bildern zu Tieren in der Steinzeit. Nach einem Rundgang ist Pause zur Regeneration, dabei gehen die Kinder langsam und lesen die Informationssätze zu den Steinzeittieren. Danach erhält die Gruppe eine neue Rundgangkarte. Der Umfang muss an die Kindergruppe angepasst werden, es gibt drei Schwierigkeitsgrade (leicht, mittel und schwer). Die Lehrkraft kann die Kinder auch einzeln oder mit einem Partnerkind losschicken.



KV 1 Rahmenerzählung

Jagd in der Steinzeit

Helft den Menschen in der Steinzeit bei der Jagd.
Seid treffsicher!

Merkt euch die Steinzeittiere auswendig. Ihr müsst sie am Ende
nach dem ABC ordnen. Nur dann könnt ihr die Kiste öffnen und
findet den Weg aus der Steinzeit heraus.



KV 2 Inhalt der Schatztruhe

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es geschafft!

Nehmt die Tierfelle (Teppichfliesen), legt sie hintereinander
Richtung Kreismitte und springt darauf zurück nach Hause.

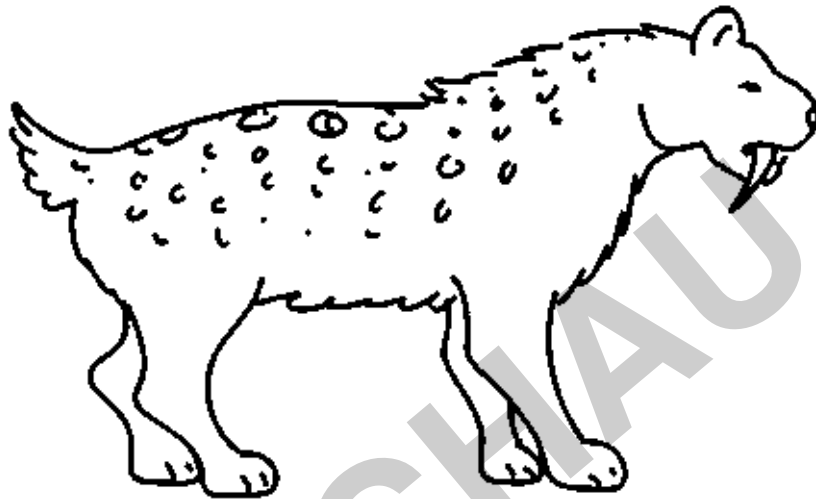
Trefft euch dann alle
in der Mitte im Sitzkreis.





Säbelzahn tiger

Der Säbelzahn tiger war eines der gefährlichsten Raubtiere in der Steinzeit. Er war bis zu 2 Meter lang und ist mit dem heutigen Tiger verwandt.



Wollmammut

Das Wollmammut hatte ein dichtes Fell und eine dicke Fettschicht. So war es hervorragend vor der Kälte der Eiszeit geschützt. Es konnte bis zu 8 Tonnen schwer werden.

