Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort & Durchführung	4
So funktioniert das Spiel	5
Code-Karte	6
Das verlassene Haus	**7-9**
Die Rätsel 1 bis 4	10-17
Die Reihenfolge des Zahlencodes	18
Urkunde	19
Lösungen	20-24
Code-Karte	25
Der Schulausflug	**26-28**
Die Rätsel 1 bis 4	29-36
Die Reihenfolge des Zahlencodes	37
Urkunde	38
Lösungen	39-43
Code-Karte	44
Der geheime Schrank	**45-47**
Die Rätsel 1 bis 4	48-55
Die Reihenfolge des Zahlencodes	56
Urkunde	57
Lösungen	58-62
Piktogrammkarten	63-65

VORSCHAU

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813
OHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorwort und Durchführung

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

mit diesen motivierenden „Escape-Room-Rätseln“, zu den jeweiligen Fehlerschwerpunkten, bringen wir neuen Wind in die Klassenzimmer. Egal ob zu einer Vertretungs-, Förder- oder normalen Unterrichtsstunde; der Rätselspaß ist garantiert.

Es ist jedoch etwas Vorbereitung notwendig, die aber wirklich nur einmal geleistet werden muss.

Sie benötigen für jeden Fall:

- ein Zahlenschloss mit einstellbarer Kombination (vierstellig)
- eine Holzkiste mit Verriegelung (das Zahlenschloss durch die Verriegelung passen)
- Urkunden in ausreichender Anzahl kopiert
- Piktogrammkarten im Farbdruck (gut wäre es, diese einzulaminieren und mit einem Magnetklebestreifen zu versehen, da sie an die Tafel gehängt werden)
- Rätselblätter in ausreichender Anzahl kopiert und geheftet
- Die Anleitung „So funktioniert das Spiel“ für jede*n Schüler*in
- Karten zur Gruppeneinteilung (wenn man dies als Partner- oder Gruppenarbeit durchführen möchte)

Um die Vorbereitungszeit gering zu halten, habe ich mich entschieden, Minihefte zu gestalten. So erhalten sie in einem Kopiervorgang direkt zwei Rätselhefte.

Hinter den Kopiervorlagen für Schüler*innen finden Sie die Lösungsblöcke in einem zweifarbigen Druck, damit die Lösungen sofort erkennbar sind. So können Sie lernschwächeren Schüler*innen schneller helfen oder ihnen einen Lösungsansatz vorgeben. Auf der letzten Seite der Lösungsseiten zu jedem neuen „Fall“ finden Sie das abgebildete Zahlenschloss mit der einzustellenden Kombination.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schüler*innen spannende und rätselreiche Unterrichtsstunden, die nebenbei die Rechtschreibung, die Lesekompetenz und die Grundrechenarten fördern sollen.

Der Kohl-Verlag und

Jana Blum

VORSCHAU

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

So funktioniert das Spiel

Jeder erhält ein eigenes kleines Miniheft. Vorne schreibst du zu allererst deinen Namen in das freie Feld. In die freien einzelnen Kästchen darfst du noch nichts hinein schreiben.

Jedes Spiel beginnt mit einer spannenden Geschichte. Am Ende ist es so, dass die Hauptfiguren in der Geschichte einen Zahlencode eingeben müssen, um ans Ziel zu kommen oder sich zu befreien.
Diesen Zahlencode kannst nur du knacken. Lies dir die Aufgabenstellungen sehr gut durch. Wenn du alle Aufgaben eines Themas gelöst hast, so erhältst du eine Zahl. Diese musst du gut notieren. Manchmal können die Aufgaben, um eine Zahl zu erhalten, auf der nächsten Seite weitergehen. Das erkennst du daran, dass es keine neue Überschrift gibt.

Wenn du alle vier Zahlen zusammen hast, musst du noch wissen, welches die richtige Reihenfolge ist. Das letzte Arbeitsblatt gibt dir die Lösung vor und erklärt, wie du vorgehen musst.

Hast du die Zahlenkombination, dann gehe zu deiner/deinem Lehrer*in und stelle die Zahlenkombination am Schloss ein. Lässt es sich öffnen, so hast du alle Rätsel richtig gelöst.

Und nun viel Erfolg beim Rätseln!

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813
KOHL VERLAG

So funktioniert das Spiel

Jeder erhält ein eigenes kleines Miniheft. Vorne schreibst du zu allererst deinen Namen in das freie Feld. In die freien einzelnen Kästchen darfst du noch nichts hinein schreiben.

Jedes Spiel beginnt mit einer spannenden Geschichte. Am Ende ist es so, dass die Hauptfiguren in der Geschichte einen Zahlencode eingeben müssen, um ans Ziel zu kommen oder sich zu befreien.
Diesen Zahlencode kannst nur du knacken. Lies dir die Aufgabenstellungen sehr gut durch. Wenn du alle Aufgaben eines Themas gelöst hast, so erhältst du eine Zahl. Diese musst du gut notieren. Manchmal können die Aufgaben, um eine Zahl zu erhalten, auf der nächsten Seite weitergehen. Das erkennst du daran, dass es keine neue Überschrift gibt.

Wenn du alle vier Zahlen zusammen hast, musst du noch wissen, welches die richtige Reihenfolge ist. Das letzte Arbeitsblatt gibt dir die Lösung vor und erklärt, wie du vorgehen musst.

Hast du die Zahlenkombination, dann gehe zu deiner/deinem Lehrer*in und stelle die Zahlenkombination am Schloss ein. Lässt es sich öffnen, so hast du alle Rätsel richtig gelöst.

Und nun viel Erfolg beim Rätseln!

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

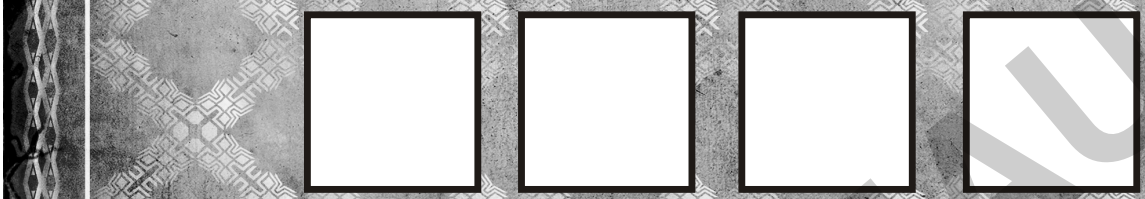
VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

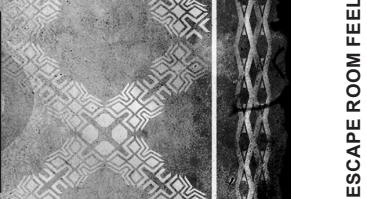
Escape Room Feeling im Klassenzimmer

Name:



Escape Room Feeling im Klassenzimmer

Name:



ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

KOHL VERLAG

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

netzwerk lernen

zur Vollversion

hier kleben oder tackern

Kleber

Das verlassene Haus

Das alte Haus am Ende der Straße sieht richtig verfallen aus. „Was da wohl drin sein mag?“, denken Tim und Sofie. Sie sind schon immer neugierig gewesen und würden gerne einmal wissen, was sich gerade in dem Keller des Hauses befindet. So beschließen sie, sich am heutigen Nachmittag zu verabreden, um heimlich über den Zaun zu klettern. „Bist du dir auch sicher, dass keiner kommt?“, fragt Sofie ängstlich. „Stell dich nicht so an, wer soll denn da kommen? Hier ist doch niemand“, antwortet Tim schnippisch. Ganz vorsichtig und ängstlich zitternd klettert Sofie auf den alten rostigen Zaun, der das verfallene Haus umgibt. Er wackelt ganz schön und Sofie muss sich gut festhalten. Ein mulmiges Gefühl kommt in ihr hoch. Vom zerfallenen Haus einerseits und andererseits vor der Angst herunterzufallen. Tim ist dort deutlich mutiger. Er schwingt sich ohne Ängste über den Zaun, auch wenn dieser mächtig wackelt und quietscht. Vorsichtig schleichen beide um das verlassene Haus. Ein Kribbeln können beide deutlich in ihren Bäuchen spüren. Man erzählte sich, dass eine Einbrecherbande das Haus lange als Versteck genutzt habe, bis die Polizei sie erwischt hatte.

VORSCHAU

hier kleben oder tackern

Kleber

Das verlassene Haus

Das alte Haus am Ende der Straße sieht richtig verfallen aus. „Was da wohl drin sein mag?“, denken Tim und Sofie. Sie sind schon immer neugierig gewesen und würden gerne einmal wissen, was sich gerade in dem Keller des Hauses befindet. So beschließen sie, sich am heutigen Nachmittag zu verabreden, um heimlich über den Zaun zu klettern. „Bist du dir auch sicher, dass keiner kommt?“, fragt Sofie ängstlich. „Stell dich nicht so an, wer soll denn da kommen? Hier ist doch niemand“, antwortet Tim schnippisch. Ganz vorsichtig und ängstlich zitternd klettert Sofie auf den alten rostigen Zaun, der das verfallene Haus umgibt. Er wackelt ganz schön und Sofie muss sich gut festhalten. Ein mulmiges Gefühl kommt in ihr hoch. Vom zerfallenen Haus einerseits und andererseits vor der Angst herunterzufallen. Tim ist dort deutlich mutiger. Er schwingt sich ohne Ängste über den Zaun, auch wenn dieser mächtig wackelt und quietscht. Vorsichtig schleichen beide um das verlassene Haus. Ein Kribbeln können beide deutlich in ihren Bäuchen spüren. Man erzählte sich, dass eine Einbrecherbande das Haus lange als Versteck genutzt habe, bis die Polizei sie erwischt hatte.

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

KOHL VERLAG

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

netzwerk lernen

zur Vollversion

hier kleben oder tackern

Kleber

Das erste Rätsel

Aufgabe:
Schaue dir die Sätze an. Das Wort in Klammern ist komplett in Großbuchstaben geschrieben. Wird es wirklich am Anfang groß oder aber klein geschrieben? Schreibe das Wort richtig auf den Strich. Trage die jeweilige Zahl aus dem Lösungskasten unten ein. Rechne zum Schluss zusammen. Das Gesamtergebnis ist die erste Lösungszahl.

Aufgabe	groß	klein
Jeden Tag _____ (FÄHRT) Lisa zur Schule.	2	4
Am _____ (MONTAG) kostet der Kinobesuch	3	7
nur noch die _____ (HÄLFTE) des	8	4
_____ (NORMALEN) Preises.	8	2
Wenn Tim sich in das _____ (VERLASSENE)	2	1

VORSCHAU

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813
KOHL VERLAG

hier kleben oder tackern

Kleber

Das erste Rätsel

Aufgabe:
Schaue dir die Sätze an. Das Wort in Klammern ist komplett in Großbuchstaben geschrieben. Wird es wirklich am Anfang groß oder aber klein geschrieben? Schreibe das Wort richtig auf den Strich. Trage die jeweilige Zahl aus dem Lösungskasten unten ein. Rechne zum Schluss zusammen. Das Gesamtergebnis ist die erste Lösungszahl.

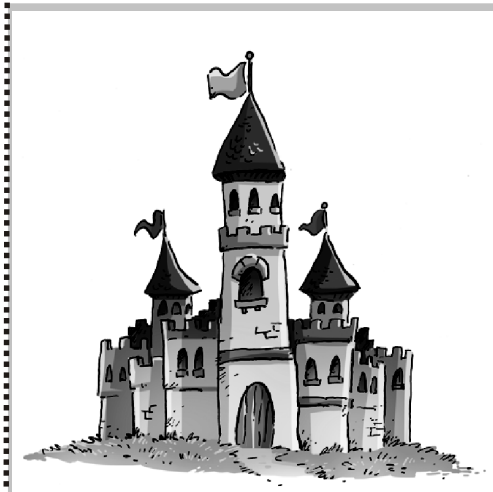
Aufgabe	groß	klein
Jeden Tag _____ (FÄHRT) Lisa zur Schule.	2	4
Am _____ (MONTAG) kostet der Kinobesuch	3	7
nur noch die _____ (HÄLFTE) des	8	4
_____ (NORMALEN) Preises.	8	2
Wenn Tim sich in das _____ (VER	2	1

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

netzwerk lernen

zur Vollversion

hier kleben oder tackern



bezahlt hatte wurden sie von einem netten Fremdenführer begrüßt, der nun die Burg vorstellen wird. „Wichtig ist, dass ihr dicht bei mir bleibt und nicht einfach wegrennt. Das Berühren von Gegenständen ist strengstens verboten“, mahnt der Schlossführer, bevor es endlich losgeht. Die Führung durch die alte Burg beginnt, aber sie ist so langweilig. Jule und Türkan sind überhaupt nicht mehr begeistert. Am liebsten würden sie wieder nach Hause fahren wollen. Ritterrüstungen haben sie bisher auch noch keine gesehen, nur so ein paar alte Bilder von Schlossherren und Betten und die sonstige Einrichtung. Nichts Spannendes ist dabei. „Schau mal dort, Jule“, ruft Türkan aufgeregt, „da geht es in den Keller der Burg. Da werden bestimmt ein paar Ritterrüstungen zu finden sein.“ Plötzlich zucken die beiden zusammen, als jemand ihnen auf die Schulter tippt. Als sie sich rumdrehen, sind sie erleichtert. Es ist Max. „Na dann geht doch in den Keller, vielleicht ist dort wirklich noch so ein Gerippe eines Ritters zu finden“, äußert sich Max mutig. Ganz

Kleber

VORSCHAU

hier kleben oder tackern

bezahlt hatte wurden sie von einem netten Fremdenführer begrüßt, der nun die Burg vorstellen wird. „Wichtig ist, dass ihr dicht bei mir bleibt und nicht einfach wegrennt. Das Berühren von Gegenständen ist strengstens verboten“, mahnt der Schlossführer, bevor es endlich losgeht. Die Führung durch die alte Burg beginnt, aber sie ist so langweilig. Jule und Türkan sind überhaupt nicht mehr begeistert. Am liebsten würden sie wieder nach Hause fahren wollen. Ritterrüstungen haben sie bisher auch noch keine gesehen, nur so ein paar alte Bilder von Schlossherren und Betten und die sonstige Einrichtung. Nichts Spannendes ist dabei. „Schau mal dort, Jule“, ruft Türkan aufgeregt, „da geht es in den Keller der Burg. Da werden bestimmt ein paar Ritterrüstungen zu finden sein.“ Plötzlich zucken die beiden zusammen, als jemand ihnen auf die Schulter tippt. Als sie sich rumdrehen, sind sie erleichtert. Es ist Max. „Na dann geht doch in den Keller, vielleicht ist dort wirklich noch so ein Gerippe eines Ritters zu finden“, äußert sich Max mutig. Ganz

Kleber

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

KOHL VERLAG

netzwerk lernen

zur Vollversion

hier kleben oder tackern

Kleber

vorsichtig schleichen die drei die alten Treppen hinunter. Es wird immer dunkler und dunkler. Das Herz pocht bis zum Hals. Ganz behutsam tasten sie sich vor, bis plötzlich hinter ihnen ein schweres Eisentor herunterfällt. Oh, nein! Sie sind gefangen. Am Tor entdecken sie ein Schloss mit Zahlenkombination. Kannst du helfen, die Kombination herauszufinden?

VORSCHAU

hier kleben oder tackern

Kleber

vorsichtig schleichen die drei die alten Treppen hinunter. Es wird immer dunkler und dunkler. Das Herz pocht bis zum Hals. Ganz behutsam tasten sie sich vor, bis plötzlich hinter ihnen ein schweres Eisentor herunterfällt. Oh, nein! Sie sind gefangen. Am Tor entdecken sie ein Schloss mit Zahlenkombination. Kannst du helfen, die Kombination herauszufinden?

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

KOHL VERLAG

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

netzwerk lernen

zur Vollversion

hier kleben oder tackern

Kleber

Das erste Rätsel

Aufgabe:
Schaue dir die Sätze an. Wird das Wort mit einem Dehnungs-h geschrieben oder nicht. Entscheide. Schreibe das Wort richtig auf den Strich. Trage die jeweilige Zahl aus dem Lösungskasten unten ein. Rechne zum Schluss zusammen. Das Gesamtergebnis ist die erste Lösungszahl.

Aufgabe	mit h	ohne h
Die Ja ?H? re _____gehen immer so schnell vorbei.	5	6
Der Be ?H? such _____von Tante Hedwig kam unerwartet.	3	7
Den Teig muss man rü ?H? ren _____ bis er glatt ist.	3	4
So ?H? _____ kann es nicht mehr weiter gehen.	2	4
Die Fe ?H? ler _____ waren mir nicht aufgefallen.	1	5

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813
KOHL VERLAG

hier kleben oder tackern

Kleber

Das erste Rätsel

Aufgabe:
Schaue dir die Sätze an. Wird das Wort mit einem Dehnungs-h geschrieben oder nicht. Entscheide. Schreibe das Wort richtig auf den Strich. Trage die jeweilige Zahl aus dem Lösungskasten unten ein. Rechne zum Schluss zusammen. Das Gesamtergebnis ist die erste Lösungszahl.

Aufgabe	mit h	ohne h
Die Ja ?H? re _____gehen immer so schnell vorbei.	5	6
Der Be ?H? such _____von Tante Hedwig kam unerwartet.	3	7
Den Teig muss man rü ?H? ren _____ bis er glatt ist.	3	4
So ?H? _____ kann es nicht mehr weiter gehen.	2	4
Die Fe ?H? ler _____ waren mir nicht	1	5

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

hier kleben oder tackern

Aufgabe	mit h	ohne h
Immer wie ?H? der _____ passiert mir sowas.	1	3
Der Lehrer erma ?h? nt _____ die Kinder.	2	3

Trage nun die Zahlen hier in die Kästchen der Reihenfolge nach ein und rechne zusammen.

☐ + ☐ + ☐ - ☐ - ☐ - ☐ - ☐

= ☐

Das Ergebnis ist die erste Zahl des gesuchten Codes. Sie wird aber nicht zuerst in das Schloss eingegeben.

VORSCHAU

hier kleben oder tackern

Aufgabe	mit h	ohne h
Immer wie ?H? der _____ passiert mir sowas.	1	3
Der Lehrer erma ?h? nt _____ die Kinder.	2	3

Trage nun die Zahlen hier in die Kästchen der Reihenfolge nach ein und rechne zusammen.

☐ + ☐ + ☐ - ☐ - ☐ - ☐ - ☐

= ☐

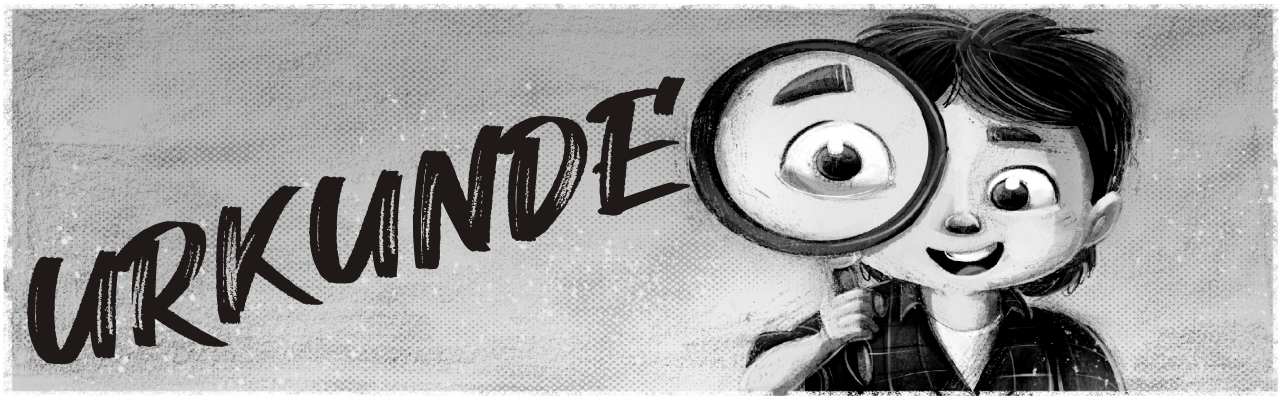
Das Ergebnis ist die erste Zahl des gesuchten Codes. Sie wird aber nicht zuerst in das Schloss eingegeben.

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813

KOHL VERLAG

netzwerk lernen

zur Vollversion



Name der Schülerin oder des Schülers

hat erfolgreich die Rätsel zu den Rechtschreibthemen

- Dehnungs - h
- Doppelkonsonanten
- Umlaute (Diphtonge)
- ck oder k

gelöst und konnte mit gutem Rechnen und Knobeln die Zahlencodes in die richtige Reihenfolge bringen, um den Code am geheimen Zahlenschloss zu knacken. Dies beweist auch, dass du die Aufgabenstellungen gut und gründlich gelesen hast und umsetzen konntest.

SUPER!

Bewahre diese Urkunde gut in deinem Hefter auf.

Unterschrift d. Lehrer*in

VORSCHAU

ESCAPE ROOM FEELING IM KLASSENZIMMER – Bestell-Nr. P12 813
OHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion