Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms 4
★ Escape Rooms und Breakouts / Evasions 4
★ Aufbau eines Breakouts / einer Evasion 4
★ Einsatz im Unterricht 5
★ Gestaltung eigener Breakouts / Evasions 7

Organisationshilfen 8
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts 8
★ Leitfragen Reflexionsrunde 8

Evasion: Un voleur au collège 9
★ Hinweise für die Lehrkraft 9
★ Einstieg 14
★ Hilfen 15
★ Rätsel 17

Evasion: Un mort à l'hôtel* «Repos»** 22
★ Hinweise für die Lehrkraft 22
★ Einstieg 27
★ Hilfen 29
★ Rätsel 31

Evasion: Le mystère du mouton bleu 37
★ Hinweise für die Lehrkraft 37
★ Einstieg 42
★ Hilfen 43
★ Rätsel 46

Evasion: Qui a tué Valentin? 52
★ Hinweise für die Lehrkraft 52
★ Einstieg 56
★ Hilfen 57
★ Rätsel 59

Evasion: Mort accidentelle? 64
★ Hinweise für die Lehrkraft 64
★ Einstieg 68
★ Hilfen 69
★ Rätsel 71

Evasion: Le cri du hibou 76
★ Hinweise für die Lehrkraft 76
★ Einstieg 81
★ Hilfen 82
★ Rätsel 84

Evasion: La bête du Gévaudan 89
★ Hinweise für die Lehrkraft 89
★ Einstieg 93
★ Hilfen 94
★ Rätsel 95

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS / EVASIONS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Städten weltweit einer großen Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein.

Problemlösendes Denken und Teamwork stehen daher im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die*der Spielleiter*in gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schüler*innen im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat.

Breakouts / Evasions können unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schüler*innen verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das darin besteht, sich durch erfolgreiches Lösen des Breakouts / der Evasion, das / die sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, die Lösung eines Kriminalfalls zu erhalten, der in der Rahmengeschichte vorgestellt wurde. Diese Lösung verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

AUFBAU EINES BREAKOUTS / EINER EVASION

Das Breakout / Die Evasion beginnt mit einem **Einstieg** und einer **Rahmengeschichte**. Zum einen sollen die Schüler*innen zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg die Situation: Die Schüler*innen werden z. B. aufgefordert einen Kriminalfall zu lösen, um sich so als Mitarbeiter eines Polizisten zu bewähren.

Natürlich sollte dies nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schüler*innen sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel (Première énigme)**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist leicht zu lösen und will so den Schüler*innen ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils in einem grauen Kasten, neben der Schatzkiste angegeben.

Um ein Rätselblatt zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hinweiskarte (Carte d'aide)** benötigt. Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände eingesetzt werden.

Neben den analogen Aufgaben gibt es auch **digitale Rätsel**, die über den entsprechenden **QR-Code** aufgerufen werden können. Hierfür benötigt man nur ein Tablet oder Smartphone mit einer QR-Code-Scan-App. Die digitalen Aufgaben stellen dabei eine leichtere Fassung der anspruchsvolleren analogen Rätsel dar. Damit ist ni

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

innerhalb des Breakouts / der Evasion gewährleistet, sondern auch allgemein ein flexiblerer Einsatz möglich.

Das **vorletzte Rätselblatt** ist so aufgebaut, dass neben dem Code (der im Grunde nicht mehr zwingend erforderlich ist, da nun schon feststeht, welches Rätselblatt das letzte ist) zusätzlich eine Information gesucht wird (z. B. eine Zahl), die zum Lösen des letzten noch verbleibenden Rätsels zwingend erforderlich ist.

Die Lösung des **letzten Rätselblattes** ist wiederum ein dreistelliger **Abschlusscode**, den man benötigt, um die gesuchte Lösung, mit welcher die Lücke des Einstiegskrimis geschlossen werden kann, zu erhalten. Diese Information ist in einer **Schatzkiste** (entweder eine Schatzkiste je Team oder eine Kiste für die ganze Klasse) hinterlegt, die mit einem dreistelligen **Zahlenschloss** gesichert ist, das mit dem Abschlusscode des letzten Rätselblattes geöffnet werden kann.

Durch dieses Prinzip wird nicht nur sichergestellt, dass die Rätselblätter in der vorgesehenen, den Schüler*innen jedoch nicht bekannten Reihenfolge jeweils im Team gemeinsam bearbeitet werden, auch das Überwachen des ganzen Ablaufs wird so für die Lehrkraft um ein Wesentliches leichter, da sie jederzeit den Überblick hat, wo ein Team steht und welchen Weg ein Team noch in welcher Zeit zu gehen hat.

Tipp: Damit dieses Prinzip gewährleistet ist und die Schüler*innen nicht schon anhand der fortlaufenden Seitenzahlen erkennen, welches Rätsel, das jeweils nächste ist, müssen die Seitenzahlen beim Kopieren der Rätselblätter entsprechend abgedeckt werden.

EINSATZ IM UNTERRICHT

Breakouts / Evasions sind weniger als Methode, sondern stärker als Motivationsmittel und Anwendungsform zu verstehen. Sie eignen sich deshalb besonders gut als **Einführung in neue Unterrichtsthemen** sowie als **abschließende Festigung oder Wiederholung**.

Neben dem Erwerb und der Festigung bzw. Wiederholung von fachspezifischem Wissen geht es bei dieser Unterrichtsidee aber auch um **Kommunikation und Kooperation im Team**, um logisches und problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, Selbstreflexion und zielorientiertes Handeln.

Breakouts / Evasions werden, wie zuvor bereits erwähnt, in Teams von mindestens drei bis maximal sechs Schüler*innen bearbeitet. Die Schüler*innen knobeln gemeinsam, beraten sich, denken um die Ecke und müssen es auch aushalten, die Lösung nicht immer direkt präsentiert zu bekommen.

Wie bei anderen Gruppenarbeiten auch wird es sich nicht verhindern lassen, dass sich einzelne Schüler*innen stärker, andere dagegen weniger einbringen. Grundsätzlich aber steigen die Chancen, die Rätsel schnell und erfolgreich zu lösen, wenn sich auch wirklich alle Schüler*innen beteiligen und ihr Wissen bzw. ihre Überlegungen einbringen. Deshalb, und natürlich auch wegen des möglichen Wettbewerbscharakters, kann sich auch eine andere Gruppendynamik entwickeln – ein Aspekt, den es bei der Gruppenzusammensetzung zu beachten gilt.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Für die **Durchführung des ersten Breakouts** in einer Klasse ist großzügig Zeit einzuplanen, da sich die Schüler*innen zunächst mit dem Vorgehen und der Arbeitsform vertraut machen müssen. Von der Lehrkraft sollten so wenig Hinweise wie möglich gegeben werden. Teamwork ist gefragt. Sind dennoch **Hilfestellungen** von Seiten der Lehrkraft notwendig, so sollte darauf geachtet werden, dass die Lernmotivation und Anstrengungsbereitschaft der Schüler*innen unterstützt wird, die Teams aber gleichzeitig das Gefühl haben, die Aufgabe selbstständig und kooperativ lösen zu können.

Im Idealfall sollten tatsächlich alle Teams das Breakout / die Evasion erfolgreich absolvieren und den Abschlusscode knacken, sodass die Schüler*innen aufgrund ihres Erfolgserlebnisses auch zukünftige Breakouts / Evasions motiviert angehen.

Die Teams werden für das Breakout / die Evasion **unterschiedlich viel Zeit** benötigen. Die Lehrkraft sollte sich daher bereits im Vorfeld überlegen, wie die Gruppen weiter beschäftigt werden können, die vielleicht schon zehn oder fünfzehn Minuten vor den anderen Teams den Abschlusscode gefunden und die Schatzkiste geöffnet haben. So könnten die Schüler*innen beispielsweise angehalten werden, schwächere Teams, die die Rätsel noch nicht gelöst haben, mit Tipps zu unterstützen.

Ist den Schüler*innen die Arbeitsform bekannt, kann auch mit **Zeitvorgaben** gearbeitet und das Breakout / die Evasion als **Wettbewerb** gestaltet werden. Die Gruppe, die das Zahlenschloss als Erstes knackt, erhält einen zusätzlichen Preis (z. B. einen Hausaufgabenfreigutschein). Teams, die nicht innerhalb der Zeitvorgabe zum Abschluss kommen, müssen die restlichen Arbeitsblätter als Hausaufgabe bearbeiten. Darüber hinaus können zusätzliche Zeitstrafen eingeführt werden. So könnte beispielsweise jede eingeforderte Hilfe eine Zeitstrafe nach sich ziehen. Hier sind unterschiedliche Varianten und Spielformen denkbar.

Im Idealfall sollten die Rätsel **nach der Durchführung des Breakouts / der Evasion** inhaltlich nachbesprochen werden. Dies gilt im Besonderen für die Rätsel, bei denen der Lösungsweg stark durch das jeweilige Rätselelement gesteuert ist, man also beispielsweise die Lösung (nur deshalb) gefunden hat, weil man die Silben eines Wortes richtig zusammengesetzt oder eine kleine Rechnung richtig gelöst hat.

Die Lehrkraft sollte nach Regeln bzw. Wortschatz fragen, die / der mutmaßlich noch nicht allen Schüler*innen tatsächlich geläufig sind und diese / diesen gegebenfalls durch weitere Übungen festigen.

Je nach Klasse und Durchführungssituation kann außerdem eine Reflexion der Gruppenarbeit sinnvoll sein.

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

zur Vollversion

GESTALTUNG EIGENER BREAKOUTS / EVASIONS

Breakouts / Evasions können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt werden. Für die Gestaltung eigener Breakouts / Evasions gilt, dass gerade auch im Französischunterricht **andere Formate** vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre z. B. an Lieder, Hör- und Lesetexte zu denken, aber auch an den gesamten Bereich der informationstechnischen Grundbildung (Internetrecherche). Da heute praktisch jede*jeder Schüler*in ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z. B. auch aktuelle Artikel, Links zu Trailern, Animationsfilme usw.) leicht einbauen.

Breakouts können auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z. B. learningapps.org oder h5p.org, mit denen **digitale Rätsel bzw. interaktive Lerninhalte** erstellt werden können, die dann mit einem Tablet oder Smartphone über einen QR-Code direkt aufgerufen und bearbeitet werden können. Im schulischen Kontext kommt meist eine Mischform aus analogen und digitalen Rätseln zum Einsatz.

Breakouts / Evasions müssen dabei keineswegs immer von der Lehrkraft erstellt werden. Ist das Format einmal eingeführt, kann die **Gestaltung eines Breakouts**, vor allem in höheren Jahrgangsstufen, auch eine **Gruppenhausaufgabe** sein. Die Schüler*innen erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschüler*innen innerhalb von drei oder vier Wochen ein Breakout / eine Evasion zu einem zuvor festgelegten Thema und im vereinbarten Umfang zu entwickeln.

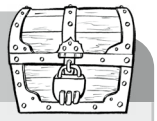
VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS



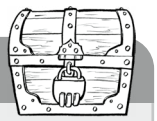
Benötigte Materialien:

- ☐ Schatzkiste (ggf. je Team)
- ☐ dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ☐ ggf. Smartphone / Tablet (je Team)
- ☐ ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ☐ ggf. Taschenrechner (je Team)
- ☐ „Belohnung“ für das schnellste Team
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Kopiervorlagen – je Team:

- ☐ ggf. Einstieg
- ☐ Starträtsel
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Rätsel _____
- ☐ Abschlussrätsel
- ☐ Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE



Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout / bei der Evasion (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout / bei der Evasion gelernt?
- ★ Was würde ich beim / bei der nächsten Breakout / Evasion wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche waren besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich während des Breakouts / der Evasion gelernt? Fasse den Inhalt in fünf Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout / der Evasion könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

zur Vollversion

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: 1. / 2. Lernjahr
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Festigung / Wiederholung vom Wortschatz zum Thema Schule
- ★ Vorkenntnisse: Schulfächer, Schulorte, Tagesablauf, Uhrzeit

Vokabelhilfe für den Einführungstext

les gars	–	Leute
coupable	–	schuldig
prouver, je prouve	–	beweisen
la vie	–	das Leben
donc	–	daher
à la recherche	–	auf der Suche
résoudre	–	lösen
avoir hâte	–	es eilig haben
elle a préparé	–	sie hat vorbereitet
quel malheur	–	was für ein Unglück
ils ont quitté	–	sie haben verlassen
qui a volé	–	wer hat gestohlen
le gymnase	–	die Sporthalle
le témoignage	–	der Zeugenbericht
les mains propres	–	die sauberen Hände
cependant	–	jedoch
j'ai vu	–	ich habe gesehen
Jamais de la vie!	–	Niemals!
J'ai cherché ma veste	–	Ich habe meine Jacke geholt
à la cerise	–	mit Kirschgeschmack
plutôt	–	eher
j'avais oublié	–	ich hatte vergessen
J'ai mal à la gorge.	–	Ich habe Halsschmerzen.
policiers en herbe	–	angehende Polizisten

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Didaktische Situierung

Dieses Breakout (Evasion) wurde als kurze Wiederholung bzw. Festigung des Wortschatzes zum Thema „Mon école“ für eine kurze Unterrichtseinheit konzipiert. Der Einführungsteil in das eigentliche Breakout (Evasion) kann je nach Leistungsniveau der Klasse im Plenum oder in der Gruppe erarbeitet werden. Im Falle der Plenumsarbeit gibt der Lehrer die Vokabeln an der Tafel vor (siehe Vokabelhilfe). Bei der Gruppenarbeit kann die **Hinweiskarte 1** benutzt werden. Für den eigentlichen Text sollte die **Hinweiskarte 2** als Vokabelhilfe gegeben werden, um das Leseverständnis sicherzustellen. Je nach Leistungsniveau der Klasse sollten noch zusätzlich Fragen zum Text gestellt (Qui est Estelle? Comment fête-t-elle son anniversaire? Quel est le crime? etc.), oder / und eine Zusammenfassung auf Deutsch oder Französisch erarbeitet werden. Die Schüler*innen sollten auch angeregt werden, bereits Hypothesen zum Täter aufzustellen (Qui est le coupable? Qui a une idée? etc.).

Achtung: die Vokabeln, die als Verständnishilfe durch die Hinweiskarten gegeben werden, sind im Text immer fett gedruckt, um das Verständnis zu erleichtern.

Eigennamen werden kursiv gedruckt.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

UN VOLEUR AU COLLÈGE: PREMIÈRE ÉNIGME (STARTRÄTSEL)

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen entschlüsseln die Namen der Schulfächer und ordnen diese der jeweils passenden Illustration zu. Mithilfe der Nummern in den Klammern können sie dann eine codierte Rechnung lösen. Das Ergebnis der Rechnung ist der Code des nächsten Rätsels.
benötigte Materialien	★ Première énigme (Starträtsel) ★ optional Hinweiskarte 1
Lösung	Rechnung: ◆ + ◇ + ✹ + △ − ❍ = 12 + 53 + 26 + 55 − 21 = **125**

UN VOLEUR AU COLLÈGE: CODE 125

Kurzbeschreibung	Die Schüler*innen lesen einen Text über den Tagesablauf von Estelle. Die Sätze sind durcheinandergeraten. Die Schüler*innen müssen die richtige Reihenfolge finden. Die Zahlen in den Klammern der einzelnen Sätze werden dann in die Rechnung eingesetzt. Das Ergebnis der Rechnung ist der Code des nächsten Rätsels. **Digitale Alternative** Über den QR-Code® ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Auch hier müssen die Schüler*innen die Sätze in die richtige Reihenfolge bringen. Das Ausrechnen des nächsten Codes entfällt an dieser Stelle.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 125 ★ ggf. Taschenrechner

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

zur Vollversion

Lösung	Die richtige Reihenfolge ist: (0) Il est 7 h 00 (1) (1) Le réveil sonne. Estelle se réveille. [22] (2) Elle regarde une vidéo sur YouTube, puis elle se lève. [5] (3) Elle prend un verre de lait et un croissant pour le petit déjeuner. [31] (4) Après le petit déjeuner, elle met son t-shirt blanc et son jean bleu. [6] (5) Estelle prend le bus pour aller à l'école. Dans le bus, il y a Maryse, sa meilleure amie. [63] (6) Elles arrivent à l'école à 8 h 25. [41] (7) Le premier cours d'Estelle est un cours d'arts plastiques. Il commence dans 5 minutes. [55] Rechnung: 22 (1) + 5 (2) + 31 (3) – 6 (4) + 63 (5) – 41 (6) + 55 (7) = **129**

UN VOLEUR AU COLLÈGE: CODE 129

Kurzbeschreibung	1. Übung Die Schüler*innen ordnen die Vokabeln der jeweils passenden Illustration zu. Mithilfe der Nummern in den Klammern können sie dann eine codierte Rechnung lösen. 2. Übung Die Schüler*innen setzen den unbestimmten Artikel ein. Sie errechnen dann die Summe der Punkte nach dem Schema: Der unbestimmte maskuline Artikel zählt zwei Punkte, der feminine einen und der Pluralartikel drei. Die Summe der Ergebnisse aus der 1. und der 2. Rechnung ist der Code des nächsten Rätsels.
benötigte Materialien	★ Rätsel Code 129 ★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Übung 1 – Rechnung: ◆ + ◇ + ✹ + △ – ○ – ☺ = 45 + 25 + 35 + 30 – 15 – 10 = **110** Übung 2 – Lösung: Dans le cartable d'Estelle, il y a **une** trousse bleue. Dans cette trousse, il y a **une** gomme, **un** cahier, **des** feutres, **un** livre de Français, **des** stylos et **un** crayon gris. Übung 2 – Rechnung: Un = 3 x 2 = 6 Une = 2 x 1 = 2 Des = 2 x 3 = 6 6 + 2 + 6 = **14** Endrechnung: 110 + 14 = **124**

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

UN VOLEUR AU COLLÈGE: CARTE D'AIDE 1

les gars	– Leute
coupable	– schuldig
prouver, je prouve	– beweisen
la vie	– das Leben
donc	– daher
à la recherche	– auf der Suche
résoudre	– lösen

UN VOLEUR AU COLLÈGE: CARTE D'AIDE 2

avoir hâte	– es eilig haben
elle a préparé	– sie hat vorbereitet
quel malheur	– was für ein Unglück
ils ont quitté	– sie haben verlassen
qui a volé	– wer hat gestohlen
le gymnase	– die Sporthalle
le témoignage	– der Zeugenbericht
les mains propres	– die sauberen Hände
cependant	– jedoch
j'ai vu	– ich habe gesehen
Jamais de la vie!	– Nie und nimmer!
Je suis allé chercher ma veste.	– Ich habe meine Jacke geholt.
à la cerise	– mit Kirschgeschmack
plutôt	– eher
j'avais oublié	– ich hatte vergessen
J'ai mal à la gorge.	– Ich habe Halsschmerzen.
policiers en herbe	– angehende Polizisten

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

DIGITALE ALTERNATIVE RÄTSEL CODE 125	DIGITALE ALTERNATIVE RÄTSEL CODE 100

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

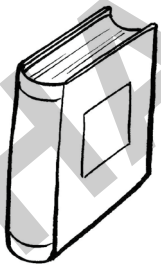
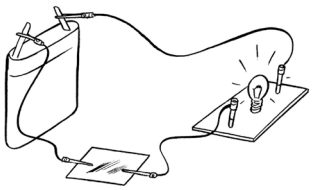
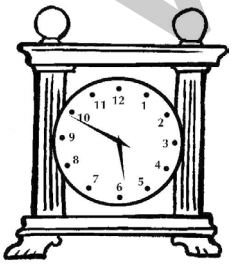
zur Vollversion

PREMIÈRE ÉNIGME

Estelle a aujourd'hui un cours de Mathématiques, un cours d'EPS et un cours d'Anglais. Connaissez-vous d'autres matières? Regardez les mots dans la case ci-dessous. Il y a 6 mots qui désignent 6 matières.

A: Trouvez la bonne matière. Par exemple: tamémtaiqesuh (15) = mathématiques
B: Reliez ce mot à la bonne image.
C: Notez le nombre après chaque mot. Par exemple: tamémtaiqesuh (15) = 15.

pyhqusei (12)	daalemln (21)	iisthoer (55)
fsiaçrna (26)	grgaoéeihp (53)	eumisqu (14)

	_____ (____) = ◇		_____ (____) = O
	_____ (____) = ✹		_____ (____) = ◆
	_____ (____) = △		_____ (____) = ☺

D: Faites le calcul* pour le code de l'énigme suivante**:

Calcul: ◆ + ◇ + ✹ + △ − O = _____ + _____ + _____ + _____ − _____ = _____

E: Prenez la feuille avec le bon code et continuez.

* die Rechnung ** das folgende Rätsel

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

PREMIÈRE ÉNIGME

A 8 heures, le téléphone de la police de *Pont-Croix* a sonné. Voici l'enregistrement:

L'inspecteur *Le Gall*: Bonjour, poste de police de *Pont-Croix*, inspecteur *Le Gall* à l'appareil. Pourquoi appelez-vous?

Monsieur *Le Goff*: Venez vite! Je viens de trouver une jeune fille. Elle est morte. Mon dieu! Venez vite!

L'inspecteur *Le Gall*: Calmez-vous, Monsieur. Vous êtes qui? Donnez-moi d'abord votre nom.

Monsieur *Le Goff*: Je suis Monsieur *Le Goff*. *Briac Le Goff*. J'habite à *Pont-Croix*, 36, *rue des Mouettes*. Ce matin, je faisais ma promenade habituelle avec mon chien *Athos* comme tous les jours. Et voilà. Quand nous sommes arrivés en bas de la falaise, j'ai vu quelque chose sur la plage. Une jeune fille morte.

Comme vous pouvez constater, certaines actions sont écrites au passé composé. Pour connaître la suite de l'histoire*, il faudrait montrer d'abord que vous connaissez très bien le passé composé.

*der Verlauf der Geschichte

A Complétez les phrases. Trouvez la bonne réponse en cochant **a**, **b** ou **c**.

1. Lalie _____ montée sur la falaise.	a) est	b) a	c) es
2. Le chien _____ trouvé le cadavre.	a) est	b) ont	c) a
3. La famille a _____ ses vacances en Bretagne.	a) passé	b) passée	c) passés
4. Son frère et sa mère sont _____ à l'hôtel.	a) resté	b) restés	c) restées
5. Son frère et son père sont _____ à l'hôtel.	a) resté	b) restés	c) restées
6. Quels verbes utilisent «avoir» comme auxiliaire?	a) monter, voir, manger b) parler, prendre, lire c) danser, chanter, retourner		
7. Quels verbes utilisent «être» comme auxiliaire?	a) mourir, descendre, sauter b) entrer, écrire, sortir c) rentrer, aller, monter		

B. Prenez **la Carte d'aide 2** qui vous indique la valeur de chaque lettre** pour chaque réponse.

C. Faites l'addition.

_____ (1) + _____ (2) + _____ (3) + _____ (4) + _____ (5) + _____ (6) + _____ (7) = _____

Le résultat est le code de l'énigme suivante.

D. Prenez la feuille avec ce code et continuez.

**Zahlenwert der Buchstaben

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

CODE 222

L'inspecteur *Le Gall* est allé à l'hôtel «*À la pêche aux moules*» où la famille de *Lalie* logeait depuis deux semaines. Il voulait parler au père pour savoir quel genre de fille elle était. Le père était toujours sous le choc, mais il a volontiers parlé de sa fille.

A. Trouvez la bonne forme du verbe: *imparfait* ou *passé composé*?
B. Notez le numéro entre parenthèses **()** des formes à l'imparfait. Il y en a **cinq** en tout!

Lalie aimait lire des histoires mystérieuses. Le premier jour de ses vacances, **elle s'achetait (8) / s'est acheté (4)** un livre dans la librairie de *Pont-Croix*. (____)

Ce livre **parlait (= 9) / a parlé (= 1)** des légendes bretonnes. Lalie **aimait (= 2) / a** surtout **aimé (= 4)** la légende de la fille à l'œil bleu. (____)

Elle **lisait (= 3) / a lu (= 1)** cette légende chaque soir à sa petite sœur. (____)

Cette légende **était (= 5) / a été (= 1)** très populaire en *Bretagne*. (____)

Elle **racontait (= 7) / a raconté (= 2)** l'histoire d'une fille qui **disparaissait (= 6) / a disparu (= 3)** il y a 20 ans. (____)

Dans le livre, **il y avait (= 1) / a été (= 3)** une photo de cette fille. (____)

C. Regardez le carré magique* ci-dessous:

*Magisches Quadrat (die Summe der Zahlen aller Zeilen, Spalten und der beiden Diagonalen muss immer **15** sein!)

_____	1er chiffre _____	_____
2ème chiffre _____	3ème chiffre _____	4ème chiffre _____
_____	5ème chiffre _____	_____ C'est le code recherché.

D. Notez les numéros entre parenthèses **()** des **cinq** formes à l'imparfait et complétez le carré avec.
Exemple: Lalie **aimait** (**5**) / a aimé (1) lire des histoires mystérieuse.
5 = 1er chiffre (wäre dann die 1. Zahl im Magischen Quadrat)
La première forme à l'imparfait est le 1er chiffre du carré, la deuxième forme à l'imparfait est le 2ème chiffre dans le carré, et ainsi de suite.

E. Complétez le carré en cherchant les nombres pour les cases vides**.

Fülle die Leerstellen aus, damit die Summe immer **15 ergibt. Jede Zahl darf nur einmal vorkommen.

F. La dernière ligne est le code recherché.

_____	5ème chiffre _____	_____	C'est le code recherché.

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Niveau: 1. / 2. Lernjahr
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Festigung / Wiederholung vom Wortschatz zum Thema Waldtiere und Konjugationen
- ★ Vorkenntnisse: Verbkonjugationen, Tiere

Vokabelhilfe für den Einführungstext

un chalet	=	eine Berghütte
louer	=	mieten
la forêt	=	der Wald
la chouette	=	die Eule
avoir peur	=	Angst haben
veiller sur	=	aufpassen auf
caché	=	versteckt
des feuilles mortes	=	Laub
le cri	=	der Schrei
le trésor	=	der Schatz
à la recherche	=	auf der Suche
dévoiler	=	enthüllen

Didaktische Situierung

Dieses Breakout (Evasion) wurde als kurze Wiederholung bzw. Festigung des Wortschatzes zum Thema *Une excursion en forêt* für eine kurze Unterrichtseinheit konzipiert. Der Einführungsteil in das eigentliche Breakout (Evasion) kann je nach Leistungsniveau der Klasse im Plenum oder in der Gruppe erarbeitet werden. Im Falle der Plenumsarbeit gibt die Lehrkraft die Vokabeln an der Tafel vor (siehe Vokabelhilfe). Bei der Gruppenarbeit kann die **Hinweiskarte 1** benutzt werden. Je nach Leistungsniveau der Klasse sollten noch zusätzlich Fragen zum Text gestellt (Qui est Aurore? Où est-elle, avec qui, pourquoi, qu'est-ce qu'elle trouve?), oder / und eine Zusammenfassung auf Deutsch oder Französisch erarbeitet werden.

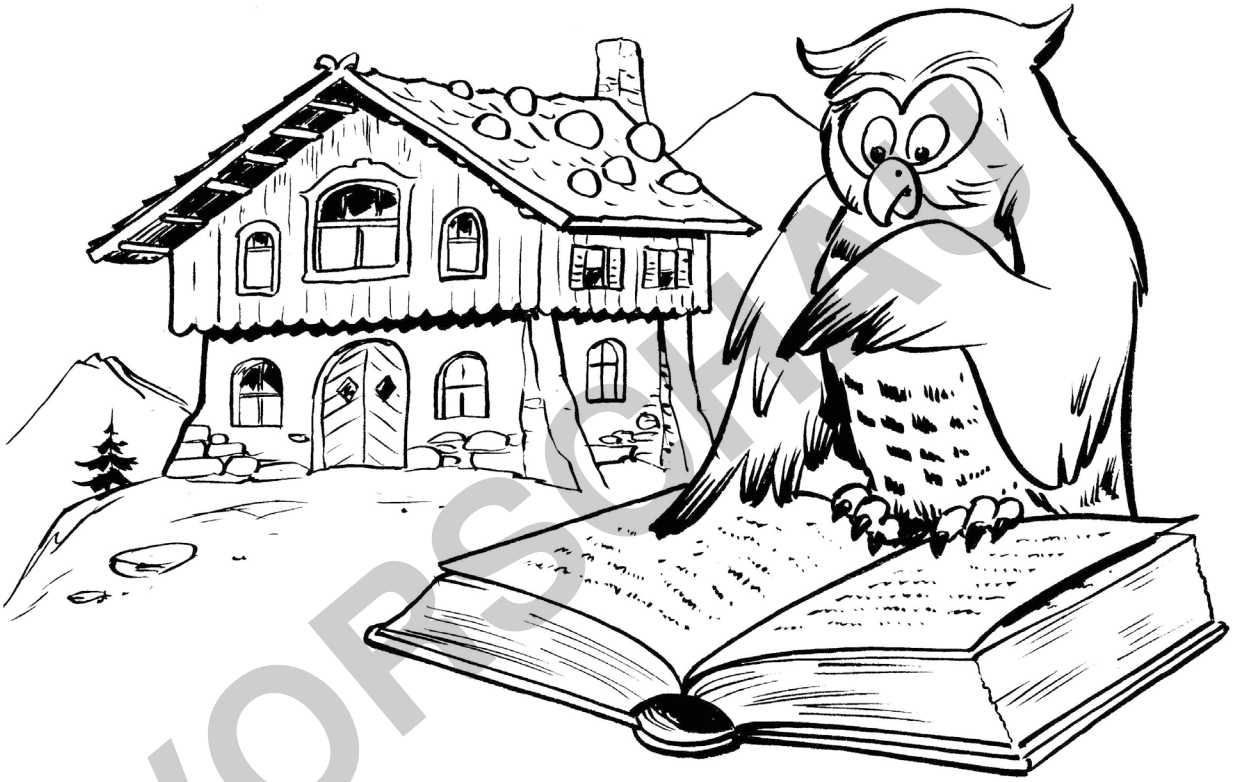
Achtung: Die Vokabeln, die als Verständnishilfe durch die Hinweiskarten gegeben werden, sind im Text immer fett gedruckt, um das Verständnis zu erleichtern.
Eigennamen werden kursiv gedruckt.

VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Aurore passe ses vacances avec ses parents et son chien *Mocca* dans un **chalet** à la montagne. Ils le **louent** à une dame pour deux semaines. *Aurore* y passe un bon moment. Avec ses parents, elle visite des grottes, des musées et des châteaux. Mais souvent elle se promène seule dans la **forêt** avec *Mocca*. Elle n'a pas **peur** car *Mocca* **veille** sur elle. Un jour, *Mocca* trouve derrière le **chalet** un livre **caché** sous des **feuilles mortes**. Le livre s'appelle «Le **cri** du **hibou**». C'est le journal d'une fille qui s'appelle *Marlène*. Elle parle dans son journal d'un **trésor caché** et d'un hibou mystérieux.
Suivez *Aurore* **à la recherche** du **trésor** et **dévoilez** le secret du **hibou**.



VORSCHAU

s Paraire: Escape Rooms für den Französischunterricht Lj. 1–6
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion