

Ideenrezepte von Büchereien für Büchereien



Ideengeber/-in*

Bücherei	Pfarr- und Gemeindebücherei Oberaudorf
Büchereinummer	70 42402
Ansprechpartner/-in	Karin Obwieser
Telefonnummer der Bücherei	08033/3089062
Mailadresse der Bücherei	buecherei-oberaudorf@outlook.de
Diözese	München-Freising

Kategorie der Idee (z.B. Lesung, Workshop etc.)

Spiel

Adressatengruppe

☐ bis 6 Jahre	☒ Kinder (bis 12 Jahre)	☐ Jugendliche (ab 13 Jahre)	☐ Erwachsene
☐ Senioren	☐ Mehrsprachig		

Kooperation

☐ Kindergarten	☐ Schule	☐ Erwachsenenbildung (KEB/VHS etc.)
---------------------------------------	---------------------------------	--

Hauptinformationen

Titel	Escape Room
Schlagworte	Was man alles braucht, um Texte selber zu schreiben. Die Kinder lernen spielerisch Textsorten, Bildhafte Sprache, Wortfelder etc.

Weitere Informationen

Anzahl der Teilnehmer/-innen	6
Vorbereitungszeit	2 - 3 Stunden
Veranstaltungsdauer	2 Stunden
Benötigte Personen	2
Benötigte Materialien	Arbeitsblätter, Hinweiskarten Drehscheibe, Bandolino Schatzkiste oder Koffer, Zahlenschlösser, Buntstifte, Rubbelaufkleber, Geheimstifte (UV-Stift)
Anforderungen an den Ort	keine
Kooperationspartner/-innen	
Tipps & Tricks	Als Spielleiterin die Suche begleiten und ggf. Hinweise geben. Erst wenn alle Kinder die Aufgabe gelöst haben, das nächste Rätsel bereitstellen.
Presseberichte (Links)	

* Mit der Eingabe erklären Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung der eingegebenen Daten auf der Homepage www.michaelsbund.de. Für die Veröffentlichung von personenbezogenen Daten auf der Homepage des Sankt Michaelsbundes ist eine explizite Einverständniserklärung der betroffenen Personen oder im Fall Minderjähriger von deren Erziehungsberechtigten einzuholen.

Beschreibung/Bericht

Es ist kein "richtiger" Escape-Room, denn es muss nicht nach erfolgreicher Suche ein Türschloß in die Freiheit geknackt werden. Vielmehr ist es eine lineare Suche.

Ideen und Vorlagen zu Escape Rooms gibt es im Auer-Verlag von Verena Knoblauch "Noch mehr Escape Rooms für die Grundschule - Klasse 3/4"

Es empfiehlt sich für alle Kinder gleichviel Materialien vorzubereiten, damit jedes Kind die Aufgaben selber lösen kann. Ein Miteinander ist natürlich gewünscht, wenn eines der Kinder nicht gleich das Buch oder Rätsel findet, ebenso zur Lösung der Aufgaben macht Gruppenarbeit Spaß.

=====

Zu Beginn braucht es eine Einstiegsgeschichte. In unserem Beispiel werden die Kinder in das Dorf "Buchstabenburg" eingeladen um die Magie der Geschichten zu retten, indem sie eigene Geschichten erfinden.

Die Spielleiterin liest verkleidet als Frau Feder (es reicht ein Hut mit weißer Feder) die Geschichte vor und dann geht's los.

1. Textsorten: Die Kinder suchen das erste Rätsel in der Bücherei in Büchern, wo ein Kobold drin ist. Darin ist eine Drehscheibe versteckt, bei der man Textsorten erkennen muss. Wichtig ist, den Kindern ein Beispiel vorgeben: z. B. Wenn die Textsorte, mit der wir wichtige Daten einer Person erfassen können (Steckbrief), auf der fünf steht, dann steht die Textsorte, bei der wir beim Lesen Neues Sachwissen erlangen (Sachwissen), auf der sieben. Es gibt dann drei Aufgaben die mittels dieser Drehscheibe zu lösen sind und somit hat man den ersten dreistelligen Code.

2. Bildergeschichte: Die nächste Aufgabe findet ihr in Dinosaurierbüchern. Darin ist eine Bildergeschichte mit vier Bildern und fünf Textstellen, die Kinder verbinden das Bild mit dem richtigen Text, die Textstelle die übrig bleibt, ergibt den nächsten Zahlencode.

3. Wortfelder: Auch hier suchen die Kinder zuerst das nächste Rätsel um einen weiteren Zahlencode zu bekommen. In unserem Beispiel haben wir die Kinder gefragt: Wo kann man in der Bücherei was kaufen? Antwort: Auf dem Flomarktwagen - darauf waren dann für alle Kinder Arbeitsblätter mit Wortfelder, zu suchen waren verwandte Wörter zu "gehen, essen und sagen". Beim richtigen Auswählen ergibt es einen weiteren Zahlencode.

4. Um das nächste Rätsel zu bekommen, dürfen die Kinder eine Rechenaufgabe lösen. Addiere den ersten Zahlencode mit dem zweiten und ziehe den dritten Zahlencode ab. Das Ergebnis öffnet eine kleine Kiste versehen mit einem Zahlenschloß. In der Kiste befinden sich für jedes Kind ein Blatt Papier mit drei goldenen Rubbelaufkleber, die sie mit einem Fünfzig-Cent-Stück freirubbeln müssen. Der nächsten Zahlencode ist nur mit dem Geheimstift (UV-Licht) zu entziffern.

5. Bildhafte Sprache: Um das Bandolino zu bekommen ist erst ein Tetra genial (Brettspiel geometrische Formen in ein Quadrat legen) zu lösen. Auf dem Bandolino sind Sprichwörter mit dem richtigen Bild zu verbinden: Beispiel: Auf der linken Seite steht: Mit fiel ein Stein vom ____, auf der rechten Seite ist das gemalte Herz zu verbinden. Wenn alle Sprichwörter mit den Bildern verbunden sind, bekommen die Kinder eine Hinweiskarte mit sechs Lösungsvorschlägen, nur wer richtig gelöst hat, erfährt hier den Zahlencode.

6. Buchstabenrätsel - So entsteht ein Buch: Die Kinder dürfen in den Buchregalen nach einem Arbeitsblatt suchen, darauf sind sieben Berufe beschrieben, die es braucht, um ein Buch zu schreiben. Sechs Berufe sind in einem Wortgitter versteckt, der siebte Beruf ergibt den nächsten Zahlencode. Zähle die Buchstaben des fehlenden Berufes (in unserem Beispiel "Schriftstellerin" 16) und multipliziere mit 10.

7. Die letzte Aufgabe ist wieder eine Rechenaufgabe. Addiere die letzten drei Zahlencodes und öffne damit das Zahlenschloß vom Koffer. Wo ist der Koffer? Auch hier muss erst in der Bücherei gesucht werden :-)

Im Koffer sind dann für alle Kinder eine kleine Tüte mit Materialien um ein selber ein kleines Büchlein zu kreieren. Wir haben für alle einen Geheimstift, verschiedene Geheimschriften und ein Deckblatt für ein Geschichtenheft bereitgestellt. Gummibären dürfen nicht fehlen!

Zum Schluss wird noch das Gedicht "Eine Frau und zweiundzwanzig Tiere" von James Krüss vorgelesen als Vorlage, selber zu dichten. Was reimt sich auf "Hase, Katze, Meise" etc. Die Kinder dürfen alle Materialien mit nach Hause nehmen.