

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape-Room-Geschichten zur Leseförderung 3/4*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



Vorwort .....	4
---------------	---

### Die gruselige Villa

<b>Titelseite</b> .....	<b>5</b>
<b>Geschichte schwer</b> .....	<b>6</b>
Die verschwundene Katze .....	6
Unheimliche Geräusche .....	7
In der Bibliothek .....	8
Die Zeit drängt .....	9
Vampir Vierzahn .....	10
Chaos im Kleiderzimmer .....	11
In der Küche .....	12
Im Garten .....	13
<b>Geschichte leicht</b> .....	<b>14</b>
Die verschwundene Katze .....	14
Unheimliche Geräusche .....	15
In der Bibliothek .....	16
Die Zeit drängt .....	17
Vampir Vierzahn .....	18
Chaos im Kleiderzimmer .....	19
In der Küche .....	20
Im Garten .....	21
<b>Lösungen und Tipps</b> .....	<b>22</b>

### Gefangen auf der Insel

<b>Titelseite</b> .....	<b>26</b>
<b>Geschichte schwer</b> .....	<b>27</b>
Gestrandet .....	27
Rätselhafte Spuren .....	28
Der Papagei .....	29
Am Wasserfall .....	30
In der Hütte .....	32
Über dem Abgrund .....	34
Am Ziel .....	35
Abschied .....	36
<b>Geschichte leicht</b> .....	<b>37</b>
Gestrandet .....	37
Rätselhafte Spuren .....	38
Der Papagei .....	39
Am Wasserfall .....	40
In der Hütte .....	42
Über dem Abgrund .....	44
Am Ziel .....	45

Abschied .....	46
<b>Lösungen und Tipps</b> .....	<b>48</b>

### In der Burg

<b>Titelseite</b> .....	<b>51</b>
<b>Geschichte schwer</b> .....	<b>52</b>
Der grausame Ludewig .....	52
Die rätselhafte Truhe .....	53
Siegel und Adler .....	54
Der Burgplan .....	55
Der Geheimgang .....	57
Im königlichen Schlafzimmer .....	58
Die Botschaft des Ritters .....	60
Die Flucht des Königs .....	61
Geschafft! .....	62
<b>Geschichte leicht</b> .....	<b>64</b>
Der grausame Ludewig .....	64
Die rätselhafte Truhe .....	65
Siegel und Adler .....	66
Der Burgplan .....	67
Der Geheimgang .....	69
Im königlichen Schlafzimmer .....	70
Die Botschaft des Ritters .....	72
Die Flucht des Königs .....	73
Geschafft! .....	74
<b>Lösungen und Tipps</b> .....	<b>76</b>

## Liebe Lehrkräfte,

Rätsel zu lösen und sich aus einem scheinbar abgeschlossenen Raum zu befreien, ist für Kinder ein spannendes Abenteuer. Dafür müssen sowohl die Texte als auch Aufgaben genau gelesen und verstanden werden, sonst bleibt man für immer gefangen. Deswegen sind „Escape Room“-Geschichten eine ideale Leseförderung für Deutsch-, Förder- und Vertretungsstunden. Sie können allein, zu zweit oder in einer Gruppe bearbeitet werden.

Dabei erhalten die Kinder die Geschichte nicht im Ganzen, sondern Blatt für Blatt. Um jeweils das nächste Textblatt der Geschichte zu erhalten, müssen die Kinder am Ende jeder Seite zunächst ein Rätsel knacken.

Zu jedem Rätsel gibt es weiterführende Tipps und Lösungen. Diese können kopiert, ausgeschnitten und laminiert werden. Wenn ein Kind nicht weiterkommt, bekommt es eine erste Hilfe. Kann es das Rätsel immer noch nicht knacken, gibt es einen weiteren Hinweis bzw. die Lösung.

Um den unterschiedlichen Lernständen der Kinder gerecht zu werden, sind die vorliegenden Texte zweifach differenziert, wobei lediglich die Länge und Schriftgröße der Geschichte variieren. Die Rätsel und entsprechend auch die Lösungen bleiben gleich.

Die längeren Texte sind mit einem Gewicht , die kürzeren Texte mit einer Feder  gekennzeichnet.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schüler\*innen viel Freude und Erfolg mit dem vorliegenden Band!

Annette Neubauer

# Die gruselige Villa

Name:

Datum:

# Die gruselige Villa





Name:

Datum:

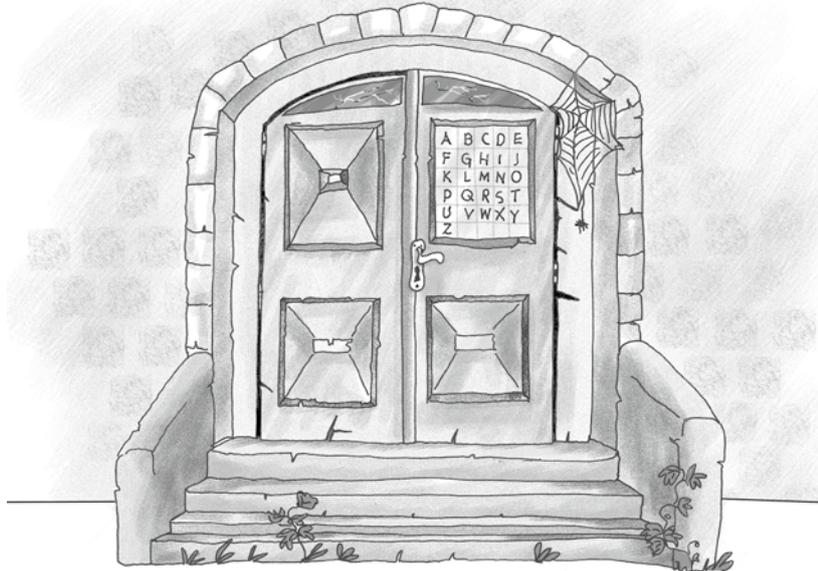
## Die verschwundene Katze

Du stehst am Gartentor einer alten, verfallenen Villa. Es dämmt bereits und der Mond zeigt sich blass am Himmel. Das große Haus vor dir sieht so aus, als ob es schon seit Jahren nicht mehr bewohnt würde. Fußgänger haben achtlos ihre leeren Dosen, Tüten und Bananenschalen über den Zaun geworfen. Efeu rankt sich an den Hauswänden hoch, die Fensterläden hängen lose in den Scharnieren und im Garten wuchert zwischen dicken, orangen Kürbissen hohes Unkraut. Kein Wunder, dass die alte Villa von vielen auch als Vampirbude bezeichnet wird.

Merkwürdig! Das Tor hat kein Schloss.

Du weißt nicht, ob du es wirklich öffnen sollst. Aber deine Katze Lady ist in der Villa verschwunden. Du hörst ihr klägliches Miauen, das aus den Fenstern zu dir dringt. Lady ruft jämmerlich um Hilfe. Also atmest du tief durch. Als du das Tor aufstößt, quietscht es furchterlich. Mit eiligen Schritten durchquerst du den Garten. An der Haustür ist kein Namensschild. Du rüttelst an der Klinke. Doch die Tür ist verschlossen.

Über dem Griff sind einige Buchstaben. Du denkst einen Moment nach. Wie lautet der Code? Dann drückst du die Buchstaben K Ü R B I S. Es tut sich nichts. Du versuchst es mit G E I S T E R H A U S. Wieder nichts. Dann hast du eine Idee.



Du weißt nicht weiter?  
Dann hole dir einen Tipp!

Weißt du den Code? Schreibe ihn auf die Linie.

\_\_\_\_\_



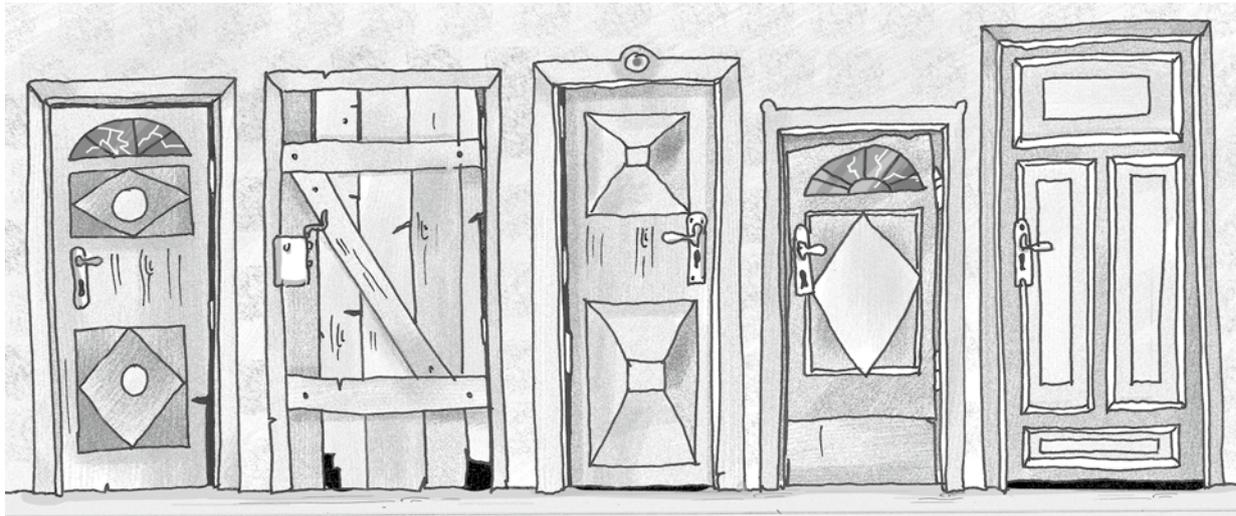
Name:

Datum:

## Unheimliche Geräusche

Du hörst ein leises Klicken und drückst die Klinke herunter. Bingo! Die Tür öffnet sich. Du trittst ein. Ein Schauer läuft dir den Rücken hinunter, als du in der Diele stehst. Von hier führen fünf Türen in weitere Räume. Du hörst das leise Miauen von Lady. Hinter welcher Tür verbirgt sie sich? Plötzlich hörst du ein lautes Krachen hinter dir. Die Haustür ist ins Schloss gefallen! Panisch drehst du dich um und rüttelst an der Klinke. Doch die Tür ist zu. Du bist in der Vampirbude eingesperrt. Wieder hörst du Ladys jämmerliches Rufen. Hinter welcher Tür steckt sie bloß? Jetzt erklingt ein Fiepen. Sind das etwa Ratten? Hinter einer Tür hörst du das wütende Bellen eines Hundes. Dann erklingt wildes Flügelschlagen, als ob eine große Gans oder ein Greifvogel sich aus einem Gefängnis befreien will. Oder schlagen Vampire mit ihren Flügeln? Dann hörst du ein Zischeln wie von einer riesigen Schlange. Du musst die Geräusche den richtigen Türen zuordnen, damit du herausfindest, in welchem Zimmer Lady ist. Wenn du die falsche Tür aufmachst, stürzt sich wahrscheinlich ein wildes Tier auf dich. Du lauschst und denkst scharf nach:

- Das Bellen kommt aus der größten Tür.
- Die Schlange ist in einer der mittleren Türen.
- Das Miauen kommt nicht aus einer der beiden äußeren Türen.
- Das Wesen mit den Flügeln ist in der mittleren Tür.
- Die Ratten müssen hinter der linken Tür sein.
- Lady ist nicht neben dem Zimmer, aus dem das Bellen kommt.



Du weißt nicht weiter?  
Dann hole dir die Lösung!



Name:

Datum:

## In der Bibliothek

Du gehst zur Tür, hinter der du Lady vermutest, und öffnest sie vorsichtig. Weder kommen dir Ratten noch ein wütender Hund, eine giftige Schlange, Vögel oder Vampire entgegen. Leider ist auch Lady nirgends zu sehen. Dabei warst du dir sicher, dass sie hinter dieser Tür nach Hilfe gerufen hat. Wo hat sie sich jetzt wieder versteckt? Du schaust dir die hohen Regale an, die mit Büchern vollgestopft sind. Offensichtlich bist du in einer Bibliothek gelandet. Du gehst vorsichtig weiter. Als du in der Mitte des Raumes bist, hörst du erneut ein lautes Krachen. Wieder fällt die Tür hinter dir zu. Du bist wirklich ein Idiot! Jetzt hast du denselben Fehler zweimal hintereinander gemacht. Warum hast du nicht besser aufgepasst?

Dann entdeckst du auf einem kleinen Tisch ein Blatt Papier, auf dem etwas mit schwarzer Tinte geschrieben steht. Immer noch wütend auf dich selbst nimmst du es in die Hand und liest:

WIR WARTEN SCHON LANGE AUF BESUCH. UM  
MITTERNACHT BEIßEN WIR ZU. WIR SIND HUNGRIG  
UND GIEREN NACH FRISCHEM BROT. DEINE KLEINEN  
FREUNDIN HABEN WIR ÜBRIGENS WIEDER IN DEN  
GARTEN GESETZT. KATZENBLUT VERTRAGEN WIR SEHR  
SCHLECHT. DAVON BEKOMMEN WIR VERSTOPFUNG.

Du wunderst dich: Warum sind die Kleckse miteinander verbunden? Steckt hinter der Nachricht eine geheime Botschaft?



Du weißt nicht weiter?  
Dann hole dir einen Tipp!

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Escape-Room-Geschichten zur Leseförderung 3/4*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

