

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ein musikalisches Escape-Room-Spiel

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Ein musikalisches Escape-Room-Spiel – Außerirdische Hörrätsel zu Musikparametern und mehr

Marcus Adam

Mit Illustrationen von Katharina Friedrich




© RAABE 2024

© AlexLMX/istock/Getty Images Plus

Musikunterricht einmal anders: In dieser Unterrichtseinheit begeben sich Ihre Schülerinnen und Schüler auf eine abenteuerliche Reise durch das Weltall und treten in einem aufregenden Escape-Room-Spiel in verschiedenen Teams gegeneinander an. Frischen Sie basale musikalische Inhalte spielerisch wieder auf, indem die Kinder spannende Rätsel lösen, sich mit Höraufgaben beschäftigen, Noten und Töne als Wegweiser durch die Galaxis nutzen, um am Ende auf die „sagenhafte Planetenmusik“ zu stoßen.

KOMPETENZPROFIL

| | | |
|------------------------------|--|---|
| Klassenstufen: | 3 bis 4 |  |
| Dauer: | ca. 3–4 Unterrichtsstunden | |
| Kompetenzen: | Hörwahrnehmung verbessern; Kommunizieren; Medienkompetenz | |
| Thematische Bereiche: | Hörerziehung, Instrumentenkunde, Notenwerte, Komponisten | |
| Medien: | Spielplan, Erklärvideo, Bildkarten, Aufgaben- und Tippkarten, Laufzettel, Arbeitsblätter, Beobachtungsbogen | |
| Hörbeispiele: | Intro (T 1), Hohe oder tiefe Töne (T 2), Alienmusik (T 3), Lange oder kurze Töne (T 4), Dur oder Moll (T 5), Planetenmusik (T 6) | |
| Fächerübergreifend: | Sachunterricht: Universum | |

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Escape-Rooms in der Grundschule

Escape-Rooms, *Escape-Games* oder auch *Exit-Games* erfreuen sich in der letzten Zeit wachsender Popularität. Bekannt sind sie bislang vor allem aus dem Teambuilding und als Freizeitaktivität, etwa als Browserspiel (Adventure) oder auch als Live-Escape-Game im Sinne eines realen Gruppenspiels. Aber auch im schulischen Umfeld nehmen solche Spielformen deutlich zu, auch unter der Bezeichnung *EduBreakout*. Entsprechende Rätsel können sich auf alle Unterrichtsbereiche und -fächer erstrecken. Neben der Festigung von Fachwissen werden durch Escape-Games vor allem die Kreativität, die Teamfähigkeit und nicht zuletzt die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler gefördert. Neben analogen Rätseln werden gern Tablets, QR-Codes oder interaktive Rätsel genutzt. Wenn die Kinder Wissensfragen im Internet recherchieren, werden mediale Kompetenzen geschult. Und nicht zuletzt werden die Kinder durch ein solches Spiel im Unterricht direkt in ihrer eigenen Lebenswirklichkeit abgeholt. Durch den hohen Motivationsgehalt haben Sie die Möglichkeit, Ihre Unterrichtsinhalte spielerisch und mit einem hohen Spaßfaktor an Ihre Klasse weiterzugeben.

Die sagenhafte Planetenmusik

Escape-Room-Games folgen meist einer thematisch übergeordneten Geschichte, die für zusätzliche Motivation und Spannung sorgt. Dies kann ein Thema aus dem Bereich Fantasy, eine Kriminalgeschichte oder auch eine historische Begebenheit sein. In unserem Fall begeben die Kinder sich in Teams von bis zu sechs Schülerinnen und Schülern auf eine Reise durch das Weltall. Die friedlichen und musikliebenden Aliens des Planeten Orff sind auf der Suche nach der sagenhaften Planetenmusik, die im Universum als die schönste je gespielte Musik gilt. Als die Einwohner von Orff eine mysteriöse Sternenkarte finden, zögern sie nicht lange und machen sich auf den Weg ... Die einleitende Geschichte finden Sie als Version zum selbst Vorlesen (oder Vorlesen lassen) unter **M 2**. Alternativ können Sie einleitend auch die Audiodatei zur sagenhaften Planetenmusik (Track 1) von CD abspielen und sich gemeinsam mit Ihren Kindern auf die bevorstehende Reise einstimmen.

Spielanleitung

Eine ausführliche Spielanleitung steht Ihnen unter **M 1** zur Verfügung. Gemeinsam mit den grundlegenden Spielmaterialien, wie den Spielfiguren **M 3**, dem Spielplan **M 4** und dem Laufzettel **M 5** können Sie diese in der ersten Unterrichtsstunde mit Ihren Schülerinnen und Schülern thematisieren. Gleichzeitig kann die Anleitung den Teams auch als Kopie ausgehändigt werden, sodass die Kinder offene Fragen zum Spielverlauf selbstständig klären können. Alternativ haben Sie die Möglichkeit, sich mit Ihrer Klasse das Erklärvideo zum Escape-Room anzuschauen.

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Organisation

Bis auf wenige kleine Vorbereitungen können Sie direkt mit dem Escape Spiel starten. Vorab müssen die Spielfiguren **M 3** gebastelt werden. Diese werden von den Kindern ausgemalt und ausgeschnitten und anschließend mit einer Münze o. Ä. beschwert. Die Rätselkarten mit den Codes **M 6** und die Tippkarten **M 8** können zum dauerhaften Gebrauch laminiert und ausgeschnitten werden. So können Lösungen oder erhaltene Codes auch mit abwischbarem Folienstift auf die wiederverwendbaren Karten geschrieben werden.

Der farbige Spielplan **M 4** liegt für alle gut erreichbar auf einem Tisch in der Mitte des Klassenraums, sodass die einzelnen Teams ihre jeweilige Team-Spielfigur im Blick haben.

Hörbeispiele

Wenn Sie für die Hörbeispiele die beiliegende CD nutzen, stellen Sie sicher, dass ein oder mehrere CD-Player vor Ort sind und Sie ggf. Kopfhörer für die Kinder haben. Wenn die Kinder die Hörbeispiele per **QR-Code** abrufen sollen, sorgen Sie dafür, dass jedem Team ein **Tablet** mit Internetzugang zur Verfügung steht und die Kinder genügend Ausweichmöglichkeiten im Raum haben, um sich die Hörbeispiele in Ruhe anzuhören.

Weitere Materialien

Für einige der Rätselaufgaben sind weitere Materialien hilfreich (aber nicht zwingend notwendig), wie z. B. ein oder mehrere Glockenspiele und ein diatonischer Satz *Boomwhackers*®. Stellen Sie den Kindern außerdem ausreichend Schmierpapier und Stifte zur Verfügung, damit diese sich Notizen zu den jeweiligen Aufgaben machen zu können.

Wie gehe ich vor, wenn ich nur wenig Zeit habe?

Sollten Sie weniger Zeit zur Verfügung haben als die vorgeschlagenen 3–4 Unterrichtsstunden, ist dies auch kein Problem. Streichen Sie einfach einzelne Rätselaufgaben. Wenn Sie z. B. die Hälfte der Rätsel weglassen, starten Sie auf dem Spielplan auf Ring Nummer 6. Jetzt müssen nur noch die vorgegebenen Codes auf den Rätselkarten angepasst werden.

Eigene Rätsel

Wurde das Spiel bereits einmal von Ihrer Klasse gespielt, können Sie zukünftig auf das Spielintro **M 2** verzichten und direkt ins Geschehen einsteigen. Mit den Blanko-Rätselkarten **M 11** können Sie zur vorgegebenen Rahmenhandlung alternativ auch eigene musikalische Rätsel erstellen, die Inhalte aus Ihrem aktuellen Musikunterricht aufgreifen, und in das Spiel einbauen. Unter **M 6** finden Sie außerdem zwei leere Tippkarten zur eigenen Gestaltung und Vervielfältigung. Denken Sie daran, den Laufzettel mithilfe der Blankoversion **M 10** anzupassen.

Durch die Möglichkeit, eigene Rätselkarten zu erstellen, ist das Spiel immer aufs Neue nutzbar. Die Spielfiguren **M 3** und der Spielplan **M 4** können beliebig oft wiederverwendet werden.

Wie Sie den Lernfortschritt Ihrer Schülerinnen und Schüler bewerten können

Um den Lernfortschritt ihrer Schüler möglichst treffend einschätzen zu können, befindet sich am Ende des Materialteils ein Beobachtungsbogen **M 12**. Hier können Sie die während des Spielverlaufs zum Tragen kommenden Teilkompetenzen der Kinder einschätzen und dokumentieren. Notieren Sie Ihre Eindrücke während oder nach dem Unterricht. Die Auflistung der verschiedenen Fertigkeiten folgt in erster Linie prozessbezogenen Kriterien. Darüber hinaus ist ausreichend Platz für individuelle Beobachtungen und Bemerkungen.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

Auf dem Laufzettel mit den Lösungen **M 7** finden Sie vertiefende Beiträge aus Einfach musikalisch zu allen verwendeten Themen.

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

RK: Rätselkarte; VL: Vorlage; TX: Text; TK: Tippkarten; SP: Spielplan; LZ: Laufzettel



Alternative



Hinweis/Tipp



Sprechen



CD



Video

Einführung und exemplarischer Spielverlauf

Thema: Die sagenhafte Planetenmusik

Einstieg: Die SuS versammeln sich im Sitzkreis.



Heute machen wir einmal etwas ganz Besonderes. Wir spielen ein Escape-Room-Spiel. Hat jemand eine Idee, was es damit auf sich haben könnte?

M 1 (TX)

Die galaktische Spielanleitung / Die SuS äußern Vermutungen und Erwartungen; L präsentiert die Spielanleitung und liest diese gemeinsam mit den SuS.



Alternativ/zusätzlich kann das Erklärvideo gezeigt und besprochen werden.



Jetzt wisst ihr, wie unser Spiel funktioniert. Wenn ihr keine Fragen mehr habt, können wir starten.

Erarbeitung:

M 2 (TX)

Die sagenhafte Planetenmusik / L teilt an jedes Kind den Einleitungstext **M 2** aus.



Unser Abenteuer kann gleich losgehen. Jetzt wollen wir aber erst einmal hören, was uns genau erwartet ...



L spielt das Spielintro (**T 1**) ab; SuS hören zu, lesen ggf. auf **M 2** mit und äußern sich anschließend zum Gehörten.



Nun können wir die Teams festlegen, die sich zusammen auf die Suche nach der „sagenhaften Planetenmusik“ machen.

M 3 (VL)

Alien-Spielfiguren / L teilt SuS je nach Klassenstärke in 4–6 Kleingruppen ein; die Teams wählen eine Spielfigur, malen sie an und schneiden sie aus.

M 4 (SP)

Der galaktische Spielplan / L platziert den Spielplan **M 4** auf einem Tisch in der Mitte der Klasse; SuS stellen ihre Spielfiguren auf ein freies Startfeld.

M 5 (LZ)

Der galaktische Laufzettel / L verteilt die Laufzettel **M 5**; SuS tragen ihren selbst gewählten Team-Namen auf dem Laufzettel ein.



Wenn alle Teams so weit sind, können wir anfangen. Los geht es mit der ersten Rätselkarte. Sobald ihr die Lösung habt, tragt ihr den Code, den ihr gefunden habt, auf eurem Laufzettel ein und zeigt ihn mir. Wenn alles richtig ist, erhaltet ihr die nächste Rätselkarte und dürft auf dem Spielplan einen Ring nach innen ziehen. Wenn ihr nicht weiterkommt, dürft ihr euch eine Tippkarte bei mir holen.

M 6 (RK)

Die galaktischen Rätselkarten / L teilt jeder Gruppe die erste Rätselkarte M 8 aus; SuS besprechen die Aufgabe und bearbeiten die Rätselkarte; SuS hören sich den auf der Rätselkarte vermerkten Track an (oder rufen das jeweilige Hörbeispiel über den QR-Code auf der Karte ab) und lösen das Rätsel. Die Lösung wird (ggf. mit Folienstift) auf die Karte geschrieben.

M 7 (LÖ)

Der galaktische Laufzettel – Lösungen für die Lehrkraft / L prüft anhand des ausgefüllten Laufzettels die Lösungen der SuS und händigt ihnen die jeweils nächste Rätselkarte aus; die Teams schieben ihre Spielfigur nach jedem gelösten Rätsel einen Ring weiter nach innen; danach werden alle weiteren Rätselkarten nach dem gleichen Ablauf bearbeitet, bis alle Teams die verschiedenen Rätsel vollständig durchlaufen haben und in der Mitte des Spielplans angekommen sind.

Hier finden Sie auch Beiträge aus Einfach musikalisch, mit denen Sie die jeweiligen Themen vertiefen können.

M 8 (TK)

Die galaktischen Tippkarten / Bei Bedarf holen die Teams sich eine Tippkarte zur Unterstützung.

Jetzt haben es alle Teams geschafft. Alle haben die Rätsel gelöst und sind im Zentrum der Galaxis angekommen. Dann können wir uns jetzt gemeinsam das Ende des Spiels und die sagenhafte Planetenmusik anhören. Außerdem bekommt ihr noch eine Urkunde.

**M 9 (TX)**

Die galaktische Urkunde / L teilt jedem Kind eine personalisierte Kopie der Urkunde aus.

Abschluss:

L spielt T 7 mit der Planetenmusik ab; die SuS hören zu und äußern ihre Eindrücke.



Das Rahmenthema „Planetenmusik“ kann weitergeführt werden: So können die SuS z. B. mit Orff-Instrumenten eine eigene Planetenmusik komponieren. Parallel kann auch im Sachunterricht am Thema „Universum“ gearbeitet werden und die SuS haben so zusätzlich die Möglichkeit, jedem Planeten des Sonnensystems ein eigenes Thema zuzuordnen und entsprechende Musik zu erstellen.

**M 10/M 11 (VL)**

Blanko-Laufzettel/Blanko-Rätselkarten / Kürzen oder tauschen Sie einzelne Rätsel oder gestalten Sie Ihr eigenes Escape-Game mithilfe der Blanko-Vorlagen.

Benötigt:

- CD-Player, T 1–7
- Papier, Bleistifte, Buntstifte, Schere, Klebestifte
- ggf. Folienstifte
- ggf. Tablets und Kopfhörer
- wenn vorhanden: Satz Boomwhackers, Glockenspiel

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ein musikalisches Escape-Room-Spiel

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

