

SCHOOL-SCOUT.DE



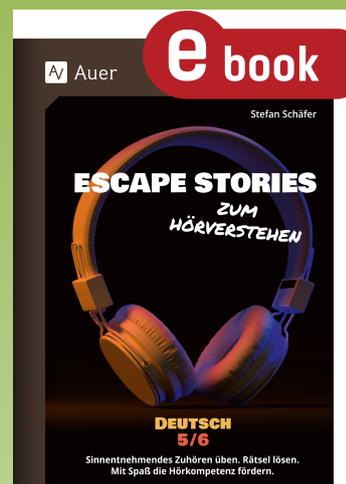
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Stories zum Hörverstehen, Klassen 5/6

Das komplette Material finden Sie hier:

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



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Im Mäusevorratsspeicher	39
In der Hand der Kobolde	6	Titelseite mit QR-Codes	39
Titelseite mit QR-Codes	6	Geschichte	40
Geschichte	7	Klappe zu	40
Plötzlich klein	7	Fast ein Paradies	41
Wer unten ist, ist nicht oben	8	Gut vorbereitet	42
Ein strammer Schuss	9	Der Mäuserat	43
Ein zartes Bein	10	Gute Nachricht	44
Ein zartes Ohr	11	Rätsel	45
Rätsel	12	Tipps und Lösungen	48
Tipps und Lösungen	15	Rätselblatt	50
Rätselblatt	17	Arbeitsblatt zum Hörverstehen	53
Arbeitsblatt zum Hörverstehen	19	Lösungen für Rätsel- und Arbeitsblatt	55
Lösungen für Rätsel- und Arbeitsblatt	21	Im Schloss des Zauberers	56
Die Gespensterprüfung	22	Titelseite mit QR-Codes	56
Titelseite mit QR-Codes	22	Geschichte	57
Geschichte	23	Im dunklen Verlies	57
Uhrenkunde	23	Befreiung aus dem Keller	58
Veränderung der Umgebung	24	Auf ins Freie	59
Ab durch die Wand	25	Im Schlosspark	60
Der Brunnen der Vergangenheit	26	Ein Geschenk für die Zukunft	61
Immer schön laut	27	Rätsel	62
Rätsel	28	Tipps und Lösungen	65
Tipps und Lösungen	31	Rätselblatt	67
Rätselblatt	33	Arbeitsblatt zum Hörverstehen	69
Arbeitsblatt zum Hörverstehen	36	Lösungen für Rätsel- und Arbeitsblatt	71
Lösungen für Rätsel- und Arbeitsblatt	38		

Vorwort

Diese Escape Stories zum Hörverstehen möchten die Schülerinnen und Schüler über spannende Geschichten zum aufmerksamen Zuhören führen. Die Spannung resultiert dabei zum einen aus der Grundsituation des Gefangenseins und dem sich daraus ergebenden Wunsch, sich zu befreien. Zum anderen resultiert die Spannung aus den einzelnen Rätseln, die es im Verlauf der Geschichten regelmäßig zu lösen gilt. Um die erzählerischen Möglichkeiten zu vergrößern, wird dabei die klassische Escape-Room-Situation des Eingeschlossenseins übertragen und nicht nur räumlich aufgefasst, als Befreiung auch aus einer fesselnden Notlage. Jeweils ist aber das Element der Spannung bestimmend, sodass diese Escape Stories eine ideale Möglichkeit darstellen, die Kompetenzen im Hörverstehen der Schülerinnen und Schüler zu fördern – sowohl in den regulären Deutschstunden als auch in Förder- und Vertretungsstunden.

Die Geschichten sind im Umfang und in der Schwere der Rätsel so angelegt, dass sie im Regelfall in 45 Minuten zu bewältigen sind. Sie können allein, aber auch in Zweiertteams oder in Gruppen bearbeitet werden.

Jede Geschichte umfasst jeweils fünf Episoden. Das Titelblatt jeder Geschichte enthält fünf QR-Codes, über die die verschiedenen Episoden als Hördateien abgerufen werden können. Für die Nutzung der QR-Codes wird ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play bzw. App Store) benötigt. Die im Band enthaltenen QR-Codes wurden mit der Scan-App barcoo getestet.

Auf das Titelblatt mit den QR-Codes folgen die fünf Episodentexte der Geschichte in Druckfassung. Anschließend finden sich Kopiervorlagen mit einem Rätsel zu jeder der fünf Episoden der Geschichte. Die Arbeitsanweisungen zu diesen Rätseln sind Teil der jeweiligen Episode, d. h., sie müssen von den Schülerinnen und Schülern hörend erfasst werden. Selbstverständlich kann lehrkraftseitig der Arbeitsauftrag auch noch einmal wiederholt bzw. paraphrasiert werden.

Zu jedem Rätsel gibt es zwei Tippkärtchen sowie die Lösung. Die Kärtchen können z. B. kopiert, ausgeschnitten und laminiert werden. Kommt ein Kind, ein Zweierteam oder eine Gruppe nicht weiter, kann die erste Tippkarte eventuell eine Hilfestellung bieten. Kann das Kind, das Zweierteam oder die Gruppe das Rätsel dann noch immer nicht lösen, gibt es den zweiten Tipp.

In der Regel ist die Motivation der Schülerinnen und Schüler so groß, dass sie nicht nur die Geschichten gern hören, sondern auch die Rätsel dazu mit Freude angehen und dabei so ehrlich sind, diese (mithilfe der Tipps) selbst zu lösen. Will man gleichwohl sicherstellen, dass die Lernenden die Rätsel selbst lösen, kann die Lehrkraft dies in gewisser Weise steuern: Die Fortsetzung der Geschichte wird erst dann ausgeteilt, wenn die Schülerinnen und Schüler die Lösung des Rätsels vorgelegt haben.

Zudem gibt es zu allen Escape Stories ein separates Rätselblatt, das wahlweise eingesetzt werden kann und eine doppelte Funktion hat. Zum einen dient es der Kontrolle der Rätsel: Die Schülerinnen und Schüler können hier die Lösungen der Rätsel eintragen und das ausgefüllte Rätselblatt der Lehrkraft zur Kontrolle vorlegen, die den Rätselerfolg „amtlich“ bestätigt.

Vorwort

Zum anderen dient das Rätselblatt aber auch der Kontrolle des Gehörten selbst. Zwar kommt es bisweilen vor, dass die Rätsel einen Bezug zur Geschichte aufweisen bzw. Informationen aus der Geschichte benötigt werden, um die Rätsel zu lösen, doch ist dies eben nicht bei allen Rätseln der Fall.

Mit anderen Worten: Das genaue Zuhören ist somit nicht immer zwingend erforderlich. Das Rätselblatt enthält deshalb zu jeder Episode eine kleine inhaltsbezogene Hörverstehensaufgabe, die ebenfalls rätselartig angelegt ist (z. B. eine kleine Wortschlange oder ein Wortgitter). Auf diese Weise können auch das Hörverständnis überprüft und insbesondere das genaue Zuhören geübt werden. Die Lösungen zu diesen inhaltsbezogenen Hörverstehensaufgaben bzw. Episodenaufgaben auf dem Rätselblatt finden sich bei den „Lösungen für Rätsel- und Arbeitsblatt“.

Über den Einsatz des Rätselblattes kann je nach Klasse und Unterrichtssituation entschieden werden.

Werden die Geschichten im regulären Deutschunterricht behandelt, kann mit ihnen auch mithilfe eines zweiseitigen Arbeitsblattes zum Hörverstehen weitergearbeitet werden. Das Arbeitsblatt enthält weitere Hörverstehensaufgaben. Zusätzlich finden sich auf jedem Arbeitsblatt auch ein oder zwei Aufgaben zum produktiven Umgang mit den Hörtexten. Die Lösungen zu diesen Hörverstehensaufgaben auf dem Arbeitsblatt finden sich bei den „Lösungen für Rätsel- und Arbeitsblatt“.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Hören der Escape Stories und Erfolg beim Knacken der Rätsel!

Stefan Schäfer

Plötzlich klein

„Wo ... wo bin ich?“, stotterte Leon und blickte ängstlich in die drei Gesichter der Wesen, die sich über ihn beugten.

„Keine Sorge, junger Freund, du bist bei uns!“, sagte Swidbert, der älteste der drei Kobolde, mit rauher Stimme.

„Danke, das sehe ich“, meinte Leon. „Aber wer seid ihr? Friseure jedenfalls schon einmal nicht!“, sagte er und schaute auf die wirren Frisuren der Kobolde.

„Habe ich es euch nicht gesagt?“, rief Balduin. „Ein Lümmel ist er, ein frecher Lümmel!“

„Ganz ruhig“, sagte Swidbert und tätschelte seinem Freund Balduin den linken Arm.

An Leon gerichtet fuhr er fort: „Die Sache ist die, Leon. Du bist bei uns Kobolden. In der Erde unter dem Garten eures Hauses.“

„Wie bitte?“, rief Leon entsetzt. „Was heißt ‚in der Erde‘?“

„Also“, sagte Swidbert, „das ist so: Wir Kobolde – das ist übrigens Balduin, das ist Kunibert und ich bin Swidbert – wir Kobolde also wollten dringend mit dir sprechen, und deshalb haben wir dich um das Zehnfache geschrumpft und in diese alten Maulwurfsgänge geholt. Damit wir mit dir sprechen können, nicht wahr?“

„Maulwurfsgänge, Kobolde, geschrumpft, mit mir sprechen? Das ist doch bloß ein schlechter Traum. Ich schlafe bestimmt noch!“, rief Leon aufgebracht.

„Aber nein, ganz bestimmt nicht!“, sagte Kunibert. „Swidbert hat dir die Wahrheit gesagt. Wir müssen mit dir sprechen. Weil du Fußball spielst.“

„Was?“, rief Leon, „Weil ich Fußball spiele, habt ihr mich auf Maulwurfsgröße geschrumpft? Und was ist mit den restlichen zehn Millionen Fußballern in Deutschland, hä? Schrumpft ihr die auch?“

„Also, da hat Leon Recht“, wandte sich Swidbert an Kunibert. „Wir haben ihn geschrumpft, weil er im Garten Fußball spielt.“

„Ja, klar“, meinte Leon, „das macht natürlich einen riesigen Unterschied.“

„Nein, nein, nein“, mischte sich nun Balduin ein. „Das Problem ist nicht, dass du im Garten Fußball spielst, sondern dass du den alten Mirabellenbaum als linken Torpfosten missbrauchst. Ich wohne unter dem Baum, und bei jedem Pfostenschuss erlebt meine Wohnung ein Erdbeben. Fürchterlich, wirklich fürchterlich! Das muss aufhören!“

„Ach so ... Ja klar, das ist kein Problem!“, zeigte sich Leon versöhnlich. „Ich werde eine andere Lösung für den Torpfosten finden. Versprochen! Kann ich dann gehen?“

„Nicht so schnell!“, sagte Balduin. „Ich will, dass du einige Rätsel löst. Und zwar zum Beweis dafür, dass du ein kluger Junge bist und als kluger Junge die Wünsche von uns armen Kobolden respektierst.“

„Und an was für Rätsel denkt ihr da?“, wollte Leon wissen.

„Bei diesem Rätsel zum Beispiel“, meinte Balduin und reichte Leon einen Zettel, „musst du herausfinden, für welche Zahl jeder der Bälle steht. Denke beim Rechnen daran, dass die Regel ‚Punkt vor Strich‘ gilt. Du musst also erst multiplizieren und darfst erst dann addieren oder subtrahieren. Viel Erfolg!“

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Escape Stories zum Hörverstehen, Klassen 5/6

Das komplette Material finden Sie hier:

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

