



Hänsel und Gretel: die Flucht vor der Hexe



Szenario Spielleiterblätter



Beschreibung der Rolle des Spielers

Um Ihre Rolle als Spielleiter besser zu verstehen, werfen Sie einen Blick auf die Blätter „Tool – Roadmap“ und „Tool – Track Form“ in unserer [Kreationsbox](#).

Spielleiter sind Hänsel und Gretel. Sie bitten die Spieler, ihnen bei der Flucht vor der Hexe zu helfen.



Hinweise und Lösungen

Schritt A.1

Hinweise

- Die Spieler müssen die Botschaft von Hänsel und Gretel finden, um den Kontext des Raumes zu verstehen. Danach gibt es zwei Kisten mit Süßigkeiten. Die Nachricht von Hänsel und Gretel gibt ihnen bereits einen Hinweis, indem sie am Ende der Nachricht ihre Namen preisgibt. Die Spieler müssen sich an das Wissen über die Geschichte erinnern. Sie können ihnen sagen, dass sie sich auf die Hütte konzentrieren müssen, in der Hänsel und Gretel eingesperrt sind, und aus welchem Material sie besteht.





Schritt A.2

Hinweise

- Um die beiden Schachteln mit Süßigkeiten zu finden, müssen sich die Spieler daran erinnern, dass die Hütte in der Geschichte aus Süßigkeiten und Kuchen besteht. Wenn dies jedoch nicht der Fall ist, sagen Sie ihnen, dass Hänsel und Gretel Kinder sind, die sehr hungrig sind und gerne etwas essen würden, das allen Kindern schmeckt.

Schritt A.3

Hinweise

- Um zum nächsten Schritt zu gelangen, müssen die Spieler das Rätsel beantworten, das sich in einer der Süßigkeitenschachteln befindet. Wenn sie Schwierigkeiten haben, die Antwort zu finden, können Sie ihnen sagen, dass sie die Reihenfolge der Pips auf den Würfeln überprüfen sollen.

Lösung

- Die Antwort ist 235.

Schritt A.4

Hinweise

- Um zu wissen, welches Schließfach geöffnet werden muss, können Sie die Spieler fragen: „Was machst du mit den Würfeln?“

Lösung

- Der Code wird für das Schließfach benötigt, auf dem sich das Etikett „Rolle“ befindet.



Schritt B.1

Hinweise

- Im Schließfach finden die Spieler eine verschlüsselte Nachricht, aber sie müssen verstehen, welchen Gegenstand sie zum Entschlüsseln benötigen. Es wird auch einen Spiegel geben. Um ihnen zu helfen, kannst du sie fragen: „Was liebt die böse Königin von Schneewittchen am meisten?“

Lösung

- Die Antwort ist donut.

Schritt B.2

Hinweise

- Sobald die Nachricht entschlüsselt ist, sind für diese Phase keine besonderen Hinweise erforderlich.

Schritt B.3

Hinweise

- Sobald sie das Rätsel gelöst haben, müssen sie nur noch die richtige Schublade finden, und das wäre die mit Aufklebern mit Donuts darauf. Wenn sie die Aufgabe nicht verstehen, sagen Sie ihnen, dass sie das Wort dem Bild zuordnen sollen.



Schritt C.1

Hinweise

- Sobald sie den digitalen Buchstabencode haben, müssen sie sich die Audioaufnahme anhören, die sich auf die Hexe bezieht. Wenn sie diese Aufgabe nicht verstehen, fragen Sie sie: „Was verwenden die Hexen zum Kochen?“

Schritt C.2

Hinweise

- Wenn sie den Topf gefunden haben, sollen sie bemerken, dass sich darin kleine Steine und eine Botschaft befinden. Wenn sie es nicht bemerken, fragen Sie sie: „Was essen wir heute zu Mittag?“

Schritt C.3

Hinweise

- Nachdem der Inhalt eines Topfs entdeckt wurde, müssen die Spieler die Nachricht lesen und die Antwort finden. Wenn sie Schwierigkeiten mit der Antwort haben, helfen Sie ihnen, indem Sie sie fragen: „Wie haben sich Hänsel und Gretel viele Tage lang ohne Essen gefühlt?“

Lösung

- Die Antwort ist hungrig.



Schritt C.4

Hinweise

- Sobald sie den Buchstabencode haben, müssen sie das Mobiltelefon im Zimmer finden. Wenn dies nicht der Fall ist, fragen Sie sie: „Womit rufen wir um Hilfe?“

Schritt D.1

Hinweise

- Um das Mobiltelefon zu entsperren, benötigen die Spieler die Antwort für Schritt C.3 Wenn sie Probleme haben, das Telefon einzuschalten, geben Sie ihnen Anweisungen, wie es geht.

Schritt D.2

Hinweise

- Wenn sie Probleme haben, die Textnachricht auf dem Telefon zu sehen, geben Sie ihnen Anweisungen, wie sie dies tun können.

Schritt D.3

Hinweise

- Sobald die Textnachricht gefunden und gelesen wurde, ist der letzte Schritt. Diese Phase erfordert keine spezifischen Hinweise.

Lösung

- Die Spieler müssen die kleinen Steine zählen und die Zahl 12 erhalten, um den Raum zu verlassen.





Einweisung

Als Spielleiter ist es wichtig, dass Sie vor dem Spiel eine Briefing-Sitzung mit Ihren Schülern abhalten. Werfen Sie einen Blick auf unsere Übungsblätter „Werkzeug – Regeln – Spiel und Sicherheit“ und „Werkzeug – Schülerprofil geprüft“ in unserer [Kreationsbox](#).



Nachbesprechung

Die Nachbesprechung mit Ihren Spielern am Ende eines Spiels ist sehr wichtig, damit Sie **Feedback** über die Schwierigkeit des Szenarios, **den Spaß** Ihrer Spieler, was ihrer Meinung nach **verbessert** werden könnte, ...

Notieren Sie sich das Feedback Ihrer Spieler und schreiben Sie Ihre eigenen Gedanken darüber auf, wie dieses Spiel gelaufen ist. Auf diese Weise können Sie das Erlebnis bei der nächsten Vorbereitung dieses Szenarios verbessern.

Schauen Sie sich unseren Leitfaden „Animation eines pädagogischen Fluchtraums für die Sprachförderung“ an, **Kapitel 6** hilft Ihnen bei der Vorbereitung auf die Nachbesprechung.

Hilfreiche Ressourcen finden Sie auch in unserer [Kreationsbox](#), in den Übungsblättern „**Ressource – So organisieren Sie die Nachbesprechung**“, „**Tool – Klassische Feedback-Roadmap**“, „**Tool – Roadmap**“, „**Tool – Track-Formular**“ und „**Tool – Non -erschöpfende Störungsliste**“.



Beispiele für Fragen, die Sie stellen könnten:

- „Wie hat Ihnen die Spielumgebung gefallen?“
- „Wenn Sie etwas zur Spieleinstellung hinzufügen/ändern könnten, was wäre das?“
- „Wie hast du dich während des Spiels gefühlt?“
- ...



Erasmus+

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Projektcode: 2020-1-FR01-KA201-080646



Dieses Werk ist unter der Creative Commons Lizenz "Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)"

lizenziert. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>