



Hänsel und Gretel: die Flucht vor der Hexe



Szenariokonzeption und Raumeinrichtung



Artikelverzeichnis

Phase A

- I1: Die Nachricht
- I2: Zwei Schachteln Süßigkeiten
- I3: Die Nachricht
- I4: Ein Schließfach und ein Schlüssel

Phase B

- I5: Die verschlüsselte Nachricht
- I6: Der Spiegel
- I7: Das digitale Briefschließfach und ein Schlüssel

Phase C

- I8: Die Audioaufnahme
- I9: Der Topf
- I10: Kleine Steine und eine Nachricht
- I11: Das Mobiltelefon

**Phase D**

- I12: Die Textnachricht auf dem Mobiltelefon
- I13: Kleine Steine



Ausführliche Konzeption

Die für dieses Szenario benötigten Elemente sind in diesem Abschnitt aufgelistet, zusammen mit einer Beschreibung der Konzeption dieser Objekte. Bitte sehen Sie sich das vollständige Diagramm des Szenarios für die Korrespondenz mit den "Ix"-Objekten an.

Ordnen Sie die benötigten Gegenstände bei der Erstellung sinnvoll an, um die Vorbereitung des Raums für den Fluchraum zu vereinfachen. Verwenden Sie zum Beispiel Haftnotizen, um die ID eines Artikels zu schreiben (I1, I2, I3, ...)

I1 – Die Nachricht**Materialbedarf**

- Papier
- Stift oder Computer

Erläuterungen

Um die Nachricht, die Hänsel und Gretel den Spielern hinterlassen haben, aufzuschreiben, kannst du sie entweder von deinem Computer aus ausdrucken oder auf ein Blatt Papier schreiben. Seien Sie jedoch vorsichtig: Für Schüler mit spezifischen Lernstörungen ist es wichtig, während des gesamten Spiels lesbares Material zu haben! Lesen Sie dazu das Kapitel Inklusion im Ratgeber.

Hier ist der Text, den Sie in Ihre Nachricht schreiben können:

An das Helferteam: Unsere Namen sind Hänsel und Gretel. Im Moment verpassen wir es im Schwarzwald. Dort wohnen angeblich die Hexen. Wir betraten eine kleine Kabine und die Tür schlug hinter uns zu. Wir sind drinnen gefangen. Wirst du uns bei der Flucht helfen?

Hänsel und Gretel

I2 – Zwei Schachteln Süßigkeiten

Materialbedarf

- Zwei Schachteln Süßigkeiten
- Kleine Bilder von verschiedenen Würfeln
- Computer
- Drucker
- Papier
- Ein Kleber

Erläuterungen

Für diesen Artikel müssen Sie drei Bilder von verschiedenen Würfeln auf jeder Süßigkeitenschachtel platzieren. Die Schachteln mit Süßigkeiten sind überall zu finden, auch die alten können verwendet werden. Neben den Schachteln benötigst du auch Kleber, um Bilder darauf zu befestigen. Sie können Würfelbilder im Internet finden und in deiner Schule ausdrucken. Es ist wichtig zu betonen, dass zwei Bilder eines Würfels falsch dargestellt werden sollten.





I3 – Die Nachricht

Materialbedarf

- Stift
- Blatt Papier

Erläuterungen

Idealerweise können Sie hier einfach ein beliebiges Blatt Papier verwenden und mit Ihrer eigenen Hand eine Nachricht darauf schreiben, die Sie in eine der Schachteln mit Süßigkeiten stecken.

Hier ist der Text, den Sie in Ihre Nachricht schreiben können:

Welche drei Würfel wurden falsch dargestellt?

I4 – Ein Schließfach

Materialbedarf

- Schulschließfach
- Ein Aufschrift

Erläuterungen

Hier kann ein Schulschließfach genutzt werden. Es muss in einer Ecke des Raumes platziert werden. Eine Nachricht und ein Spiegel sollten im Schließfach platziert werden. Bringen Sie einen Aufkleber mit der Aufschrift „Rolle“ an der Schublade an.



I5 – Die verschlüsselte Nachricht

Materialbedarf

- Papier
- Stift oder Computer

Erläuterungen

Um die verschlüsselte Nachricht zu schreiben, die Hänsel und Gretel den Spielern im Spind hinterlassen haben, kannst du sie entweder von deinem Computer aus ausdrucken oder auf ein Blatt Papier schreiben. Seien Sie jedoch vorsichtig: Für Schüler mit spezifischen Lernstörungen ist es wichtig, während des gesamten Spiels lesbares Material zu haben! Diese Nachricht sollte in umgekehrter Reihenfolge geschrieben werden.

Hier ist der Text, den Sie in Ihre Nachricht schreiben können:

Was hat keinen Anfang, Ende
oder Mitte?

Und die entschlüsselte Nachricht sollte lauten:

Was hat keinen Anfang, Ende
oder Mitte?

I6 – Der Spiegel

Materialbedarf

- Der Spiegel

Erläuterungen

Der Taschenspiegel, wenn es möglich ist, wäre die beste Option oder eine Art kleiner Spiegel.



I7 – Das digitale Briefschließfach und ein Schlüssel

Materialbedarf

- Die Umkleide
- Die Aufkleber

Erläuterungen

Für diesen Artikel müssen Sie einen Schubladenschreibtisch und ein paar Aufkleber mit Donuts finden, die auf die Schublade geklebt werden müssen. Die Antwort auf die entschlüsselte Nachricht lautet „Donut“. Sie können beispielsweise mehr als eine Schublade haben und auch Aufkleber mit verschiedenen Süßigkeiten anbringen, aber diejenige, die hier verwendet werden muss, ist die mit Donut-Aufklebern.

I8 – Die Audioaufnahme

Materialbedarf

- Lautsprecher
- Eine Audioaufnahme

Erläuterungen

Für dieses Element müssen Sie Lautsprecher verwenden, die Sie vorzugsweise bereits in Ihrem Klassenzimmer haben. Du solltest das Lachen der Hexe aufnehmen. Sie können auch einfach ein YouTube-Video abspielen, <https://www.youtube.com/watch?v=HinuoV yaw5Q> sobald das vierstellige Schließfach geöffnet ist, oder es sogar herunterladen.



I9 – Der Topf

Materialbedarf

- Der topf

Erläuterungen

Für diesen Gegenstand müssen Sie einen Topf finden. Es kann jeder Topf sein, auch der alte und gebrauchte.

I10 – Kleine Steine und eine Nachricht

Materialbedarf

- Kleine Steine
- Eine Nachricht
- Papier
- Stift oder Computer

Erläuterungen

Sie müssen kleine Steine finden, es könnte sicherer sein, wenn Sie zum Beispiel Spielzeugsteine aus Gummi verwenden. Sie müssen diese Steine in den Topf legen.

Um die Nachricht, die Hänsel und Gretel hinterlassen haben, auch an die Spieler im Pot zu schreiben, können Sie sie entweder von Ihrem Computer aus ausdrucken oder auf ein Blatt Papier schreiben. Seien Sie jedoch vorsichtig: Für Schüler mit spezifischen Lernstörungen ist es wichtig, während des gesamten Spiels lesbares Material zu haben!

Hier ist der Text, den Sie in Ihre Nachricht schreiben können:

Was ist das Gegenteil von satt?



Die Antwort ist „hungrig“. Hier müssen die Spieler ihr Wissen über die Geschichte einsetzen, um zu verstehen, dass sie dieses Adjektiv brauchen.

I11 – Das Mobiltelefon

Materialbedarf

- Ein Mobiltelefon

Erläuterungen

Für diesen Gegenstand müssen Sie ein Mobiltelefon finden und es sperren. Es kann jede Art von Mobiltelefon sein, solange es gesperrt werden kann. Die Antwort ist hungrig.

I12 – Die Textnachricht auf dem Mobiltelefon

Materialbedarf

- Die Textnachricht

Erläuterungen

Hier können Sie die Textnachricht an das in der Schublade befindliche Mobiltelefon senden.

Hier ist der Text, den Sie in Ihre Textnachricht schreiben können::

Zähle die Steine!

Vati



I13 – Kleine Steine

Materialbedarf

- Kleine Steine
- Spielzeugfelsen
- Gummifelsen

Erläuterungen

Es sollten 12 kleine Steine sein, die Spieler im Topf finden müssen. Nach dem Lesen der Textnachricht müssen die Spieler 12 Steine zählen und den Code erhalten, um den Raum zu verlassen.



Richte das Zimmer ein

Das folgende Bild hilft Ihnen dabei, sich vorzustellen, wie der Fluchraum aussehen könnte.



Zögern Sie nicht, dekorative Elemente hinzuzufügen und Musik auszuwählen, um das Eintauchen Ihrer Spieler zu verbessern.

Sie können sich Kapitel 3 unseres Leitfadens „Animation eines pädagogischen Fluchtraums für den Sprachunterricht“ (den Sie [auf unserer Website](#) finden) ansehen, um mehr darüber zu erfahren, wie Sie das Spiel immersiver gestalten können.





Vorbereitung für Phase A

1. Legen Sie die Nachricht von Hänsel und Gretel auf den Schreibtisch.
2. Stellen Sie zwei Schachteln mit Süßigkeiten auf den Boden.
3. Platzieren Sie die Nachricht in einem Süßigkeit.
4. Aufschrift auf eine Schließfach kleben.
5. Stellen Sie den Code des digitalen Schließfachs als „235“ ein.

Vorbereitung für Phase B

1. Legen Sie die verschlüsselte Nachricht in das Schließfach.
2. Legen Sie den Spiegel in das Schließfach.
3. Verriegeln Sie die Schublade.
4. Stellen Sie den Code des digitalen Schließfachs als „Donut“ ein.

Vorbereitung für Phase C

1. Kleben Sie Aufschriften auf die Schubladen.
2. Bereiten Sie eine Audioaufnahme des Lachens einer Hexe vor.
3. Stellen Sie einen Topf in die Ecke des Zimmers.
4. Bereiten Sie die Nachricht vor.
5. Legen Sie kleine Steine und eine Nachricht in den Topf.
6. Legen Sie das Mobiltelefon in in den Raum.
7. Legen Sie das Wort „hungrig“ als Passwort fest, um das Telefon zu entsperren.

Vorbereitung für Phase D

Senden Sie die Textnachricht.



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>