Alle Rechte @mwpaedagogik.

Rechtliches

**Alle Rechte für diese Materialien liegen bei @MWPädagogik.
Sie dürfen im privaten Rahmen verwendet und der Link auf die Homepage von MWPädagogik, wo die Materialien kostenlos heruntergeladen werden können, darf geteilt werden. Die Materialien dürfen jedoch nicht zu kommerziellen Zwecken eingesetzt oder ohne Verlinkung auf die Homepage von MWPädagogik verbreitet werden. Für beides sind die dafür notwendigen Rechte bei der Urheberin einzuholen. Rechtliche Schritte werden vorbehalten.**

Viel Spaß beim Spielen!

Ich freue mich über Likes bei Facebook, Verbreitung des Links zum Spiel per Facebook, Instagram, WhatsApp und Co. und über Erfahrungsberichte bei Facebook oder per Mail auf meiner Homepage. Wie hat Euch das Spiel gefallen? Würdet Ihr weitere Spiele spielen wollen?

MWPädagogik
Lernen als Erlebnis

Dr. Miriam Weiss
Selbacher Straße 11
D-66636 Theley

Tel.: +49 (0) 68 53 / 9 14 78 30
Mobil: +49 (0) 177 / 2 85 97 15

Mail: erlebnis@mwpaedagogik.de
http://www.mwpaedagogik.de

Option eines Dankeschöns:

Sollte Euch das Spiel gefallen haben und solltet Ihr die dafür vollbrachte Arbeit honorieren wollen, dürft Ihr, wenn Ihr mögt, per Paypal eine kleine Anerkennung nach eigenem Ermessen an erlebnis@mwpaedagogik.de schicken. Das ist aber wirklich nur eine freiwillige Anerkennung. Grundsätzlich gilt: Das Spiel ist und bleibt kostenlos.

EscapeTheHouse

für kleine Kinder

Vorbemerkungen:

Alter der Kinder: ab 5 bis 8 Jahre
(Auch gewitzte Vierjährige sowie ältere Kinder im Grundschulalter haben noch Spaß; eine erwachsene Person sollte möglichst – bei kleinen Kindern auf jeden Fall, da diese sicher Hilfe brauchen – dabei sein).

Mindestens ein Kind sollte schreiben können (alternativ: erwachsene Person schreibt).

Das heruntergeladene PDF enthält zwei Teile:
Teil 1 (dieser hier, der gerade gelesen wird) beinhaltet die **Vorbereitungsangaben** für Eltern sowie die **Lösungen** und Hilfestellungsfragen. Sie sollen **NICHT** an die Kinder weitergegeben werden.
Teil 2 sind die **Rätselzettel für die Kinder**, die **vor dem Spiel** an den entsprechenden Stellen im Zuhause platziert werden sollen. Sie können ausgedruckt, aber auch abgeschrieben werden. Sollten sie abgeschrieben werden, ist ein zusätzliches Gerät (Handy oder Tablet) erforderlich, auf welchem die Kinder dann die Rätsel sehen können.

Vorbereitung:
Rätselzettel ausdrucken/abschreiben und an den entsprechenden Stellen verstecken/befestigen. Haustür abschließen und Schlüssel unter dem Kopfkissen in einem Bett nach Wahl im Zuhause verstecken. Danach die Kinder rufen und das Spiel eröffnen: „Ohje, die Haustür ist abgeschlossen und der Schlüssel ist weg. Geht mal selber nachgucken, was da los ist…“ Und los geht’s!

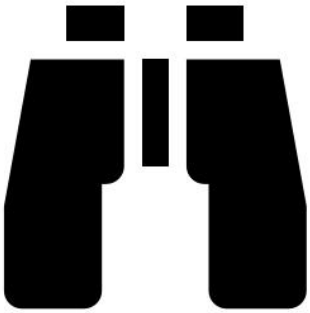
Alle Rechte @mwpaedagogik.

Startpunkt: Haustür
Vorbereitung: Haustür abschließen und Schlüssel in einem Bett unter einem Kopfkissen verstecken. Zettel 1 an der Klinke befestigen.

Zettel 1:
Ihr seid in Eurem zu Hause eingesperrt und der Haustürschlüssel ist weg. Es soll nun Eure Aufgabe sein, den Schlüssel zu finden und Euch zu befreien. Dafür müsst Ihr einige Aufgaben und Rätsel lösen.
Zuerst begebt Euch bitte an den Platz in Eurem Zuhause, an dem es am kältesten ist. Dort findet Ihr den nächsten Hinweis.
(LÖSUNG: Kühlschrank)
(Hilfestellung: An diesem Platz ist es sogar im Sommer kalt.)

Standort 2: Kühlschrank
Vorbereitung: Zettel 2 im Kühlschrank verstecken.

Zettel 2:
Entschlüsselt das Bilderrätsel, um zum nächsten Ort zu kommen.
(LÖSUNG: FERNSEHER)
(Hilfestellung: Mit dem auf dem Bild abgebildeten Gegenstand lässt sich sehr weit sehen.)



+ SEHE~~N~~ R

ohne Glas

= _ _ _ _ _ _ _ _ _

Standort 3: Fernseher
Vorbereitung: Zettel 3 am Fernseher verstecken.

Zettel 3:
Der Fernseher möchte mit Euch „Ich sehe was, was Du nicht siehst“ spielen. Was sieht er?
Fernseher: „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist gemütlich.“
(Lösung: SOFA/SESSEL/SITZMÖBEL vor dem Fernseher)

Alle Rechte @mwpaedagogik.

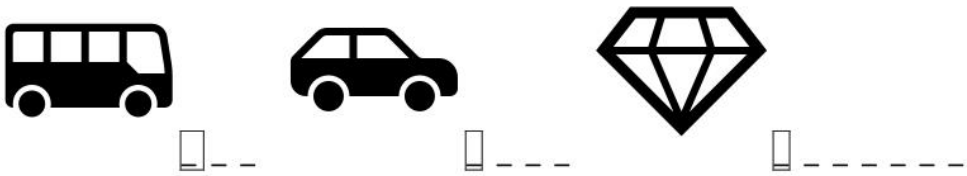
Standort 4: Sitzmöbel vor dem Fernseher
Vorbereitung: Zettel 4 an dem Sitzmöbelstück verstecken.

Zettel 4:
Der nächste Ort ist ein Ort, zu dem alle Menschen häufig gehen, an dem aber noch nie jemand wirklich war. Mit folgenden Geräten könnt Ihr an diesen Ort gelangen:
(Lösung: Internet)
(Hilfestellung: Wo sind Eure Eltern, wenn sie auf Ihr Handy gucken?)

Standort 5: Internet (Computer oder Laptop, funktioniert NICHT auf Tablet oder Handy)
Vorbereitung: Zettel 5 am internetfähigen Gerät verstecken.

Zettel 5:
Geht auf die Internetseite
https://www.mwpaedagogik.de/escapethehouse/
und spielt dort das kurze Spiel „EscapeTheHouse".
Befreit in dem Spiel den Agenten aus dem Raum. Wenn Ihr es geschafft habt, erfahrt Ihr dort den nächsten Ort, den Ihr bei Euch zu Hause aufsuchen müsst.
(PC-Spiel spielen; Lösung: Badezimmer)
(Hilfestellung: Das Spiel lässt sich immer wieder von vorne spielen. Es ist nicht verloren, wenn der Ausgang beim ersten Mal nicht durchquert werden kann.)

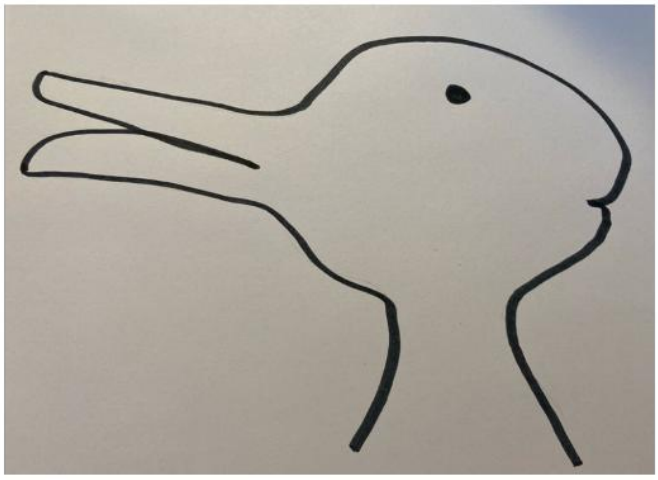
Solltet Ihr nicht ins Internet kommen oder wollen bzw. das Spiel nicht online spielen wollen/können, könnt Ihr auch folgendes Buchstabenrätsel lösen, das Euch das richtige Zimmer verrät:
(Lösung: Bus, Auto, Diamant > BAD)
(Hilfestellung zum letzten Bild: Es ist ein spezieller Edelstein, der sehr wertvoll ist.)



Alle Rechte @mwpaedagogik.

Standort 6: Badezimmer
Vorbereitung: Zettel 6 im Badezimmer verstecken.

Zettel 6:
Welche zwei Tiere könnt Ihr auf dem Bild erkennen?
(Lösung: Hase und Ente > Lösungswort: HERD)
(Hilfestellung: Das eine Tier guckt nach rechts, das andere nach links. Das eine Tier hat eine Schnauze, das andere Tier hat einen Schnabel.)



Mit Hilfe der Anfangsbuchstaben der Tiere könnt Ihr das Wort vervollständigen, welches Euch zum nächsten Ort führt.

_ _ R D

Alle Rechte @mwpaedagogik.

Standort 7: Herd
Vorbereitung: Zettel 7 am Herd verstecken.

Zettel 7:
Löst das Rätsel:
„Was ist fertig und wird doch jeden Tag gemacht?“
(Lösung: Bett)

Falls Du nicht auf die Lösung kommst, sind hier drei weitere Rätsel. Die Anfangsbuchstaben der Lösungen ergeben das endgültige Lösungswort und Euren nächsten Standort.

„Was geht übers Wasser und wird nicht nass?“
(Lösung: Brücke)
(Hilfestellung: Es ist meistens aus Stein oder Holz.)
„Es hat ein Nest auf Bäumen, hüpft auf den Bäumen herum und ist doch kein Vogel.“
(Lösung: Eichhörnchen)
(Hilfestellung: Es hat einen buschigen Schwanz und ist orange oder braun.)
Was hat vier Beine und kann nicht laufen?
(Lösung: Tisch)
(Hilfestellung: Es ist KEIN Stuhl.)

Standort 8: Bett
Vorbereitung: Haustürschlüssel unter dem Kopfkissen verstecken.

Zettel 8:
Fantastisch! Ihr habt den Schlüssel wiedergefunden. Endlich könnt Ihr wieder nach draußen.

Das heutige Spiel habt Ihr wunderbar gemeistert!
Wenn Ihr möchtet, könnt Ihr noch das Bild unten ausschneiden und einen schönen Rahmen gestalten (Schneidet es z.B. als Herz aus oder malt einen bunten Bilderrahmen). Druckt Euch den MWPädagogik Spielepass aus - kostenlos herunterzuladen unter www.mwpaedagogik.de -, tragt den Spielenamen (hier: EscapeTheHouse) ein und klebt das Bild daneben. Solltet Ihr schon ein anderes Spiel von MWPädagogik gespielt haben, so wird sich Euer Spielepass mehr und mehr füllen. Ich bin gespannt, bis zu welchem Level Ihr kommt…

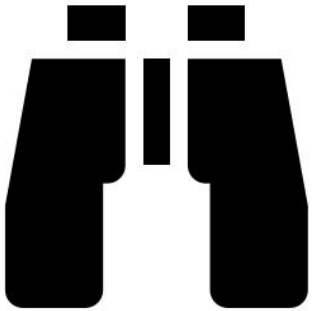
MWPädagogik
Lernen als Erlebnis

Alle Rechte @mwpaedagogik.

1) Ihr seid in Eurem zu Hause eingesperrt und der Haustürschlüssel ist weg. Es soll nun Eure Aufgabe sein, den Schlüssel zu finden und Euch zu befreien. Dafür müsst Ihr einige Aufgaben und Rätsel lösen.
Zuerst begebt Euch bitte an den Platz in Eurem Zuhause, an dem es am kältesten ist. Dort findet Ihr den nächsten Hinweis.

Alle Rechte @mwpaedagogik.

2) Entschlüsselt das Bilderrätsel, um zum nächsten Ort zu kommen.



+ SEHE~~N~~ R

ohne Glas

= _ _ _ _ _ _ _ _ _

Alle Rechte @mwpaedagogik.

3) Der Fernseher möchte mit Euch „Ich sehe was, was Du nicht siehst“ spielen.
Was sieht er?

Fernseher: „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist gemütlich.“

Alle Rechte @mwpaedagogik.

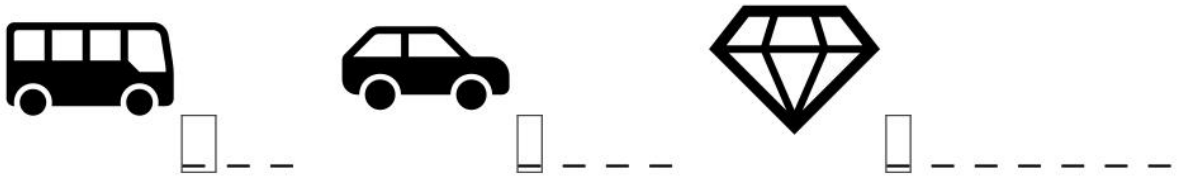
4) Der nächste Ort ist ein Ort, zu dem alle Menschen häufig gehen, an dem aber noch nie jemand wirklich war.

Hilfe: Mit folgenden Geräten könnt Ihr an diesen Ort gelangen:

Alle Rechte @mwpaedagogik.

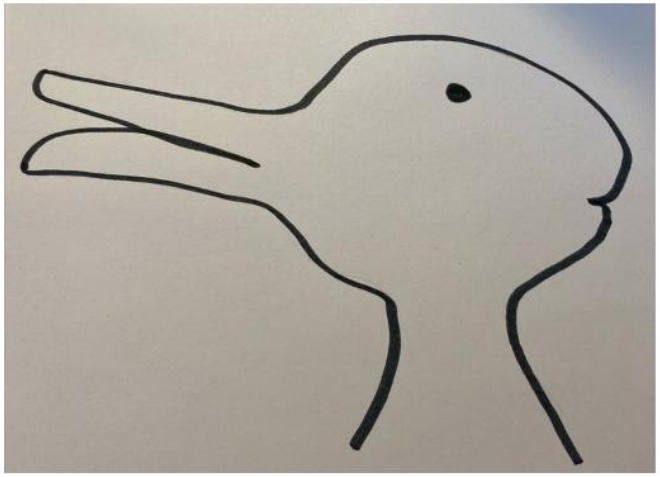
5) Geht auf die Internetseite
https://www.mwpaedagogik.de/escapethehouse/
und spielt dort das kurze Spiel „EscapeTheHouse“ (Computer oder Laptop! Funktioniert NICHT auf Tablet oder Handy).
Befreit in dem Spiel den Agenten aus dem Raum. Wenn Ihr es geschafft habt, erfahrt Ihr dort den nächsten Ort, den Ihr bei Euch zu Hause aufsuchen müsst.

Solltet Ihr nicht ins Internet kommen oder wollen bzw. das Spiel nicht online spielen wollen/können, könnt Ihr auch folgendes Buchstabenrätsel lösen, das Euch das richtige Zimmer verrät:



Alle Rechte @mwpaedagogik.

6) Welche zwei Tiere könnt Ihr auf dem Bild erkennen?



_ _ _ _

_ _ _ _

Mit Hilfe der Anfangsbuchstaben der Tiere könnt Ihr das Wort vervollständigen, welches Euch zum nächsten Ort führt.

_ _ R D

Alle Rechte @mwpaedagogik.

7) Löst das Rätsel:

„Was ist fertig und wird doch jeden Tag gemacht?“

_ _ _ _

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt, sind hier drei weitere Rätsel. Die Anfangsbuchstaben der Lösungen ergeben die ersten 3 Buchstaben des endgültigen Lösungswortes, das Euch zu Eurem nächsten Standort führt.

„Was geht übers Wasser und wird nicht nass?“ _ _ _ _ _ _

„Es hat ein Nest auf Bäumen, hüpft auf den Bäumen herum und ist doch kein Vogel.“

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

„Was hat vier Beine und kann nicht laufen?“ _ _ _ _ _

8) Fantastisch!
Ihr habt den Schlüssel wiedergefunden. Endlich könnt Ihr wieder nach draußen.

Das heutige Spiel habt Ihr wunderbar gemeistert!
Wenn Ihr möchtet, könnt Ihr noch das Bild unten ausschneiden und einen schönen Rahmen gestalten (Schneidet es z.B. als Herz aus oder malt einen bunten Bilderrahmen). Druckt Euch den MWPädagogik Spielepass aus - kostenlos herunterzuladen unter www.mwpaedagogik.de -, tragt den Spielenamen (hier: EscapeTheHouse) ein und klebt das Bild daneben. Solltet Ihr schon ein anderes Spiel von MWPädagogik gespielt haben, so wird sich Euer Spielepass mehr und mehr füllen. Ich bin gespannt, bis zu welchem Level Ihr kommt…

MWPädagogik
Lernen als Erlebnis