

INHALT

| | |
|---|-----------|
| Vorwort | 4 |
| Didaktisch-methodische Hinweise | 5 |
| Gefangen im Musikraum | 6 |
| Anleitung | 6 |
| Geschichte | 7 |
| Rätsel 1-5 | 8 |
| Lösungsblatt Sprechblase | 14 |
| Expertenkarten (Schulinstrumente) | 15 |
| Merkwürdiges Teil und Expertenkarte (Pausen) | 16 |
| Tipps und Lösungen | 17 |
| Aufregung im Schullandheim | 20 |
| Anleitung | 20 |
| Geschichte | 21 |
| Rätsel 1-5 | 22 |
| Lösungsblatt Handy | 28 |
| Expertenkarte (Komponisten) | 29 |
| Tipps und Lösungen | 30 |
| Chaos im Konzertsaal | 33 |
| Anleitung | 33 |
| Geschichte | 34 |
| Rätsel 1-6 | 35 |
| Expertenkarte (Notenwerte und Orchesterinstrumente) | 42 |
| Tipps und Lösungen | 43 |
| Der Beethoven-Code | 46 |
| Anleitung | 46 |
| Geschichte | 47 |
| Rätsel 1-6 | 48 |
| Lösungsblatt Türcode | 55 |
| Tipps und Lösungen | 56 |
| Auf Mission mit Papageno | 59 |
| Anleitung | 59 |
| Geschichte | 60 |
| Rätsel 1-5 | 62 |
| Tipps und Lösungen | 71 |
| Anhang | 74 |
| Karten zur Gruppeneinteilung | 74 |
| Regelkarten | 75 |
| Urkunde | 76 |
| Hausaufgabengutschein | 77 |

VORWORT

Liebe Lehrkräfte;

wer kennt sie nicht, die Exitspiele? In den letzten Jahren füllten diverse Brettspiele und Bücher zu diesem Rätselformat die Regale vieler Spielzeugläden. In größeren Städten kann man Escape-Rooms buchen und den Nervenkitzel des „Ausbrechens“ dort am eigenen Körper erleben.

Nicht nur Erwachsene lieben Rätsel und Codes, auch Kinder tauchen gerne in die Welt der Geheimnisse, Ratespiele und Abenteuer ein.

So haben im Schulalltag sogenannte EduBreakouts Einzug gehalten. Mit diesen können fachliche Inhalte spielerisch erlernt, geübt und vertieft werden.

Es empfiehlt sich, ein EduBreakout am Ende einer Themensequenz zu spielen. Material und Ideen zur Erarbeitung der Themen des Musikunterrichts finden Sie in den *Lernstationen Musik: Mozart (23034), Beethoven (23609), Noten (3311) oder Instrumente (3310)* sowie in dem Titel *Instrumente, Noten, Gesang (20896)*.

Im vorliegenden Heft finden Sie fünf Breakouts, fertig vorbereitet für den Musikunterricht. Die Spiele sind geeignet für die Klassen 3 und 4 und enthalten Rätsel zu den Themen Noten, Orchesterinstrumente, Schulinstrumente, das Leben und die Werke Beethovens, das Leben Mozarts und seine Oper „Die Zauberflöte“ sowie zum musikalischen Allgemeinwissen.

Alle Themen sind in eine Geschichte eingebettet. Durch diese Rahmenhandlung erfahren die Schülerinnen und Schüler, warum sie die Aufgaben lösen müssen und dass sie dafür nur eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung haben.

Viel Spaß beim Rätseln, Knobeln und Entkommen

wünscht

Christiane Meier

DIDAKTISCH-METHODISCHE HINWEISE

Die EduBreakouts sind bereits unterrichtsfertig vorbereitet. Dauer und Schwierigkeitsgrad steigen im Laufe des Buches an.

Vorbereitungen

- Kopieren sie die Rätselseiten und weitere benötigte Materialien des Breakoutspiels. Genauere Angaben hierzu finden Sie bei den jeweiligen Spielen.
- An zusätzlichem Material benötigen Sie eine Stoppuhr, die Schülerinnen und Schüler Schreib- und Bastelutensilien.
- Gespielt wird in Teams von drei oder vier Kindern. Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld in Gruppen ein. Diese Gruppen sollten möglichst bunt gemischt sein, sodass in jedem Team unterschiedliche Fähigkeiten vereint sind. Achten Sie darauf, dass nicht nur lernschwächere bzw. -starke Kinder in einem Team sind.
- Vor jedem ersten Breakout sollten mit der Klasse die Spielregeln besprochen oder wiederholt werden (s. S. 75).

Ablauf

- Versammeln Sie die Klasse im Sitzkreis und lesen Sie die Eingangsgeschichte vor.
- Anschließend wird das erste Rätsel ausgeteilt und die Teams beginnen mit der Bearbeitung der Aufgabe.
- Die Gruppen kommen während des Breakouts zu Ihnen, wenn sie ein Rätsel gelöst haben. Die Zwischenschritte und -lösungen sowie das Endergebnis werden von Ihnen kontrolliert. Anschließend erhält das Team das nächste Rätsel.
- Die Rätsel werden in numerischer Reihenfolge ausgegeben.
- Bei Bedarf geben Sie während des Spiels den Kindern Tipps oder händigen Ihnen die sogenannten „Expertenkarten“ aus. Diese sowie alle Lösungen finden sie jeweils am Ende jedes Breakouts.
- Behalten Sie die Zeit im Blick und sagen Sie den Kindern alle zehn Minuten die verbleibende Zeit an.
- Ist die Zeit um, endet auch das Spiel. Holen Sie die Kinder wieder im Sitzkreis zusammen und lesen Sie das Ende der Geschichte vor. Bei einigen der musikalischen Breakouts singen oder nennen die Kinder das Endergebnis.
- Zum Schluss können Sie den Schülerinnen und Schülern optional Urkunden und/oder Hausaufgabengutscheine (s. S. 76/77) oder andere Belohnungen, wie kleine Süßigkeiten, überreichen.

GEFANGEN IM MUSIKRAUM



Themen: Orff-Instrumente, Noten- und Pausenwerte

Dauer: 45 Minuten

Vorbereitung:

- die Klasse in Teams von drei oder vier Kindern aufteilen
- Rätselmateral (S. 8–13) in der Anzahl der Gruppen kopieren und ggf. an den Trennlinien auseinanderschneiden
- Lösungsblatt Sprechblase kopieren (S. 14)
- merkwürdiges Teil (Notenschlüssel) in der Anzahl der Gruppen kopieren, laminieren, ausschneiden und bereithalten
- Expertenkarten Schulinstrumente und Pausen (für Rätsel 1 und 5, S. 15) in der Anzahl der Gruppen kopieren, ggf. laminieren und bereitlegen
- Urkunde / ggf. Hausaufgabengutscheine (S. 76/77) kopieren und bereitlegen
- für jede Gruppe einen Stapel mit Rätselmateral bilden
- eine Stoppuhr bereitlegen

Durchführung:

- der Klasse eine kurze Einführung geben, Regeln besprechen (S. 75)
- Gruppeneinteilung bekannt geben
- Geschichte vorlesen (s. S. 7)
- Lösungsblatt Sprechblase an die Gruppen austeilen
- die Zeit starten
- während des Spieles die Rätsel 1 bis 5 in numerischer Reihenfolge ausgeben, davor immer die Zwischenschritte und das Endergebnis kontrollieren (s. S. 17–19)
- Gruppen, die mit einem Rätsel nicht weiterkommen, bekommen einen Tipp (s. S. 17–19).
- alle zehn Minuten die verbleibende Zeit ansagen
- zeigt eine Gruppe das Lösungsblatt mit dem richtigen Ergebnis (Name des kleinen Männchens), die gespielte Zeit und die Anzahl der genutzten Tipps auf der Urkunde notieren
- Gruppen, die nicht mehr spielen, beschäftigen sich leise.
- das Spiel nach 40 Minuten beenden und das Ende der Geschichte (s. S. 7) vorlesen; die Kinder dürfen an der passenden Stelle gemeinsam den Namen des Kerlchens nennen
- Urkunden und gegebenenfalls andere Belohnungen überreichen



GESCHICHTE „GEFANGEN IM MUSIKRAUM“

Ding - dong - dong. Die 4. Stunde beginnt! Den ganzen Tag freut ihr euch schon auf den Musikunterricht mit Frau Nota, denn heute dürft ihr im Musiksaal mit den Orff-Instrumenten ein neues Musikstück lernen.

Gerade als alle im Sitzkreis einen Platz gefunden haben und ihr loslegen wollt, ertönt ein Knarzen aus den Lautsprechern der Schulanlage und eine Stimme sagt: „Achtung, eine Ansage: Hallo, Frau Nota! Bitte ins Rekoriat kommen!“

Ihr schaut euch grinsend an. Was ist heute nur mit der Sekretärin Frau Huber los? Die redet sehr seltsam und kann nicht mal das Wort „Rektorat“ richtig aussprechen. Frau Nota seufzt: „Kinder, ich bin gleich wieder da. Holt euch doch bitte schon mal leise eure Instrumente!“ Gerade als sie zur Tür hinauswill, dreht sie sich noch einmal um und meint: „Macht keinen Unsinn, versprochen?“ Ihr nickt brav mit dem Kopf und wollt

„Natürlich, Frau Nota!“ rufen, doch eure Antwort bleibt euch im Hals stecken. Ihr könnt nur verdutzt mitansehen, wie Frau Nota wie von Geisterhand aus dem Musiksaal geschoben wird und die Tür laut hinter ihr ins Schloss fällt.

Ihr springt auf, rennt zur Zimmertür und wollt die Tür öffnen. Doch sie ist verschlossen. „Alles in Ordnung bei euch im Musiksaal? Die Tür lässt sich nicht mehr öffnen! Stellt bitte nichts an! Ich hole den Hausmeister“, hört ihr die Stimme eurer Lehrerin durch die Tür und dann hastig sich entfernende Schritte.

Ihr zuckt mit den Schultern. Na, dann macht ihr einfach ohne eure Lehrerin Musik. Vergnügt holen sich alle ein Orff-Instrument und probieren es schon mal aus. „Schluss! Aus!“, schreit da ein Stimmchen. Ein kleines Männlein mit verstrubbeltem, lila Bart hüpfert plötzlich vor euch wie ein Rumpelstilzchen auf und ab. „Jetzt ist Schluss mit dem Lärm!“, kreischt es. Es schnipst mit den Fingern und wie durch Zauberei sitzt ihr alle wieder auf eurem Platz im Stuhlkreis und die Instrumente stehen ordentlich auf ihrem Platz wie zuvor.

„Ihr werdet hier mit Frau Nota nie mehr diesen unerträglichen Lärm machen! Dieses Gesänge und Geklimper und Getrommel! Brrr! Und erst recht diese Freude an der Musik! Pfui Teufel, ich ertrage es nicht mehr!“, krakeelt das kleine Männchen und hüpfert wie verrückt durch den Musiksaal. „Erst wenn jemand meinen Namen kennt und ihn lauthals nennt, dann, erst dann wird es wieder Musik geben! Hähä! Und als Strafe für euren Lärm und eure Gesänge bleibt ihr nun für immer in diesem Zimmer!“, kichert das Männchen. „Außer ihr könnt meine Rätsel lösen.“

Die Rätsel wollt ihr auf alle Fälle lösen. Ihr wollt euren Musikunterricht wieder zurück! Und natürlich auch aus dem Klassenzimmer raus! In 30 Minuten ist Pause.



ENDE DER GESCHICHTE

Ihr zählt bis drei und ruft laut den Namen des kleinen, bärtigen Kerlchens. „Nein! Nein! Nein!“ Wütend springt es durch das Zimmer und knallt scheppernd gegen den großen Gong in der Ecke. Die Klassenzimmertür öffnet sich und Frau Nota stürzt mit dem Hausmeister im Schlepptau herein. „Kinder, geht es euch gut?“, ruft sie aufgeregt.

Ihr schielt zum Gong. Dort ist kein kleines, bärtiges Kerlchen mehr zu sehen und erleichtert nickt ihr. Da läutet es. Gott sei Dank: Endlich Pause!

• • • • •  **RÄTSEL 1** • • • • •

„Stell uns deine Rätsel“, fordert ihr das immer noch wild herumspringende Männchen auf.
 „Ach, ihr seid so dumm wie Stroh puppenmännchen! Ihr wisst bestimmt nicht mal, wie diese ganzen Lärm- und Trommeldinger hier heißen!“, antwortet das Kerlchen, zeigt mit seinem dünnen Finger auf die Instrumente und drückt euch einen Zettel sowie ein merkwürdiges Teil in die Hände.

- Löst das Rätsel!

The crossword puzzle grid consists of 10 columns and 6 rows of empty boxes. The grid is surrounded by nine numbered illustrations of musical instruments: 1. A flute, 2. A pair of maracas, 3. A single maraca, 4. A xylophone, 5. A tambourine, 6. A single maraca, 7. A snare drum, 8. A triangle with a beater, and 9. A xylophone with mallets.

Nehmt nun das merkwürdige Teil. Wenn ihr es richtig auf das Rätsel legt, zeigt euch die SPITZE den ersten Lösungsbuchstaben, darunter befindet sich der zweite! Ihr müsst diese von **oben nach unten** lesen.

Lösungsbuchstaben: 

• • • • •  RÄTSEL 2 • • • • •

Das war einfach! Da ihr mit Frau Nota oft musiziert, wisst ihr natürlich, wie alle Instrumente heißen.

„Pah!“, kreischt das Männchen, schnippt mit den Fingern und es wird düster im Musikraum, so düster, dass ihr von allen Instrumenten und Möbeln nur noch die Umrisse erkennen könnt!
„Nun erkennt ihr die Instrumente aber nicht mehr!“, keift das Kerlchen.

- Hier seht ihr jeweils den Schatten von drei Instrumenten.
Findet ihr heraus, um welche Instrumente es sich handelt?



| Instrumentenschatten 1 | Instrumentenschatten 2 | Instrumentenschatten 3 |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| 1. _____ | 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ | 3. _____ |

• • • • •  RÄTSEL 2 • • • • •

- Ein Instrument ist zweimal vorhanden. Welches ist es?

- Die ersten drei Buchstaben dieses Instruments ergeben die nächste Silbe des Lösungswortes.

Lösungsbuchstaben:





RÄTSEL 1

Schnell habt ihr Papageno eingeholt und ihr bestürmt ihn mit Fragen: Wo ist Tamino? Warum hat die Königin der Nacht die Zauberinstrumente stehlen lassen? Sie ist doch eine der Guten – oder nicht?

„Seid nicht bange, liebe Freundinnen und Freunde! Im Dorf wohnen alle wichtigen Personen unserer Zauberflöten-Welt“, meint Papageno. „Leider haben alle ihren eigenen Namen vergessen! Ihr müsst jeder Person wieder ihren Namen geben!“, erklärt der Vogelfänger und drückt euch ein Stück Papier in die Hand. „Dann findet heraus, wer zu den Guten und wer zu den Bösen gehört! Entschuldigt mich, ich muss weg! Ich habe Hunger!“, meint er nur und schon ist er verschwunden.

Verdattert schaut ihr euch das Stück Papier in eurer Hand an.

Die **Königin der Nacht** verfolgt böse Absichten und will Sarastro stürzen. Die **drei Damen** dienen der Königin, führen auch alle bösen Befehle der Königin aus und sind immer in ihrer Nähe.

Der gute **Papageno** arbeitet für die Königin der Nacht als Vogelfänger. Da er jeden Tag im Wald verbringt, hat er immer Blätter und Federn im Haar.

Tamino ist Papagenos guter Freund und hat ihn immer an seiner rechten Seite. Er muss sich schweren Prüfungen unterziehen, um Pamina zur Frau zu bekommen.

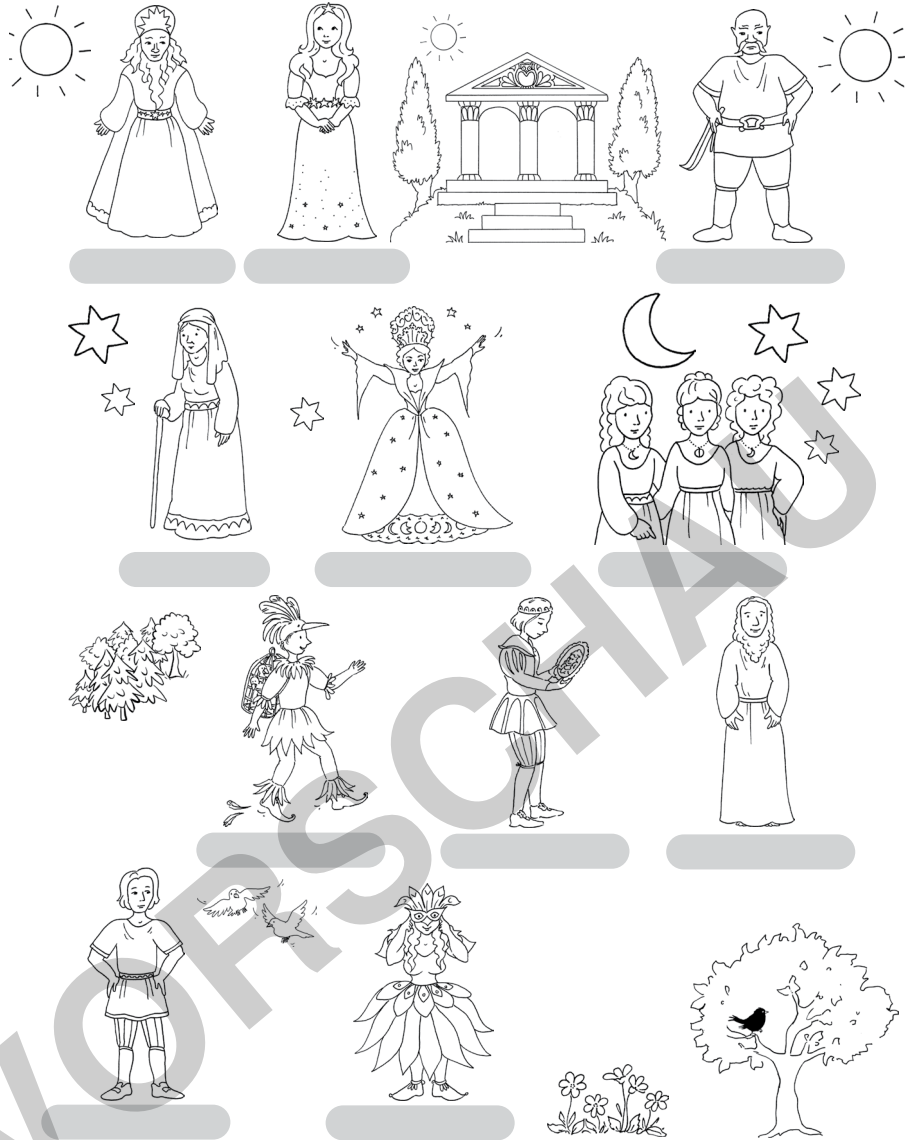
Die schöne und liebe **Pamina** steht neben **Sarastro**. Er herrscht weise und gut über das Sonnenreich im Norden. Weil er sie vor ihrer Mutter der Königin der Nacht schützen will, hat er sie entführt und zu sich ins Schloss geholt.

Monostatos ist Sarastros Diener. Er ist unsterblich in Pamina verliebt. Er ist hinterhältig und gemein.

Papagena ist eine sehr fröhliche und nette Frau. Sie liebt die Natur und Vögel. Deswegen findet man immer Federn an ihr. Sie soll Papagenos Frau werden.



RÄTSEL 1



- Wer ist wer? Schreibe die Namen der Personen aus der Zauberflöte unter die Bilder. Achtung: Einige Personen bekommen keinen Namen!



RÄTSEL 1

- Markiere die Namen der Guten rot!
- Wie viele „a“ sind in deren Namen versteckt?

Lösungszahl:





RÄTSEL 2

Papageno springt euch fröhlich entgegen. „Ihr habt es geschafft!“, freut er sich, „Aber nun müssen wir Tamino und unsere Zauberinstrumente suchen. Merkt euch alle Rätsellösungen gut. Diese brauchen wir für die große, letzte Prüfung!“

Ihr habt gar keine Zeit euch groß Gedanken über diese letzte Prüfung zu machen, denn schon schleppt euch Papageno zu einem Labyrinth.

„Dort drin haben die Dienerinnen der Königin der Nacht unsere Zauberinstrumente versteckt“, erklärt uns der Vogelfänger. „Tamino hat sich in das Labyrinth hineingewagt. Doch dann hat er sich verlaufen. Bitte sucht ihn und findet auch das Glockenspiel und die Zauberflöte!“, meint er und schon schiebt er euch in den Eingang des Labyrinths.

- Findet die zwei Wege: einen zu Tamino, einen zu den Zauberinstrumenten.
- Achtet auf die Zeichen, an denen der Weg vorbeiführt!

