



# Escape Room „Im Weltall“

## Rollbrettparcours

### Kompetenzerwartung/Lehrplanbezug

#### Sich an und mit Geräten bewegen (Lernbereich)

- Die Kinder zeigen Körperspannung als Voraussetzung für Turn- und andere Bewegungen. (Klasse 1/2)
- Die Kinder bewegen sich kreativ und freudvoll an Gerätearrangements. (Klasse 1/2)
- Die Kinder erfüllen vielseitige gebundene Bewegungsaufgaben mit dem Rollbrett an einer thematischen Geräteküste. (Klasse 3/4)

### Klassenstufe

Klasse 1 bis 4 (1. Jahrgangsstufe ab dem 2. Halbjahr, Wörter lesen)

### Dauer

90 Minuten (Doppelstunde)

### Gruppengröße

Alle Kinder der Klasse durchfahren den Parcours hintereinander mit ihrem Rollbrett. (Anzahl der Kinder: 25; wenn mehr, dann bitte entsprechend mehr „Mondgestein“ und Rollbretter zur Hand haben)

### Ziel des Escape Rooms

Die Kinder sammeln während ihrer Weltraumfahrt „Mondgesteine“ und merken sich sechs Planeten sowie vier Zahlen. Sie müssen es schaffen, mit allen Mondgesteinen den auf dem Plakat aufgezeichneten Mond zu füllen und die Zahlen richtig kombinieren, denn nur dann öffnet sich die Schleuse zurück zur Erde. Beim „Rückflug“ muss jedes Kind zusätzlich einen Planeten laut rufen.

### Material und Vorbereitung

#### • Material für „Warm-up“:

Die Lehrkraft kopiert (evtl. auf verschiedenfarbiges Papier) (ggf. laminiert) für jede Gruppe das Weltraum-Memory (KV 3). Jede Gruppe benötigt zwei Hütchen und Platz zum Laufen.

#### • Aufbau der Sportgeräte/Stationen anhand der Stationskarten (KV 4)

Die Lehrkraft kopiert die Stationskarten (KV 4) und kann sie bei Bedarf anmalen und laminieren. Sie befestigt diese mit Klebeband direkt an den Stationen oder an der Hallenwand. (Nicht auf den Boden legen, da Rutschgefahr.)

#### • Material für die Stationen:

Die Lehrkraft kopiert (evtl. laminiert) die E-Mail des Astronauten (KV 1), die Zahlenkärtchen (KV 5), die Bild-Wort-Karten mit den Planeten (KV 7) und das Mondplakat (KV 8) (evtl. vergrößern und auf einen Karton kleben). Sie kopiert die Rakete (KV 6) und klebt sie auf einen Umschlag. In die Rakete/den Umschlag legt sie den „Inhalt der Rakete“ (KV 2), den sie vorher kopiert und ausgeschnitten hat. Sie legt einen Stift bereit. Umschlag und Stift liegen beim Mondplakat bereit.

Sie klebt jeweils ein Zahlenkärtchen bei Station 1 an ein Hütchen, bei Station 5 auf die Langbank, bei Station 2 auf einen Kasten und bei Station 6 an die Sprossenwand.

Die Lehrkraft legt bei Station 4 „Um die Planeten herum“ in jeden Reifen eine Planeten-Wortkarte (KV 7).

In einen Reifen zwischen Station 6 und Station 1 legt sie das Mondplakat (KV 8). Für eine Klasse mit 25 Kindern und ca. sechs Stations-Durchgänge sollten ca. 150 Stück „Mondgesteine“ (bunte Acryl-Edelsteine, schwarze Nuggets, Kieselsteine, ... mit Durchmesser ca. 1 – 1,5 cm) zur Verfügung stehen. Die Lehrkraft verteilt diese bei Station 3 „Erdumkreisung“ auf die Innenseite des Taus, damit kein Kind mit dem Rollbrett darüberfährt und jedes Kind leicht die „Mondsteine“ mit der Hand erreichen kann.

#### • Material für „Cool-down“:

Die Lehrkraft kopiert die Massagegeschichte (KV 9) und legt evtl. Turnmatten/Gymnastikmatten bereit.

#### • Es wird ein Rollbrett für jedes Kind benötigt.

Der Umgang und die Regeln zum Fahren mit dem Rollbrett sollten bekannt sein bzw. zuvor noch einmal mit der Klasse besprochen werden.

• Wichtig: Es darf nicht überholt werden! Die Aufgabe ist sonst nicht erfüllt.



# Escape Room „Im Weltall“

## Rollbrettparcours

### Warm-up: Weltall-Memory – Staffellauf

Jede Gruppe besteht aus ca. vier bis sechs Kindern, sie haben jeweils ein Starthütchen und ein Zielhütchen. Die zu laufende Strecke kann (je nach Platz wegen des Aufbaus und nach Fitness der Kinder) kürzer oder länger sein. Am Zielhütchen liegen die Memory-Karten verdeckt und gemischt. Beim Startkommando läuft aus jeder Gruppe ein Kind los und deckt zwei Karten auf. Gehören diese zusammen (Bild und Wort), darf das Kind noch einmal zwei aufdecken. Die Karten bleiben beim Zielhütchen liegen. Das Kind läuft zurück und das nächste Kind darf starten. Ziel ist es, dass alle Pärchen gefunden werden.

Die Kinder können beim Starthütchen über die Lage der bekannten Memory-Karten sprechen, z. B. „Ich weiß, dass der Begriff „Sonne“ links oben liegt“. Die fertigen Gruppen setzen sich und warten kurz am Starthütchen, bis die anderen Kinder auch fertig sind. Dauert es bei einer Gruppe zu lange, erlaubt es die Lehrkraft, dass die Kinder der Gruppe das Spiel beim Zielhütchen gemeinsam lösen dürfen.

### Aufgabenbeschreibung

Die Kinder erhalten von der Lehrkraft die Einstiegsgeschichte (E-Mail des Astronauten) des Escape Rooms. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das die Geschichte liest, oder liest die Geschichte selbst vor. Nach der Einstiegsgeschichte erklärt die Lehrkraft der Klasse die Stationen. Jedes Kind muss mit dem Rollbrett als Rakete in den Weltraum fliegen.

- Station 1: Das Kind zählt bei der ersten Runde von 3 rückwärts bis zur 0 und startet vom Hütchen durch die Atmosphäre (Hürde) zum nächsten Hütchen.
- Station 2: Die Kinder sollen sich schwerelos fühlen. Sie fahren durch die Tunnel und drehen sich danach jedes Mal um die eigene Achse.
- Station 3: Sie umkreisen die Erde. Dort muss jedes Kind ein Mondgestein je Runde einsammeln und bis zur Station 6 zum Mondplakat transportieren. Zwischen Station 6 und 1 liegt das Mondplakat sicher in einem Reifen. Dort werden die Mondgesteine abgelegt.
- Station 4: Die Kinder umkreisen mit dem Rollbrett die Planeten, dabei sollen sie sich bei jeder Durchfahrt einen Planetennamen merken.
- Station 5: Die Kinder fahren mit geschlossenen Augen durch die Schlafkammer der ISS.
- Station 6: Die Kinder sind bei der Milchstraße angekommen. Sie ziehen sich am Seil vom Kasten zur Sprossenwand entlang und schlängeln sich durch die Gasse. Dort wird jedes „Mondgestein“ in das Mondplakat gelegt und anschließend in die zweite (bis zur sechsten) Runde gestartet.

An den Stationen 1, 2, 5 und 6 sehen die Kinder jeweils ein Zahlenkärtchen. Die Zahlen müssen sie sich merken, damit sie am Ende wieder auf die Erde zurückkehren können.

Nach den sechs Runden, nachdem alle Mondgesteine auf dem Mondplakat gesammelt wurden, muss die Klasse gemeinsam für den Rückflug auf die Erde das Jahr der ersten Mondlandung herausfinden und auf der Rakete notieren. Dann dürfen sie die Rakete öffnen. Darin steht, wie die Kinder die Heimreise antreten. Jedes Kind startet mit seinem Rollbrett noch einmal an Station 1, ruft laut den Namen eines Planeten, wenn es unter der Hürde durchfährt und parkt sein Rollbrett am Hallenrand. Anschließend balanciert es einmal auf dem Tau und setzt sich dann in die Kreismitte. Wenn alle Kinder angekommen sind, beginnt die Lehrkraft mit der Massage (Cool down).

### Cool-down: Massagegeschichte „ISS“

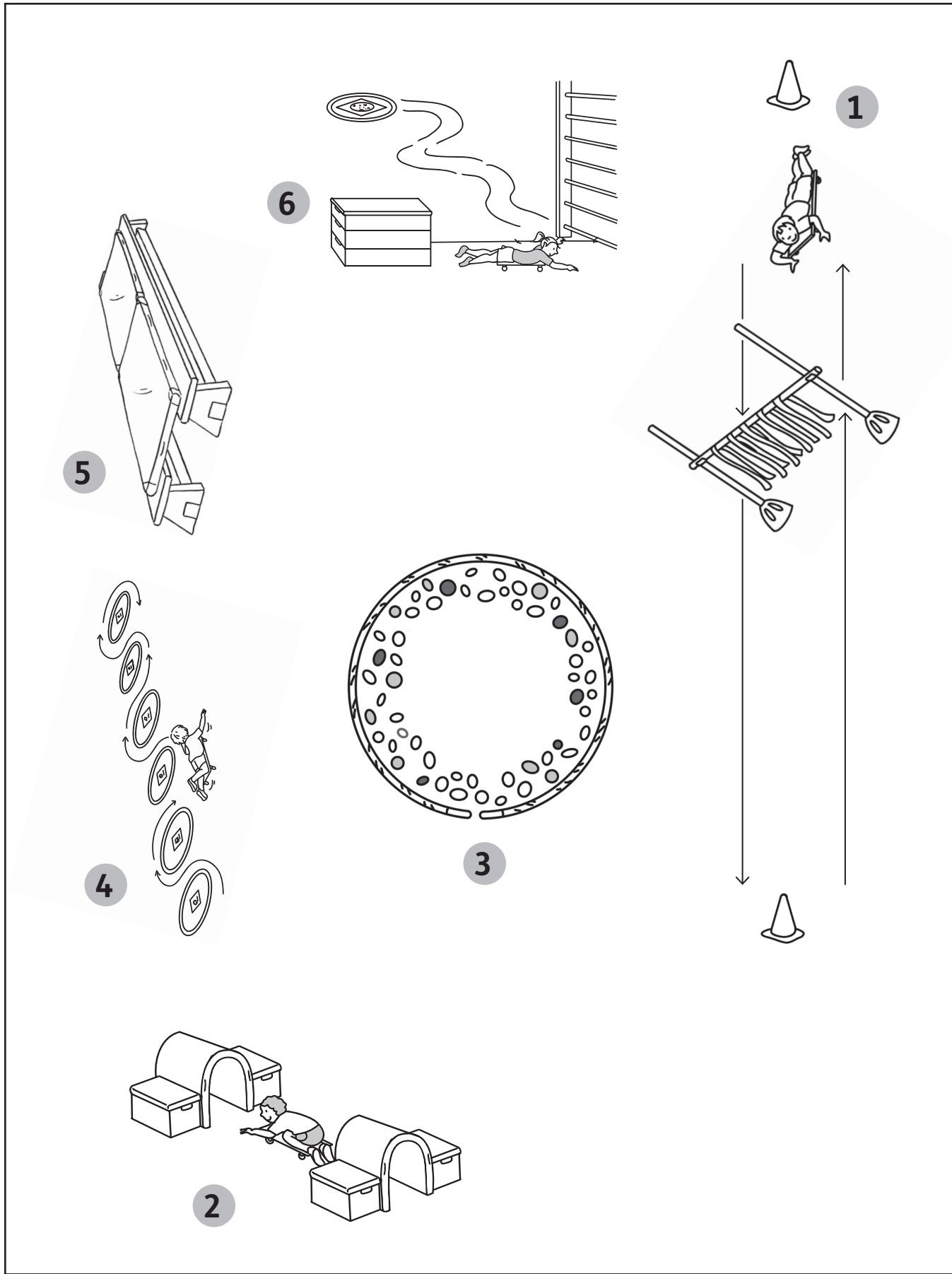
Die Massage bietet sich als kurze Entspannung am Ende der Sportstunde an. Die Kinder setzen sich dazu dicht hintereinander in einen Sitzkreis innerhalb des Taus und massieren das vordere Kind. Nach der Massage kann schnell gewechselt werden, indem sich die Kinder einfach umdrehen. Die Lehrkraft erzählt die Massagegeschichte sehr langsam und deutlich. Im Hintergrund kann dabei leise Entspannungsmusik laufen. Die Kinder benötigen Zeit, um die Handbewegungen durchzuführen. Je nachdem, welche Aktion dabei genannt wird, führt das massierende Kind auf dem Rücken des Partnerkindes sanft und rücksichtsvoll die beschriebenen Bewegungen durch. Die Lehrkraft führt dabei die Bewegungen z. B. auf einem (großen) Stofftier vor. Die erste Massagerunde kann ca. fünf Minuten dauern, danach wird gewechselt. Die Kreismassage kann auch als Partnermassage durchgeführt werden. Die Kinder suchen sich selbstbestimmt ein Partnerkind. Sie bestimmen dann, wer von ihnen zuerst massiert und wer entspannt. Das Kind, das sich entspannen darf, legt sich mit dem Bauch auf den Boden (bzw. Turnmatte) und das massierende Kind kniet daneben.



# Escape Room „Im Weltall“

## Rollbrettparcours

### Hallenplan



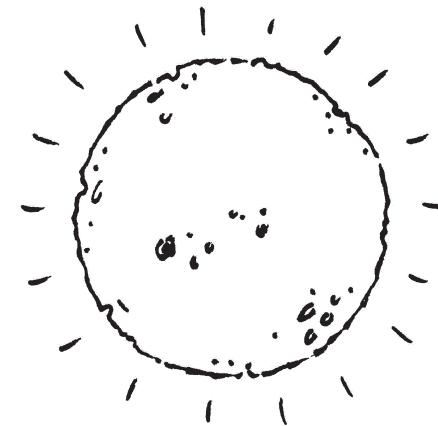


## KV 3a Weltraum-Memory

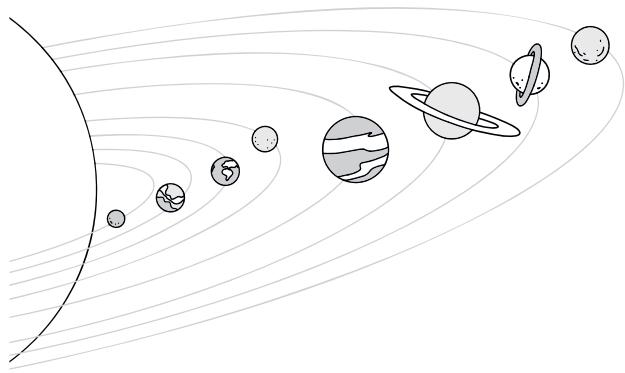
**Astronautin**



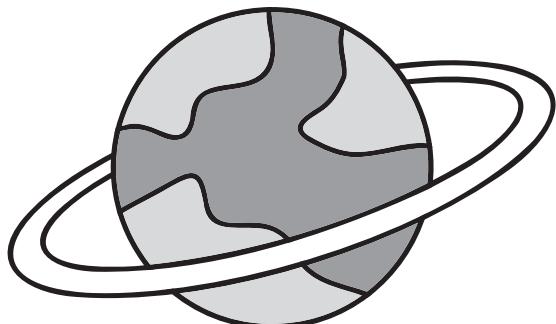
**Sonne**



**Sonnensystem**



**Uranus**



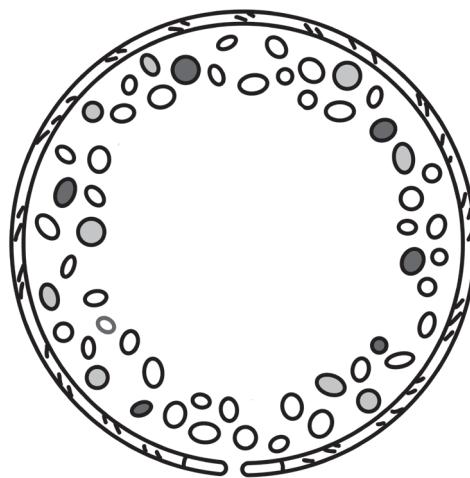


## KV 4b Aufgaben

### Station 3: Erdumkreisung

Material: 1 dickes langes Tau, Mondgestein liegt am inneren Rand des Taus, Rollbrett

1. Fahre einmal um die Erde herum.
2. Nimm dir dabei ein Mondgestein mit.
3. Transportiere dieses bis zum Raketenstart und bringe das Gestein zum Mond zurück.



### Station 4: Um die Planeten herum

Material: 6 Reifen, 6 Bild-Wort-Karten „Planeten“, Rollbrett

1. Fahre im Slalom um die Planeten.
2. Lies in jeder Runde eine andere Wortkarte und merke dir den Namen des Planeten.

