

Datum: 07. – 09.05.2026

Workshop-Nr.: 2407

Workshop-Titel: Escape-Room

Referent/in: Sonja Unseld

Escape-Room Spiele für Grundschul Kinder

Löse die 6 Aufgaben und hol dir den Schatz

Reifenwanderung

Alle Teilnehmer (TN) fassen sich an den Händen. Ein Reifen wird zwischen zwei TN durchgereicht. Dieses Spiel eignet sich, um gemeinsam durch ein Tor, in eine andere Welt zu reisen.

1. Der Tunnel

Im Tunnel befinden sich 5 Rechenaufgaben. Diese werden beim Durchkriechen von den jeweiligen TN gelöst. Die Ergebnisse werden im Anschluss von allen Gruppenmitgliedern verglichen. Haben alle TN das gleiche Ergebnis? Die Zahl verrät den gesuchten Buchstaben.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |

2. Der Lauscher

Becher werden im Raum verteilt. Unter einem Becher befindet sich die tickende Eieruhr und der gesuchte Buchstabe. Die Becher dürfen nicht angehoben werden. Nur durch das Lauschen an den Bechern sollen die TN herausfinden, wo sich die Eieruhr befindet.

3. Eierlauf + Welche Hälfte passt?

Die Teilnehmer transportieren Eier auf dem Löffel durch ein Spinnennetz.

Die Seile dürfen beim Übersteigen nicht berührt werden. Sind alle Eier auf der anderen Seite angekommen, öffnet jeder TN sein Ei. In den Eiern befinden sich Streifen, die zusammengesetzt eine Aufgabe ergeben und den Lösungsbuchstaben verraten.

4. ABC – Glibber

In den Schalen voller Glibber befindet sich jeweils ein Buchstabe, der ertastet werden muss.

5. Das bewegte Puzzle

Die TN laufen nacheinander mit jeweils einem Puzzleteil von einer, zur anderen Hallenseite. Nun wird das Puzzle gemeinsam zusammengesetzt. Auf der Rückseite befindet sich ein Code, der mithilfe des Code-Streifens gelöst werden kann. Die Zahlen werden addiert und das richtige Filmdöschen kann geöffnet werden.



| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
| n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

Datum: 07. – 09.05.2026

Workshop-Nr.: 2407

Workshop-Titel: Escape-Room

Referent/in: Sonja Unseld



6. Schau genau

Unter bunten Platten (Pappdeckeln) befinden sich Buchstaben, Zahlen oder Bilder. Welcher Buchstabe kommt zweimal vor?

Gesammelte Buchstaben aus den 6 Spielen werden gemeinsam zu einem Wort zusammengelegt und auf die Da Vinci-Code-Rolle (Kryptex) übertragen. Wenn das Wort richtig ist, öffnet sich das Kryptex und die TN können den Schlüssel entnehmen.

Das Piratenboot:

Die Gruppen setzen sich auf die umgedrehten Langbänke und fahren zur Schatzkiste.

Spielbeschreibung:

Zu Beginn wird eine Turnbank umgedreht auf etwa 8 bis 10 runde Holzstangen (Besenstiele) gestellt. Die Bank stellt das „Piratenschiff“ dar. Die Teilnehmenden setzen sich anschließend breitbeinig auf die Bank. Nun versuchen sie gemeinsam die Bank ins Rollen zu bringen. Dabei darf kein Körperteil den Boden berühren. Immer wenn das „Piratenschiff“ ein kleines Stück nach vorne gefahren (bzw. gerollt) ist und hinten wieder eine Holzstange frei wird, muss diese nach vorne gegeben und abgelegt werden, damit das Schiff immer weiter „fahren“ kann und nicht auf Grund läuft. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam die andere Hallenseite zu erreichen.

Variationen:

- Nur eine Person übernimmt das Kommando.
- Es werden zwei Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen. Welches Team erreicht die andere Seite zuerst?

Gemeinsam wird die Schatzkiste geöffnet und der Inhalt verteilt.

Ist das Spiel beendet, treffen sich die TN zu einer Nachbesprechung.

Gefühle werden verbalisiert und das Geschehene reflektiert.

Unterstützende, gesprächsanregende Fragen können in die Kreismitte gelegt werden:

- Wie geht es dir? Was hast du bei diesem Spiel erlebt?
- Welche Rolle hast du eingenommen? Welche Aufgaben hast du übernommen?
- Mit welchen Situationen bist du zufrieden? Mit was bist du unzufrieden?
- Was ist gut gelaufen? Was ist nicht so gut gelaufen?
- Welche Fähigkeiten konntest du ein bringen?
- Möchtest du jemandem eine Rückmeldung geben?
- Was würdest du beim nächsten Mal genauso machen?
- Was würdest du beim nächsten Mal anders machen?

Viel Spaß und gutes Gelingen wünscht dir

Sonja Unseld (www.freude-eule.de)
