

Gra dydaktyczna dla uczniów szkoły podstawowej



Temat gry: Geheimnisvoller Umschlag-escape room

Czas trwania: 45 minut

Klasa: 7

Cel lekcji: Uczniowie powtarzają i utrwalają słownictwo z tematu FAMILIE

Kompetencje kluczowe kształtowane podczas lekcji:

- kompetencje w zakresie rozumienia informacji;
- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje społeczne.

Regulamin gry:

Uczniowie wykonują zadania w ustalonej kolejności od 1 do 7, by otrzymać kod do zamkniętej skrzynki/pudełka z niespodzianką. Wygrywa najszybsza grupa, która wprowadzi/poda nauczycielowi poprawny kod.

Liczba zadań: 7

Liczba osób w 1 grupie: 3-4



Zadania nauczyciela:

1. Nauczyciel umieszcza każde zadanie w osobnej kopercie-koperty muszą być ponumerowane, przygotowuje również ew. rekwizyty.
2. Ustala nagrodę dla najszybszej grupy: np. cukierki, oceny, itp.
3. Nauczyciel dzieli klasę na grupy 3-4 osobowe.
4. Każda grupa ma wyznaczone miejsce pracy (np. związane ławki).
5. Nauczyciel umieszcza koperty z zadaniami oraz ew. rekwizyty w wyznaczonych miejscach pracy grup.
6. Koordynuje prace grup.
7. Podsumowuje razem z uczniami grę - które zadania podobały im się najbardziej? dlaczego? które zadania sprawiły najwięcej trudności? Co pomagało w grze, a co przeszkadzało?, itp.

Zadania uczniów:

1. Uczniowie wgrzywają aplikację do czytania kodów QR przed lekcją.
2. W swoich grupach czytają wprowadzenie do gry (może to zrobić nauczyciel).
3. Wykonują zadania w kolejności, starając się odszyfrować kod.
4. Uczniowie wprowadzają kod do kłódki/podają go nauczycielowi.
5. Podsumowują grę razem z nauczycielem.

Rekwizyty:

1. Koperty z zadaniami (7 kopert) dla jednej grupy.
2. Lusterko (opcjonalnie).
3. Butelka plastikowa z nakrętką (opcjonalnie).
4. Mapa Niemiec umieszczona w klasie.
5. Skrzynka/pudełko z kłódką z szyfrem 4-cyfrowym (opcjonalnie)

Wskazówki do gry:

1. Do odczytania tekstu w zadaniu nr 1 pomocne będzie lusterko.
2. W zadaniu nr 2 kod można pociąć na dwa paski i dla utrudnienia umieścić w plastikowej butelce. Uczniowie nie wyciągają go.
3. Do zadania nr 5 należy rozciąć puzzle wzdłuż żółtej linii. Potrzebna będzie też mapa Niemiec- pomoże uczniom odczytać nazwę miasta.
4. Do gry można przygotować skrzynkę/pudełko zamykane na kłódkę z 4-cyfrowym szyfrem. Uczniowie po rozszyfrowaniu zadań spróbują wprowadzić poprawny kod, by otrzymać niespodziankę.

Opracowanie: Malwina Kordus

Einführung in das Spiel

Deine Familie hat gerade ein altes Traumhaus gekauft. Dein Zimmer ist auf dem Dachboden. Schrecklich, wie viel Klimbim dort steht. Du hast so viel Arbeit... Du wirfst ein altes Radio, einen Wecker, einen kaputten Stuhl, einen Umschlag weg ... Moment mal...einen Umschlag? Du nimmst den Umschlag und du liest...

Guten Tag,

ich bin froh, dass du in diesem Haus wohnen wirst.

Obwohl ich schon lange nicht mehr hier wohne, habe ich eine Überraschung für dich vorbereitet. Sie ist im Kasten. Versuche die alte Mitbewohner kennenzulernen und mach alle Aufgaben um den Code zu bekommen.

Viel Glück!

Moni



AUFGABE 1

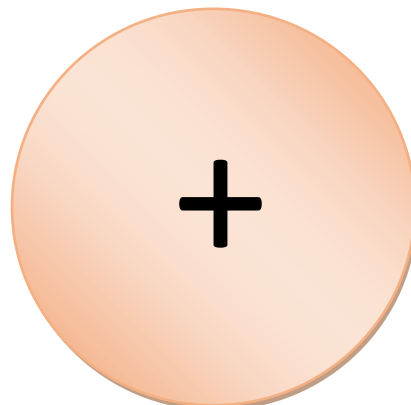
Lest den Text und kreuzt die richtige Antwort an! Antworte auf die Frage: Wie viele Sprachen spricht Monika?

Hi! Ich bin Monika! Das ist meine Familie. Meine Mutter Heike ist lieb. Sie mag Bücher und Rad fahren. Sie kocht auch gern. Mein Vater Peter mag angeln. Im Sommer angelt er sehr oft. Mein Bruder Uwe lernt sehr viel. Er geht in die Sportschule und trainiert Basketball. Seine Hobby sind: Internet, Blogs und Computerspiele. Meine Schwester Gina ist humorvoll. Sie ist meine beste Freundin. Wir malen gern, gehen oft ins Kino und fahren Inlineskates. Gina tanzt gern, aber ich mag das nicht. In meiner Freizeit sehe ich gern fern. Meine Familie mag grillen und Volleyball spielen. Wir sind sehr aktiv. Wir lieben Tiere! Zu Hause haben wir einen Hund und einen Kanarienvogel.

	richtig	falsch
a. Peter mag angeln.	1	0
b. Gina ist die beste Freundin von Monika.	0	1
c. Die Schwester von Gina mag tanzen.	0	1
d. Die Mutter von Gina ist aktiv.	1	0

Wie viele Sprachen spricht Monika?

TIPP



Die Lösung:



AUFGABE 2

Diese Aufgabe ist in Morse-Code geschrieben. Schreibt den Text und antwortet auf die Frage: Wie alt ist der Bruder?.

-. . . . - / -... .- . . - - . . . - / ... - - - - . /

-- . . . - . . - / - / . . - . . . - . . - . - /

A	·-	N	-·
B	--··	O	---
C	--··	P	·--·
D	--··	Q	---·
E	·	R	·-·
F	··-·	S	···
G	--·	T	-
H	····	U	··-
I	··	V	··-·
J	·---	W	·--
K	-·-	X	-··-
L	·-·	Y	-·-
M	--	Z	--·

Die Lösung:

AUFGABE 3

Antwortet auf die Frage:

Tipp



.....tzi rE ƆpQ rəb tzi siW

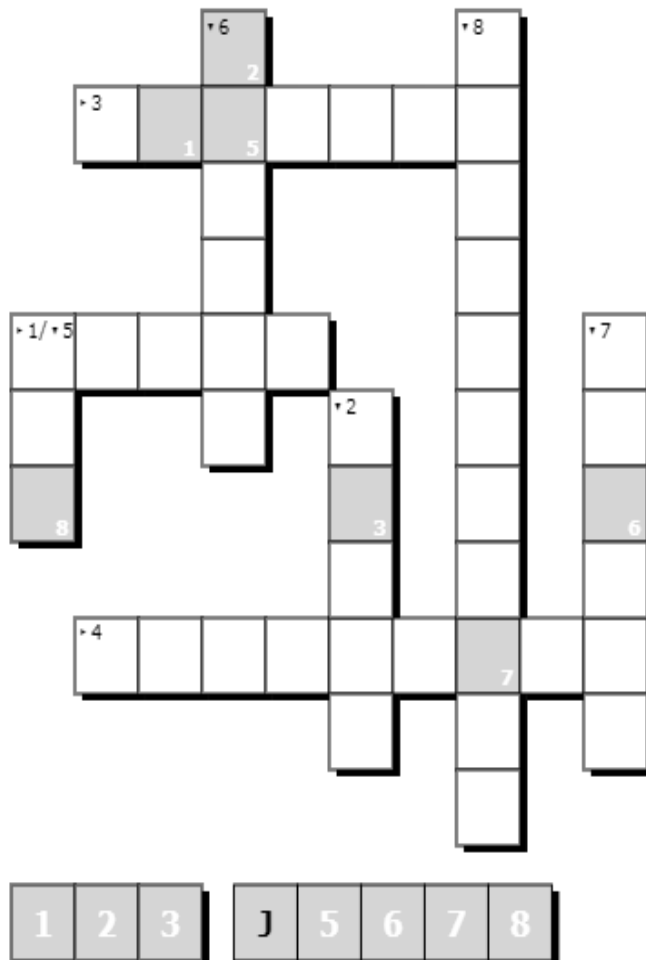


Die Lösung:



AUFGABE 4

Löst die Kreuzworträtsel und antwortet auf die Frage: Wer ist das?



1. Mein Vater hat einen Bruder. Das ist mein....
2. Meine Oma hat einen Sohn. Das ist mein....
3. Meine Tante hat eine Tochter. Das ist meine....
4. Meine Eltern haben auch eine Tochter. Das ist meine...
5. Die Vater von meinem Vater.....
6. Die Tochter von meiner Oma.....
7. Meine Mutter und mein Vater.....
8. Der Bruder und die Schwester.....

Die Lösung:

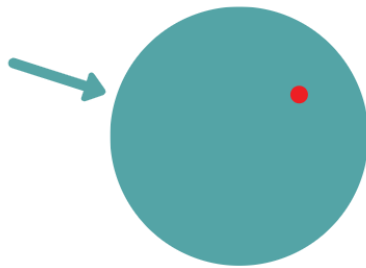


AUFGABE 5

Antwortet auf die Frage: Wo wohnt Tante Anke?

Sie wohnt in Deutschland, in.....

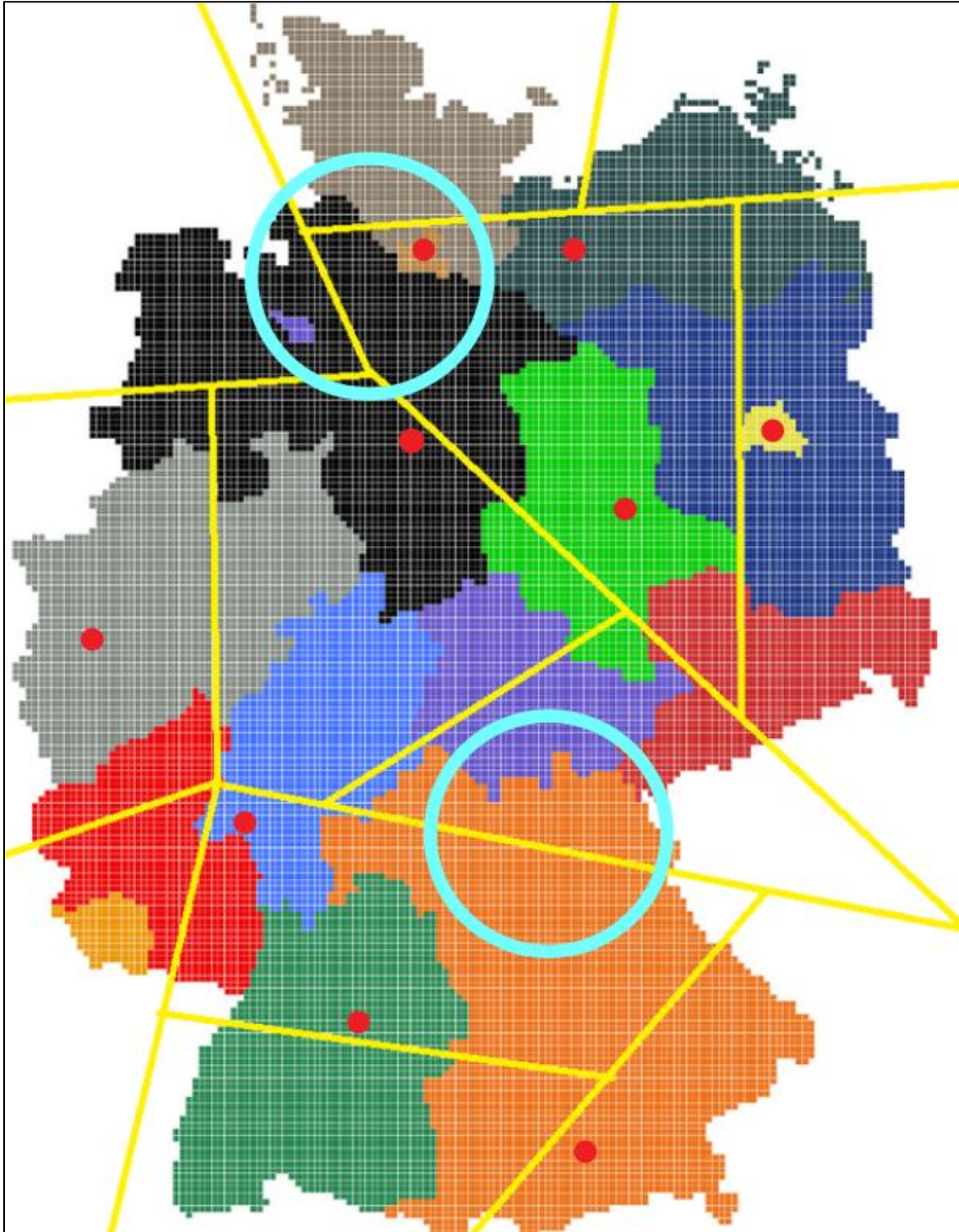
TIPP



Die Lösung:



AUFGABE 5



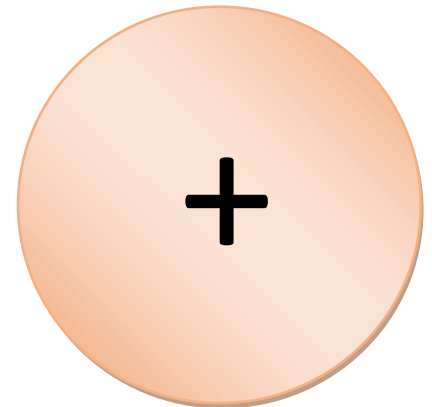


AUFGABE 6

Ergänzt die Lücken. Füllt die Tabelle aus und antwortet auf die Frage: Wie alt ist Schwester Gina? Sie ist.....Jahre alt.

Das a)..... mein Onkel Georg. Er
b)..... aus Polen, aber c).....
in Deutschland, in Leipzig. Er
d)..... achtundvierzig Jahre alt.
Mein Onkel e)..... Sport und
Pizza. Er f)..... Basketball und
g)..... gern. Er h)..... sportlich
und sehr nett.

Tipp



	kommt	mag	ist	wohnt	reitet	spielt
a	1	2	3	5	4	6
b	0	1	2	3	5	6
c	6	0	5	1	4	3
d	2	6	1	5	3	4
e	5	3	4	2	1	0
f	3	5	0	6	4	3
g	4	6	3	1	2	5
h	5	1	0	4	3	2

Die Lösung:

Wie ist der Code?

Antwortet auf die Frage:

	ja	nein	CODE
1. Heißt die Oma Jutta?			
2. Heißt der Bruder Uwe?			
3. Monika mag Computerspiele.			
4. Der Opa ist humorvoll			

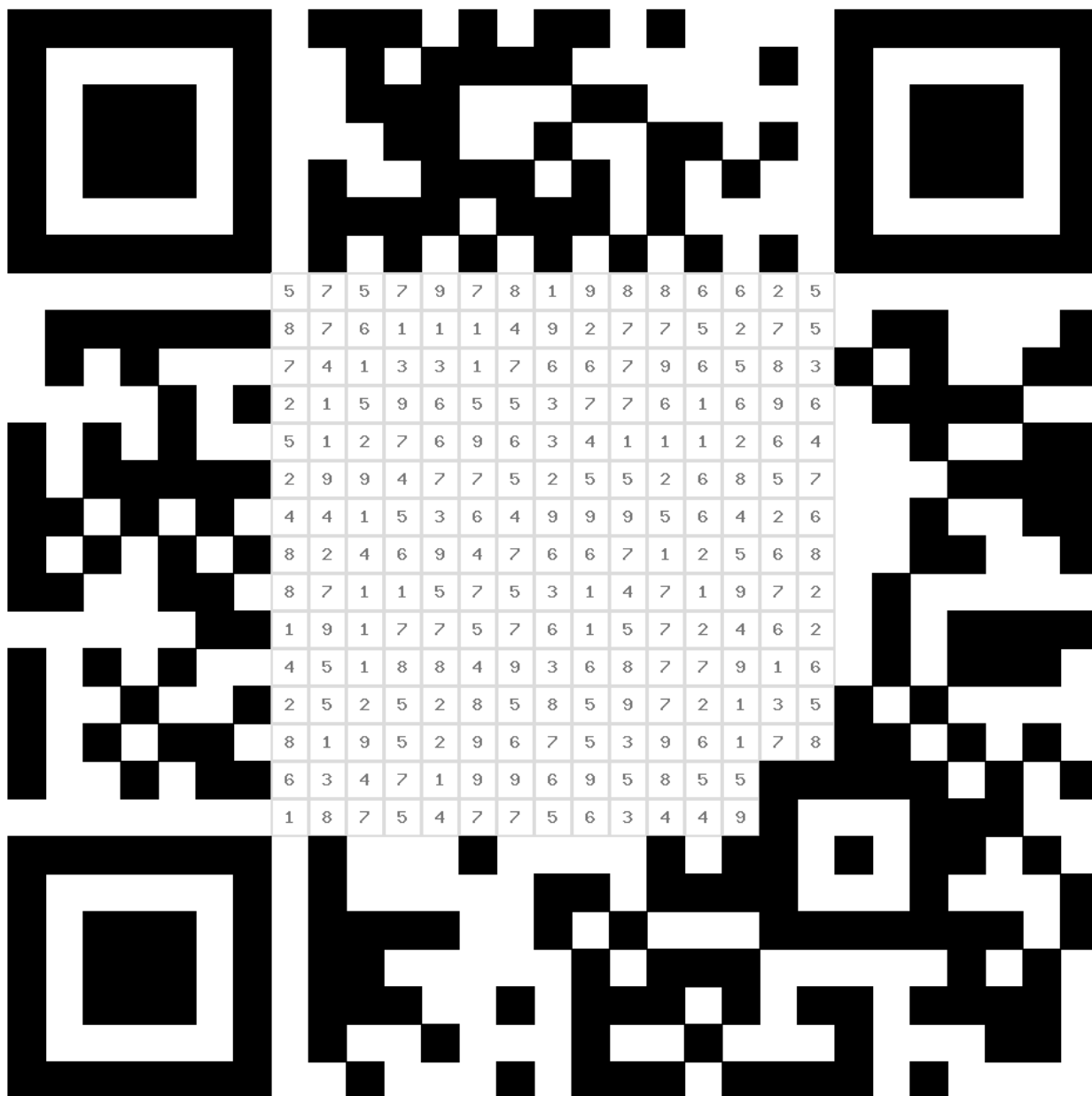
Bemalt die Zahlen: 2,3,4,6,8

(Schwarze Filzstifte funktionieren super; Bleistift ist nicht so gut.. meist reicht schon ein dicker Punkt).

Scannt den QR-Code, lest den Tipp und rennt zum Kasten.

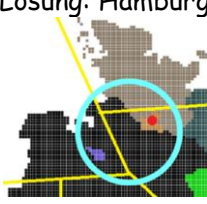


Wie ist der Code?





Dla nauczyciela:

Aufgabe 1	Hi! Ich bin Monika! Das ist meine Familie. Meine Mutter Heike ist lieb. Sie mag Bücher und Rad fahren. Sie kocht auch gern. Mein Vater Peter mag Fische. Im Sommer angelt er sehr oft. Mein Bruder Uwe lernt sehr viel. Er geht in die Sportschule und trainiert Basketball. Seine Hobbys sind: Internet, Blogs und Computerspiele. Meine Schwester Gina ist humorvoll. Sie ist meine beste Freundin. Wir malen gern, gehen oft ins Kino und fahren Inlineskates. Gina tanzt gern, aber ich mag das nicht. In meiner Freizeit sehe ich gern fern. Meine Familie mag grillen und Volleyball spielen. Wir sind sehr aktiv. Wir lieben Tiere! Zu Hause haben wir einen Hund und einen Kanarienvogel.		
		richtig	falsch
	a. Peter mag angeln.	1	0
	b. Gina ist die beste Freundin von Monika.	0	1
	c. Die Schwester von Gina mag tanzen.	0	1
d. Die Mutter von Gina ist aktiv.	1	0	
	Wie viele Sprachen spricht Monika? TIPP: wskazówka pokazuje dodawanie cyfr za odpowiedzi a+b+c+d, czyli 1+0+1+1= 3 Lösung: 3		
Aufgabe 2	Uczniowie do rozszyfrowania tego zadania muszą wesprzeć się alfabetem morse'a. Zaszyfrowane zdanie to: Der Bruder von Gina ist elf. Lösung: elf		
Aufgabe 3	Uczniowie łączą wyrazy w pary. TIPP: wskazuje na słowo bez pary. Lösung: mutig		
Aufgabe 4	Uczniowie rozwiązują krzyżówkę. Lösung :Oma Jutta		
Aufgabe 5	Nauczyciel wycina puzzle wzdłuż żółtych linii. Uczniowie układają je. TIPP: wskazuje kółko z czerwoną kropką- czyli miejsce wskazuje miasto. W tym zadaniu trzeba umieścić mapę Niemiec w klasie. Lösung: Hamburg		
			
Aufgabe 6	Uczniowie uzupełniają luki podanymi wyrazami. Każdy wyraz ma przypisaną liczbę punktów. TIPP: punkty należy dodać. $3+0+1+1+3+3+2+0=13$ Lösung : Schwester Gina ist 13 Jahre alt.		



	kommt	mag	ist	wohnt	reitet	spielt
a	1	2	3	5	4	6
b	0	1	2	3	5	6
c	6	0	5	1	4	3
d	2	6	1	5	3	4
e	5	3	4	2	1	0
f	3	5	0	6	4	3
g	4	6	3	1	2	5
h	5	1	0	4	3	2

Aufgabe 7

W ostatnim zadaniu uczniowie otrzymają kod. Sprawdzą co pamiętają z zadań poprzednich. Następnie muszą zamalować kod QR (aplikację do odczytywania kodów trzeba wgrać na telefon przed lekcją)- pola 2,3,4,6,8

Wskazówka ukryta w kodzie QR to ja-2, nein-7

Dzięki niej odszyfrują kod do szkatułki/pudełka znalezionej na strychu.

	ja	nein	CODE
1. Heißt die Oma Jutta?	X		2
2. Ist der Bruder zehn Jahre alt?		X	7
3. Monika mag Computerspiele.		X	7
4. Der Opa ist mutig.	X		2



Auszuwählen sind: 2, 3, 4, 6, 8
NICHT auszuwählen sind: 1, 5, 7, 9

KOD GRY 2772