

„Peter und der Wolf“ als Escape-Game – Mit Hörrätseln dem Wolf entkommen

Marcus Adam



© RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie

Das klassische Thema in neuem Gewand: In dieser Unterrichtseinheit wenden Ihre Schülerinnen und Schüler ihr bereits erworbenes Wissen zu Sergej Prokofjews musikalischem Märchen „Peter und der Wolf“ spielerisch an. Gemeinsam lösen sie abwechslungsreiche Hörrätsel und musikalische Aufgaben, folgen Instrumenten und Hinweisen durch den Wald und arbeiten sich Schritt für Schritt zum Ziel vor. Dabei sind genaues Zuhören, Teamarbeit und Kenntnisse über Figuren, Handlung und Instrumente gefragt. Am Ende gilt es, dem Wolf zu entkommen und sicher das Haus von Peters Großvater zu erreichen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	3 und 4
Dauer:	3–4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Hörwahrnehmung verbessern, Musikinstrumente kennen, Probleme lösen
Thematische Bereiche:	Figuren, Handlung, Leitmotive und Instrumente aus Sergej Prokofjews „Peter und der Wolf“
Medien:	Erklärvideo, farbiger Spielplan (DIN A3), Bildkarten, Aufgaben- und Tippkarten, Laufzettel, Bastel- und Spielanleitungen, Beobachtungsbogen
Hörbeispiele:	Track 1: Spielintro, Track 2: Richtige Melodie – falsches Instrument, Track 3: Wolfsmusik, Track 4: Welches Instrument spielt hier?, Track 5: Vogel und Ente, Track 6: Paukenschüsse, Track 7: Mit Peter durch das Labyrinth, Track 8: Epilog

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Einsatz von Escape Rooms in der Grundschule

Escape Rooms – auch als Escape Games oder Exit Games bekannt – erfreuen sich seit einigen Jahren großer Beliebtheit. Ursprünglich vor allem als Freizeit- und Gruppenerlebnis oder im Bereich des Teambuildings genutzt, finden sie inzwischen zunehmend auch im schulischen Kontext Anwendung. Die eingesetzten Rätsel und Aufgaben lassen sich auf unterschiedliche Fächer und Themenbereiche übertragen. Neben der Vertiefung fachlicher Inhalte fördern Escape Games insbesondere problemlösendes Denken, Teamarbeit sowie kommunikative und kreative Kompetenzen. Je nach Konzept können sowohl analoge Materialien als auch digitale Elemente wie Tablets, QR-Codes oder interaktive Hörbeispiele eingebunden werden. Durch ihren spielerischen und handlungsorientierten Charakter knüpfen Escape Games an die Lebenswelt der Kinder an und schaffen eine motivierende Lernumgebung, in der Unterrichtsinhalte abwechslungsreich und nachhaltig vermittelt werden können. Escape-Room-Spiele orientieren sich meist an einer zusammenhängenden Handlung, die für zusätzliche Spannung und Motivation sorgt. In dieser Unterrichtseinheit steht Sergej Prokofjews musikalisches Märchen „Peter und der Wolf“ im Mittelpunkt. In Teams bahnen sich die Kinder einen Weg durch den Wald und versuchen dabei, dem berüchtigten Wolf zu entkommen.

Peter und der Wolf

Mit „Peter und der Wolf“ schuf Sergej Prokofjew ein Werk, das Kindern einen anschaulichen und unmittelbaren Zugang zur Wirkung von Musik ermöglicht. Die charakteristischen Leit motive sowie die instrumentale Darstellung der einzelnen Figuren erleichtern es den Schülerinnen und Schülern, musikalische Inhalte bewusst wahrzunehmen und wiederzuerkennen. Auf diese Weise lassen sich Instrumente, Klangfarben und musikalische Gestaltungsmittel besonders anschaulich erleben. Das vorliegende Escape-Game dient vor allem dazu, bereits erarbeitete Inhalte zum Werk zu wiederholen, anzuwenden und zu festigen. Daher empfiehlt es sich, „Peter und der Wolf“ zuvor ausführlich im Musikunterricht zu behandeln. Geeignet ist beispielsweise der Beitrag „Ente gut, alles gut! – Peter und der Wolf mit einem Bilderbuch kennenlernen“ aus Einfach musikalisch I.32.

Das Spiel

Die einleitende Geschichte zum Escape-Game, das Spielintro, liegt als Text zum Vor- und/oder Mitlesen (M 1) und als Audiodatei (Track 1) vor. Grundlegende Fragen zum Escape-Format und Ablauf des Spiels beantwortet das Erklärvideo. Die Spielanleitung M 2 enthält die konkreten Regeln und wird gemeinsam besprochen, sollte den Teams aber während des Spiels weiter zur Verfügung stehen, damit sie offene Fragen zum Spielverlauf eigenständig klären können. Sobald die Spielfiguren mithilfe der Vorlage M 3 gebastelt sind und die Teams den Laufzettel M 4 erhalten haben, wird der Spielplan M 5 in der Raummitte platziert und das Spiel kann beginnen. Jedes Team erhält die erste Rätselkarte aus M 6. Mit dem richtigen Code (Kontrolle über das Kontrollblatt M 7 oder direkt über die grauen Codes auf den Rätselkarten) geht es weiter zum nächsten Rätsel, bei Schwierigkeiten helfen die Tippkarten M 9. Abschließend erhalten alle Kinder eine Urkunde (M 10).



Erklärvideo

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Organisation

Um Zeit zu sparen, können die Spielfiguren M 3 vorab gebastelt werden, indem die angemalten Figuren ausgeschnitten, gefaltet, laminiert und mit einer Münze beschwert werden. Den faltbaren, farbigen Spielplan M 5 platzieren Sie am besten für alle erreichbar auf einem Tisch in der Mitte. Es empfiehlt sich, die Rätselkarten M 6 zu laminieren. Auf diese Weise können Codes mit abwischbarem Folienstift direkt auf die Karten geschrieben und später wieder entfernt werden.

Auf einen Blick

Legende:

AL: Anleitung; L: Lehrkraft; LZ: Laufzettel; LÖ: Lösungsblatt; RK: Rätselkarte; T: Track; TX: Text;
TK: Tippkarten; SP: Spielplan; SuS: Schülerinnen und Schüler



Alternative



Abspielen



Hinweis/Tipp



Sprechen

Exemplarischer Spielverlauf mit Einführung

Thema: Auf der Flucht vor dem Wolf

Einstieg:

Organisation SuS versammeln sich im Sitzkreis.

M 1 (TX) mit Hörbeispiel **Auf der Flucht vor dem Wolf – Spielintro** / L spielt das Spielintro (T 1) ab; SuS hören zu, lesen ggf. mit.

Überleitung *Jetzt seid ihr an der Reihe! Könnt ihr Peter und seinen Freunden helfen, sicher durch den Wald zu gelangen und den Weg zurück zum Haus des Großvaters zu finden? Wie das funktioniert, erfahrt ihr jetzt im Erklärvideo.*

Video Das Erklärvideo informiert anschaulich über den Spielablauf und klärt bereits die häufigsten Fragen.

M 2 (TX) **Die Spielanleitung** / L präsentiert die konkrete Spielanleitung und liest diese gemeinsam mit SuS; noch offene Fragen werden geklärt.

Erarbeitung:

Organisation L teilt SuS je nach Klassenstärke in 4–6 Kleingruppen ein.

M 3 (AL) **Die Spielfiguren** / L präsentiert die Bastelanleitung und verteilt je eine Figurenvorlage pro Team; SuS basteln ihre Figur anhand der Anleitung.

Tipp Um Zeit zu sparen, können bereits fertige Figuren verwendet werden. Gleiches gilt für weitere Spieldurchgänge. Laminieren Sie dazu die Figuren für bessere Haltbarkeit.

M 4 (LZ) **Der Laufzettel** / Jedes Team erhält einen Laufzettel und trägt darauf den Team-Namen ein; im Spielverlauf werden jeweils die abgeschlossenen Stationen abgehakt.

M 5 (SP) **Der Spielplan** / Der Spielplan wird auf einem Tisch in der Raummitte bereitgelegt; die Teams platzieren ihre Spielfigur auf dem jeweiligen Startfeld und rücken mit jeder richtigen Lösung ein Feld vorwärts, bis sie das Haus des Großvaters in der Spielplanmitte erreicht haben.

M 6 (RK) **Die Rätselkarten** / L gibt das Startsignal; jedes Team startet mit der ersten Rätselkarte; SuS hören das angegebene Hörbeispiel und lösen das Rätsel; der gefundene Code wird unten auf der Karte eingetragen.

M 7 (LÖ) **Die Übersicht** / L kontrolliert die ermittelten Codes und gibt die nächste Rätselkarte oder eine Tippkarte aus.



Die Spielanleitung



M 2



Aufgabe: Lies die Spielanleitung aufmerksam. Kläre offene Fragen.

Spielziel:

Peter und seine Freunde haben sich im großen, unheimlichen Wald verlaufen. Ziel des Spiels ist es, den Weg durch den Wald zum rettenden Haus des Großvaters zu finden, ohne dem Wolf zu begegnen. Dazu müsst ihr in Teams verschiedene Rätsel lösen, die alle etwas mit dem musikalischen Märchen „Peter und der Wolf“ zu tun haben. Ihr müsst dabei insgesamt zehn verschiedene Wegpunkte passieren. An jedem Wegpunkt wartet eine andere Aufgabe darauf, von euch gemeistert zu werden.

Spielaufbau:

1. Legt den Spielplan in der Mitte aus.
2. Stellt eure Spielfigur auf das passende Startfeld.
3. Holt eure erste Rätselkarte und legt los.

Spielablauf:

1. Lest die Aufgaben auf der Rätselkarte genau.
2. Spielt das Hörbeispiel über den **QR-Code** ab und hört genau zu. Das könnt ihr so oft wiederholen, bis ihr die richtige Lösung gefunden habt.
3. Beantwortet die Fragen auf der Rätselkarte. Für jede Antwort erhaltet ihr eine **Ziffer** oder einen **Buchstaben**. Daraus ergibt sich ein **dreistelliger Code**.
4. Schreibt den Code unten auf die Rätselkarte und überprüft ihn.
5. Mit dem richtigen Code gelangt ihr zur nächsten Rätselkarte. Hakt die Aufgabe nun auf eurem Laufzettel ab und zieht eure Spielfigur bis zum nächsten Wegpunkt weiter.
6. Wenn ihr bei einem Rätsel nicht weiterkommt, dürft ihr die passende **Tippkarte** nutzen.

Spielende:

Habt ihr alle Rätsel gelöst? Herzlichen Glückwunsch! Gemeinsam habt ihr es bis zum Haus des Großvaters geschafft. Jetzt kann euch der Wolf nicht mehr einholen.



Die Spielfiguren

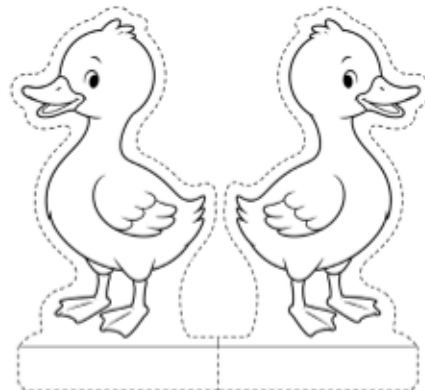
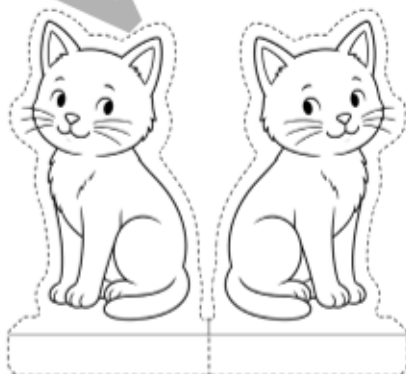
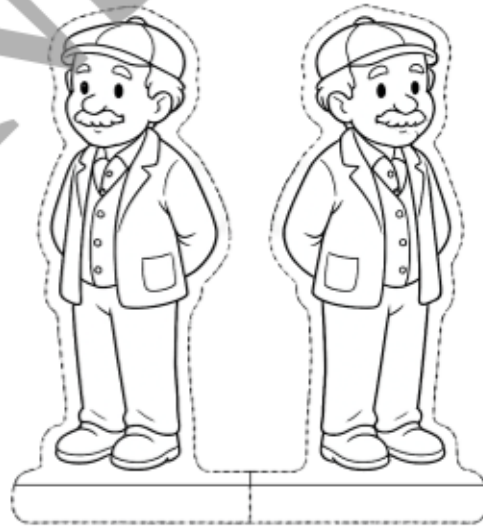
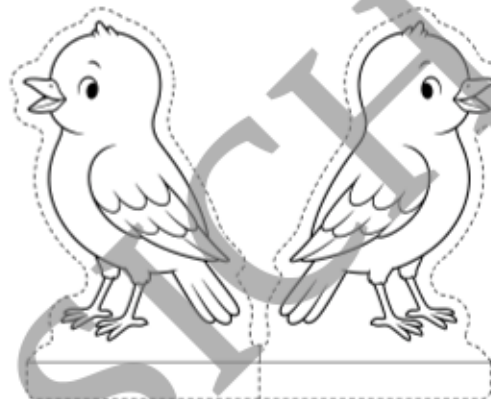
M 3


Aufgabe 1: Entscheidet euch für eine der Spielfiguren und malt sie aus.



Aufgabe 2: Schneidet eure Spielfigur an der gestrichelten Linie aus. Faltet sie an der Mittellinie und klebt Vorder- und Rückseite zusammen.

Tip: Mit einer angeklebten Münze steht sie besser.



Der Laufzettel

M 4



Aufgabe 1: Überlegt euch einen Teamnamen. Tragt ihn ein:

Unser Team: _____



Aufgabe 2: Hakt jede gelöste Aufgabe ab.

Rätsel	Name des Rätsels	Erledigt ✓
1	Richtige Melodie – falsches Instrument 	
2	Wolfsmusik 	
3	Welches Instrument spielt? 	
4	Vorher oder nachher? 	
5	Vogel und Ente 	
6	Wie viele Wölfe sind im Wald? 	
7	Wer ist wer? 	
8	Paukenschüsse 	
9	Mit Peter durch den Wald 	
10	Bilderrätsel (Rebus) 	



Die Rätselkarten (Teil 2)

M 6

KPG

Rätsel Nr. 3: Welches Instrument spielt?



Aufgabe 1: Hört euch das Hörbeispiel genau an. Ihr hört drei Orchesterinstrumente aus „Peter und der Wolf“. Achtung: Die Instrumente spielen diesmal andere Melodien!

Aufgabe 2: Schreibt die Namen der Instrumente auf.

Instrument 1: _____

Instrument 2: _____

Instrument 3: _____

Aufgabe 3: Die drei Anfangsbuchstaben ergeben den dreistelligen Lösungscode.

Tragt ihn ein:

FKP

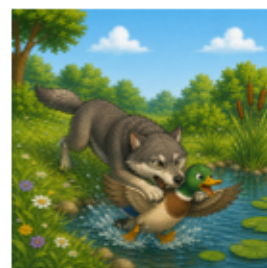
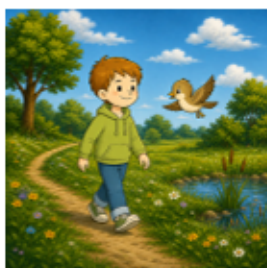
Rätsel Nr. 4: Vorher oder nachher?

In „Peter und der Wolf“ passiert eine Menge. Doch bei diesen drei Szenen ist die Reihenfolge durcheinandergeraten.



Aufgabe 1: Nummeriert die Bilder in der richtigen Reihenfolge.

1 = passiert zuerst • 2 = passiert als zweites • 3 = passiert zuletzt



Aufgabe 2: Die Zahlen unter den Bildern ergeben den dreistelligen Lösungscode.

Tragt ihn ein:

Die Rätselkarten (Teil 3)

M 6

312

Rätsel Nr. 5: Vogel und Ente



Ente und Vogel streiten, wer der Bessere ist. Doch auch der Wolf will mitreden.



Aufgabe 1: Hört euch das Hörbeispiel genau an.

Aufgabe 2: Zählt mit und schreibt auf, wie oft ihr die Tiere gehört habt.

1 • 4 • 5



Aufgabe 3: Die drei Anfangsbuchstaben ergeben den dreistelligen Lösungscode.

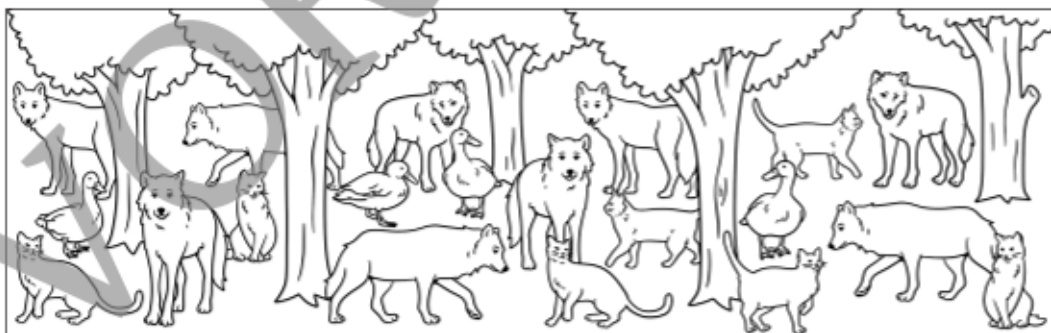
Tragt ihn ein:

451

Rätsel Nr. 6: Wie viele Wölfe sind im Wald?



Aufgabe 1: Schaut das Bild genau an. Wie viele Wölfe, Enten und Katzen verstecken sich?



Aufgabe 2: Schreibt jeweils die Anzahl auf.

Wölfe: _____ Enten: _____ Katzen: _____

Aufgabe 3: Die drei Zahlen ergeben den dreistelligen Lösungscode.

Tragt ihn ein:

Kontrollblatt für die Spielleitung

M 7

Rätsel	Name des Rätsels		Code
1	Richtige Melodie – falsches Instrument SuS finden die richtige Figur zur Erkennungsmelodie.		PGE
2	Wolfsmusik SuS finden die richtige Figur zum Wolfsgejaule.		KPG
3	Welches Instrument spielt? SuS sortieren die Szenen richtig.		FKP
4	Vorher oder nachher? SuS finden die richtige Figur zur Erkennungsmelodie.		312
5	Vogel und Ente SuS zählen die Anzahl der jeweiligen Erkennungsmelodien.		451
6	Wie viele Wölfe sind im Wald? SuS zählen die Tiere im Wimmelbild.		947
7	Wer ist wer? SuS nennen die passende Figur zum Instrument.		WJK
8	Paukenschüsse SuS zählen die Paukenschläge pro Jäger.		795
9	Mit Peter durch den Wald SuS folgen der Anleitung aus Erkennungsmelodien.		LAF
10	Bilderrätsel (Rebus) SuS lösen das Rebus.		JEW

Die Deckkarten (Teil 2)

M 8



Tippkarten

JEW

Zielkarte: Großvaters Haus

Herzlichen Glückwunsch!
Euer Team ist sicher
in Großvaters Haus eingetroffen.



Peter und der Wolf – Beobachtungsbogen

M 13

Schülerin/Schüler: _____

Klasse: _____

Kreuzen Sie an.

Instrumentenkunde				Bemerkungen
... kann Instrumente benennen.				
... hört den Hörbeispielen aufmerksam zu.				
... erkennt ein vorab gehörtes Instrument wieder.				
Teamarbeit/Kooperation				Bemerkungen
... verhält sich innerhalb der Lerngruppe kooperativ.				
... bringt eigene Ideen ein.				
... setzt die in der Gruppe entwickelten Lösungsansätze angemessen um.				
Musik hören				Bemerkungen
... lässt sich aufmerksam auf die Hörbeispiele ein.				
... äußert sich zu den Hörbeispielen.				
... entwickelt eigene Ideen und Inhalte zu den Hörbeispielen.				