

Ein musikalisches Escape-Room-Spiel – Außerirdische Hörrätsel zu Musikparametern und mehr

Marcus Adam

Mit Illustrationen von Katharina Friedrich




© RAABE 2024

© AlexLMX/istock/Getty Images Plus

Musikunterricht einmal anders: In dieser Unterrichtseinheit begeben sich Ihre Schülerinnen und Schüler auf eine abenteuerliche Reise durch das Weltall und treten in einem aufregenden Escape-Room-Spiel in verschiedenen Teams gegeneinander an. Frischen Sie basale musikalische Inhalte spielerisch wieder auf, indem Sie Kinder spielerisch Rätsel lösen, sich mit Höraufgaben beschäftigen, Noten und Töne als Wegweiser durch die Galaxis nutzen, um am Ende auf die „sagenhafte Planetenmusik“ zu gelangen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	3 bis 4	
Dauer:	ca. 3–4 Unterrichtsstunden	
Kompetenzen:	Hörwahrnehmung verbessern; Kommunizieren; Medienkompetenz	
Thematische Bereiche:	Hörerziehung, Instrumentenkunde, Notenwerte, Komponisten	
Medien:	Spielplan, Erklärvideo, Bildkarten, Aufgaben- und Tippkarten, Laufzettel, Arbeitsblätter, Beobachtungsbogen	
Hörbeispiele:	Intro (T 1), Hohe oder tiefe Töne (T 2), Alienmusik (T 3), Lange oder kurze Töne (T 4), Dur oder Moll (T 5), Planetenmusik (T 6)	
Fächerübergreifend:	Sachunterricht: Universum	

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

RK: Rätselkarte; VL: Vorlage; TX: Text; TK: Tippkarten; SP: Spielplan; LZ: Laufzettel



Alternative



Hinweis/Tipp



Sprechen



CD



Video

Einführung und exemplarischer Spielverlauf

Thema: Die sagenhafte Planetenmusik

Einstieg: Die SuS versammeln sich im Sitzkreis.



Heute machen wir ein Spiel, was ganz Besonderes ist. Wir spielen ein Escape-Room-Spiel. Hat jemand eine Idee, was es dann auf sich haben könnte?

M 1 (TX)

Die galaktische Spielanleitung / Die SuS äußern Vermutungen und Erwartungen; L präsentiert die Spielanleitung und liest diese gemeinsam mit den SuS.



Alternativ/zusätzlich kann das Erklärvideo gezeigt und besprochen werden.



Jetzt wisst ihr, wie unser Spiel funktioniert. Wenn ihr keine Fragen mehr habt, können wir starten.

Erarbeitung:

M 2 (TX)

Die sagenhafte Planetenmusik / L teilt an jedes Kind den Einleitungstext M 2 aus.



Unser Abenteuer kann gleich losgehen. Jetzt wollen wir aber erst einmal hören, was uns genau erwartet ...



L spielt das Spielintro (T 1) ab; SuS hören zu, lesen ggf. auf M 2 mit und äußern sich anschließend zum Gehörten.



Nun können wir die Teams festlegen, die sich zusammen auf die Suche nach der „sagenhaften Planetenmusik“ machen.

M 3 (VL)

Alien-Spielfiguren / L teilt SuS je nach Klassenstärke in 4–6 Kleingruppen ein; die Teams wählen eine Spielfigur, malen sie an und schneiden sie aus.

M 4 (SP)

Der galaktische Spielplan / L platziert den Spielplan M 4 auf einem Tisch in der Mitte der Klasse; SuS stellen ihre Spielfiguren auf ein freies Startfeld.

M 5 (LZ)

Der galaktische Laufzettel / L verteilt die Laufzettel M 5; SuS tragen ihren selbst gewählten Team-Namen auf dem Laufzettel ein.

VORBRANSICHT

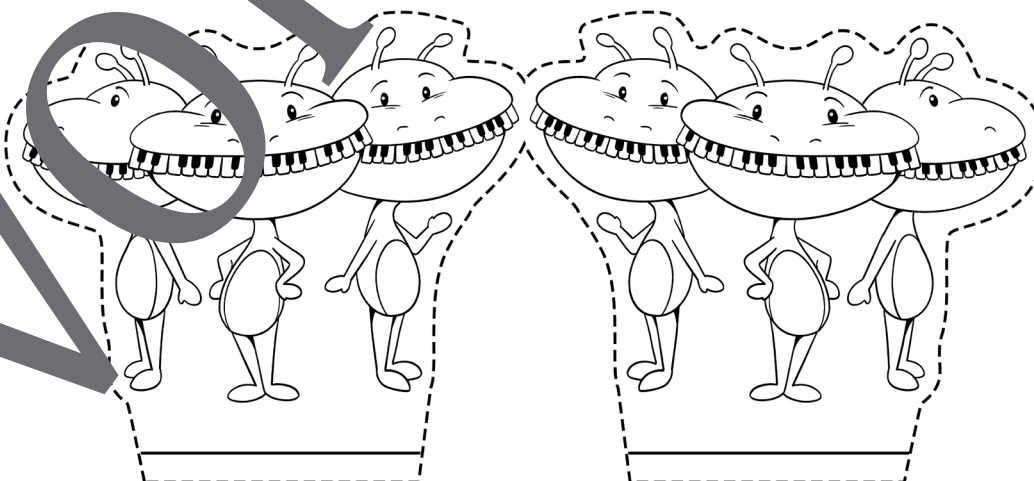
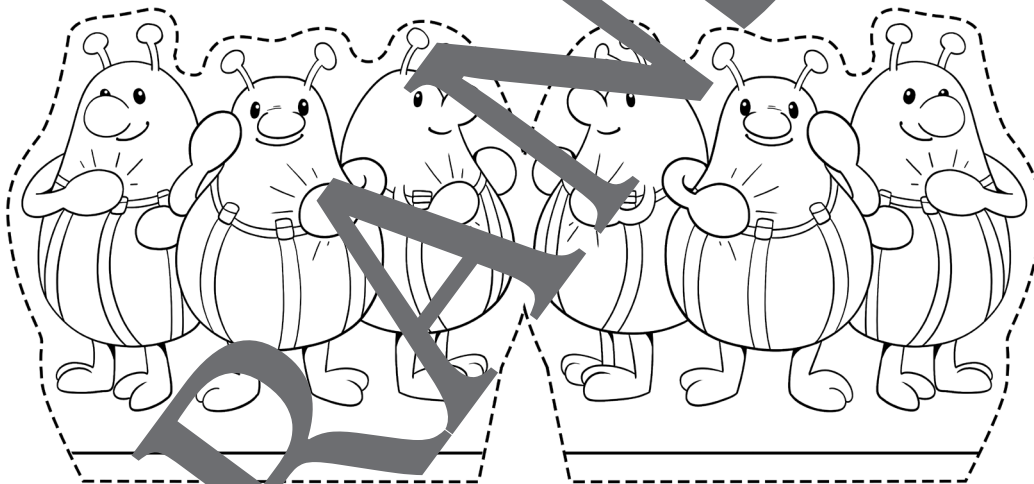
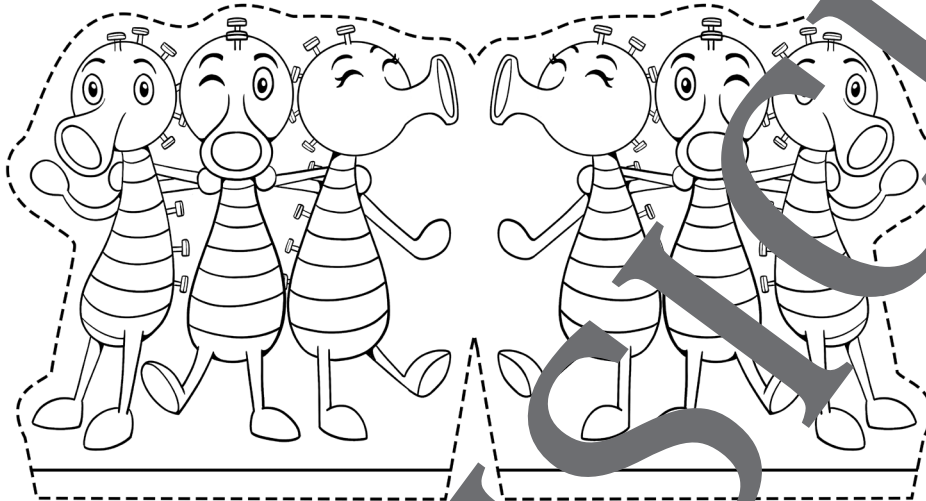
Alien-Spielfiguren – Teil 1




Aufgabe 1: Entscheidet euch für eine der Teamfiguren. Malt sie aus.



Aufgabe 2: Schneidet eure Spielfigur entlang der gestrichelten Linie aus. Klebt sie so zusammen, dass sie Vorder- und Rückseite hat. **Tipp:** Klebt eine Münze oder ein Holzplättchen unter die Figur, damit sie besser steht.





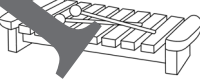







Der galaktische Laufzettel

 **Aufgabe 1:** Überlegt euch einen Team-Namen. Tragt ihn unten ein.

 **Aufgabe 2:** Hakt jede gelöste Aufgabe ab. Schreibt den Code auf

Unser Team: _____

Nr.	Rätsel	Erledigt	Code
1	Hohe oder tiefe Töne? 		
2	Alienmusik 		
3	Komponisten-Rebus 		
4	Lange oder kurze Töne? 		
5	Welches Instrument spielt hier? 		
6	Der Boomwhacker-Code 		
7	Der Noten-Sprechnebel 		
8	Lustig oder Mordig? 		
9	Rätselhafte Tonleiter 		
10	Wer bin ich? 		

Die galaktischen Rätselkarten – Teil 1

M 8

Rätsel 1: Hohe oder tiefe Töne?



Aufgabe 1: Hört euch Track 2 an oder folgt dem QR-Code. Ihr hört insgesamt drei verschiedene Tonfolgen. Sie bestehen immer aus drei Tönen und sind durch kurze Pausen voneinander getrennt.



Aufgabe 2: Kreuzt immer die Position des höchsten Tons an.

Tonfolge 1: 1 2 3

Tonfolge 2: 1 2 3

Tonfolge 3: 1 2 3



Aufgabe 3: Die drei angekreuzten Zahlen ergeben zusammen den dreistelligen Lösungscode.

Tragt ihn ein:



212

Rätsel 2: Alienmusik

Die Aliens vom Planeten Uranus mögen die Lieder von der Erde. Jedoch klingen ihre Stimmen für unsere Ohren etwas seltsam ...



Aufgabe 1: Hört euch Track 3 an oder folgt dem QR-Code. Ihr hört insgesamt zwei kurze Melodien. Sie sind wieder durch kurze Pausen voneinander getrennt.



Aufgabe 2: Schreibt die Namen der Lieder auf.

Lied 1: _____

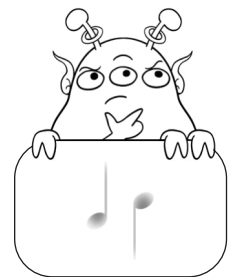
Lied 2: _____

Lied 3: _____



Aufgabe 3: Die Anfangsbuchstaben der drei Lieder ergeben zusammen den dreistelligen Lösungscode.

Tragt ihn ein:



Die galaktischen Tippkarten – Teil 1

M 8

Tippkarte 1



Hört genau hin ...
Der hohe Ton ist in Tonfolge 1 und Tonfolge 3 an der gleichen Stelle.
In Tonfolge 2 ist er an einer anderen Stelle.

Tippkarte 2



Lied 1 ist ein sehr bekanntes Kinderlied und handelt von einem Fuchs und einer Maus.
Lied 2 ist ein Weihnachtslied, in dem es um das Backen geht.
In Lied 3 wird auf Englisch zum Geburtstag gratuliert.

Tippkarte 3



Tipp 1: Es handelt sich um einen der berühmtesten deutschen Musiker aller Zeiten.
Tipp 2: Er hat von 1770–1827 gelebt. Seine bekanntesten Werke sind das Klavierstück „Für Elise“ sowie die „9. Sinfonie“.
Tipp 3: Zwischen seinem Vor- und seinem Nachnamen steht das Wort „van“.

Tippkarte 4



Hört genau hin ...
Der lange Ton ist dieses Mal in jeder Tonfolge an einer anderen Stelle.

Tippkarte 5



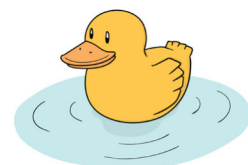
Instrument 1 ist ein sehr großes Instrument, das schwarze und weiße Tasten hat.
Instrument 2 ist ein Streichinstrument, das tiefer als Geige und Bratsche, aber höher als Kontrabass klingt.
Instrument 3 ist ein Schlaginstrument, das immer dann eingesetzt wird, wenn es etwas lauter im Orchester werden soll.

Tippkarte 6



Bei dem gesuchten Lied handelt es sich um das wohl bekannteste und einfachste Kinderlied überhaupt. Der Anfang hört sich an wie eine Tonleiter.

Wisst ihr jetzt, um welches Lied es sich handelt?



Die galaktische Team-Urkunde

1/19

URKUNDE



Galaktischen Glückwunsch!

Dein Team hat alle Rätsel des Escape-Room-Games erfolgreich durchlaufen und ist bis ins Zentrum der Galaxis vorgedrungen.

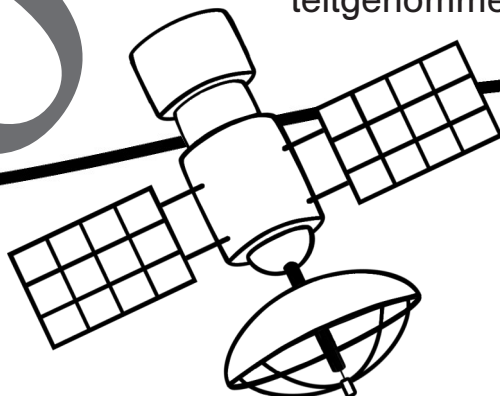
Jetzt kennt ihr die sagenhafte Planetenmusik!

_____ (Name)

hat im Team

_____ (Team-Name)

mit Erfolg am Escape-Room-Spiel „Die sagenhafte Planetenmusik“ teilgenommen.



© RAABE 2024

Blanko-Rätselkarten

CODE

Rätsel Nr. _____ :

Tragt hier euren Code ein:

CODE

Rätsel Nr. _____

Tragt hier euren Code ein:

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

