

Fachliche Hinweise

Methodeninformation: Der *Escape-Room*

Escape-Rooms wurden in den letzten Jahren immer beliebter und etablierten sich im Unterhaltungs- und Freizeitangebot vieler Städte. Der Aufbau eines *Escape-Rooms* ist stets derselbe: Eine kleine Personengruppe wird gemeinsam in einen Raum „**eingesperrt**“ und muss innerhalb eines definierten Zeitfensters mehrere **Aufgaben lösen**. Die Rätsel ergeben einen **Code**, mit dem sich die Gefangenen aus dem Raum befreien können. Eingebettet ist das Ganze in eine spannende Rahmenhandlung. Der Veranstalter beobachtet die Gruppe während der ganzen Spieldauer über Videokameras und kann bei Bedarf unterstützend eingreifen.

Escape-Games haben auch in Form von Computerspielen eine große Fangemeinde. Darüber hinaus werden im Unterricht immer häufiger medienpädagogische Formen des *Escape-Rooms*, auch **Edu-breakouts** genannt, eingesetzt. Bei der Gestaltung gibt es keine Grenzen. Das Setting, die Wahl der Rätsel oder die „Belohnung“ am Ende sind frei wählbar. Neben **Geschicklichkeit, Logik** und **Verstand** kommt es bei diesem Gruppenspiel vor allem auf **Teamwork** und gute Kommunikation an, damit schnellstmöglich eine Lösung gefunden wird.

Sprachanalyse

Die sprachlichen Auffälligkeiten, die in dieser Einheit betrachtet werden, lassen sich den Bereichen **Wortwahl, Satzbau** und **Stilmittel** zuordnen. In den Materialien wird auf die Unterscheidung der Bereiche verzichtet. Der Schwerpunkt liegt darauf, dass die Lernenden die sprachlichen und strukturellen Merkmale des zu analysierenden Textes erkennen und ihre Wirkung verstehen. Als Grundlage für die **Sprachanalyse** dienen **Kolumnen** von Jan Weiler und Tilmann Prüfer, die von der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler handeln. In Kolumnen und Glossen ist meist eine Häufung sprachlicher Besonderheiten zu finden. Für die Analyse anderer Textsorten wie Berichte, Reportagen und Kommentare sind die hier aufgefrischten Kenntnisse natürlich auch hilfreich. Aufzählungen, direkte und indirekte Rede, Vergleiche und Fachbegriffe sind in den meisten Gebrauchstexten zu finden.

Didaktisch-methodische Hinweise

Einsatz der Materialien: Print, digital oder Mischversion

Die Einheit ist **variabel einsetzbar**: rein als Print-Version, komplett digital oder als Mischversion. Alle Übungen in M 3 sowie in M 5 bis M 9 können als **interaktive Lernbausteine** auf der Plattform *LearningApps* abgerufen werden. Die Links auf den Materialseiten für die Schülerinnen und Schüler führen zur Vollbildversion. Zu jedem dieser Links steht auf den Hinweisseiten ein Link für die Lehrkraft zur Verfügung, unter dem die Aufgaben bei Bedarf an die Bedürfnisse der eigenen Lerngruppe angepasst werden können („ähnliche App erstellen“ anklicken); in diesem Fall ist eine Registrierung notwendig. Die Übungen können am PC, Tablet oder Smartphone bearbeitet werden. Je nach Ausstattung der Schule, Unterrichtsform und Zeitbudget kann so entschieden werden, welche Version verwendet wird.

Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Die Einheit kann in den **Klassen 9 bis 10** eingesetzt werden. Grundlage für die Sprachanalyse bilden zwei **Kolumnen**, die sich mit **altersgemäßen Themen** befassen: dem Erstellen von Spickzetteln bzw. dem Freud und Leid einer kieferorthopädischen Behandlung. Beide Texte sind aus der Sicht



Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Der *Escape-Room* – Einführung in die Rahmenhandlung

M 1 **Kein Ausweg? – Gefangen im Schulkeller** / Einen Text als Einstieg in das Thema „*Escape-Room*“ lesen (PA/UG)

M 2 **Ihr seid die Experten! – Rollen zuteilen** / Stärken erkennen und Gruppen bilden (GA/UG)

M 3 **Was passt am besten? – Die richtige Formulierung finden** / Die Sprache in unbekanntem Textauszügen betrachten (GA)

Benötigt: internetfähige Endgeräte



2.–5. Stunde

Thema: Wer knackt den Code? – Sprachliche Auffälligkeiten analysieren

M 4 **„Das Spick-Seminar“ – Textgrundlage** / Eine Kolumne von Jan Weiler lesen (UG)

M 5 **Was ist richtig? – Überprüfe dein Textverständnis!** / Aussagen aus dem Text ordnen (GA)

M 6 **Minibuch – Mein Nachschlagewerk zur Sprachanalyse** / Sprachlichen Mitteln und Strukturen Beispiele zuordnen und ein Minibuch basteln (GA)

M 7 **Detektivischer Spürsinn gefragt – Wie wirkt Sprache?** / Sprachliche Besonderheiten benennen und ihre Wirkung analysieren (GA)

M 8 **Verb oder Adjektiv? – Wortarten wiederholen** / Begriffe in einem Wortgitter suchen und nach ihren Wortarten sortieren (GA)

M 9 **Was heißt das? – Die Bedeutung von Fremdwörtern** / Ein Kreuzworträtsel zu Fremdwörtern bearbeiten (GA)

Benötigt: M 2
 internetfähige Endgeräte
 ggf. Schatzkiste und/oder Belohnung für das schnellste Team



6. Stunde

Thema: Befreit! – Auflösung und Ergebnissicherung

M 10 **Entschlüsselt! – Die Befreiung aus dem Schulkeller** / Einen Text lesen, in dem die Rahmenhandlung aufgelöst wird (UG)

M 11 **Die Wirkung von Sprache – Eine Wiederholung** / Eine Übersicht zur Vertiefung und Ergebnissicherung erstellen (EA/UG)

Benötigt: Scheren und Klebestifte

LEK

Thema: „Prüfers Töchter“ – Eine Kolumne analysieren / Das Textverständnis beweisen und die Sprache in einer Kolumne analysieren

Minimalplan

Die Materialien M 3–M 9 können unabhängig von dem *Escape-Room* eingesetzt werden, beispielsweise als Wiederholung der Sprachanalyse oder in Vertretungsstunden. Dann müssen die Hinweise zu den Lösungs-codes gelöscht werden.

Kein Ausweg? – Gefangen im Schulkeller

M 1

In den folgenden Unterrichtsstunden sollst du Tom, Amira und Ben helfen, sich aus dem Schulkeller zu befreien. Wieso die drei eingesperrt sind? Das erfährst du hier.



So recht freuen sich Tom, Amira und Ben nicht auf die Osterferien. Toms Eltern haben ihn für eine Sprachreise in England angemeldet, Amira soll mit ihren Eltern auf Kreuzfahrt. Beide möchten lieber zu Hause bleiben. Schon heute, am letzten Schultag, fliegen sie ab. Ben wäre glücklich, wenn er verreisen dürfte. Er wird zwei Wochen lang im Supermarkt um die Ecke aushelfen, damit er sich ein neues Tablet leisten kann.



© georgeclerk/istock/GettyImagesPlus

10 „Wer kann die alten Atlanten in den Büchere Keller bringen?“, fragt Frau Protzer, die Klassenlehrerin, am Ende der vierten Stunde. Tom, Amira und Ben erklären sich sofort bereit. In den folgenden beiden Unterrichtsstunden haben sie Kunst. Dem Lehrer wird nicht auffallen, wenn sie fehlen. So werden sie Gelegenheit haben, nochmal in Ruhe zu quatschen ...

Noch nie zuvor waren die drei in dem Kellerraum. Überall stapeln sich Bücher, auf einem Schreibtisch liegen kreuz und quer Blätter. Im Regal steht eine Kiste mit Zahlenschloss und aufgedruckter Piratenflagge. Kaum haben es sich die Freunde in einer Ecke bequem gemacht, da fällt die dicke Eisentür zu. Sie eilen zum Ausgang und müssen feststellen, dass die Tür von innen keine Klinke hat. „Mist, wir sitzen fest“, stöhnt Ben. Ihre Handys haben sie im Klassenzimmer gelassen. Zum Glück entdecken die drei eine alte Haustelesonanlage. Sie wählen sofort alle möglichen Kombinationen, sogar die „110“. Nichts passiert. Sie sind gefangen. „O Mann, unser Flieger geht um fünf“, stöhnt Amira. Tom geht es nicht besser. „Ich muss um vier Uhr am Flughafen sein.“ Ben jammert: „Ich soll direkt nach der Schule in den Supermarkt und meinen Arbeitsvertrag unterschreiben. Na super. Bis jemand merkt, dass wir fehlen, kann es dauern.“ Genervt läuft Amira durch den Raum. „Schaut mal!“, ruft sie plötzlich. Auf dem Schreibtisch liegen nicht nur Unmengen von Blättern, sondern auch eine Notiz, die Frau Schreiber, die Deutschlehrerin, dem Hausmeister hinterlassen hat.

Wie besprochen, Eddi: Das Schloss an der Piratenkiste soll die Haustelesonnummer des Sekretariats bekommen. Damit du auch weißt, wie sich die Schülerinnen und Schüler die Belohnung in der Kiste verdienen, hier noch die Arbeitsblätter, mit denen sie den Zahlencode herausfinden können. Vielen Dank! Andrea

Die drei schauen sich die Arbeitsblätter an. Auf allen sind Aufgaben zur Sprachanalyse. „Das ist der Stoff, den wir über die Ferien wiederholen sollen“, stellt Ben fest. „Überlegt mal: Wenn wir die Rätsel lösen, dann haben wir nicht nur den Code für das Schloss, sondern auch die Nummer vom Sekretariat. Dann können wir dort anrufen und uns befreien lassen.“ Ben schaut auf die Uhr: 11.30 Uhr. Das Sekretariat schließt freitags immer pünktlich um dreizehn Uhr. Ran an die Arbeit!

Aufgabe

In den nächsten Stunden helft ihr den drei, den Code zu knacken. Macht euch vorab schon mal Gedanken, welche sprachlichen Mittel ihr bereits kennt.



M 2

Ihr seid die Experten! – Rollen zuteilen

Um den Code für Amira, Ben und Tom herauszufinden, sind verschiedene Fähigkeiten gefragt: mathematisches Wissen, künstlerisches Talent, sprachliche Raffinesse und Rätselgeschick.



Der Mathe-Crack	Das Bastelgenie
Team:	Team:
Daumenabdruck:	Daumenabdruck:
Name: Unterschrift:	Name: Unterschrift:
Code: <input type="password"/> <input type="text"/>	Code: <input type="password"/> <input type="text"/>
Abgabe:	Abgabe:

Der Sprach-Experte	Der Rätselkönig
Team:	Team:
Daumenabdruck:	Daumenabdruck:
Name: Unterschrift:	Name: Unterschrift:
Code: <input type="password"/> <input type="text"/>	Code: <input type="password"/> <input type="text"/>
Abgabe:	Abgabe:

© RAABE 2022

Aufgaben

1. Bildet Vierergruppen. Achtet dabei darauf, dass ihr für jeden der vier Bereiche einen Experten in eurer Gruppe habt. Füllt die Rollenkarten so weit wie möglich aus.
2. In den nächsten Stunden werdet ihr nach und nach den Code herausfinden. Tragt die Ziffern auf den Rollenkarten ein. Gebt sie ab, sobald ihr fertig seid. Auf das schnellste Team wartet eine Belohnung!



M 10

Entschlüsselt! – Die Befreiung aus dem Schulkeller

Ist euer Code richtig? Haben Tom, Amira und Ben ihn rechtzeitig gelöst? Das erfahrt ihr hier!



Endlich haben die drei Freunde alle Ziffern bei-
einander. Tom will sie gleich auf der Tastatur
des Haustelefons wählen. „Nein, stopp, noch
nicht!“, mahnt Amira. „Was, wenn die Zahlen
5 falsch sind und wir beim Rektor landen? Das
wäre ja oberpeinlich.“ Ben hat eine Idee. Er
schnappt sich die Piratenkiste und stellt an
dem Zahlenschloss die Ziffern ein: 87424313.

Die Kiste lässt sich tatsächlich öffnen!

10 So schlecht sieht der „Schatz“ nicht aus: Chips,

Cola, Knabbersachen. Da hat sich die Lehrerin nicht lumpen lassen. Eigentlich hätten die drei
Lust, sich erst einmal satt zu essen. Aber die Zeit drängt! Außerdem haben sie noch eine
Idee ... Nur nichts verändern! Sie verschließen die Kiste ordentlich, stellen sie zurück ins Regal
und legen die Arbeitsblätter wieder auf den Schreibtisch. Mit zitternden Händen wählt Ben
15 den Code am Hausteleson. Als Frau Schnell, die Sekretärin, antwortet, erklärt Ben ihr: „Wir
sollten Atlanten in den Keller bringen, gerade eben ist die Tür zugefallen. Könnten Sie uns
vielleicht helfen?“

Als sich die Tür öffnet, fällt ihnen ein Stein vom Herzen. „Na, da habt ihr ja Glück gehabt, dass
ich noch im Sekretariat war“, bemerkt Frau Schnell. Die drei lächeln sich heimlich an und ge-
hen dann schnell ins Klassenzimmer, um ihre Rucksäcke zu holen und in die Ferien zu starten.
20 Zweieinhalb Wochen später kommt Frau Schreiber tatsächlich mit der Schatzkiste in den
Deutschunterricht. „Jetzt können wir absahnen!“, flüstert Amira. Die Lehrerin erklärt: „Um
zu sehen, ob ihr in den Ferien das Thema „Sprachanalyse“ wiederholt habt, habe ich einen
Escape-Room zusammengestellt. Hier die Arbeitsblätter, ihr habt neunzig Minuten Zeit. Die
25 Gruppe, die die Aufgaben am schnellsten löst, bekommt den Inhalt der Schatztruhe. Auf
geht’s.“

Die drei Experten lassen sich Zeit, sie wollen ja keine schlafenden Hunde wecken. Nach vier-
zig Minuten geben sie ihre Rollenkarten ab. „Na, da war ja jemand besonders schnell.“ Frau
Schreiber ist skeptisch. Als sie den Code von Amira, Tom und Ben sieht, ist sie begeistert. „Ich
30 war mir ja nicht sicher, ob überhaupt jemand seine Hausaufgaben macht und die Sprachana-
lyse wiederholt. Das habt ihr super gemacht.“ Sie trägt den drei Schülern eine mündliche Eins
ein, dann dürfen sie sich an der Kiste bedienen. „Na, da hat es sich ja echt gelohnt, dass wir
im Keller nichts angerührt haben. Meine Fünf in der letzten Schulaufgabe habe ich damit aus-
geglichen“, flüstert Tom fröhlich.



© Colourbox

Aufgabe

Lest den Text und vergleicht den Code mit euren Zahlen.

Die Wirkung von Sprache – Eine Wiederholung

M 11

Ihr Wissen über sprachliche Merkmale und ihre Wirkung hat Ben, Amira und Tom geholfen, sich aus dem Schulkeller zu befreien. Damit auch du nichts vergisst, findest du hier eine Übersicht über das Gelernte.

Bezeichnung + Erläuterung	Beispiel	Wirkung im Text
Alliteration: benachbarte Wörter besitzen den gleichen Anfangsbuchstaben	„von <u>H</u> awaii nach <u>H</u> agen“ (Z. 41)	
Aufzählung: Auflistung mehrerer Begriffe.	„Normalerweise werden mit diesem Bildbearbeitungsprogramm Gesichtsfalten geglättet, Beine verlängert, Brüste vergrößert [...].“ (Z. 39 f.)	
Direkte Rede: eine Aussage wird direkt wiedergegeben und in Anführungszeichen gesetzt	„Sieht aus wie Lampenöl vom Bio-Weihnachtsmarkt“, sagte ich. (Z. 27)	
Ellipse: ein unvollständiger Satz oder eine unvollständige Aussage	„Außer für ihn.“ (Z. 59/60)	
Fachbegriff: bezeichnet etwas aus einem bestimmten Fachgebiet; kann ein deutsches oder fremdsprachiges Wort sein	„Themenkomplex der axiomatischen Definition von Wahrscheinlichkeit“ (Z. 31/32)	
Frage: Äußerung, mit der eine Antwort herausgefordert wird	„Fällt dir irgendwas an dieser Flasche auf?“ (Z. 26)	
Indirekte Rede: eine Aussage wird distanziert wiedergegeben ohne Anführungszeichen	„Zur Vertiefung [...] bot sie mir eine Art Seminar an, <u>in dem ihre besten Freunde ihr Wissen preisgeben würden</u> [...].“ (Z. 49 f.)	

Hinweise und Erwartungshorizonte

Hinweise (M 1–M 3)

1. Stunde

Ziel dieser Stunde ist, den **organisatorischen Rahmen** für das **Escape-Game** abzustecken und die Lernenden mit dieser **Methode** vertraut zu machen. Daneben wird das **Vorwissen** der Schülerinnen und Schüler rund um **sprachliche Mittel** aktiviert. Die eigentliche Arbeit am Escape-Room beginnt mit M 3.

Differenzierungshinweis

Lernschwächere Gruppen finden unter <https://wortwuchs.net> hilfreiche Informationen zu den sprachlichen Mitteln. Alternativ können sie die Grundwissens-Seiten ihrer Deutschbücher nutzen.

Digitalhinweis

M 3: Die Aufgabe steht auch digital in Form von zwei LearningApps zur Verfügung. Unter diesen Links können sie bei Bedarf angepasst werden:

M 3-1: <https://learningapps.org/display?v=pasvtjy4a22>

M 3-2: <https://learningapps.org/display?v=pouy0ieh522>

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Aufgaben in Einzelarbeit digital und erhalten auch auf diesem Weg die erste Ziffer des Codes.

Methodischer Hinweis

Die Ergebnisse werden nicht im Plenum besprochen, um den Wettbewerbscharakter des Spiels nicht zu zerstören. Die Lehrkraft kann jedoch während der Arbeitsphase von Gruppe zu Gruppe gehen und die Lernenden bei Bedarf unterstützen.

Erwartungshorizont (M 2)

2. Im Verlauf der Einheit erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler folgenden Code: 87424313.

Erwartungshorizont (M 3)

1.

2. Wortneuschöpfung / Übertreibung

3. $1 + 6 + 9 + 8 + 2 = 26$; Quersumme:



Hinweise (M 4–M 9)

2.–5. Stunde

In diesen Stunden bearbeiten die zuvor gebildeten Expertenteams die weiteren **Aufgaben des Escape-Games**. Dabei überprüfen die Schülerinnen und Schüler ihr Textverständnis anhand einer Kolumne, finden Textbeispiele zu sprachlichen Merkmalen, erstellen ein Minibuch zu den Besonderheiten und beschreiben die Wirkung sprachlicher Auffälligkeiten. Die Lernenden suchen in einem Wortgitter Begriffe aus Jan Weilers Text, ordnen sie den Wortarten entsprechend und lösen ein Kreuzworträtsel zu Fremdwörtern aus „Das Spick-Seminar“.

Differenzierungshinweis

In lernschwächeren Klassen bietet es sich an, die **Kolumne** in einem Unterrichtsgespräch zusammenzufassen bzw. den Lernenden die Möglichkeit zu geben, Rückfragen zu stellen.