

I.F.49

Grammatik

Grammatik mit Edubreakouts – Der Lösung auf der Spur

Rieke Heinz-Herkenhoff



© RAABE 2023

© ddukang/iStock/GettyImagesPlus

Ein verschwundenes Passwort und seltsame Zettel aus einem Drucker – mit Teamarbeit, fachlichem Wissen, Kommunikation und Kreativität meistern Ihre Schülerinnen und Schüler die gestellten Rätsel. Das Material der vorliegenden Unterrichtseinheit bietet zwei konkrete Edubreakouts für den Deutschunterricht, mit dem die Lernenden ihre Grammatik- und Rechtschreibkenntnisse auf spielerische Weise wiederholen und festigen können.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	7/8 bzw. 8–10
Dauer:	4 Unterrichtsstunden
Inhalt:	Wortarten, Satzglieder, adverbiale Bestimmung, Passiv, Possessivpronomen, Nominalisierung, Interpunktion, <i>das/dass</i> , indirekte Rede, Textverständnis, Edubreakout
Kompetenzen:	1. Lesen: Texte lesen und die Textaussage erfassen; 2. Schreiben: kreative Geschichten verfassen; 3. Sprachreflexion: sprachliche Strukturen erkennen, Grundregeln der Rechtschreibung und Zeichensetzung beherrschen, grammatisches Wissen anwenden

Fachliche Hinweise

Zur Wahl des Themas

Escape-Rooms sind vielen Lernenden aus der Freizeit bekannt. **Edubreakouts** heben dieses Erlebnis in den **schulischen Kontext**. Dabei sprechen sie viele Kanäle an und eröffnen diverse Möglichkeiten. Gerade im Themenbereich Grammatik brechen sie starre Strukturen auf und bringen spielerische Aspekte ein. Sie haben ein großes Motivationspotenzial inne. Zudem ist die Methode flexibel für verschiedene Lerngruppen und Themen anwendbar. Beim Lösen der Rätsel sind persönliche, soziale, fachliche und methodische Kompetenzen gefragt. Die Lernenden müssen kooperieren und kombinieren, um die Rätsel zu lösen.

Didaktisch-methodische Hinweise

Im Rahmen der **Gamification** werden in der vorliegenden Unterrichtseinheit spieltypische Elemente und Vorgänge in spielfremde Kontexte übertragen.¹ So werden spielerische Strukturen genutzt, um den **Grammatikunterricht** aufzuwerten und die Schülerinnen und Schüler auf vielen verschiedenen Kanälen anzusprechen. Die Methode der Edubreakouts macht sich dabei die Kunst des Erzählens zunutze, indem sie (die grammatikalischen) Inhalte in eine Rahmenerzählung und somit in einen spielerischen Kontext setzt. Dies erzeugt neben Spannung und Neugier auch Emotionen und sorgt für Abwechslung im Unterrichtsalltag.² Diese Vorgehensweise ist dabei nicht losgelöst von den Unterrichtsinhalten, sondern greift vorhandenes Wissen auf. Dabei ist es wichtig, dass das Konzept gut durchdacht ist und die Schülerinnen und Schüler die Inhalte gut meistern können. „Durch Spaß und Neugier können Schülerinnen und Schüler vermeintlich langweilige und komplexe Themen besser kennenlernen.“³ Ein Einsatz bietet sich vor allem zu Beginn eines neuen oder am Ende eines Schuljahres an.

Aufbau der Unterrichtsreihe

Die Unterrichtsreihe umfasst **zwei Edubreakouts**. Das erste (M 1–M 5) ist geeignet für Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 7/8. Die Lernenden erfahren zunächst anhand einer Rahmenhandlung, worum es in dem Edubreakout geht, und lösen anschließend in Gruppen sieben Rätsel. Das zweite Edubreakout (M 6–M 8) richtet sich an die Klassen 8–10. Die Rätsel dazu kreisen um eine andere Rahmenhandlung, das Konzept ähnelt dem des ersten Edubreakouts.

In den hier dargestellten **Edubreakouts** wurde bewusst auf digitale Elemente (außer den optionalen Rahmenvideos und den digitalen Hilfekarten) verzichtet, damit sie unabhängig von **technischen und örtlichen Voraussetzungen** umgesetzt werden können. Dies ermöglicht z. B. auch einen Einsatz im Freien. Natürlich können die Übungen durch weitere digitale Elemente ergänzt werden.

Die beiden Edubreakouts sind als Streifzug durch **verschiedene Schuljahresthemen** zu verstehen.

¹ Vgl. Wesseloh, Henrik; Schumann, Matthias: Einsatz von Gamification zum Fördern intrinsischer Motivation. Aktueller Stand der Forschung und Herleitung eines Forschungsmodells. In: Arbeitsbericht Nr. 3/2019. Matthias Schumann (Hg.). Professur für Anwendungssysteme und E-Business Georg-August-Universität Göttingen, S. 11 ff.

² Vgl. Bildung.digital. Themenportal für Schulen (Hg.) (2020): Gamification im Unterricht – Teil 2: Beispiele für die Schule. In: <https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-2-beispiele-fuer-die-schule> [letzter Abruf: 16.01.2023].

³ Aus: Bildung.digital. Themenportal für Schulen (Hg.) (2020): Gamification im Unterricht – Teil 2: Beispiele für die Schule. In: <https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-2-beispiele-fuer-die-schule> [letzter Abruf: 16.01.2023].

Mögliche Alternativen und Erweiterungen

Grundsätzlich kann die Methode der Edubreakouts auf sehr viele Themen übertragen werden. Die beiden vorliegenden Edubreakouts können bei Bedarf für die jeweilige Lerngruppe modifiziert werden. So können je nach Leistungsstand der Lerngruppe z. B. noch weitere Hilfekarten hinzugefügt oder Hilfekarten gestrichen werden.

Auch eine Umsetzung im Rahmen einer **Videokonferenz** ist denkbar. Dazu können die Lernenden in einzelnen Breakout-Rooms arbeiten. Wichtig ist dabei, dass alle Materialien den Schülerinnen und Schülern vorliegen. Auch eine Bearbeitung in Einzelarbeit ist denkbar, jedoch ist die Arbeit in Gruppen fruchtbarer.

Mediathek

Weiterführende Internetseiten

- ▶ <https://www.betzold.de/blog/tipps-fuer-digitales-lernen/>
Informationen zu digitalen Elementen im Schulunterricht.
- ▶ <https://kms-b.de/2021/04/03/materialsammlung-so-gelingt-dir-dein-perfekter-edubreakout/>
Materialsammlung zu Edubreakouts.
- ▶ <https://padlet.com/klassenkreppe/i5u1xe1mju6>
Ein sehr differenziertes Padlet mit diversen Hinweisen zum Thema Edubreakouts (Prüfen Sie bitte, ob die schulische Nutzung des Tools Padlet in Ihrem Bundesland Auflagen unterliegt.).
- ▶ <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/12/5-Digitales-Breakout.pdf>
Kurzbeschreibung der Methode und Hinweise zum Einsatz im Unterricht samt Praxisbeispielen.
[Letzte Zugriffe: 16.01.2023]

Auf einen Blick

1./2. Stunde

- Thema:** Edubreakout 1: Das verschwundene Passwort (Klasse 7/8)
- M 1** **Das verschwundene Passwort – Rahmenhandlung und Tipps für das Edubreakout** / Einführung in die Methode; die Rahmenhandlung kennenlernen und Arbeitsgruppen bilden (UG/GA)
- M 2** **Edubreakout 1 – Rätsel 1 bis 7** / einzelne Rätsel lösen und das verschwundene Passwort ermitteln (GA)
- M 3** **Das verschwundene Passwort – Lösungskarte** / Lösungswörter in ein Raster eintragen und das Passwort ermitteln (GA)
- M 4** **Das verschwundene Passwort – Sprinteraufgabe** / eine Produktbeschreibung und eine Zeichnung anfertigen (EA/GA/UG)
- M 5** **Hilfekarten zu Rätsel 1 und 4** / Hilfekarten zu Wortarten/Satzgliedern bzw. Pronomen
- Benötigt:**
- internetfähige Endgeräte bzw. Whiteboard/Beamer
 - pro Gruppe ein DIN-A4-Umschlag mit den Materialien und der Lösungskarte
 - optional: kleiner Preis für die schnellste Gruppe

3./4. Stunde

- Thema:** Edubreakout 2: Der geheime Auftrag (Klasse 8–10)
- M 6** **Der geheime Auftrag – Rahmenhandlung und Tipps für das Edubreakout** / Einführung in die Methode; die Rahmenhandlung kennenlernen und Arbeitsgruppen bilden; das Lösungswort zum Abschluss eintragen (UG/GA)
- M 7** **Edubreakout 2 – Rätsel 1 bis 6** / einzelne Rätsel lösen und das verschwundene Passwort ermitteln (GA)
- M 8** **Der geheime Auftrag – Sprinteraufgabe** / eine Fortsetzung schreiben oder eine Internetrecherche durchführen (EA/GA/UG)
- Benötigt:**
- internetfähige Endgeräte bzw. Whiteboard/Beamer
 - pro Gruppe ein DIN-A4-Umschlag mit den Materialien und der Lösungskarte
 - optional: kleiner Preis für die schnellste Gruppe

Das verschwundene Passwort – Rahmenhandlung und Tipps für das Edubreakout

M 1

Ein wichtiges Passwort ist verschwunden und die Zeit drängt – jetzt ist euer Spürsinn gefragt. Löst die folgenden Rätsel und macht das Passwort so wieder sichtbar.



Aufgabe

Lest die Rahmenhandlung oder schaut euch das Video an:

<https://raabe.click/deutsch-edubreakout-verschwundenes-passwort>

[Letzter Zugriff: 16.01.2023]



Ich brauche eure Hilfe!

Ich bin Ursula Meyer, Forscherin und leidenschaftliche Erfinderin. Ich habe eine Mütze entwickelt, die es ganz geheimnisvoll ermöglicht, andere Gespräche zu belauschen. Ich habe gleich einen Termin bei dem Verfassungsschutz, dem ich meine Erfindung vorstellen kann. Der Termin ist sehr wichtig für mich! Damit jedoch kein anderer meine Idee vorhersehen kann, habe ich die Präsentation mit einem Passwort gesichert. Doch – dieses fällt mir jetzt einfach nicht mehr ein. Ich habe es mir mit Rätseln verschlüsselt notiert. Bitte helft mir, dieses Passwort herauszufinden. Die Zeit drängt!

Tipps für die Arbeit im Edubreakout

- Arbeitet zusammen in der Gruppe.
- Sichtet gründlich alle Informationen und sortiert sie.
- Tauscht euch über alle Ideen und Ergebnisse aus.
- Während der Spielzeit könnt ihr den Joker ein Mal einsetzen und erhaltet bei einer konkreten Frage einen Tipp eurer Lehrkraft. Entscheidet gemeinsam, wann ihr den Joker einsetzen wollt.



© Colourbox



Code für Rätsel 7

1	hes	6	pen
2	dyo	7	hepta
3	tres	8	okto
4	tessares	9	ennea
5	hex	10	deka

M 2

Rätsel 1 – Grammatische Oberbegriffe bestimmen



Aufgaben

- Schaut euch die Begriffe in der Tabelle an. Findet dazu jeweils den richtigen Oberbegriff und tragt ihn ein.
- Setzt aus den folgenden Buchstaben das Lösungswort zusammen:

- Oberbegriff 2, 1. Buchstabe: ____

Lösungswort 1: ____

- Oberbegriff 2, 3. Buchstabe: ____

- Oberbegriff 1, 5. Buchstabe: ____

- Oberbegriff 2, 11. Buchstabe: ____

- Oberbegriff 1, 4. Buchstabe: ____

Oberbegriff 1: _____	Oberbegriff 2: _____
Nomen, Verben, Adjektive, Artikel, Pronomen	Subjekt, Prädikat, Objekt, Attribut, adverbiale Bestimmung



Tipp

Ihr kommt nicht weiter? Dann seht euch dieses Video an:

<https://raabe.click/deutsch-edubreakout-hilfe-raetsel-1> [letzter Abruf: 16.01.2023]



Rätsel 2 – Satzglieder bestimmen



Aufgaben

- Ordnet die unterstrichenen Satzglieder in der linken Spalte der passenden adverbialen Bestimmung in der rechten Spalte durch Pfeile zu.
- Notiert die Lösungsbuchstaben in der richtigen Reihenfolge:

Lösungswort 2: ____

Ich entwickle Dinge, weil es mir Spaß macht. **T**

Ich habe zwei Jahre an der Mütze gearbeitet. **R**

Ich habe hart daran gearbeitet. **O**

Adverbiale Bestimmung der Art und Weise: **Modaladverbial**

Adverbiale Bestimmung des Grundes: **Kausaladverbial**

Adverbiale Bestimmung der Zeit: **Temporaladverbial**



Zusatzaufgabe für 1 Minute Zeitersparnis

Bestimmt die Wortart des Lösungswortes: _____

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Grammatik mit Edubreakouts*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

