

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Escape Game zu Großstadtlyrik*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



III.64

Lesen: Texte erfassen

Escape Game zu Großstadtlyrik – Gedichte spielerisch analysieren und interpretieren

Alisha Martin-Weatherby



© RAABE 2023

© Artur Bogacki/Adobe Stock

In dieser Unterrichtseinheit lösen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen unterschiedliche Rätsel zur Gedichtanalyse und -interpretation, um den entführten Professor Pleonasmus zu befreien und sein Manuskript zur Großstadtlyrik zu retten. Dieses EduBreakout ist nicht linear aufgebaut und kann auf mehrere Unterrichtsstunden aufgeteilt oder an einem Tag durchgespielt werden. Durch Tippkarten kann der Schwierigkeitsgrad an die Lerngruppe angepasst werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8–10
Dauer:	3–7 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	1. Umgang mit Texten und Medien: literarische Texte erschließen; 2. Kommunikations- und Teamfähigkeit: in Kleingruppen Rätsel lösen
Thematische Bereiche:	Großstadtlyrik, Merkmale lyrischer Texte, Gestaltungsmittel lyrischer Texte, Gedichtinterpretation, Escape Game
Materialien:	Arbeitsblätter, Spielmaterialien, Tippkarten
Zusatzmaterialien:	Bildkarten von Berlin, Stadtplan von Berlin

Fachliche Hinweise

Zu Escape Rooms

Escape Rooms oder Escape Games – im Schulkontext auch EduBreakout oder EduEscape genannt – sind schon lange populär. Ursprünglich waren Escape Rooms als Online-Spiel angelegt. Später ergänzten Live Escape Rooms die Spielewelt. Bei diesen wird man tatsächlich in einen Raum eingeschlossen und muss in der Gruppe **Rätsel lösen**, um innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu entkommen. Sie erfreuen sich großer Beliebtheit, da die Hintergrundgeschichten meist packend, die Räume aufwendig dekoriert und die Rätsel mit vielen Requisiten ausgestattet sind. Viele Schülerinnen und Schüler haben bereits einen Live Escape Room besucht. Ergänzend gibt es heute auch eine Vielzahl an Angeboten für Escape Rooms, die man zu Hause spielen kann. Sie stellen eine Mischform dar, arbeiten oft mit kleinen Objekten, passen aber auf einen Tisch, anstatt einen ganzen Raum einzunehmen. EduEscapes sind am ehesten mit ihnen vergleichbar. Sie können problemlos im Klassenraum ohne großen Vorbereitungsaufwand gespielt werden.

EduEscapes stellen eine Bereicherung für den Unterricht dar, da sie erfahrungsgemäß **motivierend** auf die Lernenden wirken, ihre **Teamfähigkeit**, **Problemlösefähigkeit**, ihr **logisches Denken** und ihr **Durchhaltevermögen** trainieren. Außerdem kann die Spielerfahrung die **Gruppe stärken**. „Ganz nebenbei“ können die Schülerinnen und Schüler dabei **Unterrichtsinhalte wiederholen, üben und vertiefen**.

Zur Gedichtanalyse und -interpretation

Die Unterrichtseinheit bietet den Lernenden die Möglichkeit, sich der Gedichtanalyse und -interpretation auf unterschiedliche Art und Weise zu nähern. Einige Rätsel sind eher analytischer Natur, während andere mehr eine assoziative Herangehensweise fordern. Dementsprechend wechselt auch der Fokus von Rätsel zu Rätsel. Folgende Aspekte der Analyse und Interpretation von Gedichten werden in dieser Einheit geübt:

- **Reimschema** bestimmen,
- den **Titel** des Gedichtes in die Interpretation einbeziehen,
- **Stilmittel** bestimmen und ihre Bedeutung im Kontext des Textes erschließen,
- **Fremdwörter** erschließen,
- den Text in **Abschnitte gliedern**,
- **Erzählperspektiven** einnehmen,
- den **Inhalt** des Textes erschließen und interpretieren sowie in den **historischen und lokalen Kontext** einordnen,
- eine **Gedichtinterpretation** schreiben,
- **Zitieren**.

Didaktisch-methodische Hinweise

Zum Inhalt der Unterrichtseinheit

Diese Einheit dreht sich um **Großstadtlyrik mit dem Schwerpunkt Berlin**. Sie spannt den Bogen vom Impressionismus bis zur Gegenwartslyrik und beleuchtet von Biermann bis Brecht unterschiedlichste Autorinnen und Autoren. Durch die Rätsel erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, über die Texte die **Großstadterfahrung** an sich zu reflektieren, aber auch Berlin als Hauptstadt und **kulturelles sowie geschichtliches Zentrum** zu begreifen. Die unterschiedlichen Gedichte bieten dabei eine **Fülle an Perspektiven** an. So beleuchtet zum Beispiel Erich Kästner den lebendigen Potsdamer Platz als Überforderung für die Touristen vom Land, Kaléko und Klabund vermitteln Eindrü-

cke von einem Abend am Breitscheidplatz bzw. im Tiergarten, Biermann und Gernhardt setzen sich politisch mit der Stadt auseinander und Brecht reflektiert Kriegserfahrungen.

Zum Aufbau der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit ist als EduBreakout aufgebaut, das bequem in einem Klassenraum gespielt werden kann. Die Lernenden arbeiten selbstständig in **Kleingruppen** an den Rätseln, die Lehrkraft bleibt in der Rolle der Spielleiterin oder des Spielleiters. **Ziel** der Schülerinnen und Schüler ist es, den entführten Professor Pleonasmus zu finden und das Manuskript für seinen Berlin-Gedichtband zu retten. Dazu lösen sie eine Reihe von **Rätseln**. Insgesamt werden so spielerisch **sechs Gedichte** bearbeitet. Die Rätselbögen **M 2–M 7** sind **nicht linear** aufgebaut und können deshalb theoretisch auch parallel bearbeitet werden.

Die Lehrkraft kann vorher entscheiden, ob das Spiel auf mehrere unzusammenhängende Unterrichtsstunden aufgeteilt oder an einem Tag „durchgespielt“ wird. Je nach zeitlichen Möglichkeiten müssen Spielaufbau und Spielregeln angepasst werden. Weitere Informationen dazu finden sich in den Hinweisen hinten.

Aufgrund der Form der Einheit gibt es kein speziell differenziertes Material. Eine **Differenzierung** kann individuell durch das Bereitstellen von Tippkarten, eine Zeitverlängerung oder die Einteilung von leistungsheterogenen Arbeitsgruppen erfolgen. Wichtig ist hier, dass die Lehrkraft die Bedingungen vor Spielbeginn mit der Lerngruppe klärt.



Zur Lerngruppe und den curricularen Vorgaben

Das Escape Game kann **ab Klasse 8** eingesetzt werden. Aufgrund des spielerischen Charakters kann das Spiel auch gut zur **Aktivierung von Vorwissen** zu Beginn einer Einheit oder zur **Wiederholung** eingesetzt werden. Damit eignet es sich auch als Vorbereitung auf eine Lernerfolgskontrolle oder den Mittleren Schulabschluss. Das Escape Game trainiert grundlegende Kompetenzen des **Erschließens literarischer Texte** und entspricht somit den Bildungsplänen der Länder.

Zum benötigten Vorwissen

Die Schülerinnen und Schüler sollten mit **grundlegenden Begriffen der Lyrik** (zum Beispiel aus einer Einheit zu Balladen in der 7. Klasse) vertraut sein. Vorausgesetzt wird ein Wiedererkennen der folgenden Begriffe: Strophe und Vers, Reimschema (Paarreim, Kreuzreim, Haufenreim, umarmender Reim), Metrum (muss nicht aktiv bestimmt werden), lyrisches Ich, Anapher, Alliteration, Enjambement, Wiederholung, Personifikation, Symbol und Metapher. Sollten die Gruppen Probleme haben, werden beispielsweise die Reimschemata und Stilmittel bei Bedarf auch noch einmal auf den Tippkarten erklärt.

Zur Erweiterungsmöglichkeit

Sollte die Klasse in Berlin ansässig oder ein Ausflug bzw. eine Klassenfahrt nach Berlin geplant sein, könnte nach Beendigung des Spiels anhand der unterschiedlichen Gedichtstationen ein **literarischer Berlin-Spaziergang** durchgeführt werden. Jede Gruppe könnte sich eines Gedichts und damit einer Station annehmen und zum „Tour Guide“ für diese werden. Insgesamt würde der Spaziergang inklusive der Vorträge ungefähr zwei bis zweieinhalb Stunden dauern. Die Route kann hier eingesehen werden: <https://raabe.click/berlin-spaziergang> [letzter Abruf: 31.05.2023]. (Auf dieser Route wurde als weiterer Halt das Berliner Ensemble als historische Wirkungsstätte von Bertolt Brecht hinzugefügt. Es liegt direkt auf dem Weg vom Karlsplatz zur Weidendammer Brücke.)



Mediathek

Bücher

- ▶ **Piel, Alexandra:** Lyrik erleben. Großstadt. Materialien für die Klassen 9 und 10. Verlag an der Ruhr. Mülheim an der Ruhr 2012. ISBN: 978-3-8346-0973-1.
Ein Arbeitsheft zur Analyse und Interpretation von Großstadtlyrik unterschiedlicher Epochen. Die Kapitel sind in Themenschwerpunkte unterteilt, ein Kapitel befasst sich mit Berlin.
- ▶ **Schäfer, Stefan:** Escape Rooms für den Deutschunterricht 5–10. Auer. Augsburg 2020. ISBN: 978-3-403-08501-0.
Gebrauchsfertige Escape Games zu verschiedenen Themen des Deutschunterrichts im Umfang von wenigen Unterrichtsstunden.
- ▶ **Scheller, Anne:** Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen. Persen. Hamburg 2020. ISBN: 978-3-403-20652-1.
Praktische Tipps zum Einsatz von Escape Games im Unterricht sowie Beispiele für kleine Escape Games (1–2 Unterrichtsstunden).

Zeitschrift








- ▶ **Deutschunterricht:** Ausgabe 5: Berlin – Texte und Schauplätze. Westermann. Braunschweig 2009.
Themenheft mit dem Schwerpunkt Berlin, beleuchtet anhand von Praxisbeiträgen mit unterschiedlichen Textsorten, wie man sich der Stadt „literarisch“ nähern kann.

Weiterführende Internetseite

- ▶ **Lutz, Katharina:** Escape-Rätsel selbst erstellen für mehr Spannung im Klassenzimmer. 2022. <https://www.taskcards.de/#/board/52990e1a-6dbb-467d-a80b-54d6a7bd4e81>
Öffentliche *TaskCard* des Mildenerger Verlags mit hilfreichen Anregungen, Materialien und Links zur Erstellung eines EduEscapes.

[letzter Abruf: 31.05.2023]

Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich die Materialien auf mittlerem Niveau.				
	leichtes Niveau		mittleres Niveau		schwieriges Niveau
	Zusatzaufgaben		Alternative		Selbsteinschätzung

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Einführung des Escape Games

M 1 **Eine unheimliche Klassenfahrt – Inhalt der Umschläge** / In die Struktur und Regeln des Escape Games einführen; die individuelle Spielstruktur festlegen; die Rahmengeschichte und Spielmaterialien einführen (UG)

Benötigt:

- pro Gruppe eine DIN-A4-Falttasche
- Schere, Poster
- Belohnung von Professor Pleonasmus (zum Beispiel Süßigkeiten oder Hausaufgabengutschein)

2. Stunde

Thema: Rätsel 1

M 2 **Erich Kästner: „Besuch vom Lande“ (1929)** / Reimschema bestimmen; die Bedeutung des Gedichttitels für das Gesamtverständnis erkennen; das Gedicht in einen geschichtlichen Kontext einordnen (GA)

Benötigt: pro Gruppe ein mobiles Endgerät mit Internetzugang



3. Stunde

Thema: Rätsel 2

M 3 **Bertolt Brecht: „Die Pappel vom Karlsplatz“ (1950)** / Die Struktur des Gedichtes beschreiben; die Kernaussage des Gedichtes erfassen; das Gedicht in einen geschichtlichen Kontext einordnen (GA)

Benötigt: pro Gruppe ein mobiles Endgerät mit Internetzugang



4. Stunde

Thema: Rätsel 3

M 4 **Klabund: „Sommerabend im Tiergarten“ (1916)** / Die Bedeutung von Fremdwörtern erschließen; das Reimschema bestimmen; den Inhalt des Gedichtes erschließen; die Einleitung für eine Interpretation formulieren (GA)

Benötigt: Schere





5. Stunde

Thema: Rätsel 4

M 5 **Robert Gernhardt: „11. Januar 1998 – Er fährt an der Berliner Reichstagsbaustelle vorbei“ (2002)** / Die Strophen in die richtige Reihenfolge bringen; Stilmittel erkennen; das Gedicht in einen geschichtlichen Kontext einordnen; das Gedicht interpretieren (GA)

Benötigt: pro Gruppe ein mobiles Endgerät mit Internetzugang

6. Stunde



Thema: Rätsel 5

M 6 **M. Kaléko: „Julinacht an der Gedächtniskirche“ (1933)** / Die Lücken im Text füllen; Strophenüberschriften und Bilder zuordnen; Erzählperspektive einnehmen; Zeit des Spaziergangs berechnen (GA)

Benötigt: Schere, Bastelkleber, Lineal

7. Stunde



Thema: Rätsel 6

M 7 **Wolf Biermann: „Die Ballade vom preußischen Ikarus“ (1976)** / Fachbegriffe in den Text einordnen; die Struktur einer Gedichtinterpretation nachvollziehen (GA)

M 8 **Tippkarten für die Rätsel M 2–M 7 / Rätsel 1–6**

Minimalplan

Das Escape Game bleibt als Spiel in sich nur mit allen Teilen schlüssig, einzelne Teile können also nicht gestrichen werden. Allerdings können die Rahmenbedingungen für das Spiel angepasst werden. So wäre es möglich, die Zeit stärker zu begrenzen, zum Beispiel auf drei zusammenhängende Unterrichtsstunden. Dadurch sind die Gruppen vielleicht gezwungen, mehr Tippkarten zu benutzen oder die Rätsel arbeitsteilig zu lösen. Es kann am Anfang durch die Lehrkraft festgelegt werden, ob dies erlaubt ist. Damit kann die Lehrkraft steuern, wie intensiv die einzelnen Lernenden an jedem Rätsel beteiligt sind, aber auch, wie viel Zeit das Spiel in Anspruch nimmt. Gerade wenn das Spiel zur Reaktivierung von Vorwissen zu Beginn einer Einheit oder zur Wiederholung eingesetzt wird, bietet sich diese Vorgehensweise an.

Hinweise zum Online-Archiv bzw. zur ZIP-Datei

Alle Materialien der Einheit finden Sie als Word-Dokumente im Online-Archiv. So können Sie die Materialien am Computer gezielt bearbeiten und sie auf Ihre Lerngruppe abstimmen.

Zusätzlich im Online-Archiv bzw. in der ZIP-Datei:

ZM 1 Bildkarten von Berlin

ZM 2 Stadtplan von Berlin



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Escape Game zu Großstadtlyrik*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

