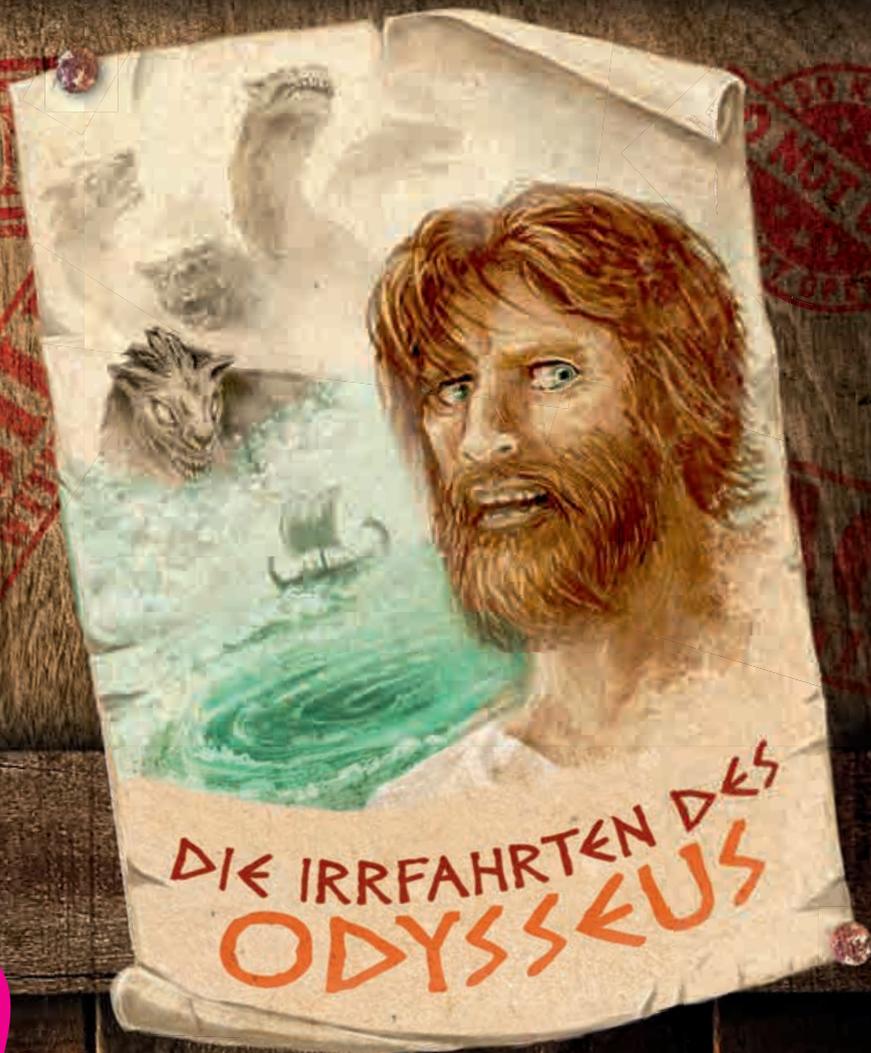
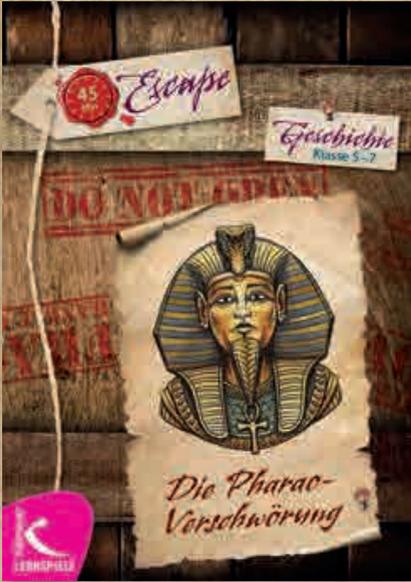


45 MINUTEN

Escape

Latein
Klasse 8–10

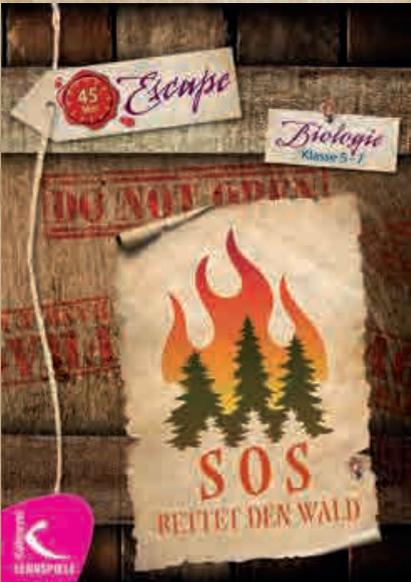




Vorläufiges Design

Erscheint im
Frühjahr 2021

45min Escape – Geschichte
„Die Pharao-Verschwörung“
Bestell-Nr. 13118



Vorläufiges Design

Erscheint im
Frühjahr 2021

45min Escape – Biologie
„SOS: Rettet den Wald!“
Bestell-Nr. 13119

Über das Konzept

„Die Irrfahrten des Odysseus“ ist ein Escape-Spiel für den Unterricht, das inklusive Vor- und Nachbereitung innerhalb einer 45-minütigen Unterrichtsstunde gespielt werden kann. Außer dem beiliegenden Spielmaterial werden als zusätzliches Material lediglich Stifte und Zettel, ggf. ein Wörterbuch benötigt. Die Inhalte der Rätsel erfordern neben fachlichem Wissen auch Logik, Abstraktionsfähigkeit und Kreativität. Das Konzept ist darauf ausgelegt, alle Lernenden einer Klasse gleichermaßen einzubeziehen.

Die Rahmenhandlung der Irrfahrten des Odysseus (s. S. 6–7) führt die Lernenden durch das Spiel und vermittelt dabei zugleich Einblicke in die griechische Mythologie. Jede Gruppe erlebt einen Teil der Irrfahrten und sammelt Informationen und Hinweise, die für die gemeinsame Lösung des Abschlussrätsels notwendig sind.



Spielmaterial:

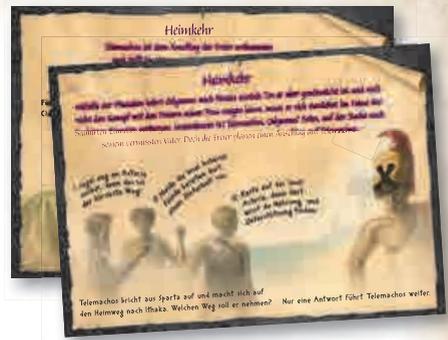
- 2 Einleitungskarten (mit „Einleitung“ überschrieben)
- 5x5 Rätselkarten (gekennzeichnet durch 5 verschiedene Gruppensymbole auf der Rückseite: „Sturmwolke“, „Kyklop“, „Schiff“, „Insel“ und „Floß“):
Pro Gruppe gibt es eine Startkarte (kein Code auf der Rückseite, sondern der Schriftzug: „Beginnt mit dieser Karte!“); alle anderen Rätselkarten der Gruppen haben einen Code auf der Rückseite
- 4 Karten Heimkehr (kein Gruppensymbol auf der Rückseite; auf der Vorderseite mit „Heimkehr“ überschrieben)



Gruppensymbole



2 Einleitungskarten



4 Heimkehrkarten



5x5 Rätselkarten



Rückseite Startkarte

Gruppensymbol →

Code →



Rückseite Rätselkarte

Die Stationen auf Odysseus' Reise

Der Trojanische Krieg ist nach zehn Jahren mit dem Fall Trojas zu Ende gegangen. Die überlebenden Griechen, unter ihnen auch Odysseus, machen sich auf den Heimweg. Homers „Odyssee“ beginnt kurz vor Odysseus' Heimkehr nach Ithaka: Nachdem er sieben Jahre bei der Nymphe Kalypso gelebt hat, reist er weiter in Richtung Heimat, gerät aber durch Poseidons Gewalt in einen Seesturm, der ihn schließlich an der Küste der Phaiaken stranden lässt. Dort am Königshof freundlich aufgenommen erzählt Odysseus von seinen Erlebnissen.

Die Schülerinnen und Schüler schlüpfen in die Rollen der Musen, die Odysseus bei seiner Reise begleiten und ihm auf seinem Heimweg helfen.

Gruppe 1 („Sturmwolke“)

Die erste Gruppe begleitet Odysseus von Troja bis zu den Lotosessern: Odysseus und seine Gefährten plündern die Stadt Ismaros, werden aber bald von den Bewohnern benachbarter Städte vertrieben. Nach einem Seesturm, der die Schiffe verstreut, erreichen sie das Land der Lotophagen (Lotosesser). Die Kundschafter, die Odysseus ausschickt, essen von der Lotosfrucht. Sie vergessen daraufhin, dass sie nach Ithaka zurückkehren wollen. Odysseus muss sie zu den Schiffen zurückzerren.

Gruppe 2 („Kyklop“)

Die zweite Gruppe begegnet dem Kyklopen Polyphem: Als Odysseus und die Gefährten die Insel der Kyklopen erkunden, werden sie von Polyphem überrascht. Er sperrt sie in seiner Höhle ein und verspeist einige Griechen. Odysseus und seine Gefährten entkommen ihm nur mit einer List: Sie machen den einäugigen Riesen betrunken und blenden ihn mit einem glühenden Pfahl. Am nächsten Morgen rollt Polyphem den Stein am Höhleneingang beiseite, um seine Schafe auf die Weide zu lassen. Er tastet dabei den Rücken der Tiere ab, doch die Gefährten halten sich unter den Bäuchen der Schafe fest.

Gruppe 3 („Schiff“)

Die dritte Gruppe folgt den Gefährten zur Insel des Windgottes Aiolos, der Odysseus einen Lederbeutel mit Winden schenkt. Mithilfe der Winde erreicht die Flotte beinahe Ithaka, als die Gefährten den Lederbeutel öffnen, weil sie

Schätze darin vermuten. Die Winde entkommen und werfen die Schiffe bis zur Insel des Aiolos zurück. Da der Windgott ihnen nicht noch einmal hilft, fahren die Gefährten weiter und gelangen zu den Laistrygonen, einem Volk von riesenhaften Kannibalen, die alle Schiffe bis auf das des Odysseus versenken.

Gruppe 4 („Insel“)

Die vierte Gruppe begegnet der Zauberin Kirke, die die Gefährten in Schweine verwandelt; nur Odysseus, von Hermes gewarnt, kann ihr widerstehen und seine Gefährten befreien. Ein Jahr leben sie nun bei Kirke, bevor die Gefährten Odysseus drängen, die Heimreise wiederaufzunehmen.

Gruppe 5 („Floß“)

Die fünfte Gruppe begleitet die verbliebenen Gefährten an den Sirenen vorbei, zwischen dem Ungeheuer Skylla und dem Meeresstrudel Charybdis hindurch bis zur Insel des Helios. Von Hunger gequält schlachten die Gefährten die heiligen Rinder des Sonnengottes und kommen für diesen Frevel in einem Sturm ums Leben. Allein Odysseus überlebt und gelangt zur Nymphe Kalypso. Nach sieben Jahren macht er sich schließlich auf den Heimweg.

Heimkehr

Nach dem Aufenthalt bei den Phaiaken erreicht Odysseus Ithaka, doch sein Palast wird von gewalttätigen Freiern belagert, die um die Hand seiner Ehefrau Penelope anhalten. Nur gemeinsam kann es den Schülerinnen und Schülern gelingen, dieses Hindernis zu überwinden und die Odyssee zu einem glücklichen Ende zu bringen.

Im Verlauf des Spiels bearbeiten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam Rätsel zu Sachfeldern, bringen Wörter in die richtige Reihenfolge, ordnen die olympischen Götter ihren Attributen zu, übersetzen kurze Texte u. v. m. Sie erhöhen dabei in enger Zusammenarbeit innerhalb der Gruppen ihre Sprachkompetenz (durch die Lösung von Wortschatz- und Grammatikrätseln), ihre Textkompetenz (durch kooperative Texterschließung/-übersetzung) und ihre Kulturkompetenz (Götterwelt, trojanischer Sagenkreis, Homer und die epische Erzählung).

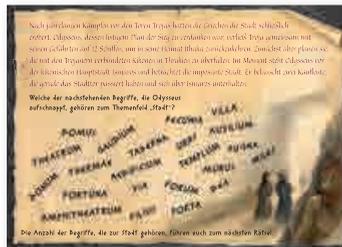
Vorbereitung (Dauer: ca. 3 – 5 Minuten):

- Zuerst liest die Lehrkraft die zwei Einleitungskarten vor, die den Lernenden den Spielablauf erklären (Karte 1: Übersetzung der ersten Verse der „Odyssee“ adaptiert nach J. H. Voß).
- Die Klasse wird in 5 Gruppen aufgeteilt.
- Jede Gruppe erhält 5 zusammengehörende, durch das Gruppensymbol gekennzeichnete Karten.
- Die Startkarte wird jeweils offen, die übrigen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt.
- Die Karten „Heimkehr“ verbleiben beim Lehrenden und werden ebenfalls verdeckt auf den Tisch gelegt.



Gruppensymbol →

Code →



Startkarte Gruppe
„Sturmwolke“



Spielablauf (Dauer: ca. 25–30 Minuten):

- Auf ein Startzeichen hin beginnen die Lernenden, in ihren Gruppen an den Rätseln zu arbeiten.
- Die Lösung eines Rätsels führt zu einem Code, der aus einem Buchstaben, einer Zahl oder auch Begriffen bestehen kann. Passt der Code zu einer der verdeckt liegenden Karten, so wird diese Karte genommen, umgedreht und als nächstes bearbeitet.
- Sobald alle Gruppen mit ihren Rätseln fertig sind, geht es mit den Heimkehrkarten weiter.

Hinweis:

- Die letzte Karte jeder Gruppe enthält eine „Vision“, die Hinweise für die Lösung der Heimkehrkarten beinhaltet. Auch wenn hier keine konkrete Aufgabe genannt wird, sollten sich die Schülerinnen und Schüler die Informationen gut durchlesen.
- Die letzte Karte der Gruppe 5 gibt den entscheidenden Hinweis, der zu den Heimkehrkarten überleitet.

Hilfe:

- Wenn die Lernenden bei einem Rätsel nicht weiterkommen, so haben sie die Möglichkeit, die Götter um Hilfe zu bitten. Die Rolle der Götter wird dabei durch die Lehrerin bzw. den Lehrer wahrgenommen.
- Die Götter geben einen Tipp, der für die Lösung hilfreich ist (Hilfen und Lösungen auf S. 12–23 der Spielanleitung).

Rätsel „Heimkehr“:

- Die erste Heimkehrkarte trägt auf der Rückseite den Code „Eumaios“.
- Das Rätsel „Heimkehr“ wird von der ganzen Klasse gemeinsam gelöst.
- Im Unterschied zu den Gruppenrätseln werden die Rätsel „Heimkehr“ immer laut vorgelesen, sodass die ganze Klasse mithören kann.
- Genau wie die Gruppenrätsel ergeben die Heimkehrrätsel einen Code, der jeweils zur nächsten Karte führt.

Tipps zum Aufbau:

- Um zu verhindern, dass die Lernenden in den Gruppen schummeln und Karten umdrehen, auch wenn die richtige Lösung noch nicht gefunden wurde, ist es möglich, alle Rätselkarten mit der Rückseite nach oben auf einen Tisch zu legen.
- Wurde ein Rätsel gelöst, kommt ein Lernender aus der Gruppe nach vorn, nennt die Lösung und nimmt ggf. die nächste Karte mit.

Hinweise:

- Das Konzept ist darauf ausgelegt, dass die Klasse gemeinsam zu einem erfolgreichen Abschluss der Irrfahrten gelangt. Dies ist nur möglich, wenn jede Gruppe ihre **Rätsel** bis zum Ende löst. Sollte eine Gruppe deutlich langsamer **vorankommen** als die anderen, so können die „Götter“ vielleicht auch **unaufgefordert Hinweise** geben.
- In Abhängigkeit vom Lernniveau kann es vorkommen, dass einzelne Vokabeln nicht bekannt sind und auch nicht erschlossen werden können. Hier bieten ein Wörterbuch oder die „göttliche Hilfe“ eine sinnvolle Unterstützung.



Nachbereitung (Dauer: 5–10 Minuten):

- Da jede Gruppe nur einen Teil der Irrfahrten erlebt, können im Anschluss an das Spiel die Gruppen ihre Abenteuer kurz zusammenfassen, sodass dadurch auch die Chronologie der Ereignisse für alle verständlich wird.



Lösungsweg – „Heimkehr“

Jetzt sind alle Gruppen mit ihren Rätseln fertig. Es liegen die Karten mit folgenden Codes verdeckt auf dem Tisch der Lehrperson:

EUMAIOS – DUO – QUINQUE – SEPTEM

Der entscheidende Hinweis zum Weiterspielen nach Ende der Gruppenphase befindet sich auf der letzten Karte der Gruppe „Floß“: Athene spricht zu Odysseus, dass er nach seiner Ankunft Eumaios aufsuchen soll, der ihm helfen wird.

→ Karte mit dem Code **EUMAIOS**

Rätsellösung: In der Vision (Karte 5) der Gruppe „Kyklop“ beruhigt Athene Odysseus, dass sie Telemachus vor dem Hinterhalt auf Asteria gewarnt hat: Er solle an Asteria vorbeifahren, also die Insel meiden, weil die Freier dort einen Hinterhalt vorbereiteteten.

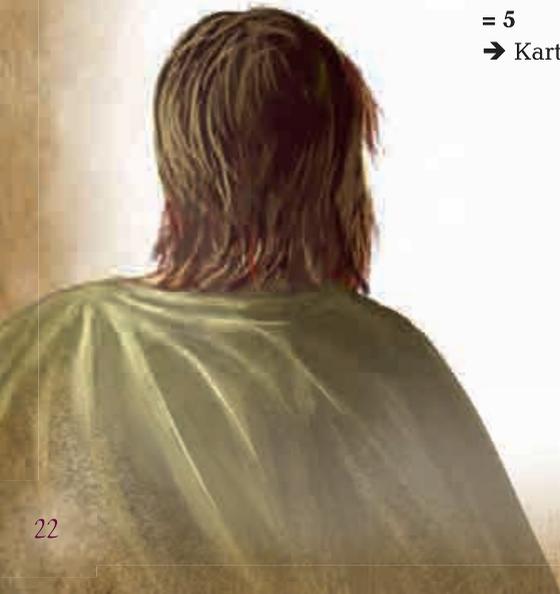
= 2

→ Karte mit dem Code **DUO**

Rätsellösung: In der Vision (Karte 5) der Gruppe „Schiff“ rät einer der Gefährten Odysseus im Traum, beim Kampf gegen viele Gegner aus der Ferne zu kämpfen und die Waffen Dianas zu ergreifen. Dies sind Pfeil und Bogen.

= 5

→ Karte mit dem Code **QUINQUE**



IMPRESSUM

Autoren:

Ronald Hild, Rainer Nickel

Illustrationen:

Christian Opperer

Redaktion:

Nele Schmidtke, Claudia Imwalle

Grafik:

Frederieke Ruberg

Druck:

Zimmermann Druck + Verlag GmbH, 58802 Balve

Bestell- Nr.:

13116

© 2020 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Luisenstraße 9

30159 Hannover

www.kallmeyer-lernspiele.de