

„El día de los muertos“

Der Unterrichtsroutine mit dem Escape Room entfliehen

Der in diesem Beitrag vorgestellte Escape Room hat den „Día de los muertos“ in Mexiko zum Thema. Die Schülerinnen und Schüler beantworten eine Reihe von Fragen und lösen verschiedene Rätsel. Dabei stellen sie ihre Spanischkenntnisse und ihr kulturelles Wissen über Mexiko unter Beweis, mit dem Ziel, einen fiktiven Freund zurück in das Reich der Lebenden zu holen.



KLASSE

ab 8

LERNJAHR

ab 3

MATERIAL

– **Digitales Zusatzmaterial**
„Escape Room“ (<https://fr-vlg.de/nfsnb1>)

UNTERRICHTEN

Die Schülerinnen und Schüler haben 60 Minuten Zeit, um Miguel aus dem Reich der Toten zu retten. Damit das gelingt, müssen sie verschiedene Rätsel rund um den „Día de los muertos“ lösen.

Was ist ein Escape Room?

Escape Rooms (ERs) bestehen aus einer Reihe an Rätseln, die durch ein Narrativ verbunden sind und deren korrekte Lösungen die Schlüssel für das jeweils nächste Rätsel bilden. ERs werden in der Regel in kleinen Teams gespielt, die in einer vorgegebenen Zeit, üblicherweise nicht mehr als 60 Minuten, alle Rätsel zu lösen versuchen, um aus einem Raum, in dem sie – physisch oder virtuell – eingesperrt sind, zu entkommen. Der Zeitdruck und die ständige Suche nach neuen Hinweisen und Spuren bringt Spannung in das Spiel und löst Neugier aus.

ERs eignen sich hervorragend dazu, Lerninhalte in einer Spielumgebung einzubetten und zu vertiefen. In Lehr- und Lernkontexten bewirken die ERs neben einer abwechslungsreichen Unterrichtsgestaltung ein höheres Engagement der Lernenden, weil dort die Elemente, die auf die intrinsische Motivation abzielen (s. Basisartikel), eingesetzt werden: Die Lernenden müssen selbstständig agieren, Strategien erarbeiten und Entscheidungen treffen. Dabei gerät die Lehrkraft in den Hintergrund (→ Autonomie) (vgl. Pújola/Herrera, 2018: 588). Die Rätsel stellen eine gewisse Herausforderung

dar, sind aber lösbar (→ Wirksamkeit) und die Lernenden arbeiten in kleinen Gruppen zusammen, während sie gegen die anderen konkurrieren (→ soziale Eingebundenheit) (García Lázaro 2019: 75). Neben der Motivationssteigerung wirken sich pädagogische ER positiv auf Teamwork und die Kreativität der Schülerinnen und Schüler aus. Darüber hinaus üben sich die Lernenden darin, Probleme zu lösen und Entscheidungen zu treffen. Durch die Notwendigkeit der intensiven Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe wird zudem die Kommunikationsfähigkeit gefördert. Und die Schülerinnen und Schüler lernen auf spielerische Weise, unter Druck zu arbeiten und sich auf neue Situationen einzulassen.

Um Frustration zu vermeiden, die entstehen kann, wenn ein Rätsel nicht gelöst oder der ganze ER nicht bewältigt wird, sollten immer genügend Tipps eingebaut und das Niveau der Lerngruppe im Blick behalten werden (vgl. Clarke et al. 2017: 84; Diago/Ventura, 2017: 39 f.).

Escape Room „El día de los muertos“

Der hier vorgestellte ER hat den „día de los muertos“ in Mexiko zum Thema.

„Entras en la habitación y oyes cómo la puerta se cierra detrás de ti. Te vuelves e intentas abrirla, pero no puedes. ¡Te has quedado encerrada! Echas un vistazo a la habitación y lo primero que ves es una caja de cristal, dentro hay una llave. Lo segundo que ves es un reloj que marca la cuenta atrás: 59 minutos y 50 segundos, y 49 segundos... Tienes apenas una hora para conseguir abrir la caja, sacar la llave y escapar. ¿Lo conseguirás?“

So beginnt in der Regel der Escape Room, ein Phänomen aus der Unterhaltungsindustrie, das „Zutaten“ wie Rätsel, Zeitdruck, Spannung und Abenteuer kombiniert.



Abb. 1: Startansicht des Escape Rooms

Neben dem spezifischen Vokabular wird die Grammatik des dritten Lernjahres umgewälzt, insbesondere die Vergangenheitsformen. Der ER soll als Abschluss der Unterrichtseinheit Mexiko und „El día de los muertos“ dienen. Die Schülerinnen und Schüler lernen in dieser Unterrichtseinheit das themenspezifische Vokabular, den kulturellen Hintergrund zum „día de los muertos“ und die dafür benötigten sprachlichen Mittel. Diese kulturellen sowie sprachlichen Kenntnisse sollen mithilfe des ERs auf unterhaltsame Art und Weise angewendet und durch die neu eingenommene Perspektive besser verinnerlicht werden. Im Zentrum des Unterrichtsvorschlags stehen logisches Denken, Teamwork, Kreativität und Fantasie. Der ER wird online über die Plattform *Genial.ly* gespielt (<https://fr-vlg.de/nfsnb1>, Abb. 1) und besteht insgesamt aus fünf Rätseln, die idealerweise in Kleingruppen à vier bis sechs Mitgliedern gelöst werden.¹ Dabei ist die Reihenfolge, in der die Rätsel gelöst werden, grundsätzlich frei wählbar. Es wird aber – mittels Nummerierung – eine bestimmte Abfolge empfohlen, um den Lernenden eine Orientierung zu geben. (Abb. 2).



Abb. 2: Übersicht der fünf Rätsel

Es ist sehr wichtig, dass gerade der Einstieg in den ER die Lernenden anspricht und zum Weitermachen einlädt. Ein besonderes Design (z. B. durch ein ansprechendes Video) (Abb. 3) und eine packende Geschichte sollen bei den Lernenden Interesse und Neugier wecken, sie vom ersten Moment an mitreißen und in die neue Welt eintauchen lassen. Der Einstieg muss leicht verständlich sein und das Ziel klar benannt werden. Im ER „El

día de los muertos“ wird der narrative Rahmen folgendermaßen gesetzt: In einem Video, zu dem eine Hintergrundmusik läuft und Text eingeblendet wird, erfährt man, dass Miguel, ein fiktiver Freund, ins Reich der Toten verschwunden ist. Die Lerngruppe hat nun 60 Minuten Zeit, um Miguel zu retten, bevor es zu spät ist und er für immer im *mundo de los muertos* bleiben muss. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Lernenden ihr

Abb. 1 und 2: <https://genial.ly>



Abb. 3: Einstiegsvideo



Abb. 4: Beispielhafte Darstellung der zu sammelnden „Recompensas“



Abb. 5: Das erste Rätsel

Wissen über Mexiko und die Tradition des „día de los muertos“, das sie sich im Laufe der Unterrichtseinheit erarbeitet haben, unter Beweis stellen.

Die recompensas und acertijos

Sobald ein Rätsel gelöst wurde, gelangen die Lernenden zurück auf die Seite der *recompensas*, die anzeigt, welche der Rätsel bislang gelöst wurden. Auf **Abb. 4** sieht man die erste eingetragene *recompensa* und ihre zugehörige, zufällig generierte Ziffer (im Beispiel die 4). Diese Seite ist für den Spielerfolg entscheidend, denn mit jedem gelösten Rätsel erhalten die Schülerinnen und Schüler hier eine weitere Ziffer für den Code, den sie am Ende des ERs eingeben müssen.

Das erste Rätsel

Das erste Rätsel besteht aus einer Notiz, geschrieben von jemandem aus dem *mundo más allá*, der sich mit Miguel an einem unbekanntem Ort aufhält, und die Lerngruppe dringend darum bittet, Miguel durch das Lösen der fünf Rätsel zu befreien, bevor dieser für immer zum Skelett wird. Um dieses erste Rätsel zu lösen, müssen die Schülerinnen und Schüler den Text aufmerksam lesen und dabei

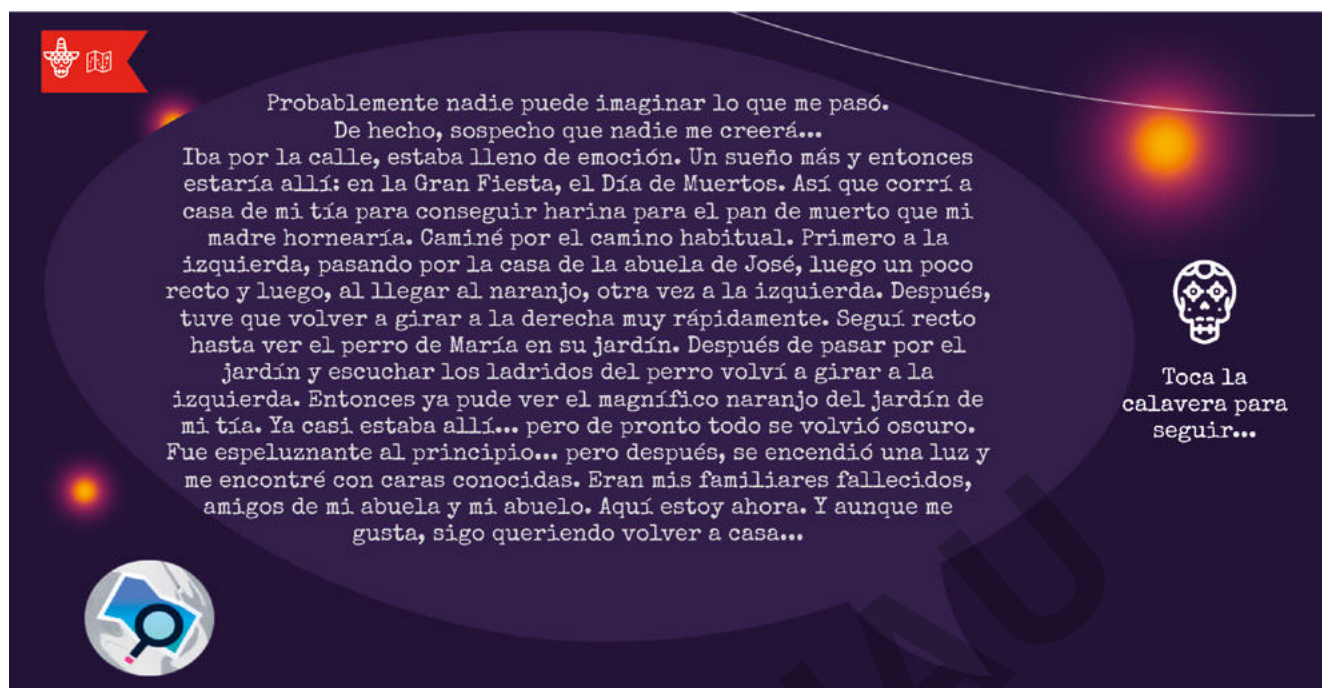


Abb. 6: Das zweite Rätsel

die unvollständigen Wörter erkennen. Die fehlenden Buchstaben bilden – der Reihe nach – das Lösungswort *el mundo más allá*, das gleichzeitig die Antwort auf die Frage ist, wo Miguel sich befindet. Das Lösungswort wird auch ohne Leerzeichen und ohne Akzente akzeptiert: „elmondomásallá/elmondomasalla“.

Die erste Aufgabe dient dazu, die Lernenden in die fiktive Welt einzuführen und ihnen das Problem des verschwundenen Freundes zu verdeutlichen. Sie eignet sich bestens als Einstieg in den ER, da sie die Lernenden sprachlich nicht überfordert. Außerdem werden die Lernenden emotional angesprochen, da der Text bzw. in diesem Fall der Hilferuf des Freundes (s. Abb. 5) direkt an sie gerichtet ist und dazu beiträgt, dass sie sich gleich zu Beginn in das Geschehen einbezogen fühlen.

Das zweite Rätsel

Das zweite Rätsel (Abb. 6) erscheint in Form einer Gedankenblase, in der Miguel schildert, wie er ins Reich der Toten geraten ist. Er beschreibt den Weg zu seiner Tante, bei der er Mehl holen sollte. Rätsel Nummer 2 erfordert in erster Linie aufmerksames Lesen und kreatives Denken. Die Aufgabe der Schülerinnen und Schüler

ist es, herauszufinden, dass Miguel auf seinem Weg dreimal nach links geht, um zum Haus der Tante zu gelangen. Es soll nach Auffälligkeiten gesucht werden, sodass schließlich die drei eingebauten „izquierdas“ entdeckt werden. Als Hilfestellung versteckt sich hinter dem Symbol der Karte mit der Lupe darauf der Hinweis „Concéntrense en el camino“, um den Lesefokus auf ebendiesen zu lenken. Die Lernenden müssen um die Ecke denken und kreativ werden, denn für das dreimalige Linksabbiegen muss der hierfür stellvertretende Buchstaben C, also der dritte Buchstabe des Alphabets, eingetragen werden, um mit dem dritten Rätsel fortfahren zu können. Dafür bekommen sie einen Hinweis, sobald sie eine erste falsche Antwort eingetragen haben.

Das dritte Rätsel

Im **dritten Rätsel** wird themenspezifisches Vokabular abgefragt. Dies geschieht mithilfe eines Chatbots, der zu diesem Zweck mit der Anwendung *Snatchbot* entworfen wurde. Die Anwendung erlaubt es, eine voreingestellte digitale Unterhaltung in Form eines Chats zu erstellen. Der Chatbot namens „Azurra“ fragt die Schülerinnen und Schüler themenspezifisches Vokabular ab. Das

geschieht innerhalb des Chat-Fensters, in das die Lernenden die gesuchten Vokabeln eintragen, und zwar: die Farbbezeichnung für die typische Blume *Cempasúchil* des „día de los muertos“ (*amarillo* oder *naranja*), *el pan de muerto*, *el arco*, *la calavera de azúcar* und *la fotografía* (Abb. 7). Haben die Lernenden eine falsche Vokabel eingegeben, können sie es erneut versuchen. Zudem haben sie die Möglichkeit, sich beim Chatbot Hilfe zu holen. Wenn auch der zweite Versuch misslingt, rät der Chatbot ihnen, die Lehrkraft um Unterstützung zu bitten, sodass am Ende der Chat zum Erfolg führt. Sobald die Schülerinnen und Schüler alle fünf Vokabeln eingetragen haben, wird ihnen mitgeteilt, dass es sich bei dem zweiten Begriff (*el pan de muerto*) um das nächste Lösungswort handelt. Dies geben sie nun ein, um wieder auf die Seite der *recompensas* zu gelangen. Außerdem können die Lernenden den Chat jederzeit unterbrechen, und dem Chatbot mitteilen, dass sie von vorn anfangen möchten.

Die interaktive Konversation mit Azurra ist für die Lernenden sehr ansprechend, da sie nach jeder Antwort direkt ein Feedback erhalten. Der Chat sorgt für einen dynamischen Ablauf der

ELENA LÓPEZ AYUSO

Misterio en Aldea Negra

Cómo dinamizar nuestra clase gracias al aprendizaje basado en juegos

Misterio en Aldea Negra es una propuesta didáctica basada en el ABJ (aprendizaje basado en juegos) para trabajar contenidos pragmáticos-funcionales relacionados con el misterio y la probabilidad, para que el estudiante de español pueda realizar un cambio de roles y practicar la expresión e interacción oral a través del juego.

KLASSE

ab 9/10

LERNJAHR

ab 4

MATERIAL [Downloadcode d542077fa](#)



- ficha «Acuerdo/Desacuerdo» (S. 35)
- ficha «Soy» (S. 35)
- ficha «Noticia en el periódico» (S. 36)
- tarjetas de aldeanos (S. 37)
- tarjetas de personaje (S. 38)
- infografía «¿Qué me ha pasado?» (S. 39)
- ficha de detectives

UNTERRICHTEN

In einem entlegenen Dorf nahe der Stadt Santiago de Compostela ist jeden Morgen ein Toter zu beklagen. Die Lernenden schlüpfen in verschiedene Rollen, um diesem Mysterium auf den Grund zu gehen.

Jugar en clase de ELE siempre hace que nuestros estudiantes se relajen y estén más participativos. Sin embargo, lo importante – y lo difícil – es incorporar juegos que verdaderamente propicien el aprendizaje y nos lleven a desarrollar competencias y destrezas, es decir, evitar «jugar por jugar». En este sentido, el aprendizaje basado en juegos, una pedagogía emergente que consiste en integrar juegos como parte del proceso de enseñanza (véase *Basisartikel*), nos ofrece una vía ideal para que, como

educadores, reflexionemos sobre cómo incorporar el juego al aula con el fin de que nuestros alumnos experimenten emoción y motivación, y tenga lugar un aprendizaje significativo.

Desarrollo de la propuesta didáctica «Misterio en Aldea Negra»

Esta propuesta didáctica, «Misterio en Aldea Negra» (120 minutos) consiste en la adaptación de un conocido juego de mesa y de cambio de roles.

Por medio de la propuesta podemos desarrollar y trabajar la competencia lingüística y comunicativa, fomentar la competencia intercultural, trabajar las cuatro destrezas y desarrollar la capacidad lingüística-funcional para que los alumnos sean capaces de realizar hipótesis, descripciones y argumentaciones. En concreto, trabajaremos los siguientes contenidos gramaticales, funcionales y léxico-pragmáticos:

- partículas que expresan probabilidad con indicativo (*quizás, tal vez, posiblemente, probablemente, a lo mejor, seguramente, igual, seguro que, creo que*)
- verbos que expresan probabilidad
- verbos *ser, estar, tener* y *llevar* (en condicional y presente de indicativo)
- verbos de los tiempos en pasado: pretérito indefinido, pretérito

imperfecto, pretérito pluscuamperfecto y pretérito perfecto

- realizar hipótesis, expresiones para ponerse de acuerdo
- argumentaciones y opiniones
- expresar acuerdo, acuerdo parcial y desacuerdo
- emitir juicios de valor
- léxico relacionado con el misterio, suspense o terror
- léxico relacionado con las descripciones de personalidad física y emocional
- expresiones relacionadas con la suerte, el misterio y el amor
- léxico para opinar y valorar

Finalmente, la propuesta también incluye contenidos culturales sobre Galicia, el norte de España y Santiago de Compostela.

Detectives y aldeanos: investigamos el misterio

Activación y ambientación

Comenzar con la fase de activación es fundamental para fomentar el aprendizaje unido a la motivación, ya que «activamos» todos los mecanismos neuronales que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, el docente comenzará su clase con música de fondo que evoque al escucharla el misterio o el suspense. Podemos buscar en



Foto 1: Ficha de detectives y tarjeta de aldeanos

Google o en YouTube Music introduciendo en los motores de búsqueda: «música para leer novelas policíacas» o «música instrumental de investigación policíaca». Cuando la música de fondo esté sonando, el docente proyectará la **ficha «Noticia en el periódico»** de la página 36. La ficha sirve para presentar la actividad y la problemática a resolver. Todos los estudiantes leerán la noticia de forma individual, en silencio, excepto un alumno elegido por el o la docente que leerá la noticia en voz alta para el resto de la clase. Es importante la lectura en voz alta unida a la música de fondo; esto ayudará a que se cree un clima de misterio y a que los aprendientes se sumerjan en la narrativa del juego.

Después de leer la noticia y resolver las posibles dudas de comprensión, el profesor podrá realizar nubes de palabras como ampliación de léxico relacionado con el misterio o la investigación. Asimismo, se puede mostrar contenido audiovisual sobre Galicia o Santiago de Compostela para situar el lugar donde ocurre el misterio e introducir elementos culturales.

Introducción

Para que no se pierda la motivación por el aprendizaje ni el clima de la narrativa de juego, la música de misterio sigue escuchándose. De esta forma los y las

estudiantes entienden que la actividad continúa y está relacionada.

La actividad de esta fase de introducción se centra en conocer y averiguar, a través de la investigación detectivesca o policíaca, el misterio que acontece en Aldea Negra. Para ello, los alumnos trabajarán en grupos de cuatro con una **ficha de detectives** y **tarjetas de aldeanos** (foto 1). Dos personas serán detectives-periodistas y otras dos serán aldeanos. El cambio de roles en esta fase de introducción es necesario para que el juego de roles final obtenga su resultado óptimo.

Una vez agrupados los alumnos, los estudiantes-detectives reciben una ficha (foto 1) y los estudiantes-aldeanos unas tarjetas (página 37). Es muy importante que las tarjetas estén con el rol de cada estudiante y la información de la Aldea Negra boca abajo y con el número de la tarjeta boca arriba para que vayan cogiendo cada tarjeta en orden de lectura. El o la docente previamente tendrá que recortar cada tarjeta y pegar o escribir el número en la parte de atrás.

Los alumnos-detectives comienzan la actividad realizando preguntas a los aldeanos para poder averiguar qué ha ocurrido en Aldea Negra. Para ello toman como soporte la ficha detectives para escribir las preguntas y anotar las respuestas que les dan los aldeanos. Para no repetir siempre la misma

pregunta tipo: ¿qué ha pasado?, el profesor explicará diferentes formas para realizar preguntas (¿qué pasó aquella noche?, ¿tienes información sobre el suceso?, ¿puedes explicarme qué ocurrió esa noche?) que dinamicen la investigación.

Es conveniente hacer la lectura de la información de las tarjetas de aldeanos en orden (por eso el profesor ordenará las tarjetas para que los estudiantes accedan a la información de forma escalonada), ya que con cada respuesta los detectives podrán realizar hipótesis, ayudados por los aldeanos, mientras van recibiendo la información.

Realización de hipótesis

Los alumnos-detectives después de realizar cada pregunta y escribir las respuestas de los aldeanos, comienzan la fase de realización de hipótesis para averiguar qué ha ocurrido. En esta fase, aunque cada pareja tiene su rol, los cuatro integrantes del grupo piensan y discuten juntos las posibles hipótesis con cada nueva información de las tarjetas. Al realizar este trabajo colaborativo todos y todas se involucran y, de este modo, por medio de la suposición, pueden descubrir el misterio que rodea la aldea (véase tabla 1).

Para formalizar la hipótesis usarán la probabilidad en indicativo. Para poder

Estudiante 1 (rol alcaldesa):	Estudiante 2 (rol hombre lobo):	Estudiante 3 Sebastian (rol vecino):	Estudiante 4 Luca (rol vecino):	Estudiante 2 (rol hombre lobo):
Vecinos, creo que nuestro compañero Sebastian es un hombre lobo. Está nervioso y tiene las uñas muy largas.	Tienes razón, pienso lo mismo.	No, estoy en contra. Yo no he cambiado. Además, seguro que el hombre lobo es Luca. Él está muy agresivo y antipático.	Anda ya, no estoy de acuerdo contigo. Seguro que el hombre lobo es Matías. Tiene los colmillos más grandes.	Es verdad, opino lo mismo que tú.

Tabla 3: Modelo „argumentos“

que es el hombre-lobo) y el estudiante que reciba más votos es eliminado, teniendo en cuenta que el voto de la alcaldesa es doble. Los personajes eliminados no pueden participar en el juego.

Cuando terminan las votaciones, el juego vuelve a la fase nocturna. Los estudiantes se preparan para dormir y cierran los ojos. El narrador-profesor dice: «**La noche ha vuelto, hay una gran Luna Llena. Aldea Negra duerme.**» En este momento todos cierran los ojos y el narrador vuelva a llamar a cada

personaje como en la fase anterior. Se reanuda el juego.

¿Quién gana la partida? Ganan los vecinos si consiguen eliminar a todos los hombres lobo del juego. Los hombres lobo, por su parte, vencen si logran eliminar al último vecino vivo.

Conclusión

Incluir en nuestras clases el aprendizaje basado en juegos enriquece

nuestra forma de trabajar y aumenta considerablemente la motivación, tanto extrínseca como intrínseca, de nuestros estudiantes. Adaptar dichos juegos a nuestro contexto de enseñanza, proponer el uso de los mismos para repasar conceptos, escoger determinadas fases o elementos de los juegos para que nuestras explicaciones lingüísticas y gramaticales tengan mejor acogida entre nuestros estudiantes ..., todo esto es, sin duda, una apuesta segura para el docente. ■

ACUERDO – DESACUERDO

Aldea Negra ya conoce qué ha ocurrido durante todos estos horribles días. Algunas personas están malditas y cada noche de luna se convierten en licántropos.

La alcaldesa y los vecinos de Aldea Negra sospechan de algunos vecinos, pero hay que votar para decidir qué vecino está maldito y así enviarlo a la hoguera.

Algunos aldeanos han olvidado las palabras para ponerse de acuerdo o en desacuerdo. Entre todos los vecinos hacen una tabla para poder recordar.

ACUERDO TOTAL

ACUERDO PARCIAL

DESACUERDO

En principio sí pero ...

Tienes razón aunque ...

Ni hablar

Estoy de acuerdo en parte

Anda ya

Tienes razón

No estoy de acuerdo contigo

Estoy en contra

Has dado en el clavo

Pienso lo mismo

Opino lo mismo que tú

¡JUGAMOS?



netzwerk lernen

MISTERIO EN ALDEA NEGRA

SOY...



Esta mañana me he levantado en mitad del bosque y con un sabor extraño en la boca. Creo que soy un hombre lobo. He cambiado, soy diferente y tengo miedo por mis amigos y familiares.

Soy

Estoy

Tengo

Llevo

Me siento

He descubierto que soy peligroso y tengo hambre. ¿Qué puedo hacer?

¿Qué pensará mi familia? ¿Y mis amigos? ¿Qué debo hacer?

zur Vollversion

ficha „acuerdo – desacuerdo“

ficha „soy“

© Friedrich Verlag GmbH | DER FREISCHNITZKUNSTUNTERRICHT | SPANISCH (1) | 2022 | Zum Beitrag von Elena López Ayuso | Illustration: Freya.com, Dorling Kindersley | © Sankha Verlag, München

MISTERIO EN ALDEA NEGRA



Desde hace un tiempo, en la lejana aldea de Aldea Negra, cerca de Santiago de Compostela, ocurren una serie de crímenes inexplicables.

Cada mañana aparece muerto de forma horrible un vecino de la aldea. ¿Qué habrá pasado? – se preguntan los aldeanos. Necesitan ayuda y por eso han contratado a los mejores investigadores de la comarca, ya que los detectives de la zona no han tenido éxito.

Nuestro equipo de investigación de este famoso periódico digital „El misterio no está oculto“ irá a Aldea Negra para saber qué está ocurriendo y así contar a nuestros curiosos lectores

TODA LA VERDAD.

