

INGA HAYBACH-REITZ

Memes im Spanischunterricht

Wie sich Kollokationen einmal anders einführen und üben lassen

In diesem Beitrag wird ein Unterrichtsentwurf vorgestellt, bei dem auf motivierende und anschauliche Weise mit Memes, die bei den Lernenden sehr beliebt sind, häufige Kollokationen des Verbs *tener* erarbeitet, geübt und gefestigt werden.



KLASSE

ab 8/10

LERNJAHR

1

MATERIAL [Downloadcode d542079pn](https://fr-vlg.de/nsxcfl)



– Digitales Zusatzmaterial

- Quiz „tener“
<https://fr-vlg.de/nsxcfl>
- **hoja de trabajo 1 (S. 22)**
Colocaciones con el verbo *tener*
- **hoja de trabajo 2 (S. 23)**
Crea tu propio meme

UNTERRICHTEN

Zunächst werden bereits bekannte Kollokationen mit dem Verb „tener“ wiederholt. Die neuen Kollokationen werden den Lernenden anhand von Memes vermittelt, entweder im Gallery-Walk oder als digitales Quiz. Die Schüler:innen halten die neu erlernten Verbindungen in einer Wortschatzliste bzw. einer Vokabel-App schriftlich fest. Nach der anschließenden Festigungsphase wählt jeder/jede Lernende eine Kollokation aus, zu der er/sie mithilfe eines Meme-Generators ein eigenes Meme erstellt. Die Mitschüler:innen versuchen, die Bedeutung zu erschließen. Am Ende benennen die Schüler:innen die für sie nützlichsten Kollokationen und begründen ihre Wahl.

3 Unterrichtsstunden

Im fremdsprachlichen Unterricht steht die Lehrkraft vor jeder Stunde vor der Herausforderung, möglichst alle Kompetenzen gleichermaßen zu schulen und allen Schüler:innen ihrem Leistungsstand entsprechend ein passendes Lernangebot zu machen. Gleichzeitig sollte der Lernstoff einen Bezug zu ihrer Lebenswelt haben und idealerweise auf ihre lernphysiologischen Bedürfnisse zugeschnitten sein. Auch neuer Wortschatz sollte gemäß diesen Kriterien eingeführt und erarbeitet werden. Eine Möglichkeit, all diesen Anforderungen in etwa gerecht zu werden, ist der Einsatz von Memes.

Vorschau auf den Unterrichtsentwurf

Im vorliegenden Beitrag wird ein Unterrichtsentwurf vorgestellt, mit dem die Schüler:innen gebräuchliche Kollokationen des Verbs *tener* anhand von ansprechenden Memes kennenlernen und anwenden. Mithilfe des digitalen Korpus unter www.linguee.de entdecken sie – neben den bereits bekannten – weitere *tener*-Verbindungen und fertigen abschließend eigene Memes an. Voraussetzung ist, dass die Lernenden

mit dem Verb *tener* in seinen Präsensformen und einigen Kollokationen, wie sie typischerweise in den Lehrwerken eingeführt werden, vertraut sind. Diese werden zu Beginn der Unterrichtseinheit wiederholt. Die neu zu erlernenden Kollokationen können beliebig gewählt werden, als Beispiele dienen hier folgende: *tener suerte*, *tener frío*, *tener calor*, *tener sueño*, *tener vergüenza*, *tener prisa*, *tener miedo*, *tener sed*, *tener hambre*.

Der Unterrichtsentwurf (einschließlich Quiz: <https://fr-vlg.de/nsxcfl>) eignet sich für alle Klassenstufen im 1. Lernjahr. Es sollten insgesamt ca. drei Unterrichtseinheiten à 45 Minuten eingeplant werden, die sich idealerweise in eine Doppelstunde und eine Einzelstunde zur Wiederholung und Festigung gliedern. Reduziert auf eine Doppelstunde, in der die Wiederholungsphase wegfällt, kann dieser Unterrichtsentwurf auch in einer Vertretungsstunde eingesetzt werden. In diesem Fall ist es gegebenenfalls angebracht, die Anzahl der Kollokationen zu reduzieren.

Ursprung der Memes

Als Meme bezeichnet man laut Duden ein „(interessantes oder witziges) Bild,



Memes mit Tieren sind bei den Jugendlichen besonders beliebt.

Video o. Ä., das in sozialen Netzwerken schnell und weit verbreitet wird“. Der Biologe Richard Dawkins verwendete den Begriff in den 1970er-Jahren, um sich auf Ideen und Konzepte zu beziehen, die Bestandteil der Popkultur seien und von dieser nicht nur verbreitet, sondern auch abgeändert würden (Dawkins 1989: 192). So gab es Memes vor Entstehung des Internets bereits in Form von Comics oder auch Graffitis. Mit der Entstehung des Internets wurde es jedoch deutlich einfacher, sie zu erstellen und zu teilen.

Eigenschaften von Memes und ihre Bedeutung für den FSU

In aller Regel sind Memes mit kurzen Texten versehen, die einem visuellen Hintergrund den inhaltlichen Kontext geben. Im Netz gibt es sie in fast allen Sprachen zu unzähligen Themengebieten und es werden täglich mehr. Besonders junge Menschen erschaffen, teilen und verändern sie. Durch die kurzen Textbotschaften, deren Bedeutung visuell veranschaulicht wird,

sind Memes auch in der Zielsprache des fremdsprachlichen Unterrichts leicht verständlich und motivieren so auch schwächere Lernende. Dabei erzielen sie die gleichen Effekte wie bei ihrer Verbreitung in der Freizeit: Sie bieten Identifikationspotenzial, bringen ihre Empfänger:innen zum Lachen, stimmen nachdenklich, und können, je nach Inhalt, auch zahlreiche weitere Emotionen hervorrufen. Positive Emotionen im Fremdsprachenunterricht tragen wesentlich zu einer angenehmen und somit produktiven Lernatmosphäre bei, bauen Ängste und Hemmschwellen ab und beeinflussen den Lernprozess auch auf neurolinguistischer Ebene positiv (vgl. hierzu Böttger/Sambanis 2021). Ihre Einsatzmöglichkeiten sind dabei sehr vielfältig.

Bezugsquellen und Meme-Generatoren

Selten hat man das Glück, dass man über seine sozialen Netzwerke Memes findet, die genau zu einer geplanten Unterrichtseinheit passen. Über eine

entsprechende Suchanfrage, z.B. über Google, erhält man hingegen eine breite Auswahl passender Memes. Allerdings sollte für sämtliches dem Internet entnommenes Text-, Audio- oder Bildmaterial durch eine genaue Quellenangabe die Herkunft gekennzeichnet werden, um nicht gegen das Urheberrecht zu verstoßen. Findet man über eine entsprechende Suchanfrage nichts Passendes, bietet es sich an, eigene Memes zu kreieren. Dazu stehen im Netz mittlerweile eine Vielzahl verschiedener Generatoren zur Verfügung. Es handelt sich dabei um Webseiten, auf denen urheberrechtsfreie Bild- und Fotovorlagen hinterlegt sind, die man selbst mit einem Text versehen kann. Ebenso bieten die meisten der Anwendungen die Möglichkeit, eigene Bilder und Fotos hochzuladen und zu bearbeiten. Als Vorlagen eignen sich Fotos, Bilder und Zeichnungen aller Art. Hier eine kleine Auswahl von **Meme-Generatoren** in spanischer Sprache (s. auch QR-Codes auf **hoja de trabajo 2**):

- <https://www.iloveimg.com/es/crear-meme>
- <https://www.memegenerator.es/>
- <https://www.creamemes.es/>

Fotos (Memes): © Inga Haybach-Reitz (erstellt mit memegenerators)

1 **Wie sich die neuen Kollokationen mittels Memes vermitteln lassen**

Memes im Gallery-Walk + Arbeitsblatt	Memes im digitalen Quiz (z. B. Kahoot!) + Arbeitsblatt
<p>Vorbereitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • geeignete Memes suchen oder gestalten • eine Wortschatzliste zum Sichern der neuen Kollokationen vorbereiten • die Memes ausdrucken und im Klassenzimmer oder einem anderen Lernort aufhängen • Zur wiederholten Verwendung werden die Ausdrücke idealerweise laminiert. <p>Vorteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • schnelle Vorbereitung • Die Schüler:innen bewegen sich. <p>Nachteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nicht im Distanzunterricht durchführbar • Ohne Farbdrucker werden die Memes in Graustufen dargestellt, was weniger ansprechend ist. 	<p>Vorbereitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • geeignete Memes suchen oder gestalten • eine Wortschatzliste zum Sichern der neuen Kollokationen vorbereiten • ein Kahoot-Quiz erstellen oder das vorgeschlagene verwenden (s. Internetlink im Anschluss an den Artikel) • den Link mit den Schüler:innen teilen <p>Vorteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eignet sich für den Distanzunterricht • Das Quiz lässt sich immer wieder verwenden. • Die Memes werden farbig angezeigt. • ressourcenschonend <p>Nachteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler:innen bewegen sich nicht. • Die Schüler:innen werden möglicherweise durch die Nutzung ihres Smartphones abgelenkt.

Selbstverständlich können ebenso deutschsprachige Meme-Generatoren eingesetzt werden. Einen spanischsprachigen zu nutzen hat jedoch den zusätzlichen Vorteil, dass die Schüler:innen typische Operatoren auf spanischsprachigen Webseiten kennenlernen und auf diese Weise ihren Wortschatz ganz nebenbei um einige Begriffe erweitern.

Urheberrecht und Datenschutz

Vor der Auswahl geeigneter Memes steht die Frage nach dem Urheberrecht und dem Datenschutz. Mit der Urheberrechtsreform von 2021 wurde die Nutzung öffentlicher Werke zur Gestaltung von Memes durch das Recht auf „Karikatur, Parodie und Pastiche“ grundsätzlich legalisiert (§51a UrhG). Dennoch darf nicht jedwedes Bildmaterial verwendet werden, das man beispielsweise über die Bildersuche bei Google erhält. Es empfiehlt sich, auf Stock-Anbieter wie Pixabay, Shutterstock oder Adobe Stock zurückzugreifen. Hier gilt es, die speziellen Nutzungsbedingungen zu beachten. Pixabay beispielsweise erlaubt

die kommerzielle und nichtkommerzielle Verwendung der verfügbaren Inhalte und ihre Veränderung, verbietet jedoch, sie bei anderen Anbietern zu verbreiten oder zu verkaufen, sie unverändert zu kopieren und erkennbare Personen auf anstößige Weise darzustellen.

Seit Inkrafttreten am 28.05.2018 der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) muss im schulischen Bereich nicht nur darauf geachtet werden, dass schüler:innenbezogene Daten sensibel behandelt werden. Auch das Verbreiten schriftlicher, grafischer oder audiovisueller Unterrichtsprodukte unterliegt der DSGVO. Im Unterricht erarbeitete Inhalte müssen datenschutzkonform behandelt werden, insbesondere, wenn ihre Verbreitung über digitale Lern- oder Kommunikationsplattformen erfolgt. Mit der Einführung einer digitalen Lern- oder Kommunikationsplattform werden Lehrkräfte und Schüler:innen umfassend über die datenschutzkonforme Verwendung ihrer Produkte belehrt und sie unterzeichnen eine entsprechende Vereinbarung, sodass allen Beteiligten die Nutzungsrichtlinien hinreichend

bekannt sind. Sollten die Schüler:innen im Rahmen des hier vorgestellten Unterrichtsentwurfs eigene Fotos nutzen, um Memes zu gestalten, empfiehlt es sich dennoch, sie ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass die Memes außerhalb der eigenen Lernplattform und Klasse nur mit dem Einverständnis der abgebildeten Person(en) verbreitet werden dürfen.

Unterrichtsverlauf

Um das Gelingen der Unterrichtseinheit sicherzustellen, sollte die Lehrkraft zu Beginn abfragen, ob alle Schüler:innen wissen, was ein Meme ist. Als Differenzierungsmöglichkeit für Klassen mit Lernenden ohne Erfahrungen mit Memes kann die Lehrkraft als stillen Impuls einige witzige, spanischsprachige Memes mit Bezug zur Schule, Unterricht oder anderen schülernahen Aspekten präsentieren.

Einstiegs- und Erarbeitungsphase

Wurde das Verb *tener* erst unmittelbar vor dieser Unterrichtseinheit eingeführt



Auch hier werden gleich zwei Kollokationen mit „tener“ geübt.

und sind erste Kollokationen bekannt, kann auf eine Wiederholung der Formen verzichtet werden. Sollte jedoch die Einführung von *tener* bereits etwas zurückliegen, kann dem Einstieg in die Unterrichtseinheit eine kurze Wiederholungsübung vorausgehen. Eine Möglichkeit wäre, kleine Aktionskarten mit jeweils einem Begriff an die Lernenden zu verteilen und sie mit *tener* und dem Begriff Sätze und Fragen bilden zu lassen. Dafür eignen sich beispielsweise Ausdrücke wie *miedo*, *hambre* und *sueño*, die sich auf **hoja de trabajo 1** wiederfinden. Im Anschluss stellt die Lehrkraft das Stundenziel vor, nämlich weitere Kollokationen mit *tener* kennenzulernen. Sie kann zu diesem Zeitpunkt bereits darauf hinweisen, dass *tener* nicht immer mit „haben“ zu übersetzen ist. Die neuen Kollokationen sollen den Schüler:innen

anhand von Memes vermittelt werden. Hier hat die Lehrkraft zwei Optionen, die in **Kasten 1** mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen aufgeführt sind.

Entscheidet sich die Lehrkraft für den Einsatz des Quiz (<https://fr-vlg.de/nsxcfl>), muss sie es den Schüler:innen zunächst zuweisen. Die Teilnahme ist ohne vorherige Registrierung möglich (die Teilnehmenden müssen einen „Nickname“ wählen) und am Ende des Spiels wird ein Ranking mit den Siegern angezeigt. Auf der Startseite von www.kahoot.com findet man ausführliche Anweisungen, wie bereits vorhandene Quiz geteilt werden können.

Sicherung

Während des Gallery-Walks bzw. nach dem Quiz füllen die Lernenden die Wortschatzliste auf **hoja de trabajo 1** aus

(Aufgabe 1), um die neu erlernten Kollokationen schriftlich festzuhalten. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum überprüft. Sofern die Schüler:innen eine Vokabel-App (z. B. Quizlet) anstatt eines Vokabelhefts oder Lernkarten nutzen, um den neuen Wortschatz später wiederholen zu können, bekommen sie für die Eingabe über ihre digitalen Endgeräte fünf Minuten Zeit.

Festigung

Im Anschluss bearbeiten die Schüler:innen Aufgabe 2 zur Festigung der Kollokationen. Sie lesen die kommunikativen Situationen und fassen sie mit einer passenden Kollokation zusammen. Hier lässt sich binnendifferenzieren, indem die Aufgabe für schwächere Lernende als Zuordnungsübung mit den fertigen Lösungen angeboten wird.

Foto (Meme): © Inga Haybach-Retz (erstellt mit memegenerator.es)

MITTELS MEMES KOLLOKATIONEN MIT „TENER“ ÜBEN UND FESTIGEN

Colocaciones con el verbo *tener*

1. Completa la tabla con el significado de las expresiones en alemán.

tener calor	jemandem ist warm
tener frío	jemandem ist kalt
tener hambre	Hunger haben
tener miedo	Angst haben
tener prisa	es eilig haben
tener sed	Durst haben
tener sueño	müde sein
tener suerte	Glück haben
tener vergüenza	sich schämen

2. Ahora ya conoces algunas colocaciones típicas con el verbo *tener*.

Lee las siguientes situaciones y resume cada una con una de las colocaciones de 1. Pon atención en la forma correcta del verbo.

Ya son las 19:30 horas y la película empieza a las 19:55 horas. Todavía estoy en casa.	Tengo prisa.
Mis amigos y yo salimos hasta las 4 de la madrugada.	Tenemos sueño.
Hoy hace 6 grados, pero Miguel solo lleva vaqueros y una camiseta.	Tiene calor. Alternativ: No tiene frío.
Mi hermano quiere comer un bocadillo.	Tiene hambre.
¿Por qué necesitáis una chaqueta?	¿Tenéis frío?
Los estudiantes no escriben el examen porque su profesor está enfermo.	Tienen suerte.
Vamos a comprar unas botellas de agua.	Tenemos sed.
No tengo los deberes para hoy.	Tengo vergüenza.
Vicente y sus amigos ven una película de horror.	Tienen miedo.

Name: _____

Datum: _____

MITTELS MEMES KOLLOKATIONEN MIT „TENER“ ÜBEN UND FESTIGEN

Crea tu propio meme

1. Ahora abre www.linguee.de con tu móvil / con tu tableta.



2. Tu profesor/a te da una ficha con una letra. Tienes que buscar una colocación del verbo *tener* y una palabra que comience con la letra indicada en tu ficha.

- Introduce «tener» y la letra indicada en la barra de búsqueda.
- Elige una de las colocaciones que aparecen (tiene que ser una colocación útil).
- Diseña un meme con la colocación que elegiste.
- Puedes usar uno de los siguientes generadores de memes:



3. Imprime tu meme o súbelo en vuestra plataforma de aprendizaje digital para compartirlo con tus compañeros/as de clase.

4. Fase de reflexión: Ahora ya conoces varias colocaciones con el verbo *tener*. Elige entre todas las tres que más te gustan y ponlas en el ranking de abajo:

1. _____
2. _____
3. _____

Explícale a tu compañeros/as por qué has elegido estas tres. Podéis hablar en alemán.



zur Vollversion

Resolver y escapar con juegos mentales



Wortschatzlernen mit Escape-Games

Zusammen Gegenstände finden, Hinweisen folgen und Codes knacken: Digitale und hybride Escape-Games sind spannend, herausfordernd und damit genau das Richtige für den Spanischunterricht, um dem Wortschatzerwerb einen kontextuellen Rahmen zu bieten. Mal ein ganz anderer Ansatz, Vokabeln einzuführen, zu vertiefen und anzuwenden.

KLASSE

ab 6

LERNJAHR

ab 1 (Spiel 1), ab 2 (Spiel 2), ab 4 (Spiel 3)

MATERIAL [Downloadcode d542079pn](#)

- **Digitales Zusatzmaterial**
Escape-Game: „El robo de la última piedra“
<https://fr-vlg.de/8ibfnn>
- **hoja de trabajo 1 + solución (S. 35 +)**
¡Déjanos subir a ese avión!
- **Introducción (S. 36)**
¿Os gustan los juegos de escape?
- **hoja de trabajo 2.1 A (S. 37)**
Primer acertijo (persona A)
- **hoja de trabajo 2.1 B**
Primer acertijo (persona B)
- **hoja de trabajo 2.2 A (S. 38)**
Tercer acertijo: ¿Adónde vamos? (persona A)
- **hoja de trabajo 2.2 B**
Tercer acertijo: ¿Adónde vamos? (persona B)
- **hoja de trabajo 3.1**
Vocabulario temático: Cataluña y el catalán
- **hoja de trabajo 3.2**
Vocabulario temático: Barcelona y el turismo

UNTERRICHTEN

Es stehen drei Escape-Games zur Auswahl mit unterschiedlichem Fokus: Urlaubswortschatz, sprachliche Mittel zur Wegbeschreibung, Wortschatz zum Thema „Barcelona: capital polifacética de una comunidad bilingüe“.

Spiel 1: 15–20 Min.
Spiel 2: 45 Min.
Spiel 3: 90 Min.

Escape-Games, span. *juegos de escape* oder international auch Breakout-Games oder Exit-Games (Bündgens-Kosten 2020: 23 ff. / 2021: 166 ff.) genannt, sind an Escape-Rooms angelehnte Spiele, bei denen Rätsel und Aufgaben gelöst werden müssen, um einen oder mehrere Codes zu knacken und letztendlich ein Schloss, eine Schatztruhe oder einen Tresor zu öffnen. Im Bildungskontext spricht man meist von EduBreakouts, da hier neben dem Spielziel auch ein Lernziel anvisiert wird. Als Spielziel gilt es, ganz im wörtlichen Sinne, aus einem Raum auszubrechen, einem bestimmten Ort zu entkommen oder ein Verbrechen bzw. Mysterium aufzudecken (vgl. Belova/Wlotzka/Lathwesen 2021: 2).

Drei Escape-Games für A1 bis B2

Im Folgenden werden drei verschiedene Escape-Games vorgestellt, die je nach zur Verfügung stehender Zeit und Niveaustufe eine Dreifachdifferenzierung ermöglichen. Sie fokussieren den Urlaubswortschatz (s. Spiel 1), sprachliche Mittel zur Wegbeschreibung (s. Spiel 2) sowie den Themenschwerpunkt „Barcelona: capital polifacética de una comunidad bilingüe“ (s. Spiel 3).

Spiel 1: Ein Mini-Escape-Game zum Basis-Urlaubswortschatz (ab A1, 15–20 Minuten)

Beim Spiel *¡Déjanos subir a ese avión!* (s. **hoja de trabajo 1**) handelt es sich um ein Mini-Escape-Game zum basalen Urlaubswortschatz, das kaum Voraussetzungen beinhaltet und in 15 bis 20 Minuten lösbar sein sollte. Neben der Kopiervorlage, auf der die kleine Story-Einführung, das zu lösende Rätsel und der QR-Code zu einem digitalen (Koffer-) Schloss abgedruckt sind, wird pro Gruppe lediglich ein digitales Endgerät mit Internetverbindung benötigt. Wie die Schüler:innen lesen können, sind sie am Flughafen und haben den Code für ihren Koffer vergessen. Um rechtzeitig einzuchecken, brauchen sie ihre Dokumente aus dem Koffer und müssen dafür in nur 15 Minuten eine rätselhafte Notiz entziffern. Probieren Sie es doch einfach mal selbst aus.

Konzipiert wurde das Spiel für die Arbeit in Kleingruppen von drei bis vier Schüler:innen, doch das Rätsel kann auch in Partner- oder Einzelarbeit gelöst werden. Der Spielspaß und der Aspekt der Kollaboration stehen hier klar im Vordergrund, aber die im Rätsel verwendeten Wörter (z. B. *toalla* und *bañador*) werden durch Piktogramme visualisiert, kontextgebunden wiederholt



Nur mit dem richtigen Code gelangt man ans Ziel.

und durch die Kodifizierung (z. B. *todo lo que se utiliza para, con o en el agua*) zusätzlich mit weiteren Begriffen assoziiert, sodass grundsätzliche Regeln der Wortschatzvermittlung beachtet werden. Dieses Spiel bietet sich insbesondere an, um das Prinzip von Edu-Breakouts kennenzulernen oder ein Vokabellernspiel anhand eines einfachen Modells selbst zu entwerfen.

Spiel 2: Ein Escape-Game aus drei Übungen zur Wegbeschreibung (A2, Einzelstunde)

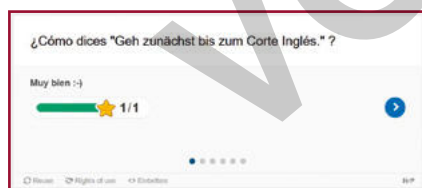


Abb. 1: H5P-Aktivität *Diga las Palabras* als Merk- und Sprechübung

Das Spiel *¿Por dónde pasamos?* spielt in Albacete und besteht aus drei mediendidaktisch inspirierten Tandemübungen zum *vocabulario para describir caminos*, die durch eine kleine Geschichte zu einer Escape-Game-Werbeaktion gerahmt werden. Konzipiert wurde das Spiel anhand eines sprachdidaktischen Dreischritts: In der ersten Übung rezipieren die Schüler:innen schriftliche Mittel der

1) Pista para el juego de escape ¿Por dónde pasamos?

1) Código QR:

colorear de negro las casillas con las cuatro letras que faltan en las frases útiles

2) H5P – Diga las Palabras:

traducir y pronunciar correctamente las frases

3) Google Street View:

encontrar el camino y llegar al destino



Wegbeschreibung, in der zweiten reproduzieren sie diese mündlich (s. Abb. 1), und in der letzten wenden sie diese dann dialogisch an. Die drei Übungen sind somit linear abzuarbeiten und in Partnerarbeit durchzuführen. Voraussetzung wird, dass die Lernenden die grundlegenden Mittel der Wegbeschreibung (insbesondere Wortverbindungen wie *dónde está(n) ...*, *ir todo recto* oder *girar a la izquierda/derecha*) und den affirmativen Imperativ der 2. Person Singular bereits kennengelernt haben. Darüber hinaus sollten die Schüler:innen möglichst alle ein digitales Endgerät haben, das QR-Codes lesen kann und sowohl über ein Mikrofon als auch den Chrome-Browser verfügt.

Zu Beginn des Spiels sollten die Schüler:innen auf Spanisch über den Verlauf (*tres acertijos*) und die Ziele des

Spiels (*revisar y aplicar la descripción de los caminos*) informiert werden. Falls Schüler:innen mit dem unbekanntem Spielablauf überfordert sind, kann zudem auch eine *pista para el juego de escape* ausgelegt werden (s. Kasten 1).

Einstieg

Als Einstieg ins Spiel wird im Plenum ein Werbeplakat (*Introducción*) gezeigt, auf dem ein Gratis-Escape-Game angepriesen wird. Im Unterrichtsgespräch kann dann z. B. durch eine gemeinsame Übersetzung des Werbetextes und die Klärung, was ein Escape-Game ist, herausgearbeitet werden, um was es hier wohl geht. Ebenso bietet es sich an, bereits anzusprechen, dass es sich offensichtlich um ein Werbeplakat handelt und Escape-Games eher selten kostenlos sind. Die Lehrkraft kann



Abb. 3: Die Summe aller Reihen des magischen Quadrats ergibt die Zahl 33.

Aufgabe 5: ¿Cómo se escribe correctamente la palabra?

Die Schüler:innen sind zurück im Inneren der Kathedrale. Bevor *Lolita la caracha* ihnen den Weg in die Krypta zeigt, wo auch Gaudís Grab ist, müssen sie Fragen zur Rechtschreibung bereits eingeführter Wörter beantworten. Damit wird gelernter Wortschatz zusätzlich gefestigt.

Nach dieser letzten Aufgabe erreichen sie die Krypta. In der *Capilla de Nuestra Señora del Carmen* geht die Suche nach dem versteckten Stein weiter. Über dem Grab des Architekten befindet sich ein Mauerstück, das sich verschieben lässt. Dahinter kommt ein Tresor zum Vorschein. Nun muss nur noch die 33 auf der Tastatur eingegeben

werden und es erscheint der Schlüssel, mit dem der Tresor geöffnet werden kann. Der letzte Stein ist gefunden, und Gaudí und die Tiere bedanken sich bei den Spielenden.

Chancen eines Ausbruchs aus der Vokabellern-Routine

EduBreakouts im Fremdsprachenunterricht sind motivierend, machen Spaß und vermitteln auf spielerische Art und Weise unterrichtsrelevantes Wissen.¹ Bei der Erstellung eines didaktisch gut durchdachten Escape-Games muss man gerade zu Anfang etwas mehr Zeit einplanen.

Mini-Escape-Games (s. Spiel 1) lassen sich aber auch mal zwischendurch konzipieren. Die Entwicklung komplexerer Spiele (s. Spiel 2 und v. a. Spiel 3) ist mit größerem Arbeitsaufwand verbunden. Digitale und hybride Varianten können aber den Materialaufwand verringern, da weniger Kopiervorlagen und Ausstattung mitgebracht werden müssen. Ebenso sind EduBreakouts, die beispielweise in Genially erstellt wurden, als Templates einsetzbar und wiederverwendbar, d. h., die Rahmengeschichte bleibt erhalten, nur die zu lösenden Aufgaben werden ausgetauscht. Das erleichtert die Konzeption und Abänderung eines Spiels deutlich. Gleichzeitig ist es deshalb wichtig, eine Kultur des Teilens zu etablieren und Spiele

unter einer Creative-Commons-Lizenz zu verbreiten. So können die Inhalte für andere Lehrerinnen und Lehrer nutz- und adaptierbar gemacht werden.

Ob im Rahmen von Unterrichtsreihen, für Projekttag oder als Reserve für Vertretungsstunden, für Schüler:innen stellt diese Form des Ausbruchs aus dem Lernalltag eine willkommene Abwechslung dar und Soft Skills wie Kooperationsfähigkeit, Um-die-Ecke-Denken und Frustrationstoleranz können so geschult werden. Im Idealfall kommen die Lernenden sogar in einen Flow-Zustand, d. h., sie sind weder unter- noch überfordert und sie lernen, ohne es zu merken. ■

Literatur

- Belova, Nadja/Wlotzka, Petra/Lathwesen, Chantal (2021): „Escape Rooms – nicht nur in der Freizeit spannend!“, in: Unterricht Chemie 182, 2–7.
 Bündgens-Kosten, Judith (2020): „Welcome to Escaperia! Ein breakout game zum Thema „Beruf“ lösen“, in: Der fremdsprachliche Unterricht Englisch 165, 23–31.
 Bündgens-Kosten, Judith (2021): „Breakout Games“, in: Bündgens-Kosten, Judith/Schildhauer, Peter (Hrsg.): Englischunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft. Weinheim: Beltz, 166–175.

QR-Codes zu Spiel 3

El robo de la última piedra:



Fertigstellung der Sagrada Familia (bei YouTube):



Magisches Quadrat:



Virtueller Rundgang durch die Sagrada Familia:



Anmerkung

- 1 Ausführliche Hinweise zur Erstellung von EduBreakouts in verschiedenen Sprachen finden sich auf der Webseite von SchoolBreak:



Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

- Lerntempo, Leistungsniveau

Methode:

- Bereitstellung von unterschiedlichen Escape-Games bzw. Hilfsmitteln

Praxistipp:

Die benötigte Zeit zum Abschluss eines Escape-Games kann sehr unterschiedlich sein. Es bietet sich daher an, für Schnellere ein zweites Rätsel bereitzuhalten.