

## I.A.3.31

### Lyrik – Thematische Fragestellungen

# Großstadtlyrik in einem Escape Game erschließen – Gedichtanalyse und -interpretation

Nach einer Idee von Alisha Martin-Weatherby



© RAABE 2023

© TarikVision/Adobe Stock

In dieser Unterrichtseinheit, die als EduBreakout aufgebaut ist, arbeiten die Schülerinnen und Schüler selbstständig in Kleingruppen an verschiedenen Rätseln zur Gedichtanalyse und -interpretation. Ziel ist es, den entführten Professor Pleonasmus zu finden und das Manuskript für seinen Berlin-Gedichtband zu retten. Insgesamt werden so spielerisch sechs Gedichte bearbeitet. Das Escape Game kann auf mehrere Unterrichtsstunden aufgeteilt oder an einem Tag bearbeitet werden. Tippkarten bieten die Möglichkeit zur Differenzierung.

#### KOMPETENZPROFIL

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

## 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) /** Das 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 angepasst werden. So wäre es möglich, die Zeit stärker zu begrenzen, zum Beispiel auf drei 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 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:

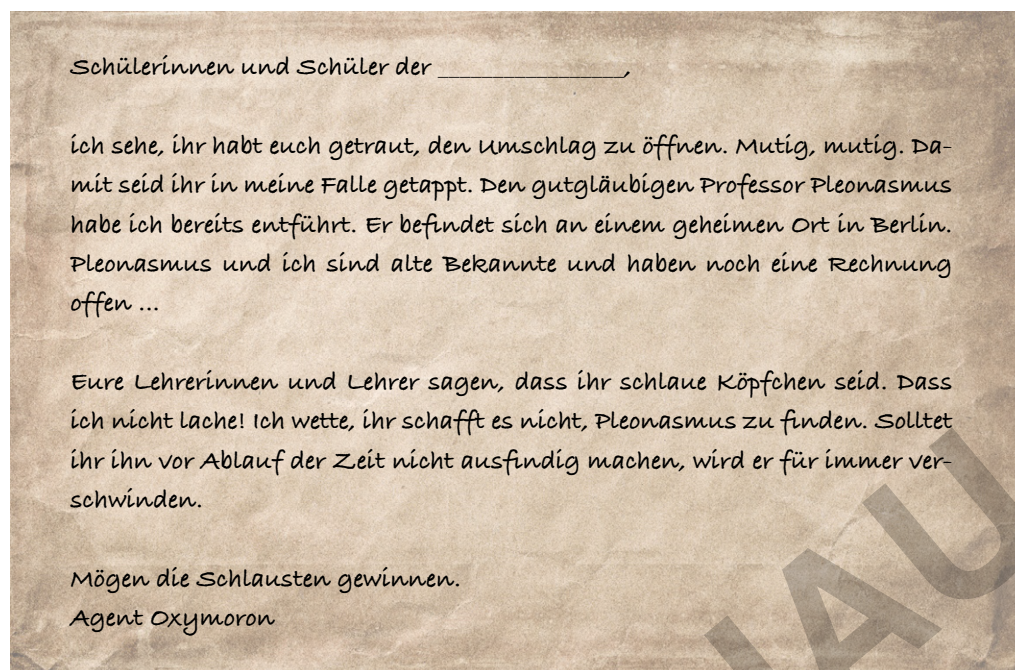
**ZM 1** Bildkarten von Berlin

**ZM 2** Stadtplan von Berlin

**ZM 3** Ausgefüllte Lückentexte

## Eine unheimliche Klassenfahrt – Inhalt der Umschläge

M 1



Grafik: jd-photodesign/Adobe Stock



Grafik: Sergey Ilin/Adobe Stock





Da, wo die Friedrichstraße sacht  
Den Schritt über das Wasser macht  
da hängt über der Spree  
Die Weidendammerbrücke. Schön  
5 Kannst du da Preußens Adler sehn  
Wenn ich am Geländer steh [...]

Der Stacheldraht wächst langsam ein  
Tief in die Haut, in Brust und Bein  
ins Hirn, in graue Zellen  
10 Umgürtet mit dem Drahtverband  
Ist unser Land ein Inselland  
umbrandet von bleiernen Welln [...]

Und wenn du wegwillst, musst du gehen  
Ich hab schon viele abhaun sehn  
15 aus unserm halben Land  
Ich halt mich fest hier; bis mich kalt  
Dieser verhasste Vogel krallt  
und zerrt mich über'n Rand [...]

*Wolf Biermann: Alle Lieder. Kiepenheuer & Witsch. Köln  
1991. S. 284/285.*



*Bilderrahmen: Unclesam/Adobe Stock; Fotos oben von links nach rechts: rudi\_suardi/E+/Getty Images; TEEREXZ/Adobe Stock; undefined undefined/iStock/Getty Images Plus; Fotos unten von links nach rechts: Copyright by Laszlo Szirtesi/Moment/Getty Images; Brian Hagiwara/The Image Bank/Getty Images; ferhaterdem/Adobe Stock*

# Erich Kästner: „Besuch vom Land“ (1929)

Sie stehen verstört am Potsdamer Platz.  
 Und finden Berlin zu laut.  
 Die Nacht glüht auf in Kilowatts.  
 Ein Fräulein sagt heiser: „Komm mit, mein Schatz!“  
 Und zeigt entsetzlich viel Haut.

Sie wissen vor Staunen nicht aus und nicht \_\_\_\_\_.

-

Sie stehen und wundern sich \_\_\_\_\_.

+

Die Bahnen rasseln. Die Autos schrein.

2  
+

Sie möchten am liebsten zu Hause \_\_\_\_\_.

-

Und finden Berlin zu groß.

4  
+

Es klingt, als ob die Großstadt stöhnt,

-

weil irgendwer sie schildt.

+

Die Häuser funkeln. Die U-Bahn \_\_\_\_\_.

-

Sie sind alles so gar nicht \_\_\_\_\_.

+

Und finden Berlin zu \_\_\_\_\_.

-

Sie machen vor Angst die Beine \_\_\_\_\_.

+

Sie machen alles verkehrt.

-

Sie lächeln bestürzt. Und sie warten \_\_\_\_\_.

+

Und stehn auf dem Potsdamer Platz \_\_\_\_\_,

-

bis man sie \_\_\_\_\_.

=

### Reimschema-Knochelei

Welche Summe ergibt sich aus der ersten Strophe?

a = 1    b = 2

**Lösung:**

### Titel-Test

Ein Personalpronomen steht in den Versen für den Titel. Wie oft wird es am Versanfang genannt?

**Lösung:**

### Seid ihr ORTSkundig?



Wie die Jahre vergehen ...

Potsdamer Tor    17 \_\_

Erste U-Bahn    19 \_\_

In Trümmern    ----

Mauerbau    ----

Ballett der Kräne    ----

Alles addieren, dann 9530

subtrahieren.

**Lösung:**

### Code der Seite

Alle Lösungen von groß nach klein:

$$\begin{array}{r} \square\square - \square\square \\ = \\ \square\square \end{array}$$

Geht jetzt zum richtigen Ort und überprüft das Ergebnis!

**Lösung:**

=

M 2



Aus: Erich Kästner: Ein Mann gibt Auskunft. Neuauflage. Atrium-Verlag, Zürich 2017. S. 65.

**Wortdieb**

Im Tresor sind waagrecht und senkrecht acht Wortschätze versteckt. Findet sie und fügt sie in das Gedicht ein! Drei Schätze passen nicht in das Gedicht ... In ihnen liegt die nächste Rechenaufgabe, die euch zur Lösung führt.

Lösung 1:

**Alles am rechten Platz**

Bilder und Strophenüberschriften wollen am rechten Platz stehen, erst dann könnt ihr die Ziffern sehen. Addiert die korrekten Zahlen an den Bildrändern und teilt das Ergebnis durch zwei. Subtrahiert die korrekten Zahlen an den Rändern der Überschriften von 100. Addiert die beiden Ergebnisse miteinander.

Lösung 2:

Fotos der Reihe nach von oben: Quelle: Wikimedia Commons (gemeinfrei); © Wschmock/Wikimedia Commons CCO 1.0.; Quelle: Wikimedia Commons (gemeinfrei); © Willem van de Poll/Wikimedia Commons CCO 1.0.; Quelle: Wikimedia Commons (gemeinfrei)

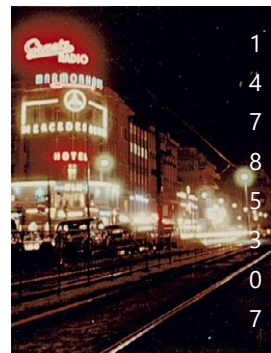
3	9	6	0	2	6
<b>Stadtmenschen verschwenden Zeit</b>					

9	3	6	8	1	5
<b>Das Lächeln der Filmstars überstrahlt die Nacht</b>					

5	0	1	8	4	2
<b>Leuchtschilder überstrahlen die Natur</b>					

4	7	2	8	0	9
<b>Musik verursacht Liebeskummer</b>					

3	5	1	9	7	6
<b>Naturerlebnis wird zur Ware</b>					



**Stauend schlendern**

Wenn der Erzähler/die Erzählerin den Spaziergang mit 3 km/h läuft, wie viele Minuten sind dann von Anfang bis Ende vergangen?

Lösung 3:

**Code der Seite**

Die beiden niedrigeren Zahlen von der höchsten abziehen. Überprüft das Ergebnis vor Ort!