

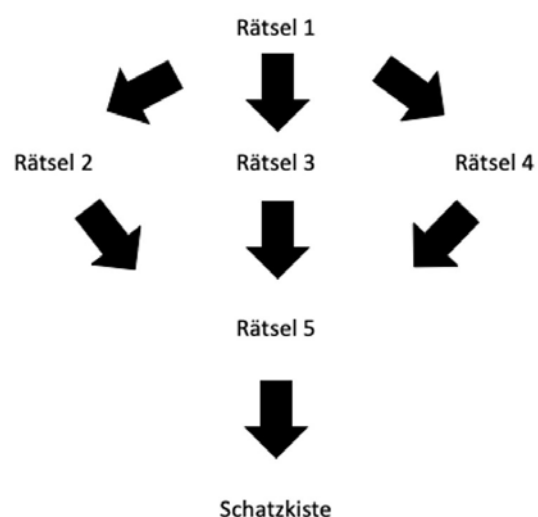


Knobeln, kombinieren, Codes knacken – all das macht Escape-Games zu erfolgreichen Spielekonzepten und EduBreakouts machen sich diese Faszination zu Nutze, um Unterricht zu gamifizieren¹. Auch für einen modernen Lateinunterricht bietet es sich an, diese Spiele zu nutzen, um neben Grammatik- und Vokabelkenntnissen auch die 4K-Kompetenzen (Kollaboration, Kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation) der Lernenden zu schulen.

In einem EduBreakout geht es darum, Rätsel im Team mit Hilfe des eigenen Vorwissens und Kombinationsgabe zu lösen. Im Sinne einer Schatzsuche steht am Ende meist das motivierende Ziel, eine verschlossene Kiste zu öffnen oder aus einem Raum „auszubrechen“ (vgl. *Escape-Game/EduBreakouts*). Nur, wer vorhandene Hinweise gut kombiniert, findet den dafür benötigten Schlüssel oder Code. Dabei kann so ein Spiel linear oder verzweigt aufgebaut sein. Die lineare Variante ist einfacher zu erstellen und führt die Lernenden von Rätsel zu Rätsel, während ein non-lineares EduBreakout gut geplant sein muss, dafür den Spielenden aber ein offeneres Setting bietet, das die Immersion auf Grund von Entscheidungsmöglichkeiten aber auch den Schwierigkeitsgrad erhöht.



linearer Spielverlauf



non-linearer Spielverlauf

Zu den Vorentscheidungen der Lehrkraft gehört neben dem grundsätzlichen Spielverlauf auch, in welche Rahmengeschichte das Spiel möglichst motivierend eingebettet wird und welche Rätseltypen (analog/digital?) sowie Unterrichtsinhalte verbaut sein sollen.

¹ Gamifizierung nennt man die Übertragung von Spielelementen auf einen Nicht-Spiel-Kontext, z.B. Unterricht.



Das EduBreakout *Ubi est Issa?* ist ein teils analoges, teils digitales Spiel mit non-linearem Verlauf für Lernende am Ende des 1. Lernjahres Latein. Thematisch ist es auf das Schulbuch Pontes (Ausgabe ab 2020) abgestimmt (nach Lektion 9) und dauert insgesamt 90 Minuten. Dabei ist die altersgerechte Hintergrundgeschichte im Kontext der aus dem Lehrbuch bekannten *familia* angesiedelt: Das Haushündchen Issa ist (mal wieder!) verschwunden und soll mit Hilfe der hinterlassenen Spuren und Zeugenbefragungen wiedergefunden werden.

Um die immersive Spielerfahrung zu fördern, wurde ein Einstiegsvideo produziert (z.B. mit dem Onlinetool *PowToon*), das in die Spielsituation einführt und die Spannung aufbaut, dies ist jedoch kein Muss. Nachdem die Spielregeln geklärt sind, wird ein Timer gestellt, um durch das Rätseln unter Zeitdruck die effiziente Kommunikation der Teammitglieder, das Zeitmanagement und den motivierenden Wettbewerbscharakter des Spiels zu katalysieren. Auch dies ist nicht zwingend notwendig für ein gelungenes EduBreakout.

Im Spiel selbst sind zahlreiche analoge und digitale Rätselemente verbaut, die das Beste aus beiden Welten verbinden: Schlösser, Kisten und Münzen nehmen die klassischen Escape-Room-Komponenten auf und bieten eine haptische Erfahrung im realen Raum, während die digitalen Spielbausteine nicht nur eine größere Varianz an Rätselelementen ermöglichen, sondern auch eine unmittelbare Beeinflussung des Spielgeschehens und eine vereinfachte Gesprächsführung mit Spielcharakteren, wodurch die Spielenden von Zuschauern zu Teilhabern der Geschichte werden. Dazu wurden mit Hilfe der webbasierten Plattformen GoogleForms und GoogleDocs kleine, kompakte Internetseiten erstellt, die jeweils einen Ort innerhalb Roms repräsentieren, zum Beispiel die Trajansthermen. GoogleForms ermöglicht es dabei, über einfache Bedingungsmuster eine Seite anzulegen, die auf die Antworten der Spielenden reagiert. Wird die Seite als digitales Schloss eingesetzt, können Lösungswörter oder -zahlen abgefragt werden, die zunächst im Spiel zu entdecken sind. Wenn die richtige Lösung im Eingabefeld eingetragen wurde, öffnet sich das digitale Schloss und gibt eine neue Information oder ein neues Rätsel preis. Ein ähnliches Prinzip macht sich die vereinfachte Gesprächsführung (vergleichbar mit dem Erzählstil von Graphic Novels) zunutze, die mit dem gleichen Tool angelegt werden kann. So lassen sich von der Lehrkraft im Vorfeld Verknüpfungen zwischen einzelnen Forms-Abschnitten herstellen, die dem Muster „Wenn Antwort A angeklickt wird, folgt Reaktion X / wenn Antwort B angeklickt wird, folgt Reaktion Y“ folgen. So wird es den Spielenden ermöglicht, im fiktiven Gespräch mit einer Spielfigur aus mehreren Antwortmöglichkeiten auszuwählen. Jede angeklickte Gesprächsoption führt dabei zu einer wiederum anderen digitalen Reaktion oder Antwort. Auch wenn diese „Gespräche“ relativ basal ablaufen, entsteht so doch für die Lernenden der Eindruck, Einfluss auf das Spielgeschehen durch die ausgewählten Gesprächsoptionen nehmen zu können.

Eine Verbindung zwischen analoger und digitaler Welt stellen die „Navigationskarten“ dar, auf denen einerseits die Orte innerhalb Roms als Bilder abgedruckt sind, die die nach Issa suchenden Detektive ansteuern können, aber auch ein QR-Code (z.B. erstellt mit *QRCode Monkey*), der sie nach dem Scannen mit dem digitalen Endgerät direkt an diesen (digitalen) Ort führt.



Zu Beginn des Spiels erhalten die Spielenden – neben den Navigationskarten und einer Übersichtskarte über alle Orte – auch verschiedene analoge Rätsel und auch drei Charakterkarten. Diese repräsentieren die ersten drei Personen, auf die die Suchenden auf dem Forum treffen, und haben verschiedene Hinweise auf den Verbleib Issas. Dabei ist es auf Grund der non-linearen Anlage des Spiels nicht relevant, welchem dieser Hinweise zuerst nachgegangen wird. Jeder der drei möglichen Hauptpfade führt letztlich zu einem Lösungswort, das für das abschließende Rätsel zum Finden Issas benötigt wird.

Einer dieser Rätselwege soll hier beispielhaft beschrieben werden:

Beim Ausgangspunkt der Suche nach dem Familienhund, auf dem Forum, „begegnen“ die Kinder der Römerin Priscilla in Form einer Charakterkarte:

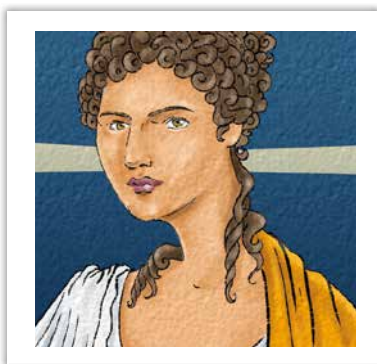


Abbildung 1: Vorderseite der Charakterkarte

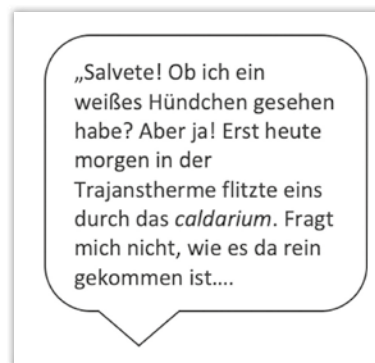


Abbildung 2: Rückseite der Charakterkarte

Sie erhalten damit den Hinweis, in der Trajanstherme weitere Nachforschungen anzustellen. Über das Einscannen der passenden Navigationskarte gelangen sie nun in die Therme:



Abbildung 3: Vorderseite Navigationskarte „Thermen“



Abbildung 4: Rückseite Navigationskarte „Thermen“

Wird der QR-Code geöffnet, erscheint ein interaktives Bild der Thermen, das die Lernenden bereits aus dem Lehrbuch Pontes kennen. Durch Klicken auf die verschiedenen Bereiche der Therme lassen sich Links öffnen, die sie entweder auf die interaktive Seite von Klett weiterführen (ein sogenanntes „Dead End“ des Spiels) oder zum entscheidenden Rätsel, das im *caldarium* hinterlegt ist, worauf Priscilla hingewiesen hatte. Dort öffnet sich eine Seite von *LearningApps*, auf der die Bereiche der Therme richtig zugeordnet werden müssen (zur Not unter Zuhilfenahme der zuvor verlinkten Klett-Website).

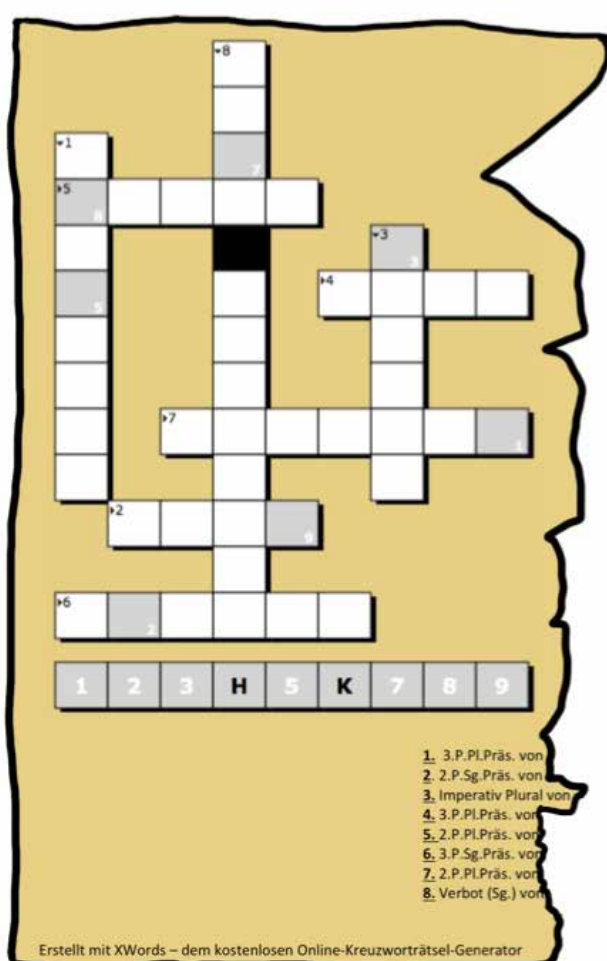


Wird das digitale Rätsel richtig gelöst, erscheint folgender Hinweis:

„Bene! Im *caldarium* findest du zwar nicht Issa, aber den abgerissenen Teil eines sandfarbenen Schriftstücks, auf dem folgendes steht:

1. deponere, 2. adesse, 3. putare, 4. ire, 5. esse, 6. posse, 7. legere, 8. accedere“

Mit etwas Kombinationsgabe finden die Detektive heraus, dass dies der fehlende Teil eines Dokuments sein muss, das sie neben den Charakter- und Navigationskarten zu Beginn des Spiels erhalten hatten, mit dem sie aber im abgerissenen Zustand (noch) nichts anfangen konnten. Nun lässt sich das nächste Rätsel lösen:



Das Lösungswort „SOPHOKLES“ schließt diesen Rätselpfad ab und wird in Kombination mit den Lösungswörtern der anderen zwei Pfade benötigt, um das Abschlussrätsel zu knacken.



In verkürzter Form kann unter folgendem Navigationskärtchen der Abschluss des Spiels und die zuvor beschriebene digitale Gesprächsführung nachvollzogen werden:

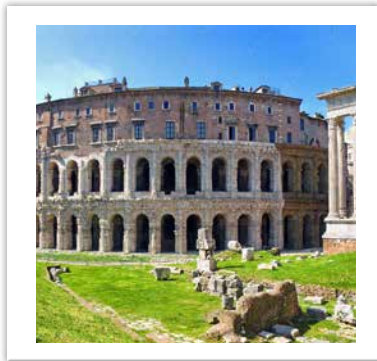


Abbildung 5: Vorderseite Navigationskarte „Theater“



Abbildung 6: Rückseite Navigationskarte „Theater“

Zur Unterstützung des Wettbewerbscharakters und Wertschätzung der erbrachten Leistung erhalten die Teams am Ende eine Urkunde. Zudem ist es sinnvoll, das Spiel mit den Lernenden zu evaluieren, einerseits um mögliche Stolpersteine für folgende Durchgänge beseitigen zu können, andererseits aber auch um den Teamprozess und damit die 4K-Kompetenzen in den Fokus zu rücken, da das Format für einige sicher ungewohnt ist. Damit ist das Spiel über die Festigung fachspezifischer Inhalte hinaus ein Gewinn für die Reflexion von Gruppenprozessen und Zeitmanagement.