

**DEUTSCH LERNEN MIT ESCAPE-ROOM-SPIEL:
ein handlungsorientiertes Materialpaket für den A2-
Deutschunterricht in der finnischen Gesamtschule**

Masterarbeit
Anna-Maria Lehmusvirta

Deutsche Sprache und Kultur
Institut für Sprach- und
Kommunikationswissenschaften
Universität Jyväskylä
Mai 2024

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Lehmusvirta, Anna-Maria	
Työn nimi Deutsch lernen mit Escape-Room-Spiel - ein handlungsorientierter Materialpaket für den A2-Deutschunterricht in der finnischen Gesamtschule	
Oppiaine Saksan kieli ja kulttuuri	Työn laji Pro gradu -tutkielma
Aika Toukokuu 2024	Sivumäärä 30 + (19)
Tiivistelmä <p>Toiminnalliset opetusmenetelmät ovat viime vuosina olleet puheenaiheena pedagogisella kentällä niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Toiminnallisuudessa keskeistä on oppijan aktiivinen rooli ja oppilasta motivoivat työskentelymuodot. Tässä tutkielmassa esitellään toiminnallisuuden käsitettä ja tutustutaan tarkemmin toiminnallisuuden kentän pedagogisiin menetelmiin: seikkailu- ja elämyspedagogiikkaan ja pelillisiin menetelmiin. Tässä työssä keskitytään toiminnallisiin menetelmiin alakoulun kieltenopetuksessa.</p> <p>Tässä tutkielmassa on luotu materiaalipaketti A2-saksan kielen tunneille alakoulun neljännelle tai viidennelle luokalle. Materiaalille on tarve, koska valinnaisille kielille, kuten saksalle, on valmista toiminnallista materiaalia saatavilla toistaiseksi vain vähän. Materiaalipaketti koostuu pakopelistä, opettajan ohjeesta ja oppilaille ääneen luettavasta taustatarinasta. Pelissä on yhteensä kahdeksan tehtävää, jotka oppilaiden on tarkoitus ratkaista mahdollisimman nopeasti. Kaikki tehtävät sijoittuvat taustatarinan maailmaan: luokkaretkelle Hampuriin. Pelissä käsitellyt teemat tulevat lähelle oppilaiden omaa kokemusmaailmaa, mikä tekee pelistä autenttisen materiaalin. Pakopelissä oppilaat työskentelevät pienissä ryhmissä. Ryhmät keräävät tehtävistä koodivärejä koodinpurkupalettiin. Peli perustuu SanomaPron oppikirjan Los geht's 1 sisältöihin, ja siinä kerrataan aiemmin opittua saksankielistä sanastoa toiminnallisten tehtävien kautta. Pelissä korostuvat saksankielisen sanaston hallinnan lisäksi erityisesti yhteistyö- ja ongelmanratkaisutaidot. Materiaalin tavoitteena on edistää oppimista innostavan elämyksen myötä. Peli on mahdollista toteuttaa koulun ympäristössä ilman suuria ennakoivamateriaaleja.</p> <p>Pedagogisen pakopelin suunnittelussa on otettu huomioon työn teoreettinen viitekehys, perusopetuksen opetussuunnitelman kriteerit vieraan A-kielen opetukselle sekä opetushallituksen E-materiaalille asettamat kriteerit. Lopputulosta on arvioitu näiden kriteerien pohjalta.</p>	
Asiasanat kieltenopetus, toiminnallisuus, seikkailupedagogiikka, elämyspedagogiikka, pakopelit, pedagogiset pelit, saksan kieli	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	

Muita tietoa

INHALTSVERZEICHNIS

1	EINLEITUNG.....	1
2	HANDLUNGSORIENTIERTER UNTERRICHT	4
2.1	Zum Begriff handlungsorientierter Unterricht	4
2.2	Handlungsorientierter Unterricht im finnischen Rahmenlehrplan	6
2.3	Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht.....	6
3	ABENTEUER- UND ERLEBNISPÄDAGOGIK	9
3.1	Zum Begriff Abenteuer- und Erlebnispädagogik (AEP)	9
3.2	AEP im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts	10
3.3	Escape-Room-Spiel als Unterrichtsmethode	11
4	DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE IN DER FINNISCHEN GESAMTSCHULE	14
4.1	Sprachniveaus und Grundlagen des Fremdsprachenunterrichts in der Finnischen Gesamtschule	14
4.2	Lehrbuchserien und Lehrmaterialien im DaF-Unterricht	16
5	MATERIALPAKET	18
5.1	Die Zielgruppe und die Grundlagen des Materialpakets	18
5.2	Inhalt.....	20
6	SCHLUSSBETRACHTUNG.....	24
	ANHANG : MATERIALPAKET	31

1 EINLEITUNG

A2-Deutsch ist eine fakultative Sprache in der finnischen Gesamtschule. Im neuesten finnischen Rahmenlehrplan werden Freude, spielerische Methoden und Kreativität als wichtige Aspekte des Fremdsprachenunterrichts in den Klassen 3-6 hervorgehoben (OPH 2014, 218-219). Meine bisherigen Erfahrungen als Lehrerin haben gezeigt, dass man mit handlungsorientierten und insbesondere abenteuerpädagogischen Methoden die Lernenden in den Klassen 3-6 effektiv motivieren kann. Deswegen ist diese auch die Zielgruppe meiner Arbeit. Obwohl unterschiedliche pädagogische Spiele schon im Fremdsprachenunterricht verwendet werden, benötigen wir für den A2-Deutschunterricht in der finnischen Gesamtschule mehr handlungsorientierte Aufgaben, insbesondere abenteuerpädagogische Lösungen.

Das Ziel dieser Arbeit war ein Materialpaket in Form eines abenteuerpädagogischen Escape-Room-Spieles zum DaF-Unterricht auf A2-Niveau zu erstellen. Zu Beginn des Escape-Room-Spieles gibt es eine Rahmengeschichte, in der ein Rahmen für das Spiel erstellt wird. Innerhalb dessen spielt sich die gesamte Handlung ab. Die Rahmengeschichte spiegelt sich in jeder Aufgabe wider. In diesem Escape-Room-Spiel werden die Schüler in Kleingruppen arbeiten. Für jede richtige Lösung bekommt die Gruppe eine Farbe, mit der sie am Ende des Spieles den Lösungscode entschlüsseln können. Das Escape-Room-Spiel kann z. B. in einem Klassenzimmer oder in der Umgebung der Schule, möglicherweise draußen, gespielt werden. Die Aufgaben basieren auf dem Inhalt des Los Geht's 1 -Lehrbuches. Mit dem Escape-Room-Spiel

kann man den wichtigsten Wortschatz am Ende oder am Anfang des Schuljahres wiederholen.

Heutzutage spielt *handlungsorientiertes Lernen* eine große Rolle im finnischen pädagogischen Bereich. Laut Mäntylä (2021, 58) wird *handlungsorientiertes Lernen* im finnischen Rahmenlehrplan im Bereich des Fremdsprachenunterrichts auch mehr als früher betont. Im handlungsorientierten Unterricht wird der Lerner als aktiver Akteur im Lernprozess gesehen (ebd). Die Wichtigkeit der Erfahrungen und der Selbstreflektion des Lernenden werden stark betont (Pihkala-Posti & Uusi-Mäkelä 2013, 188). Ein Teil des handlungsorientierten Lernens ist *die Abenteuer- und Erlebnispädagogik (AEP)*. Mit *der AEP* versucht man solche Erlebnisse mit Hilfe der unvorhersehbaren Ereignisse oder Umgebungen zu bieten, die den Lernenden helfen, die pädagogischen Ziele zu erreichen. (Heinilä 2019, 62.)

Schon seit Jahrzehnten haben die Lehrer unterschiedliche Spiele im Unterricht verwendet. Sprachlehrer und -lerner sind mit Kartenspielen, Brettspielen und anderen klassischen Spielformen bekannt (Lehtonen & Vaarala 2015). Wenn man bei den Lernenden ein authentisches Bedürfnis nach Sprachverwendung wecken will, ist eine Möglichkeit, *die AEP* im Sprachunterricht zu verwenden. In der *AEP* spielen die authentische Umgebung, die Interaktion in der Gruppe, die Fähigkeit zur Zusammenarbeit und die eigene aktive Teilnahme der Lernenden eine wichtige Rolle. (Heinilä 2019, 61). Eine Lernumgebung, eine Aufgabe oder ein Text kann authentisch sein, wenn sie für den Lernenden bedeutsam ist. In dieser Arbeit wird mit *Authentizität* bedeutet, dass die Aufgabe mit dem eigenen Leben und den bisherigen Erfahrungen des Schülers in Verbindung gebracht werden kann. (Nyman 2015, 41.)

Aus meiner eigenen Erfahrung verwenden die Sprachlehrer meistens Online-Wortschatzspiele wie z. B. Kahoot, Quizlet oder Blooket, oder sie erstellen spielerisches Material selbst. Ein Escape-Room-Spiel selbst zu erstellen ist sehr zeitraubend, und weil solch ein Spiel noch in keinen DaF-Lehrbüchern oder offenen Lehrmaterialien erscheint, besteht ein klarer Bedarf dafür.

Die Arbeit besteht aus sechs Teilen. Zu Beginn, im zweiten Kapitel, wird das Konzept des handlungsorientierten Lernens definiert. Kapitel drei stellt Abenteuer- und Erlebnispädagogik und das Konzept des Escape Rooms vor. Im Kapitel vier wird das Sprachniveau A2 und die Ziele des Deutsch als Fremdsprache -Unterrichts in der finnischen Gesamtschule dargestellt. Im Kapitel fünf wird das Materialpaket vorgestellt. Der Prozess, Kriterien, Ziele sowie die Absicht werden dargestellt. Darüber hinaus werden das Escape-Room-Spiel und seine Aufgaben vorgestellt. Im sechsten Kapitel werde ich schließlich das fertige Materialpaket mit den Zielen und Kriterien vergleichen. Der Bedarf und die Nützlichkeit des Materialpakets werden auch erörtert. Das Materialpaket ist am Ende der Arbeit als Anhang zu finden. In dieser Arbeit wurde die DeepL-Übersetzungstool als Hilfsmittel verwendet. Diese KI-Übersetzungstool wurde als Online-Wörterbuch verwendet, um einzelne Wörter und Formulierungen zu übersetzen. Keine weiteren KI-Tools wurden in dieser Arbeit verwendet.

2 HANDLUNGSORIENTIERTER UNTERRICHT

In diesem Kapitel wird der Begriff *Handlungsorientierung* und seine Bedeutung erklärt. Nachfolgend geht es im Kapitel 2.2 um handlungsorientierte Pädagogik im finnischen Rahmenlehrplan und im Kapitel 2.3 geht es um die Vorteile des handlungsorientierten Lernens im Fremdsprachenunterricht.

2.1 Zum Begriff *handlungsorientierter Unterricht*

Handlungsorientierter Unterricht ist schon seit den 1980er Jahren ein in der Schulpädagogik verwendeter Begriff (Mayer & Treichel 2004, 12) und deshalb ist der Begriff auch in einer Reihe von Quellen zu finden. In der englischsprachigen Literatur kommt der Begriff *task-based learning* (z. B. Van den Branden, 2006) oft vor. In deutschsprachigen Quellen verwendet man den Begriff *handlungsorientierter Unterricht* (z. B. Gudjons 2014; Hölscher et al. 2006). In der finnischen Literatur werden die Begriffe *toiminnallinen oppiminen* („handlungsorientiertes Lernen“) und *elämysellinen oppiminen* („Erlebnislernen“) oder *ilmiöoppiminen* („Phänomen-basiertes Lernen“) verwendet. In dieser Arbeit werden die Begriffe *handlungsorientierter Unterricht/ handlungsorientiertes Lernen* und *Erlebnislernen* verwendet, weil sie oft in der finnischsprachigen Literatur, vor allem im finnischen Rahmenlehrplan vorkommen, und deswegen zu meinem Thema wichtig sind.

Babel und Hackl (Babel & Hackl 2004, 11) beschreiben den Begriff *handlungsorientiert* als

Sammelbezeichnung für unterrichtliche Arrangements, denen eine gewisse Distanz zu lehrerseitig direktiven und monologischen, schülerseitig hingegen primär auf ‚stilles‘ Rezeptionsverhalten ausgerichteten Vermittlungsstrategien gemeinsam ist.

Sie meinen, dass der Kern des Lernens immer das Tun ist. Das Tun kann z. B. Interaktion sein. Der Begriff *Handlungsorientierung* kann dabei als Gegenteil des traditionellen lehrergeleiteten Lernens betrachtet werden. (Ebd.)

Gudjons ist der Meinung, dass *handlungsorientierter Unterricht* keine didaktische Theorie ist, und sie wurde nicht von Wissenschaftlern entwickelt, sondern sie ist in den letzten ungefähr 30 Jahren in den Schulen in der Praxis entstanden. Gudjons beschreibt handlungsorientierten Unterricht als „ein Unterrichtsprinzip, das bestimmte Merkmale hat, das argumentativ theoretisch begründbar ist [...] und das in verschiedenen Unterrichtszusammenhängen realisiert wird [...]“. (Gudjons 2014, 7-8.)

Nach Mäntylä (2021, 58) ist die Grundidee der *Handlungsorientierung*, dass die Schüler als aktive Akteure gesehen werden. Mit dem Begriff *Handlungsorientierung* werden im Alltag oft körperliche Funktionen gemeint, aber außerdem sind Überlegung, Denken und Problemlösungskompetenz Fähigkeiten, die mit dem Begriff verbunden werden. (Ebd., 58.) Pihkala-Posti und Uusi-Mäkelä (2013, 188) verwenden die beiden Begriffe *toiminnallinen oppiminen* („handlungsorientiertes Lernen“) und *elämyksellinen oppiminen* („Erlebnislernen“). Es ist wichtig, dass die Lernenden direkt mit dem unterrichteten Phänomen interagieren. Die eigenen Erfahrungen und die Selbstreflektion der Lernenden werden im *Erlebnislernen* betont. Auch Heinilä (2019, 61) geht davon aus, dass *Erlebnislernen* zu den handlungsorientierten Methoden gehört. Im Kapitel drei wird die *Abenteuer- und Erlebnispädagogik* näher vorgestellt.

2.2 Handlungsorientierter Unterricht im finnischen Rahmenlehrplan

Die Begriffe *Handlungsorientierung* und *Phänomen-basiertes Lernen* erscheinen mehrmals im finnischen Rahmenlehrplan. Wenn im Rahmenlehrplan über das Denken und Lernstrategien, berufliche Fähigkeiten, Zusammenarbeit, Arbeitsweisen und Lehrmethoden gesprochen wird (OPH 2014a, 21-30), erscheinen auch die obengenannten Begriffe im Text. Daraus kann man folgern, dass *Handlungsorientierung* eng mit dem pädagogischen Bereich und dem Schulalltag verbunden ist. Solche Arbeitsweisen sollten im Unterricht verwendet werden, die Motivation steigern und die die Selbstverwaltung der Lernenden und das Gefühl, zu einer Gruppe zu gehören, verstärken. Ein Beispiel für eine solche Methode ist die Handlungsorientierung. Den Lernenden soll beigebracht werden, in verschiedenen Rollen zu arbeiten, Aufgaben zu teilen und Verantwortung für persönliche und gemeinsame Ziele zu übernehmen. Mit handlungsorientierten Methoden können diese Ziele erreicht werden. (OPH 2014a, 30.)

Im Rahmenlehrplan werden auch Ziele für die Lernumgebungen und Arbeitsweisen des Sprachenunterrichts auf verschiedenen Niveaus festgelegt. Auf A2-Niveau sollten Gruppen- und Partnerarbeit bzw. Kooperation mit anderen Schülern in unterschiedlichen Lernumgebungen stark betont werden. Mit handlungsorientierten Unterrichtsmethoden, wie z. B. Spielen, Liedern, spielerischen Methoden und Drama, bekommen die Lernenden Möglichkeiten, ihre Sprachkenntnisse zu üben. Die eigene aktive Rolle des Lernenden sollte auch im Fremdsprachenunterricht betont werden. (OPH 2014a, 225.)

2.3 Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht

Laut Hölscher et al. (2006, 2) hat der handlungsorientierte Sprachunterricht sich in der Praxis als höchst effizient erwiesen. Dafür gibt es mehrere Gründe:

Wer mit Sprache etwas tut, also handelt, der erfährt Sprache viel direkter und unmittelbarer. Die Parallelinformation begleitet die Sprache in direkter und zweckmäßiger Weise. Der Lerner erfährt dabei, dass er mit Sprache etwas tut und etwas erreichen kann (Hölscher et al 2006, 2).

Handlungsorientierung ist für Kinder besonders wichtig, weil sie konkrete Erfahrungen brauchen, um das formale Denken zu entwickeln. Ohne Handlungserfahrungen ist die Entwicklung des abstrakten Denkens nicht möglich. (Hölscher et al. 2006, 2.)

Mäntylä (2021, 61) betont, dass Fremdsprachenunterricht auch ohne Bewegung handlungsorientiert sein kann (s. Kapitel 2.1). Wenn die Bewegung nur eine künstliche Qualität der Aufgabe ist, sollte der Lehrer nachdenken, ob die Aufgabe wirklich und authentisch handlungsorientiert ist. Wenn der Lernende in der Fremdsprache diskutiert, Nachrichte oder Einkaufslisten schreibt, macht er laut Mäntylä etwas handlungsorientiertes. Darüber hinaus können auch leise geistige Arbeit oder Problemlösung handlungsorientierte Aktivitäten sein. (Ebd.)

Im *handlungsorientierten Unterricht* steht der Lernende also im Mittelpunkt des Lernens. Der Ausgangspunkt für den Unterricht ist, wie der Lernende die Fremdsprache erlebt und wie es ihm gelingt, seine Aktivitäten in der Sprache zu regulieren (Alanen 2006, 185). Mäntylä (2021, 59) meint, dass wenn der Lernende an der Sprache interessiert ist und wenn die Sprache als Zugang zu interessanten Sachen wie Wissen, Veranstaltungen, Tun und Interaktion funktioniert, der Lernende eine aktive Rolle bei der Verbesserung seiner Sprachkenntnisse übernehmen wird. Eine handlungsorientierte Aufgabe, in der der Lernende entweder allein oder zusammen mit anderen Lernenden z. B. ein Rätsel in der Fremdsprache lösen muss, fordert den Lernenden zur Teilnahme auf und macht die Aufgabe selbst motivierend. Laut Mäntylä sind handlungsorientierte Aufgaben und Zusammenarbeit der Schlüssel dazu, Sprachkenntnisse zu einer lebendigen, alltäglichen Fähigkeit zu machen (Ebd.)

Nach Mäntylä (2021, 59) ist in handlungsorientierten Aktivitäten wesentlich, dass die Tätigkeit als sinnvoll erfahren wird. Die Aktivitäten sind nicht nur eine Aufgabe im Lehrbuch oder im Unterricht, sondern sie sollten mit dem eigenen Leben der

Lernenden verbunden sein. Der Schüler kann z. B. in der Fremdsprache Eis kaufen, Texte über seinen Lieblings-Youtuber oder sein Hobby lesen, oder jahreszeitlichen Wortschatz lernen. Kennzeichnend für die Handlungsorientierung ist, dass der Lernende aus einer Auswahl sich selbst entscheiden kann, welche Aktivitäten und Lernmittel im Unterricht verwendet werden. (Ebd.)

Heinilä (2019, 61) meint, dass es bei Sprachverwendung vor allem um das Handeln in verschiedenen Situationen geht. Der moderne Sprachunterricht zielt darauf ab, durch eine Vielzahl von Übungen ein breites Spektrum an alltäglichen Sprachsituationen zu simulieren. Heinilä (Ebd.) schlägt Abenteuer- und Erlebnispädagogik im Sprachunterricht als eine Lösung zur Steigerung der Schülerbeteiligung vor.

3 ABENTEUER- UND ERLEBNISPÄDAGOGIK

In diesem Kapitel werden zuerst die Begriffe Abenteuer- und Erlebnispädagogik im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts beschrieben. Danach wird im Kapitel 3.2 der Begriff *Escape Room* erklärt. Die Nutzung des Escape Rooms im Fremdsprachenunterricht wird kurz vorgestellt.

3.1 Zum Begriff Abenteuer- und Erlebnispädagogik (AEP)

Karppinen und Latomaa (2015, 46-47) erwähnen, dass es zwei unterschiedliche Begriffe gibt: *AbenteuERPädagogik* und *Erlebnispädagogik*. Jedoch muss man im pädagogischen Bereich nicht unbedingt einen Unterschied zwischen den zwei Begriffen machen, da beide auf Erfahrungen, Aktivitäten, Erlebnissen und deren Analyse beruhen. Karppinen und Latomaa beschreiben die Begriffe als „Schwestern“, die auch als Synonyme verwendet werden können. (Ebd., 47.) In dieser Arbeit werden die zwei oben genannten Begriffe gleichgesetzt, weil sie von der Bedeutung her ähnlich sind und oft zusammen verwendet werden.

Wenn man über *AEP* spricht, wird sie meistens mit Natur und risikoreiche Aktivitäten im Freien verbunden. Diese sind jedoch keine Voraussetzungen für ein Abenteuer. In der *AEP* werden unvorhersehbare Serien von Ereignissen und unterschiedlichen Lernumgebungen verwendet. Dadurch wird versucht, solche Erfahrungen

anzubieten, die dazu beitragen, pädagogische Ziele zu erreichen. In der *AEP* werden das zielgerichtete Lernen und die aktive Rolle des Lernenden betont. Ganzheitliche Erfahrungen, Erlebnisse, Herausforderungen, authentische Umgebungen und Interaktion werden als relevant für das Lernen angesehen. (Heinilä 2019, 62.)

Laut Karppinen und Latomaa (2015, 47) ist das Ziel der Erlebnispädagogik positive Veränderungen bei den Menschen zu bewirken. Es ist wichtig, dass die pädagogischen Anforderungen angemessen schwierig und motivierend für den Schüler sein sollen. Sie sollen den Schüler nicht überfordern, damit der Lernende neue Ressourcen in sich selbst finden kann. Neben dem Abenteuer in der freien Natur kann die *AEP* auch andere Aspekte umfassen, wie z. B. Sport, Theater, bildende Kunst, Musik und soziale Aktivitäten. (Ebd., 48.)

3.2 AEP im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts

Heinilä betont, dass wenn man abenteuerliche Methoden im Unterricht verwendet, man normalerweise risikoarme abenteuerliche Aktivitäten veranstalten sollte. *Abenteuer* wird in diesem Zusammenhang als eine aktivierende, überraschende und aufregende Aktivität verstanden, die die normale Unterrichtsumgebung durchbricht, aber physisch und emotional sicher ist. In Unterrichtssituationen ist es wichtig, darauf zu achten, dass die Tätigkeit nicht stressig ist und kein Gefühl der Unsicherheit hervorruft, auch wenn sie mit Spannung und unvorhersehbaren Situationen verbunden ist. (Heinilä 2019, 63.)

Im Fremdsprachenunterricht ist die Motivation laut Lehtinen (2015) eng mit der Autonomie des Lerners verbunden. Die *situationsbezogene Motivation* hat mit den Merkmalen und dem Kontext der Lernsituation zu tun. Einige Merkmale des Lehrmaterials, z. B. spielerische oder überraschende Aufgaben oder Neuigkeit des Materials, können das Interesse bei den Lernenden wecken und damit die Lernenden motivieren. Lehtinen meint, dass im motivierenden Fremdsprachenunterricht solche Aufgaben angeboten werden, in denen das Lernende eine aktive Rolle übernimmt. Sie

ermöglichen es, selbst Entscheidungen zu treffen und Einfluss auf die Ausführung der Aufgabe zu haben. Es soll für die Schüler verschiedene Möglichkeiten geben, eine Lösung zu den Aufgaben zu finden. (Ebd., 30-31.)

3.3 Escape-Room-Spiel als Unterrichtsmethode

Laut Krokfors et al. (2014) weckt das Wort ‚spielen‘ oft negative Gedanken bei der Lehrkraft. Trotz dieser Tatsache hat das Interesse an seinem Lernpotenzial sowohl in der Bildung als auch in anderen Gebieten der Gesellschaft zugenommen. Wie Krokfors et al. in ihrem Artikel erwähnen, zeigen die neuesten Forschungsergebnisse, dass Spiele in der Bildung immer häufiger eingesetzt werden. Auch in Finnland hat das Interesse an der Nutzung von Spielen und das Bewusstsein für ihr Bildungspotenzial zugenommen. In Finnland verwendet die Lehrkraft Lernspiele hauptsächlich zur Auflockerung des Unterrichts und zur Wiederholung der Inhalte. Darüber hinaus werden Lernspiele zur Motivierung und Differenzierung der Schüler verwendet. (Ebd., 208-209.)

Escape Rooms wurden zum ersten Mal im Jahr 2007 in Japan vorgestellt. Danach haben sie sich überall in der Welt verbreitet. Charakteristisch für ein Escape Room ist eine verschlossene Tür oder ein Schloss, die man in einer bestimmten Zeit öffnen muss. Um die Tür zu öffnen, muss man zusammen mit dem Team Rätsel lösen. Wenn das Team ein Rätsel löst, bekommt es meistens mehr Information, mit der man entweder ein Schloss öffnen kann oder ein weiteres Rätsel findet. Forscher haben argumentiert, dass Escape Rooms die Zusammenarbeitsfähigkeiten, das kritische und logische Denken, die Kommunikationsfähigkeiten und die Initiative des Spielers fördern können. (Grönfors & Tanskanen 2022.)

Koiranen (2019) beschreibt ein pädagogisches Escape-Room-Spiel als eine intensive Erfahrung, bei der die Hintergrundgeschichte und die Atmosphäre dazu beitragen, dass man in die Spielwelt eintaucht. Die Aufgaben bieten den Spielern Herausforderungen und motivieren sie zum Lernen. Ein Escape-Room-Spiel hat

Auswirkungen auf die Emotionen der Spieler. Wenn die Spieler gut zusammenarbeiten und das Spiel gut läuft, werden positive Gefühle verstärkt. Das Spiel darf jedoch nicht zu anspruchsvoll sein. Sonst könnten die Spieler an sich zweifeln und Gefühle der Frustration erleben. Wenn ein Mitglied der Gruppe frustriert ist, beeinträchtigt dies die Spielererfahrung aller Mitglieder der Gruppe und führt leicht zu Konflikten in der Kommunikation der Spieler. Daher wäre es laut Koironen wichtig, nach dem Escape-Room-Spiel Zeit für eine gemeinsame Rückbesprechung zu lassen. (Koironen 2019, 19-20.)

Die Verwendung des Escape-Room-Spieles als Unterrichtsmethode ist ein ziemlich neues Phänomen, und daher gibt es relativ wenig Forschung zu diesem Thema. Einige Veröffentlichungen sind jedoch zu finden. In ihrem Artikel stellen Grönfors und Tanskanen (2022) eine Untersuchung vor, in der die Verwendung eines Escape-Room-Spieles im Englischunterricht in der gymnasialen Oberstufe behandelt wurde. Das Spiel wurde als Wiederholungsmittel benutzt und wurde online mit Google Slides, Google Docs und Google Forms erstellt. Die Studenten spielen das Spiel online. Die Autoren kommen zu dem Ergebnis, dass alle Studenten und ihre Lehrer der Meinung waren, dass das Spiel den Lernprozess in gewissem Maße geholfen hat. Die neuen Lernumgebungen, die solche Spiele bieten, motivieren laut Grönfors und Tanskanen die Schüler oder die Studenten, an ihrem eigenen Lernen zu arbeiten. (Grönfors & Tanskanen, 2022.)

Laut Hämäläinen et al. (2022) kann man in einem sprachpädagogischen Escape-Room-Spiel ziemlich einfache und bekannte Lernaufgaben verwenden. Die Aufgaben können das wahre Leben widerspiegeln: Verwendung der Fremdsprache kann auch oft in der Wahrheit strategische Problemlösung sein. Man könnte z. B. wesentliche Informationen in einem fremdsprachigen Text, in Broschüren oder auf Webseiten suchen. Darüber hinaus können in den Aufgaben das Kulturwissen oder andere sprachliche Kompetenzen geübt oder getestet werden. Auch Hämäläinen et al. meinen, dass die Aufgaben am besten funktionieren, wenn das pädagogische Escape-Room-Spiel in einer Gruppe gespielt wird. Dadurch können die Spieler gemeinsam

über die Lösungen verhandeln. Darüber hinaus üben die Lernenden Gruppenarbeit, Kooperation und Interaktion auf der Fremdsprache. Die unterschiedlichen Ressourcen und Fähigkeiten der Lernenden werden benötigt und benutzt. (Hämäläinen et al. 2022.)

4 DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE IN DER FINNISCHEN GESAMTSCHULE

In diesem Kapitel wird Deutsch als Fremdsprache in der finnischen Gesamtschule behandelt. Zuerst werden im Kapitel 4.1 die Sprachauswahl und Sprachniveaus des finnischen Schulsystems dargestellt. Kapitel 4.2 stellt die Materialien, die im finnischen DaF-Unterricht oft als Lehrmittel verwendet werden, vor. Lehrmaterialien spielen eine große Rolle im finnischen Fremdsprachenunterricht. Das Escape-Room-Spiel, das das Ergebnis dieser Arbeit ist, basiert auf einem Lehrbuch, das oft im Fremdsprachenunterricht verwendet wird.

4.1 Sprachniveaus und Grundlagen des Fremdsprachenunterrichts in der Finnischen Gesamtschule

In dem finnischen Schulsystem teilt die Sprachauswahl sich in die gemeinsamen obligatorischen, fakultativen und freiwilligen Sprachen auf. Die üblichsten Sprachen, die in der Schule gelehrt werden, sind Englisch, die zweite offizielle Sprache (Schwedisch oder Finnisch), Deutsch, Französisch, Russisch, Spanisch, Italienisch und Chinesisch. (SUKOL o. J.)

Seit 2020 beginnt die erste Fremdsprache in der 1. Klasse. Diese Sprache wird in Finnland A1-Sprache genannt. Die Lernenden lernen die A1-Sprache insgesamt zwei Stunden pro Woche. Meistens ist die A1-Sprache Englisch, aber in einigen Schulen

kann man statt Englisch eine andere Sprache wählen. Darüber hinaus können die Lernenden eine zusätzliche A2-Sprache auswählen. Das Angebot an Sprachen variiert je nach Schule und Region. Der Unterricht der A2-Sprache kann entweder in der dritten, vierten oder fünften Klasse beginnen. Wenn man in der 7. Klasse neue fakultative Fächer auswählt, sind die A2- und B-Sprachen mögliche Fächer. (SUKOL o. J.)

Die Funktion des Sprachunterrichts ist bei den Lernenden das Interesse an Sprachen und Kulturen zu wecken. Die ausführlichen Ziele des Sprachunterrichts werden im Rahmenlehrplan bestimmt. Normalerweise lernen die Lernenden im Fremdsprachenunterricht die Länder, die Bevölkerung und die Kultur des Sprachgebiets und die für das Sprachgebiet kennzeichnenden Sprachgebrauch kennen. (SUKOL o. J.)

Die Lernziele, die im finnischen Rahmenlehrplan bestimmt werden, und die Bewertung der Sprachkenntnisse basieren auf dem gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER). Die finnische Bildungsbehörde (OPH) hat eine Sprachniveauskala (OPH 2014c) auf der Basis des GER erstellt, die eine finnische Anwendung des oben genannten Referenzrahmens ist. Die Niveaustufen des GER bestehen aus den drei grundlegenden Niveaus A-C, die nochmals in insgesamt 6 Stufen des Sprachniveaus unterteilt werden. Das A-Niveau (A1-A2) befasst sich mit elementarer Sprachverwendung. Die Lernenden lernen auf dem A-Niveau den zentralsten Wortschatz, so dass sie „mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge in Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben können“. Das Ziel ist, dass sie Sätze und oft vorkommende Ausdrücke verstehen und dass sie in einfachen Situationen verständlich auf Deutsch kommunizieren können. In der vierten oder fünften Klasse, die die Zielgruppe dieser Arbeit sind, sind die Schüler auf diesem Niveau. Das B-Niveau (B1-B2) befasst sich wiederum mit selbständiger Sprachverwendung und das C-Niveau (C1-C2) mit kompetenter Sprachverwendung. (GER o. J.)

Im finnischen Rahmenlehrplan wird bestimmt, dass Sprachenunterricht in den Klassen 3.-6., der Zielgruppe dieser Arbeit, darauf abzielt, die Denkfähigkeit der Schüler zu fördern und die multisprachige und -kulturelle Identität aufzubauen. Die Wortschatzerweiterung fördert die Entwicklung der Interaktionsfähigkeiten und hilft den Schülern bei der Informationsrecherche. Im Sprachenunterricht soll es viel Platz für Spaß, spielerische Methoden und Kreativität geben. Den Schülern soll beigebracht werden, wie man systematisch und kreativ in verschiedenen Gruppen arbeiten kann. Im Unterricht sollen unterschiedliche Texte behandelt werden. Der Unterricht soll darauf abzielen, verschiedene Fremdsprachen mit dem Sprachgebrauch in der Freizeit zu kombinieren. Das bedeutet, dass im Unterricht solche Themen behandelt werden sollen, die für die Schüler von Interesse sind. (OPH 2014, 219.)

4.2 Lehrbuchserien und Lehrmaterialien im DaF-Unterricht

Obwohl die Verwendung der Lehrbücher als Leitfaden für den Unterricht in den letzten Jahren stark kritisiert worden ist, werden in der finnischen Gesamtschule heutzutage normalerweise Lehrbücher als wichtiges Hilfsmittel im Unterricht verwendet (Karvonen et al. 2017, 40). Die größten finnischen Verlage, die Lehrbücher publizieren, sind Sanoma Pro und Otava. Otava bietet für die kleineren Schüler (Klassen 1-6) zwei DaF-Lehrbuchserien an: *Schnitzeljagd* (2. Auflage 2019) und *So ein Zufall* (14. Auflage 2018). Sanoma Pro bietet zurzeit nur eine Lehrbuchserie für die Klassen 1-6 an: *Los geht's* (2023). Die neue Serie wurde im Jahr 2018 publiziert und beruht auf dem derzeit neuesten finnischen Rahmenlehrplan. Diese Serie wird nach meiner eigenen Erfahrung in den meisten Gesamtschulen verwendet. Auf der Internetseite des Verlags wird Folgendes über die Serie geschrieben:

In der *Los geht's* -Serie werden die schülerzentrierten Arbeitsmethoden hervorgehoben: Interaktion, Handlungsorientierung, Lieder und Spiele motivieren den Lernenden. Eine breite Reihe von Textsorten wird verwendet, um Lese- und Schreibfähigkeiten zu üben. Visuelle Mittel unterstützen das Lernen. (Sanoma Pro (o. J.), übersetzt von A-M.L.)

Das Escape-Room-Spiel basiert auf dem Inhalt des *Los geht's 1* -Buchs. Für diese Arbeit habe ich das *Los geht's 1* -Material gewählt, weil ich bemerkt habe, dass es häufig in finnischen Gesamtschulen verwendet wird. Laut dem Zeitplan, der in dem *Los geht's 1* -Lehrmaterial vorgestellt wird, werden im ersten Jahr des A2-Sprachunterrichts, entweder in der 3., 4., oder 5. Klasse, die Lektionen 1-9 des *Los geht's 1*-Buchs behandelt. Das bedeutet, dass im ersten Lernjahr den Schülern folgende Wortschatz-Themen vorgestellt werden: *Begrüßungen, Farben, Zahlen 0-20, Buchstaben, Tageszeiten, Essen und Trinken (Speisen), Kleidung, wichtige Adjektive und Tiere*. Diese Themen habe ich auch für mein Escape-Room-Spiel ausgewählt. Sie werden im Spiel wiederholt und geübt. (Kanervo et al., 2019.)

Das Spiel ist ein ausdrucksbares E-Material. Die finnische Bildungsbehörde (OPH) hat Qualitätskriterien für solch ein E-Material festgelegt. Laut OPH soll das E-Material einen pädagogischen Ansatzpunkt haben. Die wichtigsten Merkmale basieren auf den didaktischen Zielen des Fremdsprachenunterrichts, die im Rahmenlehrplan festgelegt sind (s. Kap. 4.1). Das E-Material soll von hoher pädagogischer Qualität sein. Mit der pädagogischen Qualität wird gemeint, dass das Lernmaterial für den Unterricht angemessen ist, den Unterricht und das Lernen unterstützt und einen pädagogischen Mehrwert in den Unterricht bringt. OPH (2004b) nennt folgende Merkmale als wichtigste pädagogischen Lernmerkmale:

1. *Die Unterstützung von Lerngemeinschaften und der Zusammenarbeit.* Die Lernenden können z. B. zusammen an einem Text arbeiten. Das E-Material kann die Lerner bei der Durchführung von Übungen anleiten, bei denen die Zusammenarbeit eine zentrale Rolle spielt.
2. *Die Förderung der Lernkompetenz.* Das E-Material kann z. B. eine Gruppe bei der Planung der Durchführung einer Aufgabe unterstützen.
3. *Die Unterstützung der Aktivität der Lernenden in Bezug auf das zu vermittelnde Phänomen.* Der Lernende soll auf sinnvolle Art und Weise aktiv sein. Das bedeutet, dass er die Möglichkeit hat, z. B. bei verschiedenen Aufgaben zu vergleichen, bewerten, auswählen und reflektieren.
4. *Die Herausforderung, Authentizität und Offenheit der Aufgaben.* Die vorgenannten Merkmale machen die Aufgabe für die Lernenden motivierend und interessant. (OPH 2004b, übersetzt von A-M. L.)

5 MATERIALPAKET

In diesem Kapitel wird das Materialpaket vorgestellt. Zuerst werden im Kapitel 5.1 die Zielgruppe und die Grundlagen erwähnt. Danach wird im Kapitel 5.2 der Inhalt des Materialpakets: die Aufgabentypen und Spielanleitungen genauer dargestellt.

5.1 Die Zielgruppe und die Grundlagen des Materialpakets

Als ich die Planung des Materials begonnen habe, war es klar, dass ich ein Escape-Room-Spiel erstellen möchte. Meine früheren Erfahrungen als Lehrerin haben gezeigt, dass spielerische Unterrichtsmethoden den Lernenden sehr effektiv motivieren können. Als Zielgruppe habe ich jüngere Lernende des A2-Deutsch gewählt, weil ich die Erfahrung habe, dass Schüler in der 4. oder 5. Klasse sehr gerne Spiele im Unterricht spielen. Weil A2-Deutsch eine fakultative Sprache ist, gibt es weniger authentisches Material für Kinder als z. B. für Englisch oder Schwedisch, die in Finnland obligatorische Sprachen sind. Oft erstellt die Lehrkraft solches Material selbst. Ein Ziel war, das Material so zu erstellen, dass die Verwendung für die Lehrkräfte so einfach wie möglich ist. Das bedeutet, dass dieses Escape-Room-Spiel keine konkreten Objekte beinhaltet, die normalerweise für ein Escape-Room kennzeichnend sind (z. B. Schlösser).

Das Material ist für den A2-DaF-Unterricht in der vierten oder fünften Klasse der finnischen Gesamtschule geeignet und es besteht aus einem pädagogischen Escape-

Room-Spiel, das in einer Doppelstunde (2x45 Minuten) gespielt werden kann. Mit diesem Spiel kann man den in der vierten Klasse gelernten Wortschatz am Ende des vierten oder am Anfang des fünften Schuljahres wiederholen. Das Escape-Room-Spiel basiert auf dem Inhalt des *Los geht's 1* -Lehrbuchs (Kanervo et al., 2019), und das Lehrbuch wird im Lauf des Spiels als Hilfsmittel benutzt. Das Spiel ist ein ausdrucksfähiges E-Material, das nur wenig vorbereitet werden muss.

Die Aufgaben des Escape-Room-Spiels wurden so ausgewählt, dass sie den vorher gelernten Wortschatz der Lernenden aktivieren. Außerdem repräsentieren die Themen die Gegenstände des finnischen Rahmenlehrplans, die genauer im Kapitel 4.1 dargestellt wurden: die Lernenden bekommen eine Möglichkeit, zusammen in einer Gruppe zu arbeiten. Zweitens können die Lernenden mit der Aktivierung des Wortschatzes ihre Interaktions- und Recherchefähigkeiten erweitern. Darüber hinaus werden im finnischen Rahmenlehrplan spielerische Methoden und Kreativität betont. Das Spiel ist so konzipiert, dass es den Schüler Spaß beim Spielen macht. Dies wird im Rahmenlehrplan als Ziel der Fremdsprachenunterricht festgelegt. Die Schüler können auch die Themen und den Wortschatz des Spiels leicht auf ihr eigenes Leben und ihre Freizeitaktivitäten beziehen. Dies fordert den Lernenden zur aktiven Teilnahme auf, was auch ein wichtiges Ziel des handlungsorientierten Unterrichts ist (s. Kapitel 2.3).

Dieses Material unterstützt sowohl die Zusammenarbeit als auch die Aktivität den Lernenden. Mit dem Material lernen die Schüler kooperativ in kleineren Gruppen. In dem Escape-Room-Spiel haben die Lernenden eine aktive Rolle und sie bekommen Möglichkeiten, ihre Sprachkenntnisse mit Hilfe der handlungsorientierten Methoden zu üben und zu entwickeln. Das Escape-Room-Spiel ist eine abenteuerliche Unterrichtsmethode, die den Lernenden aktivierende Unterhaltungssituationen bietet (s. Kapitel 3.3). Obwohl das Spiel nicht in der Natur oder in einer realen Abenteuersituation gespielt wird, bietet die Hintergrundgeschichte des Spiels eine abenteuerliche Situation für die Schüler. Zu Beginn des Spiels soll die Lehrkraft den Schülern die Rahmengeschichte vorlesen. Die Rahmengeschichte soll das Interesse

der Lernenden wecken und sie hilft dabei, dass die Lernenden in die Spielwelt eintauchen können. Diese Rahmengeschichte spiegelt sich in jeder Aufgabe wider, und ist so aufgebaut, dass sie das Alltagsleben der Lernenden berührt. Solches Material ist authentisch, und dadurch wird den Lernenden eine positive und motivierende Lernsituation geboten. Dies sind Grundlagen des handlungsorientierten Lernens, auf denen auch dieses Escape-Room-Spiel beruht (s. Kapitel 2.3).

5.2 Inhalt

Das Escape-Room-Spiel besteht aus fünf Teilen:

1. Spielanleitung für die Lehrkraft
2. Rahmengeschichte
3. Aufgaben 1-8
4. Arbeitsblatt für die Gruppen
5. Lösungen

In der Spielanleitung wird erzählt, wie das Spiel im Unterricht durchgeführt werden soll. Die Lehrkraft erhält klare Anweisungen, wie das Spiel vorzubereiten ist. Die Lehrkraft muss die Aufgaben und Arbeitsblätter vorher ausdrucken. Die Rolle der Lehrkraft ist wichtig, weil sie die Antworten überprüft und überwacht, dass die Lernenden wissen, was sie machen müssen. Im Prinzip ist das Spiel so konzipiert, dass die Schüler die richtigen Antworten zu den Aufgaben ohne Hilfe der Lehrkraft finden können. Die Aufgaben können auf ein größeres Gebiet verteilt werden. Dadurch würden die Lernenden sich während der Bearbeitung der Aufgaben bewegen. Wenn dies nicht möglich ist, kann das Spiel auch in einem Klassenzimmer gespielt werden. Wie im Kapitel Wie auch OPH meint, ist die Lehrkraft für die Arbeitsmethoden, Praktiken und Verfahren verantwortlich (OPH 2014b). Die Lehrkraft kann daher entscheiden, wie das Spiel gespielt werden soll, so dass es das Lernen am besten unterstützt.

In der Rahmengeschichte wird ein Rahmen für das Spiel erstellt, innerhalb dessen sich die gesamte Handlung abspielt. Die Rahmengeschichte ist so aufgebaut, dass sie das

Interesse der Lernenden weckt. Das Thema des Spiels berührt das Alltagsleben der Lernenden. In der Geschichte macht eine finnische DaF-Gruppe eine Klassenfahrt nach Hamburg. Die deutschen Gastgeber sollten die Gruppe am Flughafen abholen, aber niemand kommt. Die Lehrerin bekommt eine Nachricht auf dem Handy, in der es heißt, dass die Schüler Rätsel lösen müssen, um die Gastgeber zu finden und eine Willkommensparty zu bekommen. Diese Geschichte spiegelt sich in jeder Aufgabe wider. Das Spiel findet in einer Schulumgebung statt. Dies macht es den Lernenden leicht, sich vorzustellen, sie seien tatsächlich auf dem Schulhof oder in den Fluren einer deutschen Schule und lösten Rätsel. Wie im Kapitel 3.3 erwähnt wurde, spielt die Rahmengeschichte eine wichtige Rolle dabei, dass die Schüler in die Spielwelt eintauchen können. Das macht das Erlebnis intensiver und motiviert die Spieler zum Lernen. Das Spiel ist eine risikoarme abenteuerliche Aktivität, die die normale Unterrichtsumgebung durchbricht (siehe Kapitel 3.2).

Es gibt in diesem Escape-Room-Spiel insgesamt acht Aufgaben. In allen Aufgaben handelt es sich um Wortschatzwiederholung. In jeder Aufgabe wird durch Gruppenarbeit kooperativ gearbeitet. Denkfähigkeiten und Problemlösungsfähigkeiten werden gefördert. Ein wiederkehrendes Vokabelthema, das in jeder Aufgabe erscheint, sind Farben, die auch als Lösungsschlüssel des Spiels verwendet werden.

In der ersten Aufgabe wird das Alphabet geübt. Im Los geht's 1 -Buch kann man das Alphabet im Kapitel 3 finden und die Lernenden können das Buch als Hilfsmittel verwenden. In der Aufgabe muss man die Autokennzeichen von fünf Autos herausfinden. In dieser Aufgabe braucht man neben sprachlichen Fähigkeiten auch mathematische Fähigkeiten, weil in dieser Aufgabe jedem Buchstaben eine Zahl zugeordnet ist. Die Lernenden müssen die Summe der Buchstaben und Zahlen auf den Autokennzeichen zusammenzählen. Die Aussprache des Alphabets wird geübt, weil die Buchstaben in der Aufgabe entsprechend ihrer Aussprache geschrieben werden (z. B. m - em, v - fau). Außerdem werden die Buchstaben in dieser Aufgabe wahrscheinlich mehrmals ausgesprochen, wenn man die Aufgabe zusammen mit der

Gruppe löst. Dadurch werden neben der Entwicklung mathematischer Fähigkeiten und deutscher Sprachkenntnisse auch mündliche Fähigkeiten gefördert.

In der zweiten Aufgabe werden bekannten Begrüßungen wiederholt. Es gibt acht Begrüßungen, deren Buchstaben in der falschen Reihenfolge stehen. Die Lernenden sollen die Buchstaben noch einmal zuordnen, um die richtigen Antworten zu finden. Die Aufgabe entwickelt vor allem schriftliche Sprachkompetenz. Im Los geht's 1 - Buch werden die Begrüßungen im ersten Kapitel behandelt. Den Hinweis finden die Lernenden in der Aufgabenstellung.

Die dritte Aufgabe ist eine traditionelle handlungsorientierte Vokabelübung mit Bewegung. Die Lernenden erhalten eine Einkaufsliste mit den Lebensmitteln auf Deutsch. In dieser Aufgabe gibt es Wortkärtchen, die an einer anderen Stelle in der Nähe liegen (z. B. am anderen Ende des Flurs). Die Lernenden sollen passende Karten auf Finnisch holen. Wenn sie alle Wörter gefunden und kombiniert haben, müssen sie die finnischen Wörter in alphabetische Reihenfolge ordnen. In dieser Aufgabe werden fachübergreifend sowohl deutsche als auch finnische Sprachkenntnisse entwickelt. Außerdem werden in dieser Aufgabe die Lernenden sich sportlich betätigen, weil sie von einem Ort zum anderen laufen müssen.

In Aufgabe 4 geht es um Wiederholung der Adjektive und deren Gegenteile. Die Lernenden sehen Bilder zu unterschiedlichen Adjektiven. Die Bilder sind in einer bestimmten Reihenfolge. Sie müssen feststellen, welche Adjektive aus dem Los geht's 1 -Buch mit welchem Bild zusammenpasst. Danach müssen sie Gegenteile für die Adjektive finden. In dieser Aufgabe wird das Buch benötigt. Diese Aufgabe konzentriert sich auf die Entwicklung der Fähigkeiten zur Informationsrecherche. Die Lernenden lernen, das Lehrbuch als Informationsquelle zu nutzen.

In der fünften Aufgabe wird Kleidungs-Wortschatz mit Hilfe eines Bilderrätsels wiederholt. Die Lernenden erhalten ein Bild, auf dem Schüler der deutschen Schule erscheinen. Sie müssen mit Hinweisen folgern, wie die Schüler heißen. In dieser

Aufgabe werden auch Farben wiederholt. Neben dem Wortschatz werden in dieser Aufgabe Denkfähigkeiten betont und entwickelt. Die sechste Aufgabe basiert auf dem gleichen Bild, das in der fünften Aufgabe verwendet wurde. In der Aufgabe werden die Lernenden zuerst aus Buchstabenkarten fünf Tiere bilden. Danach sollen sie anhand des Klassenbildes entscheiden, welche Haustiere zu den deutschen Schülern gehören. Die Aufgabe 6 fördert schriftliche Sprachkompetenz. In beiden Aufgaben wird zentraler Wortschatz geübt. Die Lernenden können das *Los geht's 1* -Buch als Hilfsmittel benutzen. Die Kleidungsstücke erscheinen im Kapitel 7 und Tiere im Kapitel 8 des Lernbuchs.

Aufgabe 7 konzentriert sich auf die Tageszeiten. In dieser Aufgabe gibt es ein Worträtsel mit Hinweisen. Die Lernenden sollen die Felder ausfüllen und Buchstaben aus den Antworten herausnehmen, um ein Lösungswort zu bilden. In dieser Aufgabe wird die Rechtschreibung der Tageszeiten geübt. Die Lernenden arbeiten kooperativ in der Kleingruppe.

Bei der letzten Aufgabe steht das Lehrbuch *Los geht's 1* im Mittelpunkt. In Aufgabe 8 sollen die Lernenden die Vokabelliste am Ende des Buchs verwenden. Sie müssen 10 deutsche Wörter mit Hilfe der Vokabelliste ins Finnische übersetzen. Aus meiner Erfahrung wird die Verwendung des Vokabulars selten im Unterricht auf diesem Niveau geübt, auch wenn es eine sehr nützliche Fähigkeit für das Sprachenlernen ist. In diesem Escape-Room-Spiel wird die alphabetische Reihenfolge in verschiedenen Aufgaben geübt, weil sie die Verwendung des Vokabulars unterstützt. Darüber hinaus unterstützt die Aufgabe 8 die Fähigkeiten zur Informationsrecherche.

6 SCHLUSSBETRACHTUNG

Als ich mit dem Arbeitsprozess im Sommer 2023 begonnen habe, war es ziemlich schnell klar, dass ich ein Materialpaket, nämlich ein Escape-Room-Spiel, für den DaF-Unterricht erstellen möchte. Als zukünftige Lehrerin, die schon einige Erfahrungen aus der Schulwelt hat, war es mir klar, dass ein solches Material im DaF-Unterricht noch fehlt. Ich habe Escape-Room-Spiele in der finnischen Gesamtschule ausprobiert, aber nie solche Spiele, die speziell auf das Fremdsprachenlernen ausgerichtet sind. Für mich war es auch von Anfang an klar, dass ich das Spiel visuell schön und inhaltlich motivierend machen möchte. Als ich angefangen habe, das Spiel zusammenzustellen, habe ich ständig darüber nachgedacht, welche Aufgabentypen die Zielgruppe (4.-5. Klässler) interessieren würden und was im finnischen Unterricht wirklich funktionieren würde. Neben der Masterarbeit habe ich gleichzeitig an zwei finnischen Gesamtschulen gearbeitet. Meiner Meinung nach war es wichtig, dass ich die ganze Zeit mit der Schulwelt in Kontakt war. Ich denke, dass ich eine gute Vorstellung davon habe, welche Fähigkeiten die Zielgruppe hat und welche Dinge zu ihrem Alltag gehören.

Das Ziel dieser Magisterarbeit war handlungsorientiertes Lehrmaterial für den DaF-Unterricht in der finnischen Gesamtschule zu erstellen. Das Materialpaket enthält ein abenteuerpädagogisches Escape-Room-Spiel, das in der vierten oder fünften Klasse gespielt werden kann. Einen wichtigen pädagogischen Ansatz für dieses Material

stellten die handlungsorientierten Methoden dar: Abenteuer- und Erlebnispädagogik und pädagogische Escape-Room-Spiele. Ein wichtiges Ziel war es, solch ein Spiel zu erstellen, das eine interessante und aufregende Unterrichtsaktivität ist und die den Lernenden zum Sprachenlernen effizient motiviert. Ein wichtiger Ausgangspunkt für das Spiel war, es dem Lehrer so einfach wie möglich zu machen, das Spiel im Unterricht ohne umfassende Vorbereitung einzusetzen.

Der theoretische Rahmen der Arbeit leitete die Erstellung des Escape-Room-Spiels. Während ich mich mit dem theoretischen Rahmen beschäftigte, entwickelte ich meine pädagogischen Fähigkeiten, vor allem im Bereich Abenteuer- und Erlebnispädagogik. Die handlungsorientierten Methoden haben viele Vorteile: Sie motivieren, begeistern und engagieren die Lernenden. Im Laufe des Arbeitsprozesses wurde es mir klar, dass ich in meinem eigenen Unterricht in der Zukunft handlungsorientierte Methoden verwenden will. Hinsichtlich des theoretischen Rahmens erwiesen sich einige Sachen als schwierig. Weil die Verwendung des Escape-Room-Spiels ein ziemlich neues Phänomen im Unterricht bzw. Fremdsprachenunterricht ist, war es ziemlich schwierig, wissenschaftliche Quellen und Forschung zu dem Thema zu finden. Meistens ging es in den Quellen um Online-Escape-Room-Spiele für die gymnasiale Oberstufe. Es ist zu hoffen, dass es in den kommenden Jahren mehr Forschung zu diesem Thema durchgeführt wird.

Dieses Escape-Room-Spiel folgt den zentralen Grundsätzen der Handlungsorientierung. Wie im Kapitel 2.3 erwähnt wurde, ist es wichtig, dass der Lernende eine aktive Rolle bei der Verbesserung seiner Sprachkenntnisse übernimmt. Zusammen in einer Gruppe Aufgaben oder Rätsel zu lösen, fordert den Lernenden zur aktiven Teilnahme auf. (Mäntylä 2021, 59.) In diesem Spiel ist Zusammenarbeit der Schwerpunkt. Die Aufgaben sind vielseitig und meiner Meinung nach werden sie das Interesse der Lernenden wecken. Das Spiel folgt auch die Prinzipien der AEP (siehe Kapitel 3.2). Das Spiel kann eine ganzheitliche Erfahrung sein. Es ist vor allem eine soziale Aktivität, die laut Karppinen und Latomaa (2015, 48) auch zu der AEP gezählt wird. Meiner Meinung nach ist das Spiel eine risikoarme, abenteuerliche

Aktivität, die die normale Unterrichtsumgebung durchbricht. Es wäre interessant gewesen, das Spiel in einer authentischen Situation zu testen und zu sehen, wie es funktioniert und was für eine Erfahrung das Spiel für die Lernenden ist.

Das Escape-Room-Spiel beruht auf den Lernzielen des finnischen Rahmenlehrplans (siehe Kapitel 4.1). Das Material erfüllt auch fast vollständig die Qualitätskriterien für E-Material von OPH, die im Kapitel 4.2 vorgestellt wurden. Das Spiel unterstützt Lerngemeinschaften und Zusammenarbeit und fördert die Lernkompetenz. Die Lernenden können in allen Aufgaben ihre Sprachkenntnisse entwickeln. Sie arbeiten zusammen in einer Gruppe und können z. B. in der Aufgabe 8 ihre Fähigkeiten zur Informationsrecherche entwickeln. Die Gruppe muss entscheiden, wie sie eine Aufgabe möglichst schnell durchführen können. Dieses Spiel konzentriert sich auf die Wortschatzwiederholung. Obwohl es in diesem Spiel keine eigentliche mündliche Aufgabe gibt, werden in den meisten Aufgaben Wörter und Buchstaben ausgesprochen. Dadurch wird in den Übungen der Wortschatz durch Lesen, Schreiben und Sprechen wiederholt und geübt.

Das dritte wichtige Kriterium für ein E-Material (s. Kapitel 4.2) ist die Unterstützung der Aktivität der Lernenden in Bezug auf das zu vermittelnde Phänomen. In diesem Spiel ist es möglich, eine aktive Rolle beim Lernen zu nehmen, aber den Lernenden wird nicht die Möglichkeit gegeben, selbst zu entscheiden, wie sie sich mit dem Thema befassen. Bei der Gruppenarbeit ist es auch immer möglich, dass jemand eine passive Rolle einnimmt. Wenn die Interaktion in der Gruppe nicht funktioniert, ist es schwierig, im Escape-Room-Spiel weiterzukommen. In diesem Spiel wird das eigene Lernen nicht sehr viel bewertet. Es wäre sinnvoll, nach dem Spielen zusammen in der Klasse die richtigen Antworten durchzugehen und über die Leistung der eigenen Gruppe nachzudenken. Die Lehrkraft könnte auch die Schüler auffordern, Feedback zu ihrer eigenen Arbeit und zu der Gruppenarbeit zu geben. Eine weitere Idee für die Arbeit wäre, dem Materialpaket ein Feedback-Formular beizufügen. Die Herausforderung, Authentizität und Offenheit der Aufgaben, das vierte Kriterium für

das E-Material, ist in diesem Material erfüllt. Die Aufgaben in diesem Escape-Room-Spiel wurden so erstellt, dass sie für die Lernenden motivierend und interessant sind.

Da dieses Materialpaket nicht mit einer echten A2-Deutschgruppe getestet wurde, bleibt es noch unklar, ob das Spiel in einer Doppelstunde (2 x 45 Minuten) gespielt werden kann. Man weiß noch nicht, ob die Lernenden wirklich die Aufgaben ohne Hilfe von der Lehrkraft lösen können. Obwohl ich das Spiel insgesamt für gelungen halte, hätte ich gerne mehr mündliche bzw. digitale Übungen in das Spiel eingefügt. Ein wichtiges Ziel für das Spiel war jedoch, dass die Lehrkraft keine stundenlangen Vorbereitungen für das Spiel machen muss. Zur Vorbereitung des Spiels wird Zeit gebraucht, um die Aufgabenkarten auszudrucken und auszuschneiden. Die oben genannten Aufgabentypen würden viel Aufsicht und Anleitung von der Lehrkraft erfordern. Da das Spiel von vielen Gruppen gleichzeitig gespielt wird, ist es nicht möglich, alle Gruppen gleichzeitig anzuleiten und zu überwachen.

Insgesamt glaube ich, dass das Escape-Room-Spiel anwendbar für A2-Unterricht in den Klassen vier und fünf der finnischen Gesamtschule ist. Es bietet den Lernenden handlungsorientierte, abenteuerliche Aktivitäten, die das Interesse der Lernenden wecken. Solch ein Spiel erscheint noch in keinen DaF-Lehrbüchern oder offenen Lehrmaterialien, und deswegen besteht ein klarer Bedarf dafür. Ich plane, das Material später in meinem Unterricht zu testen, zu verwenden und möglicherweise weiterzuentwickeln.

LITERATURVERZEICHNIS

- Babel, Helene & Hackl Bernd (2004): Handlungsorientierter Unterricht – Dirigierter Aktionismus oder partizipative Kooperation? In Mayer, Horst O. & Treichel, Dietmar (Hrsg.), Handlungsorientiertes Lernen und eLearnign: Grundlagen und Praxisbeispiele. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.
- GER [= Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen] (o. J.) Online: <https://www.europaeischer-referenzrahmen.de/> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].
- Gudjons, Herbert (2014): Handlungsorientiert Lehren Und Lernen: Schüleraktivierung, Selbsttätigkeit, Projektarbeit. 8., aktualisierte Auflage. Bad Heilbrunn: J. Klinkhardt.
- Heinilä, Laura (2019): Ryhmän tuki ja oppijan aktiivinen toimijuus seikkailullisessa kielenoppimisessa. In Kotilainen, L., Kurhila, S., Kalliokoski, J., Lilja, N., & Piirainen-Marsh, A. Kielenoppiminen luokan ulkopuolella. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 61-87.
- Hämäläinen, Heli, Niinisalo, Reetta & Riuttanen, Sanna (2022): Näin rakentuu kieliaiheinen pakopeli. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 13(4).
Online: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-syyskuu-2022/nain-rakentuu-kieliaiheinen-pakopeli> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].
- Hölscher, Petra, Piepho Hans-Eberhard, Roche Jörg und Simic Mirjana. (2006): Handlungsorientierter Unterricht mit Lernszenarien. Oberursel: Finken Verlag GmbH. Online: <https://epub.ub.uni-muenchen.de/14135/1/14135.pdf> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].
- Kanervo, Pauliina, Linderoos, Petra & Mäkinen, Päivi (2019): *Los geht's 1*. Helsinki: SanomaPro Oy.
- Karppinen, Seppo & Latomaa, Timo (2015): *Seikkaillen elämyksiä 3*. Suomalainen seikkailupedagogiikka. Lapin yliopistokustannus.
- Karvonen, Ulla, Tainio, Liisa & Routarinne, Sara (2017): Oppia kirjoista. Systemaattinen katsaus suomalaisten perusopetuksen oppimateriaalien tutkimukseen. *Kasvatus & Aika*, 11(4). Online: <https://journal.fi/kasvatusjaaika/article/view/68764> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].
- Koiranen, Joonas (2019): *Pedagogiset pakopelit : opas*. Helsinki: Ääres eduEscape.

Krokfors, Leena, Kangas, Marjaana, & Kopisto, Kaisa (2014): Johdanto: Pedagogiset mallit ja osallistava pelipedagogiikka. In Krokfors, Leena. Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (Hrsg.), *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt opetuksessa*.

Lehtonen, Tuija u.a. (2015): Pedagoginen perusta kielenoppimisessa. Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen. Turun yliopiston Brahea-keskuksen julkaisuja, Nro 6 , Turku: Turun yliopiston Brahea-keskus. Online:
https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/156221/Pedagoginen_perusta_kielenoppimisessa.pdf?sequence=1 [zuletzt eingesehen am 10.12.2023].

Lehtonen, Tuija & Vaarala, Heidi (2015): Pelisilmää – pelaaminen osana kielenopetusta. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 6(5). Online: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-lokakuu-2015/pelisilmaa-pelaaminen-osana-kielenopetusta> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].

Mäntylä, Katja (2021): Toiminnallisuus kielen opettamisessa. In Hurme, Henrik & Maijala, Minna (Hrsg.): *Vauhtia ja virikkeitä varhennettuun kielenopetukseen: Opas varhentaville opettajille*. Turku: Turun yliopisto.

Nousiainen, Tuula (2013): Mikä saa käyttämään pelejä opetuksessa? Tuloksia opettajille suunnatusta kyselystä. In Pirkkalainen, Lauri & Lounaskorpi, Petri (Hrsg.) *Löytöretkillä toisessa maailmassa*, vol 2, 12/2023. Online:
<https://konnevedenlukio.onedu.fi/verkkojulkaisut/zine/42/cover> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].

Nyman, Tarja (2015): Autenttisuuden monet muodot. In Hildén, Raili, and Harmala, Marita (Hrsg.): *Hyvästä Paremmaksi : Kehittämisideoita Kielten Oppimistulosten Arviointien Osoittamiin Haasteisiin*. Kansallinen koulutuksen arviointikeskus.

Pihkala-Posti, Laura & Uusi-Mäkelä, Mikael (2013): Kielenopetuksen tilat muutoksessa. In Yli-Panula, Eija, Silfverberg, Harry & Kouki, Elina (Hrsg.): *Opettaminen valinkauhassa: Ainedidaktinen symposiumi Turussa 15.3.2013*. Turku: Painosalama.

OPH [= Opetushallitus] (2014a): *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet*. Helsinki: Opetushallitus.

OPH (2014b): *E-oppimateriaalin laatukriteerit*. Opetushallitus. Online:
<https://www.oph.fi/fi/julkaisut/e-oppimateriaalin-laatukriteerit#ecbcd69> [zuletzt eingesehen am 28.2.2024]

OPH(2014c): Kehittyvän kielitaidon asteikko. Opetushallitus. Online:
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kehittyvan_kielitaidon_asteikko_1.pdf [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].

SanomaPro (o. J.): Online: <https://www.sanomapro.fi/sarjat/los-gehts/> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024].

SUKOL [= Suomen kielenopettajien liitto ry] (o. J.): Online:
<https://sukol.fi/vaikuttaminen-ja-edunvalvonta/tilastot/perustietoa-kielivalinnoista> [zuletzt eingesehen am 22.4.2024]

Van den Branden, Kris (2006): Task-based language education : from theory to practice / editet by Kris van den Branden. Cambridge: Cambridge University Press.

ANHANG : MATERIALPAKET

ARVOITUKSIA HAMPURISSA

PAKOHUONEPELI A2-SAKSAN KIELEN TUNNEILLE

Tätä peliä voi hyödyntää kerrattaessa neljännellä luokalla opittua sanastoa lukuvuoden päätteeksi tai viidennen luokan alussa. Peli perustuu **Los geht's 1 - kirjan kappaleisiin 1-9** (SanomaPro). Peliin kannattaa varata aikaa vähintään kaksi oppituntia (2x 45min). Tulosta ennen pelin alkua tehtäväpaperit ja levitä ne luokkaan, käytävälle, liikuntasaliin, koulun pihalle tai muuhun haluamaasi paikkaan.

- Tulosta ennen pelin alkua tehtäväpaperit ja levitä ne luokkaan, käytävälle, liikuntasaliin, koulun pihalle tai muuhun haluamaasi paikkaan. Tehtävässä 3 käytettävät sanakortit kannattaa viedä jonkin matkan päähän tehtäväpaperista, jotta tehtävään saadaan mukaan liikettä.
- Oppilaat työskentelevät pienissä ryhmissä. Jokainen ryhmä tarvitsee koodinpurkumonisteen ja luokkakuvan (ota kopiot tai tulosteet kaikille ryhmille).
- Tehtävät voi ratkaista missä järjestyksessä tahansa. Voit myös ohjeistaa ryhmiä aloittamaan tietystä tehtävästä ja etenemään numerojärjestyksessä, jotta tehtäväpisteille ei synny ruuhkaa. Ryhmät ratkaisevat yhden tehtävän kerrallaan.
- Jokaisesta oikein ratkaistusta tehtävästä ryhmät saavat ratkaisusanan, joka on väri. Oppilaat värittävät koodinpurkupalettiin värit oikeassa järjestyksessä. Peli on ratkaistu, jos palettiin on saatu kaikki värit oikeassa järjestyksessä. Luokkaretki onnistuu ja retkellä olevat oppilaat saavat tervetuliaisjuhlansa.

Oppilaat tarvitsevat peliä varten kirjoitusvälineet, värikynät ja paperia/vihkon. Oppilaat saavat käyttää oppikirjaa (Los geht's 1) apuna tehtävien ratkaisuun. Peli päättyy, kun ryhmä on kerännyt kaikki tarvittavat kirjaimet ja keksineet oikean ratkaisukoodin. Jos tahdotte, voitte myös ottaa aikaa. Tässä tapauksessa oppilaat merkitsevät pelin ratkaistuaan oman ratkaisuaikansa ylös.

Lue oppilaille pelin aluksi taustatarina ja laita niin halutessanne ajastin päälle. Hauskoja pelihetkiä ja onnea matkaan!

PAKOHUONEPELIN TAUSTATARINA

LUE ÄÄNEEN OPPILAILE

Te **Koulun nimi tähän** 4.-/5.-luokan oppilaat olette lähteneet saksan ryhmän kanssa luokkaretkelle Saksan Hampuriin. Saavutte ryhmänne kanssa Hampurin lentokentälle, josta ryhmänne on tarkoitus jatkaa yhdessä saksalaisen koulun oppilaiden ja opettajien kanssa matkaa vierailukoululenne. Oppaina toimivien saksalaisten piti olla teitä vastassa lentokentällä, mutta heitä ei näy missään. Opettaja yrittää tavoittaa heitä, mutta kukaan ei vastaa. Mitä on meneillään? Yhtäkkiä opettajan puhelimeen kilahtaa viesti:

“Herzlich Willkommen in Hamburg liebe Gäste. Ein Abenteuer wartet auf Euch. Seid Ihr bereit für die Herausforderung? Wir haben eine Party für Euch organisiert, aber ihr müsst zuerst den Weg zur Party finden. Ihr findet Rätsel auf dem Schulhof/auf dem Flur/in der Turnhalle/im Klassenzimmer. Die Rätsel helfen Euch, den Code herauszufinden, der Euch sagt, wo die Party stattfindet. Viel Spaß und hoffentlich sehen wir uns auf der Party! Liebe Grüße und viel Erfolg!”

“Tervetuloa Hampuriin, hyvät vieraat! Teitä odottaa seikkailu. Oletteko valmiita ottamaan haasteen vastaan? Olemme järjestäneet teille tervetuliaisjuhlat, mutta teidän täytyy ensin löytää tienne juhliin vihjeiden avulla. Löydätte vihjeet koulun **pihalta/käytävältä/luokahuoneesta/liikuntasalista**. Vihjeiden ratkaisut auttavat teitä ratkaisemaan koodin, joka paljastaa teille juhlien sijainnin. Pitäkää hauskaa ja toivottavasti tapamme juhlassa! Terveisiä ja tsemppiä seikkailuun!”

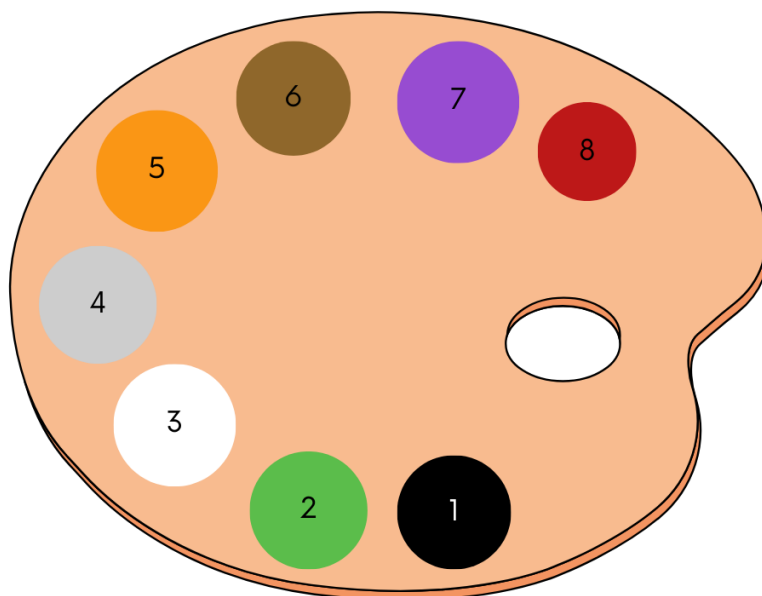
Mitä ihmettä? Tällaisesta ei ole ollut mitään puhetta Suomessa. Olette kuitenkin valmiita haasteeseen ja ajatus tulevista juhlista saa teidät innostumaan. Matkustatte S-Bahnilla ystävyyskoulun pihalle ja seikkailu alkaa... Onneksi teillä on reissussa mukana saksan kielen oppikirjat. Niistä voi olla hyötyä tehtävien ratkaisemisessa. Olkaa nopeita, tarkkoja ja mikä tärkeintä: pitäkää hauskaa tehtävien parissa!

RATKAISUKOODIT

Oppilaat tarvitsevat pakohuonepelin ratkaisemista varten väripaletin, johon he keräävät värejä. Oppilaat tulevat kunkin tehtävän jälkeen kertomaan sinulle, mikä heidän päättämänsä vastausväri on. Mikäli vastaus on oikein, voit antaa oppilaille luvan edetä seuraavaan tehtävään.

Oikeat ratkaisut tehtäviin:

1. musta (auton rekisteritunnuksen kirjainten ja numeroiden yhteissumma on 55)
2. vihreä
3. valkoinen
4. harmaa
5. oranssi
6. ruskea (kuvassa on ruskea koira ja kissa)
7. lila
8. punainen (Rentier, Petteri Punakuono)



TEHTÄVÄ 1

Koulun pihalla on viisi autoa, joista yhden vasempaan takarenkaiseen on piilotettu seuraava vihje. Päätelkää yhdessä ryhmän kanssa, mikä autoista on vihjeauto. Selvittäkää ohjeiden avulla autojen rekisterikilvet. Laskekaa sitten yhteen summa, joka kunkin auton rekisterikilven aakkosten kirjaimista tulee.

Jokainen aakkonen saa itselleen numeron saksalaisten aakkosten järjestysluvusta. Apua tehtävään löydätte tarvittaessa Los geht's 1 -kirjan kappaleesta 3 s.35 sekä alla olevasta laatikosta.

AUTO 1: em phee-en-aa drei-sieben-eins-vier
AUTO 2: er-dee-gee ii-fau sieben-eins-neun
AUTO 3: vau-ii-ee dee-aa acht-zwei-vier
AUTO 4: ef ypsilon-oo eins-sieben-zwei-fünf
AUTO 5: aa-tsee tsee-khuu fünf-zwei-acht-acht



Löydätte vihjeen autosta, jonka rekisterikilven kirjainten ja numeroiden yhteissummassa on kaksi samaa numeroa. Summa on pienempi kuin 60. Minkä värisestä autosta vihje löytyy? Värittäkää väripaletin ensimmäinen tyhjä kohta tällä värillä.

A = 1 B = 2 C = 3 D = 4 E = 5 F = 6 G = 7 H = 8

I = 9 J = 10 K = 11 L = 12 M = 13 N = 14 O = 15 P = 16

Q = 17 R = 18 S = 19 T = 20 U = 21 V = 22 W = 23

X = 24 Y = 25 Z = 26 Ä = 27 Ö = 28 Ü = 29 ß = 30

TEHTÄVÄ 2

Koulun ulko-oveen on kiinnitetty kylttejä, joista voisi olla apua arvoituksen ratkaisemiseen. Kyltit luettuane huomaatte, ettei yhdessäkään niistä ole järkevää sanaa. Kirjaimet ovat menneet sekaisin. Järjestäkää kirjaimet uudelleen järkeviksi sanoiksi. Kylteistä tulisi löytyä tuttuja saksankielisiä tervehdyksiä. Poimikaa sitten ohjeen mukaan tervehdyksistä kirjaimet ratkaisusanaa varten. Löydät apua tehtävään Los geht's 1 -kirjan kappaleesta 1.

1. GEGENTUTNA!

2. UTTHEGNCA

3. DBUEGTNNAE

4. GOEMUGNTREN

5. HTESIGWE?

6. CHSSTSÜ!

7. ALHLO!

8. NERIEDUFESHAWE!

Kerätkää saksankielisistä sanoista järjestyksessä seuraavat kirjaimet 1.sana 1.kirjain, 4.sana 8.kirjain, 6.sana 3.kirjain ja 8.sana 14.kirjain. Mikä väri näistä kirjaimista muodostui? Värittäkää väripaletin toinen tyhjä kohta tällä värillä.

TEHTÄVÄ 3

Saksalaisen koulun opettaja on tehnyt illan juhlia varten ostoslistan. Jotta tuotteet voidaan tilata kaupasta, tulisi niiden olla aakkosjärjestyksessä. Etsikää suomenkielisten sanakorttien joukosta saksankielisiin sopivat sanat. Mukana on myös ylimääräisiä sanoja, jotka eivät sovi ostoslistaan. Saatte kukin hakea vain yhden kortin kerrallaan. Apua tehtävään löydätte kirjan kappaleesta 4. Kun olette löytäneet kaikki oikeat sanat, järjestäkää **suomenkieliset** kortit aakkosjärjestykseen allekkain.



Minkä väristä tekemänne suomenkielisen ostoslistan kuudes elintarvike on? Värittäkää väripaletin kolmas kohta tällä värillä.

Viekkää lopuksi sanakortit takaisin muiden korttien joukkoon.

TEHTÄVÄ 3

TULOSTETTAVAT SANAKORTIT

kahvi

margariini

**appelsiini-
mehu**

croissant

smoothie

limsa

rahka

patonki

voileipä

TEHTÄVÄ 3

TULOSETTAVAT SANAKORTIT

tee

omena

kinkku

voi

salaatti

juusto

kananmuna

mehu

kakku

TEHTÄVÄ 3

TULOSTETTAVAT SANAKORTIT

makkara

jogurtti

sämpylä

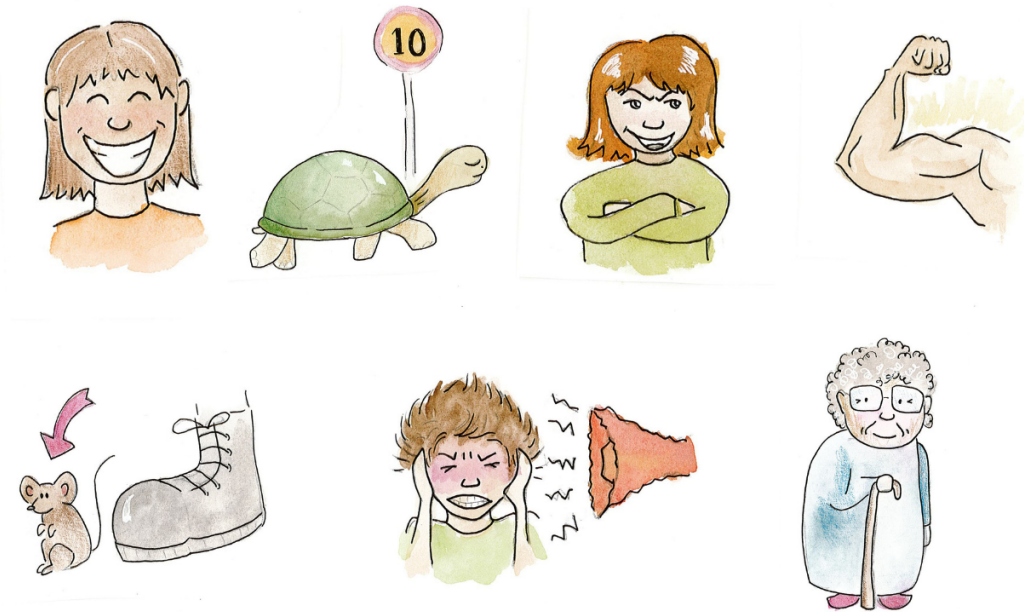
kaakao

maito

vesi

TEHTÄVÄ 4

Päätelkää, mikä Los geht's 1 -kirjan s. 66 adjektiiveista sopii parhaiten kuhunkin kuvaan. Kirjoittakaa tämän jälkeen jokaisen adjektiivin perään sen vastakohta saksaksi.



Kuvitus: Hanna Laine

Ensimmäiseen ja viimeiseen kuvaan sopivat adjektiivien vastakohtat päättyvät samaan kirjaimen. Mikä tämä kirjain on? Keksikää, mikä väri alkaa tällä kirjaimella (saksaksi). Apua löydätte Los geht's 1 -kirjan sivulta 22. Värittäkää väripaletin neljäs kohta tällä värillä.

TEHTÄVÄ 5

**Tutustukaa saksalaisen koulun ystäväluokan oppilaisiin.
Päätelkää vihjeiden perusteella, mikä kunkin oppilaan nimi on.
Kirjoittakaa oppilaan alapuolelle oikea nimi.**

Florian: Ich habe einen dunkelblauen Mantel, blaue Jeans, rote Turnschuhe und eine schwarze Mütze.

Simone: Ich habe hellblaue Jeans, einen schwarzen Kapuzenpulli, eine grüne Mütze und weiße Turnschuhe.

Julius: Ich habe ein weißes T-Shirt, rote Shorts und eine blaue Kappe.

Simon: Ich habe eine braune Hose, einen grauen Kapuzenpulli und eine lila Kappe und rosa Socken.

Sophie: Ich habe ein buntes Top, einen schwarzen Rock und rote Turnschuhe.

Philip: Meine Jacke ist blau, meine Hose ist schwarz, mein T-Shirt ist lila und ich habe ein gelbes Halstuch und braune Schuhe.

Kim: Ich habe einen grauen Kapuzenpulli, eine blaue Jeans und eine schwarze Mütze.

Entä mikä Los geht's kirjan s. 22 väreistä jäi puttumaan tässä tehtävässä esiintyvien saksalaisen koulun oppilaiden vaatteista? Värittäkää tällä värillä väripaletin viides kohta.

Muistakaa ottaa kuva mukaan, sillä sitä tarvitaan vielä tulevissa tehtävissä.

LUOKKAKUVA



Kuvitus: Hanna Laine

TEHTÄVÄ 6

Viidellä saksalaisen luokan oppilaalla on lemmikki.
Muodostakaa kirjainkorteista saksaksi viisi lemmikkiä.
Muistakaa der, das ja die.

Vihjeitä ja apua tehtävään saatte luokkakuvasta sekä Los geht's 1
-kirjan sivulta 124.

Kahdella lemmikeistä on tassut. Minkä värisiä nämä lemmikit ovat
luokkakuvassa? Värittäkää väripaletin kuudes kohta tällä värillä.



TEHTÄVÄ 6

TULOSTETTAVAT KIRJAINKORTIT

D	A	S	P
F	E	R	D
D	I	E	K
A	T	Z	E

TEHTÄVÄ 6

D	E	R	H
U	N	D	D
A	S	K	A
N	I	N	C

TEHTÄVÄ 6

H	E	N	D
E	R	P	A
P	A	G	E
I			

TEHTÄVÄ 7

Selvittäkää koulun alkamisajat teidän vierailuviikkonne ajalta. Kirjoittakaa kellonajat saksaksi kirjaimin tyhjille viivoille. Poimikaa vastauksista vihreällä merkityt kirjaimet. Kun laitatte kirjaimet järjestykseen, saatte selville illan juhlien teemaväriin. Apua tehtävään saatte Los geht's 1 -kirjan kappaleesta 3 sivulta 40. Värit löydätte kirjan sivulta 22.

Esimerkki: 12:00 --> ES IST ZWÖLF UHR.

Vihjeet:

1. 0 9 : 0 0
2. 0 8 : 3 0
3. 1 0 : 0 0
4. 0 8 : 0 0
5. 0 9 : 3 0

1. ES I _ _ _ _ N U _ _ .

2. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

3. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

4. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

5. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

TEHTÄVÄ 8

Saksalaisen koulun oppilaat haluavat oppia joitain sanoja suomeksi. Valmistautukaa ja etsikää aakkosellisesta saksa-suomi-sanastosta kirjan takaa (s.238-246), mitä seuraavat saksankieliset sanat tarkoittavat.
HUOM! Löydät kunkin sanan sen alkukirjaimen kohdalta aakkosjärjestyksen mukaisesti.

das Angebot

die Biene

das Frühstück

der Gegner

hüpfen

die Mode

das Rentier

die Spitze

die Treppe

zaubern

Sanojen joukossa on yksi eläin, josta on sävelletty myös tunnettu laulu. Mikä väri tähän eläimeen laulussa yhdistetään? Värittäkää tällä värillä väripaletin viimeinen, kahdeksas, kohta.

KOODINPURKUPALETTI

VÄRITÄ NUMEROIDUT KOHDAT TEHTÄVISTÄ KERÄÄMILLÄSI RATKAISUVÄREILLÄ

