

*Die Irrfahrten des Odysseus – Escape Game für den Lateinunterricht*, von Ronald Hild und Rainer Nickel. Hannover (Friedrich-Verlag 2020 [Kallmeyer Lernspiele]). Spiel mit Lehrerbegleitheft (23 S.) und 31 Abenteuerkarten, € 26,95 (Bestell-Nr.: 13116).

*Die Irrfahrten des Odysseus* bilden ein Escape-Spiel, welches für den Zeitraum einer regulären Unterrichtsstunde im Fach Latein auf den Klassenstufen 8-10 konzipiert ist (Vor- und Nachbereitung eingeschlossen). Es stellt den Auftakt zu einer Reihe von Lernspielen *45min Escape* dar: für die Fächer Geschichte (*Die Pharao-Verschörung*) und Biologie (*SOS: Rettet den Wald*, jeweils in Klassen 5–7) 2021 sowie für Geographie (*#Stoppt den Klimawandel*, in Klassen 9–10) sind 2022 bereits weitere erschienen.

*Eskapismus* (engl. *escapism – escape* für *entgehen, ausweichen, sich entziehen*) beschreibt als psychologischer Begriff (seit Mitte des 20. Jh.) eine Neigung zur Alltagsflucht sowie eine (durchaus auch) zwanghafte Abkehr von unerfreulichen Aspekten und Anforderungen der Realität zugunsten einer scheinbaren, möglicherweise besseren Wirklichkeit, *eskapistisch* (laut Duden) als „vor der Realität und ihren Anforderungen in Illusionen oder in Zerstreuungen und Vergnügungen ausweichend“. Mediale Texte erleichtern mit ihrem Bestand an nicht realen Charakteren und Geschichten die Flucht aus einer als belastend empfundenen Verantwortungswelt. Unter *Escape Games* allgemein sind mediale Spielformen zu verstehen, deren sich insbesondere zur Befriedigung affektiver Bedürfnisse bedient wird, indem durch Übertritt in imaginäre Rollen und fiktive Abenteuer die durch gesellschaftliche Normen und Zwänge erzeugten Spannungen abgebaut werden sollen; zugleich verbinden sich mit ihnen aber auch kognitive Ziele zur Wissenserweiterung.

Kernelement solcher Spiele ist, dass die Teilnehmenden durch Lösen eines oder mehrerer aufeinander aufbauender Rätsel es schaffen müssen, sich in einer vorgegebenen Zeit mit einer Gruppe aus einem – realen oder digitalen – *Escape Room* zu befreien (darum auch *Exit Games*). Im Bildungsbereich können *Escape Games* als lehrreich-auflockernde, durchaus unterhaltsame Zwischeneinlagen in den regulären Gang der Spracherlernung zur Motivationsförderung eingesetzt werden, und von daher liegt die Übernahme von Escape-Formaten auch in den schulischen Kontext durchaus im Trend.

Erläutert und angeleitet wird das zu besprechende Spiel für die Lehrkraft durch ein 23-seitiges Begleitheft mit Konzeption, Spielaufbau und Durchführung zum einen, Hilfen und Lösung(sweg)en zum anderen. Für die Lernenden, die sich entsprechend der Kartengruppen in Lerngruppen aufteilen, stellen Wegweiser durch den Gang des Spieles die Irrfahrten des Odysseus als Rahmenhandlung dar, was weitere Einblicke in Seitenstränge der griechischen Mythologie mit einschließt. Das Spielmaterial besteht aus zwei Einleitungskarten, deren erste ‚Homers‘ Anfangsverse seiner *Odysee* (vv. 1-10) übersetzt, während eine zweite die Aufgabe erläutert, vor welche die fünf Lerngruppen nunmehr gestellt sind, und als Hilfsinstanz das göttliche Lehrer-Orakel (mit seinen im Begleitheft weiter hinweisenden Gottheiten) installiert. Als inspirierende und schützende Musen – wie angerufen – übernehmen es die Lernenden, den irrenden Helden als Begleitung und in ihren Gefahren als Unterstützung zur Seite zu stehen. Jede Gruppe erhält eine Startkarte, welche in die aktuelle Situation auf der Reise einführt, und vier weitere, thematisch zusammenhängende und mit einem gemeinsamen Symbol sowie unterschiedlichen Codes (außer

Gruppe 2 durchweg Zahlworte) ausgestattete Abenteuer-Karten. Das Rätsel einer jeden Karte führt über einen Lösungscode zur nächsten. Den Abschluss bilden vier – inhaltlich wie rätseltechnisch aufeinander abfolgende – Karten ‚Heimkehr‘, spielen also auf Ithaka.

Die Gruppen entsprechen Stationen der Irrfahrten: Die erste („Sturmwolke“) folgt Odysseus von Troia und der Plünderung der kikonischen Stadt Ismaros bis zu den Lotophagen; die Antwort auf die Rätselfrage der ersten Karte ergibt jeweils den Code der daraufhin zu bearbeitenden nächsten – in diesem Falle führt die Anzahl der von Odysseus am Tor abgelauchten Begriffe von städtischen Einrichtungen (*tredecim*) zur nächsten mit der aus einem Wortdurcheinander (wie Schiffe in einem Seesturm) herzustellenden Frage nach der *femina, pro qua bellum Troianum gestum sit*, also Helena; diese wiederum mit der Buchstabenanzahl eines maritimen Begriffes, welcher unübersetzt bleibt (*navigatio = novem*) zur folgenden, welche vier Fragen mit durchnummerierten Antworten enthält: Die Summe der richtigen Antworten (*octo*) schließt sodann die letzte Karte an, welche – wie auch in den folgenden Gruppen – einen Lösungshinweis (Vision) auf ein Rätsel der Heimkehrkarten gibt. Mit weiteren, variierenden Buchstabenrätseln durchschreitet die zweite Gruppe („Kyklop“) die Überlistung und Verhöhnung des Polyphem durch Odysseus und erhält zum Schluss erneut einen Tipp zur Beantwortung einer Heimkehrkarte. Die dritte Gruppe („Schiff“) begleitet (auch hier wieder nach Zahl und Buchstabe) die Gefährten von Troia zur Insel des Windebeherrschers Aiolos und, nach ihrem unbedachten Umgang mit seinem

Geschenk, ans Land der menschenfressenden Laistrygonen. Gruppe vier („Insel“) behandelt nach gleicher Rätsel-Lösungs-Methode – die Wahl der durchnummerierten Antwort(en), eine erfragte Anzahl oder Buchstabenaddition des zutreffenden Lösungswortes führen (innerhalb der unter dem jeweiligen Symbol zusammengefassten Gruppe) zur passenden Lösungszahl auf der nachfolgenden Karte – die Kirke-Episode, Gruppe fünf („Floß“) die Sirenen, Skylla und Charybdis, Kalypso sowie die Rettung aus dem letzten Sturm Poseidons durch die Nympe Leukothea. Deren Ende verzahnt sie durch die Nennung des Schweinehirten mit der ‚Heimkehr‘ auf Ithaka. Die Rätsel dieser letzten Kartengruppe werden von allen Lernenden gemeinschaftlich aufgelöst: Über Eumaios und die Warnung an Telemach führt – wieder gemäß Zahlencode aus Antwortnummer – der Weg zum Bogen des Odysseus und dem Wiedererkennungsrätsel der Penelope. Mit einem Ausblick auf den Abschluss der Odyssee endet auch das auf mehreren Ebenen anregende Spiel.

Wenngleich die Codierung der einzelnen Rätselschritte nach Buchstabe und Zahl eher schematisch erfolgt, so erfordert der inhaltliche Weg dorthin fachliches (auf den Feldern von Sprache wie Realienkunde) und kombinatorisches Wissen bzw. die Fähigkeit zu Abstraktion und logischer Verknüpfung, nicht zuletzt kreatives Vermögen. Über Teilbereiche des Mythos führt der ergänzende Austausch der Arbeitsgruppen zu einem vorläufigen Gesamtbild von der Welt dieses ersten großen Seefahrers inmitten ihrer Bedingtheiten.

MICHAEL P. SCHMUDE