



**Ein Spiel rund um die Welt**

*Lehrerheft*

## Einführung

**Odyssee 2.0** ist eine neue Version des erfolgreichen weltweiten Suchspiels, das von 2004 bis 2018 vom Goethe-Institut betreut wurde. Mit freundlicher Genehmigung von Erfinder Ronald Grätz gibt es nun ein Update der ZfA für Schülerinnen und Schüler, die sich auf das Deutsche Sprachdiplom der Kultusministerkonferenz DSD I vorbereiten. Es spielen jeweils **vier Klassen aus vier verschiedenen Ländern** unter Leitung ihrer Lehrkraft zusammen. Das Spiel dauert insgesamt fünf Wochen. Sie wissen nicht, wo auf der Welt sich die drei anderen Klassen befinden. Ziel ist es, durch Auswertung der Spielbeiträge in den ersten drei Wochen herauszufinden, in welchem Land, welcher Stadt das ist.

Die Spielbeiträge sollen medial unterschiedlich und abwechslungsreich sein:

**Beitrag 1:** Die Schüler:innen schreiben gemeinsam einen **Text**. Die genaue Aufgabenstellung dazu finden Sie im Schülerheft, Ideen zur Umsetzung im Unterricht hier im Lehrerheft

**Beitrag 2:** Die Schüler:innen nehmen kurze **Erzählsequenzen** mit ihrem Handy auf und laden sie auf eine Plattform oder Cloud hoch, auf der man Dateien **ohne zusätzlichen Login** teilen kann (z.B. Google drive, One drive, Dropbox, Youtube). Genaueres dazu finden Sie im Schüler- bzw. Lehrerheft.

**Beitrag 3:** Die Schüler:innen nehmen ein **Video** auf und laden es auf eine Plattform oder Cloud hoch. Genaueres dazu finden Sie wieder im Schüler- bzw. Lehrerheft.

**Tipp abgeben:** Das Rätsel wird gelöst.

**Beitrag 4, Auflösung:** In einer letzten Botschaft, bei der die **Form frei gewählt** werden kann, können die Schüler:innen letzte Fragen klären und sich von den Mitspieler:innen verabschieden.

Eine Projektevaluation sollte ebenfalls noch durchgeführt werden.

## **Ziele des Spiels**

- Schüler:innen übernehmen Verantwortung für den eigenen Lernprozess und gestalten ihn mit.
- Lehrer:innen übernehmen verstärkt die Rolle des Partners und Beraters.
- Durch Projektarbeit wird die Motivation am Sprachlernen gesteigert.
- Es werden Verständnis für andere Kulturen und kulturelle Neugier geweckt.
- Die sprachlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten werden durch authentische Kommunikation und funktionale Grammatik-anwendung gesteigert.
- Schüler:innen reagieren in der Kommunikation mit Spielpartner:innen sprachlich flexibel und situativ adäquat.
- Der Unterricht hat einen klaren Bezug auf Lebens- und Erfahrungswelten der Schüler:innen.
- Im Projekt wird eine positive Fehlerkultur praktiziert: Der offene Umgang mit eigenen Fehlern wird als Weg zur Sprachrichtigkeit bewusst gemacht.
- Schüler:innen erweitern ihren Horizont und finden Anregung zu Themen für die mündliche Prüfung zum DSD I.

## Vorbereitung des Projekts

### Für wen das Spiel geeignet ist:

Das Spiel ist für Schülerinnen und Schüler konzipiert, die sich auf das **Deutsche Sprachdiplom der Kultusministerkonferenz – Erste Stufe (DSD I)** vorbereiten. In der Regel sind die Schüler:innen also zwischen 14 und 16 Jahre alt. Das Spiel soll den Teilnehmer:innen Ideen und Anregungen für den Vortrag im Prüfungsteil Mündliche Kommunikation liefern und zu größerer Selbstsicherheit in der mündlichen und schriftlichen Kommunikation verhelfen. Bei der Auswertung des Projekts erhalten sie wertvolles Feedback von außen, u. A. zu ihrer Kommunikationsfähigkeit.

### Was Sie und die Schüler brauchen:

- **Zugang zum Internet:** Die Schüler:innen erstellen unterschiedliche Produkte, die über die Homepage von Odyssee 2.0 anonym an die drei mitspielenden Teams versendet werden.
- Eine **Abspielmöglichkeit für Audios und Videos** vor der Klasse
- Eine **dienstliche Mailadresse** für die Lehrkraft
- Einen **Cloudspeicher** (z. B. Dropbox, Google drive, YouTube), auf den Schüler:innen und Lehrkraft Zugriff haben und auf den **ohne zusätzliches Login** verlinkt werden kann
- **Handys** bzw. PC, mit denen Audios und Videos aufgenommen und bearbeitet werden können

### Was Sie zu Beginn tun müssen:

- Stellen Sie Ihrer Klasse das Spiel vor und überlegen Sie sich gemeinsam einen **Codenamen**, der einerseits nicht zu viel über Ihren Standort verrät, andererseits aussagekräftig genug ist und zu dem Sie am Ende des Projekts (siehe Auflösung) etwas Interessantes erzählen können.
- Erfragen Sie, welche **Vorkenntnisse** die Schüler:innen **beim Erstellen und Bearbeiten von Videos** haben. Sie

sollen ja nicht alles allein machen! Sicherlich gibt es einige Expert:innen in der Klasse.

- Teilen Sie ein oder zwei Schüler:innen ein, die **überprüfen**, wie gut die vorgesehenen **Informationen** über Ihren Schulort im Internet aufzuspüren sind. Das beginnt schon beim Codenamen, den sie als erstes checken sollten.
- Drucken Sie das Schülerheft für die Teilnehmenden aus oder senden Sie es ihnen als pdf zu.
- Melden Sie sich unter dem Menüpunkt [Anmeldung](#) auf der Odyssee 2.0-Homepage an. Bereits hier brauchen Sie den Codenamen.
- Sie werden so schnell wie möglich Antwort und eine Mitteilung über den Spielbeginn bekommen. Bitte bedenken Sie, dass wir manchmal etwas Zeit brauchen, um geeignete Spielpartner in für Sie möglichst interessanten Ländern zu finden.
- Sollten Sie wegen Ferien und/oder Feiertagen die geplante Spielzeit von 5 Wochen nicht schaffen, teilen Sie uns das bitte bei der Anmeldung unter „Bemerkungen“ mit.
- Sollten Sie das Spiel abbrechen müssen, teilen Sie uns dies bitte ebenso mit.

## Projektplanung

<b>Odyssee 2.0</b>	<b>Termin</b>	<b>Vorzubereiten</b>	<b>Nachzubereiten</b>
<b>Vorbereitung</b>			
<b>1. Woche</b>			
<b>2. Woche</b>			
<b>3. Woche</b>			
<b>4. Woche</b>			
<b>5. Woche</b>			
<b>Nachbereitung</b>			

## Teilnehmendenliste

<b>Nr.</b>	<b>Name</b>	<b>Vorname</b>	<b>E-Mail-Adresse</b>	<b>Funktion / Vorkenntnisse</b>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

## Didaktische Anregungen

### Beitrag 1: Schreiben

Um alle Schüler:innen am Schreibprozess gleichermaßen zu beteiligen, möchten wir als Methode das **kooperative Schreiben** empfehlen. Das könnte z. B. folgendermaßen ablaufen:

<b>Einzelarbeit</b>	Jede/r Schüler:in schreibt zunächst einen Text, in dem die geforderten Informationen gegeben werden. Dies kann auch als Hausaufgabe erledigt werden, um Zeit zu sparen.
<b>Partnerarbeit</b>	Im zweiten Schritt vergleichen Schüler:innen ihren Text mit dem eines Partners / einer Partnerin. Sie ergänzen ihren eigenen Text und korrigieren evtl. Fehler. Dies kann bei unterschiedlichem Arbeitstempo in der Gruppe durch das <b>Lerntempoduett</b> (siehe Anhang) erfolgen.
<b>Gruppenarbeit</b>	Im dritten Schritt arbeitet die Klasse in Kleingruppen. Die einzelnen Texte werden vorgelesen, besprochen und inhaltlich und sprachlich verbessert. Am Ende gibt es eine gemeinsame Gruppenversion.
<b>Plenum</b>	Diese neu entstandenen Gruppentexte werden nun ausgehängt. Die Schüler:innen wählen mit einer Markierung ihren Favoriten. Der Text mit der besten Bewertung wird dann an die anderen Ländergruppen geschickt. Eventuell kann auch noch einmal eine Best-of-Version aus allen Gruppentexten geschrieben werden.

Sollte das Ergebnis sprachlich nicht zufriedenstellend sein, kann man auch noch eine **Schreibkonferenz** zur gemeinsamen Fehlerkorrektur durchführen:

Je nach Schülerzahl kann man in einer oder zwei separaten Gruppen arbeiten. Jede/r Schüler:in erhält *eine* individuelle Aufgabe, die dem Stand der Sprachentwicklung entspricht. Hier einige Beispiele

- (1) Überprüfe alle Artikel im Text auf Richtigkeit.
- (2) Überprüfe, ob das Verb im Satz in der richtigen Position steht.
- (3) Überprüfe, ob nach Präpositionen der richtige Fall steht.
- (4) Überprüfe, ob die Satzanfänge variieren.
- (5) ...

Der Text wird für alle Schüler kopiert und durchläuft so alle Stationen. Die Schüler streichen Fehler mit Bleistift an. Eine Auswertung erfolgt im Plenum an einer Kopie entweder auf dem OHP oder unter der Dokumentenkamera. Hier kann die Lehrperson abschließend kommentieren.

Dieses Vorgehen kann man in 3 - 4 Unterrichtsstunden zu jeweils 45 Minuten gut schaffen.

Gehen Sie auf die [Odyssee 2.0-Homepage](#) >> [Beitrag senden](#) und kopieren Sie den fertigen Text in das Formularfeld. **Klicken Sie auf „Absenden“**. Die Mitspielenden bekommen Ihren Text auf diese Weise anonym.

Sie werden informiert, wenn die anderen Klassen ihre Beiträge eingegeben haben. Unter [Beiträge lesen](#) können Sie diese dann ansehen und ggf. auch nachbearbeiten. Geben Sie Ihren eigenen Codenamen oder den eines anderen Teilnehmers ein und klicken Sie auf **suchen**. Es wird Ihnen dann angezeigt, was wann von allen vier Gruppen veröffentlicht wurde.

## Beitrag 2: Sprechen und Hörverstehen

Audiodateien mit selbst erdachten Höraufgaben zu erstellen und zusammenzufügen ist keine Zauberei. Man kann das lernen oder die Schüler:innen machen lassen. Wenn es gelingt, haben alle was davon.

<b>Platzdeckchen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• In Einzelarbeit schreibt jede/r Schüler:in auf, welche nationalen / regionalen Besonderheiten es gibt.</li><li>• In Gruppenarbeit werden alle Ideen im Mittelfeld des Blattes gesammelt.</li><li>• Im Plenum werden geeignete Themen so verteilt, dass immer ein oder zwei Schüler:innen dazu ein kleines Audio aufnehmen. Das kann entweder mit dem Handy oder mit dem kostenlosen Programm Audacity auf dem PC gemacht werden.</li><li>• Vor der Aufnahme kann die Aussprache trainiert werden.</li><li>• Bei der Aufnahme soll möglichst freigesprochen werden. Dass dafür manchmal mehrere Versuche nötig sind, fördert den Übungseffekt. Dieser Teil der Aufgabe kann gut auch als Hausaufgabe erledigt werden.</li></ul>
<b>Hörverstehen I</b>	Zu jedem Audio sollte noch eine kleine <b>Höraufgabe</b> erstellt werden, um das Verständnis überprüfen zu können. Das können Fragen, Multiple choice oder richtig/falsch-Antworten sein. Die Schüler:innen denken sich diese Aufgabe zu ihrer Aufnahme mit Unterstützung der Lehrkraft selbst aus. Sie können entweder am Ende der Aufnahme mündlich oder schriftlich über die Odyssee-Plattform gesendet werden.
<b>Hochladen in eine Cloud</b>	Sicherlich nutzen Sie bereits eine Cloud zum Austausch von Materialien mit den Schülern. Hier können Sie die fertige Datei

	hochladen und den Link über die <a href="#">Odyssee 2.0-Webseite</a> versenden. Achten Sie darauf, dass die Adressaten kein zusätzliches Login für den Zugang benötigen.
<b>Hörverstehen II</b>	Die drei Audiodateien der anderen Schulorte können im Unterricht als Hörverstehen-Aufgaben genutzt werden.

So geben Sie Dateien in den verbreitetsten Cloudanwendungen frei:

Google Drive	Klicken Sie die entsprechende Datei mit der rechten Maustaste an und gehen Sie auf >> Freigeben >> Link kopieren Oder: Freigeben >> Freigeben >> Allgemeiner Zugriff „Jeder, der über den Link verfügt“
Dropbox	Mouse over >> Linksymbol anklicken Oder: Mouse over >> Teilen >> Link kopieren
Microsoft OneDrive	Mouse over >> Pfeilsymbol anklicken >> Link kopieren

### Beitrag 3: Hör-/Sehverstehen mit eigenen Videos

Die Schüler:innen erstellen ein Video, in dem Besonderheiten des Landes oder Ortes gezeigt werden. Die Videos sollten nicht länger als 5 – 8 Minuten dauern.

<b>Ideen sammeln</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Satzanfänge der Aufgabenstellung (oder ähnliche) werden einzeln auf A3-Blätter geschrieben und im Klassenraum aufgehängt oder ausgelegt. Alternativ kann man auch mit einem EtherPad (z.B. <a href="https://yopad.eu/">https://yopad.eu/</a>) online arbeiten.</li><li>• Die Schüler:innen schreiben ihre Ideen dazu: z.B. Welche Bedeutung hat bei uns... ... das Fahrrad ... die Agave ... Käse Typische Gerichte sind bei uns ... ...Ceviche, Quinoa, ...</li></ul>
<b>Ideen für Videos auswählen und auf Kleingruppen verteilen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schüler:innen wählen die besten Ideen aus, die sie dann im Video umsetzen wollen.</li><li>• Es bilden sich Kleingruppen, die sich für ein Video-Thema entscheiden. Zwei bis drei Ideen insgesamt genügen, damit das Video nicht zu lang wird.</li></ul>
<b>Videos aufnehmen und bearbeiten</b>	<p>Die Videos können die Schüler:innen in Eigenregie als Hausaufgabe erstellen. Die Lehrkraft oder geeignete Schüler:innen schneiden die einzelnen Videos und fügen sie zusammen. Dies geht wieder relativ problemlos mit vorinstallierten Basisprogrammen wie Windows Movie Maker oder iMovie (Mac). <b>Denken Sie an den Urheberschutz, wenn Sie Musik oder Bilder hinterlegen! Odyssee übernimmt keine Verantwortung für Ihre Beiträge!</b></p>

**Hochladen**

Laden Sie das Ergebnis wieder auf eine geeignete Plattform oder Cloud hoch und senden Sie den Link über die [Odyssee 2.0-Webseite](#) an die anderen Gruppen. Fertig! Viel Spaß beim Anschauen der fremden Beiträge!

## **Tippabgabe:**

Sie geben nun unter dem Menüpunkt **Auflösung** auf der Odyssee 2.0-Homepage einen Tipp ab, wo Sie die anderen Gruppen vermuten. Wenn die Schüler:innen richtig geraten haben, färbt sich das jeweilige Textfeld grün. Danach können Sie auch die Texte mit der Auflösung der jeweiligen Gruppen lesen.

## **Beitrag 4 - Auflösung:**

Lüften auch Sie das Rätsel um Ihre Identität und erklären den anderen Gruppen die Wahl Ihres Codenamens. Überlegen Sie gemeinsam mit der Klasse, in welcher Form Sie das tun wollen: als Text, als Rap, als Bildfolge oder, oder, oder... Geben Sie den anderen Gruppen auch eine Rückmeldung zu deren Beiträgen: Was war zu einfach / schwierig? Erstellen Sie einen Text oder Link zur Datei und senden Sie ihn über die Odyssee 2.0-Homepage ab. Vielleicht können Sie sogar einen gemeinsamen Videochat einplanen und direkt mit den anderen Gruppen kommunizieren. Hier stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen.

## Resümee und Feedback

Ein Projekt über mehrere Wochen braucht einen guten Abschluss, bei dem Schülerinnen und Schüler sich bewusst machen, was sie gelernt haben. Außerdem kann eine Rückmeldung zu den eigenen Projektergebnissen helfen, einen realistischen Blick auf die eigenen Stärken und Schwächen zu bekommen.

<b>Vier Ecken</b>	In jeder Raumecke geht es um etwas Anderes: <ol style="list-style-type: none"><li>(1) Was hat Spaß gemacht? Was nicht?</li><li>(2) Welche Ideen nehme ich für das DSD I mit?</li><li>(3) Was kann man im Projekt besser machen?</li><li>(4) Was hat uns an den Beiträgen der Mitspieler:innen gefallen? Welche Tipps möchten wir ihnen geben? (s. Feedbackbogen)</li></ol> Die Schüler:innen besuchen die vier Stationen und schreiben ihr Feedback auf die vorbereiteten Blätter.
<b>Feedback und Abschied</b>	Die Ergebnisse der „Vier Ecken“ werden im Plenum besprochen. Die Schüler:innen wählen aus Punkt 4 die wichtigsten Ergebnisse aus und formulieren eine gemeinsame abschließende Nachricht an die jeweiligen Gruppen, in der sie Feedback geben und sich von den Mitspieler:innen verabschieden.
<b>Homepage Odyssee 2.0</b>	Die ZfA freut sich ebenso über eine Rückmeldung zum Spiel! Diese kann auf der Odyssee-Website unter <a href="#">Feedback</a> eingegeben werden.

#### **(4) Feedback an die Mitspielenden**

<b>Gruppe</b>	<b>Codename:</b>	<b>Codename:</b>	<b>Codename:</b>
<b>Was hat uns inhaltlich an euren Beiträgen gefallen?</b>			
<b>Was hat uns an der Gestaltung eurer Beiträge gefallen?</b>			
<b>Wie schätzen wir die sprachliche Umsetzung ein?</b>			
<b>Welche Tipps möchten wir euch geben?</b>			

## **Anhang - Methodenbeschreibung**

### **Lerntempoduett**

Ziel ist es, das unterschiedliche Lern-/Schreibtempo von Schüler:innen zu berücksichtigen und kooperative Phasen im Unterricht einzusetzen.

Und so geht's:

1. Einzelarbeit am Text
2. Wer fertig ist, signalisiert dies durch Aufstehen
3. Zwei Personen finden sich, lesen gegenseitig ihre Texte und diskutieren Varianten und Fehler.
4. Einzelarbeit am Text, Überarbeitung

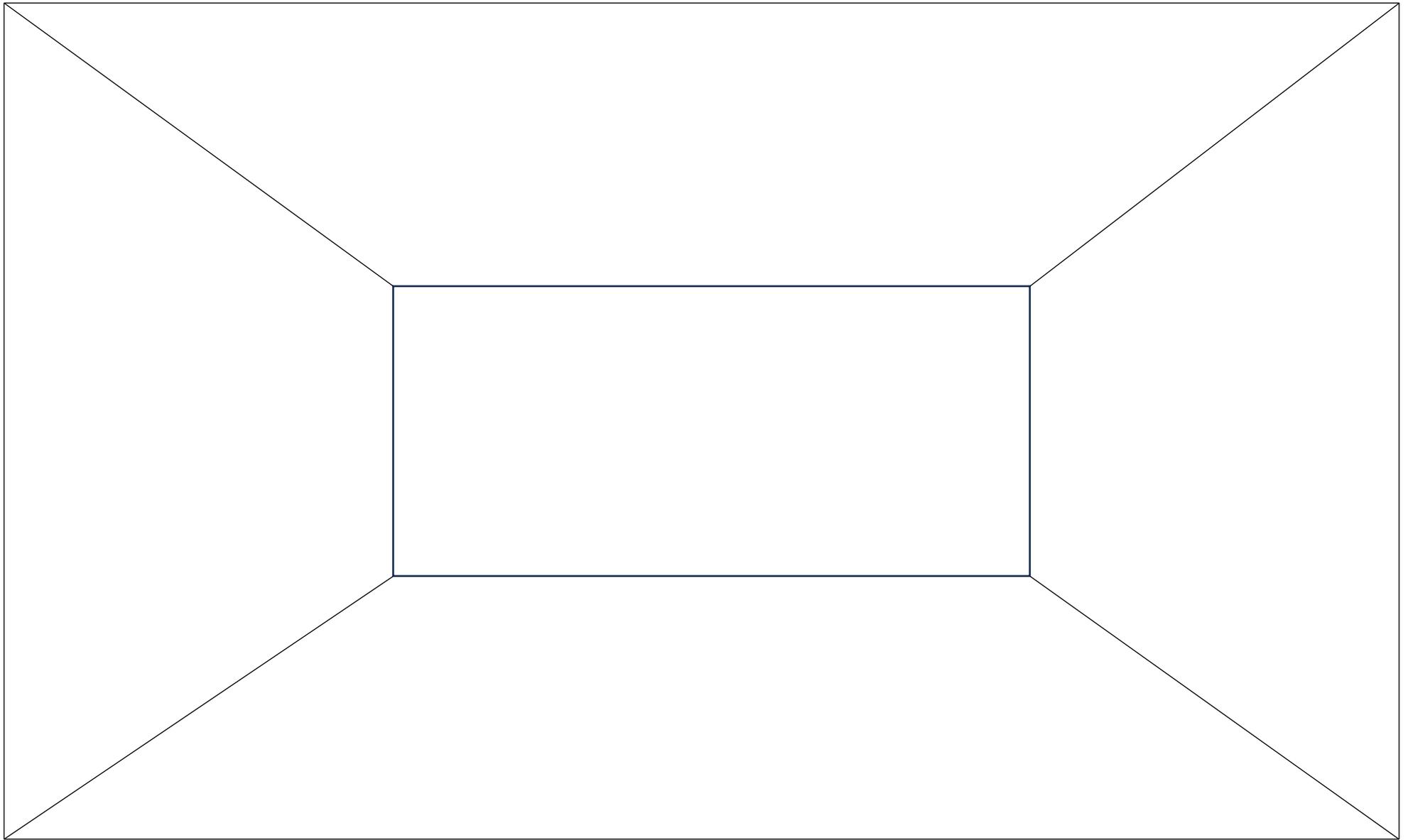
### **Platzdeckchen / Placemat**

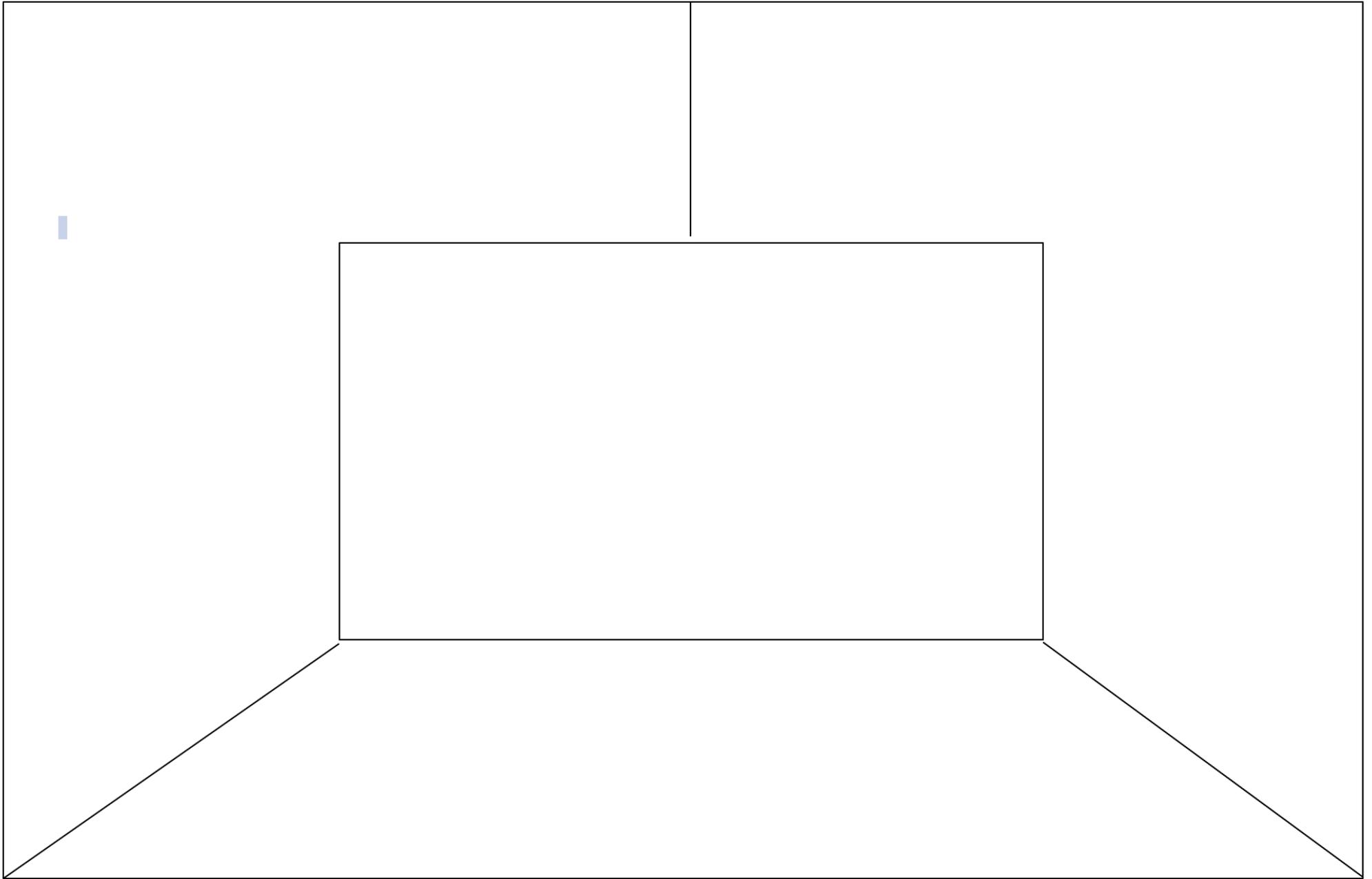
Ziel ist es, in Kleingruppen ein gemeinsames Ergebnis zu erarbeiten, in dem die Ideen aller Schüler:innen gesammelt wurden.

Und so geht's:

1. Jede/r schreibt in Einzelarbeit die eigenen Ideen auf.
2. Im Anschluss diskutiert die Gruppe darüber. Wenn mehrere Schüler:innen die gleiche Idee aufgeschrieben haben, wird die beste Formulierung ausgewählt.
3. Am Ende werden die besten Ideen in der Mitte als Gruppenergebnis notiert.

Vorlagen für Vierer- und Dreierteams, die am besten auf A3-Format ausgedruckt werden:





## **Vier Ecken**

Mit dieser Methode kann man strukturiert Feedback zu unterschiedlichen Schwerpunkten abrufen.

Und so geht's:

1. Die Lehrkraft hängt in jede Raumecke die Frage(n) zu einem Evaluationsschwerpunkt aus.
2. Die Schüler:innen können sich im Raum frei bewegen, diskutieren ihr Feedback zur jeweiligen Frage mit Mitschüler:innen und schreiben die wichtigsten Gedanken als Antwort auf das Blatt.
3. Die Antwortblätter werden am Ende eingesammelt und im Plenum ausgewertet.