

I.D.30

Altertum

Die Irrfahrten des Odysseus – Ein Escape Game zur griechischen Antike

Dr. Jörg Christian Hennigs, Lara-Sophie Hennigs



© RAABE 2023

© Katharina Friedrich

Zehn Jahre nach Beginn des Trojanischen Krieges will Odysseus, König von Ithaka, in seine Heimat zurückkehren. Die Schülerinnen und Schüler erleben sich mit ihm auf Abenteuerfahrt und helfen ihm beim Lösen zahlreicher Rätsel, um das Ziel zu erreichen. Die erzählenden Texte und motivierenden Illustrationen des Escape Games lassen sie dabei in die Welt der griechischen Antike eintauchen. Spielerisch erfahren sie viel Wissenswertes über das Leben und Denken der Menschen in dieser Zeit.

KOMPETENZPROFIL

Klassensstufe: 6

Dauer: 3 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: sich mit der Odyssee beschäftigen; die wichtigsten griechischen Göttinnen und Götter kennenlernen; verschiedene gesellschaftliche und kulturelle Aspekte der antiken griechischen Lebenswelt kennen

Themenbereiche: griechische Götter, die Odyssee, Olympische Spiele, Erfindungen der Antike, Leben in der Antike

Medien: Texte, Bilder

Auf einen Blick

1.–3. Stunde

Thema:	Einführung, Durchführung und Bewertung des Escape Games
M 1	Escape Game: Die Irrfahrten des Odysseus – Es geht los!
M 2	Eine magische Zeitreise – Der Beginn
M 3	Die mystische Landkarte – Rätsel 1
M 4	Die mystische Landkarte – Lösung 1
M 5	Insel des Aiolos – Rätsel 2
M 6	Insel des Aiolos – Lösung 2
M 7	Die Insel von Aiaia – Rätsel 3
M 8	Die Insel von Aiaia – Lösung 3
M 9	Wiedersehen in der Unterwelt – Rätsel 4
M 10	Wiedersehen in der Unterwelt – Lösung 4
M 11	Insel Ogygia – Rätsel 5
M 12	Insel Ogygia – Lösung 5
M 13	Das Land Scheria – Rätsel 6
M 14	Das Land Scheria – Lösung 6
M 15	Die Heimat – Rätsel 7
M 16	Die Heimat – Lösung 7
M 17	Eine magische Zeitreise – Lösung 8
M 18	Escape Game: Die Irrfahrten des Odysseus – Wie war es?
Inhalt:	Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Einführung ins Escape Game, lesen den Einstiegstext und spielen das Escape Game. Sie lesen das Anschlusskript und bewerten den Verlauf des Escape Games.

Escape Game: Die Irrfahrten des Odysseus – Es geht los!

M 1

Stell dir vor: Du verbringst deine Ferien an Bord eines großen Segelschiffes! Dein Vater ist der Kapitän und er hat dich und deine Freunde eingeladen, ihn auf einer Fahrt durch das Mittelmeer zu begleiten. Ihr freut euch riesig auf das Abenteuer und trefft eure Reisevorbereitungen. Ahoi!



Vorbereitung

- Findet euch in Gruppen von drei bis fünf Mitspielerinnen und Mitspielern zusammen.

Ziel

- Löst alle Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit, um die Mission zu schaffen und das Escape Game zu gewinnen.

Spielregeln

- Lest aufmerksam die Geschichte vor, da alle Texte wichtige Hinweise für die Rätsel enthalten können.
- Löst die Rätsel vollständig. Alle Einzellösungen sind wichtig, da nur mit dem hier erlangten Wissen das letzte Rätsel gemeistert werden kann.
- Arbeitet gleichberechtigt in der Gruppe zusammen und verteilte Aufgaben (z. B. lesen, sammeln, aufschreiben).
- Versucht, möglichst leise zu sein, damit ihr die anderen Gruppen nicht stört oder sogar eure Lösungen verrätet.

Zeit

Ihr habt _____ Minuten Zeit.

Checkliste: Alle Rätsel gelöst?

Nehmt einen Stift und kreuzt während eurer Fahrt an, welche Rätsel ihr bereits gelöst habt. Bleibt auf Kurs und haltet die Reihenfolge ein.

Rätsel 1	Rätsel 2		Rätsel 3	
----------	----------	--	----------	--

Rätsel 4		Rätsel 5		Rätsel 6	
----------	--	----------	--	----------	--

Abschlussrätsel	
-----------------	--

Grafik Odysseus: Katharina Friedrich

M 2

Eine magische Zeitreise – Der Beginn

Am dritten Tag eurer Reise frischt der Wind auf und dunkle Wolken ziehen vorbei. Es fängt an zu stürmen. Das Segelschiff schaukelt heftig. Schnell schickt euch Vater in die Kapitänskajüte. Neugierig schaut ihr euch dort um. Die Kabine ist voller cooler Sachen, von denen ihr natürlich die Finger lassen sollt. Ihr fragt euch gerade, mit was ihr euch während des Sturmes beschäftigen könntet, als das Schiff erneut anfängt, stark nach Backbord zu schwanken. Schnell haltet ihr euch irgendwo fest und stoßt dabei aus Versehen einen Stapel Karten um. So ein Durcheinander! Ihr beginnt, die Karten zu sortieren. Als ihr eine besonders alt aussehende Karte in die Hand nehmt, breitet sie sich auf magische Weise vor euch aus. Das kann doch nicht sein! Die Karte schwimmt irgendwie bunt. Kann es sein, dass sie sich bewegt? Ihr beugt euch näher über die Karte. Die Schrift ist sehr alt und unleserlich, aber einen Namen und eine Jahreszahl könnt ihr entschlüsseln. Da steht 1....1....8....äh, 1182 v. Chr.! Habt ihr euch verlesen? Das ist über 3000 Jahre her. Und der Name lautet „Trio“? Nein, da steht „Troja“. War das nicht eine Stadt im antiken Griechenland? Ihr erinnert euch, dass euer Vater etwas darüber erzählt hat. Gerade als ihr euch die Karte noch etwas genauer anschauen wollt, wird euch schwindelig. Alles verschwimmt vor euren Augen. Ihr werdet doch jetzt nicht seekrank, oder? Ihr schließt die Augen, damit die Kabine aufrecht stehen kann. Langsam geht es euch wieder besser, aber ihr traut euch immer noch nicht, die Augen zu öffnen. Erst wollt ihr ganz sicher sein, dass der Schwindel nicht wieder zurückkommt.



Plötzlich spürt ihr die Sonne auf eurer Nase und hört Vogelgezwitscher und Meeresrauschen. Menschen rufen irgendwelche Befehle, andere ächzen vor Anstrengung. In der Luft liegt der Geruch von Rauch, als wäre irgendwo ein großes Feuer ausgebrochen. Ihr öffnet die Augen und seht in den saphirblauen Himmel. Wo seid ihr hier gelandet? Ihr schaut euch um und seht eine riesige Menschenmenge in antiken Gewändern und Rüstungen ihre Sachen zusammenpacken und auf Schiffe laden. Sind das etwa Griechen? Wie aus den Geschichtsbüchern? Und wo kommt dieser Geruch her? Es sieht gar nicht so aus, als hätte es hier irgendwo gebrannt. Ihr geht ein bisschen weiter und seht hinter einer Kapelle eine niedergebrannte Stadt. Was ist denn hier passiert? „Wer seid ihr und was macht ihr hier? Kinder haben hier nichts verloren!“ Schnell dreht ihr euch um. Vor euch steht ein großer, muskulöser Mann mittleren Alters mit kurzen dunklen Haaren und blauen, wissbegierigen, aber müden Augen. Ihr erzählt kurz vom Sturm und der Menge, die euch umgibt. Der Mann sieht euch ernst an:

„Ich habe dein Kind seit zehn Jahren nicht gesehen und kann mir denken, wie dein Vater sich fühlt. Wollt ihr mit mir auf mein Schiff kommen? Ich bin Odysseus. Vielleicht finden wir gemeinsam nach Hause.“

Du bist total schockiert. Odysseus? Der König, der Held, der das Trojanische Pferd ersonnen hat? War das dort Troja? Was sollst du nur tun? Da legt Odysseus dir seine schwere Hand auf die Schulter und dirigiert euch in Richtung Schiff.

Das ist schon gut, der Krieg zwischen Trojanern und Griechen ist vorbei. Wir werden deine Familie finden.

Du setzt dich in Bewegung und langsam dämmert dir, was dir bevorsteht: ein Abenteuer in einer anderen Zeit!

Die Insel von Aiaia – Rätsel 3

M 7

Nachdem ihr das Geschenk des Gottes der Winde erhalten habt, geht die Reise schnell weiter. In der Ferne könnt ihr bereits euer Ziel erkennen. Odysseus hat die letzten Tage vor Aufregung nicht geschlafen und legt sich nun etwas hin, da das Ziel in Sichtweite ist und er nichts mehr befürchtet.

Er hat sich jedoch geirrt. Leider müsst ihr zusehen, wie Odysseus' Gefährten aus Neugier den Lederschlauch öffnen und so alle Winde entfesseln. Das darf doch nicht wahr sein! Die Winde treiben euch wieder aufs Meer – und zwar in die entgegengesetzte Richtung.

Nach kurzer Zeit landet ihr an einer Küste, die dicht bewaldet ist und auf der viele Tiere leben. Odysseus schöpft erhebt sich Odysseus und stellt fest:

„Nun, wir müssen hier wohl anlegen, um unseren Proviant aufzufüllen.“

10 Als die Schiffe beladen sind, erklingt ein betörender Gesang. Unwiderstehlich zieht er euch zu einem prächtigen Palast und einer sehr schönen Frau, die auf den Eingangsstufen steht, umgeben von vielen Tieren.

„Willkommen, ich freue mich, dass ihr Gäste auf meiner bescheidenen Insel seid“, sagt die Frau mit bezaubernder Stimme und fährt fort:

15 „Mein Name ist Circe. Ich bin die Tochter des Sonnengottes Helios. Ihr müsst aus dem Hunger leiden, kommt doch herein und speist mit mir.“

Ihr tretet ein und steht vor einer langen Tafel mit Brot, Getreide, Wein, Bohnen und Milchprodukten. Gerade wollt ihr anfangen zu essen, als Odysseus euch ein seltsames Kraut zusteckt und flüstert:

20 „Nehmt dieses Kraut und widersteht dem Essen!“

Ihr folgt seinem Rat, schaut aber neidvoll zu, wie eure Gefährten sich bedienen. Plötzlich fangen ihre Körper an zu glühen und sich zu verwandeln. Ihr traut euren Augen nicht: Anstelle der Besatzung sitzen nun Schweine neben euch.

25 neben euch.

Circus Stimme erklingt:

„Nun, mir scheint, als wärt ihr schlauer gewesen als die anderen und habt nicht von meinen verzauberten Speisen gekostet. Und wie ich sehe, habt ihr die Kräuter genommen, die euch der Götterbote Hermes zugesteckt hat, um euch vor meinem Zaubern zu schützen – sehr schlau. Nur leider wird euch das nicht helfen! Eure Gefährten werden wie alle Besucher meiner Insel für immer als Tiere bei mir bleiben!“ Erschrocken schaut ihr zu Odysseus. Was sollte ihr denn jetzt machen?

30 „Verwandle meine Gefährten zurück!“, befiehlt Odysseus, während er aufsteht, sein Schwert zückt und auf die magische Zauberin zugeht.

35 Circe beruhigt ihn: „Mach dich, mein Freund! Um deine Mannschaft zurückzuverwandeln, musst du eine Prüfung bestehen: den Weg aus dem magischen Labyrinth finden. Wenn du das schaffst, verwandle ich deine Freunde zurück.“

Bild: [https://www.digitale-vision-vectors.com](#)

Aufgabe

Ordnet den Weg aus dem Labyrinth. Auf dem Weg sind Erfindungen aus der Antike dargestellt. Nummeriert die Erfindungen in der richtigen Reihenfolge und ordnet sie den passenden Erklärungen zu.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de