

NICOLE BOSSE

Aeneas' Reise nach Italien – ein kooperatives Fantasy-Rollenspiel im Wahlpflichtfach des 11. Jahrgangs

Rollenspiele, ob digital oder analog, sind Bestandteil der Freizeitbeschäftigung vieler Jugendlicher. Der folgende Beitrag soll zeigen, wie das Rollenspiel-Konzept auf das Übersetzen von Texten zur Aeneis im Lateinunterricht angewandt werden kann.

Zum Potenzial von Rollenspielen im Lateinunterricht

Inspiriert durch einen Fachzeitschriftbeitrag für den Englischunterricht (Rimmer 2004), übernehmen die Schüler in diesem Rollenspiel die fiktive Rolle des Aeneas und müssen aus seiner Perspektive heraus Entscheidungsfragen bewältigen, um das Ziel Italien zu erreichen.

Der Einsatz des Fantasy-Rollenspiels birgt dabei vielfach Potenzial zur Förderung der Textkompetenz:

1. Fantasy-Rollenspiele sind an der Lebenswelt der Schüler orientiert, da viele Kinder und Jugendliche mit dem Format aus der analogen und digitalen Spielwelt vertraut sind.
2. Aufgrund der Assoziation mit der Spielwelt verleiht der Einsatz dem Übersetzen lateinischer Texte spielerischen Charakter.
3. Es handelt sich um ein Teamspiel, für dessen Bewältigung die eigenverantwortliche Arbeit jedes einzelnen Schülers von Bedeutung ist. Das Textformat geht mit einem hohen Maße an Schüleraktivierung einher und kann als Form des kooperativen Lernens die Selbstständigkeit der Schüler fördern (vgl. Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW).
4. Da jeder Schüler die Rolle des Übersetzungsexperten für seine Karten übernimmt, ist *Peer-Tutoring* Teil der Unterrichtseinheit. *Peer-Tutoring* kann laut Hattie einen effektiven Beitrag zum Lernen leisten (vgl. David-Lang 2013, 5).

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

Spielaufbau

Die Grundlage des Rollenspiels bilden Spiel- beziehungsweise Übersetzungskarten. Eine typische Übersetzungskarte enthält lateinischen und gegebenenfalls deutschen Text und ein Bild und endet mit einer Entscheidungsfrage, welche je nach Entscheidung zu der jeweils angezeigten nummerierten Karte führt und über den Fortgang der Reise entscheidet (s . Bild 1).

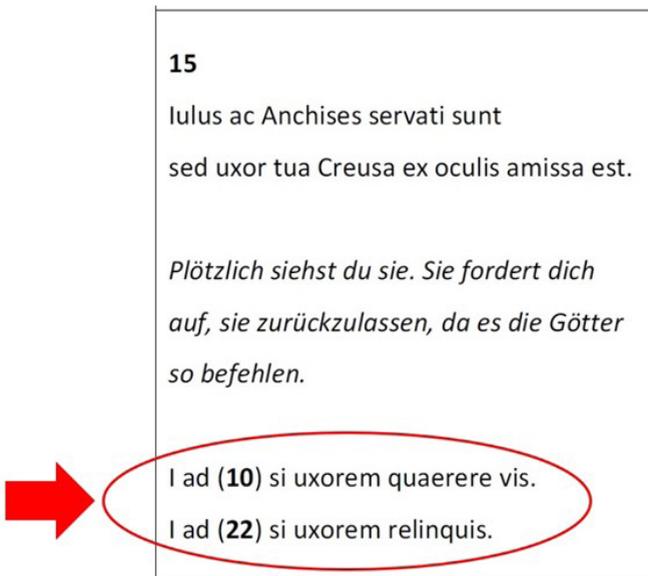


Bild 1: Beispielhafte Übersetzungskarte
mit abschließender Entscheidungsfrage, rot markiert

Jedes Gruppenmitglied erhält inhaltlich voneinander unabhängige Karten. Dadurch wird die Notwendigkeit der kollaborativen Arbeit am Ende geschaffen:

- Kartenset 1: 1, 17, 20, 9, 16
- Kartenset 2: 2, 7, 11, 21, 10
- Kartenset 3: 12, 3, 19, 18, 8
- Kartenset 4: 6, 4, 14, 15, 5
- Kartenset 5: 23, 24, 13, 22, 25

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

Verschiedene Phasen können zum Erfolg der Unterrichtseinheit beitragen:

1. Übersetzung der Textkarten in Einzelarbeit	}	2 Std.
2. Vergleich mit einem Partner textgleicher Karten aus einer anderen Gruppe		
3. Methodenstunde: Strategien eines guten Übersetzungshelfers		1 Std.
4. Übersetzen im Team		2 Std.
5. Wiederholungsstunde		1 Std.

1. Übersetzung der Textkarten in Einzelarbeit:



Bild 2

Damit sich jeder zunächst selbstständig Gedanken macht, beginnt der Übersetzungsprozess mit der Einzelarbeitsphase. Die Übersetzungskarten sind an den grammatischen Schwerpunkten der Lektion orientiert, dem Perfekt und Plusquamperfekt Passiv, und dem Lektionstext im Textband Roma (Lektion 14). Um auftretenden Schwierigkeiten zu begegnen, erhalten die Schüler Hilfekarten. Diese Hilfekarten sind unterteilt nach Wiederholungswörtern, welche den Schülern in vorherigen Lektionen bereits begegnet sind, unbekanntem Vokabeln und Hilfen zu Verbformen und Satzkonstruktionen. Je nach Bedarf sollen diese Karten die Schüler individuell fördern (s. Bild 3). Die Bilder auf den Textkarten können zusätzlich als Hilfsmittel bei der Übersetzung genutzt werden. Da ausschließlich lateinischer Text auf den Textkarten zu einem zu hohen

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

Pensum führen würde und abnehmende Motivation zur Folge hätte, werden variierend lateinischer und deutscher Text verwendet. Die deutschen „Erholungsinseln“ lassen die zu übersetzenden Texte in kleine Portionen einteilen und können die Schüler somit auch motivieren, durchzuhalten.

Hilfe zu Karte 23	
Unbekannte Wörter	<p>peregrinus, i m – der Fremde</p> <p>obsecrare - anflehen</p> <p>ut – dass</p> <p>tollatis – von tollere, aufnehmen</p>
Wiederholungswörter	<p>subito – plötzlich</p> <p>currere, curro, cucurri – laufen, eilen</p>
Satzkonstruktionen	<p>dicit - Kopfverb!</p> <p>se – bezieht sich auf das Subjekt im Satz zurück</p>

Bild 3: Beispielhafte Hilfekarte

Für jede Spielkarte mit lateinischem Text gibt es ein Übersetzungsblatt mit dem zu übersetzenden lateinischen Text,* auf welchem die Schüler ihre Übersetzung notieren können. Die Übersetzungsblätter für je ein Kartenset können dabei auf unterschiedlich farbigem Druckerpapier ausgedruckt werden. Einerseits kann dies den Schülern das Zusammenfinden mit einem textgleichen Partner einer anderen Gruppe erleichtern und auch der Lehrkraft bei der Organisation helfen, andererseits können farbige Übersetzungsblätter zusätzlich motivierend wirken, da sie zusammen mit der Laminierung der Karten zu einem offiziellen Charakter der Aktivität beitragen.

Vor dem Übersetzungsprozess ist darauf zu achten, dass die Schüler nach dem Erhalt der Übersetzungsblätter ihre jeweiligen Text- und Hil-

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

fe Karten erhalten. Denn erstere enthalten mitunter deutschen Text und Bilder, welche bei der Übersetzung hilfreich sein können. Außerdem ist es wichtig, den Schülern zu erklären, dass die Hilfef Karten auf die Textkarten abgestimmte Hilfen zu Vokabeln enthalten und sie dadurch effizient arbeiten können. Um die Verteilung der Karten unter den Schülern zu gewährleisten, bietet es sich an, einen Kartenverteiler innerhalb der Gruppe zu wählen, welcher in jeder Stunde zusätzlich dafür sorgt, dass jedes Teammitglied seine Karten erhält.

2. Vergleich mit einem Partner aus einer anderen Gruppe

Im Anschluss an die intensive Beschäftigung mit den Texten in Einzelarbeit folgt der Austausch mit einem Partner eines anderen Teams, der die gleichen Karten hat. Diese Phase ist wichtig für das Beseitigen von Übersetzungsproblemen und die nachfolgende Teamarbeit, in welcher sich dann jeder einzelne Schüler in der Expertenrolle für seine Karten befindet. Mit dessen Unterstützung kann die Gruppe die lateinischen Texte der ihnen noch unbekannt Karten übersetzen und die richtigen Entscheidungen treffen, um Italien zu erreichen.

3. Methodenstunde: Strategien eines guten Übersetzungshelfers

Da jedoch die Gefahr besteht, dass sich die Schüler beim gemeinsamen Spielen im Team ihre jeweiligen Übersetzungen einfach nur einander vorlesen, um schnell das Ziel zu erreichen, kann vor der Teamarbeit eine Methodenstunde zu den Strategien eines guten Übersetzungshelfers zwischengeschaltet werden. Diese Maßnahme soll den Schülern die erwartete Art von Teamarbeit transparent machen, während welcher jeder Einzelne aktiviert und in seiner Textkompetenz geschult werden soll. Für diese Unterrichtsstunde werden die Schüler in zwei Teams eingeteilt, welche einen jeweils unterschiedlichen Satz erhalten. Zunächst übersetzt jeder Schüler einzeln seinen Satz, macht sich währenddessen mögliche Hindernisse oder Fehler, die bei der Übersetzung passieren können, bewusst und notiert diese (s. Bild 4). Bevor im anschließenden Austausch in satzgleichen Gruppen Strategien dazu gesammelt werden, wie bei der Bewältigung der Schwierigkeiten unterstützt werden kann,

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

modelliert die Lehrkraft in der Rolle eines übersetzenden Schülers das erwartete Vorgehen anhand eines anderen lateinischen Satzes an der Tafel.¹ Die Schüler können sie beim Übersetzungsprozess unterstützen, da ihr lautes Denken beim Übersetzen des Satzes den Übersetzungsprozess nachvollziehbar macht und sie ihr so gezielt Hinweise geben können.



1. Mögliche Übersetzungshürden-/fehler?
2. Mögliche Unterstützungsstrategien?

Bild 4

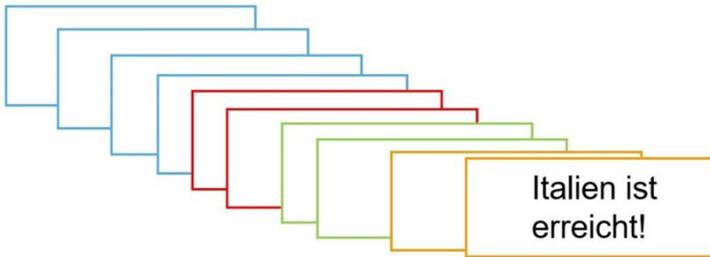
Auf diese Modellierungsphase folgt die Partnerphase, in welcher jeweils ein Schüler aus Satzgruppe A mit einem aus Satzgruppe B zusammenarbeitet und das Verfahren geübt wird. Dabei befinden sich beide jeweils einmal in der Rolle des Übersetzungshelfers und des Übersetzungsnovizen für einen Satz:



1. Mögliche Übersetzungshürden-/fehler?
2. Mögliche Unterstützungsstrategien?
- 3. In der Rolle des Übersetzungshelfers**

Bild 5

1 „Cur naves Troianorum ventis vehementibus in undis perditae sunt?“ (ROMA Textband, 101)

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

4. Übersetzen im Team

Bild 6

Nachdem die Schüler dieses Vorgehen im Team mit ihren Übersetzungskarten umgesetzt und durch gegenseitige Unterstützung den Weg nach Italien gefunden haben, bekommen sie den Arbeitsauftrag, die Gebrauchsanweisung für eine erfolgreiche Reise nach Italien auszufüllen und anschließend vorzustellen. Auf dem tabellarischen Arbeitsblatt* befinden sich Fragen zu den Schlüsselmomenten im Rollenspiel, bei denen die richtige Entscheidung ausschlaggebend für den Verlauf von Aeneas' Reise ist. Die meisten Antworten müssen dabei durch ein lateinisches Textzitat belegt werden. Dies erfordert das Textverständnis und daher schließt die Unterrichtseinheit auch mit dem Fokus Textkompetenz. Die Aktivität kann als Wiederholung in der nachfolgenden Stunde dienen.

**Bosse: Aeneas' Reise nach Italien – ein Rollenspiel im Wahlpflichtfach
der 11. Jahrgangsstufe** **Seiten 101 bis 108**

Verwendete Quellen:

Literatur:

David-Lang, Jenn (2013): The Main Idea: current education book summaries. <<http://www.tdschools.org/wp-content/uploads/2013/08/The+Main+Idea+-+Visible+Learning+for+Teachers+-+April+2013.pdf>> 13.10.2021

Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen: Kooperatives Lernen. In: Zukunftsschulen NRW – Netzwerk Lernkultur Individuelle Förderung. <<https://www.zukunftsschulen-nrw.de/themen/vii-schulische-foerderkonzepte/selbststaendigkeit-im-unterricht-unterstuetzen/kooperatives-lernen>> 12.10.2021

Rimmer, Wayne (2004): The dungeon of despair. In: *ENGLISH TEACHING professional* 35 November, 19-21.

ROMA Textband. Ausgabe A (2018): 2. Aufl. Bamberg: C. C. Buchner.

Nicole Bosse
ms.nbosse@outlook.de

*Hinweis: das Material kann gerne per Mail zugeschickt werden.