



Philipp Förster

Escape (monolingual) School Reality

Mehrsprachige Escape Games im Fremdsprachenunterricht



12.09.2024

Inhalt

1. **Am Ende sind wir alle mehrsprachig!** - Die Mehrsprachigkeit unserer Gruppe
2. **Action!** – Das *Mystery-Escape Game* „Arsène Lupin – der blinde Passagier (*un passager clandestin*)“
 1. **Briefing** - Situation
 2. **Spielphase**
 3. **Debriefing** – die eigene Erfahrung reflektieren: Interkomprehensive Erschließungsstrategien
3. **Theoretischer Einblick** in spielerisches Mehrsprachenlernen
 1. À propos Mehrsprachigkeitsdidaktik – Was ist das und was heißt das für den Unterricht?
 2. *game-based learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen
 3. Die *Mystery-* und *Escape-*Methode
4. **Literatur**



1. Am Ende sind wir alle mehrsprachig!

- Die Mehrsprachigkeit unserer Gruppe

1.1 Was heißt eigentlich „mehrsprachig“?

 **Gesellschaftliche Mehrsprachigkeit**

 **Institutionelle Mehrsprachigkeit**

 **Individuelle Mehrsprachigkeit**

1.1 Was heißt eigentlich „mehrsprachig“?



Individuelle Mehrsprachigkeit

*Jedes Individuum entwickelt das **sprachliche Repertoire**, welches an seine Umgebung angepasst und dort auch stimmig ist; sei dies aus geografischer, sozialer, kultureller oder politischer Sicht. Es gibt **kein Sprachenrepertoire, welches völlig einem anderen gleicht**, es ist Folge **individueller Lebenswege** und bleibt **ein Leben lang in Bewegung** und in Kontakt mit den jeweiligen wechselnden Umwelten. **Kein Mensch ist völlig einsprachig**, er verfügt auf jeden Fall über verschiedene Register, diatopische, diastratische und diaphasische Varianten bzw. Soziolekte; gleichzeitig kann man auch die innere Mehrsprachigkeit einer jeden Sprache beobachten, die sich jeweils aus Elementen verschiedenster Herkunft zusammensetzt. (Ehrhart 2019, 26)*

1.2 Die Mehrsprachigkeit unserer Gruppe





2. Action!

Das *Mystery-Escape Game* „Arsène Lupin – der blinde Passagier (*un passager clandestin*)“

2.1 Briefing - Situation

Auf dem Transatlantikkreuzer Provence von Paris nach New York treibt sich ein blinder Passagier herum, der den internationalen Passagier:innen aus gutem Hause Angst und Schrecken bereitet: Arsène Lupin, der wohl berühmteste Dieb und Bösewicht ganz Frankreichs! Der Name hallt flüsternd durch alle Flure, alle sind in Aufruhr. Als dann wenig später tatsächlich auch noch der wertvolle Schmuck einer Passagierin gestohlen wird, gibt es kein Halten mehr. Die Jagd beginnt: Welcher der Passagier:innen ist Arsène Lupin? Es könnte jede:r sein...

Schaffen Sie es, Arsène Lupin zu demaskieren und ihn festzunehmen, bevor die Provence New York erreicht? ... die Uhr tickt... Sie haben 45 Minuten Zeit!

Aber keine Sorge, der erfahrene Ermittler Ganimard, Erzfeind Arsène Lupins, wird Sie unterstützen!



2.2 Spielphase: Einblicke

Arsène Lupin - Le passager clandestin

Un passager clandestin fait peur aux passagers de la transatlantique PROVENCE de Paris à New York : c'est Arsène Lupin, le cambrioleur le plus célèbre de toute la France. Peu après, un vol a lieu et tout le monde est en choc. Qui est Arsène Lupin ? Où se cache-t-il ? Il pourrait être n'importe qui...

Réussissez-vous à dévoiler Arsène Lupin et à l'arrêter avant que la PROVENCE arrive à New York ?

Comment jouer ?

Ce jeu vous fait de vrais commissaires ! Vous jouez en équipe. **Examinez tout le matériel** pour trouver des indices, vérifiez des alibis, etc. et finalement dévoilez Arsène Lupin.

Votre Mission

1. Lequel/Laquelle des passagers est suspect/suspecte au premier lieu ?
2. Qui a commis le vol ?
3. Sous quel nom se cache-t-il, Arsène Lupin ?



Procédure recommandée

Il y a **une** enveloppe avec du matériel **pour chaque étape** dans l'histoire. Pour ne pas vous stresser, consultez le code QR suivant pour **contacter M. Ganimard**, commissaire en chef, **il vous guidera et vous expliquera la procédure** suivante.



Arsène Lupin – Der blinde Passagier

Ein blinder Passagier versetzt die Passagiere des Transatlantikkreuzers PROVENCE von Paris nach New York in Angst und Schrecken: Es ist Arsène Lupin, der berühmteste Dieb in ganz Frankreich. Kurz darauf findet ein Diebstahl statt und alle sind schockiert. Wer ist Arsène Lupin? Wo versteckt er sich? Er könnte jeder sein ...

Schaffen Sie es, Arsène Lupin zu entlarven und festzunehmen bevor die PROVENCE New York erreicht?

Worum geht es?

In diesem Spiel werden Sie zu echten Ermittler:innen! Sie spielen alle gemeinsam im Team. Sie müssen Unterlagen durchforsten, Alibis prüfen, Beweise finden..., um am Ende Arsène Lupin zu entlarven.

Ihre Mission

1. Welcher der Passagiere ist am verdächtigsten?
2. Wer hat den Diebstahl begangen?
3. Unter welchem Namen reist Arsène Lupin?



Empfehlung

Für **jede Etappe** der Geschichte gibt es **einen Umschlag**. Damit das Spiel nicht in Stress ausartet, nutzen Sie den untenstehenden QR-Code, um Herrn **Hauptkommissar Ganimard zu kontaktieren**. Er wird Sie **leiten** und das weitere Vorgehen **erklären**.



2.2 Spielphase: Einblicke

ARSÈNE LUPIN À VOTRE BORD,
CHEVEUX BLONDS, BLESSURE
AU BRAS DROIT, PREMIÈRE
CLASSE, VOYAGE SEUL SOUS
LE NOM R...

Cher Capitaine, voici un message qui vient de Paris. Malheureusement, la transmission a été interrompue à cause de l'orage.



DESTINO: NEW YORK

APELIDO: Reis

NOME PRÓPRIO: Diogo

ACOMPANHAMENTO: com a esposa

CLASSE DE VIAGEM: primeira classe

NÚMERO DE CABINA: 111 (cento e onze)

D. Reis

18.05.1870, Lisboa



COMPRADO



DESTINAȚIE: NEW YORK

NUME DE FAMILIE: Raducanu

PRENUME: Alexandru

ACOMPANIAMENT: singur

CLASA DE CĂLĂTORIE: prima clasa

NUMĂRUL CABINEI: 104 (o sută patru)

A. Raducanu

01.05.1870, București



ACHIZIȚIONAT

2.2 Spielphase: Einblicke

ARSÈNE LUPIN AN BORD,
BLONDE HAARE, VER-
LETZUNG AM RECHTEN ARM,
ERSTE KLASSE, REIST ALLEIN
UNTER DEM NAMEN R...

Gehrter Kapitän, hier das Telegramm aus Paris. Leider wurde die Übertragung durch den Sturm unterbrochen.



RETNING: NEW YORK

EFTERNAVN: Riis

FORNAVN: Morten

AKKOMPAGNEMENT: med kone

REJSEKLASSE: første klasse

HYTTE NUMMER: 111 (hundrede og elleve)

M. Riis

16.05.1870, København



KOBT



RICHTING: NEW YORK

ACHTERNAAM: Reijnders

VOORNAAM: Ruben

BEGELEIDING: alleen

REISKLASSE: eerste klas

KAJUITNUMMER: 104 (honderdvier)

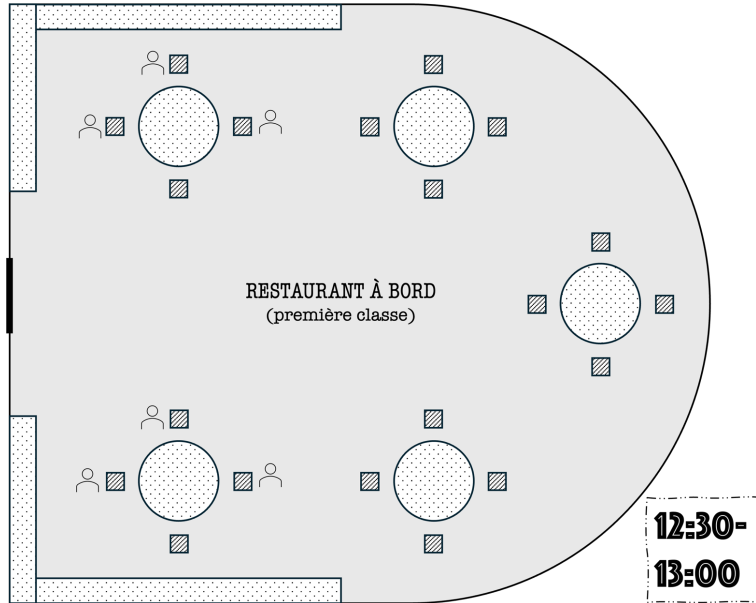
R. Reijnders

01.05.1870, Rotterdam



GEKOCHT

2.2 Spielphase: Einblicke



TÉMOIN

Alexandru RADUCANU | 12h43

« Eram în cabina mea și am auzit zgomote pe balcon și în cabina sută șapte / sută șase. »

ENREGISTRAMENT



Jerland, Mary

« Are you serious?! You are asking me where I've been during the theft of **my** jewelry??? Well, I just had lunch with Mrs. Underdown and Mr. Williams, happy? Unbelievable!!! »

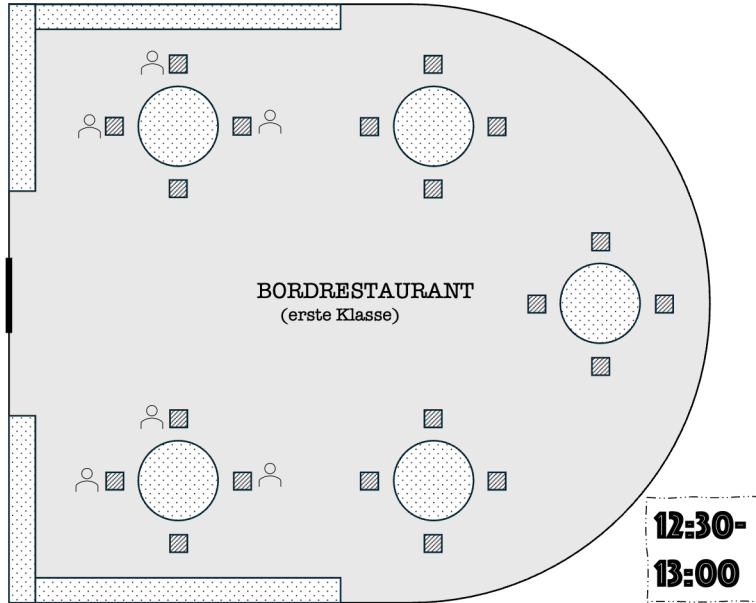


Raducanu, Alexandru

« La momentul furtului bijuteriilor, am fost tot timpul în cabina mea. »

fus? → états?

2.2 Spielphase: Einblicke



ZEUG:IN

Ruben REIJNDERS | [12h43](#)

« Ik was in mijn kajuit toen ik geluid hoorde op het balkon van kajuit honderdzeven/honderdzes. »

AUDIOAUFNAME



Jerland, Mary

« Are you serious?! You are asking me where I've been during the theft of **my** jewelry??? Well, I just had lunch with Mrs. Underdown and Mr. Williams, happy? Unbelievable!!!



Reijnders, Ruben

« Toen de Schuck werd gestolen, was ik in mijn kajuit. »

2.3 Debriefing

– Die eigene Erfahrung reflektieren: Interkomprehensiv Erschließungsstrategien



Internationalismen

Restaurant, restaurant (eng./frz.), restaurante (sp.),
Restaurang (schw.), Reštaurácia (slk.)



Panromanischer/-germanischer Wortschatz

destination /frz.), destino (sp./port.), destinație (rum.)
Richtung (dt.), Richting (ndl.), Retning (dän./norw.)



Lautentsprechungen

roubo (port.) = robo (sp.)
hørte (dän.) = hörte (dt.) | väg (schw.) = Weg (dt.)



Graphie/Aussprache-Regeln

port.: ou = o → roubo = robo (sp.); doutor = doctor
hørte (dän.) = hörte (dt.) | väg (schw.) = Weg (dt.)



Panromanischer/-germanischer Satzbau

vi a una parsona (sp.) | vi uma pessoa (port.) | ho visto una persona (it.)
Jag hörde ljud från balkongen (schw.) | (jeg) hørte lyde fra kahyt (dän.)



Morphosyntax

ho sentito (it.) | am auzit (rum.) | vi...passar (port.) | vi...entrar (sp.)
Jeg var (dän.) | Ik was (ndl.) | Jag hörde (sch.) | Ich war/hörte



Eurofixe

re-; anti-; -graphie; -isch

Interkomprehensiv
Erschließungsstrategien entlang
der EuroCOM Sieben Siebe
(vgl. Klein & Stegmann 2000)



3. Theoretischer Einblick in spielerisches Mehrsprachigenlernen

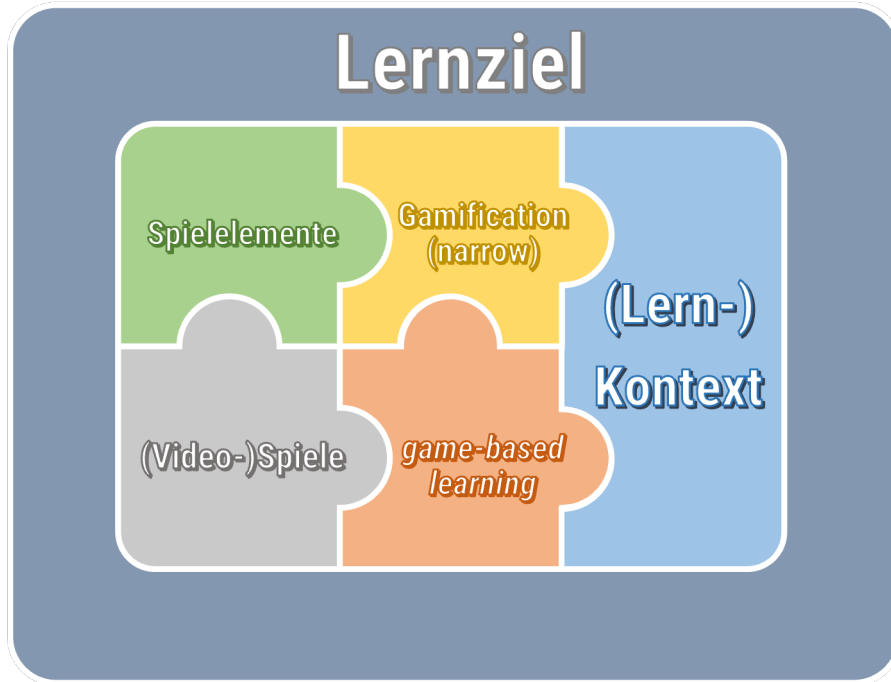
3.1 À propos Mehrsprachigkeitsdidaktik – Was ist das und was heißt das für den Unterricht?

Ziel der Mehrsprachigkeitsdidaktik ist neben der Förderung von Mehrsprachigkeit die von Sprachlern- und interkultureller Kompetenz auf der Grundlage einer vielfachen Vernetzung von lernerseitig bereits vorhandenen mit noch zu erwerbenden lingualen oder sprachlernbezogenen Ressourcen. (Meißner 2019, 47)

3.1 À propos Mehrsprachigkeitsdidaktik – Was ist das und was heißt das für den Unterricht?



3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen



Gamification

= Nutzen spielerischer Elemente in nicht-Spiel-Kontexten
(Deterding et al. 2011; Kritik: Raczkowski & Schrape 2018)

game-based learning

= Nutzen von Spielen im Lernkontext
(Garris et al. 2002, Kapp 2012, Mayo 2009, Gee 2003, Prensky 2001)

game-based language learning

= Nutzen von Spielen im Sprachlernkontext
(Cornillie, Thorne & Desmet 2012, Peterson 2013, Reinders 2012, Reinhard 2019, Sykes & Reinhard 2012)

Mystery/Escape Games

= rätselbasierte Aufgabenformate, in denen Passwörter, Hinweise, Codes, ... für die Lösung gefunden werden müssen
(Nicholson 2015, 2018, Ambrožová & Kaliba 2021)

3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen

Vorteile von Gamification in Schulkontexten:

(Cavus et al. 2023; Majuri, Koivisto & Hamari 2018; Manzano-León et al. 2021; Ofosu–Ampong 2020; Rabah, Cassidy & Beauchemin 2018; Zeybek & Saygi 2024)

- Motivation und Flow
- Engagement
- kurzfristige Lernerfolge
- Lernfreude
- positivere Lerneinstellungen
- erhöhter eingeschätzter Nutzen-Wert des Inhalts

(Lern-)Outcomes beim Einsatz von Escape Rooms im Unterricht:

(Fotaris & Mastoras 2019; Taraldsen et al. 2022; Veldkamp et al. 2020)

- Engagement & Flow
- intrinsische Motivation
- Lernfreude und weitere pos. Emotionen
- Teamgeist (Kollaboration)

3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen



3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen

Ausbildung (pluri-/inter-) kultureller Kompetenz durch (Video)Spiele

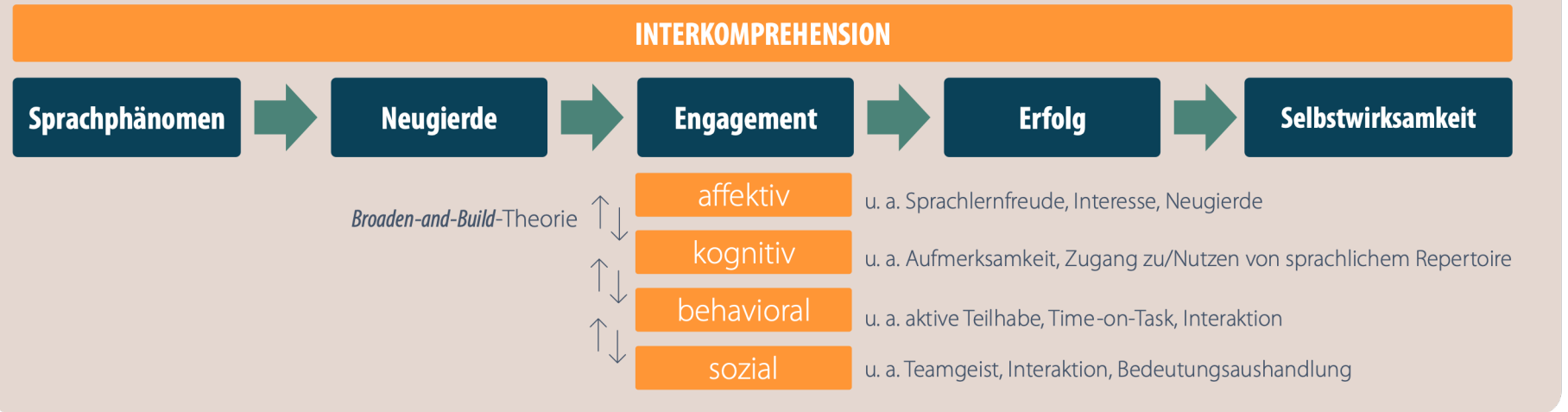
(Video)Spiele...

- sind kulturelle Artefakte und thematisieren gegenwärtige soziokulturelle Strömungen und Diskurse
- bieten (pluri-) kulturelle(n), mehrsprachige(n), soziale(n) Räume und Austausch (Fan-Diskurse, Fan-Fiction, Gamer-Communities, [Online-]Spiele, Gaming-Streams, Let's-Play-Videos)
- regen zur (handlungsbasierten) Perspektivübernahme an (Rollenspiele)

3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen

inhaltlich-gamifizierter Lernkontext (Escape Game)

Narration | Multimedialität | Spielmechanik | Spieldenken (Problemlösen) | Feedback | Belohnungssystem



Spiele als Lernumgebungen für interkomprehensives Mehrsprachenlernen

3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen

Ausbildung kommunikativer Kompetenz durch (Video)Spiele

(Video)Spiele...

- bieten vielfältige (authentische) Kommunikationsanlässe im (Video)Spiel (v.a. Lese- und Hör-/Sehverstehen sowie Schreiben/Sprechen in Online-Spielen/Gesellschaftsspielen) wie außerhalb des Spiels (Game-Communities, Fan-Fiction, Foren...)
- bieten Räume für informelles, inzidentelles Lernen (Wortschatz, Grammatik, Pragmatik)

3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen

Ausbildung von Text- und Medienkompetenz durch (Video)Spiele

(Video)Spiele...

- sind popkulturelle, authentische und lernendennahe Medienformate
- bieten *qua* Texte/Medien vielfältige Anlässe für Verstehens-, Interpretations- und Reflexionsprozesse (Wissen über sowie den Umgang mit Medien) sowie zur gestalterischen/kritischen Medienkompetenz

3.2 *game-based language learning* und die Vorteile für das Sprachenlernen

Ausbildung von fremdsprachenspezifischer digitaler Kompetenz durch (Video)Spiele

(Video)Spiele...

- sind eine (spielerische) Form digitalen Lernens in Form multimodaler Kommunikation und Interaktion
- bieten Anlass zur Diskussion über und exemplarisch Möglichkeiten, dass und wie Schüler:innen in, mit und über Spiele hinaus (Fremd)Sprachen lernen und darin fremdsprachenspezifische wie fächerübergreifende Kompetenzen erlangen können

3.3 Die *Mystery- & Escape*-Methode

Das englische Wort «mystery» hat eine Reihe von Bedeutungen (Rätsel, Geheimnis, Krimi), die alle für das Verständnis der Unterrichtsmethode «Mystery» relevant sind: Es geht um das Aufdecken von Zusammenhängen, das Aufspüren von Verbindungen, um das Lösen einer kniffligen Frage. [...]

*Bei neuen Informationen zu einem Thema aktivieren wir zuerst unsere Erfahrungen und unser Vorwissen. Auf dieser Grundlage ordnen, gewichten und interpretieren wir die unterschiedlichen Informationen und stellen Zusammenhänge her. So entwickeln wir unsere eigenen Vorstellungen zu diesem Thema. **Mysteries fördern diesen Prozess der alltäglichen Wissenskonstruktion auf spielerische Weise im Unterricht.***

(éducation21 2014: 2)

3.3 Die *Mystery-* & *Escape-*Methode

Geforderte Kompetenzen und Fertigkeiten in der Mystery-Methode (vgl. *éducation21* 2014: 2-3)

- Informationen gewichten
- Informationen ordnen und strukturieren
- Informationen miteinander in Beziehung setzen
- Perspektivwechsel vornehmen

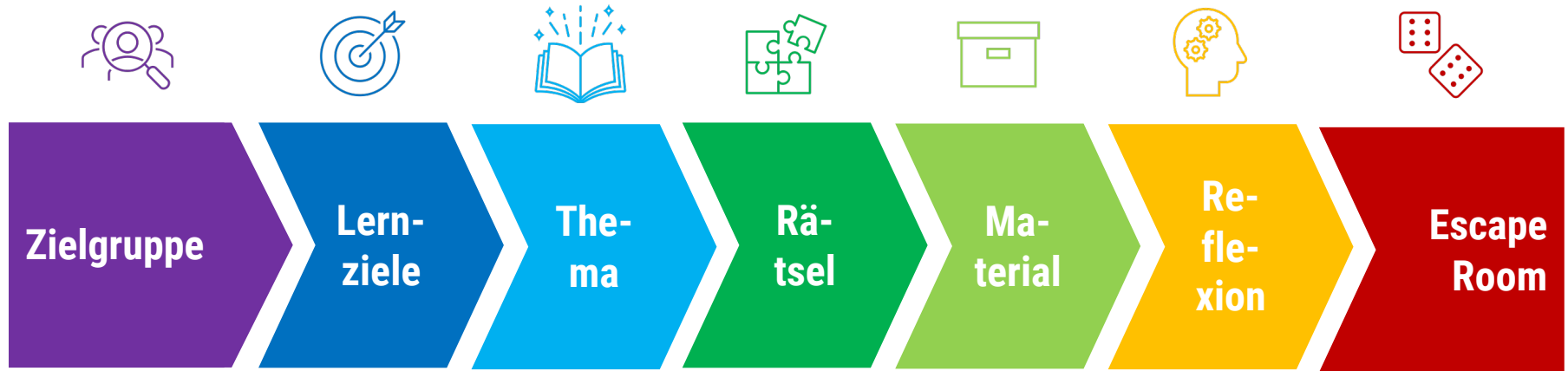
- Argumentationskompetenz
- kooperatives Lernen
- vernetztes, abstraktes & logisches Denken

3.3 Die *Mystery- & Escape*-Methode

Escape Games

= rätselbasierte Aufgabenformate (z.B. Räume), in denen Passwörter, Hinweise, Codes, etc. für die Lösung der Aufgabe gefunden werden müssen

(Nicholson 2015, 2018; Ambrožová & Kaliba 2021)





4. Literatur

4.1 Zur Einführung in die Thematik

Mehrsprachigkeitsdidaktik

- **Candelier, Michel et al.** 2012. *FREPA. A Framework of Reference for Pluralistic Approaches to Languages and Cultures*. Straßburg: Council of Europe Publishing. <https://www.ecml.at/Portals/1/documents/ECML-resources/CARAP-EN.pdf?ver=2018-03-20-120658-443>, Zugriff: 10.09.2024.
- **Council of Europe.** 2020. *Common European Framework of References for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Straßburg: Council of Europe Publishing. <http://www.coe.int/lang-cefr>, Zugriff: 10.09.2024.
- **Fäcke, Christiane & Meißner, Franz-Joseph.** edd. 2019. *Handbuch Mehrsprachigkeits- und Mehrkulturalitätsdidaktik*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- **Gogolin, Ingrid & Hansen, Antje, & McMonagle, Sarah & Rauch, Dominique.** edd. 2020. *Handbuch Mehrsprachigkeit und Bildung*. Wiesbaden: Springer.

Spielerisches Sprachenlernen

- **Gee, James P.** 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York & Houndmills: Palgrave Macmillan.
- **Klippel, Friederike.** 1980a. *Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht*. Frankfurt a. M., Bern & Cirencester: Peter Lang.
- **Reinhardt, Jonathon.** 2019. *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Cham: Palgrave Macmillan.

4.1 Zur Einführung in die Thematik

Mystery- und Escape-Room-Methodik

- **Costa, P. Antela.** 2021. „Using Escape Rooms for Language Teaching“, in: Liebschner, A. ed. *Language and Education during the COVID-19-Pandemic: an international approach to new practices and adaptations*, Jekatarinburg: AMB Publishing, 62-71.
- **Cruz, Mário.** 2019. „Escapinmg from the Traditional Classroom: The ‚Escape Room Methodology‘ in the Foreign Languages Classroom“, in: *Babylonia* 3, 26-29.
- **Eibensteiner, Lukas & Förster, Philipp.** 2024. „Escape Strasbourg: paysages linguistiques spielerisch entdecken und Sprachenbewusstheit fördern“, in *französisch heute* 55/1, 22-29.
- **Fotaris, Panagiotis & Mastoras, Theodoros.** 2022. „Room2Educ8: A Framework for Creating Educational Escape Rooms on Design Thinking Principles“, in: *education sciences* 12/786, 1-28.
- **Fischer, Grégoire.** 2022. „Le vol des diamants de la couronne. Passé composé und imparfait in einem Escape Game mit Arsène Lupin erarbeitet“, in: *Der Fremdsprachliche Unterricht Französisch* 176, 30-36.
- **Liermann, Benedikt, Pohlkamp, Stefan.** 2023. „Entwicklung eines digitalen *jeu d'évasion* durch Schüler*innen mithilfe von Genial.ly“, in: *Französisch Heute* 54(2), 20-25.
- **Luschei, Guillaume.** 2023. „La dernière rencontre‘: ein *Escape Game* zum Roman *Loin des yeux, près du cœur* von Thierry Lenain“, in: *Französisch Heute* 54(2), 26-35.
- **Nicholson, Scott.** 2015. „Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities“. <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, Zugriff: 10.09.2024.

4.2 Im Vortrag verwendete Literatur

- Ambrožová, Petra, Kaliba, Martin.** 2021. „Online Escape Games as an Educational Tool“, in: *Proceedings of ICERI2021 Conference*, 5998-6003.
- Cavus, N. et al.** 2023. „The Effects of Gamification in Education: A Systematic Literature Review“, in: *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience* 14/2, 211-241.
- Cornillie, Frederik, Thorne, Steven L., Desmet, Piet.** 2012. „ReCALL special issue: Digital games for language learning: challenges and opportunities: Editorial Digital games for language learning: from hype to insight?“, in: *ReCALL* 24/3, 243-256.
- Council of Europe.** 2020. *Common European Framework of References for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Straßburg: Council of Europe Publishing. <http://www.coe.int/lang-cefr>, Zugriff: 10.09.2024.
- Deterding, Sebastian et al.** 2011. „From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‚Gamification‘“, in: *Mindtrek'11*, 9-15.
- éducation21.** 2014. *Leitfaden Mystery. Didaktische Überlegungen und Einsatz im Unterricht*.
- Erhart, Sabine.** 2019. „Staatliche (kollektive) und individuelle Mehrsprachigkeit“, in: Fäcke, Christiane & Meißner, Franz-Joseph. edd. 2019. *Handbuch Mehrsprachigkeits- und Mehrkulturalitätsdidaktik*. Tübingen: Narr Francke Attempto, 25-29.
- Fotaris, Panagiotis & Mastoras, Theodoros.** 2019. „Escape Rooms for Learning: A Systematic Review“, in: Elbæk, Lars & Majgaard, Gunver & Valente, Andrea & Khalid, Saifuddin. edd. *The Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning. ECGBL 2019*. Reading: Academic Conferences and Publishing International Limited, 235-243.
- Garris, Rosemary, Ahlers, Robert, Driskell, James E.** 2002. „Games, motivation, and learning: A research and practice model“, in: *Simulation & Gaming* 33/4, 441-467.
- Gee, James P.** 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York & Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Kapp, Karl M.** 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer Wiley.
- Klein, Horst G. & Stegmann, Tilbert D.** 2000. *EuroComRom. Die sieben Siebe: Romanische Sprachen sofort lesen können*. Aachen: Shaker.
- Majuri, J., Koivisto, J., Hamari, J.** 2018. „Gamification of education and learning: A review of empirical literature“, in: *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference*, 11-19.

4.2 Im Vortrag verwendete Literatur

- Manzano-León, A. et al.** 2021. „Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education“, in: *Sustainability* 13/4, 1-14.
- Mayo, Merrilea J.** 2009. „Video games: A route to large-scale STEM education?“, in: *Science* 323/5910, 79-82.
- Meißner, Franz-Joseph.** 2019. „Mehrsprachigkeitsdidaktik“, in: Fäcke, Christiane & Meißner, Franz-Joseph. edd. 2019. *Handbuch Mehrsprachigkeits- und Mehrkulturalitätsdidaktik*. Tübingen: Narr Francke Attempto, 47-52.
- Nicholson, Scott.** 2015. „Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities“. <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, Zugriff: 10.09.2024.
- Ofosu-Ampong, K.** 2020. „The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues“, in: *Journal of Educational Technology* 49/1, 113-137.
- Peterson, Marc.** 2013. *Computer Games and Language Learning*. New York: Palgrave Macmillan.
- Prensky, Marc.** 2001. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rabah, J., Cassidy, R., Beauchemin, R.** 2018. „Gamification in education: Real benefits or edutainment“, in: *Proceedings of European Conference on E-Learning*, 1-12.
- Raczkowski, Felix, Schrape, Niklas.** 2018. „Gamification“, in: Beil, Benjamin, Hensel, Thomas, Rauscher, Andreas. edd. *Game Studies*. Wiesbaden: Springer, 313-329.
- Reinders, Hayo.** 2012. *Digital Games in Language Learning and Teaching*. New York: Palgrave Macmillan.
- Reinhard, Jonathon.** 2019. *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Taraldsen, Lene H. & Haara, Frode O. & Lysne, Mari S. & Jensen, Pernille R. & Jenssen, Eirik J.** 2022. „A review on the use of escape rooms in education – touching the void“, in: *Education Inquiry* 13/2, 169-184.
- Veldkamp, Alice & van de Grint, Liesbeth & Knippels, Marie-Christine P. J. & van Joolingen, Wouter R.** 2020. „Escape Education: A systematic review on escape rooms in education“, in: *Educational Research Review* 31/100364, 1-18.
- Zeybek, N., Saygi, E.** 2024. „Gamification in Education: Why, When, and How? – A Systematic Review“, in: *Games and Cultures* 19/2, 237-264.

Bei Rückfragen, Anmerkungen und/oder Interesse, kontaktieren Sie mich gern jederzeit:

Philipp Förster

philipp.foerster@uni-jena.de

<https://www.romanistik.uni-jena.de/1507/foerster-philipp>



Vielen Dank für Ihre/eure Aufmerksamkeit!