SHERLOCK MEETS ELSA

Wie “A Crime Escape” Englisch-Lernenden dabei helfen kann, ihre Angst beim Sprechen zu bewältigen

Definition

„A Crime Escape“ stellt ein spielerisches Unterrichtskonzept dar, das bei der Bewältigung von Angst beim Sprechen der Fremdsprache Englisch (ELSA) helfen kann. Durch die Verknüpfung von kollaborativer Detektivarbeit (Quests) (Edwards, 2022) und der Einnahme einer fiktiven Identität rückt bei diesem Format das Lösen eines fiktiven Mordfalls (das nicht-linguistische Ziel) in den Vordergrund (Galante, 2018). Die Lernenden können dabei die Unsicherheit vor sprachlichen Fehlern vergessen, während sie durch das Lösen des Falls in Kleingruppen ihre Sprechkompetenzen in spontanen, authentischen Anlässen weiterentwickeln können (Kaneta, 2025).

(Lehmeier, 2026)

-Aussage einer Schülerin (Kaneta, 2025)

Empirische Evidenz

Für verschiedene Methoden der Dramapädagogik, die auch auf das Konzept von “A Crime Escape” zutreffen, wurden bereits Studien durchgeführt, die einige zentrale Erkenntnisse liefern:

Untersuchte Variable/ Dimension	Empirischer Befund & Effektstärke
Sprechangst	Statistisch signifikante Senkung der Sprechangst (-8,31 Punkte, p<0,001, Cohens d=0,72) [Al-Zurfi et al., 2025]
Mündliche Sprachkompetenz	Deutlicher Leistungszuwachs im mündlichen Test (+5,17 Punkte, p<0,001, Cohens d=1,68) [Al-Zurfi et al., 2025]
Unterrichtsbeitrag & Motivation	73,1% berichten höhere Motivation, 61,5% Zuwachs an Wortschatz und 50% an Aussprache [Situmorang et al. 2026]
Peer-Scaffolding & Vertrauen	Hohe Vertrauensunterstützung (M=4,25/5) & angstfreies Gruppenklima (M= 4,33/5), [Huong, 2026]
Gamification & Storytelling	alle Studien mit Quests & Narrativen zeigten signifikante Angstreduktion [Edwards, 2022]

Grundmodell:

Task-Based Language Teaching

Krimispiele erfüllen die vier Kernbedingungen einer Lernaufgabe nach dem TBLT-Ideal von Ellis und Nuan (Kaneta, 2025):

1. **Fokus auf Bedeutung:** Sprache ist nur das Werkzeug für die Lösung des Falls
2. **Informations- und Meinungslücken (Gaps):** Kein Spieler kennt das Gesamtbild → negotiation of meaning
3. **Freier Einsatz sprachlicher Mittel:** Schüler:innen wählen Fragen, Gestik, etc. selbst
4. **Nicht-linguistisches Ziel:** Ziel ist die Entlarvung des Täters und nicht die sprachliche Korrektheit

Diese führen oft zu: Hoher intrinsischer Motivation und Immersion, komplexe und spontane Sprachhandlungen und Abbau von Hemmungen (Kaneta, 2025)

Struktur: Prinzipien

Spezifizierung für “A Crime Escape”

Wertvoller Sprachanlass und Sprechkontrolle (nach Pekrun, 2006)

AUTHENTISCHER SPRACHANLASS	IMMERSIVES ERLEBNIS	SCAFFOLDING
○ Strukturierte Sprechzeiten ○ Emotionale Sicherheit	○ Avatarprinzip (In-Character) ○ Meaningful Gamification ○ Storytelling ○ Kollaborative Quests	○ Peer-Scaffolding ○ Gezieltes Translanguaging ○ PECRA-Framework ○ Collaborative Learning (mindestens ein leistungsstarker Schüler in der Gruppe)

PECRA dient den Lernenden als kognitives und linguistisches Scaffolding (Sprech- und Prompt-Hilfe)

P Purpose
Welches Ziel hat der Sprechakt? (z. B. Information einholen, ...)

E Expectation
Welche konkrete Information brauche ich?

C Context
Verknüpfung von gelesenen Fakten mit der eigenen sprachlichen Äußerung

R Request
Das Ausformulieren der Kernfrage oder der Aussage im Dialog.

A Action
Der Versuch, die Mitspieler zu einer gezielten Antwort zu bringen

Achtung!

Schwierigkeiten können entstehen bei:

1. **zeitlichen Ressourcen:**
   ↳ Schüler: innen brauchen viel Zeit, um sich in die Aufgabe einzuarbeiten
2. **Peer Pressure**
   ↳ Gezieltes Translanguaging, Peer-Scaffolding und Delayed Feedback, um Leistungsdruck zu verringern
3. **Themensensibilität:**
   ↳ Da ein Mordfall auf manche verstörend wirken kann, sollten alternative Settings, wie eine Schatzsuche erwogen werden

(Kaneta, 2025 & Al-Zurfi et al., 2025)

Ablauf der Unterrichtsphasen

PRE - TASK	WHILE - TASK	POST - TASK
○ Character Briefing & Rollenkarten ↓ ○ Vocabulary Pre-Teaching ↓ ○ PECRA Prompt Framework ↓ ○ Gewährung ausreichender Denk- & Planungszeit (Vermeidung von Cold Calling)	○ Freie Spiel- & Ermittlungsphase ↓ ○ Character Diaries (Notizkarten als kognitives Sicherheitsnetz) ↓ ○ Structured Turns & Peer Scaffolding ↓ ○ Gezieltes Translanguaging um Sprechfluss zu garantieren	○ Rekonstruktion & Auflösung des Falls ↓ ○ Delayed Corrective Feedforward (Korrektur erst nach dem Spiel) ↓ ○ Fokus auf Prozess- (FP) und Selbstregulationsebene (FR) [Hattie & Timperley 2007]

TRY NOW

Unterrichts-material

KATHOLISCHE UNIVERSITÄT EICHSTÄTT-INGOLSTADT
Didaktik Englisch — English Didactics

© Lisa Lehmeier

Literaturliste: