

TEXTABENTEUER



ab 10 Jahren/ ab Klasse 5



Regelerklärung ca. 2-5 min / Spielzeit abhängig vom gewählten Spiel



im Unterricht mit 1-12 Personen

Fächer:	Deutsch, DaF/DaZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Geschichte, Politik, Erdkunde, Ethik, Philosophie
Lernen:	entdeckendes Lernen, Modellierung von Entscheidungen, Einstieg, Vertiefung

Worum geht's?

Textabenteuer bieten den Spielenden unterschiedliche Entscheidungen, die den Fortgang der Geschichte beeinflussen. Die Lernenden können sowohl fertige Angebote im Unterricht nutzen als auch selbst Entscheidungsgeschichten als Lernprodukte erstellen.

Was brauchst du?

Abhängig vom Spiel in der Regel pro Kleingruppe nur einen Computer mit Bildschirm und Internetzugang.

Aktivität im Unterricht

- 1) Bei Lerngruppen > 12, Einteilung der Klassen in Kleingruppen von ca. 3-4 Lernende.
- 2) Jede Gruppe erhält den Link zum Spiel und spielt dieses an einem eigenen Computer.
- 3) Sinnvoll ist es, einen Zeitrahmen für das Spiel zu setzen, der gut zur Unterrichtszeit passt und im Idealfall einer schnellen Gruppe ermöglicht, das Spiel erfolgreich zu beenden.
- 4) Jede Gruppe trifft die Entscheidungen im Spiel per Mehrheit nach vorangehender Diskussion. Auch hier ist es sinnvoll, einen zeitlichen Rhythmus vorzugeben, wenn mehrere Gruppen innerhalb einer Klasse gleichzeitig spielen.
- 5) Debriefing/Reflexionsphase: Austausch über die (unterschiedlichen) Spiel-Erlebnisse aufgrund der Gruppenentscheidungen, den Gesamteindruck des Spiels und was sich daraus für das fachliche Lernen mitnehmen lässt.

Was geht noch?

Die Lernenden können selbst noch Untersuchungsfragen vorab und im Nachgang formulieren oder vorab durch die Lehrkraft erhalten. Diese können sich auf das Spiel (Gestaltung, Farbwahl, Auswahl und Wirkung der Musik etc.) oder auf die Gruppendynamik und die Entscheidungsprozesse beziehen (Sind die Entscheidungen erfolgreich? Beteiligen sich alle in gleichem Maße an der vorangehenden Diskussion? usw.)

Hinweise:

Der zeitliche Aufwand, um die Spiele, die ja in der Regel nicht für den schulischen Unterricht designt wurden, unterscheidet sich ganz erheblich. Dies ist vorab zu prüfen und den Lernenden transparent zu machen, in dem z.B. klar kommuniziert wird, dass das Ziel ist nur bis zu einem bestimmten Punkt im Spiel oder soweit wie möglich innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu kommen., um anschließend Spielerlebnis, Aufbau und Gestaltung, inhaltliche Umsetzung oder ähnliches gemeinsam zu untersuchen.

LINKS:

Erwähnte Spiele:

Spiele-Bücher (Choose your own adventure)

<https://mantikoreverlag.de/buecher/spielbuecher/>

Through the darkest of times: <https://paintbucket.de/en/game/through-the-darkest-of-times>

Herbst '89

<https://www.dhm.de/ausstellungen/roads-not-taken-oder-es-haette-auch-anders-kommen-koennen/herbst-89-auf-den-strassen-von-leipzig/spiel/>

Wir leben hier! <https://www.wir-leben-hier.com/>

My Child Lebensborn <https://mychildlebensborn.com/>

Friedrich Ebert <https://ebert-gedenkstaette.de/das-spiel/>

Twine <https://twinery.org/>