

#Leg Los!

Wir erstellen eine durchlaufende Geschichte! Unsere kleinen Held*innen im Spiel wollen den Brief gerne weiterschicken. Wohin?

Du hast deine Spielfigur, du hast einen eigenen Hintergrund. Bei der Interaktion mit einem anderen Gegenstand sagt deine Figur aktuell „Ah ein Brief!“.

Die zweite Spielfigur ist der Brief und kann gesteuert werden. Aber wo soll der Brief hin?

Aufgabe: Erstellt einen weiteren Gegenstand als dritte Spielfigur. Ist es ein Briefkasten? Oder ein Zug, der den Brief weiter bringt? Oder ein Zauberrüssel? Hier habt ihr wieder Interaktionsmöglichkeiten.

Erstellt eure Settings!



Vom Digitalen ins Analoge: Storytelling mal anders herum

Wir wollen die Geschichte sehen und Hören!!

Aber zuerst müssen wir gut überlegen wie: Die Storytelling-Methode

Vom Digitalen ins Analoge: Storytelling mal anders herum

Storytelling Methode

1. Wer ist das dort im Spiel? Und wo bist der*die Held*in denn gerade?

Aufgabe: Überlege dir eine kleine einleitende Geschichte zu deiner Scratch-Figur.

Mini-Game: Um die Geschichte weiterlaufen zu lassen muss nun ein Mini-Spiel gespielt werden, um weiter zu kommen. Z.B.: Bewege den mit der Pfeiltaste nach rechts bis du zum Teich/Zug/Rakete kommst.

1. Hier geht die Geschichte weiter.

Aufgabe: Was ist das für ein Brief und wo soll er hin? Und wieso?

Vom Digitalen ins Analoge: Storytelling mal anders herum

- Storytelling als **Inszenierung** oder als **Dokumentation** mit Aspekten des Spiels von Wahrnehmung und Ästhetik, als **Darstellungsmöglichkeit des Selbst** und als Reflexion des Eigenen, des verwendeten Mediums oder des zu bearbeitenden Themas genutzt werden.
- In Komplexität, thematische Einpassung und Umfang ist das Projekt der jeweiligen **Altersstufe hierzu anzupassen**.

Beispielspiele:

- Spiel mit Wahrnehmung und Ästhetik: Spiegelbilder
- Analyse und Reflexion über ein Thema: Fremdes und eigenes in unserer Stadt, Mobbing, Grenzerfahrungen



Die Reise durchs Fantasieland

- Storytelling als **Inszenierung** oder als **Dokumentation** mit Aspekten des Spiels von Wahrnehmung und Ästhetik, als **Darstellungsmöglichkeit von Kreativität** und als des verwendeten Mediums.
- In Komplexität, thematische Einpassung und Umfang ist das Projekt der jeweiligen **Altersstufe hierzu anzupassen**.