

# Crossover Education Project

Schreibwerkstatt Exit Game

*Schräge Vögel und falsche Schlangen im  
Großstadtdschungel.  
Raus aus der Stadt.*

Mitwirkende:

Friedrich-Bödecker-Kreis im Freistaat Sachsen e.V.

Susanne Karge, Literaturpädagogin

Ingo Karge, Lehrbeauftragter TU Ilmenau für Medien- und Kommunikationswissenschaft

Daniel Roß, MPZ der Stadt Leipzig



## **Ein Exit Game von Schülern in analoger und digitaler Form, dargestellt am Beispiel der vom Friedrich-Bödecker-Kreis (FBK) im Freistaat Sachsen e.V. durchgeführten Schreibwerkstatt**

*Schräge Vögel und falsche Schlangen im Großstadtdschungel. Raus aus der Stadt. Schüler schreiben für Schüler ein ExitGame.*

### **Konzept zur Projektentwicklung und Projektumsetzung**

#### **Grundanliegen**

Entsprechend ihres Leitbildes setzen sich die Friedrich-Bödecker-Kreise aller Bundesländer für die Literaturvermittlung und die Förderung von Lese-, Schreib- und Sprachkompetenz, insbesondere bildungsbenachteiligter Kinder und Jugendlicher, ein. Schreibwerkstätten, Autorenbegegnungen, interkulturelle Konzepte in allen Medienformaten, verbunden mit didaktischen Ansätzen, sollen die Zielgruppe, ergänzend zum Lehrplan, spielerisch im Umgang mit Sprache schulen. Ziel ist eine Lesefähigkeit und Sprachkompetenz gleichermaßen fördernde, ästhetische und künstlerische Aspekte betonende Sensibilisierung für Sprache, die sich die Heranwachsenden als Zielgruppe unter Einbeziehung verschiedener, künstlerische Fähigkeiten und Kreativität fördernde Formate der bildenden Kunst und des Literatur- und Theaterbetriebes spielerisch aneignen. Durch den tiefgreifenden Kommunikationswandel der letzten Jahrzehnte und dem damit verbundenen Entstehen neuer Möglichkeiten wird das Lebensumfeld und die Erfahrungswelt Heranwachsender in immer umfassenderem Maße durch die digitalen Medien geprägt.

Diese haben einen entscheidenden Einfluss auf die Kommunikationsformen und die daraus resultierende Sozialkompetenz der Zielgruppe. Sie sind dementsprechend identitätsstiftend und prägen insbesondere durch Gruppenzugehörigkeit die Erlebniswelt der Jugendlichen und Kinder. Das schließt, mit Blick auf seine Nachhaltigkeit, im hohen Maß auch den kulturellen Austausch ein. Töne, Bilder, Texte werden überwiegend medial hergestellt und bearbeitet sowie kommuniziert und geteilt. Digitale Medien spielen dementsprechend eine immer größere Rolle bei der Bereitstellung außerschulischer Bildungsformate und den daraus resultierenden Angeboten. Dabei ist die Einbindung nicht auf die Entwicklung bewährter, in Form von analogen Formaten bereitgestellter und entsprechend zu applizierender Inhalte zu beschränken. Ihre Nutzung und Einbeziehung bietet die Möglichkeit, gezielten Einfluss auf die Schulung von Medienkompetenz Heranwachsender zu nehmen, die gleichermaßen ihren Umgang mit Sprache, multilateral transportierte Informationen sowie ihre sozialen Kompetenzen einschließen. Ausgehend von einem wertschätzenden

Umgang mit den wachsenden Vermögen im Umgang mit digitalen Medien sowie sozialer Medien sind somit hervorragende Voraussetzungen gegeben, zeitgemäße Angebote in allen Bildungsbereichen zu entwickeln, die die Zielgruppe spielerisch abholen.

Die diesjährige Schreibwerkstatt im Raum Leipzig fand von Juni bis Oktober 2022 mit Schülern des Humboldtgyrnasiums statt. Insgesamt standen 50 Zeitstunden zur Verfügung. Ergebnis dieser Werkstatt ist ein Exit Game, das analog in Buchform erscheinen und in Kooperation mit dem medienpädagogischen Zentrum der Stadt Leipzig in einer digitalen Variante umgesetzt werden wird.

Das vorliegende Konzept (dargestellt am Beispiel einer Leipziger Schreibwerkstatt) bietet allen Multiplikatoren schulischer und außerschulischer Bildungsarbeit einen Leitfaden, eigene Themen/Lehrinhalte/ Lernstoffe zu wählen, in die jeweilige Unterrichtseinheit oder kreative Werkstatt einzubinden und, entsprechend zum Thema, ein Spiel in analoger/hybrider/digitalen Form zu entwickeln.

### **Zielgruppe:**

Kinder und Jugendliche im Alter von 10-16 Jahren

Gruppenstärke: 15

### **Zeitrahen**

50 Stunden

### **Material / Voraussetzungen**

Tablets, Flipchart, Internetzugang, SmartPhone

Papier, Stifte

Illustrationsmöglichkeit

### **Thema / Ausgangspunkt:**

Das Themenfeld game-based-learning ist in den letzten Jahrzehnten vermehrt in den öffentlichen Fokus geraten. Die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwender\*innen ist längst nicht mehr nur Nischenthema. Gerade im Bildungskontext wird vermehrt auf spielerische Lehr- und Lernansätze gesetzt, sowohl offline als auch online. Exit Games oder EduBreakOuts sind Teil dieses Bereiches.

Das Grundprinzip eines Exit Games ist denkbar einfach, eine Gruppe von Spieler\*innen hat einen begrenzten Zeitrahmen, um sich den Weg aus einem verschlossenen Raum zu bahnen. Dabei müssen Rätsel, Aufgaben, Hinweise gelöst werden, bei denen logisches Denken und Geschicklichkeit gefragt sind.

Mit der entsprechenden Geschichte, verschiedenen Rätseln und Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bieten sie einen niedrigschwelligen Einstieg in unterschiedliche Themen und Lernerfahrungen und deren spielerische Umsetzung, unabhängig von Vorkenntnissen, Alter etc.

Die Entwicklung / Gestaltung eines Exit Games, das diesjährige Thema der Leipziger Schreibwerkstatt des FBK Sachsen, mit Schülern ist eine sehr komplexe Thematik, die Kreativität, logisches Denken, Problemlösungskompetenz, Präzision und Kooperationsvermögen und vor allem viel Zeit erfordert.

Eine gründliche Auseinandersetzung mit der Funktionsweise eines Games, mit den Inhalten und Zielen, die im Spiel verfolgt werden sollen, hinsichtlich der logischen Einbettung von Aufgaben, Rätseln etc. in die zu entwickelnde Geschichte / Mission, die Auseinandersetzung mit Grundvoraussetzungen kreativen Schreibens, die Überlegungen, welche Werkstattform gewählt werden soll – analog oder hybrid, die Einbindung audiovisueller Parts, Musik, Geräusche, schlussendlich die Testphase hinsichtlich der Spielbarkeit, stellen eine große inhaltliche und zeitliche Herausforderung dar.

Das Designen eines Games mit Schülern sollte in einer „gesicherten Lernumgebung“ stattfinden. „Trial and Error“ - man muss damit rechnen, dass die Teilnehmer scheitern, bevor sie verstanden haben, wie ein Exit Game funktioniert. Es empfiehlt sich, in Arbeitsgruppen zu agieren und diese so zusammensetzen, dass zielorientiert gearbeitet werden kann.

Der Prozess vor dem eigentlichen Design des Raumes ist relativ zeitaufwendig, kann aber mit den entsprechenden Vorarbeiten / Entscheidungen des Lehrenden etwas verkürzt werden.

### **Methodik / Vorgehensweise:**

Die Leipziger Schreibwerkstatt „Schräge Vögel – falsche Schlangen im Großstadtdschungel. Raus aus der Stadt.“ fand von Juni – November 2022 mit 15 Teilnehmern aus der Klassenstufe 5/6 und Schülern einer DaZ-Klasse statt.

Neben der kreativen Schreibwerkstatt fanden Illustrations- und Druckwerkstätten im Werkstattmuseum für Druckkunst Leipzig statt. Zusätzlich wurde ein Besuch im Zoo angeboten, um einen visuellen Eindruck schräger Vögel zu gewinnen sowie ein interaktives Exit Game (outdoor) in Leipzig, um die Grundprinzipien eines Exit Games zu erleben.

Zunächst wurde das Spiel in analoger Form entworfen, erste Vorüberlegungen, eine Onlinevariante zu generieren, erfolgten zeitgleich.

Es empfiehlt sich, die Aufgabenstellungen zur Entwicklung eines Exit Games zeitlich und inhaltlich zu strukturieren.

## **Phase 1:**

**Einführung** - Grundstruktur eines Exit Games vorstellen

1. Geschichte, die den roten Faden des Fluchtraumes bildet
2. Spielfluss, beschreibt die Struktur des Spielerlebnisses
3. Rätsel, Puzzle, Aufgaben die, aufeinander aufbauend, zur Lösung führen und der Struktur der Geschichte folgen
4. Ausstattung, physisch oder digital
5. Lernziel
6. Nachbereitung oder Nachspielphase

Ablauf eines Games - welche Einzelschritte gibt es und müssen kreiert werden?

Was gehört dazu, einen Fluchraum zu designen?

Definition möglicher Einschränkungen(Spieleralter, -anzahl, Zeit)

Bestimmen des Typs des Fluchtraums (Abenteuer, Rettungsmission, Krimi, Märchen, Katastrophen, Virus, gesellschaftspolitische Themen)

Test eines gemeinsam gewählten analogen Spiels zur Verdeutlichung

Workshop kollaboratives Arbeiten, Medienkompetenz

Zeitdauer: ca. 5-10 Stunden

Teilnehmer: 15 Schüler, spätere Aufteilung in 5 Kleingruppen

Material: Tablets, Smartphone, Papier, Stift, Flipchart

## **Phase 2**

**Brainstorming zum Kernthema / Kernerzählung**

Zeit, Ort, Handlung, Personen, Aufgaben, Ziele

Typ des Fluchtraums festlegen, Kerngeschichte orientiert sich daran

Festlegen der einzelnen Fluchräume (Anzahl, Mission, Einbettung in Kernerzählung – möglich und logisch)

erste Sammlung von Ideen zur Kernerzählung

Erstellen eines Raumplanes entsprechend der einzelnen Missionen

Rätselstruktur finden – linear, parallel, offen

Anzahl und Art möglicher Rätsel und Aufgaben oder Puzzles pro Raum festlegen

Diskussion in der Gruppe

Zeitdauer: 5 Stunden

Teilnehmer: gesamte Gruppe

Material: Stifte, Papier

### **Brainstorming Raummissionen in einzelnen Gruppen**

Zeit, Ort, Handlung, Personen, Aufgaben, Anschlussfähigkeit der einzelnen Räume  
erste Ideensammlung, Erstellen eines Storyboards, Illustrationen  
Recherche  
Diskussion und Feedback gesamte Gruppe

Zeitdauer: 5 Stunden

Teilnehmer: Arbeit in Kleingruppen, Feedbackrunde in der Gesamtgruppe

Material: Smart Phone, Tablet, Papier, Stift

### **Phase 3**

#### **Rätsel und Erzählung**

Entwurf der Rätsel für die einzelnen Räume

Möglichkeiten: Finden von Dingen  
Raumrätsel (einbinden von Karten, Koordinaten, Identifizieren von Orten)  
Codes, digitale Schlösser etc.  
Logikrätsel, Puzzle, Bilderrätsel

Augenmerk auf Variantenreichtum

Erzählungen schreiben

Augenmerk auf Anschlussfähigkeit / Logik innerhalb der Raumstruktur

Test

Feedbackrunde

Zeitdauer: 5 Stunden

Teilnehmer: Arbeit in Kleingruppe, Auswertung gesamte Gruppe

Material: Tablet oder SmartPhone, Papier, Stift

### **Phase 4**

#### **Illustration**

Zeitdauer: 10 Stunden

Teilnehmer: Kleingruppen

Material: gestellt

### **Phase 5**

#### **Zusammenbringen des Spieles**

Einbettung der Rätsel in die verschiedenen Raumentwürfe / Einzelmissionen

## Hinweismanagement

Sortieren der Illustrationen entsprechend der Raumstruktur

Zusammenbringen der einzelnen Raummissionen unter Rahmenthema

Entwicklung der Rahmengeschichte, roter Faden, Plausibilitätsprüfung

Aufgabe und Ziel, Einzelmissionen zur Rahmenhandlung

Prüfen der Anschlussfähigkeit

Test hinsichtlich Ziel, Balance Spielbarkeit, Herausforderung, Lösbarkeit,

Lerneffekt, Strategie

Auswertung

Nachbesserung

Zeitdauer: 15 Stunden

Teilnehmer: zunächst Kleingruppe, gesamte Gruppe

Material: Papier, Stift

## Phase 6 Präsentation

Die hier aufgeschlüsselte Stundenzahl basiert auf den Erfahrungen der Schreibwerkstatt „Schräge Vögel...“ Diese ist knapp bemessen.

Die Ergebnisse der reflektierten Schreibwerkstatt liegen in analoger Form vor.

Gemeinsam mit dem Medienpädagogischen Zentrum der Stadt Leipzig werden im Jahr 2023 Möglichkeiten gesucht, die Arbeitsergebnisse der Schreibwerkstatt mit den bereits recherchierten, erprobten und nachstehend aufgeführten Tools in eine digitale Form zu wandeln.



### Schräge Vögel und falsche Schlangen im Großstadtdschungel. Raus aus der Stadt

Texte schreibender Schüler\*innen für den Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.  
im Rahmen des Programms „Kultur macht stark, Bündnisse für Bildung“  
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

mit herausgegeben von Susanne Karge

mitteleutscher verlag

Abb.: Cover der Leipziger Schreibwerkstatt 2022

## Textbeispiel Rahmengeschichte

### *Prolog*

*Wir schreiben das Jahr 2123. Regungslos hingen die fünf Raumgleiter in der Atmosphäre. Sie warteten auf ihre Anweisungen vom Mutterschiff. Sie würden zum blauen Planeten fliegen, an welchen Ort, hatte man ihnen noch nicht gesagt, auch nicht, was genau ihre Aufgabe sein würde. Sie wussten lediglich, dass sie eine Rettungsmission durchführen sollten.*

*Noch nie in ihrem Leben hatten sie ihren Heimatplaneten, Uranus, verlassen. Sie waren gut ausgebildet worden, gut vorbereitet auf das, was sie auf der Erde erwarten würde. Von hier aus sah der Blaue Planet nicht so aus, wie sie ihn aus alten Filmaufnahmen kannten. Nur vereinzelt konnte man blaue und grüne Flächen erkennen, der Rest wirkte eher wie eine Wüstenlandschaft. Ab und zu konnte man lange Trecks sehen, welche die verwüsteten Bereiche verließen und ins Ungewisse zogen, hin zu den einzelnen, noch intakten Stellen, die man auf der zerstörten Oberfläche ausmachen konnte.*

*Die Bildschirme flackerten auf, das Bild von Konteradmiral K. erschien. „Liebe Teams, unsere zentrale Intelligenz, Athene, hat euch erwählt, auf die Erde zu fliegen. Eure Aufgabe ist es, die letzten Überlebenden ihrer Art, die Population der Schrägen Vögel zu retten. Sie wurden von den falschen Schlangen entführt und in alle Teile der Erde und die unterschiedlichsten Zeitzonen verschleppt. Ihr werdet euch in fünf Teams aufteilen und jeden möglichen Teil der Erde nach Hinweisen absuchen, die schrägen Vögel aus den Klauen ihrer Entführer befreien und nach Uranus bringen, um sie dort neu anzusiedeln und vor dem Aussterben zu bewahren.*

*Die Details zu euren Missionen erfahrt ihr, wenn ihr zum Landeanflug auf euer jeweiliges Ziel ansetzt. Im Namen der Regierung von Uranus wünsche ich euch viel Erfolg.*

*Bevor ihr jedoch an eurem Bestimmungsort landen könnt, gilt es herausfinden, wer Athene war. Setzt die Zahlen mit Buchstaben in Verbindung. Ihr erhaltet einen Code, den ihr bitte vor der Landung in eure Terminals eingibt. Wenn ihr dies erfolgreich getan habt, werden euch Ort und Details eurer jeweiligen Mission mitgeteilt.“ Der Bildschirm wurde dunkel, die fünf Raumgleiter starteten. Kurz vor der Landung gaben die fünf Teams ihren ermittelten Code ein.*

## *Mission Großbritannien*

*Josefa, Theo und Johanna landeten. Ihr Bildschirm wurde hell und eine Nachricht erschien. „Die Details eurer Aufgabe und euer Einsatzort werden euch angezeigt, wenn ihr folgendes Rätsel löst:  
Wann wurde der Tower of London erbaut? Gebt den richtigen Zahlencode ein und eure Mission wird angezeigt!*

### **Digital**

Bei der digitalen Umsetzung des analog vorliegenden Games liegt der Fokus auf der Vermittlung, digitale Hilfsmittel und Onlinetools als zusätzliche Möglichkeiten und Alternativen zum Durchführen einer klassischen Unterrichtsstunde zu bewerten. Sollen die schriftlich fixierten Arbeitsergebnisse eines Workshops digital adaptiert werden, setzt dies eine grundsätzlich andere Art der Vermittlung und Umsetzung der Aufgabenstellung voraus, alle Inhalte müssen überdacht, neu gefasst und angepasst werden. Eine Eins-zu-Eins Abbildung der Präsenzvarianten ist nicht zielführend, da digitale Tools andere, zusätzliche Möglichkeiten bieten.

Sowohl digitale als auch hybride Varianten zur Umsetzung von Unterrichtseinheiten oder Workshops etc. sind dann sinnvoll, wenn es die Rahmenbedingungen erfordern und ermöglichen.

Bei der digitalen Umsetzung werden die Kinder und Jugendlichen automatisch mit Internetdiensten konfrontiert.

Aus diesem Grund ist es unerlässlich, den Workshopteilnehmern – neben den inhaltlichen Komponenten - eine Einführung in Themen wie Datenschutz und Datensicherheit, Medienkompetenz und Nutzungsverhalten bei der Verwendung von Onlinetools im Workshop anzubieten. Wesentliche Aspekte, wie die Sensibilisierung der Teilnehmer dafür, keine unnötigen (persönlichen) Daten im Netz zu hinterlassen, die Vergabe von Hinweisen und Tipps zur Nutzung von Internetdiensten, die den Schutz der Privatsphäre der Teilnehmer garantiert, sind inhaltlicher Bestandteil der Kompetenzschulung.

Verwiesen wird darauf, möglichst DSGVO konforme bzw. OpenSource Lösungen einzusetzen und zu verwenden, sowie darauf, dass Tools von Google, Microsoft und anderen (insbesondere amerikanischen) Herstellern nicht datenschutzkonform betrieben werden können (siehe auch: [Protokoll der Datenschutzkonferenz 2022](#) )

Die Online-, bzw. hybride Durchführung des Workshops erfolgt über ein Webmeeting- bzw. Konferenzsystem, welches es ermöglicht, die Teilnehmer vor Ort bzw. im häuslichen Bereich über Computer oder mobile Geräte wie Tablets oder Telefone einzubinden.

Zu beachten ist hier, dass entsprechende Präsentationen vorbereitet werden sollten, die durch regelmäßige interaktive Parts ergänzt werden, um die Aufmerksamkeit der Teilnehmer aufrecht zu erhalten. Zudem lässt sich so leichter erkennen, ob die vermittelten Inhalte von allen Teilnehmern verstanden wurden.

#### **Für den Digital- /Hybrid- Workshop nutzen wir:**

- [Jitsi](https://jitsi.fem.tu-ilmeneau.de/) - <https://jitsi.fem.tu-ilmeneau.de/>  
oder andere DSGVO konforme Server (Kostenlose Jitsi Meet Server Liste Deutschland, Schweiz, Österreich (vpntester.org)  
alternativ bewährt:  
BigBlueButton: <https://bigbluebutton.org/>

Die Schüler melden sich über verschiedene Endgeräte an und können sowohl als Gast als auch namentlich teilnehmen.

Eine Chatfunktion ermöglicht es, Fragen zu stellen oder Informationen, Instruktionen etc. auszutauschen. Die Teilnehmer können auch per Handzeichen signalisieren, wenn sie sich zu Wort melden möchten.

Über die Chatfunktion können auch Links zu anderen Onlinehilfsmitteln geteilt werden.

#### ***Interaktive Werkzeuge***

Die Verwendung von interaktiven Werkszeugen muss sorgfältig geplant und gründlich vorbereitet werden. Der Zeitaufwand bei der Vorbereitung im Vergleich zur Präsenzdurchführung verdoppelt sich. Die Präsentation sollte, unserer Erfahrung nach, spätestens alle 10 Minuten durch einen interaktiven Teil unterbrochen werden (Umfrage, Spiel, Abstimmung, Brainstorming), bei dem möglichst alle Teilnehmer beteiligt sind.

Dies setzt eine sehr gute Vorbereitung hinsichtlich des Einsatzes der interaktiven Tools, gut durchdachte Fragestellungen für die gemeinsame Arbeit mit den entsprechenden Tools, ggf. Probeläufe, um die Konsistenz der Informationen und den inhaltlichen 'flow' zu garantieren.

Es empfiehlt sich, zusätzlich zum Moderator, eine weitere Person einzubeziehen, die im Chat Fragen beantwortet etc., das generelle Geschehen im Auge behält, das Zeitmanagement einhält und darauf achtet, dass die zu Beginn des Workshop bekanntgegebenen Ziele erreicht werden.

folgende interaktive Tools kommen zur Anwendung:

- [Excalidraw Hand-drawn look & feel](#) • [Collaborative](#) • [Secure \(kits.blog\)](#)
- [Mindwendel \(kits.blog\)](#)

Alternativ können auch, je nach benötigter Komplexität und gewünschten Funktionsumfang, andere Tools genutzt werden:

- ConceptBoard - für kreatives Arbeiten und Sammeln von Ideen
- [LimeSurvey](https://www.typeform.com/https://www.surveymonkey.de/), Typeform, <https://www.typeform.com/https://www.surveymonkey.de/>  
- für Umfragen und Sammeln von Stimmungsbildern

„Wenige ist mehr“ - die Tools dienen der Unterstützung, Idee und Konzept umzusetzen. Sie müssen gut handhabbar und ihr Einsatz vor Workshopbeginn gut durchdacht und vorbereitet sein.

Aus unserer Sicht ist die Digital- /Hybridvariante immer die 2. Wahl.

### **Digitale Spielentwicklung / Vorbereitung**

analog: s. Phase 1 / 2

Wenn die Spielentwicklung digital / hybrid erfolgen soll, gelten die gleichen Abläufe wie beim Workshopteil Phase 1 und 2..

Alle Schritte müssen vorher konzipiert, durchdacht, vorbereitet und geprobt sein. Der Umgang mit den Digitalwerkzeugen muss sicher sein, die Inhalte vorbereitet.

als Konferenz-/Webmeetinglösung empfehlen wir:

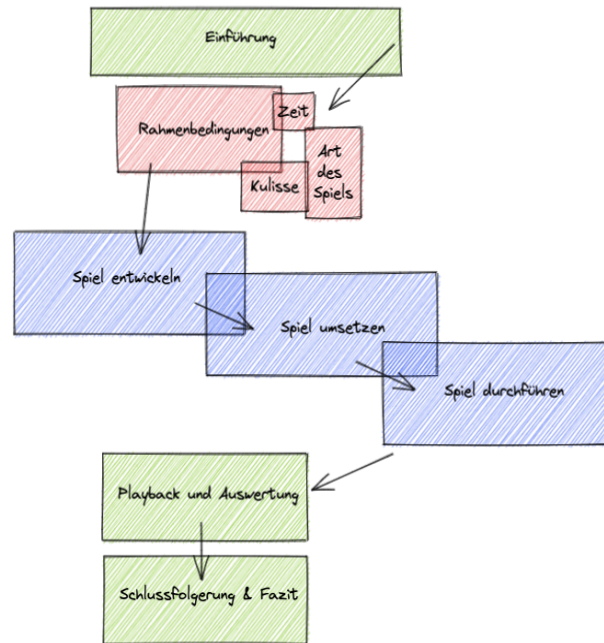
- [Jitsi](https://jitsi.fem.tu-ilmenau.de/) - <https://jitsi.fem.tu-ilmenau.de/>

Neben der vorbereiteten Präsentation, die über Ziel und Ablauf informiert, werden im Meeting weitere Onlinetools aufgerufen, vorgestellt, besprochen und zur gemeinsamen Arbeit angeboten.

Für den Austausch kreativer Aspekte wird

- Mindwendel ([kits.blog](https://kits.blog)) empfohlen.  
Mindwendel ist ein Onlinetool zur Ideensammlung. Die Funktionsweise ist angelehnt an das klassische Brainstorming, zu bestimmten Themen oder Fragestellungen, die bspw für den kreativen Schreibprozess nötig sind, werden Ideen aufgeschrieben (pro Kind wenigstens drei). Eine Meinungsabfrage: „Beste Idee“, bei der jedes Kind durch Stimmabgabe für die, seiner Meinung nach, schlüssigste Variante plädiert, ist es möglich, aus der Fülle der Angebote, im demokratischen Prozess, die weiter zu verfolgenden Ideen auszuwählen. Mindwendel ist ein sehr einfach anzuwendendes Tool.

Excalidraw Hand-drawn look & feel • Collaborative • Secure (kits.blog)  
Mit diesem Onlinetool kann die Struktur des Spiels (Zeitplanung Abläufe, Abhängigkeiten etc.) festgelegt und erläutert werden. Auch hier können die Kinder kontinuierlich eingebunden werden.



Bsp. Ergebnis Entwicklung Spielablauf:

## Digitale Spielumsetzung / Design des Fluchtraumes

analog: s. Phase 3/4

Leitgedanke der Leipziger Schreibwerkstatt „Schräge Vögel...“ war die Förderung des kreativen bzw. literarischen Schreibens in Verbindung mit anderen künstlerisch-kreativen Ausdrucksmöglichkeiten und die Möglichkeit anzubieten, eine digitale Version zu schaffen. Um dies umzusetzen, bedürfen die analog entstandenen Geschichten noch diverser Überarbeitungen.

Da hier mehrere Personen involviert sind (MPZ Leipzig, Ingo Karge, Schüler) wird ein Tool zur kollaborativen Zusammenarbeit empfohlen:

### [Etherpad:](#)

Ethernet bietet die Möglichkeit, gemeinsam und synchron an Dokumenten zu arbeiten

### Conceptboard:

Conceptboard ist ein Hilfsmittel, um Ideen auszutauschen und verschiedene Aufgaben zu koordinieren.

Die Spielumsetzung kann dann, im einfachen Falle, über eine Präsentation ([LibreOffice](#)) erfolgen. Gewünschte Icons oder Grafiken findet man mit [PictoSearch](#) oder anderen CC Onlinequellen.

Bei Bedarf können die Texte als Einführung oder zur Erklärung als Audio Datei durch die Kinder aufgenommen und während der Spielphase abgespielt werden.

Zur Aufnahme und zum Bearbeiten der Audios wird [Audacity](#) empfohlen.

In Falle der Leipziger Schreibwerkstatt wird, nach Aufarbeitung der Exit Game Rätsel und Texte, das Medienpädagogische Zentrum Leipzig, als Partner, eine OnlineApp erstellen. Hierzu wird voraussichtlich

[LearningApps.org - interaktive und multimediale Lernbausteine](#) oder <https://app.genial.ly/dashboard> genutzt werden.

Leider ist eine Umsetzung aus Kapazitätsgründen des MPZ in diesem Jahr nicht ehr möglich

### **Spieldurchführung**

analog: s. Phase 5/6

Das Exit Game kann über ein Onlinemeeting hybrid oder komplett online durchgeführt werden.

Der Moderator = Spielleiter startet ein Onlinemeeting und führt mittels der Exit Game-Präsentation durch das Spiel.

Bei der Durchführung ist dringend eine weitere Person wichtig, die ggf. helfend im Chat Fragen beantwortet und auf dem Gesamtflow achtet.

### **Playback:**

Direkt am Ende des Spieles sollte ein Playback erfolgen und die Teilnehmer nach ihrem Befinden und ihren Erfahrungen während des Spielens gefragt werden.

Hierzu können neben den bisher verwendeten Tools auch die kostenfreien Varianten von

- [Mentimeter](#)
- [Slido](#)

verwendet werden.

Auch hier sind eine gründliche Vorbereitung und gut gewählte Fragestellungen Voraussetzung für auswertbare Ergebnisse.

### **Fazit / Ausblick**

Das vorliegende Dokument wurde als Handreichung bzw. Konzept zur Entwicklung eines sowohl analog als auch digital spielbaren Exit Games angelegt. Während einer Schreibwerkstatt, die vom Friedrich-Bödecker-Kreis Sachsen e.V. in Leipzig durchgeführt wurde, entwickelten Schüler ein Exit Game für Schüler. Das gewählte Thema „Schräge Vögel – falsche Schlangen...“ impliziert eine Fülle spielbarer Missionen, die unmittelbar mit der Erlebenswelt der beteiligten Schüler zu tun haben.

Während der zitierten Leipziger Schreibwerkstatt sind in analoger Form sehr individuelle Geschichten entstanden (s. Textbeispiel) die das Kernthema widerspiegeln und die, zusammengefügt, ein modernes Exit Game ergeben, das durch den Mitteldeutschen Verlag Anfang 2023 veröffentlicht werden wird.

Die Idee, eine spielbare digitale Variante dazu zu entwickeln, entstand parallel. Auf Grund des engen Zeitrahmens aller Beteiligten war dies 2022 nicht möglich, die entsprechenden Vorarbeiten jedoch geleistet..

In der vorliegenden Projektbeschreibung, die gleichzeitig als Handlungsleitfaden zur Umsetzung ähnlicher Projekte dienen soll, wurden Möglichkeiten kollaborativer Zusammenarbeit über verschiedene Online Plattformen und zum Einsatz verschiedener Tools recherchiert, getestet und kurz vorgestellt.

In der Auswertung muss festgestellt werden, dass es nicht möglich ist, analog umgesetzte Projekte Eins-zu-Eins in digitale Formen zu transformieren.

Es bedarf eines deutlichen Mehraufwandes, um digitale Formate des Zusammenarbeitens, die Einbindung digitaler Werkzeuge, die Anpassung analoger Arbeitsergebnisse so vorzubereiten, dass sie flexibel eingesetzt und umgesetzt werden können.

Mit dem MPZ der Stadt Leipzig hat der FBK Sachsen einen interessierten Partner gewonnen, mit dem im nächsten Jahr die Möglichkeit besteht, eine digitale Spielform zu entwickeln.

Ingo Karge, Lehrbeauftragter der TU Ilmenau Medien- und Kommunikationswissenschaft, konnte, nach gründlicher Recherche und Testphase, ein digitales Toolset zusammenstellen, das kollaborative Zusammenarbeit und Interaktion zwischen Schülern und Lehrenden ermöglicht.