

Storytelling-App

Genre: Adventure / Rätsel

Zielgruppe: Kinder zwischen 8 und 10 Jahren

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Systeme: iOS

Technische Besonderheiten: Bewegungs- und Audio Sensorik des iPads

Entwicklungsjahr: 2023

Inhalt

„Noli – auf der Suche durch die Zeit“ ist ein Point and Click Adventure für Kinder zwischen 8 und 10 Jahren mit einer Spieldauer von etwa 20 Minuten. Das Spiel hat ein offenes Ende und macht die Geschichte der Hauptfigur Noli erfahrbar und erweiterbar. Noli ist gerade 10 Jahre alt geworden und besucht wie jeden Mittwoch ihre/seine Oma. Was die spielenden Kinder zu Beginn der Story vorfinden ist eine verlassene Küche mit einem mysteriösen Nebenraum, in dem sich eine Zeitmaschine befindet. Diese kann Noli nur in Kooperation mit dem Hund Bobby aktivieren. Innerhalb der insgesamt drei Level reist Noli – über die Eingangsebene der Gegenwart hinaus – in die Wohnung der Vergangenheit und der Zukunft; stets mit dem Ziel, die verschwundene Oma zu finden.

Didaktische Motivation der Forschungsk Kooperation

Die didaktische Motivation der Forschungsk Kooperation basiert auf der kritischen Reflexion der tradierten ‚Roten Faden‘-Methodik, nach welcher sich eine ‚gute Geschichte‘ durch die Aristotelische Einheit von Ort, Zeit und Handlung sowie die Einhaltung des 3-Akt-Schemas auszeichnet: In der Einleitung werden alle W-Fragen beantwortet und im Hauptteil kommt es zu einem Problem, das am Ende aufgelöst wird und keine Fragen mehr offen lässt.

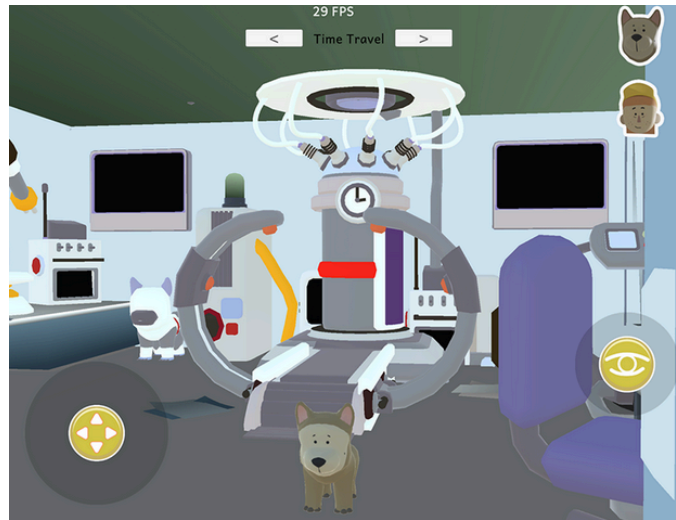
Um offen zu legen, dass nonlineare Strukturen längst zum Inventar kinder- und jugendliterarischer Erzählungen gehören, wurde eine Theorie der narrativen Nonlinearität aufgestellt, die narratologische Erkenntnisse aus den Game Studies, der Erzähltheorie, der Bilderbuch- und Comic- sowie den Medien- und Filmwissenschaften miteinander verzahnt und kategorisiert.



Noli Auf der Suche durch die Zeit



Oma Auf der Reise durch die Zeit



Umsetzung in der Grundschule

Nachdem die Kinder in 2er Gruppen das Spiel gespielt haben, werden sie die Zeit nutzen um nach Vorgaben der Lehrenden eine Geschichte zu entwickeln. Hierzu gibt es Erzähl-Impulse und einige Punkte die sie einhalten müssen. Zum Beispiel: Gestaltet eine Fortsetzung mit dem BookCreator. Nutzt hierfür die Hintergrundbilder und Figuren-Sticker aus der Mediathek und baut eine Erinnerung in eure Fortsetzungsgeschichte ein.

Durch die Bereitstellung von Bildmaterialien in Form von Figuren-Stickern und Settings lassen sich die Textprodukte der Kinder rein visuell oder audiovisuell mithilfe externer Apps wie dem BookCreator, ComicLife oder iMovie realisieren.

Lehr-Lern-Portal

Das innovative an der App ist die Kombination von Spiel bzw. literarischem Gegenstand und erzähl-didaktischen Impulsen, die das Figuren- und Settinginventar der zugrundeliegenden Story für die eigene kreative Geschichtenproduktion fruchtbar machen.

Die vorgeschlagenen Anschlusshandlungen motivieren zur Erweiterung oder Modifikation der erlebten Spiel-Story, wobei das Experimentieren mit zeitstrukturellen oder perspektivischen Brüchen unumgänglich ist.