

### Methodisch-didaktische Kurzinformationen

Klasse: 8–9

Spieldauer: 30 Minuten

Gruppengröße: 2–5 Spieler\*innen

Bastelaufwand: ✂ ✂ ✂

Komplexität: 💡 💡 💡

**Vermittelte Basiskompetenzen:** Sprechen und Lesen

**Weitere Kompetenz:** Erzählen

**Möglicher Lehrplanbezug:** Variante 1 „Time Travel“ (Englische Geschichte), Variante 2 „A Fairy Tale“ (Märchen), Variante 3 zu einem selbst gewählten Thema

**Benötigte Materialien pro Gruppe:** Abenteuergeschichte, Gegenstandskarten, Gruppenfigur, Anleitung

**Hinweis:** Die Abenteuergeschichten, Gegenstandskarten und die Gruppenfigur sowie die Spielanleitungen befinden sich im digitalen Zusatzmaterial.

### Hinweise zum Spiel

In *Tale Quest* übernehmen die Spieler\*innen die Rolle von Abenteurer\*innen, die sich spannenden Herausforderungen stellen. Wie die Herausforderungen gelöst werden, liegt allein am Ideenreichtum der Schüler\*innen. Als Hilfe haben sie mehrere Gegenstände, die sie einsetzen und kombinieren können. Jeder Gegenstand kann allerdings nur einmal verwendet werden.

*Tale Quest* wird kooperativ, also gemeinsam gespielt. Es geht vor allem darum, dass die Schüler\*innen viel miteinander in der Fremdsprache kommunizieren. Deshalb sollten die Regeln bei Bedarf flexibel und nicht zu kleinlich ausgelegt werden. Es gibt keine vorgegebenen „richtigen“ Lösungen. Die Lösung liegt darin, dass die Gruppe sich auf ein Vorgehen und den Einsatz von mindestens einem Gegenstand einigt. Im Idealfall tauchen die Schüler\*innen in das Spiel ein, haben das Gefühl, eine Geschichte zu erleben, und merken gar nicht, dass sie gerade lernen.

### Das Spielmaterial

Variante 1	Variante 2	Variante 3 – DIY
„Time Travel“	„A Fairy Tale“	„Materialien zum Selbstbefüllen“



Die drei Varianten sowie die dazugehörigen Anleitungen finden Sie im digitalen Zusatzmaterial.

## Kurzbeschreibung

Das Spiel lässt sich leicht an andere Themen und Niveaustufen anpassen. Die Spielmaterialien (Gegenstandskarten, Gruppenfigur und Anleitung) bleiben dabei unverändert, es braucht nur eine andere Rahmen- bzw. Abenteuergeschichte.

## Hinweise zur Erstellung

Passend zum jeweiligen Unterrichtsthema (ein Tag in New York, Schüler\*innenaustausch in Australien etc.) können auch Schüler\*innen in Kleingruppen unterschiedliche Geschichten mit jeweils drei bis fünf Herausforderungen schreiben, die dann von den anderen Gruppen gespielt werden. Dabei können sie ergänzend Zeichnungen hinzufügen, passende Bilder zur Illustration im Internet suchen oder rein textbasiert arbeiten.

## Hinweise zum Ablauf

Das Spiel kann genauso wie die anderen Varianten im Unterricht eingesetzt werden. Stellen Sie den Schüler\*innen die Spielanleitung vorab bereit und gehen Sie diese gemeinsam mit ihnen vor dem Spiel durch.

## Sonstige Hinweise

Je nach Unterrichtsthema, z. B. für den Bereich Science Fiction, lassen sich Gegenstandskarten auch durch selbst gestaltete Karten ersetzen, die zum Vokabular des Unterrichts passen. So kann mit *Tale Quest* neues Vokabular eingeübt und angewendet werden. Bildmaterial kann im Internet gesucht oder als eigene Zeichnungen angefertigt werden.

### A Fairy Tale

Once upon a time, in a far-off land, you were the bravest, smartest and most adventurous young people in the kingdom. And because of this, you were asked by the Fairy Queen to undertake a great quest.

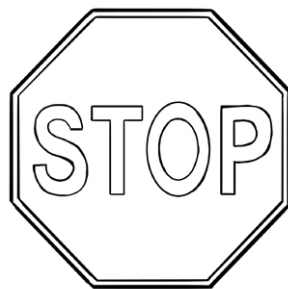
The Fairy Queen is worried because a wicked sorcerer has stolen six magical crystals from her kingdom. These crystals are the source of all the magic in the fairy kingdom. Without them, the fairy kingdom will cease to exist. You have been chosen to find the crystals and return them to the Fairy Queen.

You set out on the adventure, armed with nothing but your wits and your rucksacks full of powerful objects. You travel through forests and over mountains until you reach the sorcerer's castle. There you are faced with your first challenge.



#### Challenge 1:

"How do we get into the castle without being seen?"



*Stop reading here – make a decision as a team and use at least one of your objects.*

*If you find a solution that everyone agrees on, your adventure continues ...*

*and you can keep reading.*

*If not, start your adventure again by choosing new objects.*

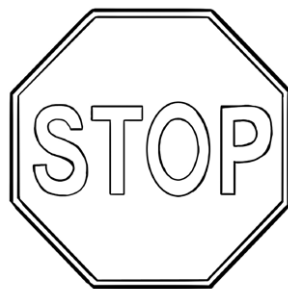
Your plan succeeds. You are now within the walls of the castle.

You see guards everywhere. You know you can't defeat them, so you have to think of another plan.



### Challenge 2:

"How do we get past the guards at the castle gates?"



*Stop reading here – make a decision as a team and use at least one of your objects.*

*If you find a solution that everyone agrees on, your adventure continues ...*

*and you can keep reading.*

*If not, start your adventure again by choosing new objects.*



fold here →

nature

consequence



weather

greenhouse gases



climate

science



earth

global warming



# Eavesdropper

## NATURE AND ENVIRONMENT: NOUNS



fold here →

temperature

disaster



surface

atmosphere



flooding

hurricane



lake

recycling

