

# Digitale Spiele als interaktive Bilderbücher

Edu  
Media



## Lernziele:

Wortschatz erweitern  
Eigene Texte verfassen  
Mündliche Beiträge formulieren



## Medienkompetenzen:

3.1 Textdokumente erstellen  
3.2 Multimediale Dokumente erstellen



## Beschreibung:

Einige digitale Spiele, wie „Florence“ oder „An old man's journey“, sind als interaktive Bilderbücher oder Comics ohne Sprechblasen gestaltet. Sie erzählen ihre Geschichte ganz ohne schriftliche oder gesprochene Texte.

Die SchülerInnen spielen alleine oder in Partnerarbeit und versuchen, die dargestellte Geschichte zu verstehen. Dazu machen sie sich nach einzelnen Spielabschnitten Notizen zu wichtigen Ereignissen und Personen. Das Spiel kann an einer bestimmten Stelle unterbrochen werden, um eigene Vermutungen zum weiteren Verlauf aufzustellen und schriftlich oder mündlich zu äußern. Im Anschluss kann auch eine eigene Interpretation der Geschichte geschrieben oder präsentiert werden.



## Tipps & Tricks:

Da diese Spiele ohne Texte auskommen, lassen sie sich in jedem Sprachunterricht und auf unterschiedlichen Sprachniveaus umsetzen.

Das Spiel „Florence“ hat mit knapp 60min eine geringe Spielzeit und lässt sich so leicht in den Unterricht einbauen.

Vorab ist der Download des (kostenpflichtigen) Spiels zu klären, zum Beispiel auf die iPads der SchülerInnen oder Schul-PCs.

## Klassenstufe:

Zyklus 3, Zyklus 4, 7e, 6e, 5e

## Fachbereich:

Sprachen

## Material:

Tablet, Smartphone oder PC  
narrative Spiele ohne eigene Texte



## Weiterführende Links:

[Florence](#)

[An old man's journey](#)

