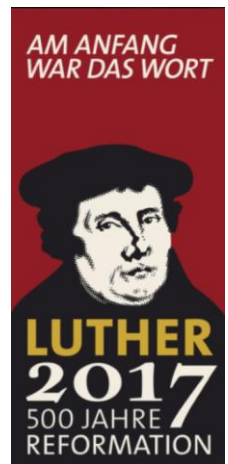




Evangelische Kirche
in Deutschland



Comenius-Institut
Evangelische Arbeitsstätte für
Erziehungswissenschaft e.V.



Didaktische Hinweise zum schulischen Einsatz

Martin Luther auf der Spur - Ein Zeitreise-Spiel

Inhalt

| | | |
|----|---|---|
| 1. | Didaktischer Ansatz des Spiels..... | 3 |
| 2. | Kompetenzerwartungen..... | 4 |
| 3. | Versionen des Spiels..... | 4 |
| 4. | Technische Plattformen..... | 5 |
| 5. | Einsatz im Unterricht und im Rahmen von Schulprojekttagen | 5 |

1. Didaktischer Ansatz des Spiels

Das Point-and-Click-Adventure „Martin Luther auf der Spur“ setzt sich auf spielerisch-kreative Weise mit Person und Wirken Martin Luthers auseinander. Es vermittelt einen Eindruck der Lebensbedingungen in der Frühen Neuzeit, thematisiert theologische Grundanliegen der Reformation und bezieht diese auf lebensweltliche Situationen der Gegenwart. Gemeinsam mit den beiden Protagonisten Klara und Simon reisen die Schülerinnen und Schüler in die Vergangenheit und lösen auf ihrer Reise Rätsel an verschiedenen historischen Stationen, die für den Werdegang Luthers und der Reformation von Bedeutung waren. Dabei werden sie vor Entscheidungen gestellt, die bei der anschließenden Besprechung im Unterricht aufgegriffen werden können. Eine spannende Hintergrundgeschichte wirft zudem die Frage nach der Gegenwartsrelevanz der Reformation und ihrer Folgen auf.

Das Spiel verbindet die Vermittlung historisch und theologisch relevanter Kompetenzen und Inhalte mit dem Anliegen der Medienbildung. Es knüpft an die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler und deren eigene Mediennutzung an. Bei der anschließenden Besprechung des Spiels bietet sich die Möglichkeit, sowohl die inhaltlichen Entscheidungen der Schülerinnen und Schüler als auch die Nutzung digitaler Medien im Bildungskontext zu reflektieren. Verwenden die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Smartphones bzw. Tablets im Sinne des „Bring Your Own Device“-Konzepts (Nutzung privater mobiler Endgeräte im Bildungsraum Schule), lässt sich dieser medienpädagogische Aspekt noch weiter vertiefen. Auf diese Weise stellt „Martin Luther auf der Spur“ ein konkretes Beispiel für digitale Bildung im Kontext von Schule dar: Die Schülerinnen und Schüler lernen mit Medien, sie lernen über Medien und sie üben einen konstruktiv-kritischen Umgang mit Medien ein.

Da jeder Nutzer einen eigenen Spiel- und Lernweg beschreitet, bietet sich zudem die Möglichkeit, das didaktische Paradigma der Individualisierung konsequent umzusetzen. Die Schülerinnen und Schüler können ihrem jeweiligen Tempo und ihren eigenen Interessen gemäß individuelle Lernerfahrungen machen und diese im Anschluss miteinander vergleichen. Gerade in heterogenen Lerngruppen erweist sich dies von Vorteil.

Auf eine direkte Begegnung mit Martin Luther im Spiel wurde bewusst verzichtet, um problematische historische Vereindeutigungen zu vermeiden: Anstatt den Schülerinnen und Schülern zu suggerieren, wie Martin Luther und die Reformationseignisse „wirklich“ waren, ist das Spiel als Spurensuche angelegt, bei der der Reformator in mittelbarer Form präsent ist. In dieser indirekten Begegnung mit Luther und seiner Wirkungsgeschichte öffnen sich vielfältige Interpretationsspielräume und die Möglichkeit, die auf diese Weise entstandenen Leerstellen selbst zu füllen.

2. Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler sollen durch das Spiel in die Lage versetzt werden, ...

- auf die Person Martin Luthers neugierig zu werden und sich auf spielerisch-kreative Weise mit seiner Person und seinem Wirken auseinanderzusetzen;
- einen Eindruck von den Lebensbedingungen im ausgehenden Mittelalter und in der Frühen Neuzeit zu erhalten;
- ausgewählte Lebensstationen Luthers als bedeutsam für seine eigene (theologische) Entwicklung sowie für die Entwicklung der Reformation wahrzunehmen und in ihren historischen Zusammenhang einzuordnen;
- theologische Grundanliegen der Reformation kennenzulernen und auf lebensweltliche Situationen zu beziehen;
- kirchliche, politisch-soziale und kulturelle Folgen (z.B. Sprache, Musik) der Reformation zu identifizieren;
- digitale Medien im Bildungskontext einzusetzen und deren Nutzung zu reflektieren.

3. Versionen des Spiels

a) Langversion

Die vollständige Version des Spiels umfasst 20 Spielszenen. Die gesamte Spieldauer beträgt 180–240 Minuten. Diese Fassung richtet sich an Schülerinnen und Schüler der weiterführenden Schulen ab Jahrgangsstufe 7.

b) Kurzversion

Die gekürzte und vereinfachte Version des Spiels umfasst 15 Spielszenen. Die Spieldauer beträgt 120–180 Minuten. Diese Fassung richtet sich an Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 4. Gegenüber der Langversion wurden ausgewählte Dialoge sprachlich und inhaltlich vereinfacht. Neben dem Einsatz in der Grundschule eignet sich diese Fassung auch in höheren Jahrgangsstufen, wenn nur wenig Zeit zur Verfügung steht.

Folgende fünf Szenen entfallen in der Kurzversion:

- Szene 5 (Studentenzimmer, Erfurt 1503)
- Szene 8 (Heilige Treppe, Rom 1511)
- Szene 11 (Elstertor, Wittenberg 1520)
- Szene 16 (Dorffriedhof, Harz 1525)
- Szene 18 (Druckerei, Wittenberg 1543)

4. Technische Plattformen

Beide Versionen (Lang- und Kurzversion) des Spiels liegen unter www.schulprojekte-reformation.de/spiel für unterschiedliche Plattformen vor:

- **Windows-PC:** Diese Fassung wird mittels einer downloadbaren Datei lokal auf dem PC installiert. Sie kann offline genutzt werden, erfordert also beim Spielen keine Internetverbindung.
- **Browser:** Diese Fassung läuft ohne vorige Installation in gängigen Browsern wie z. B. Google Chrome, Mozilla Firefox oder Microsoft Edge. Eine ständige Online-Verbindung ist erforderlich.
- **Mobile Apps für Android und Apple iOS:** Die App-Versionen werden in den jeweiligen App-Stores (Google Play bzw. Apple App Store) heruntergeladen und auf dem mobilen Endgerät installiert. Es empfiehlt sich eine Nutzung von Tablets. Smartphones sind aufgrund der geringen Bildschirmgröße eingeschränkt verwendbar. Eine Internetverbindung ist während des Spiels nicht erforderlich.

Nutzen die Schülerinnen und Schüler eigene Smartphones oder Tablets, sollten sie die App vor dem Einsatz bereits heruntergeladen und installiert haben, sinnvollerweise über eine WLAN-Verbindung.

Wird das Spiel auf schuleigenen Computern gespielt, sollte es die Lehrkraft zuvor auf den entsprechenden Rechnern installieren. Alternativ kann die Browser-Version zum Einsatz kommen, die keine Installation erfordert, allerdings einige Einschränkungen aufweist.

5. Einsatz im Unterricht und im Rahmen von Schulprojekttagen

a) Allgemeine Hinweise

Sämtliche für das Adventure notwendigen Kenntnisse (z. B. Steuerung der Charaktere) werden im Spiel selbst vermittelt. Vorausgesetzt werden lediglich Erfahrungen im Umgang mit Tastatur und Maus (PC-Version) bzw. Touchscreen (App-Version). Darüber hinaus ist keine technische Vorbereitung und Einarbeitung nötig. Ferner werden grundlegende Kompetenzen im Lesen und Textverstehen vorausgesetzt.

Im Vorfeld ist zu überlegen, ob das Spiel einzeln oder paar-/gruppenweise gespielt werden soll. Diese Entscheidung ist auch in Abhängigkeit von den zur Verfügung stehenden Geräte zu treffen. Soll das Spiel mit Audioausgabe gespielt werden, empfiehlt sich ein Einsatz von Kopfhörern.

Auf der Website (<http://schulprojekte-reformation.de/spiel/>) steht eine Komplettlösung des Spiels zum Download bereit. Diese kann herangezogen werden, wenn man an einer Stelle des Spiels feststeckt.

b) Codes und Speicherfunktion

Soll das Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden, gibt es zwei Möglichkeiten:

Spiel speichern

Diese Möglichkeit besteht in den PC- und App-Versionen. Die Speicherung erfolgt automatisch im Hintergrund. Um das Spiel fortzusetzen, muss der Nutzer auf dem **gleichen Gerät** die bisherige Version des Spiels weiterspielen (SPIEL FORTSETZEN im Hauptmenü). Der gespeicherte Spielstand „verfällt“, wenn man ein neues Spiel beginnt, z. B. um alternative Handlungsoptionen auszuprobieren.

Codes

Am Ende jedes Levels wird ein Code angezeigt. Er enthält den aktuellen Spielstand (Szene und bisher erworbene Gegenstände). Dieser Code kann notiert werden und erlaubt es, das Spiel auf **einem beliebigen Gerät und auf einer beliebigen Plattform fortzusetzen**. Dafür wird der entsprechende Code im Hauptmenü eingegeben (Menüpunkt CODE EINGEBEN).

Beispiel: In der Schule beginnt die Schülerin Martina das Spiel in der Browser-Version und gelangt bis Szene 11. Sie notiert sich den Code am Ende des Levels und kann das Spiel mithilfe des Codes zu Hause fortsetzen, z. B. auf ihrem Smartphone, dem Tablet ihrer Eltern oder auf dem heimischen Windows-PC.

Die Codes sind nach folgender Systematik aufgebaut:

RM x BD y y y y y y y

x ist eine Zahl zwischen 3 und 22 und steht für die jeweilige Szene. y enthält die Informationen über die gesammelten Objekte und kann entweder den Wert 0 oder 1 haben. Soll das Spiel nur ausschnittsweise gespielt werden oder möchte die Lehrkraft eine bestimmte Station aus Luthers Leben auswählen, kann durch die Eingabe eines Wertes für x (Zahl zwischen 3 und 19 außer 14) die Szene direkt angesteuert werden. Wenn die Ausstellungsgegenstände keine Rolle spielen, kann y vernachlässigt, d. h. auf 0 belassen werden.

Am Ende des Spiels erhalten die Schülerinnen und Schüler ein PDF mit den von ihnen gesammelten Gegenständen (siehe unten). Dafür müssen sie auf der Website einen entsprechenden Code eingeben. Mit folgenden Codes lassen sich die Schlusszenen direkt auswählen und die gesammelten Gegenstände besichtigen:

y 1:

0 -> Birkenrute erhalten

1 -> Handschrift erhalten

y 2:

0 -> kein Artefakt erhalten

1 -> Bild der freien Künste erhalten

y 3:

0 -> Holzschale erhalten

1 -> Augustinerrobe erhalten

y 4:

0 -> kein Artefakt erhalten

1 -> Schuhe erhalten

2 -> Münze erhalten

y 5:

0 -> kein Artefakt erhalten

1 -> Tintenfass erhalten

y 6:

0 -> Ablassbrief erhalten

1 -> 95 Thesen erhalten

y 7:

0 -> Lutherrose erhalten

1 -> Scheffel erhalten

y 8:

0 -> Sterbezimmer nicht durchsucht

1 -> Sterbezimmer durchsucht und Totenmaske erhalten

c) Spielende

Am Ende des Abenteuers steht der Spieler⁽¹⁾ vor der Entscheidung, die auf der Zeitreise gesammelten Objekte in einer Ausstellung zu zeigen oder – von den Augen der Öffentlichkeit ungesehen – im Archiv des Museums einzulagern.⁽²⁾ Zuvor hat Professor Sterner dargelegt, wie sein Ehrgeiz und das Streben nach Ruhm ihn zu immer drastischeren Taten getrieben haben, was schließlich im Angriff auf Klara/Simon gipfelte. Erst als ihm Luthers eigentliche Botschaft klar wurde, begriff Sterner, dass weder sein Wert als Mensch noch sein Lebenssinn von den eigenen Leistungen abhängen: „Unsere Leistungen und Erfolge sind nicht das, was unseren Wert als Menschen ausmacht. Wir tragen unseren Wert vielmehr immer schon in uns, weil uns Gott liebt und uns selbst unsere schlimmsten Fehler verzeiht.“ Diese Erkenntnis wirkt ungemein befreiend auf den Professor. Er nimmt sein Schicksal an, verbleibt im 16. Jahrhundert und erfüllt sich den lange gehegten Traum, Bierbrauer zu werden.

Diese Ausführungen in der Metageschichte dienen dazu, reformatorische Einsichten in die Gegenwart zu transponieren und den Spieler zu einer aktiven Auseinandersetzung mit ihnen anzuregen. Dementsprechend können in der anschließenden Besprechung einschlägige reformatorische Themen wie Freiheit, Rechtfertigung, Werke und Gnade, Gerechtigkeit etc. aufgenommen und vertieft werden. Die reformatorische Grunderkenntnis des Angenommenseins unabhängig von der Leistung bzw. den „Werken“ bildet dabei den Anknüpfungspunkt im Spiel. Nicht nur Professor Sterner versucht sich über seine Erfolge zu definieren, sondern auch der vom Spieler gesteuerte Charakter Simon hat den Ehrgeiz, ein berühmter Luther-Forscher zu werden und durch eine sensationelle Ausstellung selbst Professor Sterner zu übertreffen. In der Begegnung mit Luthers Botschaft wird diese Sichtweise am Spielende hinterfragt. Um die Schülerinnen und Schülern bei dieser kritischen Reflexion zu unterstützen, verändern die beiden Hauptcharaktere Simon und Klara an dieser Stelle ihre bisherigen Haltungen: Die tendenziell um Fairness und Redlichkeit bemühte Klara fragt, ob die Ausstellung und die mit ihr verbundene Anerkennung nicht ein gerechter Lohn für das gefährliche Abenteuer sei, das man gemeinsam überstanden hat. Der zuvor stets ehrgeizig agierende Simon hinterfragt hingegen das Ausstellen der Gegenstände (u. a. mit Verweis auf Luthers Ablehnung des Reliquienkults) und damit auch den bisherigen Sinn ihrer Unternehmung. Da die Diskussion der beiden Charaktere ergebnisoffen angelegt ist, ist es dem Spieler am Ende selbst überlassen, eigene Schlüsse zu ziehen. Es ist ihm freigestellt, die Objekte „lediglich“ zu Forschungszwecken im Archiv des Museums einzulagern oder sie als Ausstellung zu präsentieren. Entsprechend sollten die von den Schülerinnen und Schülern an dieser Stelle getroffenen Entscheidungen in der anschließenden Besprechung aufgenommen und diskutiert werden.

(1) „Spieler“ wird im Folgenden geschlechtsneutral verwendet.

(2) Hinweis: Diese Entscheidung ist nur in der Vollversion des Spiels zu treffen. In der Kurzversion findet automatisch eine Ausstellung statt.

d) Individuelle Sammlung und anschließende Besprechung

Nach Beendigung des Spiels erhalten die Spieler einen Code, der auf der *Website* (<http://schulprojekte-reformation.de/spiel/deine-sammlung/>) eingegeben werden kann (Button „Code für deine Sammlung“). Der Spieler erhält daraufhin ein PDF-Dokument, das sich speichern und/oder ausdrucken lässt. In ihm sind alle im Laufe des Spiels gesammelten Objekte abgebildet und beschrieben. Dieses Dokument kann als Grundlage für die Besprechung des Spiels im Unterricht dienen. Da jeder Spieler – abhängig von den im Spiel getroffenen Entscheidungen – eine individuelle Sammlung besitzt, ergeben sich davon ausgehend vielfältige Gesprächsanlässe: Wer hat welche Gegenstände erworben? Welche Gründe waren dafür ausschlaggebend? An welchen Stellen gelangen die Schülerinnen und Schüler zu unterschiedlichen Bewertungen? Da etliche Spielentscheidungen auch einen moralischen Aspekt aufweisen, eignet sich diese Phase insbesondere auch für eine Reflexion unter ethischen Gesichtspunkten.

e) Checkliste zur Vorbereitung

- Lang- oder Kurzversion: abhängig von Zielgruppe und zur Verfügung stehender Zeit
 - Vollversion: ab Jahrgangsstufe 7 / Spieldauer 180–240 min
 - Kurzversion: ab Jahrgangsstufe 4 / Spieldauer 120–180 min
- Plattform:
 - Schuleigene PCs:
 - Lokale Installation (im Vorfeld von der Lehrkraft durchzuführen)
 - Browser-Fassung (keine Installation nötig, Internetverbindung erforderlich)
 - Mobile App (Android/iOS) für Tablet oder Smartphone:
 - Schuleigene Geräte (Installation von der Lehrkraft durchzuführen)
 - Geräte der Schülerinnen und Schüler/„Bring Your Own Device“ (Installation zuvor von den Schülerinnen und Schülern durchzuführen)
- Sozialform:
 - Einzelspiel
 - Paar- oder gruppenweises Spielen

f) Beispiel für den Einsatz im Rahmen von Schulprojekttagen

Steht im Rahmen von Schulprojekttagen ein größerer Zeitumfang (ein Tag bzw. mehrere Tage) zur Verfügung, könnte folgender Ablauf gewählt werden:

- Vorstellung des Spiels
- Spielphase (60–90 Minuten, altersabhängig)
- Zwischenauswertung und Reflexionsphase
- Spielphase (60–90 Minuten, altersabhängig)
- Zwischenauswertung und Reflexionsphase
- Ggf. Spielphase (60–90 Minuten, altersabhängig)
- Auswertung der Spielergebnisse und abschließende Reflexion der Erfahrungen beim Spielen

Es ist darauf zu achten, dass zwischen den einzelnen Phasen ausreichend Pausen zur Verfügung stehen, in denen die Schülerinnen und Schüler Gelegenheit zur Bewegung haben. Idealerweise werden die oben genannten Phasen auf mehrere Tage aufgeteilt.

Die Lehrkraft steht während des Spiels als Ansprechpartner zur Verfügung und hilft, falls die Schülerinnen und Schüler an einer Stelle des Spiels nicht vorankommen (vgl. Komplettlösung, s.o.).

g) Beispiel für den Einsatz im Unterricht

Ein Beispielszenario für einen Einsatz des Spiels im regulären Unterricht könnte so aussehen:

- Vorstellung des Spiels durch die Lehrkraft
- Beginn des Spiels in der Schule
- Hausaufgabe: Fortsetzung des Spiels zu Hause (über mehrere Tage)
- Ggf. Beendigung des Spiels in der Folgestunde
- Auswertung der Spielergebnisse und Reflexion der Erfahrungen beim Spielen
- Ggf. weiterführende Arbeitsaufträge passend zu den Inhalten des Spiels (z. B. Recherche, kreatives Schreiben usw.)
- Ggf. Formen der (individuellen) Sicherung: Was nehme ich an neuen Erkenntnissen über die Zeit der Reformation mit? Was habe ich persönlich für mich und mein eigenes Leben gelernt?

Die Lösungen erhalten Sie hier:

<http://schulprojekte-reformation.de/spiel/materialien-zum-spiel-und-rezensionen/>