



## Handreichung zum pädagogischen Einsatz des Videospiele

# Wolf live!

Liebe interessierte Nutzerin, lieber interessierter Nutzer,

da wir die Zukunftswerkstatt der Lebenshilfe in der Schule und die Kinder der Klasse 5b gerne wollen, dass auch Dritte unser Spiel nutzen, um über die Wölfe und die Wichtigkeit der Erhaltung von Biodiversität an Land zu lernen, haben wir nachfolgend einige Handreichungen gesammelt, die den Einsatz des Spiels im pädagogischen Kontext unterstützen.

Zunächst ein Hinweis für Lehrer\*innen, das Thema „Biodiversität“ und der Wolf kann im Rahmen des Lehrplans in der 5, mitunter auch 6. Klasse bearbeitet werden.

Lernziele:

- Erkennen dass Biodiversität wichtig für der Fortbestand unserer Erde ist und der Wolf eine sehr wichtige Funktion im Ökosystem hat.
- Eintauchen in das komplexe Sozialverhalten der Wölfe und verstehen, dass auch menschliche Gesellschaften von den Wölfe viel lernen können.
- Erkennen, dass neue Medien und die digitale Transformation bei richtiger Nutzung viele Lösungen für die Sicherung unseres Planeten bieten kann.
- Durch spielerisches und intrinsisches Lernen den Erwerb von übertragbarem Handlungswissen fördern.

Die Zukunftswerkstatt arbeitet mit der Methodik der „Bildung für nachhaltige Entwicklung“. Deshalb empfehlen wir die Kinder über die 17 Ziele der Agenda 2030 (engl. Sustainable Development Goals, Abk. SDGs) zu informieren. Diese zeigen eindrucksvoll, dass nur ein thematisch und räumlich übergreifender Ansatz die Probleme unserer Erde lösen kann und jeder- wirklich jeder- in seinem Rahmen dazu beitragen kann. Dazu empfehlen wir eine Medienanalyse-Übung einer kurzen filmischen altersgerechten Quelle auf YouTube, z.B. diese hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=nFQIWuHmlA>

Im Anschluss sollten die Kinder einige Fragen beantworten:

- Wer hat die SDGs beschlossen?
- Wer kann bei der Erreichung mitwirken?
- Bis wann sollen sie erreicht werden?
- Nenne mindestens 3 der Ziele!

Nach der Beantwortung ist es möglich, die Kinder in Kleingruppenarbeit, ihre Ergebnisse vergleichen und im Anschluss präsentieren zu lassen. (Dauer 1 Unterrichtsstunde)



## Lernen zum Wolf

Da wir glauben, dass online freizugängliche pädagogische Materialien ein großer Gewinn sind, verweisen wir gern auf die ausgezeichneten Unterrichtsmaterialien des NABU: „**Der Wolf macht Schule**“:

Download auf der Seite des NABU:

<https://www.nabu.de/tiere-und-pflanzen/saeugetiere/wolf/materialien/10655.html>

Ergänzend, soweit genügend Zeit vorhanden ist, finden sich auf der gleichen Seite die Unterlagen zu „Der Wolf im Märchen- die wahre Geschichte“, da erklärt wird, warum und wie die Wolf zumindest nördlich der Alpen lange Zeit als „böse“, schädlich und gefährlich galt.

## Aktivierungsspiele zum Wolf

Da man bei der Nutzung digitaler Medien bislang (noch) und zum Teil auch im normalen Unterricht wenig aktiv den Körper einsetzt- Kinder brauchen Bewegung!- empfehlen wir zur Auflockerung die ausgezeichneten Wolfsspiele des Wildparks Schorfheide. Spielanleitungen zum Download gibt es hier:

[https://www.wildpark-schorfheide.de/images/PDF/WfK\\_Kooperationsspiele.pdf](https://www.wildpark-schorfheide.de/images/PDF/WfK_Kooperationsspiele.pdf)

## Exkursion

Weiterhin empfehlen wir wärmstens einen Besuch in einem Wildpark, denn die visuell-haptische Erfahrung Wölfe zu erleben ist für Kinder sehr wertvoll. Auch der Besuch eines Wolfinformationszentrums kann eine sinnvolle Ergänzung sein. Zoobesuche können, da die Tiere dort oft sehr beengt und nicht artgerecht gehalten werden, einen gegenteiligen Effekt haben.

## Einsatz anderer digitaler Lernspiele zum Wolf

Als Verstetigung des bisher gelernten empfehlen wir das Spielen des NABU-Spiels „Dem Wolf auf der Spur“. Es basiert auf „point-an-click“ und verschiedenen Quizzen aus den Lebensphasen des Wolfes und ist sehr schön animiert (*Achtung- das Spiel ist etwas älter und ist in „Flash“-Software programmiert. Unter Umständen wird eine Freigabe durch den Administrator der Schule benötigt. Das Spiel ist aber virenfrei und sicher.*)

Hier geht es zum NABU-Wolfsspiel: <https://www.nabu.de/wolf/NABU-Wolfsspiel.swf>

Im Anschluss sollte ein Spieletester-Fragebogen von den Kindern einzeln oder in Kleingruppen beantwortet werden. Ein entsprechendes Formular befindet sich am Ende dieser Handreichung.

Im Anschluss können die digitalen Spielwelten der Kinder im Unterricht thematisiert werden:

- Wie oft spielen wir?
- Spielen wir allein oder mit anderen?
- Wenn wir online mit anderen spielen, was ist dabei anders als beim In-Echt-Spielen?
- Haben wir beim Spielen schon einmal etwas gelernt?
- Konnten wir das danach bei anderen Gelegenheiten im „echten“ Leben nutzen?



### Einsatz des Lernspiels „Wolf Live!“ im Unterricht oder Projekt

Einleitend schauen die Kinder unsere kleine Videodokumentation „Making of Wolf live!“ und beantworten folgende Fragen:

- Wer hat das Spiel entworfen? (Die Kinder selbst!)
- Wie haben sie das gemacht? (Mit Unterstützung der Zukunftswerkstatt haben sie die Spielgeschichte, die Spielaufgaben, die Zeichnungen der Figuren und Landschaften und alle Geräusche und -teilweise- auch die Musik selbst hergestellt.

Nun wird „Wolf live!“ gespielt (Dauer ca. 20 Minuten). Wenn nach 15 Minuten die ersten Kinder fertig sind, sollen sie erst den Spieletester-Fragebogen beantworten und dann den etwas langsameren Kindern beim Abschluss des Spieles helfen.

Abschlussfragen zu „Wolf live!“:

- Was war gut -was war schlecht an dem Spiel und warum?
- Was haben wir über die Wölfe noch zusätzlich gelernt?

Wenn es den Kindern gefallen hat, fragen Sie einfach, ob die Kinder auch gern einmal solch ein Lernspiel im Rahmen des Unterrichts und einer begleitenden AG entwickeln wollen. Wir geben gern Informationen oder sind auch als Projektpartner ansprechbar. Auch freuen wir uns über jede Form von Feedback, denn wir verstehen uns als lernende Organisation und versuchen unsere Angebote laufend zu verbessern!

**Feedback/ Kontakt Zukunftswerkstatt:** [martin.kuechler@schule-lebenshilfe.de](mailto:martin.kuechler@schule-lebenshilfe.de)

Wolf live!



### Fragebogen zum Spieletesten

Ihr habt das Spiel getestet, beantwortet nun bitte kurz die nachfolgenden Fragen:

Name des Testers:

Alter:

USK, eure Altersempfehlung:

Lernspiel?:  Ja  Nein (Bitte ankreuzen!)

Womit wird gespielt, also welche Plattform :

Gibt es problematische Aspekte (z.B. In-App-Käufe, Werbung):

Grafik:

Sprache/n:

Sound:

Bitte Ankreuzen

Steuerung:  einfach  1  2  3  4  5  komplex

Anforderungen:  einfach  1  2  3  4  5  schwer

Zeitaufwand:  gering  1  2  3  4  5  hoch

Spielwelt:  linear  1  2  3  4  5  offen

Identifikationsfiguren (Coole Charakter):

Mehrspielermodus:

Spielforderungen:

Lernpotential:

Immersion (wie fesselnd oder öde ist das Spiel und warum?):

