



LUGERT
AKADEMIE

Kompetenzen fördern
Pen & Paper Rollenspiele
im Musikunterricht (Klasse 5–7)

Matthias Leo Webel

Stellen Sie sich vor, ...

... Sie unterrichten wie gewohnt und verteilen Spielchips an Schüler, wenn sie besonders

ausdauernd,

klug,

fokussiert,

mutig,

geschickt,

empathisch,

ideenreich

gearbeitet haben. Die Chips setzen sie in Abenteuergeschichten ein, in denen sie in fiktive Rollen schlüpfen und mit ihren Fähigkeiten Herausforderungen meistern. Die Geschichten schreiben Sie einfach, kostenlos und in beliebiger Menge mit ChatGPT. Sie können den Unterrichtsstoff aufgreifen.

Worum es geht

- Unterricht aufwerten durch Gamification
- Wir greifen bekannte und beliebte Prinzipien des Rollenspiels (RPG) auf
- Schlüsselkompetenzen werden gefördert (und der Blick dafür)
- langfristiger, kontinuierlicher Ansatz
- Affinität zum Spielen und zum Story-Telling erforderlich

Über mich

- Matthias Leo Webel (*1973)
- verheiratet, 2 Kinder (10 J. und 7 J.)
- Freiberuflicher Musiker, Autor und Spieledesigner
- Publikationen bei Lugert Verlag, Moses Verlag, Modu Publishing u. a.
- Lehramtsstudium mit Hauptfach Musik

Klassisches Pen & Paper

- Gruppe erlebt gemeinsame Abenteuer in „Erzählrunde“
- Jeder erschafft sich eine eigene Figur, die sich weiterentwickelt
- Stifte und Papier dienen dazu,
 - die Charakterentwicklung zu dokumentieren
 - Territorien als Karte abzubilden
- Spielleiter erzählt die Geschichte und stellt Aufgaben
- Spieler wählen ihr Verhalten, setzen Fähigkeiten ein und würfeln
- bekannte Pen & Paper Welten: „Dungeons & Dragons“, „Das Schwarze Auge“ u. v. m.
- auch in Videospielen (z. B. „Hogwarts Legacy“)

Grundregeln für Einsatz in der Schule

- „Light-Version“ von echten Pen & Paper Spielen
- Jeder Schüler erstellt sich einmalig einen individuellen Rollenspielcharakter
 - 7 Fähigkeitsbereiche (=Schlüsselkompetenzen)
 - Charakterbogen (DIN A 4 Blatt)
- Im Unterricht werden die tatsächlichen Schlüsselkompetenzen der Schüler bewerte
 - Fähigkeitspunkte für Rollenspielcharakter (Spielchips)
- Schüler spielen mit ihren Charakteren Abenteuergeschichten durch, in denen sie die Fähigkeiten brauchen
 - in Textform
 - zuhause oder in der Schule
 - alleine oder als Gruppe
 - benötigt: Geschichte, Charakterbogen, Spielchips, 1 Würfel

Auf ins Abenteuer!

- Bleistift, DIN-A4-Blatt, Würfel

Erschaffe deinen Rollenspiel-Charakter

- Bestimme und notiere unveränderliche Merkmale (Name, Spezies, Beruf).
- 7 vorgegebene Fähigkeiten, die individuell mehr oder weniger ausgeprägt sein können. Für den Anfang stehen dir 3 Fähigkeitspunkte zur Verfügung, die du beliebig auf die Fähigkeiten verteilen kannst:
 - Ausdauer 000
 - Fokus 000
 - Geschicklichkeit 000
 - Klugheit 000
 - Mut 000
 - Empathie 000
 - Ideenreichtum 000
- Fertige ein Bild deines Charakters an.

Wir spielen ein Tutorial-Abenteuer

- Die Geschichte besteht aus 7 Herausforderungen, die du nacheinander meistern musst.
- Du brauchst deinen Charakterbogen mit den verteilten Fähigkeitspunkten und einen Würfel.
- Da es sich um ein Tutorial handelt, sind die Herausforderungen sehr einfach zu meistern.

Die Prüfungen von Elaria:

Deine epische Reise

Prolog

- Du schlüpfst mit deinem Rollenspielcharakter in die Rolle der Hauptfigur XY.
- In der magischen Welt von Elaria, einem Land voller Geheimnisse und uralter Kräfte, wurdest du, XY, als Auserwählte*r erkannt. Dein Schicksal führt dich auf eine epische Reise, um das Reich vor einer drohenden Dunkelheit zu bewahren. Sieben Prüfungen gilt es zu bestehen, bevor du dich der größten Herausforderung stellen kannst.

Herausforderung 1: Der Pfad der Ausdauer

Dein Weg beginnt in den Schattenbergen, einem rauen Gebirge, dessen Pfade von eisigen Winden und tückischen Steigungen geprägt sind. Um den Gipfel zu erreichen und den ersten Hinweis auf dein Schicksal zu finden, musst du unermüdlich weitergehen, deine Kräfte bündeln und die Ausdauer beweisen, die in dir steckt. Der Aufstieg ist mühsam und die Luft wird dünner. Deine Beine schmerzen, doch du darfst nicht aufgeben. Immer weiter kämpfst du dich voran, über lose Felsen und durch Schneeverwehungen.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, muss deine Ausdauer mindestens den Wert 2 haben. Würfle und addiere das Würfelergebnis zu der Punktzahl, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.
- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Die Kälte wird unerträglich, deine Beine geben nach, und du findest dich in einer kleinen, schützenden Höhle wieder, unfähig, weiterzugehen. Die Reise endet, bevor sie richtig begonnen hat.

Herausforderung 2: Die Prüfung der Konzentration

Endlich erreichst du den Gipfel, wo ein uralter Altar auf dich wartet. Ein magisches Licht weist dir den Weg zur nächsten Herausforderung.

Nach der beschwerlichen Bergbesteigung gelangst du ins Verlorene Tal, wo Illusionen die Realität verschleiern. Nur durch unerschütterlichen Fokus kannst du die Trugbilder durchschauen und den wahren Pfad erkennen, der dich weiterführt. Du betrittst das Tal und sofort beginnt die Welt um dich herum zu flimmern und sich zu verzerren. Stimmen flüstern deinen Namen, Schatten tanzen am Rande deines Blickfeldes.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, muss dein Fokus mindestens den Wert 2 haben. Würfle und addiere das Würfelergebnis zu der Punktzahl, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.

- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Die Illusionen überwältigen deine Sinne. Verwirrt irrst du umher und verlierst jegliches Zeitgefühl, bis du resigniert aufgibst.

Herausforderung 3: Das Labyrinth der Geschicklichkeit

Du schließt die Augen und atmest tief ein, konzentrierst dich auf dein inneres Gleichgewicht. Langsam verschwinden die Illusionen und der wahre Pfad wird sichtbar.

Nach dem Entkommen aus dem Tal stehst du vor dem Labyrinth von Lithan. Enge Gänge, verschiebbare Wände und versteckte Fallen fordern deine Geschicklichkeit heraus. Du musst schnell und präzise handeln, um unbeschadet den Ausgang zu erreichen. Mit jedem Schritt öffnet oder schließt sich ein neuer Gang. Pfeile schießen aus den Wänden, und du musst blitzschnell ausweichen.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, muss deine Geschicklichkeit mindestens den Wert 2 haben. Würfle und addiere das Würfelergebnis zu der Punktzahl, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.
- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Ein falscher Schritt, und du findest dich in einer Sackgasse wieder, von der du nicht mehr herauskommst. Das Labyrinth hält dich gefangen.

Herausforderung 4: Der Rätselwald

Deine Bewegungen sind geschmeidig und sicher. Schließlich findest du den Ausgang und trittst ins Freie, das Licht der Sonne blendet dich kurz, bevor du dich wieder auf deinen Weg konzentrierst.

Hinter dem Labyrinth erwartet dich der Flüsternde Wald, dessen Bäume dir Rätsel in den Wind flüstern. Um weiterzukommen, musst du die kniffligen Fragen lösen und deine Klugheit beweisen, denn nur dann öffnet sich der Pfad zur nächsten Herausforderung. Die Bäume flüstern alte, vergessene Sprachen und rätselhafte Verse. Du setzt dich auf einen Mooshügel und denkst nach. Jede Zeile, jedes Wort hat eine Bedeutung.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, muss deine Klugheit mindestens den Wert 2 haben. Würfle und addiere das Würfelergebnis zu der Punktzahl, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.
- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Die Rätsel sind zu schwer, und du findest keine Antworten. Du verlierst dich im dichten Wald und findest keinen Ausweg.

Herausforderung 5: Die Brücke des Mutes

Langsam entwirrst du die Rätsel und findest die Antworten, die dich tiefer in den Wald führen. Schließlich öffnet sich ein Durchgang, der dich weiterbringt.

Dein Weg führt dich zu einer alten, wackeligen Hängebrücke über einen tiefen Abgrund. Der Wind peitscht und die Bretter knarren bedrohlich. Nur mit großem Mut wirst du die Brücke überqueren können, ohne in die Tiefe zu stürzen. Du stehst am Rand der Brücke und schaust in die Tiefe. Der Abgrund scheint bodenlos, und der Wind zerrt an dir. Mit einem tiefen Atemzug setzt du den ersten Schritt. Die Brücke schwankt bedrohlich, aber du gehst weiter, Schritt für Schritt.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, muss dein Mut mindestens den Wert 2 haben. Würfle und addiere das Würfelergebnis zu der Punktzahl, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.
- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Die Angst überwältigt dich, und du kannst keinen Schritt mehr tun. Du kehrst um und bleibst am sicheren Ufer zurück.

Herausforderung 6: Der Tempel der Einfälle

Dein Herz rast, aber dein Mut trägt dich sicher ans andere Ende.

Nach der Brücke erreichst du den alten Tempel von Arkan, voller antiker Mechanismen und Rätsel. Dein Ideenreichtum ist gefragt, um die richtigen Hebel zu ziehen und die Türen zu öffnen, die dir den Weg zum Heiligtum zeigen. Du betrittst den Tempel und siehst unzählige Hebel und Schalter. Jede Kombination birgt ein Geheimnis. Du studierst die Symbole und überlegst, welche Mechanismen zusammenpassen könnten.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, muss dein Ideenreichtum mindestens den Wert 2 haben. Würfle und addiere das Würfelergebnis zu der Punktzahl, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.
- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Du versuchst, die Mechanismen zu entschlüsseln, aber sie überfordern dich. Die Türen bleiben verschlossen, und du findest keinen Weg weiter.

Herausforderung 7: Die Begegnung mit dem Drachen

Mit einem Klick und einem Rumpeln öffnen sich die Türen, und du gehst weiter, das Wissen der Alten im Rücken.

Endlich stehst du vor der letzten Prüfung: dem Drachen des Schicksals. Der Drache bewacht den magischen Stein, der die Dunkelheit aufhalten kann. Mit einer Mischung aus Geschicklichkeit und Empathie musst du den Drachen überzeugen, dir den Stein zu überlassen.

Der Drache erhebt sich vor dir, seine Augen glühen. Du verneigst dich respektvoll und beginnst zu sprechen.

- Um diese Herausforderung zu bestehen, müssen deine Geschicklichkeit und deine Empathie jeweils mindestens den Wert 2 haben. Würfle zweimal und addiere die Würfelergebnisse zu den Punktzahlen, die du deinem Charakter schon eingetragen hast.
- Geschafft? Dann fahre fort mit der nächsten Herausforderung!
- Gescheitert? Dann endet dein Abenteuer hier:
- Du versuchst, den Drachen zu täuschen oder zu überwältigen, aber er erkennt deine Absichten. Ohne den Stein kehrst du mit leeren Händen zurück und die Dunkelheit breitet sich weiter aus.

Epilog

Du erklärst deine Mission und deine Hoffnung. Deine Worte sind wahrhaftig und dein Herz rein. Der Drache beobachtet dich genau, seine Schuppen glänzen im Licht. Schließlich senkt er den Kopf und überreicht dir den magischen Stein.

Nach der letzten, schicksalhaften Begegnung mit dem Drachen hältst du den magischen Stein in deinen Händen. Die Dunkelheit weicht zurück, als du den Stein in den alten Altar legst, und das Licht kehrt in Elaria zurück. Du wirst als Held gefeiert, und dein Name wird für immer in den Legenden des Landes weiterleben. Dein Abenteuer ist zu Ende, doch die Geschichten von deinen Heldentaten werden von Generation zu Generation weitergegeben. Elaria erblüht erneut in Frieden und Wohlstand, und du, XY, hast das Reich vor dem Untergang bewahrt.

Wie geht's weiter?

- Durch deine eigenen Fortschritte im Unterricht in den 7 Fähigkeiten verbesserst du im Laufe des Schuljahres auch die entsprechenden Fähigkeiten des Rollenspielcharakters.
- Dein Charakter erlebt Abenteuergeschichten in verschiedenen Welten (Fantasy, Science Fiction, Urwald, Antike, Mittelalter uvm.).
- Die Geschichten können den Unterrichtsstoff aufgreifen.
- In den Geschichten braucht dein Charakter alle 7 Fähigkeiten sowie ein bisschen (Würfel-) Glück.
- Je nach Abenteuer schlüpft dein Charakter in unterschiedliche Rollen.

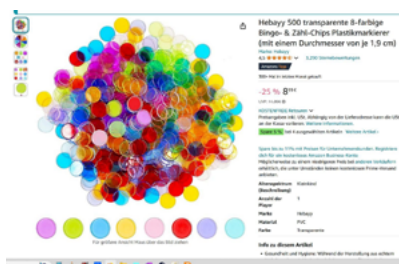
Erweiterte Regeln

- Künftig bekommst du für deine Leistungen im Unterricht Spielchips (passend zu den 7 Fähigkeiten).
- Künftig brauchst du für jede Herausforderung einen Gesamtwert von 6 Punkten pro Fähigkeit
- Eintrag + Chips + Würfelergebnis ≥ 6
- Dein Charakter beginnt auf Stufe I. Passend dazu sind die Abenteuergeschichten relativ harmlos.
- Sobald du in allen 7 Fähigkeiten jeweils den Wert von 5 gesammelt hast (Eintrag + Chips), steigt dein Charakter auf die nächste Stufe auf. Je Stufe werden die Geschichten anspruchsvoller (= länger).
- Bei jedem Stufenaufstieg gibst du alle Chips zurück und fängst in der neuen Stufe von vorne an zu sammeln.

Wie komme ich an Spielchips?

2 Päckchen reichen für ca. 25 Schüler

kleine Stoffbeutel zum Sammeln der Chips



Wie erstelle ich Geschichten?

Anweisung für ChatGPT:

Bitte erstelle ein neues jugendfreies RPG-Szenario [in einer Fantasywelt] mit 7 aufeinanderfolgenden Herausforderungen, wobei die letzte Herausforderung die größte sein soll. Schreibe in der Du-Form. Der Textumfang für das komplette Szenario soll ca. [1000] Wörter betragen.

Nutze einen erzählerischen Stil, der spannend ist und den Leser emotional in die Welt und die Szenen eintauchen lässt. Beginne mit einem kurzen Prolog. Weise den ersten 6 Herausforderungen je eine notwendige Fähigkeit zu, die man zum Bestehen braucht. Wähle dabei aus den Fähigkeiten Ausdauer, Fokus, Geschicklichkeit, Klugheit, Mut, Ideenreichtum, Empathie. Jede Herausforderung sollte eine andere Fähigkeit beanspruchen, verwende die Fähigkeiten in zufälliger Reihenfolge. Wähle für die letzte Herausforderung zwei verschiedene Fähigkeiten aus. Die Textabschnitte zu den 7 Herausforderungen sollen in ihrem letzten Satz jeweils die notwendige(n) Fähigkeit(en) benennen, wobei für die Fähigkeiten keine Synonyme verwendet werden sollen. Greife am Anfang der 2. bis 7. Herausforderung im Text jeweils das erfolgreiche Bestehen der jeweils vorausgegangenen Herausforderung auf. Achte darauf, dass du das erfolgreiche Meistern der jeweiligen Herausforderung noch nicht als gegebene Tatsache formulierst, sondern als bevorstehende schwierige Aufgabe, die es erst zu erfüllen gilt. Notiere nach jeder Herausforderung eine Passage für einen alternativen Ausgang in drei Sätzen, in dem beschrieben wird, dass der Leser an der jeweiligen Herausforderung gescheitert ist. Lass diese alternativen Ausgänge tragisch enden, jedoch gewaltfrei und ohne Sterben. Füge nach der letzten Herausforderung einen Epilog an, der den Erfolg des Helden beschreibt. Gib dem Szenario einen passenden Titel und nutze für die 7 Herausforderungen passende Zwischenüberschriften.
(ggf. nachbessern lassen)