

VON DER APP ZUR BÜHNE IMPULSE FÜR EIN SZENISCHES SPIEL MIT PUBLIKUMS- INTERAKTION ZUR BILDERBUCH-APP *WUWU & CO.* (2015)

Dilara Demirdögen

Universität zu Köln | d.demirdoegen@uni-koeln.de

Anne Krichel

Universität zu Köln | anne.krichel@uni-koeln.de

ABSTRACT

Die stetige Weiterentwicklung von literarischen Handlungsräumen in begehbare Erlebnisräume durch Reality-Technologien hat bislang kaum Eingang in die Schulpraxis gefunden. Dabei eröffnen interaktive Erzählungen mit einer computergestützten Erweiterung der Realitätswahrnehmung ganz neue Dimensionen der Partizipation und subjektiven Involvierung, die für den Literaturunterricht ab der Primarstufe großes Potenzial bergen, denn durch die Kombination divergierender Realitäten bzw. Erzählebenen werden die Rezipierenden zu einem stetigen Rollenwechsel angeregt. Das hier vorgestellte Unterrichtsmodell greift am Beispiel der Bilderbuch-App *Wuwu & Co.* das Wechselspiel zwischen interaktiv-immersiven und rezeptiv-distanzierenden Erzählebenen auf, indem die unterschiedlichen Sequenzen der App in Form szenischer Spielformen in die reale Welt im Klassenraum transferiert werden.

SCHLAGWÖRTER

— AUGMENTED REALITY — BILDERBUCH-APP — IMMERSION — INTERAKTION
— SZENISCHES SPIEL

ABSTRACT (ENGLISH)

Performing Picture Book Apps: Audience Based Interaction with *Wuwu & Co.*

The further development of fictional spaces into walk-in spaces of experience through reality technologies has so far hardly found its way into school practice. Interactive narratives with a computer-assisted extension of the perception of reality open up completely new dimensions of participation and subjective involvement, which have great potential for literature classes from primary school upwards. Through the combination of divergent realities and narrative levels, the recipients are encouraged to constantly change roles. The teaching model presented here uses the example of the App *Wuwu & Co.* to take up the immersive and space-expanding potential of interactive stories by transferring the virtual spaces of action and the interactive elements of the app to the real world in the classroom in the form of play-acting and performing.

KEYWORDS

— AUGMENTED REALITY — PICTUREBOOK APP — IMMERSION — INTERACTION
— PLAY-ACTING

1 — ZUM POTENZIAL IMMERSIVER BILDERBUCH-APPS FÜR DEN LITERATURUNTERRICHT AB DER PRIMARSTUFE

Literatur ist in der gegenwärtigen Medienkultur mehr als eine „in Bücher gegossene kulturelle Praktik“, nämlich „ein extrem vielfältiges, dynamisches Ensemble unterschiedlicher medialer Formate und Kommunikationsformen“ (Winko 2016, 2). Das Bundesministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen hat auf diesen literarisch-medialen Wandel erst vor zwei Jahren mit einem erweiterten Textbegriff reagiert, der den aktualisierten Lehrplänen zugrunde gelegt wird: „Als Texte werden alle schriftlichen und audiovisuellen Produkte [...] in ihrem jeweiligen kulturellen und medialen Kontext verstanden, die analog oder digital vermittelt werden.“ (Lehrplan Deutsch für die Primarstufe in Nordrhein-Westfalen 2021, 16) Für die Literaturdidaktik ist diese definitorische Erweiterung von besonders großer Relevanz: Zum einen, weil sich Literatur für junge Leser:innen bereits seit ihren Anfängen durch die vielfältige Kombination von Sprache, Ton und Bild – und somit durch Multimodalität – auszeichnet; zum anderen, weil die literarische Sozialisation der heutigen Schülerschaft zunehmend digital geprägt ist. Hinzu kommt die stetige Weiterentwicklung von literarischen Handlungsräumen in begehbare Erlebnisräume durch Virtual- oder Augmented-Reality-Technologien (wie sie in populären Apps wie *Harry Potter Go*, *Pokemon Go*, *Angry Birds AR* zu finden sind), die bislang jedoch kaum Eingang in die Schulpraxis gefunden haben. Die Chance von interaktiven Erzählungen mit einer computergestützten Erweiterung der Realitätswahrnehmung besteht darin, dass sie ganz neue Dimensionen der Partizipation und subjektiven Involvierung eröffnen, die die Illusion erwecken, körperlich-physisch und haptisch-sensorisch am Geschehen teilzuhaben. Hierbei werden die medialen Sinnesreize als real angenommen, sodass es zu einer temporären Überlagerung der realweltlichen Wahrnehmung kommt (vgl. Hillmayer 2022, 197). In den Game Studies wird analog von einem Effekt des „Hineingezogenwerdens“ (Zhang / Fu 2015, 1) oder dem Gefühl des Im-Spiel-Seins (vgl. Hillmayer 2022, 192 f.) gesprochen.

Das literaturdidaktische Potenzial solcher Apps zeichnet sich jedoch nicht nur durch das Immersionspotenzial entsprechender Technologien aus, sondern v.a. durch die Komposition der verschiedenen Erzählebenen, die die Rezipierenden zu einem stetigen Rollenwechsel anregen. Das Unterrichtsmodell greift das immersive und raumerweiternde Potenzial von interaktiven Erzählungen auf, indem die virtuellen Handlungsräume und die interaktiven Elemente der Bilderbuch-App *Wuwu & Co.* in Form szenischer Spielformen in die reale Welt im Klassenraum transferiert werden. Die Umsetzung eignet sich für eine Lerngruppe von der 3.-5. Jahrgangsstufe.

ZUR BILDERBUCH-APP WUWU & CO.

Wuwu & Co. – Ein magisches Bilderbuch (empfohlen für Kinder ab 6 Jahren) bildet als literarische Grundlage ein Hybrid zwischen Bilderbuch, Computerspiel und Augmented-Reality-Anwendung, dessen rezeptionsspezifische Besonderheiten bereits durch Lisa Nagel (2017) und Julia Knopf (2018) herausgestellt wurden. Inhaltlich geht es darum, als nicht sichtbare Spielfigur sukzessive den insgesamt fünf Nebenfiguren bei der Bewältigung ihrer Probleme zu helfen. Dies gelingt jedoch nur, indem die Nut-

zer:innen die figurespezifischen Prologe lesen, den technischen Instruktionen zur Ausrichtung des Tablets folgen, sich frei durch die figurespezifischen Settings navigieren und die sensorischen Funktionen des Digitalmediums nutzen. Analog sind in *Wuwu & Co.* drei Erzählebenen voneinander abzugrenzen, die sich durch folgende Merkmale auszeichnen:

Die extradiegetische Ebene: Zu Beginn der Rahmen- und einer jeden Binnengeschichte steht ein längerer Einleitungstext, der lediglich durch isolierte Illustrationen ergänzt wird. Gemäß einer klassischen Exposition werden in dieser statischen Eröffnungssequenz das Setting, die Figuren und die Ausgangssituation der Handlung geschildert (vgl. Abb. 1).



Abb. 1: Einleitung in die App-Story von *Wuwu & Co.* (StepInBooks 2015)

Die nondiegetische Ebene: Im Anschluss an die Lektüre einer jeden Einleitung folgt eine Instruktionssseite, die zeigt, wie mit der Hardware zu verfahren ist, um die Geschichte fortzusetzen (vgl. Abb. 2). Im Wesentlichen handelt es sich hier um einen Wechsel von der horizontal und statisch ausgerichteten Lektüre des Einleitungstextes zur vertikalen Ausrichtung und dynamischen Bewegung des iPads im Raum. So wird der zielgesteuerte Einsatz des Mediums („Wenn du dein Buch hochhebst...“) zur Eintrittskarte in die virtuelle Welt der Geschichte („Du [...] kannst dich im Wohnzimmer umsehen“).



Abb. 2: Instruktionssseite in *Wuwu & Co.* (StepInBooks 2015)

Die intradiegetische Ebene: Nach dem Befolgen der Instruktionen eröffnet sich eine 360-Grad-Ansicht eines Settings, das rein audiovisuell präsentiert wird (vgl. Abb. 3). Durch die Überführung einer zweidimensionalen und horizontal ausgerichteten Bild-Text-Kombination hin zu einem audiovisuellen Erlebnisraum entsteht ein Kontinuum zwischen digitalem und materiellem Raum, das die 4. Wand verschwinden lässt (vgl. Neitzel 2012, 98). Handlungsanweisungen geben hier die Nebenfiguren selbst, indem sie in direkter Ansprache darauf hinweisen, was zu tun ist: z.B. laut ins Mikrofon rufen, um Tiere aus dem Winterschlaf aufzuwecken, das Tablet schütteln, damit Pinien vom Baum herunterfallen oder einen gelben Gegenstand vor die Kamera halten, um Energie für eine Lampe zu erzeugen.



Abb. 3: Waldsetting in „Aurora und das Versteck“ aus *Wuwu & Co.* (Stepln-Books 2015)

Die Geschichte ist zu Ende bzw. durchgespielt, wenn jeder der fünf Figuren durch die interaktiven Binnensequenzen geholfen wurde. Dabei wechseln sich die drei divergierenden Diegese-Ebenen stetig ab.

Die folgende Tabelle stellt die wesentlichen Gestaltungsmerkmale und narrativen Funktionen der verschiedenen Erzählebenen noch einmal gegenüber:

Erzählebene	extradiegetisch	nondiegetisch	intradiegetisch
Merkmale	<ul style="list-style-type: none"> • Langer Fließtext • Isolierte Illustration • Erscheint zu Beginn der Rahmen- und jeder Binnengeschichte 	<ul style="list-style-type: none"> • Schriftsprachliche Instruktion • Anleitungsskizze • Wechsel der Tablet-Ausrichtung 	<ul style="list-style-type: none"> • 360°-Ansicht • Audiovisuelle Präsentation • Direkte Ansprache durch Nebenfiguren • Handlungsaufforderung
Funktion	<ul style="list-style-type: none"> • Exposition (Schilderung: Setting, Figuren und Ausgangssituation der Handlung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Szenenwechsel 	<ul style="list-style-type: none"> • Voranschreiten der Geschichte durch Interaktion

Abb. 4: Merkmale und narrative Funktion der Erzählebenen in *Wuwu & Co.* (2015)

2 — FACHDIDAKTISCHE INTENTIONEN

Die dargelegte Variation der Erzählebenen, bei denen die intradiegetischen Sequenzen durch sensorisch-interaktive und virtuell-räumliche Features hervorstechen, birgt ein erhöhtes mimetisches Potenzial: Es werden verschiedene Sinneskanäle angesprochen und Eigenschaften der Wirklichkeit auf eine Weise nachgeahmt, wie es z.B. auch beim szenischen Spiel im Kontext von sogenannten Einfühlungsübungen praktiziert wird (vgl. Scheller 1998). Folglich lassen sich die technisch-narrativen Besonderheiten der App *Wuwu & Co.* insbesondere in Form szenischer Spielformen erfahrbar machen, indem die unterschiedlichen Sequenzen in aufführungspraktische Elemente wie einführende Erzählertexte, Improvisations- und Figurenspele sowie Publikumsinteraktionen übersetzt werden. Auf diese Weise werden Kompetenzen aus dem Lehrplanbereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“, Schwerpunkt „Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen“ (Lehrplan Deutsch für die Primarstufe in Nordrhein-Westfalen 2021, 24f.) unmittelbar mit Kompetenzen aus dem Lehrplanbereich „Sprechen und Zuhören“, Schwerpunkt „Vor anderen sprechen“ (ebd., 20) in Beziehung gesetzt und sowohl kognitiv als auch sinnlich und physisch durchdrungen.

Die Entwicklung von Konzepten für einen solchen Transfer – von der App zur Bühne – bilden im Folgenden den Kern einer Unterrichtsreihe. Ziel des Unterrichtsmodells ist die Sensibilisierung für verschiedene Erzählebenen in digital-interaktiven Geschichten und die damit verbundenen Rollenwechsel, die als Spieler:in einzunehmen sind: Vom impliziten Leser, dem passiv Hintergrundinformationen vermittelt werden, über den technischen Aktivator bzw. Navigator, der durch den zielgerichteten Einsatz des Digitalmediums zwischen der realen und virtuellen Welt vermittelt, bis hin zur mitgestaltenden Spielfigur, durch deren Entscheidungen und Handlungen die zugrundeliegende Story geformt wird. Diese drei Erzählebenen sollen durch eine intensive Auseinandersetzung mit dem Gegenstand besser nachvollziehbar und durch die Umsetzung in ein szenisches Spiel sinnlich und körperlich erfahrbar gemacht werden. Anders als in performativen oder theaterpädagogischen Ansätzen soll hier jedoch zunächst nicht die künstlerisch-kreative Interpretation im Vordergrund stehen. Stattdessen fördert die handlungsorientierte Auseinandersetzung mit der Narration in Form einer szenischen Umsetzung das Bewusstsein für die Erzählebenen. Der Vorschlag ermöglicht somit das Loslösen von rein (schrift)sprachlichen Analyseformen und bietet die Möglichkeit, die zuvor rezipierten und differenzierten Erzählebenen (s. Material 1) durch eine Transformation realweltlich erfahrbar zu machen. Dieser aktive Interpretationsprozess schließt auch Reflexionsgespräche mit ein, die die subjektiven Wahrnehmungen gegenüberstellen und zu einem tieferen Verständnis führen. Im Vordergrund steht hierbei zum einen das Nachvollziehen narrativer und dramaturgischer Handlungslogiken, aber auch und vor allem das Übertragen dieser Informationen in eigene Vorstellungen, die durch handlungs- und produktionsorientierte Verfahren szenisch dargestellt werden. Gleichzeitig werden die Schüler:innen für die Relevanz der Vorstellungsbildung in der Auseinandersetzung mit literarischen Gegenständen sensibilisiert, indem sie den leeren Bühnenraum durch Imagination und Fantasie, aber stets in Anbindung an die erzählte Welt, füllen müssen. So ist die kreative Eigenbeteiligung insofern eingeschränkt, als der Schauplatz bereits durch die einzelnen Szenen klar vorstrukturiert ist. Die Parameter müssen jedoch

imaginativ in den Bühnenraum übertragen und konkretisiert werden (s. Material 2). Eine potenzielle Anschlussaufgabe, um den Aspekt der Vorstellungsbildung über die räumliche Transformation hinaus zu fördern, wäre z.B. die Ergänzung weiterer Erzählstränge mit frei erfundenen Nebenfiguren und Settings.

3 — UNTERRICHTLICHE REALISIERUNG: ENTWICKLUNG EINES SZENISCHEN SPIELS MIT PUBLIKUMSINTERAKTION ZUR BILDERBUCH-APP WUWU & CO. (2015)

Ausgehend von den medienspezifischen Potenzialen der App *Wuwu & Co.* soll es bei der Unterrichtsreihe erstens darum gehen, die Lernenden durch eine reflektierte Rezeption der App-Story für die unterschiedlichen Erzählebenen zu sensibilisieren und diese zweitens mittels szenisch-performativer Spiel- und Erzählformen in einen Bühnenraum zu übertragen und somit in der realen Welt erfahrbar zu machen. Dabei handelt es sich nicht um eine reine Übersetzung vom Digitalen ins Analoge, sondern vielmehr um eine transmediale Auseinandersetzung, bei der die Geschichte mithilfe der strukturgebenden Elemente aus der Perspektive der Nebenfiguren neu erzählt wird.

PHASE 1: ANGELEITETE APP-REZEPTION ZUR DIFFERENZIERUNG ZWISCHEN DEN ERZÄHLEBENEN

Der Einstieg in die Unterrichtseinheit beginnt mit einer Phase der freien App-Rezeption. Eine vorherige Einführung in das Erzähltheoretische ist an dieser Stelle nicht vorgesehen. Vielmehr geht es um die eigenständige Exploration der App durch die Schüler:innen. Womöglich stellen sich in dieser Phase bereits erste Irritationen auf Seiten der Lernenden ein, sofern sie das nonlineare Rezipieren sowie die Ebenensprünge und die dazu erforderliche Bedienung mangels fehlender Erfahrung mit unterschiedlichen (digitalen) Medien nicht gewohnt sind. Hier kann das Erkunden in Schüler:innen-Tandems entlastend wirken. Die im Rezeptionsprozess entstandenen Irritationen können der Überleitung in die nächste Arbeitsphase dienen. In dieser Phase geht es darum, die im Rezeptionsprozess gesammelten Erfahrungen zu reflektieren und die Struktur der App nachzuvollziehen. Dafür kann es hilfreich sein, die Rezeptionserfahrungen der Kinder im Plenum zu sammeln, um sie im nächsten Schritt zu systematisieren. Dazu kann das Arbeitsblatt (Material 1) genutzt werden, indem die einzelnen Elemente der Narration den Erzählebenen zugeordnet werden sollen. Die Schüler:innen werden dabei für die Frage sensibilisiert, was es bedeutet, unbeteiligt einen Text zu rezipieren oder aktiv am dargestellten Geschehen teilzuhaben.

PHASE 2: IDEENGENERIERUNG FÜR EINE SZENISCHE ÜBERTRAGUNG DER VIRTUELLEN RÄUME

Die immersiven Sequenzen der App zeichnen sich insbesondere durch einen für Augmented-Reality typischen 360°-Rundumblick und scheinbar unendlich begehbare Schauplätze aus, die ein freies Bewegen im Raum simulieren. Um diese audiovisuell vermittelten Räume in die reale Welt im Klassenzimmer zu überführen und

imaginär begehbar zu machen, eignet sich die Übung der Raumbeschreibung aus dem Szenischen Spiel. Dabei werden die imaginierten Räume nicht nur in ihrem Ausmaß, ihrer Ausstattung und Materialität, in ihren Farben, Gerüchen, Geräuschen oder Texturen beschrieben, sondern auch körperlich-physisch erfahren und sinnlich nachempfunden (vgl. Scheller 2004, 60). Bevor die Schüler:innen also vor der Herausforderung stehen, den Alltagsraum ohne Requisiten zu einem Schauplatz zu machen, soll durch gezielte Fragen die Imaginationsbildung (Material 2) angeregt und ein Verständnis dafür entwickelt werden, was es braucht, damit sich die Zuschauer:innen den Bühnenraum genauer vorstellen können. Diese Aufgabe entspricht dem Konzept der „Raumbeschreibung“ nach Ingo Scheller (vgl. 2004, 66f.), bei dem ein leerer Raum mithilfe von Bewegungen und Beschreibungen für das Publikum und/oder die Mitspielenden sichtbar und begehbar gemacht werden soll. Zur Vertiefung dieser Arbeitsphase eignet sich die Methode der Traum- bzw. Phantasiereise (vgl. Scheller 1998, 39f.), um ein Bewusstsein für das Eintauchen in imaginierte Welten zu evozieren. Sobald die Schüler:innen in die Rolle der Performer:innen schlüpfen, geht es neben den verbalsprachlichen Beschreibungen, die vorher stichpunktartig festgehalten wurden, auch um eine physische Absteckung des Raums: Wo stehen die Objekte? Wo fängt der Bühnenraum an, wo hört er auf? An dieser Stelle können, angelehnt an die App-Rezeption, auch Rückfragen aus dem Publikum kommen: Was steht hinter der Palme, die du beschrieben hast? Was sehen wir, wenn du dich nach hinten drehst? Erst wenn das Erkunden des Schauplatzes abgeschlossen ist, wird angelehnt an *WuWu & Co.* das Problem eröffnet, das durch die Interaktion mit dem Publikum gelöst werden muss.

PHASE 3: IDEENGENERIERUNG FÜR DIE ÜBERTRAGUNG DER SPIELER-INTERAKTION IN EINE PUBLIKUMSINTERAKTION

Die unterschiedlichen Spiel- und Interaktionsmöglichkeiten gilt es im nächsten Schritt auf das szenische Spiel im Klassenzimmer zu übertragen. Dem gesamten Publikum kommen dabei die Aufgaben zu, die von den einzelnen Rezipierenden beim Spielen der App übernommen wurden. Zunächst sollten sich die Schüler:innen daher an die fünf Szenen und ihre Problemstellungen erinnern (Material 3.1), um im nächsten Schritt Ideen zu entwickeln, wie das Publikum bei einer solchen Problemlösung unterstützt werden kann. Dafür kann eine Tabelle (Material 3.2) genutzt werden, in der stichpunktartig mögliche Interaktionen festgehalten werden. So kann zur Vertreibung des Hais beispielsweise das Publikum aufgefordert werden, laute Geräusche zu verursachen. Licht kann erzeugt werden, indem die Kinder gelbe Gegenstände im Klassenzimmer zusammensuchen und die Pinien können vom Baum geschüttelt werden, indem durch Trampeln der Boden zum Vibrieren gebracht wird. Welche Unterstützung konkret vom Publikum gefordert wird, überlegen und entscheiden die performenden Schüler:innen.

WEITERFÜHRENDE ÜBERLEGUNGEN

Neben der Struktur der intradiegetischen Ebenen können auch die beiden weiteren Ebenen der App auf das szenische Spiel übertragen werden. Es muss daher ein klarer Spielplan vorliegen, der zum einen den Übergang zwischen Prolog und intradiegetischer Erzählung markiert (in der App geschieht dies durch das Hochheben des Tablets), aber auch festhält, auf welche Weise die Binnengeschichten beendet und zum Rahmenschauplatz, dem Haus, zurückgekehrt wird (in der App geschieht dies durch Anklicken des Hauses). Ebenso bedarf es einer Methode, wie die Figuren Auswahl und damit die zeitliche Abfolge der einzelnen Geschichten erfolgen soll. Entscheidend für die Ausführung innerhalb des szenischen Spiels ist, dass diese Elemente weitestgehend durch das gesamte Publikum gesteuert werden, das hier kollektiv die Aufgabe einer Spielfigur übernimmt (z.B. durch Beifall-Abgleich oder durch Abstimmung mithilfe von Farbkarten).

Die zu Beginn der Unterrichtsreihe stehenden Schritte 1-4 bieten die Grundlage für eine szenisch-performative Umsetzung der App Wuwu & Co., die sich im Wesentlichen aus vier Spielebenen zusammensetzt: a) Den extern vorgetragenen Einleitungstexten zu jeder Nebenfigur (z.B. durch einen externen Erzähler), b) die publikumsseitige Figuren Auswahl, c) die imaginäre und deskriptive Raumbegleitung durch jede Nebenfigur sowie d) die Problemlösung einer jeden Nebenfigur durch eine Interaktionsform mit dem Publikum.

Räumlich kann das Konzept durch die Einrichtung einer an die Narration angelehnten Wohnzimmer-Nische mit fünf Sitzplätzen realisiert werden, in der die fünf Performer:innen sitzen und auf ihren jeweiligen Auftritt warten. Dem externen Erzähler, dem der Vortrag der figuralen Hintergrundgeschichten sowie die Moderation des Publikumsentscheids zukommt, wird dann ein separater Ort innerhalb des Klassenraums zugeteilt.

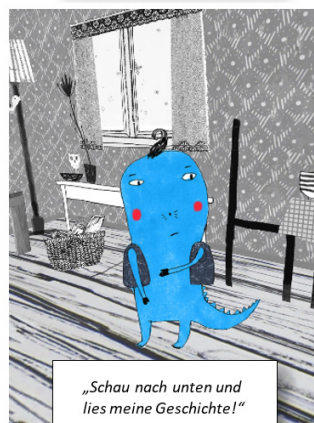
Material 1: Lesen und Spielen: Erzählebenen voneinander unterscheiden

1. Erkunde die App *Wuwu & Co.* auf deinem Tablet.
2. Beim Lesen und Spielen hast du dein Tablet auf unterschiedliche Weise genutzt und dabei verschiedene Rollen eingenommen. Ordne den folgenden Ausschnitten jeweils eine Tätigkeit zu, indem du die folgenden Bilder in entsprechender Farbe einkreist.

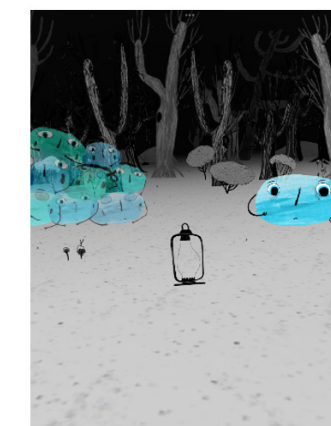
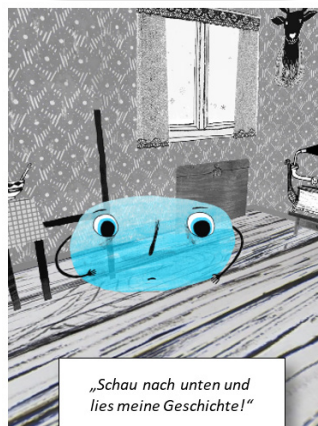
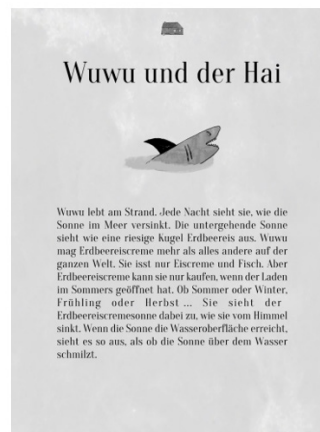
Blau: Unbeteiligtes Lesen oder Hören

Grün: Wechseln von Szenen

Rot: Handeln in der Geschichte



Material 1: Lesen und Spielen: Erzählebenen voneinander unterscheiden



Tipp:

Hast du einen längeren Text gelesen oder wurde dir ein längerer Text vorgelesen? Dann warst du **an der Geschichte unbeteiligt**.

Hast du die Position deines Tablets geändert? Dann hast du die **Szene gewechselt**.

Musstest du Anweisungen befolgen und den Figuren dabei helfen ihre Probleme zu lösen? Dann hast du **in der Geschichte gehandelt**.

Material 2: Übertragung der Figuren-Schauplätze ins Klassenzimmer: Raumbeschreibung

In der App *Wuwu & Co.* hast du die Figuren an unterschiedliche Orte begleitet. Schließe jetzt deine Augen und überlege, wie die unterschiedlichen Orte aussahen. Suche dir einen Ort aus und versuche ihn mithilfe von Stichpunkten näher zu beschreiben. Gab es vielleicht Ecken, die du noch nicht erkundet hast? Wie könnten diese aussehen?

1. An welchem Schauplatz befindest du dich?

2. Wie fühlt sich der Boden an, auf dem du stehst? Wie ist es für dich, darauf zu laufen?






3. Wonach riecht es? Wie fühlst du dich, wenn du diese Gerüche wahrnimmst?

4. Was siehst du, wenn du geradeaus schaust? Was befindet sich rechts und links?

5. Wie ist das Wetter? Welche Farbe hat der Himmel?






6. Welche Geräusche kannst du hören? Wo kommen diese Geräusche her?

Material 3.1: Figuren – Schauplätze – Problemstellungen: Handreichung für Lehrkräfte

Figur	Schauplatz	Problem der Figur	Interaktive Problemlösung
<p>PFLAUMER</p> 	<p>Winterwald mit kahlen Bäumen, Sträuchern, einem großen Hügel und Schnee</p> <p>Hintergrundfiguren: Ein Eichhörnchen in gelben Mantel mit der Streichholzschachtel, eine Ente mit Hut und Schuhen, eine ‚Reh-Katze‘ mit Hose, ein Vogel mit Augenklappe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Streichholzschachtel im Wald verloren • Kein Feuer zum Kochen oder Wärmen im Winter 	<ul style="list-style-type: none"> • Streichholzschachtel suchen, indem man der Streichholz-Spur folgt • Sukzessives Antippen der Streichhölzer
<p>THEA</p> 	<p>Winterwald mit kahlen Bäumen, Sträuchern, kleinen Hügeln und Schnee</p> <p>Hintergrundfiguren: Theas Freunde (zwei Würmer mit grünem Handschuh bzw. Mütze), ein Elefant in einem Heißluftballon, ein winkender Baumstamm mit lächelndem Gesicht</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kein Vorrat an Pinien für die Winterzeit • Die Pinien, die draußen an den Bäumen hängen, sind nicht erreichbar 	<ul style="list-style-type: none"> • Zweifaches Baumschütteln, damit zuerst der Schnee und dann die Pinien herunterfallen • Mehrfaches Schütteln des iPads
<p>AURORA</p> 	<p>Winterwald mit kahlen Bäumen, Sträuchern, kleinen Hügeln und Schnee</p> <p>Hintergrundfiguren: Auroras sieben Geschwister in Kokons an Ästen herunterhängend, eine ‚Katzen-Maus‘ in einem Baumloch, eine Katze, die Mundharmonika spielt, kleine Vögel, ein angelnder Hund auf einem Ast, ein Zwerg hinter einem Baumfenster, ein lesendes Kind, ein ‚Eichhörnchen-Vogel‘, ein Pinguin mit Hut und Schuhen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Geschwister sind in den Winterschlaf gefallen und verpassen den rechtzeitigen Aufbruch nach Afrika 	<ul style="list-style-type: none"> • Geschwister durch lautes Rufen aufwecken • Hineinrufen in das iPad-Mikrofon
<p>WUWU</p> 	<p>Winterwald mit kahlen Bäumen, Sträuchern, kleinen Hügeln und Schnee. Schneebedeckter Strand mit Muscheln, Seesternen und Schilf. Meer mit Wellenbrechern und Bojen und einem Anglerboot; darüber ein roter Halb- und Vollmond.</p> <p>Hintergrundfiguren: Möwen, Piraten-Vögel, Fische, Hai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Großer Hunger aus Angst vor dem Fischangeln, da ein Hai im Meer schwimmt 	<ul style="list-style-type: none"> • Hai erschießen • Hai fokussieren und antippen
<p>STÜRMCHEN</p> 	<p>Dunkler Winterwald mit kahlen Bäumen, Sträuchern, kleinen Hügeln und Schnee</p> <p>Hintergrundfiguren: Stürmchens sieben Familienmitglieder, Libellen, eine braune Maus in einem Baumloch</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Angst vor der Dunkelheit und keine Glühwürmchen im Winter, die die Schneelaternen erleuchten 	<ul style="list-style-type: none"> • Licht für die Laterne erzeugen • Einen gelben Gegenstand vor die Kamera halten

Material 3.2: Übertragung der digitalen Interaktionselemente ins Klassenzimmer: Entwickeln von Ideen für die Publikumsinteraktion

1. In der Geschichte waren die Figuren mit unterschiedlichen Problemen konfrontiert, die durch deine Hilfe gelöst wurden. Schlüpfe nun in die Rolle der Figuren und überlege dir Aufgaben für das Publikum. Trage deine Ideen in die Tabelle ein:

Problemstellung	Wie kann das Publikum helfen?
 <p style="text-align: center;">PFLAUMER</p> <p>Wie kann Pflaumer geholfen werden, die verlorenen Streichhölzer im Wald zu finden, die er zum Kochen und Wärmen im Winter braucht?</p>	
 <p style="text-align: center;">THEA</p> <p>Wie kann Thea geholfen werden, die Pinien vom Baum zu holen, die sie für den Wintervorrat braucht?</p>	
 <p style="text-align: center;">AURORA</p> <p>Wie kann Aurora geholfen werden, ihre Geschwister aus dem Winterschlaf aufzuwecken?</p>	
 <p style="text-align: center;">WUWU</p> <p>Wie kann Wuwu geholfen werden, den Hai zu vertreiben?</p>	
 <p style="text-align: center;">STÜRMCHEN</p> <p>Wie kann Stürmchen geholfen werden, Licht für die Schneelaternen zu erzeugen?</p>	



Tipp: Ihr könnt zum Beispiel die Gegenstände in eurem Klassenzimmer nutzen oder euren Körper und eure Stimme einsetzen.

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

— **StepInBooks (2015):** *Wuwu & Co. – Ein magisches Bilderbuch.*

SEKUNDÄRQUELLEN

— **Hillmayer, Moritz (2022):** *Zwischen Spiel und Story: Mimetische Strukturen im Computerspiel.* Bielefeld: transcript. — **Knopf, Julia (2018):** Literarisches Lernen mit Bilderbuch-Apps: Die App *Wuwu & Co.* In: IQSH Schleswig-Holstein (Hg.): *Leitfaden zu den Fachanforderungen Deutsch Primarstufe*, 74-77. https://fachportal.lernnetz.de/files/Fachanforderungen%20und%20Leitf%C3%A4den/Grundschule_Primarstufe/Leitf%C3%A4den/Leitfaden_zu_den_Fachanforderungen_Deutsch_Primarstufe_Grundschule_br_.pdf [05.07.2023]. — **Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2021):** *Lehrplan Deutsch für die Primarstufe in Nordrhein-Westfalen.* https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_PS/ps_lp_sammelband_2021_08_02.pdf [05.07.2023]. — **Nagel, Lisa (2017):** *The Picture Book App as Event. Interactivity and Immersion in Wuwu & Co.* <https://barnboken.net/index.php/clar/article/view/290/872> [05.07.2023]. — **Neitzel, Britta (2012):** Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels – zur Einführung.* Hamburg: Junius, 75-103. — **Scheller, Ingo (1998):** *Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis.* Berlin: Cornelsen Scriptor. — **Scheller, Ingo (2004):** *Szenische Interpretation. Theorie und Praxis eines handlungs- und erfahrungsbezogenen Literaturunterrichts in Sekundarstufe I und II.* Hannover: Klett Kallmeyer. — **Winko, Simone (2016):** Literatur und Literaturwissenschaft im digitalen Zeitalter. Ein Überblick. In: *Der Deutschunterricht*, H. 5 (2016), 2-13. — **Zhang, Jiulin / Fu, Xiaoqing (2015):** The Influence of Background Music of Video Games on Immersion. In: *Journal of Psychology & Psychotherapy.* <https://www.longdom.org/open-access/the-influence-of-background-music-of-video-games-on-immersion-2161-0487-1000191.pdf> [05.07.2023].

ÜBER DIE AUTORINNEN

[Dilara Demirdögen](#) ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln. Sie forscht und lehrt zur Theorie und Didaktik des (digitalen) Bilderbuchs und Konzepten literarästhetischen Lernens. Sie ist Mitglied der Arbeitsgruppe Literatur-Bild-Medium.

[Dr. Anne Krichel](#) ist ausgebildete Grundschul- und Theaterpädagogin und derzeit als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln tätig. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen der (textlosen) Bilderbuchtheorie und -didaktik sowie der digitalen Kinderliteratur und Erzähl-didaktik für die Primarstufe. Sie ist Mitglied der Arbeitsgruppe Literatur-Bild-Medium.