



NEWSLETTER

September 2025

DEUTSCH

STORYTELLING MIT *STORYTELLER*

Literarisches und sprachliches Lernen mit einem Puzzle-Videospiel

von Niku Dorostkar

Das Computerspiel *Storyteller* (Annapurna Interactive 2023) eignet sich gut, um Schüler:innen interaktiv die Grundbausteine von Geschichten entdecken zu lassen. Im Spiel werden Figuren und Szenen im Comic-Stil zu einer animierten Bild-Geschichte kombiniert, ohne sie zu verbalisieren. Im Unterricht erfolgt der Transfer von der digitalen in die analoge Sphäre, indem Schüler:innen die *Storyteller*-Geschichten auf unterschiedlichste Weisen versprachlichen und schriftlich oder mündlich präsentieren bzw. performativ (um-)gestalten, wie im vorliegenden Beitrag vorgeschlagen wird.

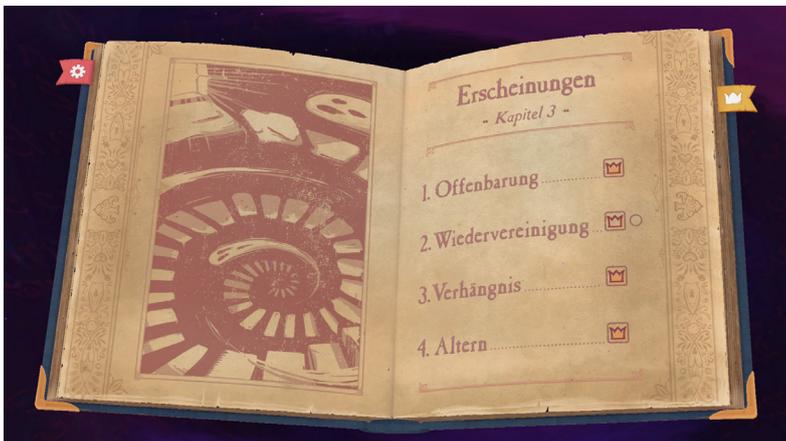


Abbildung 1: Das virtuelle Geschichtenbuch in *Storyteller* zum Durchblättern und zur freien Auswahl von Kapiteln und Geschichten (die ausgefüllten Kronen stehen für durchgespielte Geschichten, die leeren Kronen bzw. Kreise für noch ungelöste Puzzles bzw. Varianten)

Computerspiel als populäres Erzählmedium

Geschichten werden erzählt, seitdem der Mensch denken kann – über alle Zeiten und Kulturen hinweg. Viele Geschichten ähneln einander strukturell, was daran liegt, dass die Grundbausteine die gleichen sind. Dass Geschichten aufgrund ihrer Bauweise in unterschiedlichen Medien funktionieren, lässt sich bereits für Schüler:innen jeden Alters leicht nachvollziehen. Ob als Buch, Comic, Film, Streaming-Serie, Hörbuch oder Computerspiel – Kindern begegnen Geschichten und fiktive Welten in diversen Medien, einzeln und unabhängig voneinander, aber auch aufeinander bezogen im Medienverbund, beispielsweise in Franchises wie Star Wars, und das bereits vor Schuleintritt.



Abbildung 2: Eine Geschichte im Puzzle-Videospiel *Storyteller* mit drei Panels, zwei Szenen (Hintergrundbildern) und vier Figuren zur Auswahl sowie mit einem alternativen Handlungsverlauf (visualisiert durch den Kreis unter dem Titel)

Ein für die meisten Schüler:innen allgegenwärtiges (Erzähl-)Medium ist das Computerspiel, v. a. zur Freizeitgestaltung. Der deutschen JIM-Studie (mpfs 2024, S. 49) zufolge spielen 73 % der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche Videospiele. Für Österreich weist die *Gaming in Austria*-Studie einen Anteil von 63 % regelmäßig (mehrmals im Monat oder öfter) Spielenden aus, wobei das Klischee vom männlichen Teenager-Gamer entlarvt wird (vgl. ÖVUS 2023): Demnach liegt das Durchschnittsalter der befragten Spielenden bei 38,1 Jahren und das Geschlechterverhältnis ist mit einem Anteil von 49 % Frauen zu 51 % Männern recht ausgewogen.

Zwar ist nicht jedes digitale Spiel als erzählerisch einzustufen: So kommen v. a. viele populäre Smartphone-Spiele (*Mobile Games*) ohne narrativen Rahmen und entsprechende Komplexität aus. Allerdings lässt sich auch ein Trend zur Narrativisierung von ursprünglich nicht-erzählerischen Spielen wie Fußballsimulationen beobachten (z. B. in der *FIFA*-Reihe das Spiel *FIFA 17*, das um einen Storymodus ergänzt wurde). Die sogenannten *Commercial-off-the-shelf* (COTS-)Videospiele stellen aus Sicht der Produzent:innen bzw. der Videospieldindustrie in erster Linie Unterhaltungsmedien dar, während *Serious Games* bzw. Lernspiele von Haus aus so konzipiert sind, dass sie nicht primär der Unterhaltung dienen, sondern (auch) einen Lernzweck verfolgen (und oft kostenlos zugänglich sind, etwa als Browser Spiele). Aus Sicht von Rezipient:innen und Pädagog:innen ermöglichen aber gerade kommerzielle Videospiele nachhaltige Lernerfahrungen im fachlichen oder überfachlichen Bereich, etwa durch die Reflexion des Computerspiels als Erzählmedium, Kunstwerk, Kulturgut oder soziales Phänomen (z. B. in Bezug auf *Gaming Culture* oder *Gaming Jargon*).

Insbesondere narrative *Indie-Games*, d. h. von unabhängigen (*independent*) Spielestudios entwickelte Videospiele weisen diesbezüglich oft einen hohen Eignungsgrad auf (vgl. Dorostkar 2022). Aufgrund der geringeren Budgets solcher Spielestudios sind *Indie-Games* häufig weniger umfangreich als sogenannte *Blockbuster*- bzw. *AAA-Games*, was sich in einer kürzeren Spielzeit und weniger aufwändigen Grafiken niederschlägt. Das versuchen *Indie-Games* durch einen besonderen innovativen, intellektuellen oder künstlerischen Anspruch wettzumachen, was sich – zusätzlich zur kürzeren Spielzeit – oft als vorteilhaft für den Unterrichtsgebrauch erweist. Dennoch werden Computerspiele vergleichsweise selten im Unterricht eingesetzt, um spezifische Kompetenzen zu vermitteln, etwa in sprachlicher, literarischer und medialer Hinsicht, indem z. B. Geschichten analysiert oder umgestaltet werden (vgl. Preisinger/Dorostkar in Vorb.).

Was narrative Computerspiele auszeichnet, ist, dass die Spielenden die Geschichte interaktiv beeinflussen. Für Schüler:innen bedeutet dies, dass sie als Spielende Geschichten nicht nur rezipieren, sondern durch ihre Spielhandlungen aktiv vorantreiben, ihren Verlauf beeinflussen und ihre Funktionsweise forschend-entdeckend nachvollziehen. Narrative Videospiele lassen sich im Sinne eines erweiterten Textbegriffes als multimodale Texte (vorwie-

gend audiovisuellen Typs) begreifen (vgl. Schmitz 2016, S. 340), die sich wie literarische Texte durch Polyvalenz bzw. Mehrdeutigkeit auszeichnen und für Interpretationen offen sind (vgl. Dorostkar 2025). Durch entsprechende Didaktisierung von geeigneten Computerspielen (insbesondere COTS) lassen sich die diesbezüglich bisher weitgehend ungenutzten Potenziale für den Deutschunterricht heben. Dies trifft auch auf das kommerzielle Videospiel *Storyteller* zu, das sich eignet, um Schüler:innen die Grundbausteine von Geschichten (v. a. Figuren, Szenen bzw. Handlungsorte und Ereignisfolgen) spielerisch zu vermitteln – mitsamt den dazugehörigen Konzepten wie Figurenkonstellation, Handlungslogik und Spannungsaufbau (vgl. Boelmann/König 2023). Das Spiel bietet damit nicht nur die Möglichkeit, auf motivierende Weise literar-ästhetische Rezeptionskompetenz zu vermitteln, sondern dies auch mit handlungs- und produktionsorientierten Verfahren sprachlicher und literarischer Bildung bzw. entsprechenden performativen Zugängen zu verbinden (vgl. Bryant/Zepher 2022), wie im Folgenden gezeigt werden soll.

Storyteller als Geschichtenbaukasten

Das Computerspiel *Storyteller* entspricht dem Genre *Puzzle Game*, es handelt sich also um ein Spiel, bei dem das Lösen von Rätseln im Vordergrund steht – in diesem Fall müssen Geschichten gepuzzelt (zusammengebaut) werden. Das Videospiel wurde 2023 von Annapurna Interactive veröffentlicht und ist auf den Plattformen Steam und Nintendo käuflich zu erwerben, aber auch auf Smartphones bzw. Tablets mit Netflix-Abo kostenlos spielbar (erhältlich im App Store bzw. Play Store), wobei ggf. ein aktives Netflix-Konto für die gesamte Lerngruppe ausreicht. Die Spielmechanik ist intuitiv leicht zu erfassen: Als Spieler:in gilt es, Geschichten in einem virtuellen Geschichtenbuch im Comic-Stil so zusammenzubauen, dass sie den vorgegebenen Titeln bzw. Überschriften entsprechen. Dabei werden bildlich dargestellte Figuren und Szenen (Hintergrundbilder) miteinander kombiniert, indem sie von den Spielenden in zunächst leere Panels platziert und in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Die Geschichten divergieren hierbei in der Anzahl der Panels und dem Schwierigkeitsgrad der Puzzles. Manche Geschichtenpuzzles erlauben unterschiedliche Lösungsvarianten, zudem müssen nicht immer alle vorgegebenen Figuren bzw. Panels Verwendung finden. Einen Timer oder Countdown gibt es nicht, Spielende stehen also nicht unter Zeitdruck bei der Lösung der Rätsel. Gefordert sind Geduld mit Versuch und Irrtum sowie logisches und flexibles Denken (etwa die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel). Mit Ausnahme der Geschichtentitel (die je nach Einstellung von der Erzählerstimme vorgelesen werden) wird auf Schrift und Sprache weitgehend verzichtet, stattdessen steht die audiovisuelle Umsetzung mit zurückhaltenden Animationen sowie Sounds und Hintergrundmusik im Vordergrund. Wenn in einer Geschichte Sprechblasen vorkommen, so finden sich darin Piktogramme (z. B. unversehrte oder gebrochene Herzen). Das Spiel fordert und fördert damit nicht nur das Grundverständnis der Funktionsweise von Geschichten, sondern auch *Visual Literacy* (vgl. Dehn 2019). So muss von den Spielenden etwa das gebrochene Herz sowohl als sprachliche Metapher (im Titel der Geschichte) als auch als Piktogramm mit der entsprechenden Bedeutung decodiert werden.

Das Spiel verfügt über die Alterskennzeichnung PEGI 7, ist also für Schüler:innen sämtlicher Bildungsstufen als unbedenklich eingestuft worden, empfiehlt sich jedoch aus didaktischer Sicht in Hinblick auf den Komplexitätsgrad der meisten Geschichten für den Einsatz frühestens ab der 3. Schulstufe (vgl. Boelmann/König 2023), jedenfalls aber ab der Sekundarstufe 1 (in Hinblick auf die komplexeren Geschichten). Aufgrund der starken Fokussierung auf das bildliche Erzählen und des weitgehenden Verzichts auf Text eignet sich *Storyteller* zudem besonders gut für Schüler:innen mit Deutsch als Zweitsprache. Außerhalb des Spiels können den Schüler:innen je nach Aufgabenstellung entsprechende Scaffolds bzw. Sprachhilfen (wie z. B. Worterklärungen oder Satzanfänge bzw. Überleitungen als Formulierungshilfen) durch die Lehrkraft zur Verfügung gestellt werden. Innerhalb des Spiels bietet es sich an, je nach Sprachkenntnissen der Schüler:innen die Untertitel bzw. die Sprachausgabe des Spiels in andere Sprachen wie Türkisch, Arabisch, Russisch, Englisch oder Französisch umzustellen, um sämtliche sprachliche Ressourcen der Schüler:innen zu aktivieren.

Die 60 *Storyteller*-Geschichten fungieren weitgehend unabhängig voneinander, sind aber in Kapiteln wie *Leben & Tod*, *Herzensbruch* oder *Geheimnisse* zusammengefasst, die sich an gängigen Genres wie Märchen, Liebes-, Grusel- oder Krimigeschichten orientieren. Je nach Lernziel und Eignung für die jeweilige Klassenstufe sowie Vorkenntnissen und -interessen der Schüler:innen empfiehlt es sich, eine oder mehrere entsprechende *Storyteller*-Geschichten (mit mehr oder weniger Panels) vorzugeben bzw. für die Auswahl durch die Schüler:innen zu präselektieren.

Präsentation der *Storyteller*-Geschichten

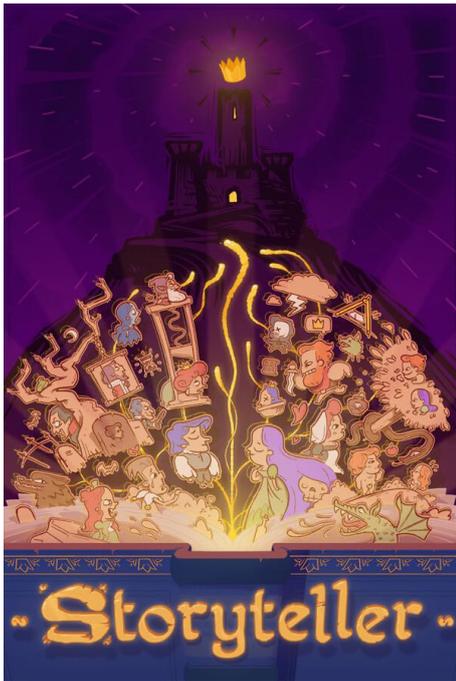
Wenn Schüler:innen literarische Werke bzw. Geschichten oder ihre Erfahrungen damit im oder für den Deutschunterricht sprachlich verarbeiten und präsentieren, dann führt der Weg dorthin mitunter von analogen zu digitalen Medien (bspw. vom gedruckten Buch zum Word-Dokument oder zur PowerPoint-Präsentation). Im Folgenden wird vorgeschlagen, den umgekehrten Weg zu beschreiten: vom Videospiel zur analogen Präsentation. Die Verbalisierung der *Storyteller*-Geschichten, die im digitalen Spiel selbst ausbleibt, soll hierbei von den Schüler:innen im Unterricht durch unterschiedliche Präsentationsformen im analogen Raum geleistet werden.

Zunächst sollen die Schüler:innen sich mit der Spielmechanik vertraut machen, indem sie die Einleitung (Spielanleitung) im virtuellen Geschichtenbuch lesen und die ersten Geschichtenpuzzles mit nur drei Panels lösen (dabei werden die Spielenden durch eine Art *Tutorial* begleitet, in der die Spielmechanik im Spiel selbst erläutert wird). Im Anschluss an diese Phase des Ausprobierens sollen die Schüler:innen eine oder mehrere Geschichten mit mehr als drei Panels im Spiel zusammenbauen, ggf. mit Unterstützung in der Kleingruppe oder von der Lehrperson. Anschließend werden die zusammengebauten Geschichten verbalisiert (z. B. vertont oder verschriftlicht) und präsentiert (z. B. szenisch gelesen bzw. gespielt): Dabei findet sowohl ein Transfer von der bildlichen auf die sprachliche Ebene als auch von der digitalen auf die analoge Sphäre statt. Hierfür bietet sich die Präsentation vollständiger *Storyteller*-Geschichten oder einzelner Szenen daraus in mündlicher oder schriftlicher Form an, während des Spielens bzw. danach, oder als szenische Umsetzung in verteilten Rollen.



Abbildung 3: Eine Geschichte mit sechs Panels, einem tierischen und einem menschlichen Protagonisten sowie vier Szenen (Hintergrundbildern)

Auch eine Kombination ist denkbar, etwa indem Screenshots aus dem Videospiel mit Text versehen werden (wie in einem Bilderbuch oder Storyboard), was als Vorbereitung für die szenische Umsetzung oder einen Galerierundgang dienen kann. Die Produkte der Schüler:innen werden (ggf. nach einer zwischengeschalteten Feedbackphase) von diesen im Unterricht performativ präsentiert, d. h. die Texte gestaltend vorgelesen (vgl. Kreuz 2016; Littwin 2018), die annotierten Screenshots in einem Galerierundgang mündlich vorgestellt oder das eigene *Gameplay* durch sprachliche, erzählerische oder szenische Begleitung im Plenum vorgeführt. Im Anschluss kann je nach Geschichte darüber diskutiert werden, was der Titel über die Geschichte aussagt, inwiefern das Ende für die Schüler:innen befriedigend ist, ob und welche moralischen Botschaften die Geschichte vermittelt, oder inwiefern sie bestimmten Genre-Merkmalen entspricht bzw. ihnen widerspricht (z. B. ob wie im Märchen ein *Happy End* vorliegt, das Gute siegt oder aber das Böse gewinnt und die Hauptfigur stirbt). Sollten die Schüler:innen mit der Geschichte aus den diskutierten Gründen nicht zufrieden sein, könnten sie in weiterer Folge alternative Verläufe oder Enden entweder direkt im Spiel (wo das nur eingeschränkt möglich ist) finden oder aber die Geschichten mündlich oder schriftlich bzw. multimedial und multimodal umgestalten und wiederum präsentieren. Auch nach dem *Game Over* lassen sich die Geschichten im Unterricht also auf unterschiedlichste Weise weiterspinnen und weiterspielen.



Storyteller

Entwickler: Daniel Benmergui

Publisher: Annapurna Interactive

Erscheinungsjahr: 2023

Altersfreigabe: PEGI 7

Genre: Puzzlegame

Plattformen: Steam, Nintendo, iOS, Android

Sprachen: Untertitel in 13 Sprachen, u. a. in Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Arabisch, Türkisch und Russisch

Lehrplanbezug

Deutsch in der Sekundarstufe 1

Der neue Lehrplan für Deutsch in der Sekundarstufe 1 (BMB 2023) gilt für die Mittelschule und die AHS-Unterstufe. Er wird im Folgenden exemplarisch herangezogen, um Bezugspunkte zur Verwendung von *Storyteller* und anderen narrativen Computerspielen im Unterricht aufzuzeigen. Dabei wird davon ausgegangen, dass die in diesem Lehrplan verankerten Inhalte und Kompetenzen auch für die Oberstufe Relevanz haben, etwa in Hinblick auf die zentralen fachlichen Konzepte und die Bedeutung von multimodalen und multimedialen bzw. digitalen Texten und Bedeutungskonstruktionen. Im Deutsch-Lehrplan für die Sekundarstufe 1 finden sich zahlreiche Anknüpfungspunkte für die Behandlung von Computerspielen, auch wenn diese nicht explizit erwähnt werden. Sowohl unter *Bildungs- und Lehraufgabe (1. – 4. Klasse)* als auch in *den zentralen fachlichen Konzepten (1. – 4. Klasse)* ist als Ziel festgelegt, dass die Schüler:innen *Einblicke in die multimodale Zeichenwelt* bzw. *multimodale Bedeutungskonstruktion* gewinnen und lernen, sich damit *zurechtzufinden*. *Digitale* bzw. *multimediale* und *multimodale Texte*, zu denen aus fachwissenschaftlicher Sicht Computerspiele als prototypische Beispiele zählen (vgl. Schmitz 2016), sind im *Kompetenzmodell* und den *Kompetenzbereichen* (v. a. unter *Anwendungsbereiche*) ebenfalls in allen Klassenstufen zu finden, von der Wiedergabe über die Beschäftigung bis hin zur Analyse und Reflexion ebensolcher Texte. Die zentralen fachlichen Konzepte *Norm und Wandel*, *Inhalt und Form* sowie *Medialität und Modalität* stellen ebenfalls auf Multimedialität und Multimodalität ab – beides Kennzeichen von Computerspielen (das vierte zentrale fachliche Konzept, *Diversität und Identität*, das in den Lehrplanauszügen unten ausgespart wurde, weist ebenfalls Bezugspunkte zu Computerspielen auf, etwa in Hinblick auf sprachliche Varietäten wie *Gaming Jargon* oder Mehrsprachigkeit von Games).

Auszüge aus dem Lehrplan (Hervorhebungen durch den Autor):

Bildungs- und Lehraufgabe (1. bis 4. Klasse):

sich in *multimodaler Zeichenwelt* zurechtzufinden; *Einblicke ... in die multimodalen Bedeutungskonstruktionen* ermöglichen

Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche (1. bis 4. Klasse):

- 4. Kl. *Bedeutungswandel der Schrift und des Schreibens in analogen, digitalen und multimodalen Settings reflektieren* (Schreiben)

Anwendungsbereiche

- 1. Kl. Wiedergabe von **analogen und digitalen Texten** (Zuhören und Sprechen)
- 2. Kl. Beschäftigung mit **multimedialen und multimodalen Texten** (ua. Comics, Graphic Novels, Film) sowie deren Gemachtheit und Wirkung (Lesen)
- 3. Kl. Angeleitete Analyse, Reflexion und Präsentation von analogen, **digitalen und multimedialen Texten** (Zuhören und Sprechen)
- 4. Kl. Eigenständige Reflexion, Interpretation und Präsentation von analogen, **digitalen und multimedialen Texten** (Zuhören und Sprechen)

Zentrale fachliche Konzepte (1. bis 4. Klasse):

Norm und Wandel

Sprache als System von Zeichen ist Regeln unterworfen. Diachrone und synchrone Sprachreflexion ermöglicht Einblicke in die Regelmäßigkeit der Sprache und deren Vielfalt, Flexibilität und Wandelbarkeit sowie in die **multimodalen Bedeutungskonstruktionen**.

Inhalt und Form

Die Verschränkung von Inhalt und Form ist Merkmal aller symbolischen (**sprachlichen, auditiven, visuellen**) **Ausdrucksformen**. Verständnis für diese wechselseitige Beziehung ermöglicht den Schülerinnen und Schülern Einsichten in unterschiedliche Ebenen der Sprache und ihrer Wirkungsweisen.

Medialität und Modalität

Durch den Einsatz **unterschiedlicher Medien und Medienprodukte (Medialität)** verändern sich **Gestaltungsweisen und Repräsentationsformen (Modalitäten)** sprachlicher Äußerungen. Dies hat Auswirkungen auf die Mündlichkeit und Schriftsprachlichkeit. Das Wissen um die Funktion analoger und digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien sowie **künstlerischer Medien** ermöglicht ein Verständnis von deren Zweck, Einsatz und Wirkung und ihrer Rolle in verschiedenen Lebensbereichen sowie in der Selbst- und Weltwahrnehmung.

Unterrichtsvorschläge:

Meine Storyteller-Geschichte

Didaktischer Hinweis: Die Bildgeschichten aus dem Videospiel *Storyteller* lassen sich erzählen, während sie für alle sichtbar gespielt werden (bspw. via Beamer oder Smartboard). Die Beispiele im Folgenden sind auf die unteren Jahrgangsstufen der Sekundarstufe 1 bzw. auf den DaZ-Kontext mit entsprechend geringeren sprachlichen Anforderungen ausgerichtet.

A1) Erzähle eine *Storyteller*-Geschichte mündlich.

- Wähle eine *Storyteller*-Geschichte deiner Wahl.
- Spiele die Geschichte so weit, bis du die Lösung findest (wenn neben dem Titel die ausgefaltete Krone eingeblendet wird, hast du das Puzzle gelöst).
- Präsentiere diese Geschichte in der Klasse: Erzähle sie mündlich, während du sie für alle sichtbar spielst.
 - Nenne zu Beginn: das Kapitel, aus dem die Geschichte stammt, und die Überschrift (den Titel) der Geschichte.
 - Verwende die Namen der Figuren aus dem Spiel und erwähne auch die Schauplätze (Szenen).
 - Erzähle die Geschichte im Präteritum, wie ein Märchen.

Tipp: Wenn ihr zu zweit präsentiert, kann eine Person spielen und die andere dazu passend erzählen.

Beispiel: Kapitel 5: „Schönheit“
(3. Geschichte: „Verachtung“),
Titel: „Ein Kuss und ein Fluch“

So könnte deine mündliche Erzählung beginnen, während du (oder ein:e Mitschüler:in) die Geschichte im Videospiel zusammenbaust:



Es war einmal eine alte, hässliche Hexe. Sie wollte gerne wieder jung und schön sein. Deswegen braute sie sich in ihrem großen Kessel einen Zaubertrank. Sie trank ihn und verwandelte sich in eine junge, schöne Frau. Im Wald traf sie den Prinzen. Augenblicklich verliebten sich die beiden ineinander. Auf einer romantischen Bootsfahrt küssten sie sich. Dann verwandelte sich die Hexe jedoch wieder zurück ...

A2) Erzähle eine *Storyteller*-Geschichte schriftlich.

Schreibe die *Storyteller*-Geschichte auf, nachdem du die Lösung im Spiel gefunden hast. Lies den Text vor der Klasse gestaltend (wirkungsvoll) laut vor, während die entsprechenden Bilder am Bildschirm oder auf der Leinwand für alle eingeblendet werden.

Didaktischer Hinweis: Die Bildgeschichten aus dem Videospiel *Storyteller* lassen sich wie ein Theaterstück umsetzen. Dafür bilden die Schüler:innen Kleingruppen und übernehmen Rollen laut Figureninventar der jeweiligen *Storyteller*-Geschichte und zusätzlich eine Rolle als Erzähler:in.

A3) Stellt eine *Storyteller*-Geschichte szenisch dar.

- Wählt eine *Storyteller*-Geschichte eurer Wahl.
- Spielt die Geschichte so weit, bis ihr die Lösung findet (das erkennt ihr, wenn neben dem Titel die ausgemalte Krone eingeblendet wird).
- Präsentiert diese Geschichte in der Klasse wie ein kleines Theaterstück.
 - Einigt euch auf ein:e Erzähler:in, die einen Einleitungssatz, Überleitungssätze und einen Schlusssatz spricht. Der oder die Erzähler:in nennt:
 - zu Beginn den Titel der Geschichte,
 - die Namen der Figuren, wenn sie ihren Auftritt haben, und
 - die angeführten Schauplätze.
 - Die anderen in der Gruppe übernehmen Sprechrollen von den Figuren, die in der Geschichte vorkommen. Sie unterstützen ihren Sprechtext durch gezielten Einsatz von Betonung, Pausen, Lautstärke, Gestik und Mimik.

Tipp: Wenn ihr vor der Präsentation ein Storyboard erstellt, könnt ihr euch besser auf eure Aufführung vorbereiten. Alternativ könnt ihr es im Rahmen eines Galerierundgangs in der Klasse aufhängen und mündlich präsentieren.

Beispiel für ein Storyboard (Geschichte „Ein Kuss und ein Fluch“, Kap. 5)

	<p>Erzähler:in: <i>Es war einmal eine alte, hässliche Hexe. Sie wollte gerne wieder jung und schön sein. Deswegen braute sie sich in ihrem großen Kessel einen Zaubertrank.</i></p> <p>Hexe: „Bäh, der schmeckt scheußlich!“ (Pause) „Aber er hat funktioniert! Ich bin wieder jung und schön!“</p>
	<p>Erzähler:in: <i>Im Wald traf die verwandelte Hexe auf den Prinzen.</i></p> <p>Prinz: „Wie schön sie ist mit ihren weißen Haaren!“</p> <p>Erzähler:in: <i>Sie verliebten sich sofort ineinander.</i></p>
	<p>Erzähler:in: <i>Auf einer romantischen Bootsfahrt küssten sie sich schließlich.</i></p>
	<p>Hexe: „Bestimmt liebt er mich auch in meiner wahren Gestalt!“</p> <p>Erzähler:in: <i>Die Hexe verwandelte sich zurück, nachdem sie erneut den Zaubertrank zu sich nahm.</i></p>
	<p>Prinz: „Oh nein, welche Enttäuschung!“</p> <p>Erzähler:in: <i>Die zweite Bootsfahrt verlief weniger romantisch. Die Hexe war wütend.</i></p>
	<p>Erzähler:in: <i>Zurück im Wald verfluchte die Hexe den Prinzen. Sie verwandelte ihn in einen Frosch.</i></p> <p>Prinz: „Quak!“</p>

Hinweis

Sollte Ihr Interesse für Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen im Unterricht geweckt worden sein, dann könnte sich für Sie der Besuch auf den Seiten des GameLab der Universität Wien unter <https://gamelab.univie.ac.at> lohnen. Dort finden Sie u. a. eine Auflistung von digitalen Spielen für den Deutschunterricht (siehe Padlet unter <https://padlet.com/nikudorostkar/deutschspiele>) sowie Workshop-Angebote für Schulen und Fortbildungsveranstaltungen für Lehrer:innen in den Fächern Deutsch, Geschichte und politische Bildung sowie Informatik in der Sekundarstufe 1 und 2.



Ludografie

Annapurna Interactive (2023): Storyteller.

Links

BMB, Bundesministerium für Bildung (2023): Deutsch (Sekundarstufe I) [Lehrplan].

<https://www.paedagogikpaket.at/component/edocman/247-lehrplan-2/download.html?Itemid=0> (30.06.2025)

Boelmann, Jan M./König, Lisa (2023): Storyteller als Puzzlegame. In: Praxis Deutsch, Jg. 50, Heft 298, S. 14 – 18.

Bryant, Doreen/Zepter, Alexandra L. (2022): Performative Zugänge zu Deutsch als Zweitsprache (DaZ): Ein Lehr- und Praxisbuch. Narr Francke Attempto.

Dehn, Mechthild (2019): Visual Literacy, Imagination und Sprachbildung. In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hrsg.): BilderBücher. Band 1: Theorie. 2. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 121 – 130.

Dorostkar, Niku (2025): Das Spiel mit der Kinder- und Jugendliteratur: Polyvalenz im Videospiel *A Juggler's Tale*. In: kjl&m 25.3, S. 26 – 33.

Dorostkar, Niku (2022): Spielend Literaturgeschichte lernen. Computerspiele im Deutschunterricht am Beispiel von „The Lion's Song“. In: Newsletter Deutsch Nr. 2 – 2021/22. <https://doi.org/10.25656/01:26529>. (30.06.2025)

Kreuz, Judith (2016): Sinngestaltendes Vorlesen in der Schule. In: Leseforum 1/2016.

https://www.leseforum.ch/myuploaddata/files/2016_1_kreuz.pdf (30.06.2025)

Littwin, Gloria (2018): Auf dem Weg zu einer Didaktik des Vorlesens. Zur Lernbarkeit prosodiebezogener Sprech- und Lesefähigkeiten. In: Leseräume 2018, Jg. 5, Heft 5, S. 59 – 81. <https://xn--leserume-4za.de/wp-content/uploads/2019/02/lr-2018-2-Littwin.pdf> (30.06.2025)

mpfs, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024): JIM-Studie 2024. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Baden-Württemberg. https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf (30.06.2025)

Preisinger, Alexander/Dorostkar, Niku (in Vorb.): Design. Play. Research. Repeat. (Spiel-)Räume des Educational Design Research am Beispiel des GameLab der Universität Wien. In: EDeR. Educational Design Research.

ÖVUS, Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware (2023): Gaming in Austria 2023.

<https://www.ovus.at/news/studie-zeigt-neuen-rekord-58-millionen-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-computer-und-videospiele/> (30.06.2025)

Schmitz, Ulrich (2016): Multimodale Texttypologie. In: Nina-Maria Klug/Hartmut Stöckl (Hrsg.): Handbuch Sprache im multimodalen Kontext. Berlin: De Gruyter, S. 327 – 347.

Der Autor:

MMag. Dr. Niku Dorostkar lehrt und forscht an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Niederösterreich im Bereich der sprachlichen Bildung. Im Verbund Nord-Ost bildet er auch an der Universität Wien Lehrkräfte für das Fach Deutsch in der Sekundarstufe 1 und 2 aus. Er hat 10 Jahre lang als Lehrer für Deutsch und Pädagogik im BHS-Bereich unterrichtet. Derzeit wirkt er am GameLab der Universität Wien im Sparkling-Science-Projekt *Digital GameBase/d Learning* mit.

Der Beitrag spiegelt die Meinung des Autors zum Zeitpunkt des Erscheinens des Newsletters (September 2025) wider. Für die Inhalte externer Links, die vom Autor ausgewählt wurden, übernimmt der Verlag keine Haftung.