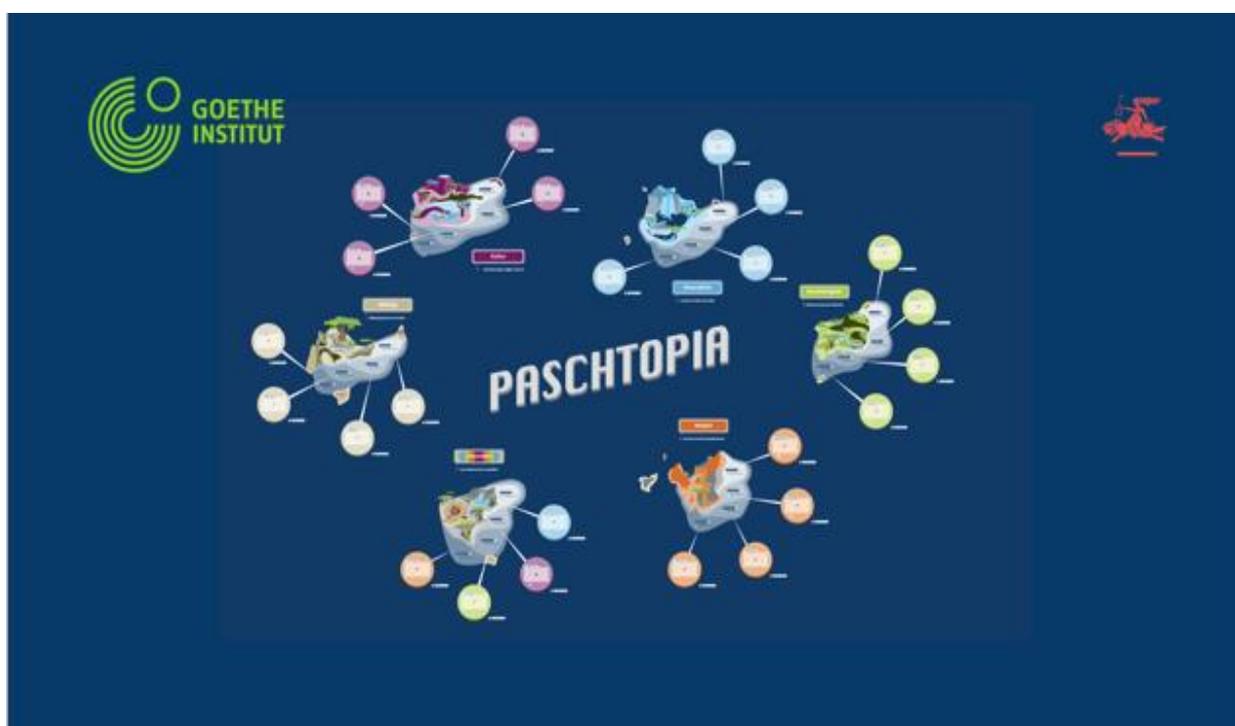




PASCHTOPIA – EIN VIRTUELLES SPIEL FÜR DEUTSCHLERNENDE

Informationen für Deutschlehrkräfte



Entwickelt vom Goethe-Institut USA in Kooperation mit Playful Solutions, 2020

Kontakt: Teacher-Service Goethe-Institut Boston (teacherservice-boston@goethe.de),
Teacher-Service, Goethe-Institut Chicago (teacherservice-chicago@goethe.de)

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL UND VORAUSSETZUNGEN	4
2. DIE GESCHICHTE	5
3. STRUKTUR UND AUFBAU DES SPIELS	5
4. PUZZLES UND CHALLENGES	6
5. VOTING UND PREISE	7
6. DIE PUZZLE	9
a. PUZZLE "SCHLAFEN"	
b. PUZZLE "ESSEN"	
c. PUZZLE "WASSER"	
d. PUZZLE "FEUER"	
7. DIE CHALLENGES	18
a. CHALLENGE "KULTUR"	
b. CHALLENGE "GESUNDHEIT"	
c. CHALLENGE "NACHHALTIGKEIT"	
d. CHALLENGE "MEDIEN"	
e. CHALLENGE "DIVERSITÄT"	
f. CHALLENGE "BILDUNG"	
8. NAVIGATION AUF MIRO ÜBEN	23
9. MIRO FEHLERSUCHE UND -BEHEBUNG	24
APPENDIX : BEST PRACTICES PASCHTOPIA	26

1. EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL UND VORAUSSETZUNGEN

PASCHtopia ist ein Spiel, das eigens für Deutsch lernende Schüler*innen ab 14 Jahren entwickelt wurde. Spieler*innen brauchen mindestens das Deutsch-Sprachniveau [A2 GER](#). Die maximale Gruppengröße umfasst 36 Schüler*innen, welche in Teams von 4-6 Spieler*innen gegeneinander antreten. Jedes Team braucht eine*n ausgebildete*n Game Coach, der das Team durch die [Puzzles und Challenges](#) führt. Ausgewählte Schüler*innen können vom Goethe-Institut zu Game Coaches ausgebildet werden. Auf Anfrage kann das Goethe-Institut auch externe Game Coaches zur Verfügung stellen.

Die Gesamtspielzeit beträgt 4 x 90 Minuten. Allerdings ist es ebenso möglich, einzelne Teile des Spiels zu spielen. Das Spiel besteht aus vier 20-minütigen [Puzzles](#) und sechs 60-minütigen [Challenges](#).

Das virtuelle Spielbrett befindet sich auf der interaktiven Plattform [Miro](#). Jede*r Spieler*in benötigt ein elektronisches Endgerät, um auf die Plattform zugreifen und mit Teammitgliedern zusammenarbeiten zu können. Die Kommunikation innerhalb des Teams kann virtuell über eine Videokonferenz (z.B. Zoom) oder in Person im Klassenzimmer stattfinden.

Lehrer*innen können auf Anfrage den Zugang zu PASCHtopia erhalten, indem sie das [digitale Anmeldeformular](#) ausfüllen. Sie können eines der virtuellen Spielbretter für einen bestimmten Zeitraum ausleihen sowie Unterstützung in der Spielplanung und bei der Ausbildung von Game Coaches erhalten. Der Zugang zu PASCHtopia und die Unterstützung durch das Goethe-Institut sind kostenlos.

Das Ziel von PASCHtopia ist es nicht nur, Spaß zu haben, sondern auch die deutsche Sprache zu üben, die Kommunikation im Team zu fördern und kritisches Denken anzuregen. Wenn die Schüler*innen Hilfe bedürfen, dann ist immer jemand für sie da. Das Wechseln zwischen den verschiedenen Sprachen ist in Ordnung, wenn es für die Kommunikation notwendig ist.

Zielgruppe:	Schüler*innen (ab 14 Jahren)
Sprachniveau:	A2+
Spieldauer:	min. 60 Minuten, max. 4 x 100 Minuten
Technische Ausstattung:	Laptop/Computer mit stabiler Internetverbindung für Jeden*n Spieler*in, für Online-Spieler*innen empfehlen wir außerdem Headsets und Kameras.
Plattform(en):	Miro Interactive Whiteboard, für Online Spieler*innen auch ein Video-Conferencing Tool (z.B. ZOOM)
Wortschatzhilfe in:	Englisch, Französisch, Spanisch
Kosten:	gratis, Registrierung zur Nutzung des virtuelles Spielbretts ist erforderlich

2. DIE GESCHICHTE

Das Szenario ist folgendes: Die Spieler*innen haben einen Klassenausflug gemacht und sind auf einer unbewohnten Inselgruppe gestrandet. In kleinen Gruppen sind sie auf den Inseln verstreut, die sie nun zu ihrem neuen Zuhause machen müssen. In einem ersten Schritt muss das Überleben gesichert werden: Jede Spielrunde beginnt mit einem [Puzzle](#), das die Schüler*innen nur gemeinsam lösen können: Sie setzen zerrissene Landkarten zusammen, um einen sicheren Schlafplatz zu finden, knacken Codes, um essbare Pilze zu identifizieren oder recherchieren in Tagebuchfragmenten, wie man Feuer machen kann.

In einem nächsten Schritt geht es um den Aufbau einer idealen Gesellschaft. In sechs [Challenges](#) werden die Teams mit aktuellen Fragen unserer Zeit aus den Themenbereichen Bildung, Kultur, Gesundheit, Nachhaltigkeit, Diversität und Medien konfrontiert. Sie erdenken und diskutieren kreative Antworten auf diese Fragen und entwerfen eine utopische Insel.

Nach jeder Spielrunde werden die Ergebnisse der Gruppen den Mitspieler*innen in einem Wort-, Bild-, Audio- oder Video-Format präsentiert. Dann folgt das [Voting](#). Geleitet von der Frage: „Welches Team hat die besten Ideen für eine ideale Gesellschaft und hat diese am überzeugendsten präsentiert?“, bewerten die Schüler*innen die Ergebnisse der anderen Teams, indem sie sich gegenseitig Punkte vergeben.

3. STRUKTUR UND AUFBAU DES SPIELS

Das Spiel wird in 4 Spielrunden gespielt, die jeweils ca. 90 Minuten dauern. Jede Spielrunde besteht aus:

- einer kurzen Einführung in die Runde (5 Minuten)
- einem [Puzzle](#) (20 Minuten)
- einer [Challenge](#) (60 Minuten)
- dem [Voting](#) (10 Minuten)

Das Spiel kann als Ganzes gespielt werden, es kann aber auch in Teilen gespielt werden, z.B. jeweils ein Puzzle oder eine Challenge. Dank dieses modularen Aufbaus kann das Spiel in verschiedenen Settings eingesetzt werden, z. B.:

- in einem Schüler*innencamp
- im Deutschunterricht (eine einmalige Spielsitzung oder über mehrere Tage oder Wochen verteilt)
- im Deutsch-Club (eine einmalige oder mehrere Spielsitzungen)
- in einem Wettbewerb mit Teams aus verschiedenen Schulen

Für weitere Informationen zu den verschiedenen Einsatzmöglichkeiten lesen Sie bitte den [Anhang "Best Practices PASCHtopia"](#).

Das Goethe-Institut kann auf Anfrage maßgeschneiderte Spielpläne und Unterstützung für die Spielsitzungen und/oder die Schulung der Game Coaches anbieten.



©Goethe-Institut Chicago

4. PUZZLES UND CHALLENGES

Das Spiel besteht aus vier 20-minütigen Puzzles und sechs 60-minütigen Challenges:

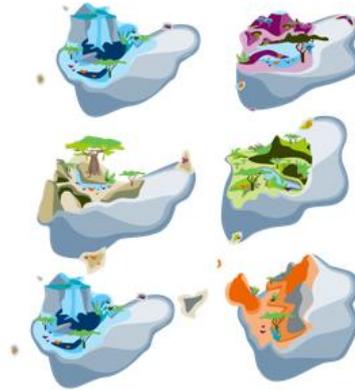
- Puzzle Schlafen
- Puzzle Essen
- Puzzle Wasser
- Puzzle Feuer
- Challenge Kultur
- Challenge Gesundheit
- Challenge Nachhaltigkeit
- Challenge Medien
- Challenge Diversität
- Challenge Bildung

Auf den nächsten Seiten folgen kurze Beschreibungen zu jedem der [Puzzles/Challenges](#).

PUZZLES



- Schlafen (Sleep)
- Essen (Eat)
- Wasser (Water)
- Feuer (Fire)

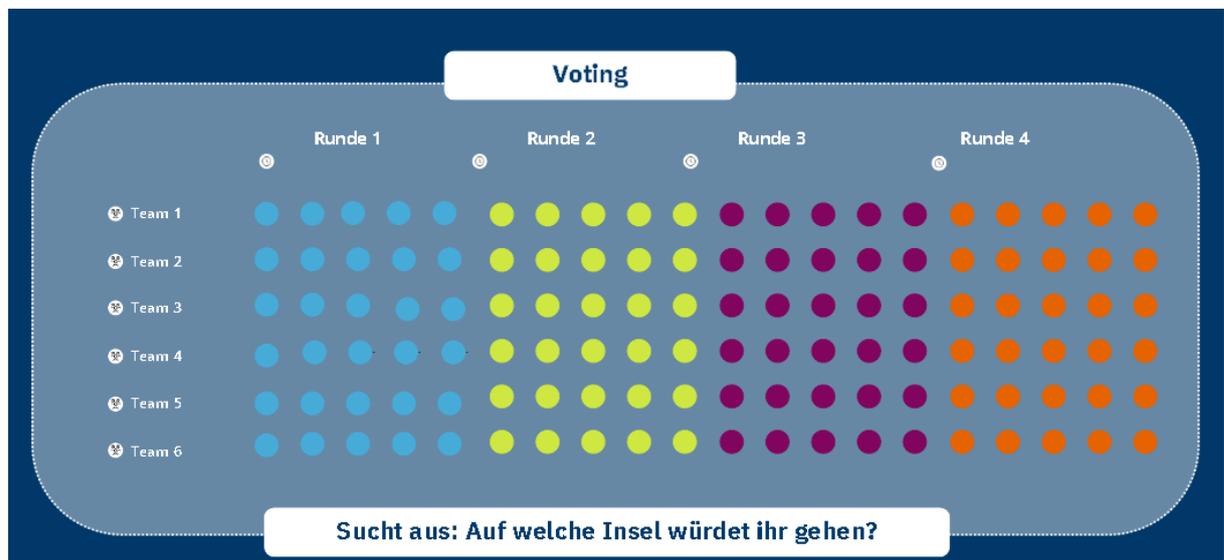


CHALLENGES

- Kultur/Freizeit
- Gesundheit
- Nachhaltigkeit
- Medien
- Diversität
- Bildung

5. VOTING UND PREISE

Nach jeder Challenge präsentieren die Gruppen ihre Lösungen zu den Challenges in einem Schrift-, Bild-, Audio- oder Videoformat. Es folgt das Voting. Geleitet von der Frage: "Welches Team hat die beste und überzeugendsten Idee für eine utopische Gesellschaft präsentiert?", vergeben sich die Spieler*innen gegenseitig Punkte. Die Punkte befinden sich auf der rechten Seite des Main Boards und müssen zu dem auserwählten Produkt gezogen werden. Jede*r Spieler*in kann pro Runde einen Punkt vergeben. Allerdings können die Punkte nur für Produkte der anderen Teams vergeben werden, nicht für das eigene Produkt.



Die Lehrer*innen können beim Voting auch die Game Coaches mit einbeziehen: Sie können Aspekte wie die Zusammenarbeit im Team, die Motivation oder auch das Engagement im Team Deutsch zu sprechen, bewerten. Game Coaches können die vereinbarten Kriterien für die Teams bewerten und ihre ermittelten Punkte zu der Punktzahl addieren, die jedes Team bisher durch das Schüler*innenvoting erhalten hat. So wird das Siegerteam bestimmt. Wir empfehlen eine Präsentation der besten Produkte zu organisieren und eine

Reflexionsrunde mit Ihren Schüler*innen durchzuführen. Preise für die Siegerteams sind optional und müssen vorab von der Lehrkraft ausgewählt werden.



©Goethe-Institut Chicago

6. DIE PUZZLE

Es gibt vier Puzzles. Jedes Puzzle beginnt mit ähnlichen Anweisungen:

Ablauf

- Ihr habt für jedes Puzzle 15 Minuten Zeit. Manche Puzzles sind kürzer, manche länger.**
- Ihr könnt in das Board schreiben.**
- In manchen Puzzles habt ihr verschiedene Informationen. Fragt eure*n Game Coach welchen Link ihr klicken sollt.**
- Wenn ihr Hilfe braucht, fragt eure*n Game Coach! Er wird euch mit Tipps und Tricks helfen.**

Los gehts! →

Auf den nächsten Seiten folgen Informationen zu den vier verschiedenen Puzzles.

a. PUZZLE "SCHLAFEN" - 20 MINUTEN

1. Die Spieler*innen lesen sich zusammen die Aufgabe durch. Der*die Game Coach achtet darauf, dass alle Spieler*innen wissen, was zu tun ist.

1. Puzzle

Es ist Abend und ihr braucht einen guten Ort zum Schlafen. Gestern habt ihr eine Höhle gefunden und den Weg auf eine Landkarte gezeichnet.

Aber leider ist die Landkarte jetzt kaputt und ihr müsst sie reparieren.

Die richtige Höhle ist:

Wortklärung

- *die Höhle = cave / grotte
- *die Landkarte = map / carte

Wo schlafen wir heute?

- Die Spieler*innen ziehen die verschiedenen Teile des Puzzles in die richtige Position, um die Karte zu reparieren.



- Nun öffnet jede*r Spieler*in einen der Links, um Hinweise zu erhalten:

Hinweise für Spieler*in 1 öffnen

Hinweise für Spieler*in 2 öffnen

Hinweise für Spieler*in 3 öffnen

Hinweise für Spieler*in 4 öffnen

Spieler*in 5 notiert den Weg

➔

Textfetzen

i
 Unsere _____ dem _____
 _____ mussten _____
 abbiegen. _____ verlassenen
 _____ Apfelbaum _____
 _____ Süden _____ dem _____
 _____ zwei _____ links
 _____ Berg _____
 Vulkan _____ drei _____
 _____ einen _____ gingen
 _____ nach _____
 unserer _____.

Q
 *verlassen - *abandoned / déserté*

Jede*r Spieler*in hat ein Textfragment mit verschiedenen fehlenden Wörtern. Nur wenn sie zusammenarbeiten, können sie den kompletten Text zusammensetzen. Spieler*in 5 macht Notizen.

 **Ihr könnt euch hier Notizen machen:**

4. Wenn der Text fertig ist, kehren die Spieler*innen zur zusammengesetzten Landkarte zurück. Ein*e Spieler*in liest die Wegbeschreibung auf Deutsch vor, ein*e andere*r markiert den Weg in der Karte mit der Stiftfunktion in der Toolbox auf der linken Seite des Bildschirms.
5. Die Route führt die Spieler*innen zum richtigen Ziel und sie können die Lösung des Puzzles (die richtige Höhle) in das Textfeld schreiben (siehe Bildschirmfoto in Schritt 1).



Hinweis: Game Coaches können ihr Team mit Hinweisen unterstützen, wenn das Team nicht weiterkommt. Die Hinweise und Lösungen finden Sie in der *Spielanleitung für Game Coaches*, die Sie vom [Goethe-Institut](https://www.goethe-institut.de) anfordern können.



©Goethe-Institut Chicago

b. PUZZLE "ESSEN" - 20 MINUTEN

1. Die Spieler*innen lesen sich zusammen die Aufgabe durch. Der*die Game Coach achtet darauf, dass alle Spieler*innen wissen, was zu tun ist.

1.

Puzzle

Ihr habt Hunger und sucht Essen. Aber ihr kennt die Pflanzen der Insel noch nicht.

Eine Person hat recherchiert, aber die Notizen sind durcheinander. Könnt ihr sie ordnen?

Der essbare Pilz ist:

Die essbare Beere ist:

Essbare Pflanzen erkennen

2.

Giftig oder nicht?





A B C D E F G H I J K L



M N O P Q R S T U V W X Y Z

2. Die Spieler*innen versuchen, den Code zu lösen, um den Namen des essbaren Pilzes herauszufinden. Sie sprechen über ihre Ideen, ein*e Spieler*in macht sich Notizen. Wenn sie den Namen gefunden haben, schreibt ein*e Spieler*in ihn auf (siehe Bildschirmfoto in Schritt 1, "der essbare Pilz ist:").

3. Im nächsten Schritt finden die Spieler*innen heraus, welche Farbe die essbaren Beeren haben. Dazu müssen sie Informationen in diese Tabelle schreiben. Die benötigten Informationen sind unter der Tabelle aufgeführt.

3. Welche Farbe haben die essbaren Beeren?

	links	mitte	rechts
Farbe			
Blätter			
Gifftigkeit			

- Die Blauen Beeren wachsen auf der Pflanze mit den langen Blättern.
- Die ganz linke Pflanze ist definitiv tödlich!
- Runde Blätter wachsen auf der giftigen Pflanze. Giftig ist nicht tödlich. ;-)
- Die Pflanze mit den roten Beeren wächst irgendwo links von der Pflanze mit den blauen Beeren.
- Die Pflanze mit den gelben Beeren wächst direkt neben der Pflanze mit den eckigen Blättern.

4. Sobald die Tabelle vollständig ist, kennen die Spieler*innen die Farbe der essbaren Beere und können die Lösung dieses Teils des Puzzles in das Textfeld schreiben (siehe Bildschirmfoto in Schritt 1, "Die essbare Beere ist:").

Hinweis: Game Coaches können ihr Team mit Hinweisen unterstützen, wenn das Team nicht weiterkommt. Die Hinweise und Lösungen finden Sie in der *Spielanleitung für Game Coaches*, die Sie vom [Goethe-Institut](https://www.goethe-institut.de/) anfordern können.

c. PUZZLE "WASSER" - 20 MINUTEN

1. Die Spieler*innen lesen sich zusammen die Aufgabe durch. Der*die Game Coach achtet darauf, dass alle Spieler*innen wissen, was zu tun ist.

1. Puzzle

Ihr habt eine Trinkwasserstelle gefunden. Aber wie seid ihr dort hingekommen?

Ihr habt den Weg vergessen. Zum Glück habt ihr Fotos vom Weg gemacht. Zwei Personen in der Gruppe haben die Karte, die anderen Personen in der Gruppe haben Polaroids.

Findet den Weg zur richtigen Wasserstelle!

Die richtige Wasserstelle ist:

Q Worterklärung

**die Trinkwasserstelle = source of drinking water / point d'eau potable / punto de agua potable*
**dort hinkommen = to get there / y arriver / llegar allí*

Wie war nochmal der Weg?

2. Nun öffnet jede*r Spieler*in einen der Links, um Hinweise zu erhalten:

2. Den Weg finden

Hinweise für Spieler*in 1 öffnen

Hinweise für Spieler*in 2 öffnen

Hinweise für Spieler*in 3 öffnen

Hinweise für Spieler*in 4 öffnen

Hinweise für Spieler*in 5 öffnen

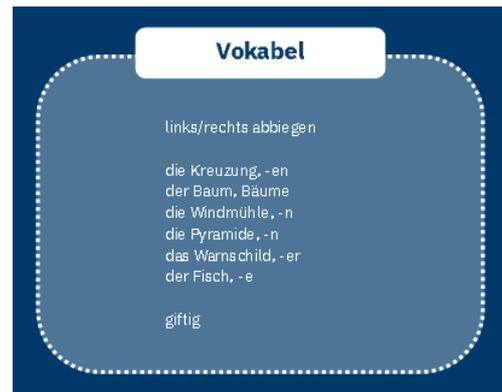
→

Four Polaroid photos showing a path through a desert landscape: a cross, a yellow warning sign, a tree, and a path leading to a tent.

Jede*r Spieler*in hat vier verschiedene Bildkarten und eine Wörterliste als Gedächtnisstütze für nützliche Vokabeln.

3. Spieler*in 4 und 5 haben die Karte. Spieler*in 1, 2 und 3 beschreiben ihre Bilder und beschreiben damit den Weg zum Wasserloch. Spieler*in 4 und 5 folgen der Route auf der Karte.
4. Die Route führt die Spieler*innen zum richtigen Ziel und sie können die Lösung des Puzzles (die richtige Wasserstelle) in das Textfeld schreiben (siehe Bildschirmfoto in Schritt 1).

Hinweis: Game Coaches können ihr Team mit Hinweisen unterstützen, wenn das Team nicht weiterkommt. Die Hinweise und Lösungen finden Sie in der *Spielanleitung für die Game Coaches*, die Sie vom [Goethe-Institut](https://www.goethe-institut.de) anfordern können.



d. PUZZLE "FEUER" - 20 MINUTEN

1. Die Spieler*innen lesen sich zusammen die Aufgabe durch. Der*die Game Coach achtet darauf, dass alle Spieler*innen wissen, was zu tun ist.

1. Puzzle

Feuer machen klingt einfach, ist es aber nicht! Das wisst ihr von der Gruppe auf der Nachbarinsel: Die Leute dort haben es geschafft!

Sie haben euch ein Logbuch geschickt, aber die Einträge sind nicht in richtiger Reihenfolge und ein paar Informationen fehlen.

An welchem Datum ward der Schiffbruch?

Welche Methode Feuer zu machen hat funktioniert?

Feuer machen

Wörterklärung

*der Schiffbruch, -e = shipwreck / auffrage

2. Die Spieler*innen sehen sich den Kalender und die Textfelder daneben an :

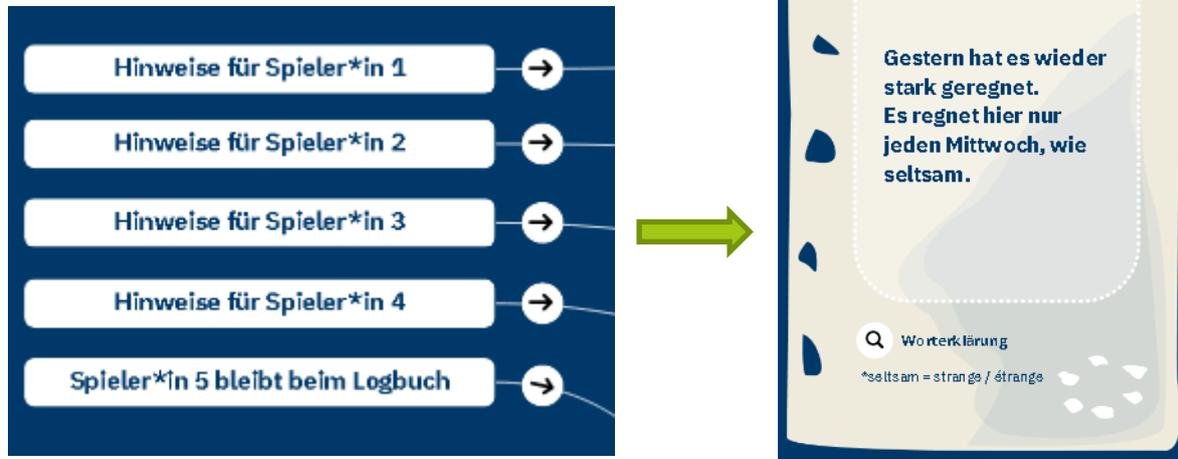
2. Logbuch Einträge finden und eintragen

	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
				1	2	3	4
Oktober	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	1
November	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30						

Tag 2:
Heute regnet es.
Gestern war unser Schiffbruch.
Wir haben diese Woche einen Geburtstag und nächsten Monat haben wir noch einen Geburtstag.

Wörterklärung
*der Schiffbruch, -e = shipwreck / auffrage

3. Spieler*innen 1 bis 4 lesen ihre Hinweise vor, welche sie durch das Verfolgen der Linien erreichen:



4. Spieler*in 5 bleibt beim Kalender. Durch das Zusammenführen der Informationen aller Spieler*innen erfährt das Team die Lösungen zu den beiden Fragen. Zur besseren Visualisierung können die Spieler*innen die kleinen Symbole neben dem Kalender zur Hilfe nehmen und auf die jeweiligen Daten bewegen (siehe Bildschirmfoto in Schritt 2). Die Symbole repräsentieren Sonne, Regen und Geburtstage.
5. Sobald alle erlangten Informationen in den Kalender übertragen und die richtigen Antworten gefunden wurden (d.h. das Datum des Schiffbruchs und wie Feuer gemacht wird), werden diese im Textfeld eingetragen (siehe Bildschirmfoto in Schritt 1).

Hinweis: Game Coaches können ihr Team mit Hinweisen unterstützen, wenn das Team nicht weiterkommt. Die Hinweise und Lösungen finden Sie in der *Spielanleitung für Game Coaches*, die Sie vom [Goethe-Institut](https://www.goethe.de) anfordern können.

7. DIE CHALLENGES

Es gibt sechs verschiedene Challenges:

Die Aufgaben der Challenges werden auf den folgenden Seiten vorgestellt.

In jeder Spielrunde müssen die Teams ein anderes Produkt erstellen:

- ein Poster (Runde 1)
- einen Text (Runde 2)
- ein Audio (Runde 3)
- ein selbst gewähltes Format (von den oben genannten oder etwas anderes) (Runde 4)

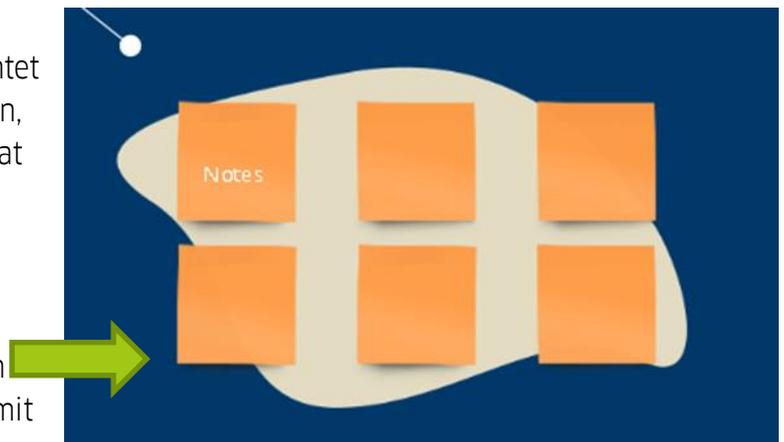


CHALLENGES

- Kultur/Freizeit
- Gesundheit
- Nachhaltigkeit
- Medien
- Diversität
- Bildung

Die Aufgabenabfolge ist in jeder Challenge die gleiche und besteht aus folgenden Schritten:

1. Die Spieler*innen lesen die Aufgabe gemeinsam. Der*die Game Coach achtet darauf, dass alle Spieler*innen wissen, was zu tun ist und in welchem Format das Produkt erstellt werden soll.
2. Die Spieler*innen nehmen sich 5 Minuten Zeit, um die Aufgabe eigenständig zu reflektieren und Notizen zu machen. Jede*r Spieler*in wählt eine der sechs kleinen Inseln mit Sticky Notes und notiert die eigenen Ideen zur Lösung der Challenge. Die Spieler*innen besprechen ihre Ideen und wählen die aus, die ihnen als Team am besten gefallen (20 Minuten).
3. Anschließend arbeiten sie gemeinsam an der Erstellung des Produktes (Poster, Text, Audio oder anderes Format). Das Produkt dient als Werbung für die eigene Insel (30 Minuten).
Hinweis: Um eine Audio-Datei zu erstellen, empfehlen wir die Sprachaufnahmefunktion auf dem Handy oder online zu nutzen, so wie bei www.vocaroo.com.
4. Sobald das Produkt fertig ist, kopiert der*die Game Coach es auf das Main Board (d.h. das Spielbrett mit allen Inseln).
5. Sobald alle Produkte auf das Main Board kopiert wurden, beginnt das Voting: Die Spieler*innen sehen sich die Produkte der anderen Teams an und vergeben Voting-Punkte an das Produkt, das ihnen am besten gefällt (10 Minuten).



Die Aufgaben selbst sind auf jeder Insel verschieden. Auch die Produkte, die erstellt werden sollen, unterscheiden sich in jeder Runde.

a. CHALLENGE "KULTUR"

Insel Challenge

Ihr baut einen Veranstaltungsraum.
Welche Veranstaltungen könnt ihr planen?
Wer entscheidet, was dort passiert?
Wer finanziert den Bau?

Was ihr sonst noch wissen solltet:
Other things to keep in mind:
Il y a d'autres aspects:
Qué más debería saber:

Lärm kann ein Problem sein, genau sowie
Geld. Wie könnt ihr in Zukunft
Veranstaltungen finanzieren?

W **Wortklärung**

- *die Veranstaltung = *event / événement / evento*
- *der Veranstaltungsraum = *event hall / salle d'événement / sala de eventos*
- *der Lärm = *noise pollution / bruit / ruido*

Runde 1: Gestaltet ein Poster!

b. CHALLENGE "GESUNDHEIT"

Insel Challenge

Mehrere von euch haben ein tropisches Fieber. Eine Person hat ein passendes Medikament mit auf die Insel gebracht, aber leider nicht genug für alle Menschen. Was macht ihr mit dem Medikament?

Das Fieber ist ein permanentes Problem, auch in der Zukunft. Selbst wenn ihr das Medikament auf eurer Insel produzieren könnt - wer bekommt es zuerst?

Was ihr sonst noch wissen solltet:
Other things to keep in mind:
Il y a d'autres aspects:
Qué más debería saber:

Man kann leider nicht immun gegen das Fieber werden und wenn man das Fieber mehrmals bekommt, wird auch das Risiko größer. Aber wenn man in den letzten 48 Stunden Sport gemacht hat, ist das Risiko kleiner.

Q

Wörterklärung

*das Fieber = *fever / fièvre / fiebre*
*in der Zukunft = *in the future / dans l'avenir / en el futuro*
*selbst (Adverb) = *even / même / hasta*
*zuerst = *first / premier / primero*
*mehrmals = *repeatedly / plusieurs fois / varias veces*

Runde 2: Verfasst einen Text!

Beispiel eines Team-Produktes für die Challenge "Gesundheit":

Unsere Insel ist die beste weil.....

Wir geben Keaton die Medikamenten, weil er die stärksten ist. Dann kann er alles besser helfen.
Keaton hat alle helfen, die Leute auf die Insel sind nicht Krank!
Wenn wir nicht Krank werden, bauen wir eine neue Gesellschaft
Wir sollen neue Krankenhaeuser, haueser, und Parks bauen.
Wir essen alle Madelines an die Insel, weil wir keine Madelines in der Zukunft haben möchten.
Wir finden viel Wasser in der nähe von der Insel, und macht sauber Wasser.
Viele Menschen an der Insel werden Artz
Wir kreieren neue Medikamenten
Wir machen eine gute Regierung, mit vieler demokratischen Grundlage
Wir bauen Schulen, mit viele guten Lehrerinnen.

Wir machen viel Spaß!!!

c. CHALLENGE "NACHHALTIGKEIT"

Insel Challenge

Ihr habt auf eurer Insel einen Süßwassersee. Der See ist die einzige Trinkwasserquelle. Es gibt ein Problem: Der See trocknet langsam aus. Wie geht ihr damit um?

Was ihr sonst noch wissen solltet:
Other things to keep in mind:
Il y a d'autres aspects:

Es gibt auch Regenwasser und Meerwasser. Diese sind aber kein Trinkwasser.
Ihr esst die Tiere auf der Insel. Die Tiere brauchen aber sehr viel Trinkwasser.

Q Worterklärung

- *die Nachhaltigkeit = sustainability / durabilité de l'environnement
- *der Süßwassersee = freshwater lake / le lac d'eau douce
- *die Quelle = the source, la source
- *das Trinkwasser = drinking water / eau potable
- *austrocknen = to dry up / s'assécher
- *das Regenwasser = rain water / eau de pluie
- *das Meerwasser = sea water / eau de mer

Runde 3: Nehmt ein Memo auf!

d. CHALLENGE "MEDIEN"

Insel Challenge

Die wichtigste Informationsquelle auf eurer Insel ist das Radio. Leider wird die Radiostation von einer kleinen Gruppe kontrolliert, die falsche Informationen über eine Bedrohung verbreitet. Die Menschen auf PASCHtopia bekommen immer mehr Angst. Wie könnt ihr das stoppen?

Was ihr sonst noch wissen solltet:
Other things to keep in mind:
Il y a d'autres aspects:

Das Radio verbreitet die falsche Information, dass die Bewohner*innen der anderen Inseln eine Invasion eurer Insel planen.

Q Worterklärung

- *die Informationsquelle = *source of information / source des informations*
- *die Bedrohung = *threat / menace*
- *verbreiten = *to spread / circuler*
- *der Bewohner = *inhabitant / habitant*

Runde 4: Gestaltet ein Ergebnis eurer Wahl



©Goethe-Institut Chicago

e. CHALLENGE "DIVERSITÄT"

Insel Challenge

Ihr seletiert die ersten hundert Siedler*innen für eure Insel.

Diskutiert: Wer sollen diese Personen sein? Nach welchen Kriterien wollt ihr sie selektieren? Überlegt euch auch die finale Zusammensetzung dieser Gruppe.

Was ihr sonst noch wissen solltet:
Other things to keep in mind:
Il y a d'autres aspects:
Qué más debería saber:

Was bedeutet die Mischung aus verschiedenen Menschen für eure Insel?

Q Worterklärung

*der Siedler = *settler / colon / colono*
*die Zusammensetzung = *composition (engl./frz.) / composición*
*die Mischung = *mix / mélange / mezcla*

Runde 1: Gestaltet ein Poster!

f. CHALLENGE "BILDUNG"

Insel Challenge

Nach einer Krankheit hat eure Gruppe ihre Erinnerungen verloren! Zum Glück können alle noch rechnen, schreiben und lesen. Die 5 Nachbarinseln können eine*n Expert*in senden und ihr Wissen zu einem Thema teilen.

Welche 5 Themenbereiche wählt ihr und warum?

Was ihr sonst noch wissen solltet:
Other things to keep in mind:
Il y a d'autres aspects:
Qué más debería saber:

Diese Themen sind die Basis für euer Bildungssystem.

Q Worterklärung

*die Erinnerung = *memory / mémoire / recuerdo*
*der Themenbereich = *subject area / le domaine thématique / área temática*

Runde 2: Verfasst einen Text!

8. NAVIGATION AUF MIRO ÜBEN



PASCHtopia verwendet die interaktive Plattform Miro. Spieler*innen können sie verwenden, ohne einen Miro-Account anzulegen.

Zum Navigieren werden vor allem drei Dinge verwendet:

- Die Hand, um das Board zu verschieben.
- Der Pfeil zum Schieben und Anklicken.
- Zoom: Ganz wichtig! Wenn man reinzoomt, kann die Aufgabe gelesen werden, wenn man rauszoomt, kann man sich orientieren.

Man kann auf das T klicken und einfach losschreiben oder eine Sticky Note nehmen und darauf schreiben.

Es können Bilder auf das Board kopiert werden, z.B. von images.google.com. (Dafür wird einfach ein Bild ausgesucht, es kopiert (z.B. mit Ctr-c) und wieder in das Board eingefügt (Ctr-v). Für Mac Nutzer*innen klappt das am besten mit einem Screenshot (Command-Shift-4), den man durch das Loslassen auf den Desktop kopiert und dann in das Board schieben kann.)

Die Navigation kann auf dem Intro Board zusammen mit anderen Spieler*innen geübt werden: https://miro.com/app/board/o9J_lfPRsBU=

PASCHTOPIA

Moinsen

In PASCHtopia we'll work with miro – the tool you see in front of you

INTRO BOARD

This is called a board.

Our short intro board will make you familiar with miro so we can focus on enjoying the game.

If you have problems navigating around the board please go to **Settings** (top right corner), choose **Navigation mode** and choose either **Trackpad** or **Mouse**

Any other problems? Miro works best with a PC or laptop with the following **browsers**:

- Chrome version 49 or higher
- Firefox version 52 or higher
- Safari version 10 or higher

9. MIRO FEHLERSUCHE UND -BEHEBUNG

Problem	Lösung
Ich habe Schwierigkeiten bei der Navigation.	Klicke auf das Einstellungssymbol (Symbolleiste oben) und wähle "Navigationsmodus", hier findest du Anweisungen zum Navigieren und kannst zwischen Trackpad und Maus umschalten.
Miro stürzt ab. / Ich habe Schwierigkeiten beim Navigieren. / Mein Bildschirm hängt fest.	Probiere den Browser zu wechseln / zu aktualisieren, schließe deinen Browser und öffne ihn wieder, starte deinen Computer neu, funktioniert dein Internet?
Ich bin verwirrt von / Ich kann den Text nicht sehen wegen der vielen Pfeile um mich herum.	Blende die Cursor der Mitspieler*innen aus, indem du oben in der Symbolleiste auf das Cursor-Symbol klickst.
Ich habe mich auf einem Board verirrt.	Klicke auf das Symbol "An Rahmen anpassen" ("fit to frame"), um das gesamte Board zu sehen, und beginne dann mit dem Vergrößern.
Alles ist sehr langsam / verlangsamt sich.	Probiere, andere Browser-Tabs zu schließen (vor allem andere Miro-Boards); es könnte auch sein, dass hohe Aktivität auf einem Board (vor allem das Hochladen von großen Dateien) das Programm kurzzeitig verlangsamt.
Ich kann nichts anklicken.	Wenn du eine weiße Hand als Cursor hast, bedeutet das, dass du dich durch Klicken und Ziehen auf dem Brett bewegst - wenn du auf das Cursor-Symbol (Symbolleiste links) klickst, wird die Hand durch einen Pfeil ersetzt und du kannst nun Objekte auf dem Brett auswählen und bewegen. Alternativ bist du vielleicht zu weit weg - versuche, näher an den Link heranzuzoomen.
Ich kann nichts auswählen.	Arbeitest du mit einer Maus? Wenn du ein bestimmtes Objekt auswählen möchtest, sollte es funktionieren, wenn du von der Hand zum Pfeil wechselst. Wenn du mehrere Dinge auswählen möchtest, versuche, die Umschalttaste beim Auswählen zu halten.
Ich sehe viele rosa Quadrate auf dem gesamten Board.	Das liegt daran, dass sich das Board seit deinem letzten Besuch geändert hat (gilt nicht für Benutzer*innen, die es zum ersten Mal besuchen). Klicke einfach auf "Hervorgehobene Änderungen ausblenden" ("hide highlighting changes") (erscheint normalerweise unten auf dem Bildschirm, wenn du eintrittst), oder klicke auf das Blitzsymbol in der Symbolleiste unten und klicke auf "hide changes highlighting".

Ich habe versehentlich Formen/Figuren/Pfeile hinzugefügt, die ich nicht hinzufügen wollte.	Möglicherweise hast du eine Taste gedrückt, die eine Tastenkombination für das Hinzufügen von Objekten ist, oder du hast ein Objekt hinzugefügt, indem du irgendwo in der Symbolleiste geklickt hast. So oder so - du kannst es rückgängig machen, indem du command-z auf einem Mac oder ctrl-z bei Windows drückst, ODER es auswählst und löschst, ODER es einfach dort lässt - es spielt keine Rolle :)
Ich habe versehentlich Inhalte gelöscht (meine eigenen oder die meiner Teammitglieder).	Du kannst es rückgängig machen, indem du command-z auf einem Mac oder ctrl-z bei Windows drückst.
Ich muss ein Bild hinzufügen und weiß nicht wie.	Du kannst die Tastenkombination zum Kopieren und Einfügen verwenden (command-c und command-v auf einem Mac oder ctrl-c und ctrl-v bei Windows), oder einfach ein Foto direkt in das Board ziehen.

Video Tutorials für Miro:

<https://help.miro.com/hc/en-us/articles/360017571954-How-to-Start-Collaboration-with-Miro>

System-Mindestanforderungen

CPU: 1,5 GHz (single-core)

Memory: 2 GB

Network bandwidth: 1 Mb/s "

Unterstützte Geräte

Miro ist eine Browser-Anwendung, die auf den meisten modernen Geräten zugänglich ist (PCs und Laptops, Tablets und Smartphones, Grafiktablets, Touchscreen-Geräte). Wir empfehlen jedoch, keine Touchscreen-Geräte für das Spiel, insbesondere wenn Sie keinen digitalen Stift haben.

Unterstützte Browser

Chrome Version 49 oder höher

Firefox Version 52 oder höher

Safari Version 10 oder höher

Opera Version 64 oder höher

Internet Explorer 11

Edge Version 14 oder höher

Yandex Browser Version 19 oder höher.

APPENDIX: BEST PRACTICES PASCHTOPIA

Carmel High School, IN

Im Laufe von zwei Wochen spielten vier Teams (23 Schüler*innen) der Carmel High School, IN, vier Runden PASCHtopia in einem gemischten Setting (4 Spielsitzungen á 90 Minuten) während ihres Deutsch-AP-Kurses. Die Teams spielten entweder komplett von zu Hause aus mit einem*einer Game Coach des Goethe-Instituts, der*die sie durch die Insel führte, oder komplett im Klassenzimmer, wobei die Lehrkraft die Rolle des Game Coachs übernahm. Im Laufe des Spiels wechselten die in der Schule anwesenden und die virtuellen Schüler*innen auf ZOOM, sodass jede*r Schüler*in beide Erfahrungen mit PASCHtopia machte - im Klassenzimmer und von zu Hause aus. Während die Produkte und die Zusammenarbeit aller Gruppen in beiden Settings hervorragend waren, berichtete die Mehrheit der Schüler*innen in der Auswertung, dass sie das Spiel lieber in der Klasse spielten.



Claremont High School, CA

Im Frühjahr 2021 organisierte der Deutsch-Club der Claremont High School, CA, zwei Spielsitzungen von PASCHtopia für seine Mitglieder. Die Sessions dauerten jeweils 60 Minuten und wurden von zu Hause aus gespielt. Das Goethe-Institut Boston hatte eine 60-minütige Trainingseinheit für 6 Game Coaches organisiert, die ebenfalls Mitglieder*innen des Deutsch-Clubs waren, damit diese ihre Mitspieler*innen im Spiel anleiten konnten. In der ersten Sitzung wurde das Spiel vorgestellt und 6 Teams spielten ein Puzzle. In der zweiten Sitzung arbeiteten drei Teams an der Challenge "Diversität", wobei jedes Team ein anderes Produkt erstellte. Eine besondere Herausforderung in diesem Setting war, dass viele Teilnehmer*innen nur über A1/2-Deutschkenntnisse verfügten, sodass sie hauptsächlich auf Englisch spielten und kommunizierten. Die Game Coaches leisteten jedoch fantastische Arbeit, indem sie ihre Teams anleiteten und sicherstellten, dass jede*r den Anweisungen folgen konnte und die Schüler*innen die Aktivitäten als Teil ihres virtuellen Deutsch-Clubs genießen konnten.

Centerville High School, OH

Im Laufe einer Woche spielten fünf Teams (24 Schüler*innen) der Centerville High School, OH, zwei Runden PASCHtopia in einem gemischten Setting während ihrer Deutschklasse 4/5 (2 Spielsitzungen á 110 Minuten). Zwei der Teams hatten ihren Unterricht am Vormittag, drei der Teams am Nachmittag - sie nahmen jedoch alle an einem Spiel teil und werteten die Ergebnisse aller Gruppen aus. Die Teams bestanden aus Schüler*innen, die in der Schule sowie auf ZOOM anwesend waren, sodass "Zoomies" und "Roomies" zusammenarbeiteten. Jedes Team hatte eine*n Game Coach vom Goethe-Institut Chicago, der*die virtuell anwesend war. Ab der zweiten Sitzung verwendeten alle im Klassenzimmer Kopfhörer, um der akustischen Rückkoppelung vorzubeugen, was wir bei der Wahl dieser gemischten Variante dringend empfehlen.

Vormittag	Montag	10.05.2021	Deutsch 4	Runde 1
Gruppe	Puzzle		Challenge	
1	Schlafen	20min	Kultur	60min
2	Essen	20min	Gesundheit	60min
3	Wasser	20min	Nachhaltigkeit	60min
Nachmittag			Deutsch 5	Runde 1
Gruppe	Puzzle		Challenge	
4	Schlafen	20min	Diversität	60min
5	Feuer	20min	Medien	60min

Vormittag	Donnerstag	13.05.2021	Deutsch 4	Runde 2
Gruppe	Puzzle		Challenge	
1	Essen	20min	Gesundheit	60min
2	Wasser	20min	Nachhaltigkeit	60min
3	Schlafen	20min	Diversität	60min
Nachmittag			Deutsch 5	Runde 2
Gruppe	Puzzle		Challenge	
4	Wasser	20min	Kultur	60min
5	Essen	20min	Bildung	60min



PASCHtopia Schüler*innencamp

Im Herbst 2020 spielten 30 Schüler*innen von High Schools in den USA und Kanada ein Wochenende lang PASCHtopia im Rahmen eines virtuellen Schüler*innencamps. Alle Schüler*innen nahmen online über ZOOM teil und wurden dabei von 6 Game Coaches des Goethe-Instituts begleitet. In vier Spielrunden von jeweils 100 Minuten spielten 6 Teams gegeneinander, lösten Puzzles und kreierten Produkte für die Challenges. Nach der letzten Spielrunde wurden alle Punkte gezählt und die Game Coaches bewerteten die Zusammenarbeit im Team, die Motivation und die Verwendung von Deutsch. Diese Bewertung zählte zu einem Drittel mit. Die Preise für die Gewinner*innen waren Tablets, die vom Goethe-Institut gesponsert wurden. Eine Auswertung zeigte, dass die teilnehmenden Schüler*innen das gemeinsame Spielen und den virtuellen Austausch mit Deutschlerner*innen anderer Schulen überwiegend sehr positiv beurteilten

