

Praxisidee

Fachforum lebenslang lernen heißt lebenslang spielen – Computerspiele in Bildungsprozessen

Titel	Gemeinsam Adventures lösen mit Geheimakte Tunguska
Beschreibung	„Geheimakte Tunguska“ ist ein klassisches „Point'nClick“ - Adventure in einer modernen Präsentation. Anders, als bei Adventures wie „Monkey Island“ oder „Ankh“, sind die Geschichte ernsthafter und die Rätsel komplexer. „Tunguska“ ist so etwas wie die Russische „Area51“. 1908 schlug ein gigantischer Feuerball in der sibirischen Landschaft ein und zerstörte 100e Quadratkilometer Wald. Die Geschichte in Form eines Thrillers bedient sich den Mythen um Außerirdische, die danach entstanden.
Lernziel(e)	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam die Rätsel des Adventures lösen. • Spielerisch Fremdsprachen lernen mit den internationalen Versionen. • Das Spiel als Einführung in die Geografie oder Politik Russlands benutzen.
Kategorie	Gemeinsamkeit erfahren
Lernort	Weiterführende Schule
Anmerkungen (Aufwand, Didaktik)	Das Spiel erklärt sich fast von selbst. Wer schon einmal Adventures gespielt hat, der ist beim Lösen der Rätsel im Vorteil. Der Projektleitung sollte eine Komplettlösung vorliegen um notfalls weiterhelfen zu können. Unser Vorschlag: 5-6 Gruppen beginnen gleichzeitig das Adventure zu lösen. Sie notieren sich den Lösungsweg für die Rätsel. Die Gruppe kann die Lösungswege anderen Gruppen zur Verfügung stellen und erhält dafür Punkte.
System	PC Windows
Screenshot	

