

CURE RUNNERS – PILOTPROJEKT 2015-16 / PH FHNW imedias	
Titel	Einstieg ins Spiel CureRunners
Lead	Mit Hilfe einer analogen Veranschaulichung können die SuS die Handlung des Spiels Cure Runners verstehen.
Beschreibung	Mit einer aufgebauten Playmobilwelt werden die Figuren des Spiels erklärt und die Handlung nachgespielt.
Mögliche Aufgabenstellungen	<ul style="list-style-type: none"> – Einführung: SuS beschreiben die Playmobil-Szenerie, LP erzählt die Geschichte gemäss Projektbeschrieb – LP erzählt die Geschichte von Alice auf Raynebow Island: SuS stellen die Figuren an die entsprechende Stelle. – Start der SuS mit dem Spiel: SuS spielen 15 Minuten – Zwischenstopp: Was gelingt gut, was ist im Spiel gleich/anders als in der erzählten Geschichte? – 2. Spielsequenz: Wo haben die SuS Probleme? Wer hat Tipps für andere? Evtl. SuS live am Spiel eines Mitschülers via Beamer teilhaben lassen. – Präsentation: Einzelne SuS zeigen „die Bilanz: Cure“ am Beamer und erläutern sie.
Mögliche Reflexionsfragen	<p>Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer ist auf Alice Seite? • Wie fühlt sich Alice? • Welche Möglichkeiten hat sie? • Für was kann Cure gebraucht/eingesetzt werden? <p>Zwischenstopp:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie verliere ich/gewinne ich Cure? • Was geschieht, wenn ich zu wenig Cure habe? • Was hat die Story des Games mit dem wirklichen Leben zu tun?
Materialien für den Unterricht	<ul style="list-style-type: none"> • App: Cure Runners • Projektbeschrieb: Geschichte von Alice • Playmobil, Tücher etc.
Materialien für die Unterrichtsvorbereitung der Lehrperson	<ul style="list-style-type: none"> • App-Beschreibung lesen • Spiel kennen
Weiterführende Ideen	Playmobilwelt stehen lassen oder Bilder der Playmobilwelt aufhängen, damit die SuS den Link zur Geschichte präsent haben.
Stufe	MS
Autorenschaft	Barbara Gabathuler / imedias PH FHNW