

Thomas Hoffmann, Oliver Lüth

## **ERGEBNISSE (SCHÜLERTEXTE) UND ANALYSEN DER UNTERRICHTSEINHEIT TORINS PASSAGE**

Publiziert auf netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/learning/swimming/torin/>  
Dezember 2004

Im direkten Anschluss an die Spielerfahrungen der SchülerInnen wird die Schreibaufgabe gestellt:

**Schreibaufgabe1:**

**Was hast du gesehen, gehört, erlebt? Ordne deine Gedanken. Schreibe auf, was dir wichtig ist.**

Im Anschluss an die Aufgabe schreibt Jessi, Klasse 4:

*Ich finde es wichtig!*

*Bei diesen Spiel muss man sehr viel Nachdenken. Ich finde die Bilder im Spiel sind sehr schön. Die Handlung des Spieles ist gut zu verstehen. Ich finde Boogle und den Wurm sehr lustig.  
Die Geschichte:*

*Torin geht grade mit Boogle spazieren. Er läuft mit Boogle durch den Wald. Auf einmal zieht ein Unwetter über den Haus seiner Eltern. Als er zurück gelaufen kam, waren seine Eltern nicht mehr da. Dann kam ein fremder Mann und erzählte Torin was passierte. Torin fragte: „Wer könnte so grausam sein?“ Der fremde antwortete: „Lycentia! Sie ist eine Hexe. Aber sie lebt in der Unterwelt!“ Ich werde meine Eltern finden, sagt Torin wild entschlossen.  
Viel Glück!*

*Die Reise:*

*Torin und Boogle gehen jetzt auf die Reise. Unterwegs treffen sie Schlaks und Schleimi, die Schnecken und Hans, den Wächter. Er weiß den Weg in die Unterwelt. Er will Schnagetti Moosonara und Beerensaft. Als Nachtisch: Wurzeln. Bei der Zugbrücke ist das Krokodil Korskai. Es ist ein Ungezogenes Kroko. Beim Moosumpf ist die Tasche reingefallen. Durch schwingen kann man sich retten.*

*Wo kommt Torin her?*

*Die Geschichte:*

*In einer Nacht, als die reichen Eltern von Torin schliefen, schrie Torin. Das Dienstmädchen ging mit Torin raus. Dann hat die Hexe Lycentia seine Krippe verzaubert. Das Dienstmädchen sah die Geister und lief mit Torin weg.*

*Wo waren sie:*

*Sie flüchtete in das Dorf Dosag und wurde Torins Ersatzmutter.*

Jessi nutzt verschiedene Möglichkeiten, ihre Eindrücke der komplexen Zusammenhänge (dem gleichzeitigen „Lesen“ der Geschichte und dem Spielen des Spiels) in einen Text zu fassen. Sie gibt die Erzählung wieder („In einer Nacht, als die reichen Eltern von Torin schliefen...“), kommentiert und bewertet das Spiel („Ich finde die Bilder im Spiel sind sehr schön“), nennt ihre eigenen Spielerfahrungen („Beim Moosumpf ist die Tasche reingefallen“), gibt Lösungshilfen („Durch schwingen kann man sich retten“) und füllt die Leerstellen der Erzählung aus („Sie flüchtete in das Dorf Dosag und wurde Torins Ersatzmutter“) Die damit verbundenen unterschiedlichen Schreibhaltungen markiert Jessi im Text durch verschiedene Überschriften und stilistische Mittel (die Frage „Wo kommt Torin her?“ leitet über und signalisiert dem Leser die Eröffnung eines neuen Kontextes). Zugleich sind die Überschriften eine Hilfe zur Strukturierung: Nur auf diese Weise, so ist zu vermuten, kann Jessi ihre unterschiedlichen Eindrücke und Erfahrungen zu einem für sie sinnvollen Ganzen werden lassen.

Andere SchülerInnen nehmen nur eine Schreibhaltung ein und schreiben nur eine Geschichte, einen Kommentar oder über ihre Spielerfahrungen, oder sie verwenden mehrere und gehen dabei vor wie Jessi oder lassen die Übergänge auf der Textoberfläche unmarkiert. In den Vorleserunden schienen diese unterschiedlichen Vorgehensweisen den Kindern keine Probleme zu bereiten, es ist

wohl schnell einsichtig, was gemeint ist, zumindest wenn man eigene Spielerfahrungen mit dem Adventure gemacht hat.

Nachdem einige Fragen zu der Aufgabenstellung geklärt wurden und es in der Klasse ruhiger wird, sitzt Martin (Klasse 5) immer noch vor seinem leeren Schreibblatt.

Lehrerin: MARTIN! Du hast ja noch gar nichts geschrieben.

Martin: Ja wie denn, ich find das Spiel blöd. Lehrerin: Dann schreib das auf.

*Name: Martin*

*Das spiel ist blöd. Der tüb in der hüte is saublöd. Alle sachen sind blöd nur der hund ist lustig. Der tüb turien st dum, blöd, fauel und trit stendig auf den gamliegen hund und lam ist er auch. Der tüb in dem turm ist auch düm, blöd und laberd nur dreck und der tüb mit der riesen lipe ist auch blöd, dum, und laberd nur dreck. bugel ist süß. Das mohr ist auch saublöd. Ich bin da nur rum gegameld.*

Martin hat das Spiel offensichtlich nicht gefallen und das bringt er mit großer Konsequenz auch zum Ausdruck. Die Erlaubnis dazu hat er von der Lehrerin erhalten und er zählt alles auf, was er an dem Spiel blöd findet: das Spiel insgesamt, den Typ in der Hütte und alle anderen Figuren, nur den Hund nicht, der ist lustig und süß (auch gammelig, aber dieser Ausdruck muss in Martins Verständnis nicht so negativ gemeint sein).

Martin ärgert sich über die Langsamkeit der Spielfiguren sowie über die vielen, in seinen Augen sinnlosen, Dialoge. Es könnte sein, dass er computererfahren ist, aber in seiner Freizeit eher „jump and run“ - Spiele spielt, die wesentlich schneller sind und mehr Geschicklichkeit als Kombinationsgabe und Geduld verlangen. Dennoch: Martin hat aufgeschrieben, was er an dem Unterrichtsgegenstand nicht akzeptieren konnte, was ihn geärgert hat. Er hat versucht, einen Kommentar zu schreiben und er fixiert damit eine ernsthafte schriftliche Äußerung, die als Auseinandersetzung mit dem Gegenstand zu verstehen ist: Eine interesselose Ablehnung bräuchte weniger Text und weniger Details, als Martin sie formuliert.

Bemerkenswert ist zudem, dass Martin, der mit dem Schreiben im allgemeinen Mühe hat und bei alltäglichen Aufgaben im Deutschunterricht oft nichts zu Papier bringt, sich für diesen Text anstrengt. Anscheinend fühlte er sich zum Schreiben herausgefordert.

Darin besteht eine besondere Stärke derartiger Schreibenanlässe: Gerade SchülerInnen, denen das Lernen in der Schule nicht leicht fällt, haben mit besonderem Engagement und viel Ausdauer an den Aufgaben gearbeitet und ihre Arbeitsergebnisse - zumindest auf der inhaltlichen Ebene, auf der formalen eher nicht - waren von den Ergebnissen schulleistungsstärkerer SchülerInnen nicht zu unterscheiden.

#### **Schreibaufgabe:**

**“Du hast viel gesehen, gehört und erlebt, ordne deine Gedanken und schreibe auf, was dir wichtig ist“:**

*der Prinz und Boogel*

*Es war male ein Prinz er heiß torin und er Hate ein Hund er heißte Boogel und der Prinz war mit Boogel weg gangen sint wegen seine Muter und der fater ferschwunden sind und er Hat die Muter und den fater gesucht mit sein Hund und sie gengen zu die underweld und sie suchten üderal und sie suchten und suchten und sie müsen ganz file Hinter nise über winten und er müste einmall gegen eine seschlange genxfen under Hat sie geschlagen und er Hat seine Mutergefungen und sein fater gefunden. und der Prinz war Mit seine muter und sein fater und Boogel nach Hausegegangen under Prinz Hatsich gefrüt und den wolte wider wergzug Holen und er Hat es geholt und seine Muter war wider weg sind er war weggegangen under Hat getacht fileicht sind sie witer Hinter die scheune siwarn da und er hatsigeholt*



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab  
MARS Media Arts & Research Studies

Dennys Text ist nicht leicht zu lesen, an einigen Stellen fällt das Verständnis selbst in der maschinengeschriebenen Übersetzung schwer. Nicht nur deshalb erinnert sein Text an den Text von jenem anderen Dennis, der zu der Fernsehserie Knight Rider schreibt: Das ist Dennys erster längerer freier Text. Bisher beschränkten sich seine schriftlichen Äußerungen auf knappe Sätze oder Halbsätze. Von diesem Schreibenanlass fühlt Dennis sich aber besonders herausgefordert. Zwar ist er zu Beginn der Stunde unruhig (er wird von der Studentin mehrmals ermahnt), beginnt aber, als er das Schreibblatt bekommt, sofort zu schreiben und schreibt seine Geschichte in einem Zug auf, nur unterbrochen von der Nachfrage nach einem neuen Schreibblatt.

Dennys Text ist keine Nachahmung, er schreibt seine Geschichte von Torin auf und führt sie auch zu einem Ende (eigentlich zu zwei Schlüssen).

Torin ist ein Prinz, dessen Eltern (Vater und Mutter, nicht König und Königin) verschwunden sind, als er gerade Werkzeug holen wollte. Torin und sein Hund Boogie gehen sie in der Unterwelt suchen. Sie müssen lange suchen und viele Hindernisse und Gefahren (Kampf mit der Seeschlange) überwinden um ans Ziel zu kommen. Als er seine Eltern gefunden hat, gehen sie nach Hause und der Prinz freut sich. Im Anschluss passiert dann etwas Seltsames: Torin will erneut Werkzeug holen und die Mutter verschwindet erneut. Torin hat eine Idee. Er denkt, dass sie wieder hinter der Scheune sind (wo sie nie waren; aber Pecant, der böse Zauberer, der kam daher!) Er findet sie hinter der Scheune, holt sie und die Geschichte endet.

Auffällig ist Dennys Wendung: „und sie suchten überall und sie suchten und suchten“. Das kennzeichnet das Mühevollere an Torins Suche. Wahrscheinlich steht es aber auch für die Suchbewegung des Spielers im Adventuregame, für die Mühe, die es Dennis gemacht hat, die Rätsel im Spiel zu lösen. Dennys transformiert seine Erfahrungen, die er mit dem Spiel gemacht hat, in ein literarisches Muster.

Dass die Verknüpfungen in Dennys Text, von zwei Ausnahmen abgesehen, additiv sind, entspricht seinem Bemühen, den zeitlichen Ablauf des Geschehens zu schildern.

An zwei Stellen kennzeichnet Dennis eine Kausalität: Beides sind die für die weitere Handlung entscheidenden Stellen des Verschwindens „der Prinz war mit Boogie weg gegangen sint wegen seine Mutter und der Vater verschwunden sind“, sowie „und seine Mutter war wider weg sind er war weggegangen.“ Dennis bewältigt die Komplexität dessen, was er aussagen will, nicht innerhalb der sprachlichen Konventionen. An beiden Stellen fügt er das Wort „sind“ ein und findet das passendere „während dessen“ nicht, oder es ist ihm schriftsprachlich noch nicht verfügbar. Das könnte im weiteren Unterricht sicher aufgegriffen und geklärt werden. Schwieriger noch ist aber zu klären, ob das Werkzeugholen des Sohnes (das Alleinlassen der Eltern) in Dennys Text als Ursache des Verschwindens gedeutet werden kann. Zumindest nimmt in Dennys Geschichte das Unheil auch nach der Rettung der Eltern aus der Unterwelt kein Ende. Wieder geht Torin Werkzeug holen und abermals verschwinden die Eltern. An dieser Stelle führt Torin einen inneren Monolog, in dessen Verlauf er zu dem Ergebnis kommt, dass die Eltern ja wieder hinter der Scheune sein könnten. Dort findet Torin sie dann auch und die Geschichte endet ein zweites Mal. Neben der klassischen Erzählstruktur findet sich in Dennys Text damit eine Art Wiederholung oder Variante – ähnlich der Spielerfahrung im Adventure, eine Szenerie auf der Suche nach einer Lösung immer wieder – in verschiedenen Varianten – aufzusuchen und neu zu betrachten.

**Florian (Klasse 4) bezieht sich in seinem Text auf eine kurze Dialogszene, welche am Anfang des Spiels im Anschluss an die beiden Vorfälle abläuft. Er schreibt zu der Aufgabenstellung „Was hat der Kapuzenmann gesehen?“**

*Was hat der Kapuzenmann gesehen?*

*Ich find den Kapuzenmann sehr vertechtig. Wal er gesagt hat ich hab ales gesehn. Und wie er gelacht hat, wen man weggegangen ist. Ich glaub mall er ist ein Kompane von der Hexe aus der unterwelt.*

*Der Kapuzenmann hatte einen grünen Ring der sahser Vertechtig aus. Er hatte sehr Schmutzige finger des wegen glaub ich dass er aus der Unterwelt kommt. Und ausserdem kam er von dem Weg. Nich wie er gesagt hat dass er hinter der Scheune war. Desswegen find ich den Kapuzenmann vertechtig.*

Torin erhält von einem Mann wichtige Hinweise für seine Suche. Die Szene ist kurz (ca. 1 Minute) und wird in schnellen Schnitten präsentiert. Florian hat die Szene offensichtlich nicht nur wahrgenommen (Lachen, schmutzige Finger, woher der Kapuzenmann kommt), er hat sie zu einem Deutungskonzept verbunden, in welchem diese Figur der „Kumpane“ der Hexe ist, die die Eltern in die Unterwelt entführt hat. Florian gibt drei Begründungen, warum ihm der Mann verdächtig erscheint. Sein Text weist deutlich eine Argumentations- und Begründungsstruktur aus. Die Schreibaufgabe, die sich Florian unter mehreren anderen Möglichkeiten ausgesucht hat, ist als Projektion formuliert. Florian beantwortet sie explizit nur in einem Halbsatz: Was er gesagt hat ich hab alles gesehen, der in die Argumentationsstruktur eingebunden ist. Statt mit einer Aufzählung dessen zu beginnen, was der Kapuzenmann vielleicht gesehen haben könnte, beginnt Florian mit einer These: Ich find den Kapuzenmann sehr vertechtig, und macht durch den persönlichen Bezug (Ich find) deutlich, dass er dem Leser seine Vermutungen mitteilt. Sein Text weist die folgende Struktur auf:

- These: Der Kapuzenmann scheint sehr verdächtig zu sein.
- Begründung: Weil er gesagt hat, dass er alles gesehen habe (implizit: „Wer alles gesehen hat, war die ganze Zeit dabei und kann somit auch als Urheber der Tat in Betracht kommen“)
- Stützung: Er hat gelacht, als man weggegangen ist (In der Szene dreht Torin dem Kapuzenmann im Weggehen den Rücken zu, er lacht also hinter Torins Rücken; zu vermuten ist, dass er über Torin lacht, weil dieser genau das tut, was er will, ohne dass es ihm bewusst wird)
- Deutung der Szene: Ich glaub mal er ist ein Kumpane von der Hexe aus der Unterwelt. (Die Figur wird in den Kontext der Geschichte eingebunden. Er ist ein Kumpane – ob Helfer oder anderes ist noch nicht ersichtlich – der Hexe. Auch hier kennzeichnet Florian das Spekulative seiner Aussage)
- Weitere Sachverhalte werden aufgezählt, die die Deutung stützen sollen: verdächtiger grüner Ring, schmutzige Finger (deshalb aus der Unterwelt Assoziation: Unterwelt, unter der Erde, also schmutzig. Zusatz: Wer aus der Unterwelt kommt muss verdächtig sein).
- Auch der letzte von Florian ausgeführte Sachverhalt dient der Stützung seiner Argumentationsstruktur: Der Kapuzenmann kam gar nicht, wie er behauptet hat, hinter der Scheune hervor, sondern von dem Weg. Das bedeutet, dass er gelogen hat und wer in einer solchen Situation lügt – und Florian schließt seinen Text mit der Wiederaufnahme seiner ersten These in Verbindung mit einer abschließenden kausalen Bewertung (deswegen) – der muss zunächst als verdächtig eingeschätzt werden.

Florian hat aus dieser sehr kurzen Szene viele Informationen entnommen, die er – trotz einiger sprachlicher und orthografischer Schwierigkeiten – zu einem sinnvollen Text mit einer klaren Aussage verknüpft. Sein Text weist eine komplexe Argumentationsstruktur auf, welche im Unterricht erst sehr viel später (ab Klasse 8/9) von den SchülerInnen verlangt wird. Florian hat etwas entdeckt, von dem er seine MitschülerInnen überzeugen will, oder er versucht sich schreibend selbst zu erklären, wie diese Szene im Kontext der Spielgeschichte gedeutet werden könnte. Dass seine Aussagen spekulativ sind, macht er mehrfach deutlich.

Florians Herangehensweise ist – von der Erzählstruktur und der Art der Aufgabenstellung her – nachvollziehbar. Der unheimliche Kapuzenmann erscheint in der Geschichte als das Bindeglied zwischen den dramatischen Ereignissen und dem Ziel der Geschichte. Nur von ihm wäre genauere Aufschluss zu erwarten. Die Fragestellung lädt den Spieler/Schreiber ein, Vermutungen über den Kontext zu formulieren, emotional wird er von dem Auftreten der Figur stark affiziert. Das findet seinen Niederschlag in Texten wie dem von Florian. Wer die Frage wörtlich nähme, käme vielleicht nur zu einer Aufzählung. Insofern trifft diese Schreibaufgabe gerade das, was mit dem Adventuregame im Unterricht „kultiviert“ werden sollte, nämlich die interessierte Wahrnehmung und die Generierung von Zusammenhängen – in sprachlicher Gestaltung.

#### Schreibaufgabe:

**Du bist Torin und möchtest einen Brief an deine Eltern schreiben, um ihnen zu sagen, dass du auf dem Weg zu ihnen bist, ihnen zu erzählen, was du schon alles auf deiner Reise erlebt hast, dass sie fröhlich sein sollen, denn du bist bald bei ihnen. Ein unsichtbarer Zaubervogel erscheint und bietet dir an, dass er einen Brief zu deinen Eltern bringen kann.**

*Liebe Mama + Lieber Papa!*

*Habt keine Angst ich befreie euch. Ich werde alles dran setzen um in die Unterwelt zu kommen. Hoffentlich geht es euch gut und seit wohl auf. Ich habe schon viel gemacht. Macht euch keine Sorgen um mich. Ich bin wohl auf. Außerdem folgt Boogle mir auf Schritt und Tritt. Da kann mir nichts passieren. Ein Mann hat mir gesagt das ihr weg seid. Ich weiss aber nicht wer es war er wollte nicht die Kaputze ab nehmen. Also habe ich mir den Wurm genommen und die Axt und das Seil und machte mich auf dem Weg. Ich bin an ein ekeleregenden und grünen Supf gekommen ich habe mir ein bisschen Moos genommen. Das war gar nicht so einfach. Aber mir ist nichts passiert nur eine kleine Schrame. Ich habe auch einen Kristal gefunden doch ich konnte kein Stück abrechen. Da habe ich die Axt gebraucht. Ich vermisse euch sehr und liebe euch euer Torin*

Inga schreibt als Torin einen Brief an ihre Eltern. Der gesamte erste Teil des Briefes dient der Beruhigung der gefangenen Eltern. Inga/Torin versichert, dass sie die Eltern befreien will, dass sie alles daran setzen wird und dass sie schon viel für ihre Rettung getan hat. Anschließend beruhigt sie die Eltern über ihren eigenen Zustand, sie versichert, dass es ihr gut geht und dass ihr nichts passieren kann, da sie ja Boogle hat und dieser ihr auf Schritt und Tritt folgt.

Im zweiten Teil beschreibt sie die Tätigkeiten, die sie zur Rettung der Eltern schon unternommen hat, genauer. Zunächst die Begegnung mit dem geheimnisvollen Fremden und dann ihre Tätigkeiten im Spiel.

Inga hat das Spielziel verstanden. Sie hat auch die Brisanz erfasst, die es für den Jungen hat, diejenigen zu verlieren und suchen zu müssen, die sich bisher um ihn gekümmert haben und sie hat Details aus den dialogischen Szenen wahrgenommen und beschrieben. Inga kann sich in Torins Lage versetzen und sie kann sich als Torin auch in die Lage der entführten Eltern hineinversetzen. Dabei bleibt sie sehr konsequent bei ihrer Erzählperspektive. Das ist eine große Herausforderung, denn das Wissen der Spielerin, die Torin steuert und das Wissen, das Torin selbst haben kann, unterscheiden sich: Der geheimnisvolle Fremde wird im Spiel sehr wohl dem Spieler ohne Kapuze sichtbar, aber eben nicht der Figur Torin gegenüber, denn erst als Torin aus dem Bild geht nimmt der Fremde seine Kapuze ab und offenbart sich der Spielerin. Inga thematisiert hier eben jene Ahnungslosigkeit Torins und die Hintergründigkeit der Figur des Kapuzenmannes. Torin selbst verlangt an keiner Stelle des Dialogs, dass der Fremde seine Kapuze abnehmen sollte. Mit der von Inga in ihrem Text explizit gemachten Weigerung („Er wollte nicht die Kapuze abnehmen“) verknüpft sie beides: das Nicht-Wissen-Können von Torin und ihr eigenes Mehr-Wissen als Spielerin.

In ihrem Text integriert Inga die narrativen Sequenzen und die situativen Komplexe des Spiels in einer Geschichte. Dies gelingt ihr, indem sie ihre spielerischen Erfahrungen als Erlebnisse von Torin beschreibt. Der Satz: „Also habe ich mir den Wurm genommen und die Axt und das Seil und machte mich auf dem Weg.“, leitet diese Transformation von spielerischen Einzeltätigkeiten (ich suche das Seil, ich nehme das Seil, ich fange den Wurm usw.) ein und bindet sie an ein erzählerisches Grundmotiv (auf dem Weg sein). In dieser Weise hat sie das Spielgeschehen, die situativen Komplexe, nicht als zerstückelte Einzelerlebnisse wahrgenommen, sondern sie in Text übersetzt und so in den Kontext der Geschichte eingearbeitet. In ihrem Brief kann Inga die erzählerischen Elemente, die ihr als Film präsentiert wurden (die Entführung der Eltern), diejenigen, die ihr als Dialog präsentiert wurden (Torins Gespräch mit dem Kapuzenmann) und die Elemente des Handlungsverlaufs, wie sie selbst ihn erspielt hat, zu einem kohärenten und der Textsorte Brief angemessenen Text verbinden. Indem sie ihre Geschichte des Spiels aufgeschrieben hat, hat sie jene Zusammenhänge erst generiert und sich den Text zugleich angeeignet.

#### **Schreibaufgabe:**

**Gestalte deine Geschichte von Torin in der Unterwelt und schreibe sie auf! Die Reihenfolge kannst du selbst bestimmen.**

Vorher wurde das Spiel in der Klasse gespielt, dazu geschrieben und erzählt und die Klasse hat Torins Übergang in die nächste Welt erzählt bekommen.



die böse Zauberin durch eine magische Formel. Sie verwandelt sich in einen Frosch und Torin und seine Eltern leben glücklich bis zu ihrem Lebensende.

Jessicas Geschichte hat ein gutes Ende, aber der Weg dahin ist lang. In ihrem Text integriert sie ihre Schulerfahrungen und ihre Erfahrungen mit dem Spiel. Die Schule ist nur eine von vielen möglichen Welten und auch in ihr gelten besondere Regeln und Gesetzmäßigkeiten: In der Schule schreibt man Tests mit unvorstellbar vielen Aufgaben, die man alle richtig beantworten muss. An dieser Stelle überlagern sich die Gesetzmäßigkeiten der Schulwelt (Test schreiben, alles richtig lösen) mit den Prinzipien des Phantastischen und den Möglichkeiten der virtuellen Welt (die Aufgabe wäre in der „normalen Welt“ ja nicht zu bewältigen).

Jessica schreibt ihren Text mit dem Computer und sie nutzt die Möglichkeiten des elektronischen Mediums für die inhaltliche und optische Gestaltung ihres Textes: Um die Länge des Tunnels möglichst augenfällig zu machen, tippt sie zunächst ganz viele Zahlen nach einander ein und bleibt am Schluss der Zahlenreihen einfach mit dem Finger auf den jeweiligen Tasten, um noch mehr Zahlen noch einfacher zu produzieren. Dadurch entsteht ein Textblock voller Zahlen, also eine sehr große Zahl, die es dem Leser deutlich macht: Der Tunnel ist unvorstellbar lang.

Jessica bewegt sich in ihrem Text souverän in den verschiedenen Welten ihres Textes.

Dabei transformiert sie ihre Erfahrungen mit dem Spiel auf vielfältige Weise: Die Mühe, die es in einem Adventure macht, Gegenstände zu suchen und zu kombinieren, wird an verschiedenen Stellen des Textes gespiegelt (die Menge der zu durchquerenden Welten, die Länge des Tunnels, die Länge des einzugebenden Zahlencodes sowie die Menge der Sachunterrichtsaufgaben). Besonders bemerkenswert ist aber ihre Beschreibung einer Erfahrung, die Jessica vielleicht mit dem Adventure macht, vielleicht aber auch schon bei anderen Gelegenheiten gemacht hat: Wenn man die Schwierigkeit einer Aufgabe nicht richtig einschätzt, kann es passieren, dass man die falsche Strategie wählt und deshalb die Lösung nicht finden kann. Dann hilft es, noch einmal ganz an den Anfang zurückzugehen und zu überlegen, ob man vielleicht etwas Entscheidendes übersehen hat. Das ist genau jene Flexibilität, die guten Problemlösern auch bei der Bewältigung anderer schulischer Aufgaben hilft.

Bianca (Klasse 3) verfasst einen Text zu folgender Aufgabe:

**Male, wie du dir die Unterwelt vorstellst und schreibe dann auf, was Torin dort noch alles erlebt.**

*Torin ist in der Unterwelt da ist ein Wesen. Torin bekommt ein bißchen Angst doch mutig sagt er guten Tag und das Wesen schüttelt ihm die Hand und sagt ebenfalls guten Tag und das Wesen sagt ich weiß was du willst deine Eltern finden. Ja woher weißt du das? Das hat sich rumgesprachen. Ich möchte dir helfen danke ubshala ich habe Vergessen mich vorzustelln. Ich bin Torin. Komm ich zeige dir den Weg oke. Sie gingen an Tausenden von Kürbissen vorbei und Torin fragte sich, ob das Wesen ihm wirklich helfen wollte. Doch das Wesen half ihm. Und bald sahen sie ein Schwarzes Schloss und da hörte Torin Schreie es waren seine Eltern, doch plötzlich war das Wesen Verschwunden Torin ging ins Schloss befreite seine Eltern der Zauberer stieß einen Schrei aus und Tötete sich selber.*

Bianca beschreibt die neue Welt, in die Torin eintritt. Auch in dieser nächsten Welt trifft Torin auf einen Helfer. Bianca kennzeichnet diesen Helfer als „Wesen“, also scheint es sich um eine Figur zu handeln, die weder Mensch noch Tier ist, ein Wesen aus dem Zwischenreich. Ungewöhnlich für die Rolle des Helfers in einer Heldengeschichte ist es, dass sie – wie in Biancas Text – hinterfragt wird: „Torin fragte sich, ob das Wesen ihm wirklich helfen wollte.“ Eine solche Ambivalenz der Helferfigur kann gedeutet werden als Einarbeitung medialer Erfahrungen in den Text. Denn in einer Welt, in der alles auch jederzeit zu etwas Anderem werden kann, macht es Sinn zu fragen: „Bist du das, was du zu sein vorgibst?“ Bianca löst die Unsicherheit, die durch diese Frage entsteht, wieder auf, noch bevor Torin sein Ziel erreicht und das „Wesen“ sich beweisen kann („Doch das Wesen half ihm.“) Am Ziel angekommen, verschwindet das Wesen plötzlich. Torin geht in das schwarze Schloss, befreit seine Eltern und der Widersacher - ob aus Wut oder anderen Gründen wird nicht näher beschrieben - tötet sich selbst.

Das Ende von Biancas Text fällt knapp aus. Die Befreiung der Eltern, eigentlich der Höhepunkt der Geschichte, wird von ihr nur erwähnt. Sie beschreibt nicht, auf welche Weise Torin seine Eltern

befreien konnte. Der Weg, den Torin auf der Suche nach seinen Eltern zurücklegen muss, hat – in Biancas Text wie im Adventure mehr Gewicht (Dialog, Moment des Zweifels) und Details („Sie gingen an Tausenden von Kürbissen vorbei.“) als der Akt der Befreiung selbst.

In einer vierten Klasse nimmt die Lehrerin, vier Monate nachdem in der Klasse das Projekt „Torins Passage“ durchgeführt wurde, das Thema noch einmal auf. An die Tafel schreibt sie den Namen „Torin“ und sagt dazu: „Es geht um etwas, was ihr schon kennt.“ Die Schülerinnen und Schüler zeigen sich sehr interessiert und aufgeschlossen. Die Lehrerin stellt die Aufgabe vor und verteilt Schreibblätter: Die Aufgabenstellung (ohne weitere Erläuterung) fällt den Kindern schwer. Einige überlegen lange, bevor sie zu schreiben beginnen.

### **Schreibaufgabe:**

**Torin steht vor dem nächsten Kristalltor. Er merkt, dass er nicht genug Zauberpulver dabei hat. Er überlegt, ob er es trotzdem versuchen soll.**

Im Anschluss an die Schreibaufgabe versammeln sich alle vor der Tafel. Einzelne lesen vor. Zum Zuhören stellt die Lehrerin die Aufgabe: Wir wollen untersuchen, aus welcher Sicht das geschrieben ist. Nach dem Vorlesen der ersten beiden Texte werden diese an die Tafel gehängt und besprochen. Es handelt sich um eine Erzählung in der Ich-Form, die in der Gegenwart geschrieben ist, und eine Er-Erzählung, die ebenfalls in der Gegenwart geschrieben ist. Weitere Texte werden vorgelesen und weitere Gruppen gebildet: Erzählung einer dritten Person / Vergangenheit, Erzählung aus der Perspektive einer dritten Person als Gespräch Torins mit sich selbst sowie Ich-Erzählungen in der Möglichkeitsform, im Konjunktiv. Besonders die konjunktivische Form stößt bei den Schülerinnen und Schülern auf großes Interesse.

An der Tafel stehen am Schluss vier Gruppen von Texten, wie man etwas schreiben kann. Die Merkmale der Texte werden ohne Wertung festgestellt.

Paula überlegt sehr lange, bevor sie zu schreiben beginnt. Sie ist dann schnell fertig und ist auch auf Intervention der Lehrerin hin nicht bereit, mehr zu schreiben.

Paula liest als erste vor:

*Er denkt soll ich es wirklich machen denn wenn ich es mache habe ich kein Zauberpulver mehr und wenn ich es nicht mach komm ich nicht weiter. Das ist so verzwick aber ich muss mich entscheiden. Nach ein Paar minuten öffnet er den Beutel und wirft den rest Zauberpulver und das Tor öffnet sich.*

Paula füllt in ihrem Text die Schreibanregung „Er überlegt, ...“ mit Inhalt: Sie schreibt auf, was sich Torin im Einzelnen überlegt und wählt dazu die Er-Form in der Gegenwart.

Torins Erwägungen gibt sie die Form eines inneren Monologs („soll ich es wirklich machen“). Torin beleuchtet darin zunächst die Handlungsmöglichkeiten, die er hat („wenn ich es mache, ... wenn ich es nicht mach“). In diesem Teil interpretiert Paula Torins Situation, wie sie in der Aufgabenstellung angelegt, aber nicht ausgeführt ist.

Das Zauberpulver zu benutzen, bedeutet in Paulas Text, keines mehr zu haben, was eine Katastrophe sein kann (bei Misslingen des Übergangs wäre kein zweiter Versuch mehr möglich, beim Gelingen des Übergangs wäre die Möglichkeit zur Rückkehr nicht mehr gegeben).

Das Zauberpulver nicht zu benutzen, bedeutet, nicht weiter zu kommen. Vor dem nächsten Kristalltor zu stehen, wie in der Aufgabenstellung gesagt, heißt also, die einzige Möglichkeit für ein Vorankommen vor sich zu haben, es gibt keine alternativen Wege.

Beide Möglichkeiten, die Torin wählen kann, geraten ihm zum Nachteil, und mit der Erkenntnis des Dilemmas, in dem er sich befindet („Das ist so verzwick“), endet Torins Monolog.

Paula führt die Erzählperspektive, die sie zu Anfang ihres Textes mit „Er denkt“ eingeleitet hat, weiter. Sie beschreibt, was im Folgenden passiert, und sie beschreibt die Geschehnisse so, wie sie erscheinen, wie sie also ein Außenstehender sehen könnte. Sie wertet nicht und nimmt auch keinen inhaltlichen Bezug mehr auf Torins Konfliktsituation, stellt sie aber trotzdem heraus, indem sie sie als Zeitdauer markiert: „Nach ein Paar minuten öffnet er den Beutel“. Was Torin sich in diesen Minuten noch denkt und ihn zu seiner Entscheidung veranlasst, das lässt Paula die Leserin nicht

erfahren. Auch die späteren Konsequenzen der Entscheidung, die Torin trifft, bleiben offen: Paula beschreibt detailliert, wie Torin seine Entscheidung ausführt, und lässt damit ihren Text enden. Beide Auslassungen in Paulas Text, warum Torin sich genau so entscheidet und ob die Entscheidung richtig oder falsch war, sind präzise gewählte Momente, in denen beim Leser Spannung erzeugt wird. Paula löst die in der Aufgabenstellung angelegte Spannung in ihrem Text nicht auf, sondern baut sie weiter aus.

Die Erzählhaltung in Paulas Text spiegelt in gewisser Weise die Struktur des Spieles: Der Spiel Szenerie, die sich aus einem neutral-distanzierten Blick heraus betrachten lässt, entspricht die Er-Erzählung und der innere Monolog in Paulas Text, das Selbstgespräch, referiert auf diejenigen Spielsituationen, die der Spielerin Einblicke in Torins Gedanken- und Gefühlswelt gestatten.

Jakob schreibt zu derselben Aufgabenstellung:

*Wenn ich Torin wäre würde ich nicht zurück gehen, denn vielleicht wäre dann an dem Platz wo das Zauberpulver liegt kein Zauberpulver mehr. Vielleicht ging es sogar auch anders weiter zu kommen! Torin dachte wie ich und versuchte es einfach mit dem Pulver. Und – es staubte nur. Doch als der Staub sich gelegt hat, wahr nichts mehr da man fühlte nur etwas, als wen man apheben wurde es gab sogar keine Decke gegen die man stoßen könnte. Ich hörte stimmen, dan sa ich was aufleuchten es kam immer näher bis man ein Tor sa wo ein dickes monstrum drauf saß und sich mit einem anderen monstrum unter hielt was man leider nicht verstehen konnte es klan enlich wie Chinesisch-Lateinisch dan sagte eine andere Stimme was, man dacht man hatte ein Walkman im Ohr hatte. Ein über setzer von dem Zauberpulver dann horte man gar nichts mehr und war wieder auf einem Boden vor dem Kristall jetzt wusst ich's. Dass Pulver hatte nur die Augen in die richtung meiner Eltern um mir was zu sagen! Der übersetzer*

Jakob beginnt seinen Text mit einem Konjunktiv: Wenn ich Torin wäre. Viele andere Schülerinnen und Schüler haben ihren Text zu dieser Aufgabenstellung ebenso begonnen. Zu anderen Aufgabenstellungen zu Torin hat kein Schüler und keine Schülerin einen solchen Textanfang geschrieben. Hier spielt sicher auch der große Abstand zum Projekt eine Rolle (über etwas reflektieren kann man besser mit Abstand zum Geschehen), aber auch die Aufgabenstellung fordert zur Reflexion heraus. Besonders schulleistungstärkere Schülerinnen und Schüler nutzten hierbei den Konjunktiv zur Distanzierung; die schulleistungsschwächeren schrieben vermehrt auch bei dieser Aufgabe in der Ich-Form als Torin.

Auch mit zeitlicher Distanz zur eigenen Spielerfahrung spielen die im Adventure stattfindenden Identifikationsprozesse eine Rolle in Jakobs Text. Er muss vermitteln zwischen all dem, was er sagen möchte, und dem jeweiligen „Ich“, aus dessen Perspektive es sich beschreiben lässt. Jakob beginnt damit, sich der Aufgabe als außen stehender Betrachter von Torins Situation zuzuwenden („Wenn ich Torin wäre“) und interpretiert sie – anders als Paula – nicht als Dilemma („Fieleicht ging es sogar auch anders weiter zu kommen“). Um das folgende Geschehen zu erzählen, wechselt er in die Er-Erzählung und er findet eine Überleitung, die diesen Wechsel plausibel macht: „Torin dachte wie ich“. Kurz darauf taucht Jakob – wie als Spieler eines Adventures – ein in die Handlung, die er selber verfasst. Er wechselt von der Er-Erzählung zur Ich-Erzählung und findet auch hier einen, in diesem Fall „gleitenden“, Übergang von einem zum anderen - in Form einer Verallgemeinerung: „man fühlte nur etwas, als wen man apheben wurde“. Der folgende Textteil ist konsequent aus der Ich-Perspektive erzählt – es ist zu vermuten, dass er es auch bis zum Ende bleiben würde, wenn Jakob seinen Text in der Unterrichtsstunde hätte fertig stellen können.

Die Eindrücke des „Übergangs“ von Torin durch das Kristalltor, die Jakob aus der Ich-Perspektive erzählend vermittelt, sind „andersartig“, fast „unbeschreiblich“, sie lassen sich nur in ungewöhnlichen Vergleichen ausdrücken („es klan enlich wie Chinesisch-Lateinisch“). Nach seinen ungewöhnlichen Erlebnissen findet sich Jakob (Torin) dort wieder, wo er war, hat aber eine Erkenntnis hinzugewonnen („jetzt wusst ich's“) – worin diese Erkenntnis genau besteht, hat Jakob nicht mehr ausgeführt.