

Handbuch: THE LANGUAGE MAGICIAN

Dieses Handbuch führt Lehrkräfte in das innovative Online-Spiel THE LANGUAGE MAGICIAN ein, das durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union co-finanziert wurde. Das Computerspiel dient der Lernstandsmessung für das Sprachenlernen im Primarbereich bzw. im unteren Sekundarbereich.

*Use your magic, cast the spell,
Use your language, do it well,
Let's create a wizard's tower
Where your language has the power.
Try your best, and stay in focus:
Use your magic: Hocus Pocus!
Abracadabra!
Incantesimo! Incantesimo!
Hokus Pokus Fidibus!
Abracadabra! Pata de cabra!*



INHALT

Vorüberlegungen, die zur Produktion des LANGUAGE MAGICIAN Spiels geführt haben	4
Die Spielhandlung	7
Die Charaktere	8
Nutzung des Spiels durch Lehrkräfte	10
Sprachliche Herausforderungen im Spiel	18
Herausforderungen und Aufgabenstellungen in Level 1	19
Zusätzliche Herausforderungen und Aufgabenstellungen in Level 2	20
THE LANGUAGE MAGICIAN in Europa	28
Beispielzertifikat	32
FAQs	34



Dieses Handbuch wurde entwickelt, um Lehrerinnen und Lehrern einen Leitfaden für das Spiel THE LANGUAGE MAGICIAN zu geben. Des Weiteren sind verfügbar:

- ein dreiminütiger Trailer in 4 Sprachen
- eine achtminütige Videoanleitung, ebenfalls in 4 Sprachen
- ein Quick Guide (Kurzanleitung), um die Handhabung des Spiels in Kurzform zu erklären (PDF zum Download)
- Sprachmodule, vor oder nach dem Spiel nutzbar (Aktivitäten und Hinweise für Lehrkräfte im PDF-Format zum Download)
- THE LANGUAGE MAGICIAN Song in 5 Sprachen (Audio und Liedtext zum Download) sowie eine Karaoke-Version
- Unterrichtsmaterialien (Unterrichtshilfen in der Muttersprache bzw. Schulsprache und Arbeitsblätter in der Zielsprache) (PDF-Format zum Download)

Videos finden Sie auf unserer Webseite oder mit der Suche nach ‚THE LANGUAGE MAGICIAN‘ auf YouTube, alle Materialien unter dem Button „Resources“ auf der Webseite www.thelanguagemagician.net



Vorüberlegungen, die zur Produktion des LANGUAGE MAGICIAN Spiels geführt haben

THE LANGUAGE MAGICIAN ist in erster Linie ein unterhaltsames Spiel, das Schülerinnen und Schüler durch seine attraktiven Grafiken, Charaktere und Spielhandlung motiviert. Es stellt die Lernenden vor Herausforderungen, von denen einige in der zu erlernenden Fremdsprache zu lösen sind.

Ziel dieses Erasmus + Projekts ist es, Schülerinnen und Schülern eine angstfreie und spielerische Evaluations-Erfahrung zu geben, die gleichzeitig den Lehrkräften Informationen über individuelle Leistungen und Lernfortschritte im Lesen, Hören und Schreiben der erlernten Sprache gibt. Die Nutzung dieses Spieles ist kostenfrei.

Das Projektteam des THE LANGUAGE MAGICIAN Spiels möchte, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Fähigkeiten im Bewertungsprozess uneingeschränkt zeigen können. Aus diesem Grund gibt es kein ‚Teaching to the Test‘. Das Spiel bietet Lehrkräften eine Momentaufnahme. Verpackt in einer spielerischen Umgebung, gibt dieses Messinstrument der Lehrkraft zuverlässige und vergleichbare Daten, die schnell und einfach erzeugt werden. In der Pilotphase ergaben Umfragen, dass die Testpersonen das Spiel gern mehr als einmal spielen wollten. Daher kann nach dem Spiel an Lernlücken gearbeitet und im nächsten Durchgang der Lernfortschritt ohne Korrekturaufwand sichtbar gemacht werden. Die Schülerinnen und Schüler werden nach jedem Spiel mit einem Teilnahmezertifikat belohnt; niemand soll durch Bewertungen oder Benotungen demotiviert werden.

Die Bewertung des Lernfortschritts ist ein wesentlicher Bestandteil des Lehr- und Lernprozesses. Lehrkräfte sind selbst meist in Sachen Lernstandsmessung erfahren. THE LANGUAGE MAGICIAN soll als eine Ergänzung zu den etablierten Bewertungsmethoden von Lehrerinnen und Lehrern eingesetzt werden. Außerdem unterstützt das Programm jene Unterrichtenden, die keine Fachlehrkräfte für den Fremdsprachenunterricht sind. Sie können darauf vertrauen, dass verlässliche und allgemein anerkannte Informationen über folgende Sprachfertigkeiten ihrer Schülerinnen und Schüler durch das Spiel zur Verfügung gestellt werden:

Hören – Im Level 1 liegt der Schwerpunkt auf der praktischen Kommunikation: Verständnis mündlicher Nachrichten zu vertrauten Themen, Unterrichtsanweisungen, Erkennung bekannten Wortschatzes und Unterscheidung von Klangmustern und Intonationen.

Auf Stufe 2 ist der Wortschatzumfang erweitert und es wird zunehmend mit vollständigen Sätzen gearbeitet. Die Kinder zeigen, dass sie sich an grundlegende grammatikalische Strukturen der zu erlernenden Sprache erinnern.

Das Entwicklungsteam hat weitere Übungen aus dem Bereich der Denkfähigkeit hinzugefügt, die ein Plus an Sprache und Spaß mitbringen.

Lesen – Die Testpersonen sollten in der Lage sein, kurze schriftliche Nachrichten zu vertrauten Themen (auf Wort-, Phrasen- und Satzebene) sowie die allgemeine Bedeutung des Textes und bekannte Wortschatzelemente zu verstehen.

Schreiben – Das Schreiben über vertraute Objekte und Aktivitäten beginnt auf Wort- bzw. Phrasen-Ebene und führt weiter zum Schreiben einfacher Sätze. Da das Schreiben im Sprachunterricht der Primarstufe nicht in jedem Land erforderlich ist, beinhalten nur 15 der 90 Aufgaben diese Fertigkeit am Ende des Spiels.

Um die Denkfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler beurteilen zu können, gibt es außerdem einen Aufgabenbereich, in dem jeweils mindestens zwei Fertigkeiten kombiniert sind.

In einigen Ländern wird erwartet, dass Schülerinnen und Schüler Kenntnisse über Zusammenhänge von Lauten und Rechtschreibung entwickeln. Zu diesem Zweck sind Höraktivitäten miteingeschlossen. Zudem liefert das Sprechmodul Nachweise über die Laut-Kenntnisse beim lauten Lesen.

Wir stellen zusätzlich auf der Webseite unterhaltsame Sprechaktivitäten zur Verfügung, die zu Stil und Story des Spiels passen. Lehrer und Lehrerinnen können – wenn sie diese in Kombination mit dem Spiel verwenden – alle vier Fertigkeiten innerhalb von zwei Unterrichtsstunden testen.

Die Kriterien für das Sprechen, die Spielgestaltung sowie der verwendete Wortschatz basieren auf internationalen Vergleichen. Als Grundlage wurde eine Synopse von Standards für Grundschulen aus vier europäischen Ländern verwendet, damit die Leistungen der Testpersonen im Vergleich zu internationalen Standards beurteilt werden können.



Die Vorteile, die für die Verwendung eines Computerspiels als Bewertungsinstrument sprechen, sind:

- Es ist motivierend und stressfrei.
- Lernfortschritte können durch die spätere Wiederholung des Spiels erfasst werden.
- Es gibt keine Vorbereitung für die Lehrkraft oder die Klasse bezüglich spezifischer Sprachinhalte; lediglich die Organisation der technischen Geräte ist notwendig. (Für Lehrkräfte, die die Testpersonen dennoch auf die anzutreffenden Aufgabenarten vorbereiten möchten, haben wir drei Unterrichtsstunden und einige Folgeaktivitäten entwickelt. Diese können direkt verwendet bzw. an die Lerngruppe angepasst werden.)
- Es sind keine Korrekturen erforderlich - Ergebnisse werden automatisch nach dem Spielen in einer Tabelle ausgegeben.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten ein Teilnahmezertifikat, das ausgedruckt werden kann.
- Die Fertigkeiten: ‚Hören‘, ‚Lesen‘ und ‚Schreiben‘ werden im Spiel getestet. Zusätzlich sind einige Übungen zum Test allgemeiner Denkfähigkeiten enthalten. Wir bezeichnen diese als ‚kombinierte Aufgabentypen‘.

Die Spielentwicklung wurde von Universitäten begleitet. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass das Spiel THE LANGUAGE MAGICIAN Testpersonen im Alter von 6 bis 11 Jahren gleichermaßen anspricht. Wann Sie das Spiel mit Ihrer Primarklasse verwenden, hängt von der Anzahl der Unterrichtsstunden (die beachtlich zwischen den Ländern variiert) und vom Sprachniveau der Lernenden ab. In Ländern, in denen es mehr Sprachunterricht pro Woche gibt, werden die Schülerinnen und Schüler früher in der Lage sein, das Spiel zu spielen als anderswo.

Allgemeine Informationen

Das Spiel hat zwei Level.

Wir empfehlen Spiellevel 1 mit Lernenden zu nutzen, die **mindestens** 50 – 70 Zeitstunden Sprachunterricht hatten und die es gewohnt sind, auf Satzebene zu arbeiten. (In England ist dies beispielsweise eher in Klasse 5 der Fall. In Deutschland ab Klasse 3 oder 4.)

Das Projektteam empfiehlt, das Spiel am Anfang und am Ende desselben Schuljahres

zu verwenden, um den Schülerinnen und Schülern auf diese Weise den Lernfortschritt deutlich zu machen.

Mit Level 2 sollte in der gleichen Weise im nächsten Schuljahr fortgesetzt werden.

Die Spielhandlung

Die Schülerinnen und Schüler jeder Klasse spielen das Spiel als Einzelpersonen. Sie übernehmen die Rolle eines jungen (weiblichen oder männlichen) Zauberlehrlings, welcher auf einem Bauernhof lebt und dessen Zauberkünste noch nicht perfekt sind. Zu Beginn des Spiels wählen die Lernenden das Aussehen ihres Avatars.

Mit vielen Tieren auf seinem Bauernhof geht es dem Avatar gut. Bis eines Tages ein böser Zauberer, der in der Nähe in einem dunklen Turm lebt, entscheidet, dass er Gesellschaft braucht und daraufhin die Tiere entführt.

Der junge Zauberlehrling muss nun versuchen, die Tiere zurückzubekommen, indem er die Herausforderungen im dunklen Turm meistert. Die Handlung des Spiels wird auf dem Bildschirm in der Muttersprache (bzw. Schulsprache) erzählt, die Sie als Lehrkraft zuvor auswählen (Englisch, Deutsch, Italienisch oder Spanisch stehen zur Verfügung); nur die Sprachaufgaben werden in der Fremdsprache gestellt.

Der böse Zauberer hat die Tiere im dunklen Turm eingesperrt und in Türklopfer verwandelt. Sie warten dort darauf, befreit zu werden. Um sie zurück zu verwandeln, müssen die Spielerinnen und Spieler ihre Sprachkenntnisse verwenden. Sie sind zwar junge Zauberlehrlinge, die noch viel zu lernen haben. Aber jeder weiß, dass die Zauberkraft des bösen Zauberers in seinem Hut steckt.



Werden die Sprachkenntnisse des jungen Zauberlehrlings helfen, die Tiere zurückzuverwandeln, und wird der Zauberhut von ihm erobert werden können, damit er nur Gutes damit vollbringt?

Die Charaktere

Die Spielerinnen und Spieler beginnen das Spiel, indem sie den zu verwendenden Spitznamen eingeben und dann ihren Avatar gestalten. Dieser Avatar wird auch auf dem Teilnahmezertifikat am Ende des Spiels erscheinen.



Folgendes gefiel den an der Pilotphase beteiligten Schülern und Schülerinnen am meisten:

- magische Sterne sammeln
- Zaubersprüche aussprechen
- das Element der Herausforderung
- Rettung der Tiere

Folgende Tiere, die in Türklopfer verwandelt sind, können den Lernenden begegnen:



Bär

gemütlich, clever, ein
bisschen schläfrig und
hungrig



Katze

gebildet,
eher vornehm



Krokodil

loyal, offenherzig,
zahnig!



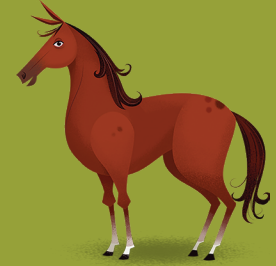
Hund
geschäftig,
ungeduldig,
manchmal unbeholfen



Elefant
alt, ein bisschen
vergesslich,
voller Erfahrung



Giraffe
klug, zielstrebig,
ein bisschen
distanziert



Pferd
schön, anmutig
und ein bisschen
eitel



Löwe
kühn, aber insgeheim
unsicher, stolz



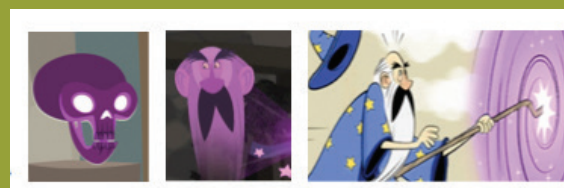
Maus
schlau, lebhaft
und treu zur Familie



Kaninchen
niedlich, hilfsbereit,
ehrlich und vorsichtig

Indem die Spielerinnen und Spieler auf die Türklopfer klicken, können sie die lustigen Bemerkungen der Tiere anhören, bevor sie beginnen, die Aufgaben zu lösen.

Der letzte Charakter ist natürlich Winivil - der böse Zauberer persönlich - in unterschiedlichen Erscheinungsformen.



Nutzung des Spiels durch die Lehrkräfte

a) *Wie viel Zeit muss ich einplanen?*

Das Spiel selbst nimmt nur 35 Minuten in Anspruch. Aber Sie sollten genügend Zeit einplanen, um alles einzurichten, zu erklären und am Ende zusammenzufassen. Der technische Aufbau hängt davon ab, in welchem Raum Sie sich befinden, wie vertraut Sie mit der Nutzung der Geräte sind, ob Sie einen Techniker oder Assistenten haben, der Sie unterstützt, etc.

Folgendes sollten Sie berücksichtigen:

Probendurchlauf – das Spiel selbst **vorher** testen

Einrichtung der Geräte – Geräte platzieren und einschalten; Kopfhörer organisieren und testen; auf das Spiel zugreifen; auf dem Lehrergerät Spiel-Session im Dashboard erstellen und Code generieren, Spiel auf allen anderen Geräten über die Spiel-Website oder App öffnen

Starten des Spiels - Testpersonen/Sie: Session Code eintragen; Testpersonen: Spitznamen eintragen; Testpersonen: Avatare gestalten; Sie: auf dem Dashboard überprüfen, ob alle Testpersonen verbunden sind und die Session starten

Schüler/innen spielen das Spiel – Sie: Fortschritt überwachen und notwendige Schülerinformationen* im Lehrer-Dashboard eintragen - 35 Minuten

Druck und Ausstellung von Zertifikaten – die Zertifikate können jederzeit nach der Sitzung gedruckt werden, nachdem sie heruntergeladen wurden.

Geburtsdaten und ungefähre Anzahl an Sprachlernstunden (Zeitstunden, nicht Unterrichtsstunden) müssen von der Lehrkraft vor, während oder nach der Sitzung eingegeben werden. Die Daten werden für Forschungszwecke benötigt.

* notwendige Informationen siehe unter e)

b) *Wie sollte ich die Session vorbereiten? – Vorbereitung der Testpersonen*

Es ist weder notwendig noch wünschenswert bestimmte Sprachinhalte im Voraus zu unterrichten: Eines der Spielprinzipien ist es, das Können, die Flexibilität sowie das Wissen der Lernenden zu erfassen, beispielsweise deren Fähigkeit, phonetisch-orthographische Zusammenhänge zu erkennen. Von daher ist es für die Schülerinnen und Schüler nicht notwendig, alle Wörter gelernt zu haben.

Die Forschungsgruppe des Projekts bestätigt, dass das Spiel Primarstufenkindern verschiedenen Alters Spaß macht, unabhängig davon, wie erfolgreich sie die Herausforderungen meistern. Von daher kann den Testpersonen einfach gesagt werden, dass sie ein schönes Spiel spielen werden.

Unterrichtsmaterialien: Um die Spielidee, Charaktere und Art der Aktivitäten einzuführen, sind Materialien für bis zu drei Einführungsstunden im Dokument namens *Unterrichtsmaterialien* auf der Website verfügbar. Sie können diese vor der Nutzung des Spiels direkt mit Ihrer Klasse verwenden.

Es gibt zudem Aktivitäten, die nach dem Spiel zu nutzen sind, um bestimmte Fertigkeitsbereiche zu adressieren.

Bereiten Sie für die Klasse die Spitznamen vor, die sie im Spiel verwenden werden. Sammeln Sie diese in einer Liste, um die Testpersonen daran erinnern zu können, wie sie sich anmelden. Zudem können Sie somit die Ergebnisse nach dem Spiel Resultate mit den tatsächlichen Namen der jeweiligen Schülerinnen und Schüler zusammenführen. Aus Datenschutzgründen werden Zertifikate nur mit Spitznamen ausgegeben.

c) Wie sollten Lehrkräfte die Spielsitzung vorbereiten?

Stellen Sie sicher, dass Sie sich registriert und einen Teacher Account angelegt haben und die notwendige technische Ausstattung besitzen. (siehe unten)

Legen Sie die Liste der Spitznamen an und fügen Sie die Geburtsdaten der Lernenden sowie die (ungefähre) Anzahl der absolvierten Sprachlernstunden (Zeitstunden, nicht Unterrichtsstunden) hinzu.

d) Was wird benötigt? – Geräte

- Computer, Laptop, iPad oder Tablet für jede Testperson
- Internetverbindungen für jedes Gerät
- Kopfhörer für jede Testperson

Das Spiel kann auf iPads/Tablets, Laptops oder Desktop-Computern gespielt werden. Jede Testperson braucht ein Gerät. Außerdem benötigen Sie als Lehrkraft ein Gerät, mit dem Sie die Sitzung starten und überwachen können.

Wenn das Spiel auf iPads oder Tablets gespielt wird, muss die App vor dem Test vom Apple Appstore beziehungsweise Google Playstore auf jedes Gerät heruntergeladen werden.

Wenn das Spiel auf Desktop-Computern gespielt wird, muss es in einem Browser (**Firefox oder Google Chrome**) geöffnet werden (Achtung: Das Spiel funktioniert nicht mit dem Internet Explorer). Die neueste Version des Browsers sollte verwendet werden. Die Computer sollten mindestens über einen 64bit-Prozessor verfügen.

Jeder Lernende braucht ein Paar Kopfhörer. Es wird empfohlen, den Kopfhörer an die Geräte anzuschließen, bevor das Spiel gestartet wird, um mögliche Audio-Probleme zu identifizieren.

- **Web Version**
 - PC oder Mac
- **Android Version**
 - Tablet (*es gibt keine Version für Mobiltelefone*)
 - Android Version 5.0 or higher
- **iOS Version**
 - iPad Version der zweiten Generation oder neuer
 - iOS-Version iOS 9,0 oder höher

Internetverbindung

Die Geräte können mit dem Internet per Schul-WLAN oder im Falle von Desktop-Computern per Internetkabel verbunden werden.

SIM-Karten für eine mobile Datenverbindung (Satellitenverbindung) sind eine weitere Option, um iPads oder Tablets mit dem Internet zu verbinden.

Das WLAN-Signal oder die mobile Datenverbindung (4G) sollte im Vorhinein überprüft werden, um sicherzustellen, dass sie stark genug ist. Das vom Spiel verbrauchte Datenvolumen ist recht klein. Wenn Sie es vorziehen, sich nicht auf die Internetverbindung der Schule zu verlassen, können Sie Ihren eigenen Hotspot erstellen, um mehrere Geräte anzuschließen. Eine mobile Datenverbindung kann mit SIM-Karten in den iPads oder über ein Mobiltelefon erstellt werden.

Ein Drucker wird benötigt, wenn Sie die Zertifikate der Schülerinnen und Schüler ausdrucken möchten. Die Zertifikate können unmittelbar nach der Spielsitzung oder zu einem späteren Zeitpunkt gedruckt werden.

e) Was benötige ich sonst noch?

Datenschutz ist wichtig.

Die Schülerinnen und Schüler werden Spitznamen nutzen, um sich in das Spiel einzuloggen. Dies schützt ihre Privatsphäre. Wir empfehlen Ihnen, den Testpersonen die Spitznamen zuzuweisen - mindestens 3 Buchstaben lang; Zahlen sind nicht zulässig. Die Liste mit den Spitznamen und Geburtsdaten sollten Sie im Voraus anlegen.

Beispielliste:

Spitzname	Schülername	Geburtsdatum	Summe der ungefähren Zeitstunden im Sprachunterricht



Die Liste wird Ihnen helfen, Namen und Ergebnisse nach dem Spiel zusammenzuführen. Zudem wird sie Zeit sparen, wenn Sie die für den Download erforderlichen Daten auf dem Lehrer-Dashboard eintragen. (Sie können, wenn es Ihnen aus Datenschutzgründen wichtig erscheint, bei jedem Kind als Geburtsdatum den ersten Tag des Monats eintragen.)

Was benötige ich sonst noch?

Vor der Verwendung des Spiels müssen Sie bestätigen, dass Sie eine Lehrkraft sind. **Sie eröffnen Ihren eigenen Lehrer-Account mit Anmeldedaten und einem Passwort, das nur Sie kennen**, indem Sie sich hier registrieren:

<https://teacher.thelanguagemagician.net/>

Innerhalb von 24 Stunden wird der Account aktiviert. (Wichtig: Ihr Lehrerpasswort sollte nicht an Schülerinnen und Schüler herausgegeben werden.)

Bei Fragen kontaktieren Sie bitte: infos@thelanguagemagician.net

Sobald Ihr Account aktiviert ist, können Sie auf das Dashboard für Lehrkräfte zugreifen und eine Spielsitzung öffnen.

Je nach Geräteart, nutzen Sie für das Spiel bitte folgende Links:

Für Spiele, die auf Desktop-Computern oder Laptops (die keine Tablets sind) gespielt werden - öffnen Sie diesen Link im Browser:

<https://game.thelanguagemagician.net/>

(Verwenden Sie Google Chrome oder Firefox auf Windows/OSX Computern. Vermeiden Sie die Nutzung des Internet Explorers.)

Von dort gehen Sie zum Link **„Ich bin Lehrkraft“**, welcher eine separate Registerkarte oder ein Fenster öffnet. **Melden Sie sich mit Ihrem Kennwort** an. Öffnen Sie eine Sitzung für Ihre Klasse.

Game App auf iPads:

<https://iTunes.Apple.com/US/App/The-Language-Magician/id1138009452?mt=8>



Wenn Sie ein iPad zum Spielen verwenden, muss die Sitzung auf einem separaten Gerät über das Lehrer-Dashboard gestartet werden. Dies liegt an den Einschränkungen bei Apple. Zu diesem Zweck können Sie einen anderen Computer (oder sogar ein Mobiltelefon) verwenden.

Game App auf Android Tablets:

<https://Play.Google.com/Store/Apps/Details?ID=at.Ovos.thelanguagemagician&hl=en>

f) Wie eröffne ich eine Session?

Sie sind zuerst im Lehrer-Dashboard, welches Sie über Ihren Lehrer-Account geöffnet haben:

Geben Sie den Namen Ihrer **Klasse** ein und wählen Sie die **Testsprache** aus, d.h. die Sprache, die Ihre Schülerinnen und Schüler lernen. (Um das Spiel selbst

auszuprobieren, müssen Sie dies ebenfalls ausfüllen.)

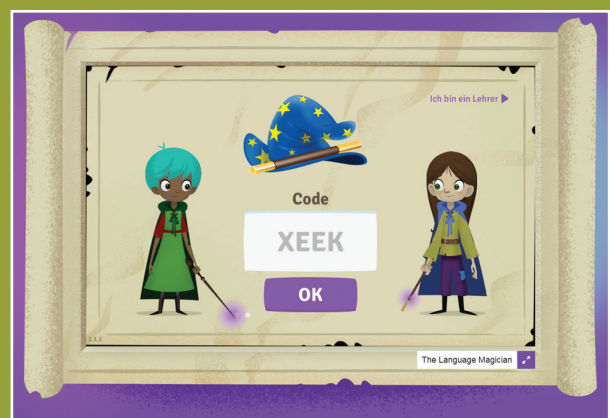
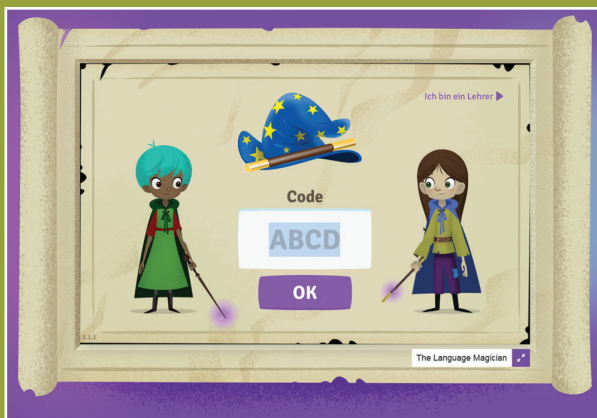
Wählen Sie eine Support-Sprache, d.h. die Sprache der Schule/Muttersprache Ihres Landes; die Spielhandlung wird in dieser Sprache erzählt werden. Wenn Sie alle erforderlichen Informationen eingegeben und den Nutzungsbedingungen zugestimmt haben, wird die Schaltfläche grün.
Klicken Sie auf **„Neue Sitzung erstellen“**.

Level 1 oder Level 2

Ein vierstelliger Code wird angezeigt. Dieser wird von Ihnen und Ihren Lernenden benötigt, um sich nun auf der Spielwebseite anzumelden.

Diese Webseite muss auf allen Geräten der Testpersonen geöffnet werden. Sie Schülerbildschirm wartet auf Code:

Schülerbildschirm mit eingefügtem Code:



können die Geräte vorbereiten, indem Sie den Code selbst eingeben. Ist der Code eingegeben, verbinden sich die Geräte mit dem Lehrer-Dashboard. Alternativ können Ihre Schülerinnen und Schüler den Code selbst eintragen.

g) Was passiert als nächstes?



Die Lernenden tragen ihre vereinbarten Spitznamen ein, wählen ihre Avatare und gestalten deren Aussehen. (Geben Sie nicht mehr als 5 Minuten dafür.)

Die Schülergeräte verbinden sich nun mit dem Dashboard, das Sie unter folgendem Link geöffnet haben: <https://game.thelanguagemagician.net>

Haben alle Testpersonen ihren Avatar gewählt und Sie können im Dashboard sehen, dass alle online sind, starten Sie das Spiel über den START Button. Die Schülerinnen und Schüler sehen einen 5 Sekunden Countdown, dann können sie spielen:

<https://teacher.thelanguagemagician.net>

(Spielen Sie zum Test das Spiel selbst zu Hause auf einem Desktop Computer oder



Notebook, wechseln Sie zwischen den Tabs. Sie starten Ihr Spiel und müssen dann auf den Spiele-Tab wechseln.)

Die Sitzung wird automatisch mit einer Einführungsanimation gestartet. Im Dashboard können Sie nun überprüfen, wie Ihre Testpersonen das Spiel meistern. Sie können deren Fortschritt verfolgen und sehen, wie viel Zeit sie noch haben.

Die Lernenden sehen keinen Hinweis auf die verstrichene Zeit, bis die 5 Minuten Warnungsanzeige am Ende der Sitzung erscheint. Sie als Lehrkraft können den Fortschritt jedoch auf dem Dashboard sehen.

h) Was machen Lehrkräfte, während das Spiel läuft?

Sie müssen die Spitznamen der Schüler und Schülerinnen auf dem Lehrer-Dashboard eintragen (mithilfe der oben dargestellten Liste), damit Sie nach dem Spiel Spitznamen mit den Ergebnissen abgleichen können. Über das Dashboard können Sie auch den Spielfortschritt jeder Testperson überwachen und Probleme erkennen, z.B. mit der Internetverbindung.

Mögliche Probleme

Sollte das Spiel im Einzelfall abstürzen oder einfrieren, empfehlen wir, den Browser (Desktop-Computer) vollständig zu schließen und neu zu öffnen. Das Spiel geht dort weiter, wo die Testperson aufgehört hat.

Im Falle von iPads/Tablets ist es am besten, das Gerät aus- und wieder einzuschalten (Achtung: nicht nur den Bildschirm, sondern das Gerät selbst).

Wenn der Ton des iPads nicht funktioniert, ist es das Beste, das iPad aus- und wieder einzuschalten (wie oben: schalten Sie das gesamte Gerät aus, nicht nur den Bildschirm) - das Spiel geht dort weiter, wo die Testperson aufgehört hat.

Bei Problemen wenden Sie sich bitte über die Website an den Support:

<https://www.thelanguagemagician.net>

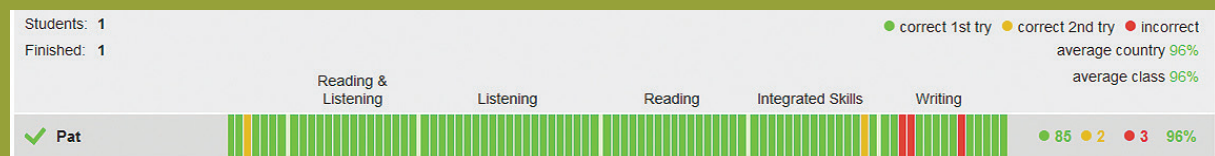
Innerhalb von 24 Stunden sollte sich der Support bei Ihnen melden.

i) *Wie kann ich auf die Ergebnisse zugreifen?*

Am Spielende bietet Ihnen das Programm die Option, die Session zu schließen. Sie bestätigen, dass alle Daten vollständig eingetragen sind und können dann die Klassentabelle mit den Ergebnissen für Ihren eigenen Gebrauch herunterladen. Wir empfehlen Ihnen, zur Sicherheit einen Screenshot anzufertigen.

Beispiel einer Tabellenzeile:

Die Ergebnisübersicht zeigt die Leistung der einzelnen Testpersonen in den



verschiedenen Bereichen des Spiels. Die oberste Zeile gibt die Etage, die Aufgabennummer und die Aufgabenart an.

Die Bedeutung der Farbcodierung:

Grün - Aufgabe wurde beim ersten Versuch korrekt gelöst

Orange - Aufgabe wurde beim zweiten Versuch gelöst

Rot - Aufgabe wurde nicht gelöst oder nicht versucht

Die Ergebnisübersicht zeigt, welche Fertigkeiten bei den Schülern stark oder weniger stark ausgeprägt sind.

Neben dem Einzelergebnis ist ein Durchschnittswert für alle Testpersonen Ihrer Klasse, Ihrem Land und aller Lernenden, die weltweit das Spiel gespielt haben, verfügbar.

Die Tabelle ermöglicht der Lehrkraft Bereiche zu erkennen, in denen die meisten Schülerinnen und Schüler sehr gut sind, sowie Bereiche, die Unterstützung oder Training erfordern. Aktivitäten zur weiteren Übung sind in den Unterrichtsmaterialien zu finden.

Ergebnisse auf dem Bildschirm der Testperson am Ende des Spiels:



Beispielzertifikat:



Sprachliche Herausforderungen im Spiel

Die sprachlichen Herausforderungen werden untenstehend dargestellt und erklärt. Die Aufgaben sind in die Spielhandlung eingebettet:

Winivil, der böse Magier, hat die Tiere der Spielenden in Türklopfer in seinem Turm verwandelt. Um die Tiere zu befreien und sie auf den Bauernhof zurückzubringen, müssen die Spielenden in ihren Zauberstäben magische Kräfte in Form von Sternen sammeln. Wenn sie ausreichend Sterne erobert haben, können sie den Bann brechen und die Tiere befreien.

Die Testpersonen werden durch die fünf Etagen von Winivils Turm geführt. Sie treffen dabei auf eine Abfolge von sprachlichen Aufgaben, die während der Pilotphase des Projekts entwickelt und mittels wissenschaftlicher Methoden verbessert bzw. bestätigt wurden.

Im Level 1 konzentrieren sich die Herausforderungen der 1. Etage auf Lesen und Hören. In der 2. Etage folgt Hören, in der 3. Etage Lesen. Die 4. Etage testet integrierte Fähigkeiten und die 5. das Schreiben.

Die Spielenden haben zwei Versuche pro Herausforderung. Der Sprachinhalt ändert sich dabei nicht. Lediglich die Auswahlmöglichkeiten werden per Zufallsverfahren neu angeordnet.

Im folgenden Artikel erfahren Sie mehr über die Aufgabenentwicklung und die zugrunde liegenden Bezugsnormen: Prof. Norbert Schlüter „Voraussetzungen und Entscheidungen für die Entwicklung des Computerspiels THE LANGUAGE MAGICIAN. Preliminary considerations for task development based on standards, skills and language levels“.

<https://www.thelanguagemagician.net/standards-and-principles-for-the-design-of-the-language-magician-tool/>

Die untenstehenden Abbildungen zeigen die Aufgaben-Templates im Spiel.



Herausforderungen und Aufgabenstellungen in Level 1

Etage 1 Vorübung - Aufgabe 1

Die Spielenden **lesen** ein Wort oder einen Satz und müssen das entsprechende Bild wählen. Die Aufgabe beginnt mit einzelnen Worten und wird durch Phrasen und Sätze zunehmend komplexer. Die Aufgabe zeigt, ob die Schüler und Schülerinnen mit den schriftlichen Formen des Vokabulars vertraut und in der Lage sind, einen Satz zu übersetzen. Themen sind: Essen, Kleidung, Tiere, Zeit, Orte, Körperteile, Hobbys und Adjektive.



Etage 1 - Aufgabe 2

Die Spielenden **hören** ein Wort oder eine Phrase und müssen die entsprechende Schriftform auswählen. Die Aufgabe beurteilt, ob Lernende den Wortschatz verstehen und Phonem mit Graphem in Verbindung bringen können. Des Weiteren sieht man, ob die Testpersonen mit den Schriftformen des Wortschatzes vertraut sind. Zu den Themen gehören: Farben, Zahlen, Kleidung und Tiere.



Etage 1 - Aufgabe 3

Die Spielenden **lesen** ein Wort oder eine Phrase und müssen die entsprechende Audioversion wählen. Die Aufgabe beurteilt, ob Schüler und Schülerinnen den Wortschatz verstehen und Graphem und Phonem in Übereinstimmung bringen können. Es kann ebenso zeigen, ob die Lernenden mit den schriftlichen Formen des Wortschatzes vertraut sind. Die Themen umfassen: Farben, Zahlen, Kleidung und Tiere.



Etage 2 - Aufgabe 1

Die Spielenden **hören** eine Audiodatei an. Sie sehen vier Bilder und müssen das gehörte Wort entsprechend zuordnen.

Die Aufgabe beurteilt, ob Schülerinnen und Schüler Basisvokabular verstehen. Durch Klicken auf die visuelle Darstellung können sie zeigen, dass sie die Phoneme der Wörter kennen. Der Wortschatz enthält: Tiere, Essen, Wetter, Körperteile und Kleidung.



Etage 2 - Aufgabe 2

Spielende **sehen** ein Bild und hören vier Audiodateien an. Sie entscheiden, welche davon die richtige für das Bild ist. Diese Aufgabe beurteilt, ob Schülerinnen und Schüler ähnlich klingende Wörter unterscheiden können. Die Aufgabe führt bis zur Verwendung von einfachen Aussagesätzen. Das Vokabular umfasst allgemeine Themen wie: Zuhause, Jahreszeiten, Fahrzeuge, Tiere, Ausdrücken von Vorlieben/Abneigungen, Gefühle und Hobbys.



Etage 2 - Aufgabe 3

Die Spielenden sehen ein Bild und **Hören** einen Satz. Sie entscheiden, ob das Bild den Satz widerspiegelt und klicken auf ‚Ja‘ oder ‚Nein‘. Die Aufgabe beurteilt, ob sie die phonetische Form einfacher Aussagen verstehen können.

Es gibt hier natürlich eine fifty-fifty Chance, die Aufgabe richtig zu lösen. Dies ist bewusst miteingeschlossen. Die Lernenden werden der Fremdsprache dadurch auf motivierende Art und Weise ausgesetzt. Der Schnelligkeit eines Computerspiels wurde in dieser Aufgabe Rechnung getragen. Verwendete Themen sind: Präpositionen, Hobbys und Zuhause.



Etage 3 - Aufgabe 1

Die Spielenden **sehen** ein Bild und lesen einen Satz mit einem fehlenden Wort. Vier Grapheme werden vorgestellt und sie müssen wählen, welches Wort in den Satz gehört. Die Aufgabe testet, ob die Schüler und Schülerinnen die Visualisierung bzw. das Bild mit dem richtigen Wort verbinden können. Dabei hilft die Satzstruktur, die richtige Entscheidung zu treffen. Folgende Themen sind involviert: Lebensmittel, Zuhause, Familie, Klassenzimmeranweisungen, Jahreszeiten und kulturelle Aspekte.



Etage 3 - Aufgabe 2

Die Spielenden lesen einen Text, der aus zwei Sätzen besteht. Sie müssen entscheiden, was das Thema des Textes ist. Diese Aufgabe ist die einfachste Form der Prüfung des Leseverständnisses. Die Schüler und Schülerinnen erhalten einen Vorschlag und können mit ‚Ja‘ oder ‚Nein‘ antworten. Die Themen schließen ein: Familie, Essen, Wetter und Hobbys.



Etage 3 - Aufgabe 3

Die Spielenden **lesen** vermischte Sätze. Sie bringen die Wörter der Sätze in die richtige Reihenfolge. Dabei wird getestet, ob sie mit der allgemeinen Satzstruktur der Fremdsprache vertraut sind – ein frühes Indiz für grammatisches Bewusstsein. Diese Themen sind eingeschlossen: Befinden, Essen, Standorte, Jahreszeiten und Wohnen.



Etage 4 - Aufgabe 1

Die Spielenden hören eine Phrase oder einen Satz. Sie **lesen** vier Vorschläge, wie das Gespräch weitergehen könnte. Daraus wählen sie eine Option aus. Die Aufgabe testet das Verständnis einfacher Dialoge. Durch die Wahl der richtigen Form zeigen die Testpersonen, dass sie in der Fremdsprache auf Basisniveau angemessen agieren können. Die Themen umfassen: Begrüßungen, Lieblingsgegenstände, Fragen nach Namen und Alter, Vorlieben und Abneigungen.



Etage 4 - Aufgabe 2

Die Spielenden erhalten eine Liste mit Wörtern, die sie in die richtige Reihenfolge bringen müssen. Diese Aufgaben kombinieren das Wortschatzverständnis der Fremdsprache mit allgemeinen **Denk**fähigkeiten. Diese Themen werden angesprochen: Wochentage, Körperteile, Obst, Zahlen und Monate.



Etage 4 - Aufgabe 3

Die Spielenden sehen ein Bild und Wortspalten. Sie müssen ein Wort jeder Spalte **wählen**, um einen Satz zu erstellen. Dieser soll ausdrücken, was auf dem Bild zu sehen ist. Die Aufgabe testet, ob die Lernenden einen Satz produzieren können, der die Gedanken zu einem Bild bzw. einer Situation ausdrückt. Die Aufgabe braucht zudem Denkfähigkeiten. Folgende Themenfelder werden angesprochen: Familie, Zuhause und Tiere.



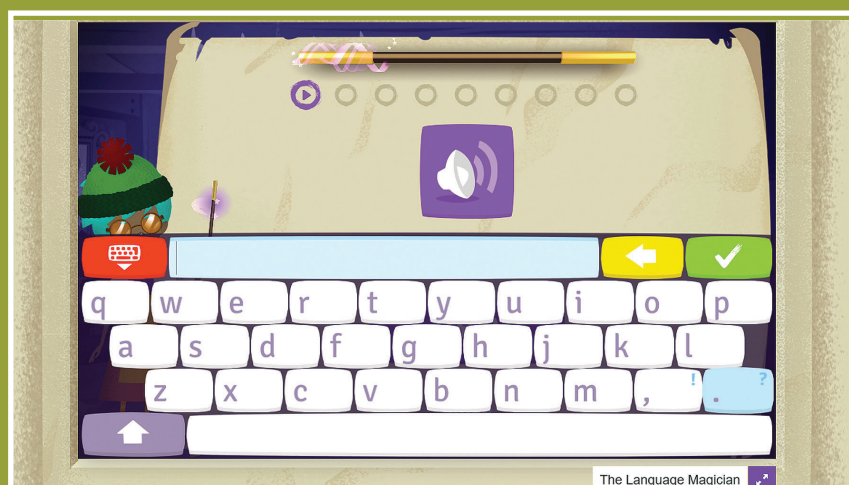
Etage 5 - Aufgabe 1

Die Spielenden sehen ein Bild und müssen das entsprechende Wort **schreiben**. Diese Aufgabe testet, ob die Schüler und Schülerinnen die Grapheme für den Grundwortschatz erlernt haben. Zu den Themen gehören: Farben, Zahlen, Essen, Tiere und Begrüßungen.



Etage 5 - Aufgabe 2

Die Spielenden hören ein Wort oder einen Satz und müssen **schreiben**, was sie hören. Die Aufgabe testet, ob die Schülerinnen und Schüler die Grapheme für entsprechende Phoneme erlernt haben. Die Themen umfassen: einfache Adjektive, allgemeine Bezeichnungen, Ich-Aussagen.



Wissenschaftliche Begleitung während der Spielentwicklung

Von Anfang an wurde die Spielentwicklung von den Team-Mitgliedern der beteiligten Universitäten wissenschaftlich begleitet. So sind beispielsweise in allen Sprachen gängige Lehrwerke auf die verwendeten lexikalischen Elemente untersucht worden, um den Anforderungen an die beiden Sprachniveaus in den verschiedenen Ländern gerecht zu werden. Die entwickelten Spielversionen wurden ausführlich getestet. Die Rückmeldungen der beteiligten Wissenschaftler hat zu einer Optimierung der beiden Sprachniveaus geführt. Auch in den kommenden Jahren sollen die im Spiel erzeugten Daten in anonymisierter Form ausgewertet werden. Ziel ist es, zu einem besseren Verständnis von Sprachlernprozessen und der zu erreichenden Sprachkompetenz der im Spiel integrierten Sprachen beizutragen.

Prof. Dr. Norbert Schlüter
(Universität Leipzig)



Zusätzliche Herausforderungen und Aufgabenstellungen in Level 2

Wie in Level 1 sind die Sprachfertigkeiten in Etagen angeordnet. Die oben dargestellten Templates werden zum großen Teil auch im Level 2 mit neuen Inhalten verwendet. Folgende weitere Aufgabenformate kommen hinzu:

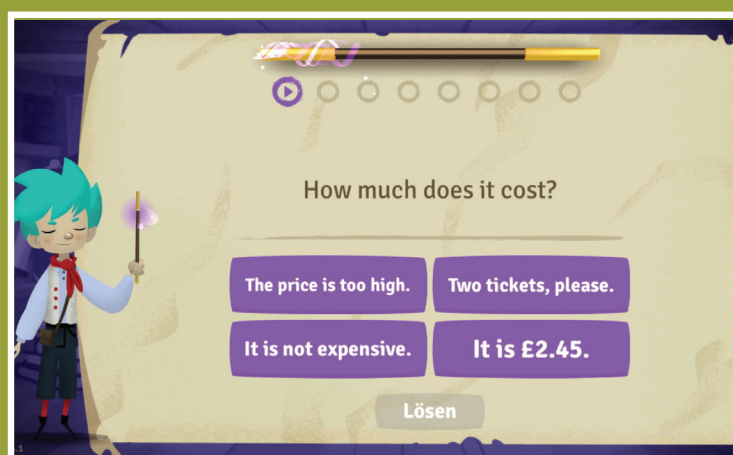
Etage 2 - Aufgabe 3

Diese Aufgabe testet das Hörverständnis mit Fokus auf Lagebeschreibungen. Die Testpersonen hören eine Audiodatei, die ein bestimmtes Kaninchen auf dem Bild beschreibt. Sie müssen das entsprechende Kaninchen auswählen und anklicken, dabei zeigen, dass sie wichtige Präpositionen verstehen. Thematisch wird hier das Vokabular für Möbel verwendet.



Etage 3 - Aufgabe 2

Bei dieser Aufgabe lesen die Lernenden einen Teil eines Dialogs und wählen eine passende Antwort. Die Themen umfassen: Wetter, Essen, Sport, Freizeit, Hobbys, Haustiere, Ich-Aussagen und Zeit.



Etage 3 - Aufgabe 3

In dieser Aufgabe lesen die Schüler und Schülerinnen einen kurzen Text und identifizieren das passende Thema.

Themen sind: Ich-Aussagen, Haustiere, Länder und Schule

Die Aktivitäten in Etage 4 gleichen die Aufgabenanzahl der verschiedenen Fertigkeiten der anderen Etagen aus, sodass Lesen, Schreiben und Hören fast paritätisch getestet werden.



Etage 4 - Aufgabe 1

In dieser **Höraufgabe** identifizieren die Schüler und Schülerinnen eine Zahl und ein Wortschatzelement und klicken auf die entsprechenden Bilder.

Diese Themen sind vertreten: Zahlen, Tiere, Haushaltsgegenstände, Wetter und Körperteile.



Etage 4 - Aufgabe 2

Dies ist eine **Leseaufgabe**, in der die Testpersonen ein kurzes Rätsel lesen und herausfinden, was beschrieben wird. Zu den Themen gehören: Gebäude, Tiere, Lebensmittel, Familie und Zeit.



Etage 4 - Aufgabe 3

Bei dieser **Leseaufgabe** müssen die Lernenden Wortschatz richtig gruppieren. Die Themenfelder sind: Familie, Gesundheit, Gefühle, Mode, Transport und Gebäude.



Etage 5 - Aufgabe 1

Diese Schreibaufgabe wertet die Rechtschreibung und das grammatikalische Wissen der Lernenden aus. Sie werden gebeten, nur zwei Buchstaben hinzuzufügen, um das unvollständige Wort zu ergänzen..



“Standards and assessment schemes should be promoted as assistance tools rather than control measures.”

**(Waldemar Martyniuk (ed.), Mike Fleming, José Noijons:
Evaluation and assessment within the domain of Language(s)
of Education, Council of Europe: Prague 2007, p. 1)**



THE LANGUAGE MAGICIAN in Europa

Wir als Projektteam haben enorm von unserem kooperativen, internationalen Arbeitsmodell profitiert. Wir sind davon überzeugt, dass professionelle Netzwerkarbeit für Lehrkräfte ebenso wertvoll ist. Im gegenseitigen Austausch erzielen wir wesentlich bessere Ergebnisse, als wenn jeder nur für sich allein arbeitet!

Die im Spiel gestellten Aufgaben wurden auf Basis einer Synopse der Standards von vier europäischen Ländern entwickelt – Großbritannien, Deutschland, Spanien und Italien. Der überwiegende Teil des Wortschatzes entspricht den gemeinsamen Inhalten der beiden ersten Jahre des Fremdsprachenlernens in diesen Ländern. Um sicher zu stellen, dass überdurchschnittliche Begabungen und Fähigkeiten ebenfalls dokumentierbar sind und auch beim zweiten Spielen Herausforderungen vorhanden sind, wurden die Aufgaben so konzipiert, dass Schülerinnen und Schüler beim ersten Durchgang durchschnittlich 50 bis 60 Prozent davon richtig lösen.

Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen(GER), (Europarat 2001) wurde hinzugezogen und erwies sich als nützlicher Ausgangspunkt. Jedoch bietet unser Spiel mehr Kleinschrittigkeit und Rückmeldungen zum Lernstand unterhalb des ersten Levels im GER.

Die Aufgabenformate basieren auf einer Progression von einfach bis schwierig. Dieser Aufbau stellt sicher, dass alle Lernenden durch die ersten Aufgaben im Computerspiel ermutigt werden. Je länger sie das Spiel spielen, desto anspruchsvoller werden die Aufgaben, sodass sich die linguistischen Fähigkeiten genauer bestimmen lassen. Die meisten Schüler und Schülerinnen werden mit dem Spiel fortfahren, da sie von Aufgabe zu Aufgabe geführt werden, auch wenn sie Dinge falsch machen. Nach dem zweiten Versuch werden sie automatisch zur nächsten Aufgabe oder in die nächste Etage geführt.

Es ist wichtig, dass Lehrkräfte ihre Schülerinnen und Schüler nicht mit dem genauen Wortschatz oder dem Wortlaut trainieren. Wenn sie dies täten, könnte das Spiel nicht die Informationen geben, die es geben soll. Das Ziel des Spiels ist es:

- Ergebnisse über den Lernstand der Lernenden zu liefern
- Lehrkräfte zu befähigen, Schwerpunkte für den zukünftigen Sprachunterricht zu setzen

Lehrerinnen und Lehrer können ihren Unterricht anpassen, um bestimmte Fertigkeiten weiterzuentwickeln. Zudem können sie sehen, ob das erreichte Sprachniveau ähnlich dem in anderen europäischen Ländern ist - nach ungefähr der gleichen Anzahl Unterrichtsstunden.

Wir sind uns der Tatsache bewusst, dass einige der Aufgaben durch fundiertes Erraten vervollständigt werden können. Wir hoffen, dass dies die Lernenden motiviert und ermutigt, weiterhin mit Freude ihre Fremdsprache zu lernen! Internationalismen zu kennen und Parallelen in den Sprachen zu entdecken, sind wichtige Fähigkeiten, die wir auf diese Weise unterstützen.

Das Team des LANGUAGE MAGICIAN Projekts wünscht Ihnen viel Erfolg mit dem Spiel. Es wäre schön, von Ihren Erfahrungen zu hören.

Unsere Website kann für den Austausch von Erfahrungen und Informationen über das Spiel verwendet werden.

www.thelanguagemagician.net



FAQs:

F: Wie viel kostet das Spiel?

A: Das Spiel ist kostenlos für alle Schulen, die sich registriert haben. Das Projekt wurde vom Erasmus+ Programm co-finanziert.

F: In meiner Schule haben wir nicht genügend Geräte (iPads, Computer) für jede Testperson. Kann ich meine Klasse in zwei Gruppen aufteilen und das Spiel einmal mit jeder Gruppe spielen?

A: Ja, das ist möglich. Jede Testperson braucht ein Gerät, um das Spiel zu spielen. Je nachdem, wie viele Geräte an Ihrer Schule verfügbar sind, können Sie das Spiel mit einer Hälfte der Klasse in einer Sitzung spielen und in der nächsten Sitzung können Sie es mit der anderen Hälfte spielen. Bitte achten Sie darauf, dass Sie in den Spielsitzungen persönlich anwesend sind, um bei Problemen rechtzeitig handeln zu können.

F: Wie kann ich die Schülerinnen und Schüler auf das Spiel vorbereiten? Gibt es eine Vokabelliste, die Sie mir schicken könnten?

A: Es gibt keine Vokabellisten, um die Lernenden auf das Spiel vorzubereiten. Die Aufgaben basieren auf internationalen Lernstandards und testen Fertigkeiten, Flexibilität und Sprachvermögen. Es gibt jedoch Unterrichtsmaterialien auf der Website. Damit können Sie - falls gewünscht - die Testpersonen, auf die Art der im Spiel verwendeten Aufgaben vorbereiten. Von einem Vokabeltraining raten wir ab.

Q: Wie lange dauert das Spiel?

A: Das Spiel selbst dauert 35 Minuten. Sie sollten jedoch zusätzlich Zeit einplanen, um das Spiel vorher selbst zu testen. Des Weiteren benötigen Sie Zeit für die Spielvorbereitung (Testpersonen Einführung in das Spiel geben, sie einloggen und einen Avatar gestalten lassen). Nach dem Spiel können Sie die Zertifikate ausdrucken und sie den Schülerinnen und Schülern sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt überreichen.

F: Wie oft kann ich das Spiel mit meinen Schülerinnen und Schülern spielen?

A: Wir empfehlen, das Spiel zweimal pro Schuljahr einzusetzen, einmal am Anfang und einmal am Ende. Auf diese Weise können Sie den Lernfortschritt Ihrer Schüler und Schülerinnen sichtbar machen. Dies stärkt das Vertrauen der Lernenden in ihre Fähigkeiten, eine Fremdsprache zu erlernen und sich weiterzuentwickeln.

F: Was geschieht nach dem Spielende mit den Daten?

A: Die während einer Sitzung gesammelten Daten werden auf einem Server, der sich innerhalb der Europäischen Union befindet, gespeichert und sind durch ein hochmodernes Sicherheitssystem geschützt. Die Lehrkräfte, die sich registriert haben, können jederzeit auf ihre Daten zugreifen.

Den Erasmus+ Partneruniversitäten wird eine Datenkopie zu Forschungszwecken zur Verfügung gestellt.

Keine Version lässt es zu, einzelne Testpersonen zu identifizieren. Wir geben die Daten nicht an Dritte weiter und verkaufen sie auch nicht.

Weitere Informationen finden Sie in unserer Datenschutzerklärung:

<https://www.thelanguagemagician.net/privacy/>

F: Wo kann ich das Spiel finden?

Bitte greifen Sie auf das Spiel über unsere Webseite zu:

www.thelanguagemagician.net

Stellen Sie sicher, dass Sie sich rechtzeitig registrieren. Ihr Login wird erst innerhalb von 24 Stunden frei geschaltet.

Für weitere Fragen wenden Sie sich bitte an: infos@thelanguagemagician.net

Wenn Sie das Spiel auf iPads oder Tablet nutzen möchten, müssen Sie zuvor die App THE LANGUAGE MAGICIAN aus dem Apple bzw. Google Play Store herunterladen.

Die App muss auf jedem einzelnen Gerät installiert sein. Von daher empfiehlt es sich, dies vor dem Eintreffen der Testpersonen durchzuführen.

Wenn das Spiel auf Computern oder Laptops gespielt wird, müssen Sie die folgende Web-Adresse im Browser öffnen (Firefox oder Chrome, das Spiel funktioniert nicht mit dem Internet Explorer):

<https://game.thelanguagemagician.net>





Impressum

© 2018 Goethe-Institut London

Layout dieser Broschüre: Verena Paloma Jabs

Game Design & Entwicklung: ovos / Illustration: Brian Main

Aufgabeninhalte: Partner im Projekt THE LANGUAGE MAGICIAN

Cliparts in den Aufgaben-Templates: Harriet E. Roth und Friederike Schumann

Web-Plattform: www.thelanguagemagician.net : achtQuark

Trailer und Tutorials für das Spiel: Anna Bianco