

# Unterrichtsvorschlag: Lesespur mit Karte

[www.lesespuren-online.ch](http://www.lesespuren-online.ch) Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

## Ziel:

Die Lernenden schreiben eine **interaktive Geschichte, die einer Karte entlang geht**. Hier eignet sich besonders eine Verfolgungsjagd, bei der an jeder Station ein Hinweis gegeben wird, wo es weitergeht.

## Vorbereitung:

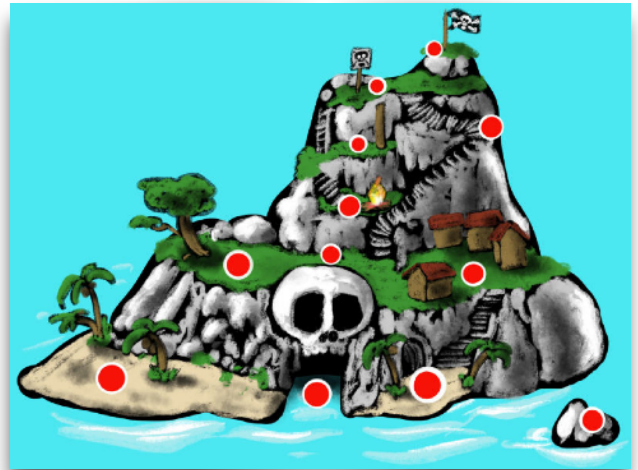
- Die Lernenden brauchen ein **Login** für eine Geschichte.
- Die Lernenden müssen verstehen, wie **Copy-Paste** funktioniert.

## Durchführung:

1. Die Lernenden denken sich einen **Anlass für eine Verfolgung** aus. Zum Beispiel wird etwas von einem Dieb gestohlen, ein Haustier ist weggelaufen oder jemand hat etwas verloren.
2. Falls die Lernenden selber eine Karte erstellen, dann muss diese zuerst gezeichnet werden. Wichtig ist, dass die Karten gut erkennbare **Klickpunkte** (wie im Bild rechts) enthalten. Es kann auch eine vorbereitete Karte aus der Bibliothek **karten** verwendet werden.
3. **Die Lernenden loggen sich ein**. Wenn sie selber eine Karte gezeichnet haben, dann laden sie diese jetzt im Bildmanager hoch.
4. Jetzt **schreiben** die Lernenden die Geschichte. An jedem Punkt braucht es einen Hinweis, wo es als nächstes hingehet. Der Zielpunkt wird aus dem Bild Manager mit Copy-Paste übertragen (s. unten).
5. Wenn die Geschichten fertig sind, dann werden sie **getestet**, indem immer zwei Lernende oder Gruppen die Geschichte der jeweils anderen zu lösen versuchen. Fertig getestete Geschichten werden zum Beispiel an der Wandtafel festgehalten und können dann von allen ausprobiert werden.

## Um anklickbare Punkte zu erhalten, gehst du wie folgt vor:

1. Klicke auf **Bild Manager**.
2. Klicke in der Liste links oben auf **kunst** und klicke dann auf eines der Bilder in der Liste. Das Bild wird jetzt angezeigt, darunter der Code zum Anzeigen des Bildes in der Lesespur.
3. Klicke auf einen **Punkt im Bild**. Der Code wird hinzugefügt, mit dem die Lesespur weitergeht, wenn der Punkt angeklickt wird.
4. **Optional:** Wenn du **auf weitere Punkte klickst**, dann wird der Code hinzugefügt, mit dem eine Nachricht angezeigt wird. Damit kannst du auf falsche Klicks reagieren.
5. Kopiere den angezeigten Code.
6. Klicke auf **Zurück zur Lesespur** und füge den Code ein.



### = Start =

`Bild(karten/insel.jpg)`

`Punkt(131, 484) ** weiter()`

`Punkt(539, 486) ** Nachricht(Nicht ganz. Lies noch einmal genauer.)`

Du fährst auf die Insel zu und entscheidest dich, zuerst einmal den Strand genau anzuschauen. Klicke im Bild auf den grossen Strand.

### = Strand =

`Bild(karten/insel.jpg)`

`Punkt(439, 256) ** weiter()`

Am Strand findest du nichts. Du siehst aber ein Feuer weiter oben. Dort ist vielleicht jemand – ausserdem hast du kalt und wärmst dich gerne etwas auf.

### = Feuer =

`Bild(karten/insel.jpg)`

`Punkt(543, 56) ** weiter()`

`Punkt(599, 346) ** Nachricht(Da ist nichts. Lies noch einmal genauer.)`

`Punkt(447, 184) ** Nachricht(Da ist nichts. Lies noch einmal genauer.)`

Da steht ein Rätsel:

$7 * 5 = 34$  – Pfosten

$7 * 9 = 63$  – Flagge

$7 * 12 = 88$  – Dorfmitte

Wohin gehst du als nächstes?