

Die TwineCards bieten Dir und Deinen SuS eine Übersicht über die wichtigsten Bausteine (Twine-Codes), um nicht-lineare, interaktive Geschichten auf dem Computer zu schreiben.

## Grundidee

Die unterschiedlichen Farben in diesem Lehrerkommentar und auf den TwineCards markieren Komplexitätsstufen. Je mehr Farben einbezogen werden, desto spielerischer (aber auch komplexer) wird eine Geschichte.

Dieser Kommentar bietet Anreize, wie Du die einzelnen Farben einführen kannst. Wie es danach weiter geht, bestimmst Du.

## Deine Vorbereitung

1. Lies diesen Lehrerkommentar und besuche twineschool.ch.
2. Orientiere Dich an den Altersangaben in diesem Kommentar um einschätzen zu können, welche TwineCards Du an deiner Klasse nutzen wirst und welche Du weglassen kannst.
3. Drucke genügend TwineCard-Sets aus, dass einem 2er Team je ein Kartenset zu Verfügung steht.

## Wo starten?

Die TwineCards kommen gleichzeitig mit Twine zum Einsatz. Stelle den SuS folgenden Link oder QR Code bereit. Mit einem Klick auf "use it online" startet die Browserversion.

## Die 1. Lektion

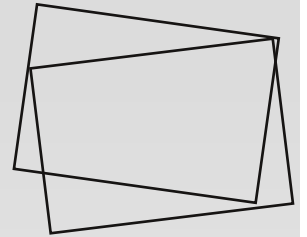
Die Arbeit mit den TwineCards beginnt mit einer einzelnen blauen Karte. Verteile nie das ganze Kartenset auf einmal sondern führe nach und nach die nächste Farbe ein.

## Nach Der Lektion?

Um Die Geschichten nicht zu verlieren, können die SuS die "Archive" - Funktion nutzen. Dadurch speichern sie die Projekte lokal und können sie mit "Import From File" wieder bearbeiten.

## Präsentation eines fertigen Produkts?

Mit "Publish to File" können SuS ihre Geschichten als HTML Dokument exportieren. Dieses HTML Dokument kann mit jedem Browser gelesen oder auf einer Webseite eingebaut werden.



[twinery.org](https://twinery.org)



 Import From File

 Archive

 MyStory ▲

## Links **TIPPS** für Lehrpersonen

Um grundlegende nicht-lineare Geschichten zu schreiben, reicht das erste Code-Element `[[ ]]` der blauen TwineCard aus.

Code-Elemente sind beim Lesen der Geschichte nicht sichtbar, doch bewirken sie etwas, wenn richtig angewandt. Zur Übung sollten die SuS viele Passagen mit jeweils nur wenig Text erstellen, damit auf korrekte Schreibweise geachtet wird.

Lege zu Beginn den Schwerpunkt auf die Struktur der Geschichte und weniger auf den Inhalt. Die Übersicht der Passagen ermöglicht Dir, den SuS ein Feedback zur Struktur zu geben.

### Unterrichtsvorschlag

- 10' Einführung** Was ist eine nicht-lineare Geschichte?  
Bsp: "Der Zoo" (twineschool.ch)
- 40' Teamarbeit** "Erstellt eine nicht-lineare Geschichte mit Twine. Die Geschichte wird nicht abgeschlossen sein."
- 10' Präsentation** Gegenseitiges Spielen der Geschichten.



### NiCe to know

Das Aussehen des Texts kann verändert werden. Drei simple Möglichkeiten werden auf den pinkfarbenen TwineCards aufgezeigt. Reichen diese Varianten nicht, hilft der Hook:

`(text-style: " ") [ ]`

mehr Infos:

[twine2.neocities.org](https://twine2.neocities.org)

Wie eine Webseite basiert auch eine Twine-Geschichte auf einem CSS (Cascading Style Sheet). Dieses CSS kann über die "Edit Story Stylesheet" - Option im Menu verändert werden.

 MyStory ▲

mehr Infos:

[twineschool.ch](https://twineschool.ch)

## Variablen Tipps für Lehrpersonen

Hier zeigt sich der Unterschied zum Spielbuch in Papierform. Mit Variablen kann sich der Computer Handlungen der Leser merken und diese später wiedergeben.

Die SuS können zu folgender Geschichtsstruktur erhalten:

Initialisierung

Start

### Unterrichtsvorschlag

- 5' **Einführung** Einführung & Begriff der Variable
- 40' **Teamarbeit** "Schreibt eine Geschichte, die in einer verwunschenen Villa spielt, wo die Leser in jedem Raum eine andere Gestalt annehmen."  
=> DER AUSRITT ([twineschool.ch/Bsp](http://twineschool.ch/Bsp))
- 10' **Präsentation** "Du läufst gerade um die Ecke, als der Geldtransporter in die Strassenlaterne kracht. Schreibe die Geschichte weiter, so dass die Leser je nach deren Entscheidung Geldstücke sammeln oder verlieren."  
=> NACHT IM MUSEUM

### NiCE to know

Präsentation der Geschichten

Die Variable werden nicht initialisiert  
Initialisierung - bei zurück-knopf wichtig...

Das A

mehr Infos:

## Bedingung – grün

Mit einer IF-ELSE Bedingung können Variablen überprüft werden...

Beispiel 3: Die Zugbrücke (true, false)

NICE TO KNOW (TECHNISCHE ERGÄNZUNG)

IF ohne ELSE möglich.

Kombinationsmöglichkeiten

(if: \$zahl <4)

(if: \$zahl >= 4 AND >=9)

(else:)

## **Zufallselemente – violett**

Will man

RANDOM für ZAHL

EITHER für TEXT

Pädagogische Inputs:

Witzig, weil Glück involviert - unberechenbarer...

Repetition in einer einzigen Passage

Bsp: Glücksrad

Bsp: Fluchgenerator

NICE TO KNOW (TECHNISCHE ERGÄNZUNG)

Return Button ausblenden

## Steuerung – grau

Knopf (link: " ")[]

Auswahl-"Menu" (cycling-link: bind \$ , , , )

Timer (live: s)

Pädagogische Inputs:

Beispiele....

NICE TO KNOW (TECHNISCHE ERGÄNZUNG)

Automatisierte Weiterleitung

Zum Hook (goto: " ") existiert keine TwineCard.  
kombiniert mit (link:) oder (live:)...

Es gibt zudem die Option, Bilder einzufügen, doch wird in diesem Kommentar davon abgeraten, da sich diese Möglichkeit schnell vom Kern des Inhalts ablenkt.

=> verlinkte Bilder