

Lunch Lectures

Referat für Lehrentwicklung und Hochschuldidaktik (Dez III B 6)

Spielbasiertes Lernen gestalten: Ein Workshop zu Renpy und ILIAS

Das Geheimnis der Gründer



Storyline: "Das Geheimnis der Gründer"

Einführungssequenz:

- **Szenario:** Die Spieler starten in der Gegenwart und aktivieren eine Zeitmaschine, die sie ins Jahr 1527 nach Marburg bringt.
- **Erster Kontakt:** Sie treffen Landgraf Philipp I. von Hessen, der gerade in den Vorbereitungen zur Gründung der Universität steckt. Er erzählt von einem verschwundenen Dokument und bittet um Hilfe.

Hauptteil: Die Suche nach der Urkunde

1. Treffen mit Anna von Marburg:

1. Die Spieler treffen Anna in der Bibliothek. Sie ist eine kluge Studentin, die Hinweise auf das mögliche Versteck der Urkunde hat.

2. Rätsel 1: Anna gibt den Spielern ein Rätsel, das auf das nächste Ziel hinweist.

2. Besuch des Marburger Schlosses:

1. Die Spieler suchen das Schloss auf, wo die Urkunde zuletzt gesehen wurde.

2. Interaktive Szene: Die Spieler erkunden verschiedene Räume und sammeln Hinweise

3. Konfrontation mit dem geheimnisvollen Reisenden:

1. Im Schloss treffen sie auf den geheimnisvollen Reisenden, der verdächtigt wird, die Urkunde gestohlen zu haben.
- 2. Dialog:** Ein Gespräch, bei dem die Spieler den Reisenden von ihrer Mission überzeugen müssen.

4. Entdeckung des Verstecks:

1. Der Reisende führt sie zu einem geheimen Raum im Schloss.
- 2. Rätsel 2:** Ein weiteres Rätsel, um den Raum zu öffnen, in dem die Urkunde versteckt ist.

Abschluss: Rettung der Gründung

- **Wiederherstellung der Urkunde:** Die Spieler finden die Urkunde und übergeben sie rechtzeitig an Landgraf Philipp.
- **Zeitsprung zurück:** Nach einer kurzen Feierlichkeit kehren die Spieler in die Gegenwart zurück.

Charakterinteraktionen und Entscheidungen:

- **Entscheidungen:** An verschiedenen Punkten der Story müssen die Spieler Entscheidungen treffen, die den Verlauf leicht verändern können.
- **Dialoge:** Charaktergetriebene Dialoge, die Informationen und Persönlichkeit der Charaktere enthüllen.

Visuelle und akustische Elemente:

- **Grafiken:** Verwendung der Charaktergrafiken und historischen Hintergründe von Marburg.
- **Musik und Soundeffekte:** Einbindung von passender Hintergrundmusik und Soundeffekten, um die Atmosphäre zu verstärken.

Anna von Marburg



Anna von Marburg ist die Tochter eines wohlhabenden Bürgers und ein lebendiges Beispiel für den Wissensdurst außerhalb der Universitätsmauern. Obwohl Frauen formal nicht an der Universität zugelassen sind, hat Anna Zugang zu Büchern und privatem Unterricht durch führende Gelehrte, die oft in ihrem Elternhaus verkehren. Sie ist nicht nur intelligent und wissbegierig, sondern auch mutig und erfinderisch, wenn es darum geht, das starre Bildungssystem zu umgehen, um ihr Wissen zu erweitern. Ihr Scharfsinn und ihre Begeisterung für das Lernen machen sie zu einer wertvollen Informationsquelle und einer Schlüsselfigur im Streben nach der verlorenen Urkunde.

Landgraf Philipp I. von Hessen

Landgraf Philipp I., bekannt als der Großmütige, ist eine historische Gestalt voller Würde und Entschlossenheit. Als Gründer der Universität Marburg ist er tief in die politischen und kulturellen Entwicklungen seiner Zeit eingebunden. Er ist ein weitsichtiger Herrscher, der die Bedeutung von Bildung und Wissenschaft erkennt und fördert. Seine Statur und sein Blick vermitteln Autorität und Intelligenz, aber auch eine gewisse Zugänglichkeit.



Der geheimnisvolle Reisende



Der geheimnisvolle Reisende ist ein Mann des Rätsels, gekleidet in eine Mischung aus zeitgenössischer und historischer Kleidung, was seine Natur als Zeitreisender andeutet. Sein Auftreten ist geheimnisvoll und seine Absichten sind zunächst unklar. Er scheint mehr zu wissen, als er preisgibt, und könnte der Schlüssel zur Lösung des Rätsels um die verschwundene Urkunde sein. Seine Präsenz wirft Fragen auf, die die Spieler neugierig erkunden werden.

Nächste Woche in der Lunch Lecture ...

Lernfortschritt sichtbar machen - neue Funktion in ILIAS (Lunch Lecture)

18.01.2024, 12.30-13.30 Uhr