

# Computertext: Themeninfo

Idealerweise Wahl eines Themas, das im Spiel noch nicht behandelt wurde.

Es ist ein kurzer Text möglich oder dieser kann auch umfangreich sein, damit gescrollt werden muss.

Achtung, **keine mit KI / AI erstellten Texte** senden, diese klingen als Lektüre langweilig und künstlich. Stattdessen kantige, originelle Schülersprache wählen, die auch fehlerhaft sein darf, aber dafür lebendig. Natürlich muss die Rechtschreibung halbwegs stimmen, aber erzählerische Qualität und Echtheit sind gegenüber perfekt glattgeschliffenen Formulierungen zu bevorzugen.

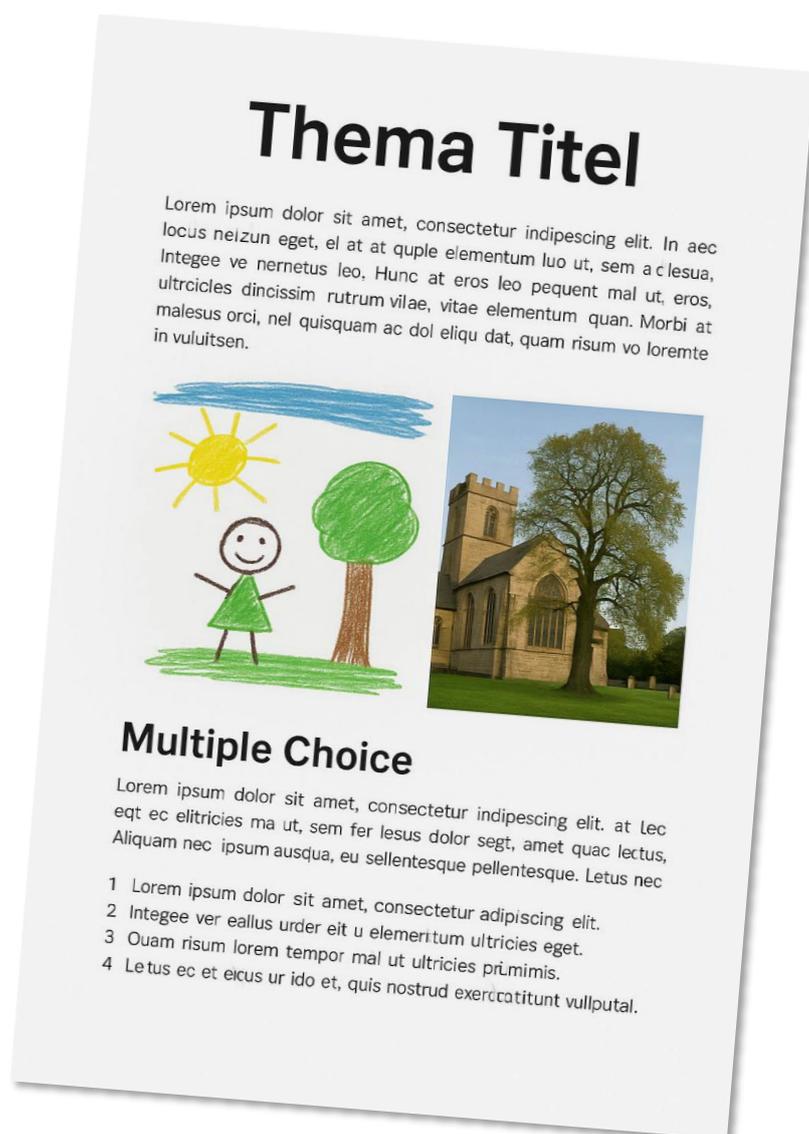


Der Text kann mit Illustrationen und Fotos ergänzt werden.

Anlieferung vom Text als Worddokument

## Optionale Elemente

- Zeichnungen auf Originalpapier
- copyrightfreie Fotos (z.B. vor Ort gemacht)
- passende Multiple Choice Rätselfragen
- copyrightfreies Video (wegen Datenschutz ohne erkennbare Personen)



# Zeichnungen: Grundregeln

## Hintergrund leer

- Solides Papier verwenden, Druckerpapier ist eher zu dünn.

## Anforderungen Zeichnung

- Solides Papier verwenden, Druckerpapier ist meist zu dünn.
- Empfohlen: Schwarzweisser Fineliner, bunte Fineliner, Aquarellfarben, Filzstifte, Farbstifte
- Bleistiftzeichnungen lassen sich nur schlecht scannen.
- Alle Bleistiftspuren und Flecken wegradieren.
- Das Zeichnungspapier darf keine Falten haben.
- Abstand zum Papierrand halten, nicht bis an den Rand malen!

## Mehrere Objekte auf einem Blatt

Es können mehrere Motive auf ein Blatt platziert werden. Nach dem Scan kann die Spielentwicklung die Bilder auf dem Computer zerschneiden. Fehler sind egal und können gelöscht werden.



## Zeichnungsfehler

### können korrigiert werden

Falls deine Zeichnung super ist, dir aber ein Fehler passiert ist, z.B. ein Klecks oder es geschmiert hat, kann dies nach dem Scan digital wegretouchiert werden. Dies wird aber nur bei sorgfältig gemalten Zeichnungen gemacht.

## Name, Klasse, Schulhaus

Die Zeichnungen unbedingt mit Vorname, Name, Schulklasse und Schulhaus beschriften. Ansonsten wird es schwierig, dass die Zeichnungen zurückgegeben werden können. Die Bilder werden anonym verwendet, auf Wunsch kann aber der Name angegeben werden, bitte dazu mit der Spielentwicklung Kontakt aufnehmen.

# Zeichnungen: Grossbild Illustration

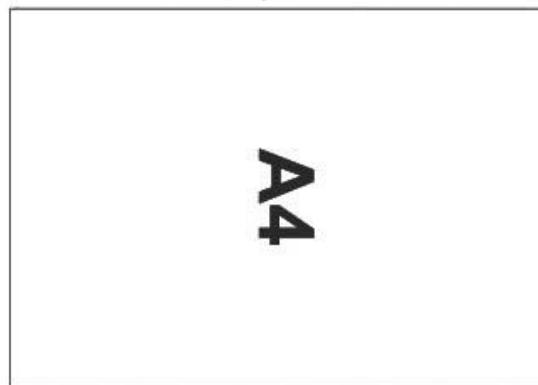
Das Spiel läuft im Bildschirm-Querformat: 2400 Pixel breit, 1080 Pixel hoch. Die Bilder müssen daher quer gemalt werden, nicht hoch.

Die Zeichnung kann als Vollbild den ganzen Bildschirm füllen oder auch nur einen Teil davon füllen.

Die Zeichnung kann mit oder ohne Hintergrund gemalt werden. Wenn das Bild einen Hintergrund hat, müssen einige Millimeter Abstand zum Papierrand eingehalten werden. Nicht bis an den Rand zeichnen!



29,7cm



21cm



Höhe 17 cm

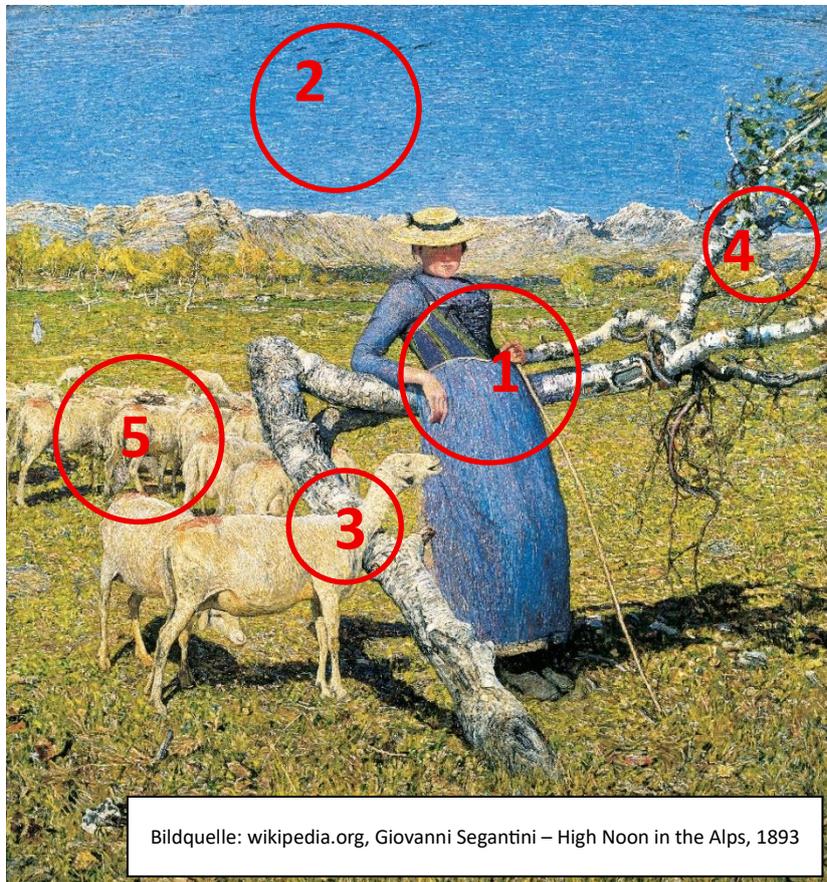
Links zum Vergleich ein A4 Papier quer. Das Game-Bildschirmformat ist also breiter als A4. Um ein Vollbild zu malen, kann nicht das ganze A4 ausgemalt werden, sondern die Zeichnung sollte nur **zirka 17 cm** hoch sein. Wenn die Zeichnung ohne Hintergrund gemalt, einfach ein freistehendes Objekt, spielt das Format keine so grosse Rolle.



# Bildbetrachtung Hotspots

entwickelt nach einem Vorschlag von Susanne Messerli, 2025.

Wahl eines **rechtefreien** Originalbildes in **hoher Bildschirmauflösung**, am einfachsten von Wikipedia (Datei an ERGamesKunstwerkK senden).



Bildquelle: wikipedia.org, Giovanni Segantini – High Noon in the Alps, 1893

Auf dem Originalbild nummeriert die **Hotspots** einzeichnen, welche interaktiv sind. Zu den Nummern die Begleittexte und Fragen schreiben (als Textdokument auf dem Computer) oder grafisch zeichnen als Sprechblasen und Pop Art Grafiken, die angezeigt werden, sobald ein Hotspots angeklickt wird. Gleiches ist auch mit Audioeffekten möglich: Für Schaf Aufnahme Schülerstimme: «Määhh!»

Text als Word-Dokument

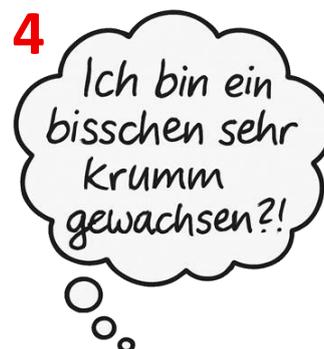
**1** Das Modell Barbara Uffer, eine junge Frau aus Savognin, war für Segantini eine wiederkehrende Figur. Sie verkörpert mehr als eine „Berufshirtin“ – sie steht für die Einheit von Mensch und Natur, eine existenzielle Verbindung, die in Segantinis Werk oft Thema ist.

**2** Der Titel „High Noon“ (Mittag) verweist auf den Höhepunkt des Tages, den Moment der stärksten Sonne – ein Symbol für Fülle, Klarheit und zeitlose Gegenwart. Der strahlende Himmel und die gleißende Wiese betonen eine Welt ohne Bedrohung oder Verfall – fast eine idyllische Ewigkeit.

**5** **Multiple Choice Frage** (Rätsel)

Frage: Wofür stehen die Schafe?

1. Herde = gesteigerte Produktivität in der Moderne / Industrialisierung
2. Verbindung von Mensch, Natur und Spiritualität (richtig)
3. Schaf = Symbol für die Dummheit der Menschheit
4. Symbol für die Frau in einer Opferrolle



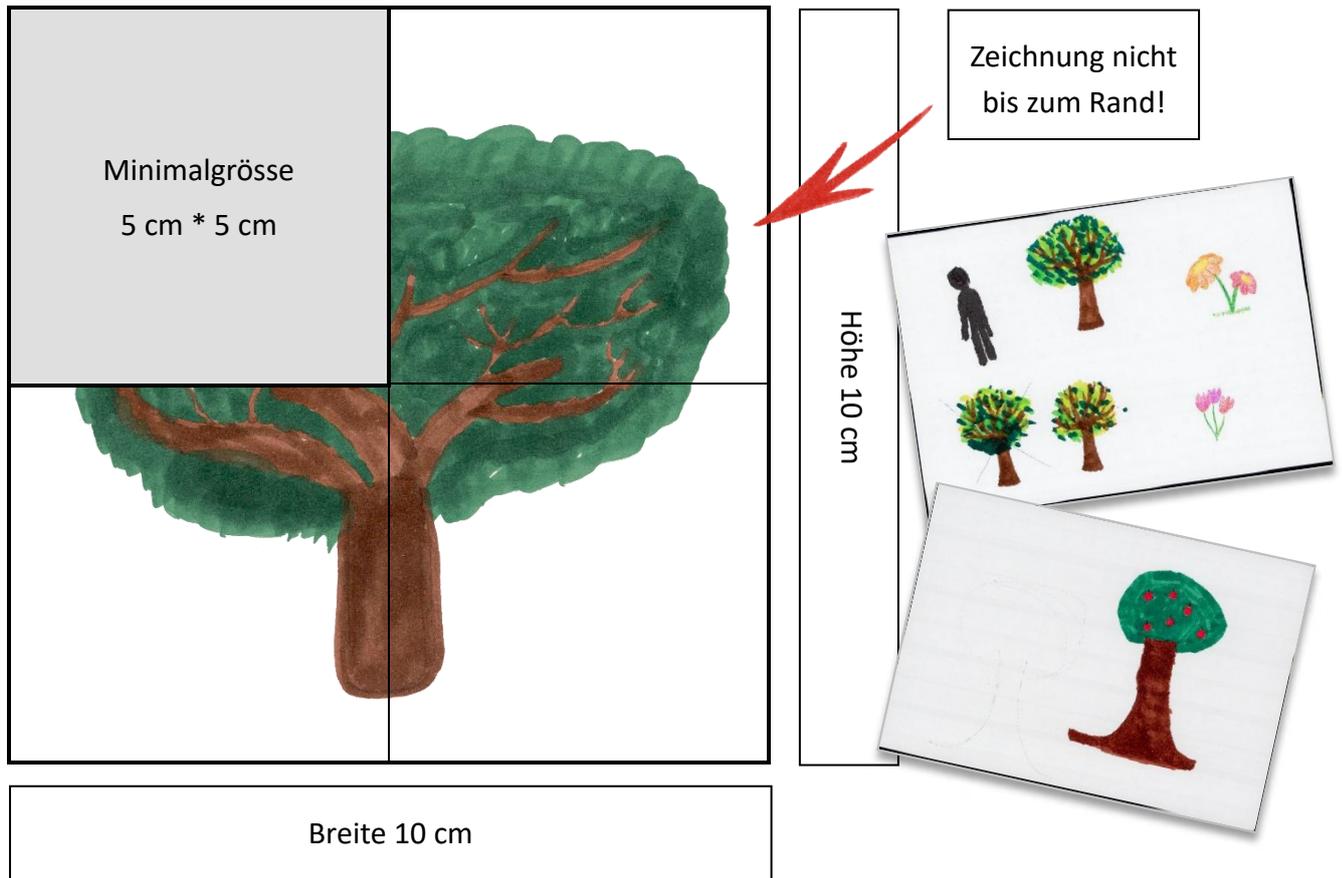
# Zeichnungen: Tilemap

Die Tilemap Karte besteht aus Quadraten:

Das Bild sollte, wenn möglich, ein bisschen quadratisch sein, damit es auf der Map passend in eine **quadratische** Form eingefügt werden kann.

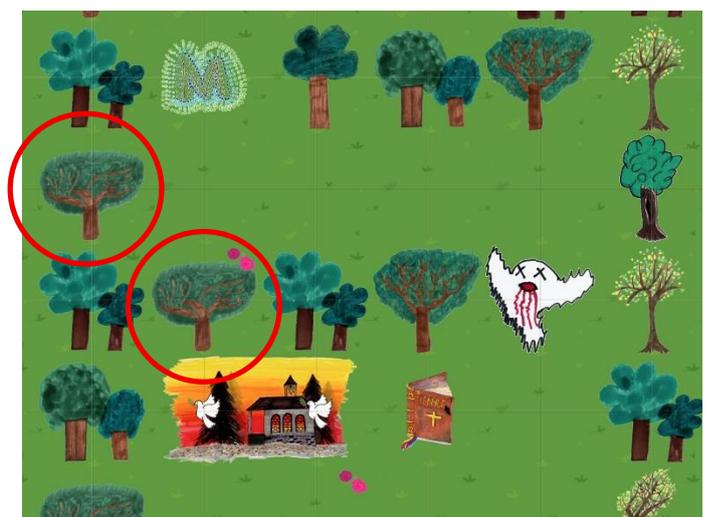
Grösse mindestens 5 cm \* 5 cm, maximal als 10 cm \* 10 cm, grösser ist eher übertrieben.

Grösse Zeichnung



Damit die Tilemap Felder randlos aneinanderpassen, darf bei dem Quadrat **nicht bis zum Rand** gezeichnet werden. Der Rand muss leer bleiben.

Nach dem Einscannen der Zeichnung werden die Tilemap Objekte auf dem Computer von der Spielentwicklung auf einen passenden Hintergrund eingefügt, z.B. grüne Wiese.



Scan und Bildbearbeitung am Computer. Das Bild wird danach in die Tilemap eingefügt.