ALPACAS AMIGOS

PROJEKT KOMMUNIKATIONSDESIGN / VISUELLE KOMMUNIKATION / INTERAKTIVE MEDIEN

Veranstaltungsnummer	182MED181350	Arbeit von	Christina Maria Vennegerts
Prüfer	Herr Prof. Wolf	Matrikelnummer	1046891
		Semester	WS 18/19

ALPACAS AMIGOS

Genre: Videospiel, genauer eine Mischung aus Plattformer und interactive Novel

Zielgruppe: Schüler und Schülerinnen der 7. Klasse und aufwärts mit grundlegenden Wortschatz- und Grammatikkenntnissen.

Einsatzort: Vorwiegend unterwegs oder daheim

Lernziel: Erlernen von Falschen Freunden in Spanisch

Inhaltsverzeichnis

Der didaktische Ansatz 3
Was sind Falsche Freunde? 3
Die bisherige Vermittlungsmethode 3
Was spricht dagegen? 3
Wie Alpacas Amigos diese Problematik angeht 4
Funktionsumfang 5
Funktionen im Spiel 5
Funktionen der Vokabelliste 5
Die Grenzen der Alpacas Amigos 6
Der Entstehungsprozess 7
Die ersten Überlegungen 7
Das Setting 7
Grafische Entwicklung 8
Das Team 14

Der didaktische Ansatz

Was sind Falsche Freunde?

Falsche Freunde sind Worte, die in der zu erlernenden Sprache große Ähnlichkeit mit bereits bekannten Worten haben. Zu den bekanntesten Beispielen zählt das Englische „to become“, welches von Lernenden häufig mit „bekommen“ verwechselt wird und bereits früh beim Zweitspracherwerb Englisch auftritt. Hierbei können Falsche Freunde in jeder Wortartenkategorie auftreten.

Als Spanischlernender mit deutschen Wortschatzkenntnissen gibt es mehrere Dutzend Falsche Freunde, auf die der Lernende achten muss. Eine vollständige Liste habe ich nicht finden können, da Listen in der Regel auf eine Wortschatzkategorie beschränkt sind – so werden im alltäglichen Gebrauch teilweise andere Worte eingesetzt, als in einem Fachgespräch. Dennoch: Es gibt scheinbar im „Alltagsspanisch“ etwa 140 Worte, die zu den Falschen Freunden für Deutschsprechende gehören[1]. Darunter beispielsweise Worte wie „alto“ (was „hoch“ bedeutet), oder auch „el balón“ (was „Ball“ im Sinne von „Fußball“ bedeutet).

Diese Worte lernen Schüler und Schülerinnen nach und nach, über viele Lektionen verteilt. Im Grunde genommen sind Falsche Freunde aber nichts anderes, als eine besondere Kategorie der Vokabeln, weswegen sie (wenn auch mit „Achtung“-Hinweisen) üblicherweise gelernt werden, wie andere Vokabeln auch.

Die bisherige Vermittlungsmethode

Die mit Abstand am häufigsten anzutreffende Methode, Falsche Freunde zu erlernen, ist die Tabelle. In der Regel tritt sie als Teil einer Lektion auf und führt alle benötigten Falschen Freunde auf, die auf den zugehörigen Seiten vermittelt werden. Üblicherweise wird diese Tabelle mit Worten wie „Achtung!“ begleitet.

Was spricht dagegen?

Vokabelhefte und Vokabeltabellen sind eine schnelle Methode, möglichst viele Worte zu lernen. Das Problem ist jedoch, dass diese Worte in der Regel ohne Kontext gelernt werden. „[…] neue Wörter [sollten] nicht isoliert, sondern jeweils in größere formale und inhaltliche Kontexte eingebettet präsentiert und geübt werden.“ [2] Bei Listen und Tabellen besteht die Gefahr, dass ein Wort beispielsweise in einem Gespräch benötigt wird, sich der Lernende jedoch nur an die Stelle im Heft oder der Tabelle erinnern kann – nicht an das Wort selbst. „Weiterhin gilt als gesichert, dass Behaltensleistungen generell umso höher sind, je stärker unterschiedliche Wahrnehmungskanäle angesprochen werden“[3].

---

[1] Vgl. https://www.fu-tenerife.com/de/falsche-freunde-spanisch-deutsch/ (zuletzt aufgerufen am 23.03.19)
[2] De Florio-Hansen, Inez (2009): Fremdsprachenlernende zu Wort kommen lassen oder Wortschatzarbeit: Aktiv, Individuell und Interaktiv. In: Jung, Udo O. H. (Hg.): Praktische Handreichung für Fremdsprachenlehrer, Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 180-188.
[3] Decke-Cornill, Helene/Küster, Lutz (2010): Fremdsprachendidaktik: Eine Einführung. Tübingen: Narr, S. 163-173.

Wie Alpacas Amigos diese Problematik angeht

„[…] Einzelwörter sollten in Kollokationen (mehr oder minder festen Wortverbindungen) erscheinen und möglichst als Bestandteile einer Geschichte oder Argumentationskette erfahrbar werden.“[4]

In dem Spiel Alpacas Amigos treten Worte nicht ohne Kontext auf. Der Ablauf, einen neuen Falschen Freund vorzustellen, läuft nach dem immer gleichen Schema ab: Der Spieler trifft auf einen NPC (nicht-spielbaren Character), der ihm in wenigen Worten etwas erzählt. Nach diesem kurzen Text setzt der Spieler das neu erlernte Wort ein, um ein Problem zu lösen.

Hier ein Beispiel:

Der Spieler steht vor dem Problem, dass der von ihm gewählte Weg versperrt ist. Er trifft auf einen NPC, der folgenden Monolog hält:

> „Aquí no puedes avanzar más.” *(Hier geht es nicht weiter.)*
>
> „Toma, es un mapa.“ *(Nimm eine Landkarte.)*
>
> „Los mapas son importantes.“ *(Landkarten sind wichtig.)*
>
> “Con un mapa encuentras el camino.” (Mit einer Landkarte findest du deinen Weg.)

Die Problematik wird angesprochen (“Hier geht es nicht weiter”) und das zu lernende Wort (el mapa) wird daraufhin mehrere Male in unterschiedlichen Satzkonstruktionen genutzt. Sollte es seitens des Lernenden Verständnisprobleme geben, kann er durch den Einsatz einiger „Kakaobohnen“ eine Übersetzung für einen Satz anfordern.Nach diesem Text kann der Spieler selbst “el mapa” benutzen, indem er auf die gleichlautende Schaltfläche drückt. Dem Spieler wird nun eine Übersichtskarte des Levels eingeblendet.

So wird das Wort mit Wortschatzwissen eingeführt und im weiteren Verlauf des Spiels immer wieder durch die visuelle Darstellung “el mapa” -> Landkarte wiederholt – beispielsweise, wenn der Spieler sich verlaufen hat, oder generell planen möchte, wie er von A nach B kommt.

„Das Entwerfen von Geschichten um den zu lernenden Wortschatz herum gilt demensprechend als eine bewährte Vokabellerntechnik, denn der produktive, kreative Umgang mit Wortschatz ist nachweislich sehr Behaltens wirksam“[5]

Eine weitere Stärke dieses Ansatzes ist, dass nicht explizit darauf hingewiesen wird, dass es sich um einen potenziellen Falschen Freund handelt. So wird der Spieler nicht von vornherein verunsichert, wie nun die korrekte Überstzung des Wortes lautet, sondern trifft im Verlauf des Spiels ausschließlich auf Einsatzmomente, in denen die Bedeutung des Wortes klar ist. So kann der Schüler sicher sein, dass er nicht doch fälschlicherweise eine falsche Übersetzung mitlernt.

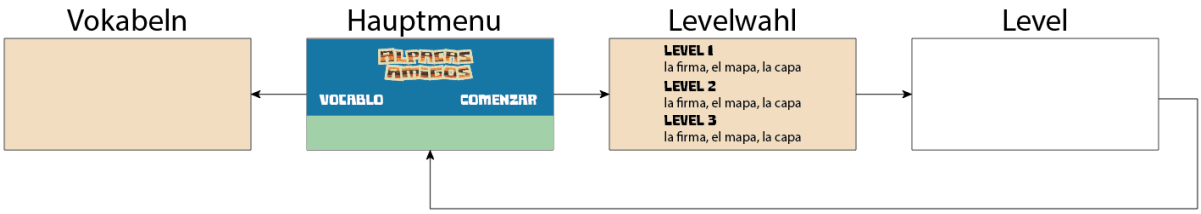
Alpacas Amigos hat jedoch auch einen weiteren Punkt, der für es spricht: Wenige Momente beim Lernen einer Sprache sind so stark motivierend, wie das Verstehen eines fremdsprachlichen Mediums – sei es ein Film, ein Zeitschriftenartikel oder ein (Video)Spiel. Nicht umsonst sind Lektionen in Lehrbüchern häufig so aufgebaut, dass nach Wortschatz- und Grammatikarbeit eine kurze Geschichte oder alltägliche Situation erzählt wird. Dennoch ist es etwas Besonderes, auch Medien außerhalb des Lehrbuches zu verstehen. Diesen Motivationsschub zu schaffen war ein für mich wichtiges Anliegen bei der Entwicklung des Spiels.

---

[4] Ebd.

[5] Aßbeck, Johann (2011): Was Wörterlernen interessant macht. In: Praxis Fremdsprachenunterricht 2

Funktionsumfang



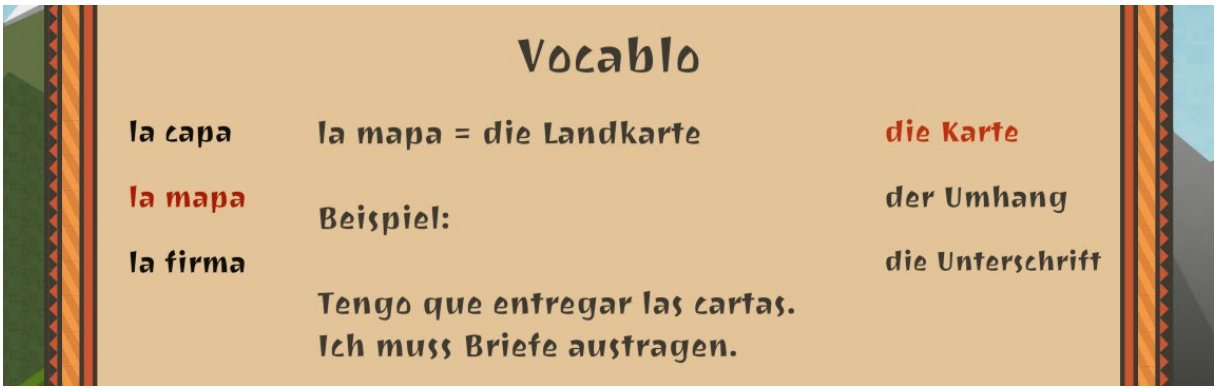
Das Spiel bietet sowohl eine spielbare Geschichte mit gesprochenem Intro und Outro, als auch eine Übersicht der freigespielten Vokabeln (erst zugänglich, nachdem das erste Mal das befreundete Alpaka gerettet wurde).

Funktionen im Spiel

Der Helfer des Spielers ist Paku, ein „Schutzgeist" des Alpakahügels (basierend auf den Apu, den Berggottheiten der Inka): Er begleitet das namenlose Alpaka auf seinem Abenteuer und übersetzt einzelne Sätze gegen fünf Kakaobohnen, welche der Spieler auf seiner Reise einsammelt. Er schwebt immer in geringer Distanz hinter dem Alpaca.

Die Falschen Freunde werden nach und nach in Form von Buttons am unteren Bildschirmrand freigeschaltet. Wenn sie durch anklicken/antippen aktiviert werden, wird (sofern sinnvoll) eine Visualisierung eingeblendet: Ein Tipp auf „el bote" (das Boot) lässt so beispielsweise ein Boot erscheinen, wenn das Alpaka an einem Gewässer steht. Manche Fähigkeiten können an beliebigen Stellen eingesetzt werden (z.B. „la mapa", die eine Umgebungskarte einblendet), während andere wiederum nur in bestimmten Szenarien Sinn ergeben („la firma" (die Unterschrift) führt nur dann zu einer Handlung, wenn das Alpaka tatsächlich etwas zu „unterschreiben" hat.)

Funktionen der Vokabelliste



In der Vokabelliste werden die freigeschalteten Worte des jeweiligen Levels (aktuell ist nur ein Level spielbar) aufgeführt. Der Spieler kann entweder auf der linken, Spanischen, oder rechten, Deutschen, Vokabelliste nach einem Wort suchen. Dieses wird dadurch zwischen beiden Wortlisten als Übersetzung mit einem Beispielsatz angezeigt.

Die Grenzen der Alpacas Amigos

Alpacas Amigos war nie so geplant, dass es jede andere Methode des Vokabellernens ersetzen sollte. Vielmehr ging es mir darum, eine weitere Art des Vokabellernens anzubieten, um ein abwechslungsreiches Methodenangebot bieten zu können. Ich bin überzeugt, dass dieses Ziel für den gegebenen Zeitrahmen erreicht wurde. Dennoch möchte ich anmerken, dass diese Form der Vokabelvermittlung für die Entwicklung sehr zeitintensiv ist. Nicht nur müssen kurze Szenarien geschaffen werden, in denen jedes einzelne Wort nachvollziehbar und verständlich eingesetzt wird und Verbildlichungen geschaffen werden (etwas, das bei vielen Worten – besonders Verben generell – häufig erstaunlich schwierig ist), sondern auch Mechaniken des Spiels für jedes Wort neu geschaffen werden.

Der Entstehungsprozess

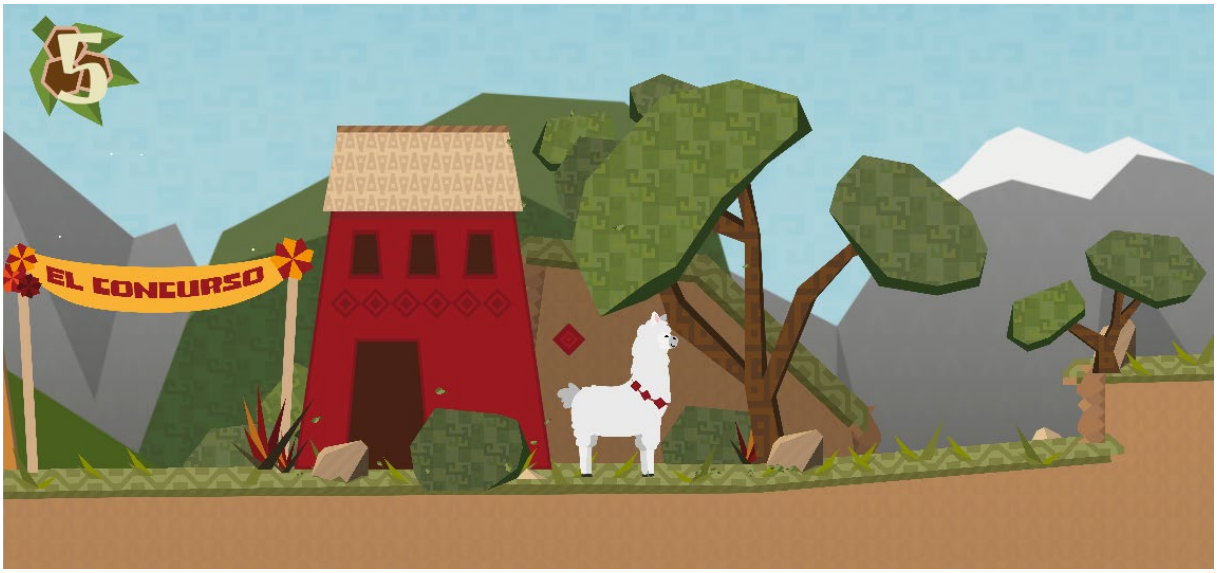
Die ersten Überlegungen

Zu Beginn sollte Alpacas Amigos Luchadores Amigos sein und der Spieler sollte Falsche Freunde als "Kampffähigkeiten" einsetzen. Schnell wurde klar, dass das sehr über die Umsetzungsfähigkeiten der Gruppe hinausging. Dennoch blieb die Idee, sich vor allem auf Adjektive und Verben zu beziehen, um möglichst interessante Sätze und Szenarien bilden zu können.

Diese Idee wurde nach mehreren Wochen mit der Erkenntnis verworfen, dass ein "alpaca brava" nicht, wie gedacht, ein "mutiges Alpaka" (brava = mutig) ist, sondern tatsächlich ein Alpaka mit Tollwut beschreibt.

Um nicht unerwarteterweise erneut in eine ähnliche Problemsituation zu geraten, wechselte der Fokus von Verben und Adjektiven zu Substantiven. Dies hatte den überraschenden Vorteil, dass zwar die Sätze der Geschichte "nüchterner" wurden, aber auch wesentlich leichter zu verstehen – ein nicht zu verachtender Vorteil, wenn man Texte für anfangende Lerner formuliert.

Das Setting



Schüler und Schülerinnen der 7., vielleicht auch 8. Klasse kennen vor allem ein Medium für die Wortschatzvermittlung: Das Lehrbuch. Die Situationen darin sind üblicherweise nah an tatsächlichen, alltäglichen Gegebenheiten – Treffen von Freunden, Verhalten am Abendbrottisch, ein Kinobesuch.

Diese Thematiken sind wichtig, keine Frage. Sich jedoch ausschließlich auf alltägliches zu beschränken, kann häufig zu einer Minderung der Motivation oder des Interesses am Spracherwerb führen.

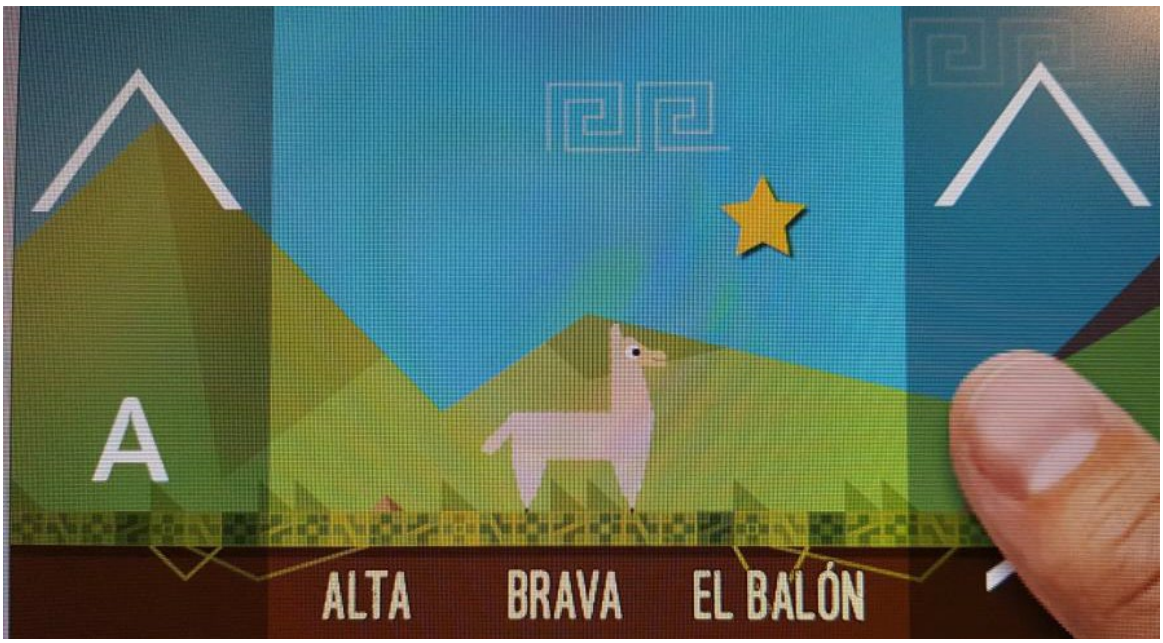
Innerhalb meiner Gruppe haben wir uns daher auf das recht abenteuerliche Setting von Südamerika – genauer gesagt: Peru geeinigt und unseren Hauptprotagonisten zu einem Alpaka gemacht. Dadurch konnten "unverbrauchte" Orte eingebunden werden, statt der typischen Innenstadt oder Wohnungen.

Hinzu kommt, dass so auch (wenn es auch nicht im Zentrum steht) ein wenig von der landestypischen Kultur vermittelt wird: Alle Muster, die im Spiel auftreten (also alles, was nicht das Alpaka ist), sind mit landestypischen, historisch belegten Mustern überzogen.

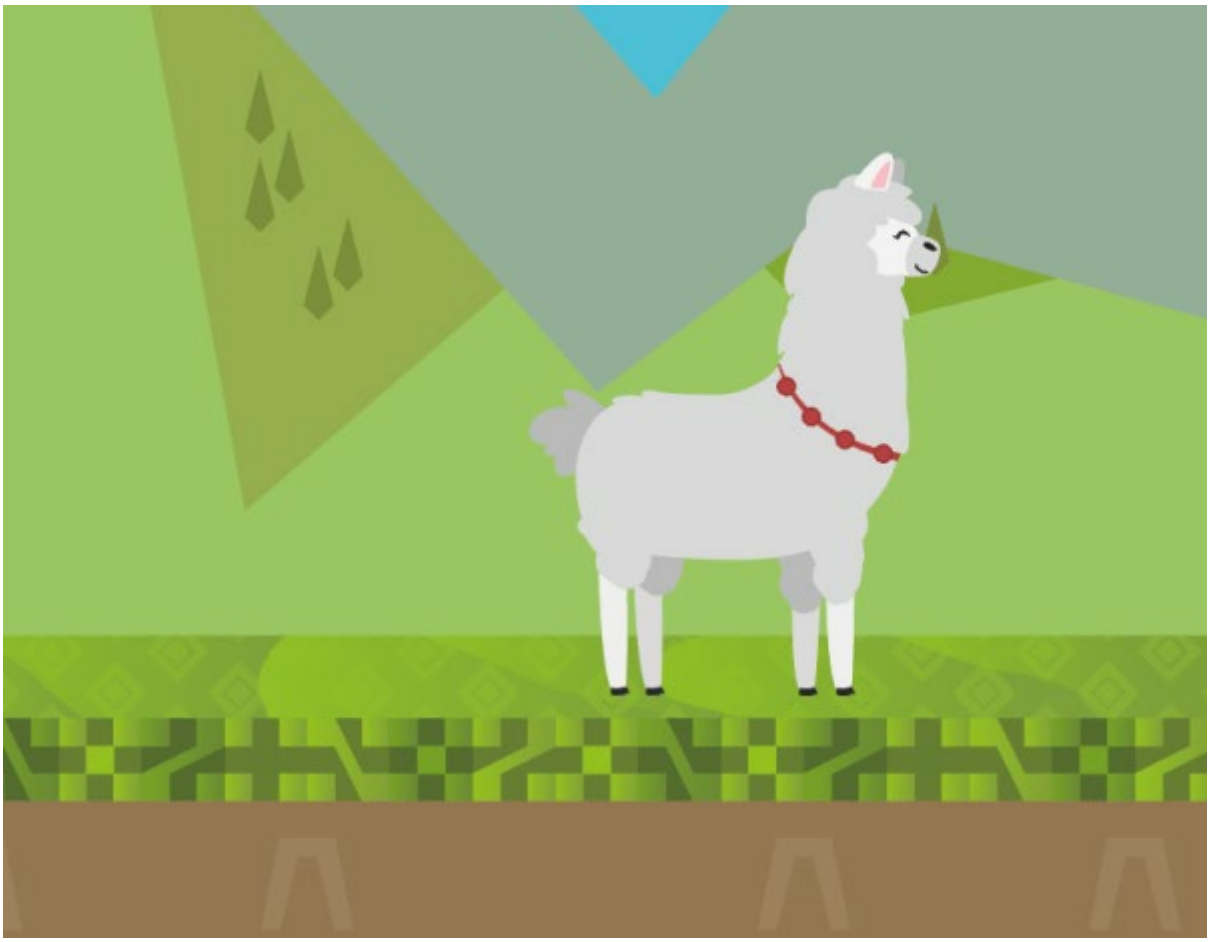
Grafische Entwicklung

Das einzige, das von Anfang an feststand, war der Wunsch, Muster als wichtigen Bestandteil bei der Gestaltung einzusetzen. Alles andere folgte von Iteration zu Iteration.

Ein erstes Foto von November 2018



Dezember 2018



Anfang Januar 2019

Heute

Aus dem Intro

Beispiel-Fähigkeit „mapa“

Bei „?“ gibt es neue Fähigkeiten, bei „X“ ist der Übergang zum nächsten Levelabschnitt. Das Alpaka ist klar erkennbar eingezeichnet und bewegt sich mit, wenn der Spieler es durch den Level steuert.

Beispiel-Fähigkeit „firma“ und Übersetzung durch Paku

Eine Geschichten-Situation mit einem Kind. Durch den Einsatz der Kakaobohnen konnte der nicht-verstandene Satz übersetzt werden. Das Foto des Alpakas wird von unten in die Spieloberfläche animiert und ist in Anlehnung an Autogrammkarten gestaltet worden. Das Kind freut sich darüber, das „flauschige Alpaka“ zu treffen, das im Intro einen Wettbewerb für das Dorf gewonnen hat.

Da ein Alpaka nicht unterschreiben kann, wird hier der Hufabdruck des Tieres als Unterschrift eingesetzt. Im Kontext „Autogrammkarte“ ist das als Unterschrift verständlich genug.

Die Geschichten

El mapa

Alpaka ist planlos, wie der Weg verläuft.

Hier geht es nicht weiter. *Aquí no puedes ir más lejos. oder Aquí no puedes avanzar más.*

Hier, eine Karte. Toma, es un mapa.

Karten sind wichtig. Los mapas son importantes.

Mit einer Karte findest du einen Weg. Con un mapa encuentras el camino.

Aquí no puedes seguir.

Toma. Es un mapa.

Con el mapa puedes encontrar tu camino. (Mit der Karte kannst du deinen Weg finden)

La firma

Kind möchte, dass das Alpaka eine Autogrammkarte unterschreibt.

Warte mal! ¡Espera!

Unterschreibst du mir das bitte? ¿Me lo puedes firmar, por favor?

Deine Unterschrift bedeutet mir viel. Tu firma significa mucho para mí. Klingt aber komisch!!!

Danke! ¡Gracias!

El Capa La capa

Alpaka steht am Fuße eines Berges. NPC spricht es an, dass es mit dem Umhang besonders weit springen kann.

Du suchst den Dieb? ?Estás buscando el ladron?

Der ist nach oben gesprungen! Se fue para arriba.

Nimm meinen Umhang, der gibt dir Superkräfte. Toma mi capa, te da superpoderes.

Ein Held braucht einen Umhang! Un héroe necesita una capa.

La Carta

Briefträger ist k.O. und kann keine Briefe mehr austragen. Bittet Alpaka um Hilfe.

Kannst du mir helfen? ?Me puedes ayudar?

Ich muss Briefe austragen, aber komme nicht weiter. Tengo que entregar las cartas, pero no puedo avanzar.

Kannst du den Menschen im Dorf die Briefe bringen, bitte? ¿Puedes traer las cartas a la gente del pueblo, por favor?

El balón

Klippen sind zu hoch, um hinaufzuspringen. Kind gibt seinen Ball ab, damit das Alpaka es als Hilfe nutzen kann.

Die Klippen sind zu hoch? Soll das eine Frage sein??? Los acantilados son demasiado altos.

Nimm meinen Ball! Toma el balón.

Du kannst auf dem Ball stehen, um weiter hinauf zu kommen / höher zu springen / (etwas in der Art, das einfach verständlich ist) Puedes pisar el balón. Te ayuda a saltar más alto.

El bote

Alpaka steht am Ufer und kann nicht schwimmen. NPC bietet Boot an.

Du brauchst ein Boot, um auf die andere Seite zu kommen. Necesitas un bote para llegar al otro lado.

Ich gebe dir mein Boot. Te doy mi bote.

Aber nicht springen! ¡Pero no saltes!

El regalo

Alpaka muss an Jägern vorbei. Kann sich als Geschenk tarnen.

Schnell, versteck dich bei meinen Geschenken! ¡Rápido, escóndete detrás de mis regalos!

Jäger suchen Alpakas, keine Geschenke. Los cazadores buscan alpacas, no regalos.

Geschenke sind toll! Regalos son algo genial. Hier bin ich mir nicht sicher!!

El Plata

Alpaka soll etwas vom Markt mitbringen.

Bring mir Gemüse aus dem Dorf mit! ¡Por favor, trae verduras del pueblo!

Hier hast du Geld. Toma, aquí tienes dinero.

Mit Geld kannst du Gemüse kaufen. Con el dinero puedes comprar verduras.

Intro-Geschichte mit Voice-Over Anweisungen

(Think of the tone of a children's story teller) Erase una vez, en un pequeño pueblo de Perú, donde vivían una alpaca plumosa y su amigo.

Un día, había un concurso entre dos pueblos: Que pueblo tenía la lana de alpaca **más** plumosa.

(a bit sceptical and not sold on the fluffyness of the wool) "Hmmm... Esta lana **no** era suave."

(very happy with it) "¡Esta lana si es!"

(storyteller-voice) La alpaca estaba **muy** feliz.

Por la noche, alguien del otro pueblo vino a **robar** la alpaca plumosa. *(Building a bit of tension, then think along the lines of "how dare he!")*

Pero estaba oscuro y robo a su **amigo**. *(Something like "oh, he is so stupid, isn't he?")*

¡Así que la alpaca tenía que rescatar a su amigo! *(please make it sound heroic)*

--

(Storyteller-happy ending) Y entonces, las dos amigos se reunieron otra vez – por lo menos hasta el siguiente concurso. *(Storyteller like "... or is it?")*

Das Team

Mitte Dezember haben Marvin Link und ich beschlossen, getrennt weiter zu entwickeln. Seit dem bestand das Team aus Bianca Lenz, Leonie Brehl, Eva Balci, Kim Paulsen (alle Studiengang Spanisch) und mir (Studiengänge Mediendesign/Designtechnik, Farbtechnik / Raumgestaltung / Oberflächen-technik).

Ergänzende Hilfe habe ich mir während der Entwicklung in Bereichen gesucht, die keiner von uns leisten konnte: Die Trab-Animation des Alpacas stammt von Hamza Cavus (Deutschland), Musik wurde von Jake Cunningham (Nordamerika) komponiert, das Voiceover des Intros wurde vom Künstler musictools (Columbien) gesprochen. Soundeffekte stammen mit CC0-Lizenz von Freesound.