

## *Die besseren Wälder*

*Eine Fabel von Martin Baltscheit als Serious 3D-Game*

## *Die besseren Wälder.*

Nach dem preisgekrönten Jugendtheaterstück von Martin Baltscheit.

Ferdinand ist ein Wolf, der bei den Schafen aufwächst. Was ist er also?

Ein Wolf im Schafspelz, ein Schaf mit Wolfsfell?

Er springt über Zäune, das tun Schafe nicht. Es ist nicht richtig. Und das war schon immer so. Er singt schöner als alle anderen das "Schafe Maria".

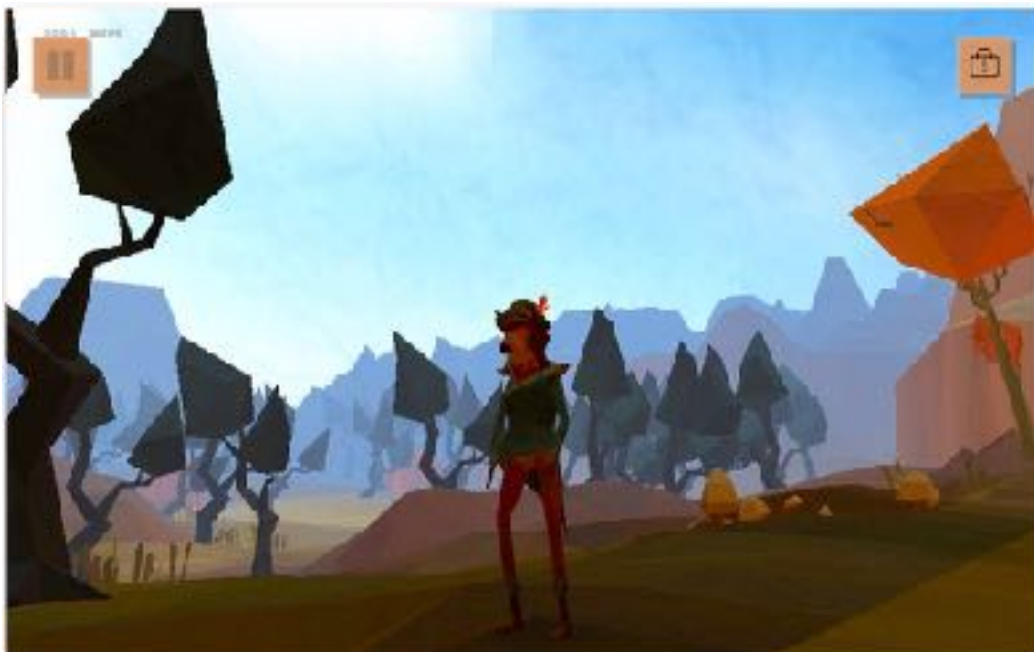
So ist es richtig, das hat Tradition!

Wer also ist Ferdinand?

### **Vorgeschichte:**

Ferdinand verliert seine Eltern auf der Flucht in ein besseres Leben. Ein kinderloses Paar nimmt ihn als Findelkind auf und zieht es groß. Die Flüchtenden waren Wölfe, die Adoptiveltern sind ein weißes und ein schwarzes Schaf. Der Junge wächst glücklich und wohlgehütet in einer gut situierten Gemeinschaft auf. Aber in der Pubertät gerät er unter Verdacht und seine Herkunft kommt ans Licht. Ein Wolf ist und bleibt ein Wolf. Das Töten liegt ihm im Blut, das weiß man doch. Das war schon immer so. Deshalb wird Ferdinand verstossen. Er muß die Gemeinschaft der Schafe verlassen. Dabei will er einer von ihnen sein, er möchte das bleiben, was er schon immer war! Doch nur das Schafsmädchen Melanie hält zu Ferdinand und will mit ihm die Schafswelt verlassen. Aber die Legende besagt, dass nur *Die besseren Wälder* erreicht, wer auf eigene Faust loszieht!

Und so macht Ferdinand sich alleine auf *Die besseren Wälder* zu finden!



## Das Spiel:

*Die besseren Wälder* ist ein browserbasiertes Serious 3D Abenteuer Rollenspiel, für Spieler von 10 - 14 Jahren: Heimat und Identifikation sind die Themen dieser tiefgründigen Fabel, in der urmenschliche Themen in die Tierwelt transferiert werden. In *Die besseren Wälder* trifft die Erzählweise und das Spielprinzip des Adventure Genres auf die individuelle Charakterentwicklung eines Rollenspiels. Die Spieler übernehmen die Rolle von Ferdinand, einem Wolf, der unter Schafen aufgewachsen ist. Er kann jede dieser Rollen situativ einnehmen und zwischen diesen wechseln, wann immer er möchte und so wie er sich fühlt.

Das in Unity-3D entwickelte Spiel mit einem low-poly/Papierlook bietet eine nicht-lineare Erzählweise, die den Spielern die maximale Freiheit gibt, den Verlauf des Spiels selbst zu gestalten. Dabei beeinflusst alles, was Ferdinand tut, das weitere Spiel. Auch dessen vielfältige Bewohner, die ihm auf der Suche nach den besseren Wäldern begegnen.

Das Spiel eignet sich für den fächerübergreifenden Unterricht der Fächer Deutsch (Fabel), PoWi (Identität), Ethik (Identität, Gewissen, Freiheit und Verantwortung, Mensch und Gemeinschaft) und Religion (Identität und Lebensgestaltung) und leistet einen Beitrag zur Identitäts- und Persönlichkeitsbildung von Kindern und Jugendlichen.

## Los geht's:

Du bist Ferdinand! Zieh los und finde *Die besseren Wälder*. Du hast die Wahl. Bist Du mehr Schaf als Wolf? Oder mehr Wolf als Schaf? Oder das Schaf im Wolf? Entscheide dich, finde heraus wer Du bist. Wie Du dich verhältst, so nimmt die Welt dich wahr.

Die Spieler stellen sich in diesem Spiel den wichtigen Fragen des Erwachsenwerdens:

Wer will ich sein? Wie will ich sein? Mit wem möchte ich sein?

Wer bin ich? Ferdinand.

Du bist ein Wolf. Du bist ein Schaf.

Du bist Ferdinand.



## Hintergrund:

"Es kommt doch nicht darauf an, wo du herkommst. Es kommt darauf an wohin du gehst und mit wem." Mit diesem Satz aus dem Textbuch *Die besseren Wälder* setzt das Spiel einen wichtigen Impuls für jeden Heranwachsenden. Man kann ihn aber auch als einen aktuellen Kommentar zur Debatte um Zuwanderung und Integration in Deutschland und Europa lesen.

Das interaktive Erlebnis im Spiel soll zur Reflexion eigener moralischer Entscheidungen und Handlungen führen. *Die besseren Wälder* wollen nicht nur erzählen, sie wollen zeigen und beteiligen. Es geht um die Sensibilisierung junger Menschen mit den Themen Migration und dem Gefühl des Fremdseins. Die Moral von der Geschichte ist einfach: Du bist was du tust. Dein Handeln bestimmt deinen Charakter, deine Persönlichkeit und Identität. Die Spielelemente greifen fundamentale Herausforderungen auf und verarbeiten diese: Wie erreiche ich mein Ziel? Wer bin ich und wer möchte ich sein? Kann ich aktiv handeln oder in welchen Zwängen stecke ich? Was könnten Gründe für die Handlungsweisen von Anderen sein?

Die Spieler erschaffen nicht nur ihr persönliches Spielende, sondern sie finden sich selbst oder erfindet sich selbst. Es geht um Selbsterfahrung und Selbsteinordnung in gesellschaftliche Systeme am Beispiel dieser Fabel.

## Arbeitsblatt I



Du erinnerst dich: Der Dorfvorsteher richtet über Ferdinand und verbannt ihn aus der Gemeinschaft aufgrund seiner Herkunft.

Wie ist es Dir während der Anfangsszene in der Kirche ergangen?

Was hast Du gefühlt, als Du aus der Gemeinschaft verstossen wurdest?

Kennst Du das aus deinem eigenen Leben?

## Arbeitsblatt II



Charakterisiere die beiden Tierwelten: Schafe und Wölfe. Siehst du Ähnlichkeiten zum Verhalten der Menschen?

Wie bist Du mit deinen Möglichkeiten dich als Schaf oder Wolf zu wandeln umgegangen?

Hast Du so ähnliche Möglichkeiten auch in deinem eigenen Leben?

Erinnere dich: wann hast Du dich als Schaf oder Wolf verhalten? Und warum?

## Arbeitsblatt III

"Was du bist ist mir egal.  
Was du tust ist wichtig!" -  
Melanie



Wie fühlt sich verantwortliches Handeln an?

Wer bist Du wirklich?

Diskutiere was *Sein* von *Handeln* unterscheidet.

## Arbeitsblatt IV



Wen hast Du auf deiner Reise getroffen?

Charakterisiere die Figuren, mit denen Du interagiert hast.



## Arbeitsblatt V

Aufgaben die im Spiel zu lösen sind:

Versuche mit einer ganz anderen Haltung in das Spiel zu gehen!

Entscheide dich bewußt, eine dir fremde Haltung einzunehmen.