



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 2, 2026
doi: 10.21243/mi-02-26-10
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Twine-Workshops in der 5.-9. Schulstufe – ein Erfahrungsbericht

Claudia Bayerl

Der Beitrag aus der Praxis beschreibt die Durchführung von Twine-Workshops für Schülerinnen und Schüler der 5.-9. Schulstufe, in denen innerhalb von drei Stunden interaktive, digitale Geschichten entstehen. Ziel ist es, Medien- und Sprachkompetenz durch einen spielerisch-kreativen Zugang zu fördern. Die Erfahrungen zeigen eine bemerkenswerte Motivation und Kreativität der Jugendlichen, insbesondere bei offener Themenwahl. Als zentrale Erfolgsfaktoren erweisen sich die aktive Unterstützung durch Lehrpersonen sowie geeignete organisatorische Rahmenbedingungen, während Herausforderungen vor allem aus überhöhten Erwartungen und strukturellen Einschränkungen resultieren. Die Workshops der Spielebox erweisen sich als wirkungsvolles Format, das kreatives Schreiben mit digitaler Kompetenz auf ansprechende Weise verbindet.

The practice-based article describes the implementation of Twine workshops for students in grades 5 to 9, in which interactive digital stories are created within three hours. The aim is to foster media and language skills through a playful and creative approach. The experiences reveal a remarkable level of motivation and creativity among the students, particularly when they are given freedom in choosing their topics. Key factors for success include the active support of teachers and suitable organizational conditions, while challenges primarily arise from unrealistic expectations and structural constraints. Overall, the Spielbox workshops prove to be an effective format that successfully combines creative writing with digital literacy in an engaging way.

1. Was ist Twine?

Twine ist eine kostenlose Open-Source-Software, die es ihren Nutzerinnen und Nutzern ermöglicht, nichtlineare interaktive Geschichten zu schreiben. So können auch Menschen ohne Programmierkenntnisse abwechslungsreiche Geschichten präsentieren. Wer sich zusätzlich mit HTML5 und CSS auseinandersetzen will, kann die Komplexität der eigenen Geschichten weiter erhöhen oder das Design nach eigener Vorstellung verändern. Auch wenn es zur Nutzung eine eigene App gibt, so ist Twine im Browser barriereärmer und eignet sich optimal für die Nutzung im schulischen Kontext.

2. Die Vorteile von *Twine*

Es gibt einige Programme und Plattformen, die das Erstellen eigener interaktiver Spielgeschichten ermöglichen. *Inklewriter* ist die wohl bekannteste Alternative, die auch *Open Source* betrieben wird. Der größte Unterschied zwischen den beiden Zugängen ist, dass die Autorinnen und Autoren in *Twine* selbst schreiben (und coden) wie sich die Geschichte entwickelt. In *Inklewriter* fügen die Schreibenden Texte in vorgegebene Bereiche ein. Das Programm erstellt die Verknüpfungen selbst, es ist also grundsätzlich niederschwelliger, aber Eingriffe sind kaum möglich.

In *Inklewriter* können die Autorinnen und Autoren auch mit einem Klick Bilder in die Geschichte integrieren. Da der Schwerpunkt beim *Twine*-Workshop auf der Geschichtenerstellung liegt und wir vermeiden wollten, dass die Teilnehmenden zwei Stunden lang nur .gifs und Bilder suchen, hat sich die Spielbox gegen *Inklewriter* entschieden. Deshalb soll erwähnt werden, dass *Twine* die Geschichten als .html-Datei abspeichert. Diese Dateien lassen sich ohne Vorwissen in (fast) allen gängigen Browsern öffnen und können anderen zur Verfügung gestellt werden. Spieleplattformen wie etwa itch.io haben sich darauf spezialisiert, Spiele im .html-Format zu veröffentlichen.

Wer sich außerdem genauer mit Coding in HTML5 und CSS auseinandergesetzt hat, der/die kann in *Twine* wirklich komplexe Spiele erstellen, die mit vielen vergleichbaren Programmen nicht möglich wären.

3. Warum dieser Workshop?

Die WIENXTRA-Spielebox ist nicht nur Österreichs größter Brettspielverleih sondern auch Anbieter diverser Workshops für Wiener Schulen. Da digitale Angebote und die Auseinandersetzung mit Medienkompetenz im Schulalltag immer gefragt sind, sollte es neue digitale Workshops geben. Die Idee von *Twine* verbindet Medienkompetenz, Sprachkompetenz und den spielerischen Ansatz, der der Spielebox so wichtig ist.

Im Laufe des Konzepts wurde festgelegt, dass Schülerinnen und Schüler der 5. bis 9. Schulstufe in einem dreistündigen Workshop einen Einblick in das Programm bekommen können und damit ermächtigt werden, selbst interaktive Geschichten zu schreiben. Die Workshops finden an den jeweiligen Schulen statt, wenn gewährleistet ist, dass jede Schülerin und jeder Schüler über ein eigenes Arbeitsgerät mit Tastatur verfügt. Durch die Browser-Nutzung des Programms können also Klassen mit Tablets – inklusive Tastatur -, Laptops oder mit Informatik-Sälen diesen Workshop buchen.

4. Ablauf

Der *Twine*-Workshop ist so konzipiert, dass er drei Unterrichtsstunden umfasst. In der ersten Stunde wird die Geschichte der „Choose your own adventure“-Bücher vorgestellt und außerdem ein Einblick in bekannte digitale Spielgeschichten gegeben. Gleichzeitig überlegen die Teilnehmenden, welche Genres und Themen sich am besten für solche Spielgeschichten eignen. Anschließend wird ein Schreibplan für die eigene Geschichte erstellt.

Nach der Pause folgt eine Doppelstunde, in der die wichtigsten Schritte für die Erstellung eines „Twines“ erklärt werden und die Schülerinnen und Schüler an ihren eigenen Geschichten schreiben. Abschließend werden alle „Twines“ gespeichert und erklärt, wie sie auch an anderen Geräten weiterbearbeitet werden können.

5. Unsere Erfahrungen

Die WIENXTRA-Spielebox hat schon fast alle Schultypen besucht, die einem in der 5.-9. Schulstufe begegnen können. Die Workshops sind in jeder Konstellation spannend, ausschlaggebend ist oft die Vorbereitung durch die Lehrperson. Wenn die Teilnehmenden wissen, welcher Themenschwerpunkt auf sie zukommt, dann ist der Einstieg in den Workshop gleich viel leichter. Dazu muss die Lehrperson gar nicht viel technisches Vorwissen haben, sondern eher die Idee von interaktiven Spielgeschichten vorstellen.

Eine andere spannende Frage, die im Laufe des Workshops oft aufkommt, ist, in welcher Sprache die Geschichte geschrieben werden soll. Schülerinnen und Schüler, die eine andere Erstsprache als Deutsch haben, freuen sich, wenn ihnen hier ein wenig mehr Spielraum gegeben wird. Diese Entscheidung überlassen wir aber meistens den Lehrpersonen. Nicht immer findet der *Twine*-Workshop im Rahmen des Deutschunterrichts statt. Wenn Englisch- oder Informatiklehrerinnen und -lehrer den Workshop buchen, so gibt es zu Beginn der Workshops auch oft andere Abmachungen. In den meisten Fällen werden die Geschichten auf

Deutsch geschrieben. So können die Twines leichter von den Mitschülerinnen und Mitschülern getestet werden. Viele außerordentliche Schülerinnen und Schüler nützen in der Schreibphase eigene Übersetzungstools – oft mit beeindruckenden Ergebnissen.

Auch die Themen, die die Schülerinnen und Schüler erkunden dürfen, sind ausschlaggebend für den Erfolg oder weitere Herausforderungen des Workshops. Interaktive Spielgeschichten können in vielen Genres spielen – Abenteuergeschichten, Kriminal- und Detektivgeschichten, Urlaubsgeschichten und noch viele mehr. So richtig spannend wird es für die Jugendlichen aber meistens erst, wenn auch die Flucht- und Horrorgeschichten erlaubt sind. Egal ob es um einen Ausbruch aus dem Gefängnis geht oder die Jugendlichen ein Horrorhaus erkunden – viele empfinden die Geschichten erst dann als so richtig spannend, wenn es um Leben und Tod geht/gehen darf. Da wir das Spielen als Erfahrungen in einem Experimentierraum ansehen, versuchen wir, bei den Themen so wenig wie möglich einzugreifen – selbstverständlich in Absprache mit den Lehrpersonen.

Sind die Themen einmal geklärt und die Schreibpläne erstellt, so gibt es bei den meisten kein Halten mehr. Viele arbeiten in Kleingruppen an einer Geschichte oder an zusammenhängenden Geschichten. Folgende Beispiele waren sehr beeindruckend und zeigen die hohe Motivation der Autorinnen und Autoren:

- Ein Team von zwei Schülern hat eine Kriminalgeschichte geschrieben – in zwei Twines. Eine Geschichte zeigte die Seite ei-

nes Einbrechers, der am Tatort seine Spuren verwischen sollte. Die andere Geschichte handelte vom Detektiv, der denselben Tatort untersuchen soll. In beiden Fällen gab es die gleichen Orte und Hinweise, mit denen die Leserinnen und Leser unterschiedlich interagieren konnten.

- Eine Gruppe von vier Schülerinnen und Schülern schrieb eine Geschichten-Reihe zum „perfekten Urlaub“. In der ersten Geschichte konnten sich die Lesenden für eine von drei Urlaubsdestinationen entscheiden. Neben Herausforderungen zur Anreise oder dem Problem, dass einfach alle drei Urlaubsstarts verschlafen werden konnten, wurde man an jedem möglichen Ende vor eine neue Herausforderung gestellt. An einem Urlaubsort wurde die Person entführt, am nächsten strandete sie auf einer einsamen Insel und am dritten Urlaubsort drohte der Partner, die Partnerin, sich von der Leserin, dem Leser zu trennen. Die drei anderen Geschichten führten diese Erzählstränge dann fort. Eine Geschichte handelte ausschließlich von der Flucht von der einsamen Insel, die anderen zwei fokussierten sich auf die anderen Herausforderungen.
- Zwei Schülerinnen erzählten den Fall eines verschwundenen Hundes aus zwei Blickwinkeln. Eine Geschichte handelte von der Abenteuerlust des Hundes, die Geschichte der anderen Person beschrieb, welchen Spuren die Besitzerin, der Besitzer folgen musste, um den eigenen Hund wieder zu finden.
- Die Schülerinnen und Schüler sind angehalten, in der Schreibzeit von 2 Unterrichtsstunden eine Geschichte zu schreiben, die ca. 10-15 Textteile umfasst und 2 unterschiedliche Enden hat. Ein besonders motivierter Schüler der 9. Schulstufe hat innerhalb dieser Zeit eine sehr umfangreiche Geschichte mit 30 Textteilen und 5 unterschiedlichen Enden verfasst. Andere Schülerinnen und Schüler erstellten im Laufe des Workshops auch zwei kurze Twines mit jeweils 10-12 Abschnitten.

Sobald die erste Person ihre Geschichte abgeschlossen hat, geht das Chaos erst so richtig los. Die meisten sind sehr stolz auf ihre

Twines und suchen sofort nach willigen Spielerinnen und Spielern. Viele erhoffen sich das Feedback der Workshopleitung, aber dafür ist meist keine Zeit, da die anderen Teilnehmenden beim Abschluss ihrer Geschichte unterstützt werden müssen.

Auch hier zeigt sich, wie wichtig die aktive Teilnahme der Lehrpersonen ist. Ihre Meinung ist hoch angesehen. Und sobald mehrere Schülerinnen und Schüler gegenseitig ihre Abenteuer testen, ist die Stimmung in der Klasse geladen. Diejenigen, deren Geschichte noch nicht fertig sind, sind umso motivierter und fragen auch, ob und wie sie die Geschichte zu Hause fertig schreiben können.

Viele Lehrpersonen sind von den Möglichkeiten des Programms fasziniert und wollen es privat oder in anderen Aspekten ihres Unterrichts weiter einsetzen.

All diese Beispiele machen den *Twine*-Workshop zu einer ganz besonderen Erfahrung. Die intrinsische Motivation, die durch den spielerischen Ansatz gegeben ist, ist in der Auseinandersetzung mit Sprache und mit den vielen Aspekten der Medienkompetenz wertvoll. Es ist immer eine Freude, die Begeisterung der Teilnehmenden zu beobachten und zu wissen, dass sie auch in ihrer Freizeit weiter schreiben wollen.

6. Herausforderungen

Egal, wie spielerisch ein Schulangebot aufgebaut ist, es gibt doch immer wieder Herausforderungen. Diese können Großteils in drei Bereiche gegliedert werden:

- Fehlende Unterstützung durch das Lehrpersonal
- Erwartungen der Schülerinnen und Schüler
- Räumliche Herausforderung

Tatsächlich gibt es in den *Twine*-Workshops nur sehr selten technische Hürden, die den Ablauf stören. Wenn die Arbeitsgeräte und die Teilnehmenden gut vorbereitet sind, dann gibt es nur wenige einzelne Geräte, auf denen zur Unterstützung mehrere Handgriffe notwendig sind.

7. Fehlende Unterstützung

Da der Workshop von nur einer Person durchgeführt wird, ist diese auf die Unterstützung der Lehrpersonen angewiesen. Soziale Konflikte können in diesen drei Stunden nicht zusätzlich zum inhaltlichen Ablauf von der Workshopleitung gelöst werden. Dazu kommt, dass die Schülerinnen und Schüler auch einen anderen Bezug zu externen Vortragenden haben. Da es in der Vergangenheit immer wieder vorgekommen ist, dass die Workshopleitung mit den Schülerinnen und Schülern allein gelassen wurde, fordern wir nun die Lehrpersonen vor dem Workshop zur aktiven Mithilfe auf.

8. Erwartungen der Schülerinnen und Schüler

Es ist ein Kompliment und Fluch zugleich, wenn Schülerinnen und Schüler mit der Idee in den Workshop starten, sie könnten in drei Stunden ein „Videospiel“ erstellen. Eine kurze Spielgeschichte mit

ca. 15 Abschnitten ist sowohl in der 5. als auch in der 9. Schulstufe realistisch. Doch wie viel Arbeit tatsächlich hinter „50 Days“ oder dem Netflix-Game „Black Mirror: Bandersnatch“ steckt, wird erst innerhalb der drei Stunden mühsam erarbeitet und verstanden. Tatsächlich ist es aber ein weiterer Vorteil des Workshops, dass Jugendliche einen besseren Einblick in den Arbeitsaufwand von Coding und Spielerstellung bekommen.

Selbstverständlich erreichen wir auch mit diesem kreativen Angebot nie alle Jugendlichen. Manche machen nur oder weniger als das Nötigste – vor allem, wenn die Workshops nach Notenschluss stattfinden. Grundsätzlich ist das aber weder überraschend noch besonders störend. Solange die anderen in ihrem Ablauf nicht gestört werden, lassen wir diese Schülerinnen und Schüler in Ruhe.

9. Räumliche Herausforderung:

Manchmal findet der *Twine*-Workshop an Schulen statt, die keinen Arbeitsraum haben, der groß genug für die gesamte Schulklasse ist. In diesem Fall sind die Workshopleitung und die Lehrpersonen besonders gefordert. Schülerinnen und Schüler, die bei Herausforderungen oder Hindernissen nicht gleich eine Ansprechperson haben – weil sie eventuell in einem anderen Raum ist – arbeiten oft einfach weiter und vergrößern das Problem. Auch führt die räumliche Distanz noch eher dazu, dass wir manche Jugendliche an die Tiefen des Internets verlieren. Solche Fälle gibt es in jeder Klasse, aber bei einer Aufteilung in mehrere Räume werden es noch mehr.

Aber auch hier gibt es Ausnahmen! In einer Privatschule im Süden Wiens wurden die Schülerinnen und Schüler schon immer zu selbstständigem Lernen motiviert. Bei diesem *Twine*-Workshop konnten wir eine unglaublich hohe Bereitschaft zur aktiven Teilnahme feststellen – und dass, obwohl sich die Gruppe sogar auf fünf verschiedene Räume aufgeteilt hatte.

10. Fazit

Grundsätzlich sind die *Twine*-Workshops ein ganz spezieller Einblick in den Schulalltag. Die Grenzen zwischen „Unterricht“ und „kreativer Freizeitbeschäftigung“ verschwimmen. Das Angebot, sich spielerisch mit Sprache auseinander zu setzen, eigene Geschichten oder sogar eigene Welten zu erschaffen, erreicht viele Jugendliche – unabhängig von Alter, Gender, Schulform oder sozioökonomischem Status. Es ist faszinierend, welchen Einfluss die intrinsische Motivation auf die Twines hat. Tippfehler, Textlängen und Doppelstunden treten in den Hintergrund, wenn sich die Teilnehmenden entfalten können und ihre Ergebnisse stolz mit den anderen teilen. Das ist etwas, das bei Referaten wohl seltener passiert.

Mit diesem Angebot der *Twine*-Workshops hofft die WIENXTRA-Spielebox, bei allen Beteiligten ein Verständnis für die Bedeutung kreativer Schreibprozesse zu schaffen. Denn wer gerne schreibt, schreibt mehr und selbstbewusster. Wer die Scheu vor digitalen Programmen und technischen Herausforderungen ablegt, der/die hat es in der stark digitalisierten Zukunft leichter.