



N E B O L U S

# STORY-HANDBUCH

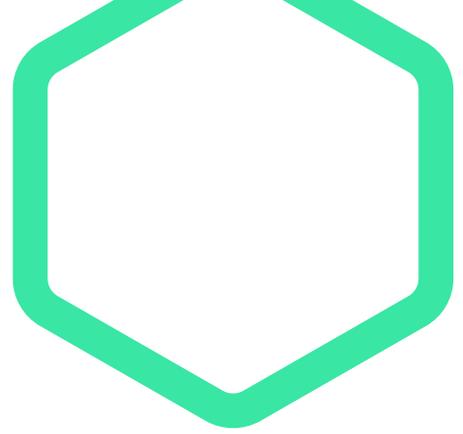


Bundesinstitut für  
Öffentliche Gesundheit

Gefördert durch das Bundesinstitut  
für Öffentliche Gesundheit



# VORWORT



Die Smartphone-App Nebolus ist eine location-based Game-Anwendung, bei der (junge) Menschen Erkundungsrallyes in ihrem lokalen Nahraum (z. B. Stadtteil, Kommune, Hochschule, Schule) durchlaufen und dadurch auf niedrigschwellige Art und Weise das gesundheitsbezogene Angebot kennenlernen. Ziel ist die Stärkung der navigationalen Gesundheitskompetenz, die wir als die Fähigkeit verstehen, gesundheitsbezogene Informationen von Einrichtungen und deren Angebote zu finden, zu verstehen, kritisch zu beurteilen und im eigenen Lebensalltag anzuwenden. Diese vier Dimensionen sind die zentralen Bausteine der Gesundheitskompetenz und werden erweitert um die Fähigkeit der Interaktion, also die Fähigkeit, zu gesundheitlichen Fragen und Anliegen mit Mitarbeitenden der Praxiseinrichtungen aus dem lokalen Nahraum zu kommunizieren.

Diese Kompetenzen sollen jedoch nicht durch klassische Formen der Edukation (z. B. Informationen im Rahmen des Unterrichts) vermittelt, sondern niedrigschwellig durch den Entertainment-Education Ansatz und das Erleben einer Geschichte (= Story), die die Nutzer\*innen während einer Nebolus-Rallye in verschiedene Praxiseinrichtungen führt, erworben werden. Je nach gewähltem Gesundheitsthema sowie lokalen Gegebenheiten vor Ort können speziell zugeschnittene Geschichten für die App Nebolus erstellt werden. Ihre selbst erstellte Story können Sie ganz einfach über das [Nebolus Planungstool](#) in die App übertragen. Hierfür sind keine besonderen technischen Vorkenntnisse notwendig.

Um eine Story für Nebolus zu konzipieren, sind einige Vorüberlegungen hilfreich. Nebolus-Rallyes basieren immer auf einer fiktiven Story mit virtuellen Figuren. Durch die Story werden die Rallye-Teilnehmenden animiert, die verschiedenen Praxiseinrichtungen (= Stationen) bei der Rallye aufzusuchen. Die Story wird in Form von Sprachnachrichten entweder aus der Sicht nur eines Charakters (= Hauptfigur) oder optional im Wechsel mit einem weiteren Charakter (= Nebenfigur) erzählt. In der Spiellogik von Nebolus bedeutet das, dass die Nut-

zer\*innen die Nachrichten der Hauptfigur entdecken müssen (Erfolgsnachrichten). Um diese zu finden, leitet eine vorherige Nachricht der Nebenfigur (= Hinweinsnachricht) zur Station, an der die Erfolgsnachricht zu finden ist. Die Nachrichten der Hauptfigur werden also immer nach Absolvieren der jeweiligen Station freigeschaltet. Dabei sind die Nachrichten der fiktiven Charaktere eher als Puzzlestücke zu verstehen, die nach und nach ein Gesamtbild ergeben und nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge anzuhören sind.

Dieses Handbuch soll eine Hilfestellung bei der Entwicklung und Anwendung solcher Storys geben. Hierzu finden Sie im Folgenden Tipps für die Gestaltung von Figuren, zur Entscheidung für ein bestimmtes Genre sowie zur Erzeugung und Spannung in einer Geschichte.



Im Internet finden sich zahlreiche Seiten und Tools, die für Sie beim Konzipieren von Geschichten hilfreich sein können. Einige solcher Tools finden Sie auch im [Nebolus HelpCenter](#) ↗



# INHALTSVERZEICHNIS



<b>1. Figuren</b>	<b>5</b>
Hauptfigur _____	5
Nebenfigur _____	6
<b>2. Vorspann</b>	<b>7</b>
Mit welchen Informationen werden die Nutzer*innen ausgestattet? _____	7
Aus welcher Perspektive wird erzählt? _____	8
<b>3. Stationen</b>	<b>9</b>
Welche Informationen sollen vermittelt werden? _____	9
Wie lassen sich diese Informationen inhaltlich verschränken? _____	10
Gesundheitskompetenz in der Story – Beispiele _____	10
<b>4. Sprachnachrichten</b>	<b>13</b>
Sprachliche Besonderheiten _____	13
Dosierung von Informationen _____	14
Falsche Spuren (Red Herrings) _____	14
<b>5. Auflösung und Ende der Story</b>	<b>15</b>
<b>6. Art der Geschichte</b>	<b>16</b>
Genre _____	16
Krimi _____	16
Dystopie _____	17



# INHALTSVERZEICHNIS



Science Fiction _____	<b>18</b>
Ideen für Spannungselemente _____	<b>18</b>
Mystery (kognitive Spannung / Whodunit) _____	<b>18</b>
Surprise (unerwartetes Ereignis) _____	<b>19</b>
Suspense (Erwartung eines Ereignisses) _____	<b>20</b>
<b>7. Partizipative Entwicklung einer Story</b>	<b>21</b>
<b>8. Story-Vorlagen</b>	<b>23</b>





1

# FIGUREN

Eine Geschichte lebt von ihren Figuren. Auch die App Nebolus arbeitet mit fiktiven Charakteren, die den Rallye-Teilnehmenden ein gesundheitsrelevantes Thema indirekt näherbringen. Insofern ist es wichtig, inhaltliche Aspekte in die Figuren zu legen, ohne dass diese zu Schablonen werden.

Nur lebendige, individuelle Figuren können Interesse wecken und die Nutzer\*innen über verschiedene Spielstationen hinweg motivieren.

## HAUPTFIGUREN

Die Hauptfigur führt vorrangig durch die Geschichte und verkörpert durch ihre Persönlichkeit, ihre Einstellungen, Überzeugungen und Handlungen das gesundheitsrelevante Thema, vor dessen Hintergrund ein Kompetenzerwerb angestoßen werden soll. Wichtig ist, dass sich die Rallye-Teilnehmenden mit der Hauptfigur identifizieren können. Auf die Entwicklung dieser Figur sollte daher Sorgfalt gelegt werden. Nicht nur Fakten wie Alter, Geschlecht, Ausbildung, familiärer Hintergrund und die gesundheitlich relevante Situation sollten porträtiert werden, sondern auch Eigenschaften, Motive sowie die soziale Lebenswelt der Figur.

Folgende Fragen können dabei helfen:

- **Mit welchen Herausforderungen hat die Figur zu kämpfen?**
- **Wie ist es dazu gekommen? Spielen dabei auch weit zurückliegende Ereignisse eine Rolle?**
- **Welches Temperament hat die Figur? Was macht ihr Freude, wovor hat sie Angst?**
- **Trägt sie ein Geheimnis mit sich herum (z. B. eine unglückliche Liebe, Schuldgefühle, ein Dilemma)? Steckt sie in Schwierigkeiten, von denen niemand etwas weiß?**
- **Hat die Figur ein konkretes Ziel (z. B. bei einem Sportwettkampf zu gewinnen)? Hat sie ein unerkanntes Bedürfnis (z. B. das nach größerer Eingebundenheit)? Passen beide zusammen, oder widerprechen sie sich?**
- **Wer sind die wichtigsten Bezugspersonen der Figur? Welche Qualität haben die jeweiligen Beziehungen?**

In den Nachrichten der Figur muss nicht alles zur Sprache kommen, was zuvor geplant wurde. Wichtig ist nur, dass sie in sich stimmig sind und ein plastisches Gesamtbild ergeben.



## Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

Emma (Hauptfigur) ist sechzehn und lebt mit ihrem Vater zusammen. Ihre Mutter ist einige Jahre zuvor zu einem anderen Mann gezogen und hat mit ihm zwei kleine Kinder. Emmas Verhältnis zu ihr ist angespannt, sie möchte sie allenfalls auf neutralem Boden treffen. Gemeinsam mit ihrem besten Freund Mike und ihren Freundinnen Pia und Zehra besucht sie die Jahrgangsstufe 11. In ihrer Freizeit ist sie häufig zurückgezogen, liest und malt Mangas und verbringt Zeit mit Computerspielen. Insgeheim möchte sie Game-Designerin werden, hat aber Angst diesen „exotischen“ und möglicherweise unrealistischen Berufswunsch gegenüber anderen zu formulieren.

Als auch ihr Vater eine neue Partnerin nach Hause bringt, kommen die Erinnerungen an den Auszug ihrer Mutter hoch und lösen weitere Verlustängste aus. Außerdem verliebt sie sich unglücklich – ausgerechnet in den neuen Erdkunde-Referendar. Die Sache ist ihr so peinlich, dass sie sie nicht einmal gegenüber Mike – ihrem besten Freund - zugeben möchte, und nimmt kein Ende, weil sie dem Referendar nicht aus dem Weg gehen kann.

Als ihr alles zu viel wird, sucht Emma zunächst einen Jugendclub auf, um auf andere Gedanken zu kommen. Dort macht sie neue Bekanntschaften und lernt auch Niklas kennen, der mit seiner Band dort probt und sich sehr für ihre Zeichnungen interessiert. Über ihre neuen Kontakte bekommt sie auch Hinweise, wo sie sich anderweitig beraten lassen kann, um mit ihren Schwierigkeiten besser umzugehen.

## NEBENFIGUREN

Für die Nebenfigur ergeben sich ähnliche Überlegungen wie für die Hauptfigur. Auch sie hat ihre persönliche Geschichte und befindet sich in einer aktuellen Lebenssituation, die vorab bestimmt werden sollte. In der Nebolus-App kann sie als Vermittler zwischen Hauptfigur und Nutzer\*innen agieren: Die Nebenfigur steht in einer bestimmten Beziehung zur Hauptfigur und hat somit ein Wissen über diese und ihr Umfeld, welches über die Nachrichten vermittelt werden kann. In manchen Fragen ist sie aber genauso unwissend wie die Rallye-Teilnehmenden und befindet sich damit in einer Komplizenrolle bei der Lösung der Aufgaben.

Hier gilt es zu dosieren: Die Nebenfigur sollte nur gerade so viele Informationen liefern können, dass die Geschichte vorangebracht und die Lösung der nächsten Aufgabe ermöglicht wird, aber wenig genug, dass offene Fragen nur häppchenweise geklärt werden und die Spannung dadurch aufrechterhalten wird (siehe auch [S. 14 Dosierung von Informationen](#)). Außerdem kann sich die Nebenfigur in ihren lückenhaften Annahmen über die Hauptfigur irren, sodass falsche Fährten gelegt werden.



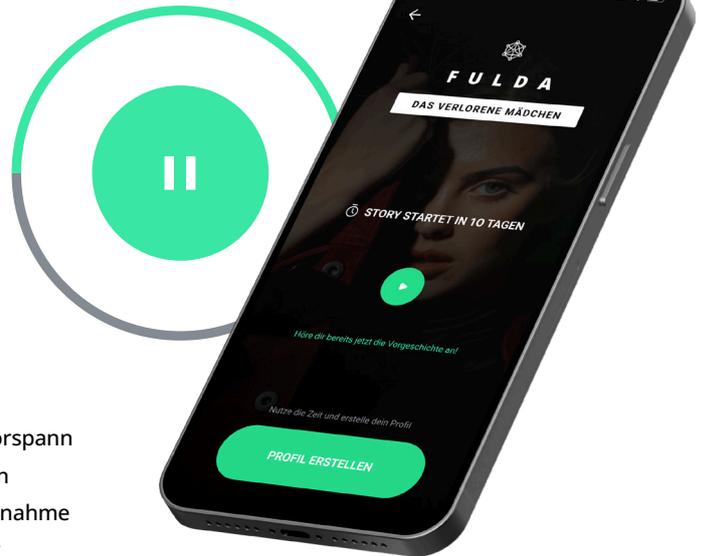
2

# VORSPANN

Bevor die Rallye startet, hören sich die Rallye-Teilnehmenden einen Vorspann an, der sie in die Story einführt und für die zu erbringenden Aufgaben motivieren soll. Der kurze Vorspann soll insbesondere die Lust zur Teilnahme erhöhen. Dementsprechend sollte er einen auffordernden Charakter haben. Inhaltlich bedeutet das, die Nutzer\*innen mit einem konkreten Problem zu konfrontieren, mit dem Haupt- und/oder Nebenfigur zu kämpfen haben. Hierfür eignen sich die auf [S. 18](#) vorgestellten **Ideen für Spannungselemente**, v. a. Mystery und Suspense. Mysteryspannung entsteht, wenn die Vorgeschichte eine Rätselfrage aufwirft. So könnte es darum gehen, gemeinsam mit der Nebenfigur etwas Wichtiges über die Hauptfigur herauszufinden (beispielsweise, wo sie sich befindet). Suspensespannung wird erzeugt, indem eine Figur in eine bedrohliche Lage versetzt wird, die mit Hilfe der Nutzer\*innen aufgelöst werden soll (beispielsweise muss sie rechtzeitig eine bestimmte Versorgungsleistung erhalten, um gesundheitliche Probleme abzuwenden).



Unsere Erfahrungen zeigen, dass der Vorspann nicht zu lang sein sollte, um die Aufmerksamkeit der Rallye-Teilnehmenden zu halten. Eine Länge von max. 2 Minuten sollte nicht überschritten werden.



## MIT WELCHEN INFORMATIONEN WERDEN DIE TEILNEHMENDEN AUSGESTATTET?

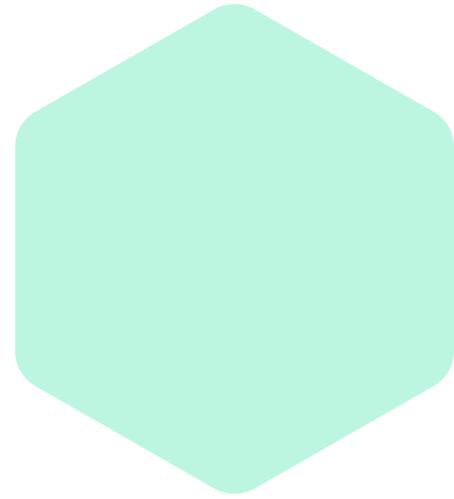
In der Vorgeschichte gilt es, nur genauso viele Informationen zu streuen, dass die Nutzer\*innen in die Problemstellung eingeführt werden und zu einer gewissen Identifikation mit den Figuren gelangen. Sie müssen wissen, mit wem sie es innerhalb der fiktiven Welt zu tun haben, worin das Problem der Figuren besteht und was sie selbst in einem ersten Schritt tun können, um es zu lösen. Alle weiteren Informationen sollten sie sich im Laufe des Spiels selbst erarbeiten müssen.



## AUS WELCHER PERSPEKTIVE WIRD ERZÄHLT?

Es ist empfehlenswert, die Geschichte von Beginn an aus einer einheitlichen Perspektive zu erzählen. Beispielsweise könnte die Nebenfigur in ihrer vermittelnden Position zwischen Hauptfigur und Nutzer\*innen aus der Ich-Perspektive heraus ihr Anliegen formulieren und zur Mithilfe auffordern.

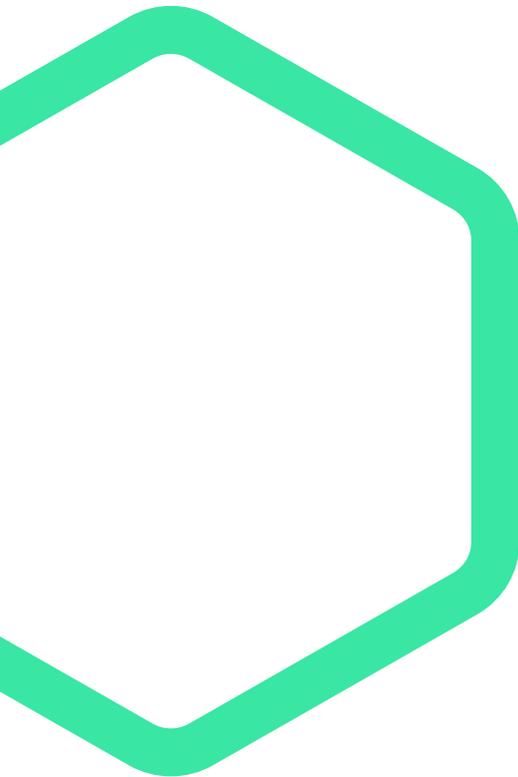
Denkbar ist zwar auch ein allwissender Erzähler, dieser sollte dann aber auch durch die weitere Geschichte führen. Die Hauptfigur kann sich im weiteren Verlauf durch eigene Nachrichten einschalten, ohne aber die ursprüngliche Erzählperspektive abzulösen.



### Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Vegan Wahn“

Robin (Nebenfigur) erzählt den Rallye-Teilnehmenden im Vorspann aus der Ich-Perspektive, wie er seine Freundin Lia (Hauptfigur) aktuell erlebt und was seiner Meinung nach immer wieder für Streit zwischen den beiden sorgt. Lias neuestes Bestreben sich für das Klima vegan zu ernähren, versetzt Robin in Angst um Lias gesundheitlichen Zustand.

Er macht sich Sorgen und fordert die Teilnehmenden am Ende des Vorspanns auf, ihn zu unterstützen: „Tja, verfahrenere Sache. Heute wollte ich noch mal einen Versuch starten und mit ihr reden. Vielleicht mögt ihr ja mitkommen, um sie zu treffen – so als moralische Unterstützung?“



# STATIONEN

3

Wie im Vorwort ausgeführt, zielt Nebolus auf die Förderung der Gesundheitskompetenz von jungen Menschen, aber auch Erwachsenen. Im Laufe der App-Nutzung steuern die Nutzer\*innen verschiedene reale Stationen an, an denen sie nicht nur die für die Fortführung des Spiels relevante Informationen suchen, sondern implizit die (navigationale) Gesundheitskompetenz, d. h. ihre Fähigkeit des Findens, Verstehens, Bewertens und Anwendens gesundheitsbezogener Informationen und Angebote gestärkt wird. Dabei geht es neben Informationen aus dem Internet oder aus Printmedien auch um konkrete lokale Einrichtungen und deren Gesundheitsangebote (z. B. Sportangebote, Beratungsangebote). Die Wahl der entsprechenden Kooperationspartner wie Beratungseinrichtungen, Jugendzentren etc. hat daher maßgeblichen Einfluss auf das Storytelling. Der Verlauf der Geschichte und die inhaltliche Arbeit der Stationen müssen miteinander verknüpft werden (siehe auch [S. 10 Wie lassen sich diese Informationen inhaltlich verschränken](#)), damit die Geschichte nicht willkürlich wirkt und die Teilnehmenden das Interesse verlieren.



## WELCHE INFORMATIONEN SOLLEN VERMITTELT WERDEN?

Je nach Station werden bestimmte Informationen zur Verfügung gestellt, die die Gesundheitskompetenz der Nutzer\*innen stärken sollen. Beispielsweise könnte ein Familienzentrum darüber Aufschluss geben, welche Hilfe man wo und durch wen bei Problemen mit den Eltern erhalten kann. Diese Informationen sollten auch hilfreich für die Lösung der rallyespezifischen Aufgaben sein (siehe auch [S. 10 Wie lassen sich diese Informationen inhaltlich verschränken](#)), damit die Nutzer\*innen sich nicht persönlich belehrt fühlen.

Die Stationen der Rallyes müssen nicht zwingend in einer festgelegten Reihenfolge absolviert werden. Sind die Rallye-Teilnehmenden nicht an eine feste Reihenfolge der Stationen gebunden, so ist es wichtig, dass jede Station für sich steht und deren Abschluss keine Voraussetzung für die Aufgabenbearbeitung in anderen Stationen darstellt. Innerhalb des Storytellings bietet in diesem Fall jede einzelne Station ein Puzzleteil zur Lösung des Gesamtproblems.



## WIE LASSEN SICH DIESE INFORMATIONEN INHALTLICH VERSCHRÄNKEN?

Beiläufiges Lernen findet statt, indem die zu vermittelnden Informationen innerhalb des Geschichtenkontextes gesucht und angewandt, statt bewusst repetiert werden. Dafür müssen Story- und Lernziel eng beieinander liegen. Es geht in der Geschichte um genau den Problembereich, über den die Nutzer\*innen informiert werden sollen. Die Figuren benötigen ebene Informationen, die übergeordnet für die Nutzer\*innen bestimmt sind, und diese gehen aktiv damit um, um das Ziel der Rallye zu erreichen. Innerhalb der Story werden Informationen möglichst anschaulich behandelt. Die durch die Geschichte aufgeworfenen Aufgaben an den einzelnen Stationen fragen daher weniger abstrakte Begriffe und allgemeine Strategien ab, sondern „übersetzen“ sie in konkrete Beispiele. Der ständige Zoff mit der Mutter wegen des neuen Stiefvaters, unter dem eine Figur leidet, steht stellvertretend für innerfamiliäre Probleme, der Liebeskummer wegen des sympathischen Referendars bedeutet eine emotionale Herausforderung.

### Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

Emma (Hauptfigur) ist verschiedenen Stressoren ausgesetzt, die typisch für die Adoleszenz sind. Sie tut sich mit der veränderten Situation ihrer Familie seit dem Auszug ihrer Mutter schwer, ist sich unsicher, ob sie es schaffen wird, nach der Schule einen Platz in ihrem Wunschstudiengang zu ergattern, und traut sich nicht, mit ihren Freunden über ihre unglückliche Verliebtheit in den Erdkunde-Referendar zu sprechen.

Auch Nebenfigur Mike ist in mancher Hinsicht unsicher: Er hat Schulschwierigkeiten und vor allem Sorge vor der Bewertung seiner Schulleistungen durch seine Eltern.

## GESUNDHEITSKOMPETENZ IN DER STORY – BEISPIELE

In der folgenden Tabelle sind Beispiele aus bestehenden Story-Vorlagen (siehe auch [S. 23 Story-Vorlagen](#)) aufgeführt, die verdeutlichen, wie die Dimensionen von Gesundheitskompetenz textlich in einer Story verankert werden können. Optimal ist es, jede Dimension in einer Story mehrfach zu adressieren. Nur wenn Jugendliche und (junge) Erwachsene lokale Einrichtungen und deren Angebote kennen, werden sie diese bei Bedarf auch nutzen. Um dieses Ziel zu erreichen, sind bereits bei der Entwicklung der Story systematisch Bezüge zu den Dimensionen der Gesundheitskompetenz herzustellen. Diese werden den Rallye-Teilnehmenden über die Aussagen der jeweiligen Haupt- und der Nebenfigur nähergebracht.



**Gesundheitsbezogene Angebote und Informationen finden**

- Wie erhält die Figur einen Überblick zu gesundheitsbezogenen Einrichtungen in der Umgebung?
- Wie findet die Figur Informationen über die vorhandenen Gesundheitsangebote der Einrichtungen in der Umgebung (z. B. über Websites, Social Media, Broschüren, Zeitungen)?
- Wie findet sie die richtige Person in der Einrichtung, die ihr weiterhelfen kann?
- Welche Recherchemöglichkeiten gibt es, um ein konkretes Gesundheitsangebot ausfindig zu machen?

**Textbeispiele aus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“**

„Ich hatte keine Ahnung, wovon er redet, aber er hat mir die Nummer durchgegeben, und ich hab sie anschließend gegoogelt. Und wisst ihr, was dahintersteckt? Der Sozialpsychiatrische Dienst. Ehrlich gesagt hatte ich keine Ahnung, was das genau ist, dieser Dienst, also hab ich mir die dazugehörige Website angeschaut. Es ist eine Art Beratungsstelle, an die man sich wenden kann, wenn man ein Problem hat.“

„Ich selbst hatte mal gegoogelt, an wen man sich wenden kann, wenn es einfach nicht funktioniert in der Familie. Hab so die „Brücke“ aufgetan und da auch mal übers Kontaktformular nachgefragt.“

**Textbeispiel aus Story-Vorlage „Vegan Wahn“**

„Ich brauche dafür wohl etwas mehr Wissen über Ernährungs-Basics und mehr Durchblick, welche von all den Ratschlägen, was man essen sollte, eigentlich gut sind. Die Gesellschaft für gesunde Lebensmittel klingt nach einem guten Ort, um ein paar Ernährungstipps zu bekommen, findet ihr nicht auch?“

**Textbeispiel aus Story-Vorlage „Übermensch“**

„Ich habe recherchiert, wo in der Nähe sich Jasper weitere Hilfe suchen könnte. Er scheint ja psychisch echt Probleme zu haben. Und da gibt es einen Sozialpsychiatrischen Dienst, den die Stadt anbietet. Übrigens kostenlos, wie ich auf deren Webseite sehe. Dorthin kann man sich bei persönlichen Krisen, psychischen Problemen oder Suchterkrankungen wenden.“

**Gesundheitsbezogene Angebote und Informationen verstehen**

- Was hat die Figur über das gesundheitsbezogene Angebot der Einrichtung erfahren/verstanden?
- Wie sind die Informationen, die die Figur vor Ort erhält, zu verstehen?
- Welche Hilfeleistung kann die Figur von der Einrichtung erwarten?
- Wie unterscheiden sich ähnlich gelagerte Gesundheitsangebote voneinander?
- Welchen Nutzen hat die Figur von der Inanspruchnahme eines konkreten Gesundheitsangebots?

**Textbeispiele aus Story-Vorlage Blackout**

„Die haben nämlich eine Schweigepflicht, wie Ärztinnen oder Anwälte. Ist ja eigentlich eine gute Sache. Wenn jemand hier Unterstützung sucht, sollte das wohl vertraulich bleiben. Jedenfalls kann man sich hier als Jugendliche kostenlos zu allen möglichen Themen beraten lassen. Von Problemen mit Eltern, Geschwistern oder anderen Verwandten bis zu Ärger in der Schule.“

**Textbeispiele aus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“**

„Bestimmt dachtet ihr, Sozialpsychiatrischer Dienst, das ist was für Bekloppte, für Leute, die nicht klarkommen, also für andere, nur nicht für einen selbst, hab ich Recht? Aber das ist falsch. Denn was heißt das schon, klarkommen. Cool sein? Sich nichts anmerken lassen? So tun, als würde man immer über allem drüberstehen?“

„Die Brücke ist jedenfalls ein Verein, der verschiedene Beratungsstellen betreut und echt eine Menge Hilfe für Menschen mit Problemen anbietet, die nicht weiterwissen.“

**Textbeispiele aus Story-Vorlage „Übermensch“**

„Die Leute von der Suchtberatung sind auf jeden Fall total gut mit mir und meiner Geschichte umgegangen. Sie habe mir in Ruhe die üble Wirkung von Amphetaminen auf meinen Körper und Gehirn erklärt und auch, dass die dauerhafte Kombination mit Cannabis ziemlich unschöne Folgen hat. Wenn ich will, helfen sie mir sogar, eine Therapie zu starten und würden sich um den Kram mit der Krankenkasse und so weiter kümmern. Aber vielleicht bin ich noch kein so schlimmer Fall, dass ich das brauche.“

„Bei den verschiedenen Beratungen habe ich schon eine Menge Tipps bekommen, wie ich besser mit Stress umgehen kann und meine eigenen Ansprüche an mich auf ein gesundes Maß runterschraube.“

### Gesundheitsbezogene Angebote und Informationen kritisch beurteilen/bewerten

- Wie schätzt die Figur ein, ob es sich um ein seriöses/vertrauenswürdige Hilfsangebot handelt?
- Wie erkennt die Figur, ob es sich um unseriöse Angebote und Informationen handelt?
- Wonach beurteilt die Figur, die Qualität eines Angebots (z.B. Qualifikationen, Erfahrungen)?
- Wie hat die Figur die Beratung in der Einrichtung wahrgenommen (z.B. geschützter, professioneller, vertrauenswürdiger Rahmen)?
- Wie wägt die Figur unterschiedliche Gesundheitsangebote in deren Qualität gegeneinander ab?

### Textbeispiel aus Story-Vorlage „Food for Future“

„Mich verwirrt, dass es so viele verschiedene Empfehlungen zur Ernährung gibt. Wie kann ich sichergehen, dass ich es mit glaubwürdigen Quellen zu tun habe? Dazu möchte ich gerne noch mehr erfahren und Kompetenz aufbauen, so dass ich keinem Blödsinn auf den Leim gehe. Allein, was es mit all den Diäten und speziellen Ernährungsformen auf sich hat, ist mir ein Rätsel. Low-Carb, Paleo, glutenfrei, vegan, Rohkost... Das können wir vielleicht bei einer eurer örtlichen Krankenkassen thematisieren.“

### Textbeispiele aus Story-Vorlage „Vegan Wahn“

„Aber bei so einer wichtigen Sache, wie der Ernährung und ihrer Gesundheit, sollte man nicht irgendwelche Onlineforen und irgendwelche Leute zu Rat ziehen, sondern Fachleute. Meint ihr nicht auch? Wenn ich online was zur Ernährung suche, fühl' ich mich außerdem total erschlagen von der Menge an Infos.“

„Ich habe mal überlegt, wo wir vertrauenswürdige Informationen finden können und es gibt hier eine Krankenkasse, wo man sich in der Filiale auch in Sachen Ernährung beraten lassen kann. Die haben dazu auch noch eine Menge Tipps und Infos dazu auf ihren Webseiten. Das ist bestimmt ein guter Anlaufpunkt.“

### Textbeispiele aus Story-Vorlage „Übermensch“

„Im Netz findet man zwar auch Informationen zu allem - aber abgesehen davon, dass die vielleicht nicht immer stimmen, erschlagen sie einen auch einfach in ihrer Masse. Da liegt es doch nahe, persönlich zu Expert\*innen zu gehen, wenn die einem schon zur Verfügung stehen. Ich geh ja auch zur Zahnärztin, anstatt mir selbst nach Internet-Manual Zahnstein zu entfernen.“

### Gesundheitsbezogene Angebote und Informationen im Alltag anwenden

- Wie nimmt die Figur Kontakt mit einer zum eigenen Bedarf passenden Einrichtung auf (z. B. Telefon, E-Mail, persönlich)?
- Wie hat die Figur entschieden, dass ein Angebot für ihre Lebenssituation auch passend ist?
- Wie nutzt die Figur die in der Einrichtung erhaltenen Informationen/Ratschläge, um weitere Entscheidungen für die eigene Gesundheit treffen (z. B. Übertragung auf den Alltag)?
- Kann die Figur sich vorstellen, die erhaltenen Informationen im Alltag auch umzusetzen? Wie könnte das aussehen?
- Wie kann die Figur die erhaltenen Informationen möglicherweise an Dritte vermitteln, um diese in einer speziellen Lage zu unterstützen?

### Textbeispiel aus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

„Was auch okay war, weil ich dadurch ein paar brauchbare Strategien kennengelernt hab, wie man es hinkriegt, dass ein Streit nicht immer gleich eskaliert, und wie man wieder aufeinander zugehen kann. Ach ja, inzwischen hab ich mit meiner Mutter ein ziemlich gutes Gespräch geführt. Und wenn es noch mal dermaßen schwierig werden sollte, gehen wir zusammen irgendwohin – zur Brücke oder zu einer ähnlichen Einrichtung.“

„Hab so die Brücke aufgetan und da auch mal übers Kontaktformular nachgefragt. Also, ich wär ja zusammen mit meiner Mutter hingegangen, damit mal jemand mit draufschaut, was bei uns schief läuft, kostenlos.“

### Textbeispiele aus Story-Vorlage „Vegan Wahn“

„Bei Bauchweh fällt mir übrigens ein, dass mich wirklich für einen Anfänger-Kochkurs angemeldet habe. Nach all dem, was mir heute über mein Ernährungswissen oder besser - Unwissen klargeworden ist, hab' ich richtig Bock, mal was selbst zu machen.“

„Was ihr jetzt von den guten Leuten von der Gesellschaft für gesunde Lebensmittel erfahren habt, finde ich sogar wirklich ganz interessant. Ich mag die Ideen, wie man mit Kleinigkeiten schon die Ernährung gesünder machen kann, so wie sich morgens Obst in die Cornflakes schnibbeln. Oder mal Haferflocken statt Cornflakes probieren. Oder einfach 'nen Löffel Zucker weniger in den Kakao tun. Das sind so Sachen, die man einfach und schnell machen kann.“

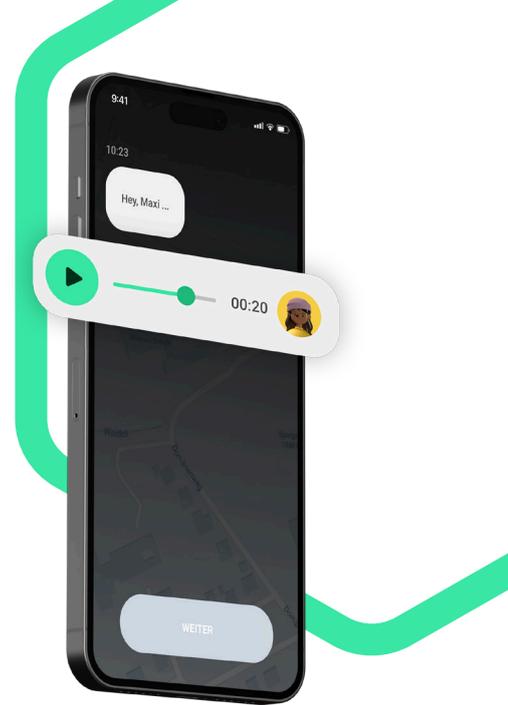
„Und mein Lieblings-Tipp ist definitiv: Selbst machen. Also selbst kochen oder das Essen zubereiten. Denn so weiß man am besten, was drin ist und kann verhindern, dass massig Zucker, Salz, schlechte Fette oder irgendwelche unnötigen Chemiestoffe drinstecken, die man kaum aussprechen kann.“



## 4

# SPRACHNACHRICHTEN

Nebolus ist so konzipiert, dass die Geschichte den Nutzer\*innen in erster Linie über Sprachnachrichten erzählt wird (ergänzend können Bilder als Storyelemente eingesetzt werden). Mit jeder gelösten Teilaufgabe werden sie durch neue Nachrichten der Haupt- und/oder Nebenfigur belohnt, die sie ein Stückchen in der Story weiterbringen und zur Gesamtlösung beitragen. Bei der Gestaltung dieser Nachrichten gibt es inhaltlich und stilistisch einiges zu beachten.



## SPRACHLICHE BESONDERHEITEN

Sprachnachrichten werden von Jugendlichen und (jungen) Erwachsenen zur Kommunikation mit Freund\*innen mit großer Selbstverständlichkeit eingesetzt. Sie sind vertraut mit ihnen, wissen wie sie üblicherweise klingen. Insofern ist es sinnvoll, auch die Nachrichten in der App an den Sprachgebrauch der Zielgruppe anzulehnen. Dennoch bleiben sie innerhalb einer Geschichte eine Kunstform. Es sollten weder sprachliche Schlampereien eingebaut noch gezielt in Jugendsprache formuliert werden. Dies würde bestenfalls anbiedernd, im ungünstigsten Fall unglaubwürdig wirken. Die Wirkung von Spontaneität ist im Kontext einer Story eine Frage der Planung. Die Sätze sollten zwar Leichtigkeit und Witz beinhalten und nicht zu komplex, aber durchaus korrekt formuliert sein. Insgesamt sollten die Nachrichten lieber knapper als zu ausufernd gestaltet werden, damit sich der Inhalt auch nach einmaligem Anhören einprägt. Eine Länge von einer bis maximal zwei Minuten pro Sprachnachricht (ca. 200-300 Wörter) ist ausreichend.



**Unsere Erfahrungen zeigen, dass kürzere Nachrichten mit höherer Wahrscheinlichkeit vollständig angehört werden.**

## DOSIERUNG VON INFORMATIONEN

Es gilt über die gesamte Geschichte hinweg Mystery- und/oder Suspense-Spannung zu erzeugen. Dies kann nur gelingen, wenn Informationen dosiert vermittelt werden und entscheidende Zusammenhänge bis kurz vor dem Ende im Unklaren bleiben. An jeder Station sollte die Geschichte daher nur einen Schritt weitergebracht werden, ohne Inhalte vorwegzunehmen. Gleichzeitig sollten die Nutzer\*innen nicht frustriert werden. Sie sollen die jeweilige Station mit dem Gefühl verlassen, wichtige Informationen gewonnen zu haben, und motiviert sein, sich weiter auf die Spurensuche zu machen. Hier und da kann auch Surprise (siehe auch [S. 19 Surprise](#)) ein Element sein, um neue Spannung in die Geschichte zu bringen.

## FALSCHER SPUREN (RED HERRINGS)

Neue Informationen treiben eine Geschichte voran. Dies muss jedoch nicht zwangsläufig bedeuten, dass jede Information mehr Klarheit in eine komplexe Story-Situation bringt und zur Lösung offener Fragen beiträgt (z. B. was der Hauptfigur durch wen und weshalb zugestoßen sein könnte). Sie kann die Rallye-Teilnehmenden auch bewusst auf eine falsche Fährte führen, um die vorzeitige Auflösung zu verhindern. Fallen die Nutzer\*innen auf die „Red Herrings“ herein, ist die Überraschung bei der Wendung zur richtigen Lösung umso größer.

Bekanntes Beispiel eines Red Herrings ist das ambivalente Verhalten von Professor Snape in „Harry Potter“ von J. K. Rowling, das den falschen Verdacht schürt, Snape diene dem schwarzen Magier Lord Voldemort.

### Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

In der Story-Vorlage kommt beispielsweise „die Sache mit dem Referendar“ ins Spiel, die die Assoziationen fälschlicherweise in Richtung sexueller Belästigung lenken soll. Tatsächlich ist Emma unglücklich in den neuen Erdkunde-Referendar verliebt, der sich ihr gegenüber völlig neutral verhält.

Ebenso soll der Umgang mit den „Jungs von der Band“ die Möglichkeit unterstreichen, sie wäre im Jugendclub in einen schlechten Umgang geraten, während sie dort tatsächlich viel Unterstützung erhält und ihren späteren Freund Niklas kennenlernt.



5

# AUFLÖSUNG UND ENDE DER STORY



Erst ganz zuletzt, im Fall von Nebolus nach Aufsuchen der letzten Station, sollten den Teilnehmenden alle Informationen zur Verfügung stehen, um die Geschichte als Ganzes zu überblicken und alle Fragen zu beantworten. Die bereits in der Vorgeschichte aufgeworfene Hauptaufgabe lässt sich nun vollständig lösen, ein Gesamtbild entsteht. Die Hauptfigur konnte sich allen Herausforderungen stellen und dadurch potenzielle gesundheitliche Risikofaktoren abwenden. Sie geht gestärkt und resilient aus der Krisensituation heraus und dient dadurch als positives Rollenmodell.

Bei den Nutzer\*innen setzt ein Gefühl der Zielerreichung ein, das Spiel lässt sich schnell zu Ende führen. Nebenbei haben sie sich mit zahlreichen gesundheitsrelevanten Informationen auseinandergesetzt.

## Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

Im klassischen Krimi bedeutet Auflösung zu erfahren, wer der/die tatsächliche Mörder\*in und wie der Tathergang gewesen ist. Jeder falsche Verdacht wird dabei aufgelöst. In der Story-Vorlage erfahren die Nutzer\*innen, dass Emmas mysteriöses Verschwinden selbst inszeniert war, sie sich in Sicherheit befindet und Mike durch die Spurensuche das Rüstzeug mitgeben wollte, sich mit seinen eigenen Schwierigkeiten zu befassen.



# ART DER GESCHICHTE

Nebulus lässt offen, welche Art von Geschichte erzählt werden soll, um die gewünschten Gesundheitskompetenzen auf unterschiedliche Art zu vermitteln. Wichtig ist einzig, dass sie die Teilnehmenden kognitiv wie handelnd vor Aufgaben stellt, die vollständig bearbeitet werden müssen, um an das Ende der Rallye zu gelangen. Das bedeutet, dass sie einen Spannungsbogen erzeugen und das Interesse der Nutzer\*innen halten muss. Im Folgenden werden beispielhaft drei Genres vorgestellt, die sich dafür besonders eignen und an die Interessen und Erfahrungen von Jugendlichen und (jungen) Erwachsenen im Umgang mit fiktionalen Formen anknüpfen (selbstverständlich ist es aber auch möglich, sich für eine Alltags-, Liebes-, Humorgeschichte oder ein ganz anderes Genre zu entscheiden). Im Anschluss werden verschiedene Quellen der Spannung vorgestellt, die mit unterschiedlichen Schwerpunkten, aber durchaus gemischt in den verschiedenen Genres genutzt werden können.



## GENRE

Literarische Genres unterscheiden sich in ihrer inhaltlich-motivischen Gestaltung und folgen dabei fester oder lockerer bestimmten Erzählkonventionen. Die Entscheidung für ein bestimmtes Genre im Rahmen der Nebulus-Story sollte vor dem Hintergrund des gewählten Gesundheitsthemas sowie der Gegebenheiten vor Ort (Kooperationspartner, aufzusuchende Stationen, angepeilte Zielgruppe) erfolgen.

## KRIMI

Kriminalgeschichten drehen sich in der Regel um die Aufklärung eines Verbrechens. Die Handlung spinnt sich um einen Fall, der zu Beginn der Story Fragen aufwirft: Was ist geschehen? Wer ist der/die Täter\*in? Aus welchem Grund wurde das Verbrechen begangen? Ein\*e oder mehrere Ermittler\*innen gehen diesen Fragen nach, recherchieren Hintergrundinformationen, die oft mehrdeutig und dadurch irreführend sind (siehe auch [S. 18 Mystery](#) und [S. 14 Dosierung von Informationen](#)), und werden zu guter Letzt mit dem/der Täter\*in konfrontiert.

Klassische Krimis, beispielsweise die „Miss Marple“-Romane von Agatha Christie, beginnen mit einem Verbrechen, das aufgeklärt werden soll. Jemand wurde ermordet, ein kostbarer Gegenstand wurde gestohlen, eine Person wurde ausgeraubt oder entführt. In modernen Krimis sind die Fälle meist komplexer und mit gesellschaftlichen Problemen verknüpft. Sie können mit fremdenfeindlichen oder terroristischen Gruppierungen oder mit an einer psychischen Störung erkrankten Person zu tun haben und ziehen oft den/die Ermittler\*in tief in das Geschehen hinein. Beispiel hierfür ist „Cry Baby“ von Gillian Flynn über eine Journalistin mit selbstverletzendem Verhalten, die über eine Mordserie in ihrer Heimatstadt berichten soll. Im weiter gefassten Sinn kann jedes ungeklärte, potenziell kriminalistische Ereignis als Fall aufgefasst werden.



## Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

In der Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“ ist die Hauptperson Emma spurlos verschwunden, Nebenfigur Mike möchte herausfinden, was ihr widerfahren ist.

## DYSTOPIE

Dystopien sind Erzählungen, die ein bedrohliches Zukunftsszenario malen. Häufig greifen sie aktuelle soziale und ökologische Risiken auf und stellen sie in einem pessimistischen Gesellschaftsbild zugespitzt dar. Figuren kämpfen in diktatorischen Systemen um ihre Freiheit oder unter postapokalyptischen Umständen um ihr Überleben. Oft müssen sie sich dabei unter restriktiven Bedingungen gegen eine moralisch zweifelhafte Übermacht behaupten und werden psychisch wie physisch bedroht (siehe auch [S. 19 Surprise](#) und [S. 20 Suspense](#)).

Geschichten über veränderte zukünftige Gesellschaften sind sehr beliebt, beispielsweise Suzanne Collins Jugendromanreihe „Die Tribute von Panem“ über den Aufstand armer Distriktbewohner gegen das Kapitol der diktatorischen Nation Panem oder die Netflix-Serie „The Handmaid’s Tale“ nach dem Roman von Margaret Atwood, in der es um die Versklavung und Ausbeutung der wenigen fruchtbaren Frauen in der theokratischen Republik Gilead geht. Dystopien thematisieren so gut wie immer die Selbstermächtigung, Solidarisierung und Befreiung der benachteiligten Bevölkerung.

Insofern bieten sie einen geeigneten Hintergrund für Figuren innerhalb der Nebolus-Stories, deren innere Resilienz und soziale Ressourcen im Laufe der Geschichte vergrößert werden sollen.

## Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Food for Future“

Die Story-Vorlage „Food for Future“ spielt im Jahr 2237, in der der „MEGA Corporation“ Konzern den Staat ersetzt und alle Entscheidungen für die Bevölkerung übernimmt. Tymeia (Nebenfigur) gehört der Widerstandgruppe „Selfies“ an und sie versetzt sich mittels eines Gedanken-Transmitters in das Jahr der Rallye-Teilnehmenden. Sie möchte die Menschen im 23. Jahrhundert aus der Abhängigkeit befreien, indem sie ihnen dabei hilft, die Fähigkeit sich wieder selbst zu versorgen zurückzuerlangen. Hierzu sammeln die Rallye-Teilnehmenden gemeinsam mit Tymeia Informationen zum Thema „Gesunde und nachhaltige Ernährung“ und übermitteln das Wissen an Abel (Hauptfigur) in der Zukunft.



## SCIENCE FICTION

In Science Fiction (SciFi)-Geschichten geht es ebenfalls um ein Leben in der Zukunft, allerdings wird der Schwerpunkt auf wissenschaftliche und technische Ideen gesetzt, die (fiktionale) Entwicklungen und eine fortschrittliche Zukunft darstellen sollen. Dadurch entstehen Elemente, die innerhalb der Geschichtenlogik nachvollziehbar wirken, obwohl sie tatsächlich (noch) unmöglich sind. SciFi-Stories spielen zwar teilweise an extraterrestrischen Schauplätzen und in fernen Zeitaltern, werden aber genauso oft an realen oder real vorstellbaren Orten in einer nahen Zukunft angesiedelt. Häufig gibt es in diesen Geschichten nicht nur menschliche, sondern auch künstliche Intelligenz sowie andere intelligente Spezies.

Eine in naher Zukunft und einer normalen Stadt angesiedelte SciFi-Story ist der Film „Her“ von Spike Jonze, in der sich ein in Trennung lebender Mann in das intelligente Betriebssystem „Samantha“ verliebt, das sich durch die mit ihm geführte Kommunikation permanent weiterentwickelt. Ein anderes Beispiel ist der Roman „Hardboiled Wonderland und das Ende der Welt“ von Haruki Murakami, das im Tokio einer fernen Gegenwart einen Datenkrieg und die Frage nach der Implementierung von Datenchips ins Gehirn thematisiert. Für die App Nebolus würden sich solche Science Fiction-Szenarien beispielsweise anbieten, wenn es inhaltlich um einen gesunden Umgang mit Technologien und Medienverhalten geht.

## IDEEN FÜR SPANNUNGSELEMENTE

Geschichten aller Genres bedienen sich verschiedener Techniken, um Spannung zu erzeugen und die Rezipient\*innen an die Handlung zu fesseln. Die Spannung sollte sich kontinuierlich bis zum Höhepunkt der Story aufbauen.

Für die App Nebolus ist es ebenfalls wichtig, die Nutzer\*innen durch verschiedene Spannungselemente bei der Stange zu halten, bis das Ziel des Spieles erreicht ist und die Teilnehmenden alle Informationen, die vermittelt werden sollen, erhalten haben. Um Spannung zu erzeugen, stehen verschiedene Elemente zur Verfügung.

## MYSTERY (KOGNITIVE SPANNUNG / WHODUNIT)

Mysteryspannung entsteht, wenn die Geschichte zu Beginn Rätselfragen aufwirft. Insbesondere Krimis leben von diesem Spannungselement. Ausgangspunkt ist ein ungeklärter Fall. Gemeinsam mit dem Ermittlerteam möchten auch die Rezipient\*innen herausfinden, was warum durch wen mit welchem Motiv passiert ist. Diese Fragen beeinflussen den weiteren Verlauf der Geschichte, indem sie zu verschiedenen Spuren (teilweise auch falschen) führen. Hier ist es wichtig, Informationen nur sehr allmählich zu streuen und andere bewusst vorzuenthalten, damit erst am Ende ein Gesamtbild entsteht.



## Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

Mysteryspannung ist die Grundlage der Story-Vorlage: Emma (Hauptfigur) ist seit drei Tagen verschwunden. Keiner weiß, wo sie steckt und was mit ihr los ist. Gemeinsam mit Mike (Nebenfigur) sollen die Nutzer\*innen im Laufe der Nebolus-Rallye anhand teils widersprüchlicher Informationen dieser grundlegenden Frage nachgehen.

## SURPRISE (UNERWARTETES EREIGNIS)

In Geschichten kann es zu unerwarteten Ereignissen kommen, die die Figuren in eine akute Bedrängnis oder Bedrohung versetzen und/oder die Lage fundamental verändern. Diese Ereignisse werden nicht durch die Handlung angebahnt, sondern treten mehr oder weniger zufällig ein und sind per se spannend. Beispiele sind Naturkatastrophen, Überfälle, das plötzliche Auftauchen von Personen, die die Figuren vor Herausforderungen stellen und ihre eigentlichen Pläne zumindest vorübergehend vereiteln, aber auch von Helferinnen und Helfern.

## Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“

Der Klassiker des Suspense ist die tickende Zeitbombe. Aber auch die Erwartung weniger dramatische Ereignisse erzeugt Spannung. Innerhalb der Story-Vorlage sorgt Emmas unerklärliches Verschwinden für negative Erwartungen: Wie ergeht es ihr an jedem weiteren Tag der Abwesenheit? Gerät sie in eine zunehmende Bedrohung? Durch wen? Was passiert, wenn sie nicht bald gefunden wird?



## **SUSPENSE (ERWARTUNG EINES EREIGNISSES)**

Starke Spannung entsteht, wenn bereits die Handlung die Erwartung eines negativen Ereignisses schürt. Die Rezipient\*innen können bis zu einem bestimmten Grad vorhersehen, dass Figuren in Gefahr geraten werden, und bangen um ihr Wohlergehen. Meist haben sie aber keine völlige Sicherheit, ob das Ereignis tatsächlich eintreten wird und wenn ja, wann und auf welchem Weg. Diese Unwägbarkeiten verstärken noch das Spannungsmoment und die Bindung an die Geschichte.

### **Beispiel aus der Nebolus Story-Vorlage „Das verlorene Mädchen“**

Surprise wird in der Story-Vorlage genutzt, um die Nutzer\*innen zur nächsten Station zu lenken und neues Interesse zu wecken. Beispielsweise taucht unvermittelt ein Zettel mit einer unbekanntem Telefonnummer auf. Woher stammt er? Wo führt er hin? Was hat Emma damit zu tun?



# PARTIZIPATIVE ENTWICKLUNG EINER STORY

Bei der Entwicklung einer Story sind Sie nicht unbedingt darauf angewiesen, eine Story-Vorlage (siehe [S. 23 Story-Vorlagen](#)) zu nutzen oder eine Story ohne jegliche Mithilfe zu entwickeln. Insbesondere wenn Sie bereits vor der Rallye im direkten und regelmäßigen Austausch mit den künftigen Teilnehmenden sind, kann es sich anbieten, mit diesen gemeinsam, also partizipativ, eine Story zu entwickeln. Erfahrungen zeigen, dass sich dies beispielsweise im Schulsetting besonders anbietet, da hierbei eine oder mehrere Schulklassen gemeinsam mit der Lehrkraft an der Story arbeiten kann.

Die partizipative Entwicklung einer Story mit Jugendlichen und (jungen) Erwachsenen erhöht nicht nur die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Nebolus-Rallye später auch besser angenommen wird, sondern kann eine spannende und kreative Erfahrung sein, die zum Empowerment der Rallye-Teilnehmenden beiträgt. Für den partizipativen Prozess ist kennzeichnend, dass Entscheidungen zur Story-Entwicklung gemeinsam getroffen werden und alle Beteiligten die Möglichkeit haben, ihre Meinung zu äußern. Dies fördert die Teilhabe und die Identifikation mit der Story. Im Folgenden sind weitere Punkte aufgelistet, die bei einer partizipativen Storyentwicklung berücksichtigt werden können oder sollten:

- **Offene und inklusive Umgebung schaffen:** Es ist wichtig, eine Umgebung zu schaffen, in der sich (junge) Menschen frei ausdrücken können, ohne Angst vor Kritik oder Ablehnung zu haben. Stellen Sie sicher, dass alle Stimmen gehört werden und jede Person respektiert wird.
- **Gesundheitsthema auswählen:** Es bietet sich an, gemeinsam mit den Rallye-Teilnehmenden über das Gesundheitsthema der Rallye zu entscheiden. Finden Sie heraus, für welches Thema sich die Teilnehmenden interessieren und was eine besondere Relevanz für sie besitzt. Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass gerade sensible Themen aufgrund von Sorgen vor Stigmatisierung möglicherweise weniger angesprochen werden. So ist denkbar, dass das Thema psychische Gesundheit von tatsächlicher Relevanz bei den Teilnehmenden ist, dieses aber nicht als zentrales Thema für die Story artikuliert wird.
- **Ideensammlung:** Führen Sie eine gemeinsame Ideensammlungssitzung durch, bei der alle Teilnehmenden ihre Ideen und Gedanken teilen können. Gesammelt werden können zum Beispiel Vorschläge zu möglichen Einrichtungen passend zum Gesundheitsthema. Als klassische Methode bietet sich hierfür ein „Brainstorming“ an, bei dem die Teilnehmenden ihre Ideen auf Kärtchen verschriftlichen. Dies kann in Präsenz über Whiteboards oder Flipcharts erfolgen und digital über Online-Tools wie Flinga, TeamMapper oder TaskCards. Ermutigen Sie sie dazu, kreativ zu sein und alle Ideen willkommen zu heißen, unabhängig von ihrer Machbarkeit oder Originalität.



- **Arbeitsteilung:** Organisieren Sie die Teilnehmenden in Gruppen, um an verschiedenen Aspekten der Story zu arbeiten. So können beispielsweise unterschiedliche Gruppen an Charakterentwicklung, Handlungsstruktur, Dialogen und Schauplätzen der Handlung arbeiten. Lassen Sie sie in ihren Gruppen diskutieren, ihre Ideen teilen und gemeinsam Entscheidungen treffen.
- **Kreative Methoden nutzen:** Nutzen Sie kreative Methoden wie Zeichnen, Schreiben, Rollenspiele oder andere künstlerische Ausdrucksformen, um Jugendliche und (junge) Erwachsene dabei zu unterstützen, ihre Ideen auszudrücken und die Story weiterzuentwickeln. Dies ermöglicht es ihnen, auf verschiedene Weisen kreativ zu sein und ihre unterschiedlichen Talente einzubringen. Mittlerweile gibt es zudem zahlreiche KI-basierte Tools, die in Kreativphasen eingesetzt werden können (z. B. KI-Tools zur Erstellung von Bildern).
- **Feedback einholen:** Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Arbeit präsentieren und geben Sie ihnen Gelegenheit, Feedback von ihren Peers zu erhalten. Ermutigen Sie konstruktives Feedback, das ihnen hilft, ihre Ideen weiter zu verfeinern und zu verbessern. Vereinbaren Sie hierfür zu Beginn Regeln des konstruktiven Feedbacks und achten Sie darauf, dass allen Teilnehmenden Wertschätzung entgegengebracht wird.
- **Umsetzung der Story:** Sobald die Grundzüge der Story entwickelt sind, können Sie gemeinsam mit den Teilnehmenden an der Umsetzung arbeiten, sei es durch das Schreiben und Aufnahmen der Sprachnachrichten oder möglicherweise das Erstellen von Storyboards. Auch hier können sie in Gruppen arbeiten, die zum Beispiel wechselnd zusammengesetzt sein können.
- **Reflexion und Evaluation:** Am Ende des Prozesses ist es wichtig, Zeit für Reflexion und Evaluation einzuplanen. Sprechen Sie mit den Teilnehmenden über ihre Erfahrungen, was sie gelernt haben und wie sie sich während des Prozesses gefühlt haben. Nutzen Sie dieses Feedback, um den partizipativen Prozess zu verbessern und zukünftige Projekte zu gestalten.

Die partizipative Storyentwicklung mit Jugendlichen und (jungen) Erwachsenen erfordert Zeit, Geduld und Engagement, aber sie kann zu inspirierenden und kreativen Ergebnissen führen. Dies ist eine Möglichkeit, (junge) Menschen in ihrer Selbstwirksamkeit zu stärken und ihre kreativen Fähigkeiten zu fördern.



# STORY-VORLAGEN

Für die Entwicklung einer Nebolus-Rallye stehen mehrere Story-Vorlagen zur Verfügung, die unterschiedliche Gesundheitsthemen (z .B. Psychische Gesundheit, Ernährung, Suchtprävention und Bewegung) niedrigschwellig aufgreifen. Jede Story ist dabei so aufgebaut, dass sie in der Spiellogik von Nebolus funktioniert. Die vorhandenen Vorlagen können von Ihnen frei verwendet und an Ihre Bedürfnisse angepasst werden.

[Story-Vorlagen ansehen und herunterladen ↗](#)

