

Level up! Das Quest-System

Handreichung für Lehrkräfte zur kostenlosen Whiteboard-App „Klassenlevel“ · Klasse 5–10

> Die Klasse spielt ein Halbjahr lang **gemeinsam** um ein Klassenlevel. Es gibt **keine Rangliste** einzelner Kinder und **keine Punktabzüge**. Punkte gibt es für Tun und Lernstrategien, nie für Noten. Am Ende wird das System bewusst wieder abgebaut.

Die App ist ein optionaler Zusatz. Alles funktioniert auch nur auf Papier mit den Heften der Reihe.

Die Regeln auf einen Blick

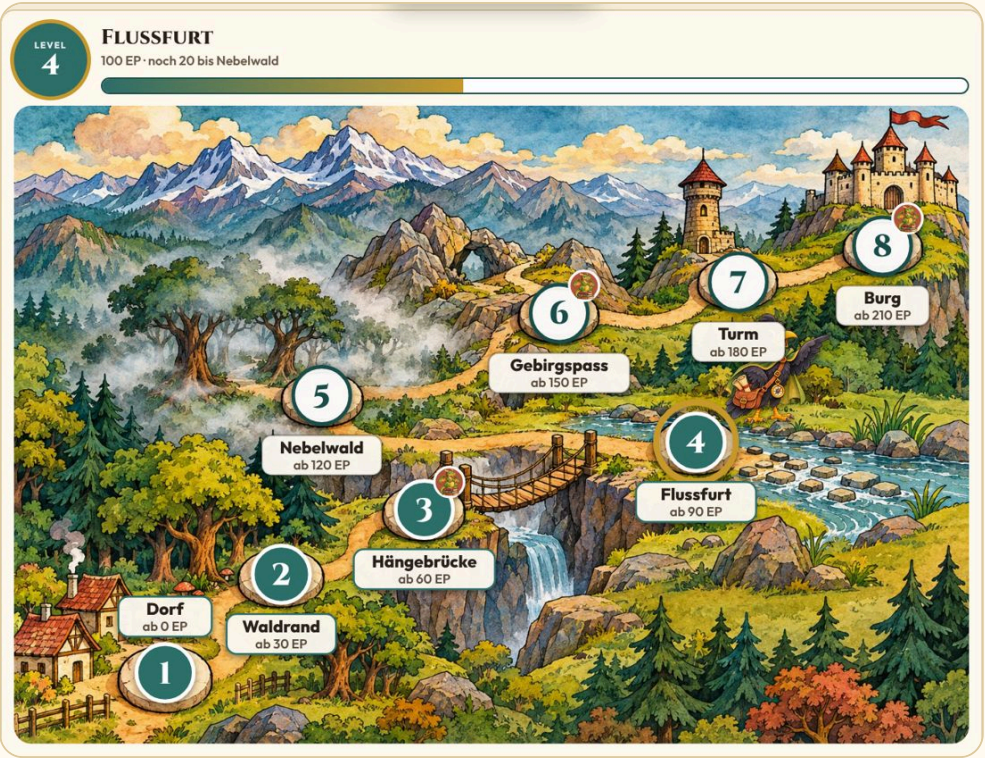
Baustein	Regel
Währung	Erfahrungspunkte (EP) – alle gehen aufs gemeinsame Klassenkonto
Quests	Nebenquest +1 EP · Hauptquest +3 EP · Teamquest +5 EP
Klassenlevel	8 Level à 30 EP: Dorf · Waldrand · Hängebrücke · Flussfurt · Nebelwald · Gebirgspass · Turm · Burg (voll bei 240 EP)
Boss-Quest	Am Ende jeder Etappe (nach Level 3, 6, 8): Drache Grimmbart mit 20 / 25 / 30 Lebenspunkten. Jede richtig gelöste Wiederholungsaufgabe −1 LP. Besiegt: +10 EP. Nie benotet.
Abzeichen	40 Abzeichen in 5 Gilden, persönlich, mit Beleg beantragt. Jedes 5. bestätigte Abzeichen der Klasse +2 EP.
Joker	3 pro Team und Etappe: Rat der Runa · Zeitsanduhr · Tauschhandel · Telefonjoker · Zweiter Versuch · Schatzkarte
Ereigniskarten	24 Karten, eine pro Woche, immer positiv oder neutral

Joker-Arten sind frei wählbar (auch zweimal dieselbe) und gelten auch in der Boss-Quest. Bleiben am Ende der Stunde Lebenspunkte übrig, geht es in der nächsten Stunde 10 Minuten weiter.

Start mit der App in vier Schritten

1. **Öffnen:** werkstatt.schule/Klassenlevel am Whiteboard aufrufen. Keine Anmeldung.
2. **Klasse anlegen:** „+ Klasse“, Namen eingeben (z. B. 6b). Unter „Einstellungen“ die Stufe prüfen.
3. **Teams benennen:** Mit ✎ umbenennen (z. B. Tischnummern oder Fantasienamen) – Kindernamen sind nicht nötig.
4. **Vollbild** einschalten und die Schatzkarte der Klasse zeigen.

So sieht es am Whiteboard aus



Oben: Level, Punktestand und Fortschritt. Darunter die Schatzkarte – Runa steht am aktuellen Ort, die Drachen-Symbole markieren die Boss-Quests.

Die App bedienen

Quest geschafft: Drei große Knöpfe für die Quest-Arten. Das Klassenlevel und die Karte rücken sofort weiter, ein neues Level wird angesagt.

Rückgängig: nimmt die letzte Aktion zurück (auch Joker, Karten, Boss).

Abzeichen bestätigt: zählt mit und vergibt bei jedem 5. automatisch den Bonus.

Eigene Zahl: für Sonderfälle (z. B. eine Ereigniskarte mit Extra-Punkten).

Ereigniskarte ziehen: einmal pro Woche; jede Karte kommt erst wieder, wenn alle gezogen sind.

Boss-Quest: „Starten“, dann bei jeder richtigen Aufgabe „Aufgabe gelöst“. Bei 0 gibt es den Bonus automatisch.

Etappe und Joker: Etappe wählen – die Joker werden aufgefüllt. Antippen = Joker benutzt. Auf dem Heimweg gibt es keine neuen Joker.

Mehrere Klassen: über die Auswahl oben wechseln.

> **Sicherung:** Alles bleibt nur im Browser dieses Geräts. Unter „Einstellungen“ → „Sicherung speichern“ eine Datei ablegen und auf einem anderen Gerät über „Sicherung laden“ wieder einlesen. Bitte regelmäßig sichern, z. B. am Ende jeder Etappe.

Eine Woche in fünf Minuten

1. **Wochenbeginn:** Ereigniskarte ziehen und vorlesen.
2. **In den Stunden:** geschaffte Quests direkt antippen – oder auf Papier per Strichliste sammeln und am Freitag eintragen.
3. **Freitag:** bestätigte Abzeichen eintragen, Karte zeigen, kurz gemeinsam feiern, was geschafft ist.
4. **Vor der Klassenarbeit:** Boss-Quest als gemeinsame Wiederholung.

Richtwert: im Schnitt etwa 12 EP pro Woche, am Anfang meist mehr, gegen Ende weniger. Gesteuert wird nur über die Zahl der Quests, nie über andere Punktwerte.

Der Heimweg: bewusst abbauen

Die letzte Etappe heißt Heimweg. Es gibt keine neuen Joker. In der vorletzten Woche bringen Nebenquests keine Punkte mehr, in der letzten Woche zählen nur noch Teamquests. Die Klasse sammelt stattdessen: „Was hat mir geholfen – auch ohne Punkte?“

Was dazu belegt ist – und was nicht

- Spielelemente wirken im Mittel klein bis mittel auf das Lernen (kognitiv g = 0,49). Bloßer Wettbewerb bringt keinen gesicherten Effekt, Wettbewerb mit Zusammenarbeit wirkt am stärksten (Sailer & Homner 2020).
- Teamspiele mit gemeinsamer Wertung verringern Störverhalten deutlich (Bowman-Perrott et al. 2016).
- Angekündigte Sachbelohnungen fürs Mitmachen senken die spätere freiwillige Beschäftigung – bei Kindern stärker (Deci, Koestner & Ryan 1999; 2001). Deshalb: keine festen Preise für die Burg ankündigen.
- Der Reiz des Neuen lässt nach etwa vier Wochen nach (Rodrigues et al. 2022) – deshalb Etappen, neue Karten und der geplante Abbau.
- **Nicht belegt:** dass ein gemeinsames Klassenlevel, Joker oder eine Boss-Quest für sich wirken. Dazu gibt es keine Studien.

Vollständige Befundseite mit Quellen in Heft 1 und Heft 5 der Reihe.

Datenschutz

- Keine Anmeldung, kein Konto, keine Namen von Kindern nötig.
- Gespeichert wird nur im Browser des Lehrkraft-Geräts (localStorage). Es wird nichts an einen Server übertragen.
- Browserdaten löschen = Klassenstand weg. Darum die Sicherungsdatei nutzen.

Die Hefte der Reihe

Heft 1 Das Startpaket · Heft 2 Quest-Karten · Heft 3 Abzeichen und Levelpfad · Heft 4 Joker, Ereignisse, Boss-Quest · Heft 5 Der Werkzeugkasten für die Lehrkraft

Erhältlich im Eduki-Shop „Die Rabenkiste“, einzeln oder als Fünferpaket. Instagram: @die.rabenkiste