Lumara

Das Land unter dem Nebel – so funktioniert das Spiel

Kurzanleitung für Lehrkräfte · Spielfassung 1.0



Der Titelbildschirm auf einem iPad

Was ist Lumara?

Lumara ist ein Lernspiel im Stil klassischer Pixel-Abenteuer. Die Kinder erkunden eine Insel, über der ein Nebel des Vergessens liegt. Den Nebel vertreiben sie mit Wissen: In Duellen beantworten sie Fragen.

Lumara selbst kennt kein Fach. Alle Fragen kommen aus einem **Lernpaket**, einer einfachen Textdatei, die du selbst schreibst oder von einer KI schreiben lässt. So passt das Spiel zu jedem Fach und jedem Jahrgang.

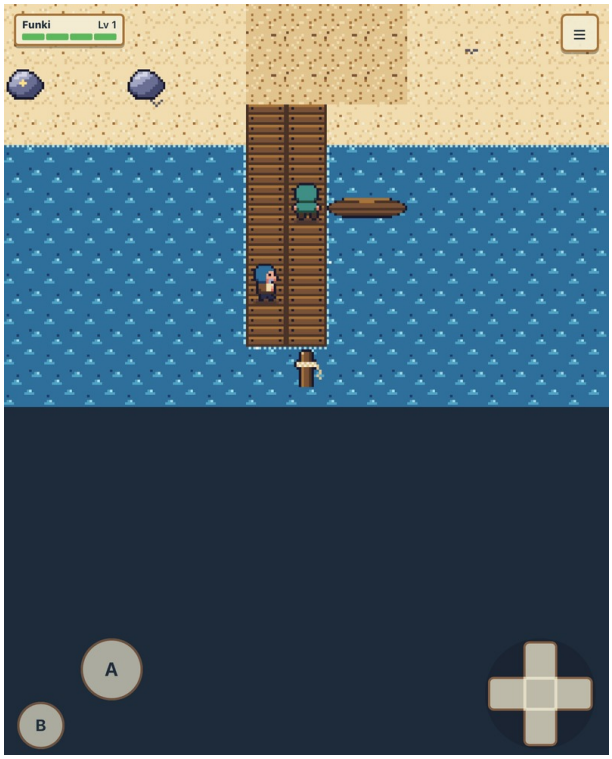
Das Spiel läuft im Browser, am besten auf dem iPad. Es gibt keine Anmeldung und keine Werbung, und keine Daten verlassen das Gerät.

Alle Links auf einen Blick

Spiel: digitalteaching.github.io/lumara/
Für Lehrkräfte (Paket prüfen, Statistik): digitalteaching.github.io/lumara/lehrkraft.html
Ausführliche Anleitung: digitalteaching.github.io/lumara/anleitung.html
KI-Prompt: digitalteaching.github.io/lumara/pakete/KI-PROMPT-Lernpaket.md

So spielen die Kinder

- **Start:** Das Kind lädt das Lernpaket, gibt seinen Namen ein und sucht sich ein Wesen aus. Ilvy am Leuchtturm erklärt den Rest. Eine Anleitung zum Lesen brauchen die Kinder nicht.
- **Acht Gebiete:** In jedem Gebiet wartet eine Hüterin oder ein Hüter mit einem Thema aus deinem Paket, von der Leuchtturmbucht bis zur Sternenwiese.
- **Duelle:** Jede richtige Antwort schwächt das gegnerische Wesen. Bei einer falschen Antwort gibt es eine zweite Chance, danach zeigt das Spiel die richtige Lösung.
- **Der Nebel weicht:** Wer eine Hüterin oder einen Hüter besiegt, bringt den Leuchtstein des Gebiets wieder zum Leuchten. Dann öffnet sich der Weg ins nächste Gebiet.
- **Unterwegs:** Wilde Wesen stellen Fragen aus den schon geschafften Themen und dem nächsten, so wird ganz nebenbei wiederholt. Unter Steinen liegen Zettel mit Fragen, dazu kommen kleine Aufträge und Geheimnisse. Das Wesen sammelt Erfahrung, steigt im Level auf und entwickelt sich.
- **Das Finale:** Hat das Paket alle acht Themen, wartet am Ende der Endgegner Morrow mit Fragen aus allen Themen. Besiegte Hüterinnen und Hüter bieten außerdem Revanchen an und werden dabei jedes Mal stärker.
- **Zeitdruck:** Ab dem vierten Gebiet läuft im Duell eine Uhr. Du stellst sie im Paket auf *normal*, *lang* oder *aus*.



Unterwegs auf der Insel, mit Steuerkreuz und A/B-Knöpfen



Ein Duell: Frage antippen, eintippen oder Satz bauen

In fünf Schritten zum eigenen Lernpaket

Ein Paket hat bis zu acht Themen, eines pro Gebiet. Jedes Thema braucht mindestens 8 Fragen, besser 20. Mit dem KI-Prompt geht es am schnellsten:

1 **Prompt holen.** Er steht im Anhang dieses PDFs. Am saubersten kopierst du ihn online: digitalteaching.github.io/lumara/pakete/KI-PROMPT-Lernpaket.md

2 **Teil 1 anpassen:** Schulform, Jahrgang, Fach, bis zu acht Themen, ein Titel und eine **KENNUNG** ohne Leerzeichen, zum Beispiel *mathe5-brueche*. Alles andere bleibt, wie es ist.

3 **Einer KI geben:** den ganzen Text, zum Beispiel an ChatGPT, Claude oder Gemini. Die Antwort speicherst du als reine Textdatei (.txt), etwa mit TextEdit (Format → In reinen Text umwandeln) oder dem Windows-Editor.

4 **Prüfen:** Auf der Seite für Lehrkräfte wählst du die Datei aus. Du siehst Fehler mit Zeilennummer, eine Übersicht pro Thema und kannst Probefragen in der echten Duell-Ansicht ausprobieren. Lies die Fragen auch fachlich durch, denn auch eine KI macht Fehler.

5 **Verteilen:** Gib die .txt-Datei über die Lernplattform, per AirDrop oder in einem geteilten Ordner weiter. Die Kinder legen sie in der App „Dateien“ ab und tippen in Lumara auf **„Lernpaket laden“**.

So sieht ein Lernpaket aus

```
PAKET: Mathe Jahrgang 5 – Brüche
KENNUNG: mathe5-brueche
FACH: Mathe

=== TRAINER 1 ===
NAME: Maren
THEMA: Brüche verstehen
HALLO: Ahoi! Zeig mir, was du über Brüche weißt!
SIEG: Stark! Du kennst dich mit Brüchen aus.
NIEDERLAGE: Fast! Übe noch ein bisschen und komm wieder.
REVANCHE: Schon wieder da? Diesmal bin ich bereit!

FRAGE: Wie heißt die Zahl unter dem Bruchstrich?
ANTWORT: Nenner
FALSCH: Zähler | Teiler | Faktor
```

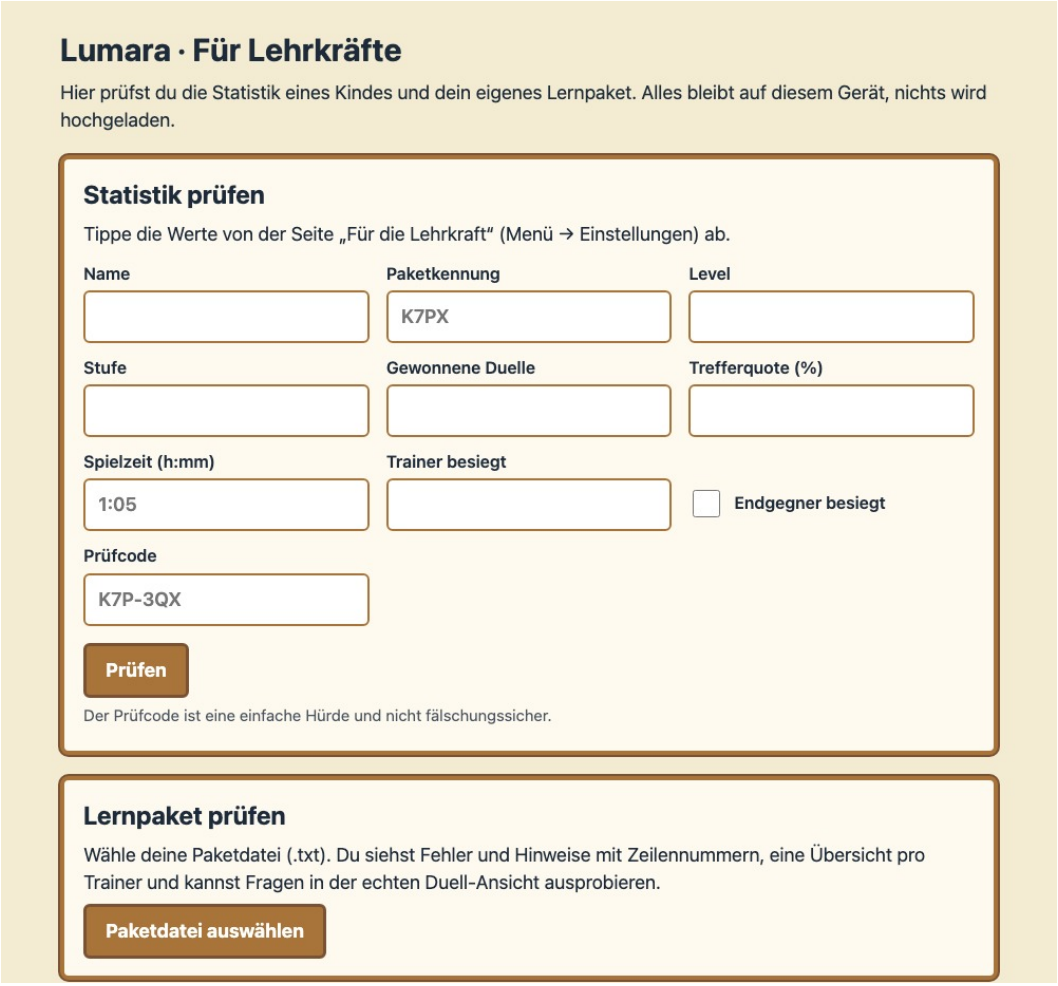
Jede Zeile beginnt mit einem Schlüsselwort und einem Doppelpunkt. Eine leere Zeile trennt zwei Fragen.

Drei Antwortformen

Im Paket steht …	Im Spiel …
ANTWORT und mindestens 3 FALSCH	antippen (Auswahl) oder eintippen
ANTWORT ohne FALSCH	eintippen, die Rechtschreibung zählt
SATZ	einen Satz aus Wortkärtchen bauen

Gut zu wissen

- **Die KENNUNG nie ändern.** Solange sie gleich bleibt, gilt eine überarbeitete Datei als dasselbe Paket, und die Kinder behalten ihren Fortschritt.
- **Thema für Thema freigeben:** Du kannst mit zwei oder drei Themen anfangen. Gebiete ohne Thema bleiben im Nebel. Später ergänzt du weitere Themen in derselben Datei. Die Kinder laden sie unter Menü → Einstellungen → „Lernpaket wechseln“. Ihr Wesen und alles Gefundene bleiben.
- **Spielsprache:** Ist dein Paket für Englisch, Französisch oder Spanisch, läuft das ganze Spiel in dieser Sprache, sonst auf Deutsch. Das Spiel liest das Fach aus *FACH:*, oder du legst die Sprache mit *SPIELSPRACHE:* fest. Alles für Lehrkräfte bleibt auf Deutsch.
- **Auf dem iPad zuerst zum Home-Bildschirm:** Safari → Teilen → „Zum Home-Bildschirm“, dann Lumara von dort öffnen. So läuft das Spiel auch ohne WLAN, und der Spielstand bleibt sicher auf dem Gerät. Achtung: Die App auf dem Home-Bildschirm hat einen eigenen Speicher.
- **Spielstand sichern:** Unter Menü → Einstellungen → „Spielstand sichern“ speichert ein Kind seinen Stand als Datei, etwa vor einem Gerätewechsel. Mit „Spielstand laden“ geht es weiter.
- **Statistik prüfen:** Das Kind öffnet Menü → Einstellungen → „Für die Lehrkraft“. Dort stehen Level, gewonnene Duelle, Trefferquote je Thema, Spielzeit und ein Prüfcode. Du tippst die Werte auf der Seite für Lehrkräfte ab und siehst, ob sie echt sind. Der Prüfcode ist eine einfache Hürde gegen Mogeln, keine fälschungssichere Prüfung.
- **Datenschutz:** keine Anmeldung, keine Werbung, keine Tracker. Lernpaket und Spielstand bleiben auf dem Gerät des Kindes, nichts wird hochgeladen.



Die Seite für Lehrkräfte: digitalteaching.github.io/lumara/lehrkraft.html

Anhang: Der KI-Prompt

Kopiere den ganzen Text unter dieser Zeile und passe nur **Teil 1** an. Online lässt er sich ohne Seitenumbrüche kopieren: digitalteaching.github.io/lumara/pakete/KI-PROMPT-Lernpaket.md

```
Du bist eine erfahrene Lehrkraft und Fachdidaktikerin. Du schreibst Übungsaufgaben,
die Kinder gern lösen, und hältst dich genau an ein vorgegebenes Dateiformat.

Schreibe mir EIN vollständiges Lernpaket für das Lernspiel „Lumara – Das Land unter
dem Nebel“. Das Paket ist eine reine Textdatei. Die Kinder laden sie ins Spiel und
lösen die Fragen in Duellen gegen bis zu acht Trainer, einen pro Gebiet der Insel.

═══════════════════════════════════════════════════════════════
TEIL 1 – HIER ANPASSEN (alles andere unverändert lassen)
═══════════════════════════════════════════════════════════════

SCHULFORM:        Gymnasium
JAHRGANG:         6
FACH:             Englisch
SPIELSPRACHE:
  (Meist leer lassen: Dann entscheidet FACH. Bei Englisch, Französisch oder
   Spanisch läuft das ganze Spiel in dieser Sprache, sonst auf Deutsch.
   Nur ausfüllen, um das zu ändern: deutsch, englisch, französisch, spanisch.)
ZEITDRUCK:        normal
  (normal, lang oder aus. Eine Uhr gibt es erst ab Trainer 4.)
TITEL DES PAKETS: Englisch Jahrgang 6 – Wiederholung
KENNUNG:          fach-jahrgang-name
  (ersetzen durch eine eigene kurze Kennung ohne Leerzeichen, zum Beispiel
   englisch6-wiederholung. Bei einer späteren Fassung desselben Pakets
   genau gleich lassen.)

DIE THEMEN (1 bis 8, eines pro Trainer, in dieser Reihenfolge):
  1. Simple present und Häufigkeitsadverbien
  2. Present progressive oder simple present
  3. Essen und Einkaufen, some und any
  4. Steigerung von Adjektiven
  5. Simple past, regelmäßige Verben
  6. Simple past, unregelmäßige Verben
  7. Zukunft mit going to und will
  8. Modalverben und Fragewörter

NIVEAU:
  Wiederholung für den Jahrgang, unabhängig von Lehrwerk und Bundesland.
  Keine Textauszüge aus Schulbüchern.

═══════════════════════════════════════════════════════════════
TEIL 2 – FESTE VORGABEN (nicht verändern, nicht weglassen)
═══════════════════════════════════════════════════════════════

── A. DATEIFORMAT ──────────────────────────────────────────────

A1  Reiner Text. Jede Zeile beginnt mit einem Schlüsselwort in GROSSBUCHSTABEN
    und einem Doppelpunkt, zum Beispiel  FRAGE: Wie heißt „Hund“ auf Englisch?
    Keine Formatierung: kein Fettdruck, keine Sternchen, keine Aufzählungs-
    zeichen, keine Überschriften, keine Codeblöcke.
A2  Abschnitte beginnen mit einer eigenen Zeile:  === TRAINER 1 ===  bis
    === TRAINER 8 ===, dann  === ENDGEGNER ===  und  === ZETTEL ===.
A3  Eine leere Zeile trennt zwei Fragen. Innerhalb einer Frage steht keine
    leere Zeile. Zeilen mit # am Anfang sind Kommentare; schreibe keine.
A4  Der Kopf steht ganz oben, vor dem ersten Abschnitt:
      PAKET: <Titel des Pakets>
      KENNUNG: <Kennung aus Teil 1>
      FACH: <Fach aus Teil 1>
      ZEITDRUCK: <normal, lang oder aus>
      SPIELSPRACHE: <nur, wenn sie in Teil 1 ausgefüllt ist; sonst die Zeile weglassen>
    Die KENNUNG übernimmst du genau aus Teil 1 und darfst sie nie ändern:
    Solange sie gleich bleibt, gilt eine neue Fassung als dasselbe Paket und
    die Kinder behalten ihre Statistik.
A5  Jeder Trainerabschnitt beginnt mit diesen Zeilen:
      NAME: <Vorname des Trainers>
```

```
      THEMA: <Thema aus Teil 1>
      HALLO: <ein Satz>          (1 bis 5 HALLO-Zeilen, jede ein kurzer Satz)
      SIEG: <ein Satz>           (was der Trainer sagt, wenn das Kind gewinnt)
      NIEDERLAGE: <ein Satz>     (wenn das Kind verliert, freundlich)
      REVANCHE: <ein Satz>       (bei einer erneuten Herausforderung)
A6  Danach folgen die Fragen. Jede Frage beginnt mit FRAGE: und hat genau
    eines von beiden:
      ANTWORT: <die richtige Antwort>
      SATZ: <ein Satz, den das Kind aus Wortkärtchen baut>
    Dazu, je nach Form:
      AUCH RICHTIG: <weitere richtige Antworten oder Sätze, getrennt durch | >
      FALSCH: <falsche Antworten für die Auswahl, getrennt durch | >
      EXTRA: <zusätzliche falsche Wortkärtchen beim Satzbau, getrennt durch | >
      FORM: <auswahl, eintippen oder satzbau>   (nur wenn eine Form nötig ist)
A7  So entscheidet das Spiel die Antwortform:
      ANTWORT mit mindestens 3 FALSCH  →  Auswahl oder Eintippen
      ANTWORT ohne FALSCH              →  nur Eintippen
      SATZ                             →  nur Satzbau
    FALSCH braucht also immer mindestens 3 Einträge.
A8  Beim Eintippen zählt die Rechtschreibung. Groß- und Kleinschreibung,
    Leerzeichen am Rand und Satzzeichen am Ende zählen nicht. Gibt es mehrere
    richtige Schreibweisen (Kurzform, Langform, britisch und amerikanisch),
    stehen sie unter AUCH RICHTIG.
A9  Beim Satzbau ist jedes Wort ein Kärtchen, Satzzeichen hängen am Wort davor:
    „school.“ ist ein Kärtchen. Ein SATZ hat 4 bis 10 Wörter.
A10 Der Abschnitt === ENDGEGNER === enthält nur HALLO (1 bis 3 Zeilen), SIEG und
    NIEDERLAGE: Das ist Morrow, ein einsames Wesen tief im Berg, das alles
    sammelt, was vergessen wurde. Ruhiger, etwas trauriger Ton, nie böse.
A11 Der Abschnitt === ZETTEL === enthält nur Fragen (wie in A6), ohne NAME,
    THEMA und Trainerzeilen.

── B. FRAGEN ──────────────────────────────────────────────────────────

B1  Pro Trainer mindestens 20 Fragen. Das Spiel braucht mindestens 8, mit
    weniger lädt es das Paket nicht. Schreibe alle Fragen vollständig aus:
    keine Auslassungen, kein „…“, kein „weitere Fragen hier“.
B2  Pro Trainer alle drei Formen: etwa 10 Fragen mit ANTWORT und FALSCH,
    5 mit ANTWORT ohne FALSCH (Eintippen) und 5 mit SATZ.
B3  Jede Frage prüft genau das Thema ihres Trainers. Nichts doppelt,
    weder innerhalb eines Trainers noch zwischen den Trainern.
B4  Die richtige Antwort steht nie zusätzlich unter FALSCH. Die FALSCH-
    Antworten sind plausibel, typische Fehler von Kindern, nicht albern.
    Sie unterscheiden sich von der richtigen Antwort, von AUCH RICHTIG und
    voneinander nicht nur durch Groß- und Kleinschreibung, Satzzeichen am
    Ende oder die Art der Anführungszeichen: Das Spiel zählt solche Antworten
    als gleich, und dem Paket fehlen dann falsche Antworten. Geht es genau um
    solche Unterschiede (Groß- und Kleinschreibung, Zeichensetzung), nimm SATZ.
B5  Lückensätze haben die Lücke als ___ (drei Unterstriche). Bei Verben steht
    die Grundform in Klammern dahinter: She ___ (play) tennis.
B6  Antworten zum Eintippen sind kurz: ein Wort oder wenige Wörter.
B7  Satzbau-Aufgaben sagen im FRAGE-Text, was gebildet werden soll, zum
    Beispiel „Bilde den Satz: …“ mit der deutschen Bedeutung. Unter EXTRA
    stehen 1 bis 3 typische falsche Wörter.
B8  Die Arbeitsanweisungen im FRAGE-Text stehen in der Sprache, die der
    Jahrgang sicher versteht: bei Fremdsprachen bis Jahrgang 6 auf Deutsch,
    danach gern in der Fremdsprache.
B9  Alle Aufgaben sind neu geschrieben. Keine Übernahme aus einem Lehrwerk,
    keine Marken, keine echten Personen.
B10 Pro Trainer werden die Fragen von leicht nach schwer etwas anspruchsvoller.
    Der letzte Trainer ist die schwierigste Stufe des Pakets.
B11 Fragen, die nur als Auswahl Sinn ergeben, etwa „Welcher Satz ist richtig?“
    oder „Choose the right word.“, bekommen die Zeile FORM: auswahl, denn sie
    ergeben nur mit Auswahl einen Sinn. Jede andere Frage mit FALSCH muss auch
    zum Eintippen taugen: eine kurze, eindeutige Antwort.

── C. TEXTE DER TRAINER ───────────────────────────────────────────────

C1  Die Trainertexte (HALLO, SIEG, NIEDERLAGE, REVANCHE) stehen in der Sprache
    des Spiels: in der SPIELSPRACHE aus Teil 1, sonst bei Englisch, Französisch
    oder Spanisch in dieser Sprache, sonst auf Deutsch. Kurz und freundlich,
    höchstens 90 Zeichen je Zeile.
```

```
C2  Jeder Trainer hat einen eigenen Vornamen und eine eigene Art zu sprechen,
    passend zu seinem Gebiet:
      1 Leuchtturmbucht: junge Fischerin mit Netz und Kopftuch
      2 Flüsterwald: Waldläufer mit Kapuze und Moosumhang
      3 Pilzmoor: Pilzsammlerin mit großem Korb und Pilzhut
      4 Spiegeldünen: Karawanenführer mit Turban und Spiegel
      5 Windklippen: Drachenfliegerin mit Schutzbrille
      6 Uhrwerkruinen: Erfinder mit Lupenbrille und Werkzeuggürtel
      7 Nordlichtsee: Eisfischerin im Pelzmantel
      8 Sternenwiese: Sternendeuterin mit Fernrohr
C3  Niederlagen sind ermutigend, nie spöttisch: „Fast! Übe noch ein bisschen
    und komm wieder."

── D. ZETTEL ──────────────────────────────────────────────────────────

D1  Genau 20 Zettelfragen, gemischt aus allen Themen, eher leicht. Sie liegen
    im Spiel unter Steinen, ein Kind findet sie beim Erkunden.
D2  Zettel nutzen nur ANTWORT, mit oder ohne FALSCH, keinen SATZ.

── E. AUSGABE ─────────────────────────────────────────────────────────

E1  Antworte nur mit dem Inhalt der Datei, ohne Einleitung, ohne
    Zusammenfassung, ohne Dateinamen, ohne Codeblock-Zeichen davor oder danach.
E2  Die Datei beginnt mit der Zeile PAKET: und endet mit der letzten
    Zettelfrage.
E3  Reicht die Länge einer Antwort nicht, schreibe direkt weiter, ohne etwas
    zu wiederholen oder zusammenzufassen, bis die Datei vollständig ist.

── F. SO SIEHT EIN PAKET AUS (Muster, kürzer als deins) ───────────────

Das Muster zeigt nur das Format, mit 8 Fragen. Dein Paket hat so viele Trainer
wie Themen in Teil 1, mit je mindestens 20 Fragen, dazu den Endgegner und
20 Zettel.

<<<MUSTER
PAKET: Englisch Jahrgang 6 – Muster
KENNUNG: englisch6-muster
FACH: Englisch
ZEITDRUCK: normal

=== TRAINER 1 ===
NAME: Maren
THEMA: Simple present und Häufigkeitsadverbien
HALLO: Ahoy! I'm Maren, the keeper of the bay.
HALLO: Show me what you know about the simple present!
SIEG: Well done! You really know your stuff.
NIEDERLAGE: Not yet! Practise a little and come back.
REVANCHE: Back again? This time I'm ready!

FRAGE: She ___ (swim) in the sea every morning.
ANTWORT: swims
FALSCH: swim | swimming | swam

FRAGE: My cat ___ (sleep) on the sofa.
ANTWORT: sleeps
FALSCH: sleep | sleeping | sleept

FRAGE: ___ your sister like fish?
ANTWORT: Does
FALSCH: Do | Is | Are

FRAGE: We ___ (not / go) to school on Sundays.
ANTWORT: don't go
AUCH RICHTIG: do not go
FALSCH: doesn't go | not go | don't goes

FRAGE: Wie heißt „manchmal" auf Englisch?
ANTWORT: sometimes

FRAGE: Wie heißt „nie" auf Englisch?
ANTWORT: never
```

```
FRAGE: Bilde den Satz: „Er hilft immer seiner Mutter.“
SATZ: He always helps his mother.
EXTRA: help | never

FRAGE: Bilde den Satz: „Wir spielen oft Fußball.“
SATZ: We often play football.
EXTRA: plays | sometimes

=== ENDGEGNER ===
HALLO: Who are you? Nobody comes here any more.
SIEG: You remember so much … Maybe I am not alone after all.
NIEDERLAGE: The mist is so thick. Rest, and then try again.

=== ZETTEL ===
FRAGE: Wie heißt „Leuchtturm“ auf Englisch?
ANTWORT: lighthouse

FRAGE: Which word means „Strand“?
ANTWORT: beach
FALSCH: bench | beech | breach
MUSTER>>>
```

TEIL 3 — PRÜFUNG VOR DER ANTWORT

Gehe diese Liste durch, bevor du antwortest. Korrigiere still, was nicht stimmt, und liefere es richtig.

P1 Stehen PAKET, KENNUNG, FACH und ZEITDRUCK oben, SPIELSPRACHE nur, wenn sie in Teil 1 ausgefüllt ist, und die KENNUNG genau wie in Teil 1? Steht dort noch fach-jahrgang-name, bilde eine Kennung aus Fach und Jahrgang, zum Beispiel mathe7-brueche.
P2 Gibt es so viele Trainer wie Themen in Teil 1, ohne Lücke ab 1 nummeriert, jeder mit NAME, THEMA, HALLO, SIEG, NIEDERLAGE und REVANCHE?
P3 Hat jeder Trainer mindestens 20 Fragen, davon etwa 10 Auswahl, 5 Eintippen und 5 Satzbau?
P4 Hat jede Frage genau eines von ANTWORT und SATZ?
P5 Hat jedes FALSCH mindestens 3 Einträge, die sich von der richtigen Antwort und voneinander nicht nur durch Groß- und Kleinschreibung, Satzzeichen am Ende oder Anführungszeichen unterscheiden?
P5b Hat jede Frage, die nur als Auswahl Sinn ergibt, FORM: auswahl?
P5c Steht innerhalb einer Frage keine leere Zeile, und gibt es nirgends Fettdruck, Sternchen oder Aufzählungszeichen?
P6 Ist jede Frage einmalig im ganzen Paket?
P7 Stehen die Trainertexte in der Sprache des Spiels (C1), kurz und freundlich?
P8 Gibt es === ENDGEGNER === mit HALLO, SIEG, NIEDERLAGE und === ZETTEL === mit genau 20 Fragen?
P9 Steht vor und nach der Datei kein weiterer Text?

Danach kann die Lehrkraft die Datei auf der Seite „Für Lehrkräfte“ von Lumara prüfen (lehrkraft.html). Sie zeigt Fehler mit Zeilennummer und lässt einzelne Fragen in der echten Duell-Ansicht ausprobieren.