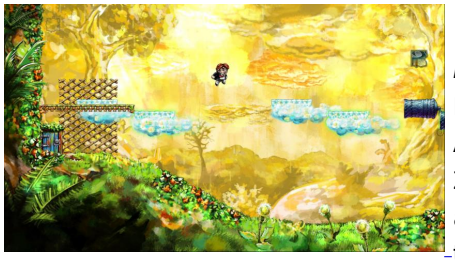
GAMES
im Unterricht

Braid



Braid ist ein Jump’n’Run Spiel mit Puzzle- bzw. Knobelelementen. Die Besonderheiten des Spieles sind die Erzählweise – die besondere Atmosphäre erhält *Braid* durch die Story – und die Möglichkeit, die Zeit zurückdrehen zu können. Zudem ist das Spiel in einem Aquarell-ähnlichen Stil gehalten, der sehr warm und frei wirkt. Da die Puzzle teilweise sehr anspruchsvoll sind, kann das Spiel für jüngere Spieler*innen unter 14 Jahren schnell frustrierend sein.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

fächerunabhängig, Religion (REL), Ethik (ETH), Englisch, Deutsch (DE)

4 Unterrichtstunde(n)
Vier Unterrichtsstunden sollten mindestens eingeplant werden:
1.) Vorbereitung - 45 Minuten
2.) Spielzeit - 90 Minuten
3.) Nachbereitung - 45 Minuten
Weitere Projekte, zusätzliche kreative Arbeiten sind mit zusätzlichem Aufwand verbunden.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Auseinandersetzung auf inhaltlicher und technischer Ebene kann durchaus die Behandlung einer Ganzschrift in einem Schuljahr ersetzen. Des Weiteren kann das Unterrichtsvorhaben auch in den Fächern Religion oder Ethik durchgeführt werden. Methoden, die mit dem Spiel möglich wären, sind:

- Kollaboratives/ Kreatives Schreiben

- Bildergeschichten/ Comics erstellen

- Rezension verfassen

- Walkthrough erstellen

- LetsPlays erstellen

- Ein Hörspiel erstellen

- eine Unterhaltung zwischen Tim und...

- Social Media Profile anlegen für Tim und die Prinzessin

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung



★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- Medienbildung
- literarische Bildung

Prozessbezogene Kompetenzen

- Problemlösen
- kollaboratives Arbeiten
- kritisches Denken
- Medienkompetenz

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Computerraum oder Laptops reservieren

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer
- Xbox 360
- Mac
- Linux
- Playstation 3

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

15 min	Vorbereitende Hausaufgaben

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Welche (größeren) Fehler habt ihr in eurem Leben bisher gemacht?

Die Antworten der Schüler*innen können über einen längeren Zeitraum vorbereitend in einem Etherpad (bspw. ZUMPad.zum.de) anonym gesammelt werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Welche dieser Fehler waren hilfreich? Was habt ihr daraus gelernt?

Welche Fehler würdet ihr gerne ungeschehen machen?

(Diskussion – Ergebnissicherung für Transfer und Rückführung –s.u.)

Die Lehrer*innen und/oder Schüler*innen haben die / das ZUMPad(s) bereits gesichtet und vier, fünf Beispiele für den Einstieg herausgesucht.

Der Einstieg kann auch mit kollaborativem Schreiben durchgeführt werden. Den Schüler*innen wird ein ZUMPad zugewiesen und sie beantworten die Fragen direkt dort. In einer Art Placemat für ZUMPads nehmen die Schüler*innen direkt Bezug auf die Antworten ihrer Mitschüler*innen.

Unterrichtsform

Plenum oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

So wie euch, geht es auch Tim, de Protagonisten von Braid.

Die Schüler*innen erhalten den Text. Am besten in digitaler Form zur weiteren Bearbeitung. Je nach Ausstattung der Schule kann das als PDF auf einem Tablet sein, in einem Padlet zu weiteren kreativen Ausgestaltung oder auch einfach auf Papier. Die Wahl des Mittels ist auch stark von der weiteren Planung der Einheit abhängig.

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung 1

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Geschichte beginnt mit dem zweiten Kapitel. Welche Gründe könnte das haben?

Der Text wird gelesen und kann klassisch analysiert werden. Je nach Vorgehensweise muss die Rückführung bzw. der Transfer angepasst werden.

Der Schwerpunkt der Stunde kann auf den Text oder das Spiel gelegt werden. Dies ist auch von den technischen Möglichkeiten abhängig. Können die Schüler*innen jeweils zu zweit das Spiel spielen, kann die Bearbeitung oder die Analyse des Textes kürzer ausfallen.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

5 min | Überleitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Dieser Text ist nicht aus einem Buch, sondern aus einem Computerspiel. (Das Spiel wird gestartet und die Eingangssequenz „vorgespielt“.)

Vorstellung des Spieles

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

30 min | Erarbeitung 2

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kurze Einführung in die Spielmechanik

Welche Auswirkung hat das Wissen, dass Fehler rückgängig gemacht werden können auf euer Verhalten im Spiel? Geht ihr dadurch sorgloser an die Situation heran?

Die Schüler*innen spielen das Spiel und lösen gemeinsam die Rätsel. Je nach weiterer Vorgehensweise, sollen Lösungshinweise oder Lösungsmöglichkeiten (digital) festgehalten werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

10 min	Rückführung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Was glaubt ihr, warum hat sich die Prinzessin von Tim abgewandt? Was hat er für einen Fehler gemacht?

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

10 min	Transfer und Rückführung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Überlegt in einer kurzen Flüsterphase mit eurem Partner, welche Verhaltensänderung von euch in der Vergangenheit einen der genannten Fehler verhindert hätte.

(Kurze Erklärung des Schmetterlingseffekts) Welche Änderungen hätte dies für die Zukunft bedeutet?

Unterrichtsform

Plenum

FabianKarg, CC-BY-SA 4.0