



**GAMES**  
im Unterricht

## Dear Esther



Das Spiel beginnt an der Küste einer einsamen Hebrideninsel. Der\*die Spieler\*in folgt dem Pfad entlang der Küste vorbei an einem Leuchtturm, einem Steinkreis und Schiffwracks, bis er durch ein mystisches Höhlensystem mit Pilzen schließlich den Weg hinauf zu einem Antennenturm antritt. Während des Laufens über die Insel lesen die Spieler\*innen Brieffragmente vor, die an eine Esther gerichtet sind. Die Informationsstücke und die überall am Wegesrand zu findenden Hinweise lassen auf einen Autounfall schließen, bei dem Esther gestorben ist.



Sek 2 (Klasse 11-13)



Kunst/Werken (K/W), Ethik (ETH),  
Englisch, Deutsch (DE)



2 Unterrichtsstunde(n)

### Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Lernenden analysieren die Definition des Begriffes "Computerspiel". Sie erschließen einen non-linearen Text und setzen sich mit unterschiedlichen Ansätzen der Interpretation "des Spiels" auseinander. Es werden Merkmale eines Spiels definiert und mit dem Spiel "Dear Esther" abgeglichen. Außerdem bietet das Spiel Gesprächsanlässe über Themen wie Verlust, Liebe und Schuld.

### 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**

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

### **Prozessbezogene Kompetenzen**

- Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen
- Beobachtungen wiedergeben

### **Leitperspektiven**

- Medienbildung (MB)

### **Vorbereitung**

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

### **Voraussetzungen**

#### **Räumliche Ansprüche**

Computerraum oder Tablets reservieren; idealerweise ein Lernender pro Gerät. Idealerweise spielen die SuS das Spiel selbst. In Bedarfsfällen (geringes Budget, Systemanforderungen der Schulrechner) kann aber auch ein Let's Play im Klassenzimmer veranstaltet werden, bei dem sich einige SuS möglichst abwechseln.

#### **Personelle Unterstützung**

Nein

## **Unterrichtsabschnitt**

20 min

Impuls

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Einstiegsfrage an die Schüler\*innen ist, welche Spiele sie gerade spielen und um welches Genre es sich jeweils handelt.

Die Schüler\*innen sammeln ihre Ergebnisse auf einem Blatt.

## **Unterrichtsform**

Plenum

## **Unterrichtsabschnitt**

30 min

Auseinandersetzung mit dem Spiel "Dear Esther"

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Die Schüler\*innen spielen "Dear Esther".

## **Unterrichtsform**

Partnerarbeit oder Einzelarbeit

## **Unterrichtsabschnitt**

20 min

Einstieg

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Darauf folgt die Frage, was ein Spiel eigentlich genau ist. Die Schüler\*innen erarbeiten Kriterien, die für das Medium "Spiel" erfüllt werden müssen. Diese Ergebnisse werden präsentiert.

## **Unterrichtsform**

Partnerarbeit

## **Unterrichtsabschnitt**

20 min

Erarbeitung

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Sie lesen zum Vergleich einen fachwissenschaftlichen Text. Die Ergebnisse "Was ist ein Spiel?" werden gemeinsam festgehalten.

### **Unterrichtsform**

Einzelarbeit

Plenum

### **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

fachwissenschaftlicher Text (siehe Material)

## **Unterrichtsabschnitt**

30 min

Reflexion

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Sie besprechen ihre Eindrücke des Spiels. Daraufhin sollen sie sich Gedanken machen, welche Kriterien das Spiel erfüllt, um als "Spiel" zu gelten.

### **Unterrichtsform**

Partnerarbeit

## **Unterrichtsabschnitt**

Hausaufgabe

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Als Hausaufgabe verfassen die Schüler\*innen einen Artikel, in dem sie erörtern, ob das Programm die Kriterien eines Spiels erfüllt oder nicht.

### **Unterrichtsform**

Einzelarbeit

## **Unterrichtsabschnitt**

30 min

Sicherung

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Die Schüler\*innen präsentieren ihre Ergebnisse und lesen ihre Hausaufgaben vor. Die Klasse tauscht Argumente für und gegen die Frage, ob "Dear Esther" ein Spiel ist aus. Es wird anschließend eine Abstimmung über die Erfüllung der Kriterien von "Dear Esther" durchgeführt.

## **Unterrichtsform**

Plenum

Dr. Simon Maria Hassemer, CC-BY-SA 4.0