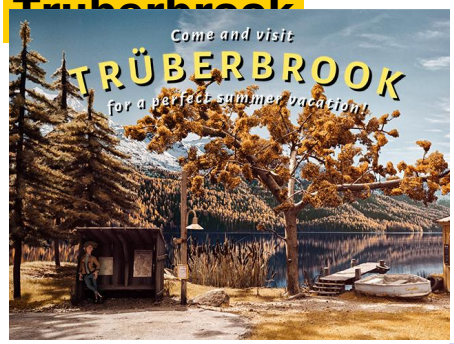
GAMES
im Unterricht

Trüberbrook



Trüberbrook ist ein atmosphärisches Point-and-Click-Adventure. Schauplatz ist das abgelegene Luftkurörtchen Trüberbrook in der deutschen Provinz in den späten 1960er Jahren. Spieler*innen schlüpfen in die Rolle des jungen amerikanischen Physikers Tannhauser, der nach Trüberbrook gekommen ist, um eine lästige Denkblockade zu lösen – und am Ende vielleicht die Welt zu retten.

Sek 1 (Klasse 5-10)	Kunst/Werken (K/W)	9 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

In dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Schüler*innen in einem längeren **Gruppenprojekt** mit Szenenbildern auseinander und erschaffen in **Eigenarbeit** eine **Kulisse.**

Das Spiel *Trüberbrook* wird dabei als Einstieg genutzt, um den Schüler*innen **Szenenbilde**r näher zu bringen. Zudem bildet es das Setting für das anschließende Projekt und steckt den Rahmen des Szenenbilds ab.

Der **Trailer der Kickstarter Kampagne** von *Trüberbrook* des Produktionsstudios btf bietet den Schüler*innen einen Blick hinter die Kulissen und zeigt anschaulich, welche Möglichkeiten sich für Szenenbilder und Kulissen in Kombination mit modernen Computertechnologien eröffnen.

Das Produktionsstudio btf stammt aus Köln und Berlin und ist 2012 aus einer Gruppe von Kunststudierenden hervorgegangen ist.

Nach dem Einstieg planen die Schüler*innen ein eigenes Szenenbild, setzen dieses mit Hilfe einer selbstgebauten Kulisse um und präsentieren ihr fertiges Projekt im Anschluss.

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

- Plastik (Kunst)

Prozessbezogene Kompetenzen

- Rezeption (Kunst)
- Reflexion (Kunst)
- Präsentation (Kunst)
- Produktion (Kunst)

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Nein

Unterrichtsabschnitt

30 min	Das Setting in Trüberbrook

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen begeben sich eigenständig auf Erkundungsreise durch die Welt von Trüberbrook - Schauplatz ist das abgelegene Luftkurörtchen Trüberbrook in der deutschen Provinz in den späten 1960er Jahren - und sammeln Eindrücke für die spätere Gruppenarbeit.

Während die Schüler*innen die Geschichte anspielen, notieren Sie sich ihre Eindrücke zur Darstellung in ihrem Heft.

Dabei geht es um die Frage, wie die Geschichte in Trüberbrook mit Hilfe der Kulissen präsentiert werden. Welche Stimmung wird vermittelt, wie wirkt der Ort und seine Bewohner?

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

15 min	Erster Eindruck & Projekt-Ausblick

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen schauen den offiziellen Kickstarter Trailer des Spiels Trüberbrook. Dieser soll einen ersten Eindruck des Spiels vermitteln und den Fokus auf die Szenenbilder und Kulissen in Trüberbrook richten.

Die Lehrkraft erläutert im Anschluss das Projekt und die groben Arbeitsschritte, vom Anspielen von Trüberbrook über die Planung eines eigenen Szenenbilds bis hin zur Ausarbeitung und anschließender Präsentation des Projekts.

Es werden Gruppen gebildet, die für die Dauer des Projekts eng zusammenarbeiten.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

45 min	Planung der eigenen Kulisse

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen kommen in ihren Gruppen zusammen und tauschen sich über ihre Eindrücke von Trüberbrook aus.

Im Anschluss planen Sie gemeinsam die eigene Kulisse, welche einen Ort in Trüberbrook darstellen **könnte**.

Dabei ist zu beachten, dass die Kulisse nicht schon im Spiel existiert. Die Schüler*innen sollen sich nicht an vorgefertigte Modelle halten, der gestalterisch-künstlerische Aspekt steht im Vordergrund.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

360 min	Der Bau der Kulisse

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun wird die zuvor geplante Kulisse von den Schüler*innen in Gruppenarbeit gebaut.

Die Materialien dafür werden von der Lehrkraft gestellt, die Schüler*innen können aber gerne auch Materialien von zu Hause mitbringen, um ihre je eigenen Ideen bestmöglich umzusetzen.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Materialien für den Modellbau

Unterrichtsabschnitt

45 min	Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Am Ende des Projekts werden die fertigen Kulissen von den Gruppen präsentiert. Dabei erzählen die Schüler*innen der Klasse, was durch ihre Kulisse dargestellt wird bzw. in einer fiktiven Szene in Trüberbrook dargestellt werden könnte.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

AdrianZipfel, CC-BY-SA 4.0