



GAMES
im Unterricht

Tell Me Why



Das Spiel *Tell Me Why* dreht sich um die Geschichte von den Zwillingen Alyson und Tyler, die zusammen in ihr ehemaliges Elternhaus in einer Kleinstadt in Alaska fahren und sich dort über ihre Erinnerungen mit verschiedenen Ereignissen aus ihrer Vergangenheit auseinandersetzen. Thematisch wird dabei nicht nur die Kultur der Tlingit, einem Indianervolk Nordamerikas aufgegriffen, sondern insbesondere auch die Transition Tylers, der sich seit seiner Kindheit als männlich identifiziert.



Sek 2 (Klasse 11-13)



Gesundheit und Soziales (GuS),
Gemeinschaftskunde (GK)



1 Unterrichtsstunde(n)
Die Vorbereitung der
Schülerhausarbeit findet zu Hause
statt.
Die Präsentation umfasst rund 30
Minuten.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit ist als Schülerhausarbeit konzipiert und dient als Leistungsnachweis im Rahmen einer GFS. Dabei beinhaltet die Schülerleistung eine Präsentation über das Thema Geschlechtsidentität. *Tell Me Why* dient dabei als Analysematerial für den Umgang mit der eigenen bzw. fremden Geschlechtsidentität.

In *Tell Me Why* erwartet die Schüler*innen eine wunderschöne wie gleichsam auch traurige und bewegende Geschichte. Im Laufe des Spiels begleitet man die Zwillinge Tyler und Alyson Ronan auf ihrer Reise, um sich ihrer Vergangenheit zu stellen, wobei man abwechselnd in die Rolle eines Zwillinges schlüpft. Nach dem tragischen Tod ihrer Mutter kehrt Tyler nach über zehn Jahren in seine Heimat zurück, um seine Schwester zu treffen. Die Geschichte erzählt auf einfühlsame Weise von zwei Leben, die mit dem Tod ihrer Mutter auseinandergerissen wurden und einem Zwillingenpaar, das nun versucht, die Scherben aufzuheben und in die Zukunft zu blicken. Neben der Familiengeschichte behandelt *Tell Me Why* zwei zentrale wiederkehrende Themen. Dies sind Tylers Transition als Trans-Mann, die in Rückblenden aus der Vergangenheit beleuchtet wird, sowie die emotionalen Wunden der Zwillinge in Folge der Tragödie.

Dabei bietet die Geschichte von *Tell Me Why* ein Positivbeispiel für den Umgang miteinander und mit sich selbst. Im Laufe der Geschichte sieht man, basierend auf den eigenen Entscheidungen, wie die unterschiedlichsten Menschen zusammenfinden und sich mit gegenseitigem Respekt und Verständnis

einen hoffnungsvollen Weg in die Zukunft bahnen.

DONTNOD, das Entwicklerstudio hinter *Tell Me Why*, hat für ihr Projekt eng mit Fürsprechern für Queere Lebensweisen und mentale Gesundheit zusammengearbeitet.

Die beiden Organisationen „GLAAD“ und „CheckPoint“ sind im Anhang verlinkt.

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

- Familie und Gesellschaft
- Grundlagen des Zusammenlebens
- LGBTQ+
- Mental Health

Prozessbezogene Kompetenzen

- Methodenkompetenz
- Analysekompetenz
- Urteilskompetenz

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)
- Prävention und Gesundheitsförderung (PG)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Die Lehrkraft sollte sich mit dem Thema Geschlechtsidentität befasst haben, um die für eine gelungene Präsentation relevanten Punkte auf Wahrheit und Korrektheit zu prüfen und gegebenenfalls im Anschluss an die Präsentation einzelne Punkte zu korrigieren.

Es wird empfohlen, das Spiel selbst gespielt zu haben, jedoch ist dies für die Unterrichtseinheit nicht zwingend notwendig.

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Nein Die personelle Unterstützung erfolgt im Rahmen der normalen Betreuung einer GFS bzw. Schülerhausarbeit.

Unterrichtsabschnitt

Tell Me Why

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Ziel der Unterrichtseinheit ist die Analyse von *Tell Me Why* in Form einer Rezension. Diese bildet das Kernelement der GFS. Die Vorbereitung umfasst den gesamten Spieldurchlauf sowie die eigenständige Recherche. Das Spielerlebnis steht planmäßig am Anfang und vor der umfassenden Recherche.

Optional: Bei wenig oder keinem bisherigen Kontakt mit der Thematik kann die Recherche vorgezogen werden, sodass die Schüler*innen ein grundlegendes Verständnis entwickeln, um die Geschehnisse im Spiel einzuordnen.

Das Thema der GFS ist die **Darstellung von Geschlechtsidentität und Transgeschlechtlichkeit**.

Die Schüler*innen **spielen alle 3 Kapitel von "Tell me Why"** und machen sich dabei Notizen. Durch die **begleitenden Spielnotizen** soll schon während des Spieldurchlaufs ein Fokus gesetzt werden.

Inhalt der Notizen:

Gerade während des Spielens des ersten Kapitels von *Tell Me Why*, „Homecoming“, machen sich die Schüler*innen Notizen zur **Ausgangssituation und zum Verlauf der Handlung bisher** (Ereignisse in der Vergangenheit/Rückblenden). In den späteren Kapiteln (Family Secrets & Inheritance) werden die Notizen zur Handlung ergänzt. Das Ziel ist die Dokumentation der Geschichte in ihren Grundzügen, um den Schüler*innen den **Handlungsstrang vor Augen zu führen**.

Neben der Dokumentation der Handlung beziehen sich die Notizen aber hauptsächlich auf das Thema der GFS. Dabei können die Schüler*innen alles zum Thema notieren, was ihnen auffällt und eventuell für die spätere Analyse genutzt werden soll.

Im Anschluss an den Spieldurchlauf können die Schüler*innen das gesamte Spiel noch einmal Revue passieren lassen. Dafür eignen sich die bisherigen Notizen sowie das [Wiki von Tell Me Why](#).

Unterrichtsform

Einzel- bzw. Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Unterrichtsabschnitt

Kapitel 2&3

Unterrichtsform

Einzel- bzw. Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Unterrichtsabschnitt

Kapitel 3 - Inheritance

Unterrichtsform

Einzel- bzw. Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Unterrichtsabschnitt

Recherche

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nach dem Spieldurchlauf recherchieren die Schüler*innen zum **Thema Geschlechtsidentität** sowie **Transgeschlechtlichkeit**.

Die Recherche bildet die **Grundlage für die kritische Auseinandersetzung** mit dem Thema Geschlechtsidentität in der Rezension.

Einige Anlaufstellen für die Recherche rund um das Thema Geschlechtsidentität, Coming-Out und Transgeschlechtlichkeit finden die Schüler*innen auf den Seiten **Regenbogenportal**, der **Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung** oder der Seite des Kooperationspartners "**GLAAD**".

Die Websites sind **im Anhang verlinkt**.

Allerdings sind diese **nur als Startpunkt gedacht**, die Schüler*innen sollen sich darüber hinausgehend eigenständig im Rahmen der Schülerhausarbeit mit dem Thema auseinandersetzen und dazu recherchieren.

Außerdem interessant ist "**Checkpoint**", ein weiterer Kooperationspartner von DONTNOD für *Tell me Why*. Mentale Gesundheit liegt nicht im Fokus der Präsentation, jedoch kann die Organisation "Checkpoint" und deren Einfluss auf die realistische Darstellung von möglichen psychischen Belastungen aufgrund einer Transition mit beleuchtet werden.

Unterrichtsform

Einzel- bzw. Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Unterrichtsabschnitt

Die Spielerezeption

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Aufbauend auf der vorangegangenen Recherche und dem Spielerlebnis schreiben die Schüler*innen nun eine Spielerezeption. Neben allgemeinen Gesichtspunkten einer Rezension soll der **Fokus** auf der **Darstellung und dem Umgang mit (Tyler's) Geschlechtsidentität** liegen. Eine Checkliste zur Erstellung von Spielerezeptionen gibt es [hier](#).

Die Rezension bildet das **Kernelement der späteren Präsentation**. Hinzu kommen allgemeine Informationen über das Spiel und die Kooperationspartner sowie Informationen über die Vielfalt von Geschlechtsidentität. Diese bilden die nötige Basis für die Analyse der Präsentation von Geschlechtsidentität in *Tell Me Why*.

Die Rezension wird als **Fließtext** verfasst und die Lehrkraft erhält eine Kopie zur Bewertung.

Durch die zuvor gesammelten Informationen über Transgeschlechtlichkeit und Geschlechtsidentität soll den Schüler*innen eine kritische Auseinandersetzung mit der Darstellung von Geschlechtsidentität in *Tell Me Why* ermöglicht werden.

Im Folgenden gibt es einige Fragen bzw. Perspektiven, welche als Anregung zu einer Analyse genutzt werden könnten:

Zeitliche Perspektive:

- Wie wird Tyler's Geschlechtsidentität in seiner Kindheit dargestellt? Gibt es Unterschiede zur Gegenwart im Spiel?
- Wie reagiert sein Umfeld darauf? Gibt es eine Diskrepanz in den Reaktionen zwischen damals und heute?

Kommunikative Perspektive:

- Wie reagieren Personen auf Tyler (im Hinblick auf seine Identität)?
- Gibt es Bruchmomente im Verhalten von Personen, wenn Tyler's Transgeschlechtlichkeit zur Sprache kommt?
- Verändert sich das Verhalten von Personen daraufhin?

Familiäre Perspektive:

- Wie geht Tyler's Familie mit ihm um? (damals und heute)
- Welche Auswirkungen haben die Reaktionen seiner Familie auf ihn?

Meta-Perspektive:

- Wie wird Transgeschlechtlichkeit auf der Metaebene durch das Spiel dargestellt?
- Welche Grundannahmen oder Haltungen könnten dahinter stehen?
- Welche Implikationen ergeben sich daraus? Welcher Eindruck wird dir dadurch vermittelt?
- Was sind mögliche zentrale Botschaften des Spiels? Was nimmst du für dich selbst daraus mit?

Unterrichtsform

Einzel- bzw. Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Unterrichtsabschnitt

35 min

Präsentation und Bewertung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Abschlusspräsentation ist der einzige Teil des Unterrichtskonzepts, welcher mit der gesamten Klasse durchgeführt wird.

Dabei bildet die Präsentation den Leistungsnachweis der Schülerleistung und wird von der Lehrkraft benotet.

Das Thema der Präsentation ist die Darstellung von Geschlechtsidentität am Beispiel von dem Spiel *Tell Me Why*.

Dafür präsentieren die Schüler*innen die im vorherigen Abschnitt erstellte Spielerezeption, wobei der Schwerpunkt der Präsentation auf der Darstellung von bzw. den Umgang mit (Tyler's) Geschlechtsidentität liegt.

Wesentliche Punkte der Präsentation für die Bewertung sind:

- ein grundlegender Einblick in die Vielfalt von Geschlechtsidentität und Transgeschlechtlichkeit
- eine Analyse und Bewertung (in Form einer Spielerezeption) von *Tell Me Why* im Hinblick auf die Darstellung von Transgeschlechtlichkeit
- eine Auseinandersetzung mit den Kooperationspartnern von DONTNOD bei der Entstehung des Spiels und deren Einfluss auf die Darstellung
- die Einbindung in die eigene Lebenswelt

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer & Beamer