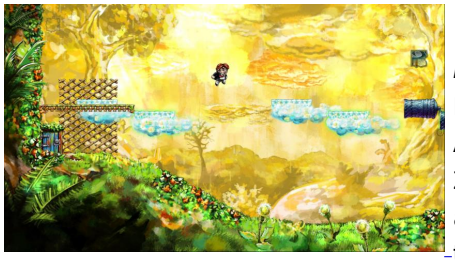
GAMES
im Unterricht

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?



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)	Englisch, Deutsch (DE), Ethik (ETH), fächerunabhängig	2 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Idealerweise bildet die erste Doppelstunde nur den Anfang eines längeren Unterrichtsvorhabens zu dem Spiel *Braid*. Die Auseinandersetzung auf inhaltlicher und technischer Ebene kann durchaus die Behandlung einer Ganzschrift in einem Schuljahr ersetzen. Darüber hinaus kann das Unterrichtsvorhaben auch in den Fächern Religion oder Ethik durchgeführt werden.

Beispielhafte Themenfelder, die mit Hilfe von *Braid* bearbeitet werden können, sind Kreatives Schreiben, die Erstellung von Bildergeschichten und Comics, die Verfassung einer Rezension und die Produktion von Walkthroughs, Let's Plays oder Hörspielen. Details dazu können auf Seite 13 des unten beigefügten Dokuments zu den Zusatzmaterialien eingesehen werden.

Hauptsächlich affektive Lernziele - Die Lernenden...

1. ...verstehen, dass jedes Handeln Folgen mit sich bringt, die nicht immer abzusehen sind.
2. ...verstehen, dass Fehler zum Leben dazugehören und dass diese Anlässe wichtig für die Entwicklung eines Menschen sind.
3. ...versetzen sich in die Lage des Protagonisten und sehen die Welt aus seiner Sicht.
4. ...diskutieren den Begriff „Fehler“ und verstehen, dass seine Bedeutung auch von gesellschaftlichen Definitionen abhängig ist.
5. ...bewerten verschiedene Handlungsmuster, wählen aus und begründen ihre Wahl.

Bildungsplanbezug

Prozessbezogene Kompetenzen

- Medienkompetenz
- Problemlösen
- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation

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

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Nein

Unterrichtsabschnitt

	Vorbereitende Hausaufgaben

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

Unterrichtsabschnitt

5 min	Überleitung

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung 1

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Text: Kapitel 2

Unterrichtsabschnitt

5 min	Überleitung

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

Unterrichtsabschnitt

30 min	Erarbeitung 2

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

Unterrichtsabschnitt

10 min	Rückführung

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

Unterrichtsabschnitt

10 min	Transfer & Rückführung

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

-

StephanieWössner, CC-BY-SA 4.0