

# Dear Esther – Grenzen von Narrativität und Spiel

## Stundenverlauf

Vorbereitung: Computerraum oder Tablets reservieren; idealerweise ein Lernender pro Gerät.

Hinweis: 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. Das Erstellen einer Videografie (z.B. mit der Software Fraps) ist sinnvoll. Im Folgenden wird von einer 1:1-Tablet-Klasse ausgegangen; dies ist jedoch nicht obligatorisch.

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
<b>Einstieg</b>	Welche Spiele spielt Ihr gerade? Und um welches Genre handelt es sich?	5'	-	Einzelarbeit	SuS sammeln Ihre Ergebnisse auf einem Padlet (alternativ: ZUMPad oder Zettel auf Pinnwand – Achtung: erheblich höherer Zeitaufwand!).	Tablets, Beamer, Padlet
<b>Überleitung</b>	Was ist eigentlich ein Spiel?	5'	Taxonomie	Think-Pair-Share	SuS erarbeiten Kriterien, die für das Medium „Spiel“ erfüllt sein müssen.	-
<b>Plateaubildung / Vertiefung</b>	Sammeln der Ergebnisse auf dem Padlet / Vergleich mit Beispielen aus dem Einstieg	10'	-	Partnerarbeit / Lehrer-Schüler-Gespräch	SuS sichern ihre Ergebnisse und vergleichen sie zur Vertiefung mit den Eingangsbeispielen Erwartete Kriterien: Spiele bestehen aus Regeln inkl. Spielziel, der (grafischen) Darstellung und dem Spielverlauf.	Padlet
<b>Erarbeitung I</b>	Lesen Sie den Text von Simon Maria Hassemer über Ludologie und ordnen Sie Ihre Ergebnisse der Taxonomie Hassemers zu bzw. erweitern Sie Ihre.	20'	Lesen Vergleichen	Gruppenarbeit (4er)	SuS erweitern und ergänzen ggf. ihre selbst erstellten Kriterien durch fachwissenschaftlichen Input.	Text

<b>Plateaubildung</b>	Beantwortung der Eingangsfrage: Was ist eigentlich ein Spiel bzw. woraus besteht ein Spiel?	5'	Medien	Lehrer-Schüler-Gespräch	Ein Spiel ist sowohl ein Medium als auch eine Aktivität (spielen), was sich im zentralen Begriff des „Gameplay“ ausdrückt. Dieser ist zentral, da ein Spiel gespielt werden muss, um Spiel zu sein. Regeln und semiotisches System allein reichen nicht aus, sind aber die Voraussetzungen für das „Play“ in „Gameplay“.	-
<b>Erarbeitung II oder Hausaufgabe</b>	Spielen Sie das Spiel „Dear Esther“.	20'	-	Partnerarbeit oder Einzelarbeit	In der PA können die SuS sich nach 10 Minuten abwechseln. Der jeweils Nichtspielende macht Notizen zum Gesehenen.	Dear Esther
<b>Plateaubildung / Puffer</b>	Besprechen Sie zunächst zu zweit, dann in Vierergruppen Ihre Eindrücke des Spiels	< 10'	Kommunikation	Partnerarbeit, dann Gruppenarbeit	Wechsel von PA zu GA nach 5 Minuten.	-
<b>Erarbeitung III</b>	Was ist „Dear Esther“? Erfüllt es die Kriterien an ein Spiel?	15'	Diskutieren	Schülergespräch	Die SuS kommen zu unterschiedlichen Ergebnissen und tauschen diese argumentativ miteinander aus.	Notizen der SuS
<b>Hausaufgabe</b>	Verfassen Sie einen Artikel, in dem Sie erörtern, ob das Programm die Kriterien eines Spiels erfüllt oder nicht.		Schreiben	Einzelarbeit oder Gruppenarbeit	Die HA kann auch in Gruppen (maximal 4 SoS) in z.B. einem ZUMPad erledigt werden.	ZUMPad

In der darauffolgenden Stunde kann nach dem gleichen Verlaufsplan (nur mit einem anderen Text, z.B. die Einleitung von Martínez'/Scheffels Einführung in die Narratologie) erarbeitet werden, ob „Dear Esther“ ein narratives Medienprodukt ist.