GAMES
im Unterricht

Pac-Man



Pac-Man ist das bekannteste Arcade-Spiel und eine Ikone der Spielkultur. Ursprünglich konnte man das Spiel an einem Automaten in einer Spielhalle spielen, heute ist es für fast alle Plattformen verfügbar. Man spiel die Figur Pac-Man, dargestellt durch einen gelben Kreis, bei dem ein kleines Stück fehlt. Pac-Man muss Punkte in einem Labyrinth fressen. Dabei wird er von Gespenstern verfolgt. Wenn man die "Kraftpille" frisst, kann man die Gespenster selbst verfolgen.

Primarstufe (Klasse 1-4), Sek 1 (Klasse 5-10)	Bewegung, Spiel und Sport (BSS)	2 Unterrichtstunde(n) Die Zeit ist davon abhängig, ob die Schüler*innen den Parkour selbst oder die Lehrkraft im Vorfeld den Parkour aufbauen.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Dieses Konzept beruht auf einem Konzept der PH Ludwigsburg.

Das Spiel kann als Grundlage für eine Einheit im Sportunterricht genutzt werden. Die Schüler*innen können selbst einen Parkour gestalten, den es im Anschluss zu bewältigen gilt. Gespielt nach den Regeln des Videospiels.

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

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Turnhalle mit Geräten zum Aufbauen des Parkours

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft begrüßt die Schüler*innen im Sitzkreis in der Halle. Sie frägt die Schüler*innen, ob sie das Spiel "Pac-Man" kennen. Falls ja, soll ein Kind das Spiel erklären. Ansonsten erklärt die Lehrkraft den Schüler*innen, was das Spiel ausmacht und welche Regeln im Spiel gelten.

Unterrichtsform

Sitzkreis

Unterrichtsabschnitt

15 min	Aufbau

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft erteilt den Schüler*innen den Auftrag, einen Parkour aufzubauen. Danach werden mit den Schüler*innen die Regeln des Spiels festgelegt. Es sollte geklärt werden, wie viele Gespenster es gibt, wie die Gespenster sich fortbewegen (z.B. krabbeln), von wo aus gestartet wird etc. Die Punktewertung kann auf einer Tafel festgehalten werden.

Unterrichtsabschnitt

45 min	Durchspielen mit Rollenwechsel

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen dürfen nun nach einander versuchen, als Pac-Man den Parkour zu bewältigen, ohne das sie von den Gespenstern geschnappt werden. Es sollte jedem Kind ermöglicht werden, einmal Gespenst und einmal Pac-Man zu sein.

Unterrichtsabschnitt

5 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun wird der*die Gewinner*in ermittelt. Dazu werden die Punkte verglichen. Die Schüler*innen sollen die Möglichkeit haben, ihre Meinung zu dem Spiel zu äußern.

Unterrichtsform

Sitzkreis

Unterrichtsabschnitt

15 min	Abbau

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Alle Schüler*innen helfen beim Abbau. Eventuell muss die Tafel geputzt werden.

, CC-BY-SA 4.0