GAMES
im Unterricht

# The Stanley Parable - eine Textsorte interaktiv kennenlernen

Zu Beginn des Spiels erzählt uns eine männliche Stimme die Geschichte von Stanley, der in seinem Büro arbeitet. Jeden Tag geht Stanley in die Arbeit, bekommt Anweisungen von einem Monitor und bewegt daraufhin die Taste auf seiner Tastatur. Dies ist Stanleys Arbeitsroutine jeden Tag, jede Woche, jedes Jahr. Doch eines Tages bleibt der Computerbildschirm schwarz. Als Stanley das Gebäude erkundet, merkt er, dass alle anderen Mitarbeiter*innen verschwunden sind. Der Erzähler schlägt dem*der Spielenden vor, welchen Weg er durch das Büro gehen soll.

| | | |
|---|---|---|
| Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13) | Deutsch (DE) | 2 Unterrichtstunde(n) |

## Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Wenn verschiedene Textsorten wie z.B. die Parabel im Deutschunterricht behandelt werden, kann *The Stanley Parable* als exemplarisches Beispiel hierfür eingesetzt werden. Es weist typische Merkmale dieser Textsorte auf. Außerdem bietet es mehrere Schreibanlässe und kreative Auseinandersetzungen an. Es kann ein eigenes Ende, eine Interpretation des Lebens Stanleys geschrieben oder ein Schauspiel mit Erzähler als Handlungsführer aufgeführt werden.

## 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

- Textverständnis
- Textanalyse
- Parabel
- Freiheit
- Selbst- und Fremdbestimmung
- Identität
- Sozialisation

### Prozessbezogene Kompetenzen

- Texte analysieren und interpretieren
- Texte kontextualisieren und werten
- Texte verfassen
- wahrnehmen und sich hineinversetzen

### Leitperspektiven

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
- Medienbildung (MB)

## Vorbereitung

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

## Vorraussetzungen

### Räumliche Ansprüche

Ein Computerraum ist von Vorteil, sodass jede*r Schüler*in in Einzelarbeit das Spiel durchspielen kann. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Laptops installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

### Personelle Unterstützung

Ja

## Unterrichtsabschnitt

| 5 min | Einstieg |
|---|---|

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet sich der Beginn des Spiels an. Es wird in die Geschichte von Stanley eingeführt. Es können Vermutungen und Eindrücke über das Leben von Stanley geäußert werden. Die Schüler*innen werden anschließend in Arbeitsgruppen eingeteilt.

### Unterrichtsform

Plenum

## Unterrichtsabschnitt

| 30 min | Erarbeitung |
|---|---|

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen setzen sich paarweise an einen Computer, um das Spiel zu spielen. Sie sprechen sich ab, wie sie sich im Spiel verhalten und für welche Handlungen sie sich entscheiden. Ein Ende der Spielzeit ist nach ungefähr 30 Minuten erreicht.

### Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

## Unterrichtsabschnitt

| 10 min | Überleitung |
|---|---|

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Bei *The Stanley Parable* handelt es sich nicht nur im Titel um eine Parabel (Textsorte). Die Merkmale einer Parabel können besprochen und exemplarisch an dem Spiel erläutert werden. Anschließend werden unterschiedliche Textsorten miteinander verglichen und ein Tafelbild hierzu erarbeitet.

### Unterrichtsform

Plenum

## Unterrichtsabschnitt

| 35 min | Übung |
|---|---|

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Danach ist es die Aufgabe der Schüler*innen, ein alternatives Ende der Geschichte zu schreiben. Sie berücksichtigen die Merkmale der Textsorte der Parabel.

## Unterrichtsabschnitt

| 10 min | Sicherung |
|---|---|

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Exemplarisch werden einige Schüler*innentexte vorgelesen. Anschließend wird der Vergleich zu allen Geschichten gezogen. Die Merkmale der Parabel werden durch die Varianz der Enden und des eigenständigen Auseinandersetzens mit der Textsorte verdeutlicht.

### Unterrichtsform

Plenum

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0