GAMES
im Unterricht



Two Sons

Das Spiel *Brothers – A Tale of Two Sons* handelt von den beiden Brüdern Naia und Naiee. Die Mutter der beiden verstarb. Als ihr Vater eines Tages schwer erkrankt, bringen sie ihn zu einem Heiler. Dieser berichtet den Brüdern, dass nur das Wasser des Lebens ihrem Vater das Leben retten kann. Daraufhin machen sich die beiden auf die Reise nach dem Lebensbaum, der Quelle dieses Wassers. Der*die Spieler*in kann beide Brüder im Spiel gleichzeitig steuern. Die linke Hälfte des Controllers gilt der Steuerung des älteren Bruders, die rechte der von Naiee.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Basiskurs Medienbildung (BKMB), Englisch, Deutsch (DE)

5 Unterrichtstunde(n)
Je nachdem, wie intensiv sich mit den Inhalten auseinandergesetzt wird, kann mehr bzw. weniger Zeit in Anspruch genommen werden.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Schüler*innen werden durch das Zeigen des Trailers in das Spiel eingeführt. Es können mithilfe der Geschichte des Spiels mehrere kreative Schreibübungen umgesetzt werden. Im Vorhinein ist die Besprechung der Merkmale einzelner Erzählformen möglich, sodass diese am Ende der Einheit beim eigenen Schreiben beachtet und reflektiert werden können. So können Schreibanlässe zu einem inneren Monolog, einem Tagebucheintrag, einer Nach- oder einer Neuerzählung geschaffen werden. Zum Abschluss der Unterrichtseinheit würden sich eine Beurteilung des Spiels und eine Reflexion des Schreibprozesses anbieten. Das Ganze kann ebenso im Englischunterricht durchgeführt 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

- DE - Texte und andere Medien
- DE - Sprachgebrauch und Sprachreflexion
- Phantastik
- kreatives Schreiben

Prozessbezogene Kompetenzen

- Schreiben
- Lesen
- Sprechen und Zuhören
- Medienkompetenz

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Ein mit digitaler Infrastruktur (Beamer, Laptop, White Board, Apple TC/ChromeCast) ausgestattetes Klassenzimmer ist vorteilhaft. Zum Spielen sind Tablets und/oder Laptops mit WLAN notwendig. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Tablets oder Smartphones installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

15 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Einstieg in das Spiel eignet sich dieser Launch Trailer des Spiels:

https://www.youtube.com/watch?v=DHohBVfhGDU

Daran anknüpfend können die Schüler*innen Vermutungen äußern, um was es in dem Spiel geht, was während des Spielens passieren wird und welche Erwartungen die Schüler*innen von dem Spiel haben. Die Lehrkraft stellt ihnen vor, welche Aufgaben sie während des Spielens zu erledigen haben.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Launch Trailer, Beamer und Computer/Tablet

Unterrichtsabschnitt

25 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen nun Zeit, das Spiel zu spielen und sich mit Steuerung, den Charakteren und der Geschichte des Spiels auseinanderzusetzen. Diese Eindrücke können stichwortartig festgehalten werden.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Endgeräte zum Spielen, Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

30 min	Austausch

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss daran dürfen die Schüler*innen sich mit ihren Klassenkamerad*innen über den Verlauf der Geschichte im Spiel austauschen. Hierbei ist eine Besprechung der Hauptcharaktere und deren Eigenheiten möglich. Sie werden aufgefordert, Vermutungen zum weiteren Verlauf der Geschichte zu

stellen.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

25 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun hat jede*r Schüler*in die Aufgabe, eine eigene Fortsetzung der Geschichte zu verfassen. Zuvor können Merkmale einer spannenden Fantasiegeschichte und mögliche Vermutungen zum Verlauf im Plenum besprochen werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

15 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nachdem einige Fortsetzungen vorgetragen wurden, kann man den Schüler*innen nun die Möglichkeit geben, das Spiel weiterzuspielen. Dies ist auch als Hausaufgabe möglich. Hierbei können sie ihre Fortsetzung mit der des Spiels vergleichen.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Endgeräte zum Spielen

Unterrichtsabschnitt

30 min	Übung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Das Spiel bietet viele Möglichkeiten für kreative Schreibanlässe. Es kann ein innerer Monolog zu einem der beiden Brüder in einer durchgespielten Szene geschrieben werden oder ein Tagebucheintrag über das Erlebte. Ebenfalls ist eine Nacherzählung der Geschichte möglich. Die verschiedenen Merkmale des Geschichtenschreibens können im Vorhinein besprochen werden. Durch das Anbieten mehrerer Schreibanlässe kann sich jede*r Schüler*in eine eigene Aufgabe aussuchen, sodass differenziertes und eigenständiges Arbeiten möglich sind.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

20 min | Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die erstellten Geschichten werden den Klassenkamerad*innen vorgestellt. Der Rest der Klasse kann dem*der Verfasser*in zu ihrer Geschichte Rückmeldung geben. Zum Beispiel: Sind alle Merkmale dieser Erzählform eingehalten worden? War es spannend? Bleiben noch offene Fragen?

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Geschichten der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

30 min | Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend ist eine Reflexionsphase der Unterrichtseinheit möglich. Die Schüler*innen haben die Möglichkeit, das Spiel zu beurteilen und ihre Beurteilung zu begründen. Zuvor können eventuell eigene Kriterien gesammelt werden, nach denen das Spiel bewertet wird. Außerdem ist ein Vergleich zwischen den verschiedenen Möglichkeiten Geschichten zu erzählen möglich (Geschichte in einem Videospiel, einem Roman in einem Buch, einem Comic, einer Bildergeschichte...).

Unterrichtsform

Gruppenarbeit und anschließend Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0