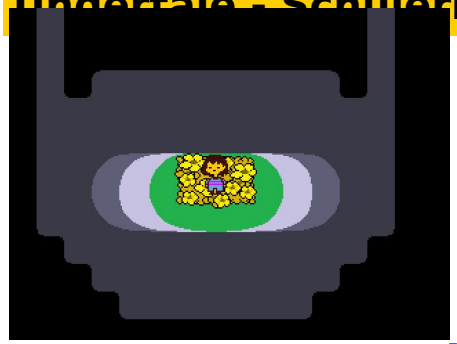
GAMES
im Unterricht

Undertale - Schülerhausarbeit



Vor langer Zeit herrschten 2 Clans über die Erde: Menschen und Monster. Doch eines Tages brach ein Krieg aus zwischen den beiden Clans. Der Krieg dauerte viele Jahre und forderte große Verluste auf beiden Seiten. Schlussendlich schafften es die mächtigsten Magier der Menschen, die Monster mit Hilfe einer magischen Barriere in den Untergrund zu bannen. Seit damals warten die Monster auf den Tag, an dem sie Barriere durchbrechen und an die Oberfläche zurückkehren werden...

Gymnasium
Sek 2 (Klasse 11-13)

Ethik (ETH)

2 Unterrichtstunde(n)
Zeitumfang für die Hausarbeit der Schüler*innen: Spieldauer 420 Minuten, Spieltagebuch 120 Minuten, Essay 120 Minuten.
Zeitumfang für den gemeinsamen Teil: 75-90 Minuten Installation, Einführung und Hilfestellung.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

In der Geschichte von *Undertale* werden die Spieler*innen immer wieder mit neuen ungewohnten Situationen konfrontiert, in denen Sie sich entscheiden müssen, wer Sie sein möchten und wofür Sie stehen. *Undertale* ist gerade bei der Betrachtung der gesamten Handlung außerordentlich vielschichtig und eine Umsetzung der erweiterten Unterrichtseinheit bietet sich so gerade für ältere Schüler*innen an.

Neben Themen des Ethikunterrichts bietet das Spiel hierbei einen einzigartigen Blick auf Medienbildung. Im späteren Verlauf der Geschichte in *Undertale* werden die Spieler*innen von den Charakteren direkt als Personen, d.h. über ihren Avatar hinaus, angesprochen. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit zur Reflektion über Medien. *Undertale* kann neben der rein spielerischen Ebene zusätzlich auf weiteren Ebenen (z.B. der Gesellschaftskritik; Kunstform) interpretiert werden.

Im Verlauf der Unterrichtseinheit wird das Spiel in Einzelarbeit durchgespielt und das Spielgeschehen mit den wichtigsten Ereignissen und den Entscheidungen der Schüler*innen wird in Form eines Spieletagebuchs festgehalten. Anschließend erarbeiten die Schüler*innen im kreativen Schreibprozess auf Grundlage des Spieletagebuchs und der Spielerfahrung ein philosophisches Essay.

Diese Version eignet sich als Leistungsnachweis oder als Hausarbeitsprojekt. Das Spieltagebuch und das darauf aufbauende Essay werden dafür zusammen bewertet.

Die Unterrichtseinheit ist als erweiterte Version des Unterrichtskonzepts *Undertale* - Konfliktbewältigung auf die Probe gestellt" konzipiert. Hierbei wird *Undertale* in seiner vollständigen Länge erstmalig durchgespielt.

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

- literarisches Lernen
- Lernen über und mit Medien
- kreatives Schreiben
- Gerechtigkeit, Recht und Zusammenleben
- ETH - Konfliktregelung und Toleranz

Prozessbezogene Kompetenzen

- wahrnehmen und sich hineinversetzen
- beurteilen und sich entscheiden
- argumentieren und reflektieren
- analysieren und interpretieren
- Vielfalt tolerieren und akzeptieren

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Der*die Schüler*in benötigt zu Hause einen Raum zum ungestörten Arbeiten bzw. Spielen.

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Nein Die Installation des deutschen Sprachpakets sollte dem*der Schüler*in von der Lehrkraft erläutert werden. Alternativ kann das Spiel natürlich auch auf Englisch gespielt werden.

Eine Anleitung zur Installation findet man unter den weiterführenden Links.

Unterrichtsabschnitt

45 min	Vorbereitung und Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Dieser Abschnitt findet gemeinsam über eine Videochat-Anwendung statt.

Als Einstieg bietet es sich an, das Spiel zunächst einmal anzuspielen. Die Schüler*innen erhalten die Chance, sich mit der Steuerung vertraut zu machen und lernen die ersten Charaktere "Flowey" und "Toriel" kennen. Diese werden im weiteren Spielverlauf eine zentrale Rolle spielen.

Zudem können technische Elemente des Spiels angesprochen werden. Folgende exemplarische Fragen könnten im Verlauf des Einstiegs aufkommen und möglicherweise Erklärungsbedarf benötigen, um nicht den späteren Spielfluss zu beeinträchtigen.

Frage: Wie wird das Spiel im Vollbild-Modus dargestellt? **Antwort**: Mit der F4-Taste lässt sich zwischen dem Fenster- und dem Vollbild-Modus wechseln.

Frage: Wie kann ich meinen Spielstand speichern? **Antwort:** An den leuchtenden Sternen erhält man die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Diese findet man nicht direkt zu Anfang. (d.h. auch, dass der Spielfortschritt nicht automatisch gespeichert wird, wie die Schüler*innen es eventuell von Online-Spielen gewöhnt sind)

Frage: Wie schließe ich das Spiel? **Antwort:** Durch längeres Drücken des Escape-Taste.

Es bietet sich an, den Einstieg mit der **gemeinsamen Installation** des **Spiels und des deutschen Sprachpakets** zu verknüpfen. Dabei werden die ersten 30 Minuten des Spiels eigenständig angespielt und die Lehrkraft kann bei eventuell aufkommenden Schwierigkeiten Hilfestellung leisten.

Unterrichtsform

Instruierte Einzelarbeit zur Installation

Einzelarbeit beim Anspielen

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Laptop oder Desktop-PC für die Bearbeitung zu Hause

Unterrichtsabschnitt

15 min	Zwischenbesprechung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Das Spiel wird pausiert und die Schüler*innen kommen im Plenum zusammen, wobei die Möglichkeit besteht offene Fragen anzusprechen.

Anschließend verschafft sich die Lehrkraft einen Überblick, wie weit die Schüler*innen bisher im Spielverlauf vorangekommen sind. Nach 30 Minuten sollten die meisten Schüler*innen gut in das Spiel

gefunden haben, jedoch noch nicht so weit fortgeschritten sein, dass sie die erste Boss-Begegnung mit „Toriel“ schon gespielt haben.

Durch den Vergleich soll verhindert werden, dass Schüler*innen durch das Spielgeschehen hasten, ohne sich auf die Welt von *Undertale* und ihre Charaktere einzulassen.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

480 min	Das Abenteuer in "Undertale"

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Dieser Unterrichtsabschnitt samt Spieldurchlauf und Führung des Tagebuchs findet als Hausarbeit statt.

Das Spiel wird von den Schüler*innen fortgesetzt, nun jedoch mit der **neu** eingeführten Komponente des **Spieltagebuchs**.Innerhalb des Zeitrahmens haben die Schüler*innen genug Zeit das Spiel in Ruhe durchzuspielen, sich auf die Welt von *Undertale* einzulassen und ihre Bewohner*innen kennenzulernen.

Eine grobe **Orientierungshilfe für den Spielfortschritt** durch die Lehrkraft (in Form von Zeitangaben der Spielzeit) ermöglicht den Schüler*innen sich auf *Undertale* einzulassen.

Die Begegnungen mit den Hauptcharakteren wie z.B. Toriel, Sans & Papyrus, Undyne, Alphys & Mettaton und schließlich Asgore (und das Wiedersehen mit Flowey) bieten sich hierfür ebenso an wie das Erschließen von neuen Gebieten.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Laptop oder Desktop-PC für die Bearbeitung zu Hause

Unterrichtsabschnitt

120 min	Reflektion des Tagebuchs durch ein Essay

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Erstellung des Essays kann nach der Einführung ebenfalls wieder als Hausaufgabe stattfinden. Falls die Unterrichteinheit mit der ganzen Klasse durchgeführt wird, kann die Einführung in das philosophische Essay am Ende einer Unterrichtsstunden erfolgen.

Die Lehrkraft führt die Schüler*innen in das philosophische Essay ein und klärt eventuell aufkommende Fragen. Danach wird ein Hand-out mit den wichtigsten Merkmalen eines philosophischen Essays ausgeteilt, anhand dessen die Schüler*innen sich bei der eigenen Erstellung orientieren können.

Materialien zum philosophischen Essay findet man auf der Seite des Landesbildungsservers und bei ZUM.

Das Essay wird auf der Grundlage des eigenen Spieltagebuchs angefertigt. Dabei reflektieren die Schüler*innen ihre Entscheidungen und Eindrücke und verknüpfen diese mit Überlegungen zu den Grundlagen und Vorraussetzungen für ein gutes und gerechtes Zusammenleben (3.3.2 Gerechtigkeit, Recht und Zusammenleben im Ethik-Bildungsplan).

Als Beispiel sei hier das Verständnis von "**Menschen**rechten" genannt, welches den Spieler*innen durch die Szene des Selbsturteils im Thronsaal deutlich vor Augen geführt wird.

Ziel des Essays ist es, die eigenen Entscheidungen zu begründen, sich kritisch mit diesen auseinanderzusetzen und durch die Reflektion zu einem Urteil zu gelangen. Die **eigenständige Auseinandersetzung** des Themas steht im Vordergrund. Das Essay mündet in der Formulierung einer **eigenen These**, welche **basierend auf den eigenen Entscheidungen und Eindrücken** formuliert wird.

*Vorgefertigte Thesen eignen sich nicht für die philosophischen Essays dieser Unterrichtseinheit . Die unten genannten Thesen können für die Schüler*innen jedoch als Orientierungshilfe dienen.*

Mögliche Thesen:

- Achtung des Gegenüber ist unbedingt notwendig, um Konflikte gewaltfrei lösen zu können.

- Menschenrechte werden allen zugesprochen, die als gleichwertiges Individuum betrachtet werden, ganz unabhängig von der Menschlichkeit.

- Die Bereitschaft zum Diskurs, sich auf die andere Partei einzulassen, ist unabdingbar um Gewalt als Konfliktlösung zu vermeiden.

Unterrichtsform

Plenum bei der Einführung

Einzelarbeit bei der Erstellung

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Leitfaden zur Erstellung eines philosophischen Essays

Unterrichtsabschnitt

90 min	Reflektion mit Tagebuch und Essay

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen fertigen auf der Grundlage ihres vorliegenden Spieletagebuchs ein philosophisches Essay an. Dabei reflektieren Sie über die Handlung der Geschichte in Undertale sowie ihre eigenen Entscheidungen. Als Hilfestellung dient ihnen dabei ein Hand-Out zu einem Leitfaden zur Erstellung eines philosophischen Essays.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Leitfaden zur Erstellung eines philosophischen Essays

Unterrichtsabschnitt

45 min	Optional: Vortrag

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Fall einer Schülerhausarbeit kann das Essay vorgetragen werden und für die Klasse als Einstieg zu einer tiefergehenden Bearbeitung einzelner Aspekte des Themas "Konflikte und Gewalt" bieten.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

15 min	Anleitung zum Spieltagebuch

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Anleitung bildet den Abschluss des betreuten Teils der Unterrichtseinheit.

Die Schüler*innen werden durch die Lehrkraft mit der Führung eines Spieltagebuchs vertraut gemacht. Dieses verhält sich ähnlich zum bekannten Tagebuch, erfasst aber in persönlicher Weise den Spielverlauf der Schüler*innen, ihre Entscheidungen und Beweggründe. Die Lehrkraft kann den Schüler*innen einen beispielhaften Tagebucheintrag als Hilfestellung vorlegen. Ein zusätzliches Hand-Out bzw. PDF-Dokument zur Hilfestellung bei der Erstellung der Tagebücher wird anschließend ausgegeben.

Das Tagebuch wird chronologisch und in separat dafür angelegten Heften geführt.

Im Materialanhang findet sich eine **exemplarische Anleitung** zur Führung eines **Spieltagebuchs für *Undertale***.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Anleitung für ein *Undertale*-Spieltagebuch

Hefte für die Spieltagebücher

Unterrichtsabschnitt

	Vertiefung

AdrianZipfel, CC-BY-SA 4.0