



## Braid - Heilt die Zeit alle Wunden?



*Braid* ist ein Jump'n'Run Spiel mit Puzzle- bzw. Knobelelementen. Die Besonderheiten des Spieles sind die Erzählweise – die besondere Atmosphäre erhält *Braid* durch die Story – und die Möglichkeit, die Zeit zurückdrehen zu können. Zudem ist das Spiel in einem Aquarellähnlichen Stil gehalten, der sehr warm und frei wirkt. Da die Puzzle teilweise sehr anspruchsvoll sind, kann das Spiel für jüngere Spieler\*innen unter 14 Jahren schnell frustrierend sein.



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



fächerunabhängig, Ethik (ETH),  
Englisch, Deutsch (DE)



2 Unterrichtsstunde(n)

### Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Idealerweise bildet die erste Doppelstunde nur den Anfang eines längeren Unterrichtsvorhabens zu dem Spiel *Braid*. Die Auseinandersetzung auf inhaltlicher und technischer Ebene kann durchaus die Behandlung einer Ganzschrift in einem Schuljahr ersetzen. Darüber hinaus kann das Unterrichtsvorhaben auch in den Fächern Religion oder Ethik durchgeführt werden.

Beispielhafte Themenfelder, die mit Hilfe von *Braid* bearbeitet werden können, sind Kreatives Schreiben, die Erstellung von Bildergeschichten und Comics, die Verfassung einer Rezension und die Produktion von Walkthroughs, Let's Plays oder Hörspielen. Details dazu können auf Seite 13 des unten beigefügten Dokuments zu den [Zusatzmaterialien](#) eingesehen werden.

### Hauptsächlich affektive Lernziele - Die Lernenden...

1. ...verstehen, dass jedes Handeln Folgen mit sich bringt, die nicht immer abzusehen sind.
2. ...verstehen, dass Fehler zum Leben dazugehören und dass diese Anlässe wichtig für die Entwicklung eines Menschen sind.
3. ...versetzen sich in die Lage des Protagonisten und sehen die Welt aus seiner Sicht.
4. ...diskutieren den Begriff „Fehler“ und verstehen, dass seine Bedeutung auch von gesellschaftlichen Definitionen abhängig ist.
5. ...bewerten verschiedene Handlungsmuster, wählen aus und begründen ihre Wahl.

## **Bildungsplanbezug**

### **Prozessbezogene Kompetenzen**

- Medienkompetenz
- Problemlösen
- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation

### **Leitperspektiven**

- Medienbildung (MB)

### **Vorbereitung**

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

### **Voraussetzungen**

#### **Räumliche Ansprüche**

Computerraum

#### **Zum Spielen benötigte Geräte**

- PC, Computer

#### **Personelle Unterstützung**

Nein

## Unterrichtsabschnitt

Vorbereitende Hausaufgaben

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

#### Arbeitsanweisung:

Welche (größeren) Fehler habt ihr in eurem Leben bisher gemacht?

#### Erwartete Antwort & Hinweise:

Die Antworten der Schüler können über einen längeren Zeitraum vorbereitend in einem Etherpad (bspw. ZUMPad.zum.de) anonym gesammelt werden.

### Unterrichtsform

Einzelarbeit am digitalen Endgerät

### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

## Unterrichtsabschnitt

10 min

Einstieg

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

#### Arbeitsanweisung:

Welche dieser Fehler waren hilfreich? Was habt ihr daraus gelernt?

Welche Fehler würdet ihr gerne ungeschehen machen?

#### Erwartete Antwort & Hinweise:

Der Lehrer und/oder die Schüler hat/haben die / das ZUMPad(s) bereits gesichtet und vier, fünf Beispiele für den Einstieg herausgesucht.

Der Einstieg kann auch mit kollaborativem Schreiben durchgeführt werden. Den Schülerinnen und Schülern wird ein ZUMPad zugewiesen und sie beantworten die Fragen direkt dort. In einer Art Placemat für ZUMPads schreiben die Schülerinnen und Schüler direkt zu den Antworten ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler.

### Unterrichtsform

Plenum oder Einzel- bzw. Partnerarbeit am digitalen Endgerät

## Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

### Unterrichtsabschnitt

5 min

Überleitung

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

#### Arbeitsanweisung:

So wie euch, geht es auch Tim. Dem Protagonisten von Braid.

#### Erwartete Antwort & Hinweise:

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Text. Am besten in digitaler Form zur weiteren Bearbeitung. Je nach Ausstattung der Schule kann das als PDF auf einem Tablet sein, in einem Padlet zu weiteren kreativen Ausgestaltung oder auch einfach auf Papier. Die Wahl des Mittels ist auch stark von der weiteren Planung der Einheit abhängig.

### Unterrichtsform

Plenum

## Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

### Unterrichtsabschnitt

20 min

Erarbeitung 1

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

#### Arbeitsanweisung:

Die Geschichte beginnt mit dem zweiten Kapitel. Welche Gründe könnte das haben?

#### Erwartete Antwort & Hinweise:

Der Text wird gelesen und kann klassisch analysiert werden. Je nach Vorgehensweise muss die Rückführung bzw. der Transfer angepasst werden.

Der Schwerpunkt der Stunde kann auf den Text oder das Spiel gelegt werden. Dies ist auch von den technischen Möglichkeiten abhängig. Können die Schülerinnen und Schüler jeweils zu zweit das Spiel spielen, kann die Bearbeitung / die Analyse des Textes kürzer ausfallen.

## **Unterrichtsform**

Plenum / Einzelarbeit

## **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

Text: Kapitel 2

## **Unterrichtsabschnitt**

5 min

Überleitung

## **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

### **Arbeitsanweisung:**

Dieser Text ist nicht aus einem Buch, sondern aus einem Computerspiel. [Das Spiel wird gestartet und die Eingangssequenz „vorgespielt“.]

### **Erwartete Antwort & Hinweise:**

Vorstellung des Spieles

## **Unterrichtsform**

Plenum

## **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

-

## **Unterrichtsabschnitt**

30 min

Erarbeitung 2

## **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

### **Arbeitsanweisung:**

[Kurze Einführung in die Spielmechanik]

Welche Auswirkung hat das Wissen, dass Fehler rückgängig gemacht werden können auf euer Verhalten im Spiel? Geht ihr dadurch sorgloser an die Situation heran?

### **Erwartete Antwort & Hinweise:**

Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel und lösen gemeinsam die Rätsel. Je nach weitere Vorgehensweise, sollen Lösungshinweise oder Lösungsmöglichkeiten (digital) festgehalten werden.

## **Unterrichtsform**

Partnerarbeit / Gruppenarbeit

## **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

-

## **Unterrichtsabschnitt**

10 min

Rückführung

## **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

### **Arbeitsanweisung:**

Was glaubt ihr, warum hat sich die Prinzessin von Tim abgewandt? Was hat er für einen Fehler gemacht?

## **Unterrichtsform**

Plenum

## **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

-

## **Unterrichtsabschnitt**

10 min

Transfer & Rückführung

## **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

### **Arbeitsanweisung:**

Überlegt in einer kurzen Flüsterphase mit eurem Partner, welche Verhaltensänderung von euch in der Vergangenheit einen der genannten Fehler verhindert hätte.

[Kurze Erklärung des Schmetterlingseffekts] Welche Änderungen hätte dies für die Zukunft bedeutet?

### **Erwartete Antwort & Hinweise:**

Was ist der Schmetterlingseffekt? Er ist eine Annahme in der Chaostheorie, dass bereits kleine Veränderungen im Ursprung, große Auswirkungen haben, die nicht vorherzusehen sind.

[vgl. <https://uol.de/physik/studium/physik-studieren-in-oldenburg/was-sieschon-immer/was-ist-der-schmetterlingseffekt/> - zuletzt besucht am 18.04.2019]

## **Unterrichtsform**

Plenum

## **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

-

Stephanie Wössner, CC-BY-SA 4.0