



AG-Konzept des Zentrums für didaktische Computerspielforschung:

E-Sport

Geleitwort des Zentrums für didaktische Computerspielforschung

Liebe Lehrer*innen,

Liebe Schulleiter*innen,

Liebe Interessierte,

mit dem vorliegenden Konzept des Zentrums für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) freuen wir uns, Ihnen einen Leitfaden an die Hand zu geben, der Ihnen die Einrichtung einer E-Sport-AG an Ihrer eigenen Schule erleichtern soll. Die E-Sport-AG ermöglicht auf großartige Weise, die Freizeitinteressen der Schüler*innen in der Schule aufzugreifen und so die Motivation der Lernenden zu fördern, Kompetenzerleben zu ermöglichen sowie soziale und kommunikative Fähigkeiten auszubauen.

Auf engem Raum finden Sie in diesem Konzept **Ziele, Rahmenbedingungen und Voraussetzungen** für die Einrichtung einer solchen AG dargestellt. Darüber hinaus enthält dieses Konzept einige **Vorschläge für Spiele**, die Sie im Rahmen der AG mit Ihren Schüler*innen spielen können. Im Anhang haben wir mögliche **Verlaufspläne für AG-Sitzungen und Materialien** zusammengestellt. Für Unentschlossene lohnt sich ein Blick auf die **Argumente für eine E-Sport-AG**. Eilige Leser*innen finden die wichtigsten Informationen im **Kurzüberblick** auf Seite 5.

Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg beim Umsetzen wünschen

Dr. Janek Stechel, Dr. Lisa König und Prof. Dr. Jan M. Boelmann

Inhalt

- 4** Einleitung
- 5** Kurzüberblick
- 6** Hintergrundinformationen: Was ist E-Sport?
- 8** Argumente für E-Sport in der Schule
- 9** Ziele der E-Sport-AG
- 10** Was passiert in der E-Sport-AG?
- 13** Welche technischen Voraussetzungen braucht die Schule?
- 14** Mögliche Spiele
- 18** Stundenverläufe und Material
- 26** Weitere Informationen
- 27** Literatur zum Thema
- 28** Bildnachweise
- 29** Impressum



Abbildung 1: E-Sport-Turniere erfreuen sich großer Beliebtheit

Einleitung

E-Sport erfreut sich immer größerer Beliebtheit, allein in Deutschland sind über 100 Vereine – Tendenz steigend – in diesem Bereich tätig¹. Gleichzeitig beschäftigen sich auch immer mehr Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit mit Computerspielen und E-Sports. Auf großen Turnieren werden immense Summen an Preisgeldern ausgeschüttet und auch prominente Sportvereine bauen eigene E-Sport-Abteilungen auf, so etwa Schalke 04, die ihre seit 2016 vorhandene E-Sport-Abteilung 2021 für 26,5 Millionen Euro verkauft haben².

Das vorliegende Konzept zu **E-Sport-AGs** in der Schule richtet sich an interessierte Lehrer*innen und Schulleiter*innen. Mit diesem Praxisleitfaden möchten wir Ihnen die ersten Schritte bei der Gründung einer E-Sport-AG erleichtern und Ihnen inhaltliche wie organisatorische Hilfe an die Hand geben. Hierzu werden nach einer kurzen Beschreibung des Begriffes E-Sport Argumente für eine E-Sport-AG in der Schule benannt und mögliche Inhalte der AG beschrieben. Ergänzt wird das Konzept durch eine Liste mit möglichen Titeln, die in der AG gespielt werden können, und exemplarische Ablaufpläne für die AG sowie einige Kopiervorlagen.

¹ <https://esportbund.de/breiten-und-leistungssport/>

² <https://www.spiegel.de/sport/fc-schalke-04-verkauft-esports-lizenz-in-league-of-legends-fuer-26-5-millionen-euro-a-30adf53e-a8d3-4fdf-bcce-2a5b24f15123>

Herausgegeben wird dieses Konzept vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) an der PH Freiburg, das sich der systematischen Erforschung von Computerspielen aus didaktischer Perspektive widmet.

Weitere Informationen rund um die Arbeit des ZfdC finden Sie auch auf der Webseite des Zentrums: www.zfdc.de.

Kurzüberblick

Die E-Sport-AG bietet eine schulinterne Plattform für Spielende, egal ob als Neuling oder erfahrene Spielende, zum Austausch, Training und zur Teambildung. Gespielt werden dabei Computerspiele, die auf Mehrspielerbasis gespielt werden. Die E-Sport-AG kann für eine Bandbreite möglicher Ziele stehen. Vor allem sind hier persönlichkeitsbezogene und soziale Kompetenzen zu nennen, aber auch kognitive Fähigkeiten wie Problemlösefähigkeit. Die teilnehmenden Schüler*innen werden dabei weniger als Lernende, sondern vielmehr als Expert*innen gesehen. Auf diese Weise wird ihr Selbstvertrauen gefördert und Kompetenzerleben ermöglicht. Als Plattform ermöglicht die AG vor allem den Austausch unter Spielenden, die sich dort in Teams zusammenfinden und ihr eigenes Spiel über Austausch, strategische Planung und Reflexion perfektionieren können. Hilfreich hierbei sind taktische Besprechungen und Replay-Analysen eigener und fremder Partien. Darüber hinaus können Turniere organisiert und veranstaltet oder Webinhalte produziert werden.

Hintergrundinformationen: Was ist E-Sport?

Merkmale

Auch in der wissenschaftlichen Literatur wird der Begriff E-Sport diskutiert. Dabei wird vor allem der Wettbewerbscharakter von E-Sport hervorgehoben. Daneben werden noch weitere Merkmale beschrieben, dies sind

- die Regelmäßigkeit des Computerspielens,
- die gezielte Planung von sowohl einzelnen Partien als auch ganzen Turnieren und
- Trainingsmaßnahmen zur Verbesserung der Performance in entscheidenden Partien.

Demgegenüber definiert der deutsche E-Sportbund (ESBD) auf seiner Homepage:

„Kerndefinition: E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels. [Dabei gilt:]



- E-Sport muss durch Menschen verübt werden.
- E-Sport bedeutet Wettkampf, also Leistungsvergleich.
- E-Sport hat immer ein Computerspiel als Grundlage.“

Vertiefende Informationen zu den zentralen Merkmalen der Kerndefinition finden sich unter: <https://esportbund.de/themen/#e-sport>

Als neue Merkmale kommen hier also hinzu:

- die kompetente Bedienung der Eingabegeräte (Maus und Tastatur, Controller o.Ä.),
- die taktische Expertise,
- Spiele, deren Verlauf nicht zufällig ist.

Damit grenzt sich E-Sport eindeutig von bloßem „Daddeln“ ab. Es geht hier um eine Auseinandersetzung mit dem Computerspiel, die als konkretes Ziel verfolgt, möglichst gut darin zu werden. Dieses Ziel schließt dann auch ein, dass Spielende trainieren und sich sehr intensiv mit dem Spiel beschäftigen. Diese Beschäftigung entfernt sich weit von einer Konsumhaltung hin zu einer analysierenden Haltung. Dieses Potential des E-Sport gilt es in der Schule zu nutzen.

Organisation

Mit dem E-Sportbund Deutschland (ESBD www.esportbund.de) besteht in Deutschland bereits eine Plattform, die den Dialog zwischen Teams, Vereinen, Veranstaltern und Organisatoren koordiniert. Weitere feste Verbandsstrukturen existieren bisher wenig, sodass sich Spielende vielfach selbst organisieren und eigene Formate entwickeln.

Weiteres Unterscheidungsmerkmal ist die herausgehobene Rolle von Entwicklern und Publishern im E-Sport; während die Entwickler als Schöpfer der Spiele agieren, übernehmen die Publisher nicht selten die Aufgaben von Marketing und PR.

Argumente für E-Sport in der Schule

Es sprechen viele Gründe für den Einsatz von E-Sport in der Schule. Die wichtigsten seien im Folgenden kurz beschrieben:

→ E-Sport dient als Kommunikationsanlass.

E-Sport ist ein für Schüler*innen lebensnaher Kommunikationsanlass. Eine E-Sport-AG kann dazu beitragen, den Austausch der Schüler*innen über ein Thema zu fördern, das ihnen am Herzen liegt.



Abbildung 3: Für E-Sport in der Schule gibt es viele gute Argumente

→ E-Sport fördert Interaktion.

Interaktion im Bereich E-Sport findet zum einen während des Spielens zwischen den Teammitgliedern statt. Zum anderen findet aber auch im Anschluss an das Spielen ein Austausch über die Erfahrungen statt, der durch die AG gefördert wird.

→ E-Sport ermöglicht Kooperation.

Die Kooperation der Spieler*innen zur Erfüllung einer gemeinsamen Aufgabe ist entscheidender Bestandteil für erfolgreichen E-Sport. E-Sport enthält dementsprechend nicht nur kompetitive, sondern auch kooperative Elemente.

→ E-Sport fördert die konzentrierte Arbeit an einer Aufgabe.

E-Sport bietet den Spielenden eine Herausforderung, die es zu bewältigen gilt. Um dies zu erreichen, ist es notwendig, konzentriert und konstant an dieser zu arbeiten.

→ E-Sport schult den Umgang mit Fehlschlägen.

Wer im Wettkampf spielt, wird von Zeit zu Zeit verlieren. Es ist wichtig, mit diesen Fehlschlägen konstruktiv umzugehen und aus ihnen Lehren für die Zukunft zu ziehen.

→ E-Sport fördert Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeitserleben.

Schüler*innen treten in der E-Sport-AG vor allem als Expert*innen auf und weniger als Lernende. Eine solche Rollenverschiebung kann Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeitserleben fördern.

→ E-Sport fördert die allgemeine Problemlösefähigkeit.

Im Spielen von E-Sport-Spielen treten immer wieder Probleme auf, es müssen Ressourcen gemanagt, Strategien entworfen und schnell Entscheidungen getroffen werden. All dies fördert die Problemlösefähigkeiten der Schüler*innen.

Ziele der E-Sport-AG

Oben wurden positive Effekte einer E-Sport-AG beschrieben. Aus diesen entstehen mögliche Ziele einer solchen AG:

Soziale Kompetenzen

Verstärkung der Fähigkeit zur Kooperation.

Ausbau kommunikativer Kompetenzen

Personale Kompetenzen

Stärkung des Selbstvertrauens

Einübung eines konstruktiven Umgangs mit Fehlern

Einübung von Analysefähigkeiten

Fachliche Kompetenzen

Stärkung der Problemlösefähigkeit

Einüben von Medienkompetenz

Abbildung 4: Mögliche Ziele der E-Sport-AG

Was passiert in der E-Sport-AG?

Mögliche Phasen

Die erste Frage, die sich aufdrängt, ist: „Was passiert in einer E-Sport-AG eigentlich?“ Die einfachste Antwort hierauf ist: Ganz verschiedene Dinge! Welche Möglichkeiten genau bestehen und was dabei zu beachten ist, wird im Folgenden beschrieben.



Spielen während der AG-Sitzungen.

Die erste Frage, die sich in Bezug auf die E-Sport-AG aufdrängt, ist die, ob während der AG-Sitzungen gespielt werden soll. Die starke Empfehlung an dieser Stelle lautet: Spielphasen sollten in die eigentlichen AG-Sitzungen eingebunden werden. Das Spielen während der AG-Zeit ermöglicht den Austausch während der Spielphasen und garantiert damit die Anbahnung vieler der oben beschriebenen Kompetenzzuwächse. Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist die Vermeidung sozialer Selektivität. Wenn die teilnehmenden Schüler*innen darauf angewiesen sind, eigene Geräte zu Hause zu haben, auf denen sie die Spiele spielen können, werden damit automatisch alle diejenigen Schüler*innen ausgeschlossen, deren Eltern sich beispielsweise keinen PC für das Kind leisten können. Einen solchen Ausschluss der Schüler*innen nach Einkommensverhältnissen gilt es unbedingt zu vermeiden.



Breite Spielerbasis

Die E-Sport-AG richtet sich dabei nicht nur an erfahrene Spieler*innen. Es sind auch Schüler*innen eingeladen, die bisher noch keine oder nur sehr wenige Berührungspunkte mit Computerspielen haben. Die in der E-Sport-AG vorhandene Expertise, auch durch die anderen Teilnehmer*innen, ermöglicht die Einführung in diese neue Welt für unerfahrene Nutzer*innen.



Replay-Analysen

Natürlich müssen neben die eigentlichen Spielphasen noch weitere rahmende Phasen treten, die eine Reflexion und einen Austausch über das Spielgeschehen und damit verbundene Aspekte ermöglichen. Eine Möglichkeit hierzu sind Replay-Analysen. In diesen werden auf Video vorliegende vergangene Partien, entweder diejenigen der Teilnehmenden oder aber solche von professionellen Spieler*innen, untersucht. Die Analyse kann dabei strategische und taktische Überlegungen beinhalten, die die Schüler*innen aus den Spielverläufen ableiten. Auf diese Weise kann der Spielerfolg der Teilnehmenden verstärkt werden, gleichzeitig werden analytische Fähigkeiten eingeübt. Eine solche Replay-Analyse kann vorzugsweise im Plenum oder in

Kleingruppen stattfinden, um kommunikative Prozesse zu fördern. Verstärkend können hier auch Ergebnisprotokolle eingesetzt werden, Vorlagen hierzu finden sich im Anhang.



Arbeit in Teams

Viele E-Sport-Titel verlangen ein Zusammenwirken im Team, die AG-Sitzungen können daher außerdem für taktische Besprechungen in den Teams genutzt werden. So können beispielsweise die Aufgaben und Rollen der Teammitglieder im Spiel geklärt werden. Das Erkennen von Stärken und Schwächen der Teammitglieder stellt hierfür eine entscheidende Voraussetzung dar. Auch diese können in der Gruppe diskutiert werden, sodass jeder den Platz im Team erhält, der seinem Leistungsprofil entspricht.



Turniere und Produkte

Neben diesen Maßnahmen können auch andere Elemente Teil der AG-Sitzungen werden, so etwa die Organisation von Turnieren, die die AG intern oder extern mit anderen Teilnehmern veranstaltet. Natürlich können auch Produkte in der AG entstehen, beispielsweise Berichte für die Schülerzeitung oder Videos aus den Partien.



Phasen im Schuljahresverlauf

Der Verlauf der E-Sport-AG über das Schuljahr ist flexibel an die örtlichen Gegebenheiten an der Schule, die Wünsche der Schüler*innen und die konkreten Zielvorstellungen anpassbar. Grundsätzlich lassen sich aber verschiedene Phasen erfassen, die, wenn auch nicht zwingend in dieser Reihenfolge, im Rahmen der AG durchschritten werden können. Die Grafik auf Seite 12 gibt einen Überblick über diese Phasen.

Kennlern- phase

In den ersten Wochen des Schuljahres müssen sich die Teilnehmenden untereinander kennenlernen. In dieser Phase ist es wichtig, dass die Schüler*innen mit möglichst vielen anderen zusammenspielen, um festzustellen, welche Teams zusammenpassen.

Spielsuch- phase

Diese findet zumeist parallel zur Kennlernphase statt. Es muss geklärt werden, welche Spiele die Teilnehmenden favorisieren und eine Auswahl von Spielen getroffen werden, die vertieft werden. Eine Spielauswahl ist wichtig, da sonst die Gefahr droht, dass Spiele nur oberflächlich angespielt werden und kein eigentlicher E-Sport stattfindet. Diese Phase kann auch mehrfach im Schuljahr stattfinden.

Trainings- phase

Diese Phase besteht vor allem aus Spielphasen und den oben beschriebenen taktischen Besprechungen und Replay-Analysen. Ziel der Trainingsphasen ist die Verbesserung des Spielerfolgs. Sicherlich nehmen die Trainingsphasen die meiste Zeit in Anspruch.

Organisations- phase

Wenn Turniere veranstaltet werden sollen oder eine Teilnahme an der Deutschen Schulcomputerspielmeisterschaft (<https://www.schulmeisterschaft.de/>) angestrebt wird, werden gewisse Planungen im Vorfeld nötig. Diese können in speziellen Organisationsphasen stattfinden, um reibungslose Abläufe zu ermöglichen.

Performance- phase

Diese umfasst die eigentliche Teilnahme an Wettbewerben außerhalb der Schule oder die Durchführung von Turnieren innerhalb der Schule.

Produktions- phase

In diesen Phasen wird die Arbeit der AG nach außen hin kommuniziert, Formen der Kommunikation bleiben der Fantasie der Teilnehmenden überlassen, hier sind verschiedenste Wege denkbar. Gemein ist ihnen jeweils die Erstellung eines Produkts (Bericht, Video, Podcast, etc.).

Abbildung 5: Die Phasen der E-Sport-AG im Überblick

Beispielverläufe im Anhang

Im **Anhang** finden sich zwei prototypische Sitzungsverläufe für die E-Sport-AG. Der erste Entwurf behandelt die erste AG-Sitzung. Im Verlauf findet zunächst eine Kennlernrunde statt, ehe ein kleines gemeinsames Regelwerk festgelegt wird. Anschließend verständigen sich die Teilnehmer*innen darauf, was einen guten E-Sportler ausmacht und wählen Spiele aus, die sie im Rahmen der AG spielen wollen. Der zweite Verlauf behandelt eine durchschnittliche Trainings-sitzung, die zwei Phasen beinhaltet: Zunächst findet eine Replay-Analyse statt, anschließend eine Trainingspartie. Zu beiden Teilen können Ergebnisprotokolle angefertigt werden. Vorlagen hierzu finden sich ebenfalls im Anhang.

Welche technischen Voraussetzungen braucht die Schule?

→ Hardware

Nicht alle für E-Sport geeigneten Titel (vgl. die Liste mit Beispielen im folgenden Abschnitt) haben hohe Anforderungen an die Hardware. Es lohnt sich also zu prüfen, ob die in der Schule vorhandenen Rechner schon für die ausgewählten Spiele geeignet sind. Sollen aber neue PCs angeschafft werden, genügen bereits welche im mittelpreisigen Segment – High-End-Geräte sind in keinem Fall erforderlich. Bei Bedarf kann auch die Anschaffung von Konsolen erwägt werden, die bei Schüler*innen ebenfalls weit verbreitet sind.

→ Software

Einige der unten beschriebenen Titel sind kostenlos zu beziehen, andere müssen über Einzellizenzen besorgt werden. Die Preise dieser Einzellizenzen variieren jedoch stark, häufig kann bei Rabattaktionen aber viel Geld gespart werden. Behalten Sie daher die Newsletter – bspw. von Steam (<https://store.steampowered.com/?l=german>) oder den Humble Bundle (<https://www.humblebundle.com/>) – im Auge. Eine andere Variante wäre es, die Hersteller bzw. Publisher der einzelnen Titel direkt zu kontaktieren und zu erfragen, ob diese das Spiel für die AG kostenfrei zur Verfügung stellen. Die Bereitschaft hierzu ist unterschiedlich hoch, aber eine Anfrage lohnt sich allemal.

→ Neuanschaffungen

Wir raten an, die für die Einführung der AG notwendige Ausstattung anzuschaffen. Die E-Sport-AG kann damit als weiterer **Anlass für die Modernisierung der digitalen Infrastruktur an der Schule** dienen. Gegebenenfalls können hier auch der Förderverein der Schule oder lokale Betriebe als Förderer und Sponsoren gewonnen werden.

Mögliche Spiele

Disziplinen

Wie auch im etablierten Sport lässt sich der E-Sport in verschiedene Bereiche, ähnlich **Disziplinen**, gliedern. Auch wenn diese nicht immer trennscharf sind, geben sie einen Hinweis auf das verlangte Handeln der Spieler*innen.

Den ersten Bereich bilden **Echtzeit-Strategiespiele** (engl. Real-Time Strategy Games, RTS). Titel, die in diesen Bereich fallen, sind etwa *Warcraft* (Blizzard, seit 1994) und *Command & Conquer* (Electronic Arts, seit 1995). Spielende treten in diesen Spielen i.d.R. nicht als Avatar auf dem Spielfeld auf, sondern steuern mehrere Einheiten gleichzeitig und geben diesen Befehle.

Im zweiten Bereich lassen sich **Arenakampfspiele** (engl. Multiplayer Online Battle Arena, MOBA) nennen. Bedeutend sind hier die Titel *Dota 2* (Valve, seit 2013) und *League of Legends*, kurz *LOL* (Riot Games, seit 2009). Die Spielenden treten hier mit Helden-Avataren gegeneinander an, die jeweils über spezielle Fähigkeiten verfügen.

Als dritter Bereich sind **Sport- und Rennsimulationen** zu nennen, so etwa die Spiele der *EA Sports FC*-Reihe (EA-Sports, seit 1993) als Fußballsimulation oder *Rocket-League* (Psyonix, seit 2015). Zu fast jeder Sportart gibt es digitale Spiele, die diese simulieren und dabei versuchen, dem realen Spielerlebnis möglichst nahe zu kommen.

Den letzten Bereich konstituieren **First Person Shooter (FPS)**, für diesen Bereich im E-Sport zu nennen sind u.a. *Counter Strike* (Valve, seit 2000), *Call of Duty* (Activision, seit 2003) und *Overwatch* (Activision, seit 2016). Neben der Zielgenauigkeit im Umgang mit virtuellen Waffen spielen in diesem Bereich vor allem taktische Überlegung eine wichtige Rolle. Diese Spiele sind selten für den Einsatz in der Schule geeignet. Die in ihnen teilweise vorhandenen plastischen Gewaltdarstellungen können den Zielen der AG und dem allgemeinen Bildungsauftrag der Schule widersprechen. Außerdem sind hier viele Titel mit einer Altersfreigabe ab erst 16 oder 18 Jahren versehen, was einen Einsatz in der Schule weiter erschwert.

Geeignete Titel

Für den Einsatz in der E-Sport-AG eignen sich daher besonders Spiele aus den übrigen drei Bereichen, wobei auch hier stets auf die FSK-Kennzeichnungen zu achten ist. Grundsätzlich sollten die die AG betreuenden Lehrkräfte stets im Einzelfall prüfen, welcher Titel in der AG von welchen Schüler*innen gespielt werden kann/darf. Die nachfolgende Liste mit Vorschlägen ist daher weniger als abgeschlossener Katalog möglicher Spiele zu verstehen, sondern vielmehr als Basis, auf der aufbauend weitere Spiele ausgesucht werden können. Natürlich können dabei auch Spiele, die die Schüler*innen selbst vorschlagen und mitbringen, eingesetzt werden.

Alle folgenden Titel sind für den Einsatz in einer E-Sport-AG geeignet. Neben Titel, Erscheinungsjahr und dem verantwortlichen Entwicklerstudio wird dabei eine Kurzbeschreibung des Spiels angegeben:

Starcraft 2 (Activision, 2010)

In diesem Echtzeit-Strategiespiel steuern die Spieler*innen verschiedene Einheiten, sammeln Ressourcen und bauen Produktionsstätten auf. Die Herausforderung besteht im schnellen Aufbau einer schlagkräftigen Basis, während gleichzeitig der Überblick über das Spielgeschehen behalten werden muss.



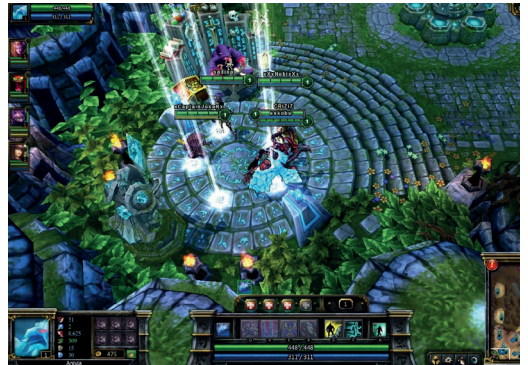
Age of Empires II (1999, Ensemble Studios)

Dieses Echtzeit-Strategiespiel hat in der jüngeren Vergangenheit einige Updates bekommen und wurde auch graphisch überarbeitet. Das Spiel ist zeitlich im Mittelalter angesiedelt, der Spielende übernimmt den Aufbau einer Zivilisation. Jede Zivilisation verfügt über spezifische Stärken und Schwächen. Ziel ist es, der eigenen Zivilisation zu Dominanz zu verhelfen, wobei Siege nicht zwingend militärisch errungen werden müssen; so kann ein Spiel beispielsweise auch durch den Bau eines besonderen Gebäudes gewonnen werden.



League of Legends (kurz: LOL) (2009, Riot Games)

Das Spiel *League of Legends* gilt als eines der bekanntesten E-Sport-Spiele, es handelt sich um ein Arenakampfspiel (MOBA) mit Elementen von Echtzeit-Strategiespielen und Rollenspielen. In diesem Spiel treten in der Regel zwei Teams gegeneinander an, die jeweils aus fünf Spieler*innen bestehen. Bei den Charakteren der Spielenden handelt es sich um Champions mit jeweils eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Ziel des Spiels ist es, mit dem eigenen Team in die gegnerische Basis einzudringen und den Nexus, den wesentlichsten Bestandteil derselben, zu zerstören. Gleichzeitig muss der eigene Nexus geschützt werden. Die Dauer einer Partie bleibt dabei meistens unter einer Stunde, allerdings gibt es auch sehr viel längere Kämpfe von bis zu 3 Stunden Dauer.



DOTA 2 (2013, Valve)

Ganz ähnlich wie bei *League of Legends* treten auch hier Teams im Modus fünf gegen fünf gegeneinander an, auch hier ist es das Ziel, den gegnerischen Nexus zu zerstören. Erschwert wird dies noch durch Verteidigungstürme, die den Weg in die gegnerische Basis schützen und zunächst ausgeschaltet werden müssen.



Hearthstone (2014, Blizzard)

Hierbei handelt es sich um ein Kartenspiel in 2D-Optik. Die Spieler*innen verfügen über einen von neun auszuwählenden Charakteren und ein Deck aus 30 Karten. Nacheinander werden Angriffe ausgeführt. Ziel dabei ist, dem Gegner Lebensenergie abzuziehen und die eigene zu schützen.



EA Sports FC (jedes Jahr erscheint eine neue Ausgabe, EA-Sports)

EA Sports FC ist die verbreitetste Fußballsimulation, in ihr können die Spieler*innen allein oder in Teams in Fußballspielen gegeneinander antreten. Zur Verfügung stehen eine ganze Reihe von Mannschaften aus Profiligen rund um die Welt. Aus Deutschland etwa Teams von der 1. Bundesliga bis zur 3. Liga. Die Regeln sind dabei ganz denjenigen des echten Fußballs nachempfunden, inklusive Karten, Abseits, Auswechslungen etc. Daneben gibt es Karriere- und Trainingsmodi, in denen die Spieler*innen entweder die Kontrolle über eine Mannschaft oder einen Newcomer übernehmen können oder aber ihre Fähigkeiten in Herausforderungen verbessern.



Als weitere Fußballsimulation sei hier noch *eFootball* (Konami, seit 1995) zu nennen. Diese verfügt zwar über weniger Lizenzrechte wie *EA Sports FC* (z.B. Club- und Spielernamen), bietet aber ein taktisch anspruchsvolles Spielerlebnis.

Rocket League (2015, Psyonix)

Bei *Rocket League* handelt es sich in gewisser Weise ebenfalls um eine Fußballsimulation, allerdings mit ganz anderen Ansprüchen. Auf dem Feld stehen nämlich keine Menschen als Avatare, sondern Autos, die ferngesteuerten Spielzeugen ähneln. Ziel des Spiels ist es, mehr Tore zu erzielen als der Gegner, gespielt wird 1 vs. 1 bis 4 vs. 4. Das Spiel ist äußerst schnell und actiongeladen, die grundlegende Steuerung ist dabei schnell erlernt, nur zum Meistern braucht es viel Übung.



Stundenverläufe und Material

Nachfolgend sind zwei exemplarische Verlaufspläne von Sitzungen der E-Sport-AG dargestellt, die als Anhaltspunkt für eigene Planungen dienen können. Der erste Entwurf behandelt die Einstiegssitzung, also die erste Sitzung der neu zusammengestellten AG zu Beginn des Schul(halb)jahres. Der zweite Entwurf bespricht eine durchschnittliche Trainingssitzung, wie sie vermutlich häufig im AG-Verlauf vorkommt. Kurze didaktische Hinweise sind *kursiv* gedruckt.

Stundenentwurf: Einstiegssitzung der AG

Didaktischer Kommentar

Ziel dieser Stunde ist es, ein gemeinsames Fundament für die Arbeit in der E-Sport-AG zu erarbeiten und ein Ankommen der Teilnehmenden zu ermöglichen. Die Stunde ist daher kleinschrittig aufgebaut und Spielphasen im eigentlichen Sinn fehlen. Stattdessen wird sich vorsichtig an das Thema angenähert, sodass die Schüler*innen im späteren Verlauf der AG genau wissen, worum es gehen soll. Zunächst schlagen wir vor, ein Kennenlernen zu arrangieren, das hier nach der Methode eines „Wo finde ich jemanden, der ...?“ durchgeführt wird. Anschließend findet eine Erarbeitung gemeinsamer Regeln – eines Verhaltenskodex – statt, schließlich ist gutes Spielen nur dann möglich, wenn alle fair miteinander umgehen. Darüber hinaus tauschen sich die Schüler*innen darüber aus, was es heißt, ein guter Spieler, eine gute Spielerin zu sein. Dies soll schon ganz zu Beginn der AG dazu anregen, das eigene Handeln zu reflektieren und von der Haltung des „Daddelns“ wegzukommen. Abschließend einigen sich die Teilnehmenden auf Computerspiele, die zuerst in den Blick genommen und gespielt werden sollen.

Die einzelnen Phasen können teilweise getauscht werden, so besteht eine Möglichkeit darin, die Spieleauswahl nach vorne zu ziehen, etwa vor die Bearbeitung des Themas „Guter Spieler – Gute Spielerin“. Der Entwurf kann so ganz den individuellen Bedürfnissen in Ihrer AG angepasst werden. So ist es auch möglich, einzelne Phasen in eine Folgesitzung zu verschieben und so direkt in der ersten Sitzung eine Spielphase einzubauen.

Tabellarischer Verlauf

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
5 min	Einstieg	Begrüßung durch L: Beschreibung dessen, was in der AG geschehen wird: (Nicht nur) Gamen, auch Replay-Analysen, Turniere und Wettbewerbe, ggf. Produktherstellung – aber zuerst: Arbeit in Teams und dafür erstmal Kennenlernen. Ausblick auf die heutige Sitzung: Kennenlernen, Regeln und Spieleauswahl	Lehrerimpuls	Präsentation  (die Folien der Einstiegspräsentation finden Sie online unter: ...)
10 min	Kennen lernen	Erste Kennlernrunde: Jede*r stellt sich kurz vor: Name, Klasse und: Welches Spiel ist das Lieblingsspiel? Und warum?	Plenum	
20 min		„Wo finde ich jemanden, der ...?“ Aufgabenstellung: 10 kleine Fragen; im Raum herumgehen und jemanden finden, auf den die Aussage zutrifft. 10 verschiedene Leute mit Namen notieren! <i>Die Teilnehmer*innen sollen hier ruhig kurz ins Gespräch kommen.</i> Anschließend: Kurze gemeinsame Besprechung der einzelnen Fragen	Wechselnde Partnerarbeit Plenum	„Wo finde ich jemanden, der ...?“ (vgl. S. 22 und online unter ...)
25 min	Erarbeitung: Verhaltenskodex	Festlegung eines gemeinsamen Verhaltenskodex. <i>Den Schüler*innen sind zwar Verhaltensregeln bekannt, aber es wäre sinnvoll, diese nochmal speziell im Rahmen der AG einzuführen, um auch hier eine gewisse Strukturierung zu verdeutlichen.</i> L beginnt mit erster Verhaltensregel, Schüler*innen können nach und nach ebenfalls ergänzen. <i>Wenige, kurze und positiv formulierte Regeln.</i> → Wir sprechen respektvoll miteinander. → Wir äußern Kritik konstruktiv. → Wir behandeln die Hardware sorgfältig. → Wie spielen sportlich und fair. → Wir sind „gute“ Gewinner oder Verlierer. → ...	Plenum	Tafel / Plakat

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
25 min		Ggf. müssen auch einige bzgl. des (Computer-)Raumes festgelegt werden: → Wir essen nur außerhalb des (Computer-)Raumes. → ... Diese Regeln werden anschließend auf einem Plakat festgehalten und im Raum aufgehängt. <i>Entsteht im späteren Verlauf der Bedarf, können Regeln ergänzt werden.</i> Ggf. ist es auch sinnvoll, eine Strafe festzulegen, die bei Verstößen gegen die Regeln verhängt wird. Sinnvoll wären z. B. die einmalige Pflege von Hard- oder Software oder Organisationsaufgaben.		
Ggf. kleine Pause				
15 min	Erarbeitung: „Guter Spieler“	L wirft die Frage in den Raum: Was macht eine*n gute*n E-Sportler*in / Computerspieler*in aus? Die Schüler*innen sammeln zunächst in Partner- oder Kleingruppenarbeit Merkmale guter E-Sportler*innen. (ca. 5 min) Diese werden anschließend an der Tafel oder (besser noch) auf einem Plakat gesammelt. <i>Das Plakat kann ebenfalls im Raum aufgehängt werden, um die Ziele zu verdeutlichen.</i> Mögliche Antworten: → Training → Leidenschaft → Gute Teamfähigkeit → Gute Kommunikation → Respekt für den Gegner → Reflexe → Einsatz → ...	Partnerarbeit	Tafel / Plakat

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
15 min	Spiel- auswahl	Die Schüler*innen entscheiden sich dafür, welche Spiele sie im Rahmen der AG zunächst spielen wollen. L stellt dafür eine Liste möglicher Spiele nach eigener Auswahl zusammen, ggf. können die Schüler*innen ergänzen. Die Schüler*innen stimmen über jeden Titel einzeln mit „Ja“ oder „Nein“ ab, ob sie dieses Spiel spielen wollen. <i>Auf diese Weise entsteht ein Meinungsbild mit den Favoriten.</i>	Plenum	Liste möglicher Spiele
	Ausblick	In der Folgesitzung kann dann mit einem oder zwei Titeln aus dieser Liste begonnen werden.		

Wo finde ich jemanden, der ...?



Finde eine*n Partner*in, auf den die Aussage zutrifft, und notiere den Namen deines Partners oder deiner Partnerin.

Suche dir für jede Frage eine*n neuen Partner*in!

Wo finde ich jemanden, der ...		
1	... gerne League of Legends spielt?	
	Name:	
2	... sich gut mit DOTA 2 auskennt?	
	Name:	
3	... viele verschiedene Computerspiele spielt?	
	Name:	
4	... oft EA Sports FC spielt?	
	Name:	
5	... ein Spiel schon über drei Jahre spielt?	
	Name:	Welches Spiel?
6	... noch neu im Bereich Computerspiele ist?	
	Name:	
7	... besonders gut in einem Spiel ist?	
	Name:	Welches Spiel?
8	... von sich sagt, dass er in einem Spiel besonders schlecht ist?	
	Name:	Welches Spiel?
9	... besonders gerne im Team spielt?	
	Name:	
10	... weiß, zu welchem Genre das Spiel Hearthstone gehört?	
	Name:	Antwort:

Stundenentwurf: E-Sport-AG „Trainingssitzung“

Didaktischer Kommentar

Dieser Entwurf behandelt eine Sitzung, wie sie vermutlich häufig in Ihrer E-Sport-AG vorkommen wird. In dieser Sitzung wird gespielt, analysiert und reflektiert. In einer solchen Sitzung werden bei den Teilnehmenden also verschiedenste Kompetenzen gefördert. Vorgeschlagen wird eine Zweiteilung, bei der zunächst eine Replay-Analyse erfolgt, die in Form eines kurzen Protokolls festgehalten wird. Im zweiten Schritt kann dann eine Spielphase folgen, in der die Schüler*innen ihr Spiel verbessern – dabei helfen natürlich die zuvor gesammelten Analyseergebnisse. Grundsätzlich ist in den beiden Hauptphasen auch eine Halbierung der Gruppe denkbar: So kann die eine Hälfte erst Spielen und anschließend Analysieren und die andere Gruppe analysiert zunächst und spielt anschließend (ggf. sogar ein anderes Spiel). In manchen Trainingssitzungen wird es ggf. auch keine Replay-Analyse geben, sondern lediglich ein großer Spielblock stattfinden. Hier wissen Sie und die Teilnehmenden am besten, was gebraucht wird.

Tabellarischer Verlauf

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
5 min	Begrüßung	Rückblick auf die letzte Woche (Zusammenfassung durch L): ➔ Was haben wir gemacht? ➔ Was ist noch zu tun? / Was ist liegengeblieben? Ausblick auf die heutige Sitzung: Trainingssitzung mit Replay-Analysen	Lehrerimpuls	
40 min	Phase I: Replay-Analyse	Gemeinsame Betrachtung eines Videos aus einer vergangenen Spielsitzung aus der AG oder einer Partie von Profis auf Youtube. <i>Die Leitung der Analyse können auch Teilnehmende der AG übernehmen.</i> Regelmäßige Pausierung des Videos an interessanten Stellen und Beantwortung möglicher Schlüsselfragen: ➔ Welche Entscheidung treffen die Spielenden hier? Warum? ➔ Ist diese Entscheidung richtig? ➔ Welche Entscheidung würde man selbst treffen? ➔ Was kann hieraus für die eigene Spielpraxis geschlossen werden? <i>Je nach Analysetiefe kann für ein 10-minütiges Video leicht eine halbstündige oder längere Diskussion entstehen.</i> <i>Ggf. ist eine prägnante Sicherung angebracht. Z. B. in Form von Tipps für die eigene Spielpraxis, die den Teilnehmenden helfen. (vgl. hierzu die entsprechende Ergebnisprotokoll-Vorlage)</i> Am Ende der Analyse kann auch die Erkenntnis stehen, welche Spielphase o. Ä. besonders trainiert werden muss.	Plenum	Video-material Ergebnisprotokoll-Vorlage

Ggf. kleine Pause

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
40 min	Phase II: Training	Die Teilnehmer*innen spielen eine oder mehrere Spielpartien in Gruppen zusammen (je nach Spiel mit unterschiedlicher Gruppengröße), entweder gegeneinander oder gegen computergesteuerte Gegner. Am Ende der Partie sollte in jedem Fall eine kurze Reflexion erfolgen, in der die Teilnehmenden festhalten, was gelungen ist und was nicht gelungen ist. (vgl. hierzu die entsprechende Ergebnisprotokoll-Vorlage)	Gruppenarbeit	Hard- und Software Ergebnisprotokoll-Vorlage
5 min	Ab-schluss	Feedback der Teilnehmenden einholen. Rückblick: Was haben wir erreicht? Was haben wir gemacht? Ausblick: Was wollen wir nächste Sitzung erreichen/machen?		

Weitere Informationen

Viele weitere Informationen rund um die Themen Computerspiele und E-Sport finden sich auf verschiedenen Internetseiten, eine erste Übersicht mit qualitativ hochwertigen Angeboten bietet die folgende Liste:

<http://zfdc.de/>

Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung an der PH Freiburg bietet auf seiner Homepage Informationsmaterialien zu verschiedenen Computerspielen inkl. einer Videoreihe an.



<https://www.bpb.de/themen/kinder-jugend/games-in-der-familie/>

Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung mit Neuigkeiten und Ratgebern.



<https://www.spieleratgeber-nrw.de/>

Von der Fachstelle für Jugendmedienkultur in Nordrhein-Westfalen betreute Webseite mit Spielbeurteilungen und Ratgebern, u. a. für die Schule. Unter <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/jugendkultur/esport/> findet sich eine Liste mit E-Sport-fähigen Titeln.



<https://games-im-unterricht.de/>

Die Initiative der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) *Games im Unterricht* stellt auf ihrer Homepage neben Hintergrundinformationen auch ausgearbeitete Unterrichtskonzepte bereit.



Literatur zum Thema

Adamus, Tanja (2015): Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen. Eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene. Dissertation zu Erlangung des akademischen Grades Dr. phil. Universität Duisburg-Essen, Duisburg.

Müller-Lietzkow, Jörg (2008): eSport: Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-)Phänomens. In: Ullrich Dittler und Michael Hoyer (Hg.): Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: kopaed, S. 111–135.

Streppelhoff, Robin (2018): E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext. Eine Bibliographie. Hg. v. Bundesinstitut für Sportwissenschaft. Bonn.

Wissenschaftliche Dienste (2017): Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion. Sachstand. Hg. v. Deutscher Bundestag. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.bundestag.de/resource/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>.

Bildnachweise

Titelbild/Abbildung 1: [iStock.com/South_agency](https://www.istock.com/South_agency)

Abbildung 2: <https://esportbund.de/presse/>

Abbildung 3: <https://pixabay.com/de/photos/technologie-controller-spiel-3189176/>

Starcraft 2: <https://news.blizzard.com/en-gb/article/23463124/starcraft-ii-10th-anniversary-game-updates>

Age of Empires: https://store.steampowered.com/app/813780/Age_of_Empires_II_Definitive_Edition/

League of Legends: <https://steamcommunity.com/app/20590/screenshots/>

DOTA 2: https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/

Hearthstone: <https://hearthstone.blizzard.com/de-de>

EA Sports FC: Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC)

Rocket League: Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC)

Impressum

Herausgeber:

Zentrum für didaktische Computerspielforschung
an der Pädagogischen Hochschule Freiburg
Kunzenweg 21, 79117 Freiburg i.Br.
www.zfdc.de

Autoren:

Dr. Janek Stechel
Dr. Lisa König
Prof. Dr. Jan M. Boelmann

Visuelle Gestaltung und barrierefreies PDF:

alles mit Medien in Zusammenarbeit mit Agentur 42

Gestaltung unterstützt durch:

Games im Unterricht
www.games-im-unterricht.de

Juli 2025

