



**AG-Konzept des Zentrums
für didaktische
Computerspielforschung:
Spieletester**

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 Spieletester-AG an Ihrer eigenen Schule erleichtern soll. Die Spieletester-AG ermöglicht auf großartige Weise, die Freizeitinteressen der Schüler*innen in der Schule aufzugreifen und auf diese Weise 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** Spieletester-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 Argumente für eine Spieltester-AG an der Schule
- 8 Ziele der Spieltester-AG
- 9 Was passiert in der Spieltester-AG?
- 17 Mögliche Spiele
- 18 Beispiele
- 25 Stundenverläufe und Material
- 36 Weitere Informationen
- 37 Bildnachweise
- 38 Impressum

Einleitung

Was macht ein gutes Computerspiel aus? Ist es eine ansprechende Grafik? Oder etwa abwechslungsreiche Spielerfahrungen? Eine mitreißende Story? Diesen Fragen widmet sich das Konzept Spieletester-AG, in der Schüler*innen selbst zu Computerspiel-Expert*innen werden, die Computerspiele testen, bewerten und darüber berichten. Dabei greift das Konzept das vorhandene Interesse der Jugendlichen auf: Immer mehr von ihnen beschäftigen sich in ihrer Freizeit mit Computerspielen, sie spielen allein, mit Freunden auf der Couch oder online mit Menschen aus der ganzen Welt; aber sie spielen nicht nur: Über Messenger und Online-Foren findet auch nach dem Spielen ein Austausch statt, es werden Erfahrungen ausgetauscht, es wird diskutiert und gefachsimpelt (vgl. hierzu auch die JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest unter <https://www.mpfs.de>). Die Spieletester-AG hilft den Schüler*innen dabei, sich reflektierter und professioneller mit Computerspielen auseinanderzusetzen.

Das vorliegende Konzept zu Spieletester-AGs in der Schule richtet sich an interessierte Lehrer*innen und Schulleiter*innen. Mit diesem Praxisleitfaden möchten wir Ihnen die ersten Schritte beim Aufbau einer Spieletester-AG erleichtern und Ihnen inhaltliche wie organisatorische Hilfe an die Hand geben. Hierzu werden mögliche Ziele und Inhalte einer solchen AG beschrieben. Ergänzt wird das Konzept durch eine Liste möglicher Titel, mit denen der Start in die AG gelingen kann, und exemplarische Abläufe für die AG sowie einige Kopiervorlagen.

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

In der Spieletester-AG besteht für Schüler*innen die Möglichkeit, sich intensiv kritisch und über einen konsumierenden Zugang hinaus mit Computerspielen zu befassen. Auf der Basis einer kriteriengeleiteten Analyse werden die Spiele diskutiert und eigene Testberichte gestaltet. Im Zentrum steht dabei die Arbeit der AG-Teilnehmenden als Redaktion, die sich, in Kleingruppen aufgeteilt, mit verschiedenen Spielen beschäftigt und die Ergebnisse dieser Arbeit in Redaktionskonferenzen diskutiert. Anschließend werden Produkte gestaltet und nach außen hin kommuniziert. Die Produktionen der Spieletester-AG kennen keine Grenzen: etwa Schülerzeitungsartikel und Blogeinträge, Podcasts, Let's Plays oder Vlogs. Im Rahmen dieser AG lernen die Schüler*innen die kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Medienprodukten, sie stärken ihre Analysefähigkeit und setzen sich kreativ mit Themen auseinander. Darüber hinaus erwerben sie medienpraktische Fähigkeiten und gestalten die Medienumwelten, von denen sie umgeben sind, aktiv mit.

Argumente für eine Spieletester-AG an der Schule

Das Medium des Computerspiels erfreut sich in jüngerer Vergangenheit einer immer größeren Verbreitung und zunehmender kultureller Bedeutung. Dies ist aber nur eines von vielen Argumenten für den Aufbau einer Spieletester-AG an Ihrer Schule:



Abbildung 1: Viele Argumente sprechen für eine Spieletester-AG



Stärkung der Medienkompetenz

In der Spieletester-AG werden Spiele gespielt, aber nicht nur: Ein Spiel zu testen bedeutet auch, Figuren zu verstehen, Geschichten zu erschließen, die Steuerung zu bewerten, die Spielmechaniken zu prüfen und noch vieles weitere. Die Schüler*innen durchleuchten die Spiele also, indem eine weitergehende Auseinandersetzung angeregt wird. Die Teilnehmer*innen verlassen dabei einen konsumierenden Modus und üben eine rezipierende Haltung ein, die eine tiefergehende Beschäftigung ermöglicht. Eine solche Haltung kann dann auf andere Medienprodukte, beispielsweise Filme, übertragen werden und führt zu einer Stärkung der Medienkompetenz. Es geht der Spieletester-AG also um weit mehr als nur ums Spielen.



Produkte kreativ gestalten

Auf die Analyse folgt die Gestaltung von Medienprodukten, z. B. Videos, Podcasts, Blogbeiträgen etc. Hier werden die Teilnehmenden dazu angeregt, ihre Gedankengänge journalistisch aufzubereiten und damit anderen zugänglich zu machen. Dies trägt dazu bei, die Diskursfähigkeit der Schüler*innen und damit ihre Zukunftskompetenzen zu stärken. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, Medien nicht als statisches Gegenüber, sondern als gestaltbares Gemeingut wahrzunehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Aufbereitung der Ergebnisse: Produkte erstellen“.



Aufbau von Analysefähigkeiten

Die Spieletester-AG verfolgt das Ziel, die Analysefähigkeiten der teilnehmenden Schüler*innen zu entwickeln und ihnen Handwerkszeug für die Analyse von Medienprodukten zu vermitteln. Hierbei lernen sie das lebensweltlich bedeutsame Medium Computerspiel näher und von anderer Seite kennen. Methoden und Praktiken der Analyse, die die Teilnehmenden hier erlernen, können im Unterricht verschiedener Fächer angewandt werden.



Lebensweltbezug

Computerspiele eignen sich besonders als Gegenstand, da sie ein wichtiger Bestandteil der jugendlichen Lebenswelt sind. Sie sind weit verbreitet, leicht verfügbar, bieten durch die ermöglichten Interaktionen ein hohes Motivationspotenzial und ermöglichen Lernprozesse dank ihrer gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen.



Förderung von Kooperation und kommunikativen Fähigkeiten

Die gemeinsame Auseinandersetzung mit einem Gegenstand regt die Schüler*innen zur Kooperation an. Besonders bei der Gestaltung von Produkten wie den oben genannten, die die Testergebnisse präsentieren, kann in der Gruppe besonders erfolgreich gearbeitet werden. Auf diese Weise wird eine positive Feedbackkultur in der Gruppe eingeübt und Diskurskompetenz entwickelt. In der kritischen Auseinandersetzung mit Computerspielen werden Argumente ausgetauscht, Kritik geäußert und ein gemeinsamer Konsens gesucht. All dies befördert die kommunikativen Fähigkeiten der Schüler*innen.



Kompetenzerleben der Schüler*innen

Der Gegenstandsbereich ermöglicht, dass sich die Schüler*innen mit ihrem eigenen Wissen und eigenen Fähigkeiten einbringen können. Die Teilnehmenden übernehmen Verantwortung für den Verlauf ihrer eigenen Arbeit, wodurch Selbstvertrauen gefördert und Selbstwirksamkeitserleben ermöglicht wird.

Ziele der Spieletester-AG

Aus den in den Argumenten genannten positiven Effekten einer Spieletester-AG lassen sich die folgenden möglichen Ziele ableiten:

Soziale Kompetenzen

Verstärkung der Fähigkeit zur Kooperation

Aufbau der Fähigkeit zur Kollaboration

Ausbau kommunikativer Kompetenzen

Sachbezogene Kompromisse erarbeiten

Personale Kompetenzen

Stärkung des Selbstvertrauens

Bilden und Vertreten einer eigenen Meinung

Fähigkeit zur kreativen, gestaltenden Auseinandersetzung mit fremden Produkten

Fachliche Kompetenzen

Journalistische Fähigkeiten aufbauen

Stärkung der Medienkompetenz

Ausbau von Recherchefähigkeiten

Förderung von Analysefähigkeit

Abbildung 2: Die Ziele der Spieletester-AG im Überblick

Was passiert in der Spieletester-AG?

Wie muss man sich die Arbeit in der Spieletester-AG nun konkret vorstellen? Diese Frage wird im Folgenden beantwortet. Dazu wird die Arbeit zur besseren Übersichtlichkeit in vier Bereiche gegliedert: Eine **Kennlernphase**, bei der die Schüler*innen am Anfang der Arbeit in der AG untereinander in Kontakt kommen. Dann folgt eine **Beispielphase**, in der ein Spiel gemeinsam getestet wird, um einen Ausgangspunkt für die Arbeit in der AG zu haben. Wichtig ist dann auch die **Erstellung von Produkten**, in denen die Testergebnisse aufbereitet werden. Dies wird im dritten Abschnitt erläutert. Der letzte Bereich thematisiert die **Performancephase**, also den laufenden Betrieb in der Spieletester-AG, der wie in einer Redaktion abläuft.

Die AG trifft sich das erste Mal: Das Kennenlernen

Zu Beginn des Schuljahres lernen sich die Teilnehmenden in einer **Kennlernphase** kennen. Diese Phase ist deshalb wichtig, weil sie die Basis für eine spätere kooperative Zusammenarbeit legt, die auch verlangt, in Partnerarbeit und Kleingruppen tätig zu werden. Diese Phase kann beispielsweise beinhalten, dass sich die Teilnehmenden anhand ihres Lieblingscomputerspiels (oder eines anderen Mediegegenstandes) vorstellen, sie können beschreiben, warum dieses Spiel ihr Lieblingsspiel ist, ob es einen Charakter gibt, mit dem sie sich besonders identifizieren etc. Auch eine Beschreibung des Lieblingsspielgenres wäre hier möglich. Teilnehmer*innen ohne Spielerfahrung aber mit Interesse an der AG bringen einen unverstellten Blick mit ein, was für die Besprechungen der Spiele von großem Wert sein kann.

Ein Analyseinstrumentarium entwickeln: Die Beispielphase

Im Folgenden bietet sich zunächst eine **Beispielphase** an, in der sich alle Teilnehmenden mit dem gleichen Spiel beschäftigen. Diese Phase verfolgt das Ziel, ein erstes Gefühl für die Arbeit in der AG zu vermitteln, sozial und strukturell einen gemeinsamen Nenner für die künftige Arbeit zu finden und erste gemeinsame Qualitätskriterien zu entwickeln. Dazu gibt die betreuende Lehrkraft ein Spiel in die Gruppe, das von allen gespielt wird. Dieses Spiel muss nicht besonders lang oder umfangreich sein, im Gegenteil bietet sich eher ein kleines Spiel an, das schnell durchgespielt ist. Anhand des Beispielspiels werden dann zum einen analyserelevante Eigenschaften von Computerspielen und zum anderen mögliche Analyseinstrumentarien in der Gruppe entwickelt. Das gemeinsame Entdecken von Kriterien bestärkt die Schüler*innen darin, sich in dieser AG als Expert*innen wahrzunehmen und eigene Ideen zu entwickeln.

Mögliche **analyserelevante Eigenschaften** eines Computerspiels sind in Abbildung 3 dargestellt. Mögliche **Analyse- und Bewertungskriterien** finden sich in Abbildung 4. Zu diesem Thema lohnt sich auch gemeinsame Blicke auf die Seiten www.spielbar.de oder www.spieleratgeber-nrw.de.

Liegt ein solches Analyseinstrumentarium vor, kann das Spiel bewertet werden, ggf. einigen sich die Teilnehmenden am Ende auch auf eine **Skalierung in Form von Punkten, Sternen** etc., die vergeben werden können.

Formale Aspekte	Erscheinungsjahr
	Entwicklerstudio
	Preis
	Plattform
	Spieldauer
Inhaltliche Aspekte	Spielgenre
	Spielthema
	Spielhandlung
	Spielziel

Abbildung 3: Analyserelevante Eigenschaften von Computerspielen



Abbildung 4: Mögliche Analyse- und Bewertungskriterien für Computerspiele

Aufbereitung der Ergebnisse: Produkte erstellen

Letzter Schritt in der Auseinandersetzung mit einem Spiel ist dann die Erstellung eines oder mehrerer Produkte. Den Teilnehmenden steht dabei eine ganze Bandbreite zur Verfügung, denkbar sind beispielsweise die folgenden Umsetzungen:

- **Schülerzeitungsartikel:** Die Spieletester-AG eignet sich für die Generierung von Inhalten für die Schülerzeitung. In Form einer regelmäßigen Rubrik etwa können die Ergebnisse der Spieletests dargestellt und anschaulich aufbereitet werden.
- **Podcast:** Mit der in Schulen oder bei den Teilnehmenden vorhandenen technischen Ausstattung sind diese Audiobeiträge sehr leicht herzustellen. Ein lockerer Austausch zwischen zwei bis drei AG-Teilnehmern, von denen eine*r als Moderator*in fungiert, kann hier aufgenommen und auf der Schulhomepage bereitgestellt werden. Zu beachten ist hier die Notwendigkeit des Einholens von Einverständniserklärungen bei minderjährigen Schüler*innen.
- **Testvideo:** Dieses Verfahren verbindet das Zeigen von Spielszenen mit einer Kommentierung durch die Tester*innen in einem Videoformat. Mit einem leicht zu installierenden Greenscreen können beeindruckende Ergebnisse erzielt werden. Kostenlose Videoschnitt-Software ermöglicht die Erstellung des finalen Produkts. Wie auch bei Podcasts ist hier auf die Einholung von Einverständniserklärungen bei minderjährigen Schüler*innen zu achten.
- **Blogbeitrag:** In einem eigenen Webblog können die Teilnehmenden ihre Testergebnisse beschreiben und diese mit Screenshots etc. anreichern.
- **Plakate:** Diese analoge Variante sieht vor, dass die Teilnehmenden Plakate gestalten, die im Schulhaus aufgehängt werden und die andere Schüler*innen über aktuelle Spieletests informieren.

Natürlich lassen sich diese Elemente auch beliebig kombinieren, sodass verschiedene Kanäle bespielt werden können. Vorlieben der Teilnehmenden für bestimmte Ausdrucksformen sind ebenfalls zu beachten.

Grundsätzlich muss dabei die **Einhaltung des Datenschutzes** beachtet werden, insbesondere wenn Sie in Ihrer AG gemeinsam mit den Schüler*innen Bild- und Tonmaterial anfertigen und z. B. in digitaler Form veröffentlichen wollen, ist das Einverständnis der Rechteinhaber besonders wichtig. Dies können zum einen die Spiele und Ausschnitte daraus sein – hier liegen die Rechte bei den jeweiligen Entwicklern und Publishern. Dies können aber auch Ihre minderjährigen Schüler*innen sein, bei denen in jedem Fall die Eltern informiert werden sollten.

Die Datenschutzregelungen der verschiedenen Bundesländer sind sehr unterschiedlich. Informieren Sie sich daher im Vorfeld über die Vorgaben, um Überraschungen zu vermeiden. So ist in Baden-Württemberg die Verarbeitung von Ton- oder Videoaufnahmen von Personen auf den Privatgeräten der Schüler*innen untersagt (<https://it.kultus-bw.de/Lde/Startseite/IT-Sicherheit/Datenschutz+an+Schulen>), während der bayerische Datenschutzbeauftragte die Rechtmäßigkeit der Verarbeitung dieser Daten auch auf Geräten der Schule bezweifelt (https://www.datenschutz-bayern.de/datenschutzreform2018/AP_Foto_Video_Schule.pdf). Eine große Hilfe in diesem Bereich sind die Internetauftritte der Landesdatenschutzbeauftragten oder der/die Datenschutzbeauftragte an Ihrer Schule.

Spiele testen: Die Performancephase

Wurde in der Beispielfase ein Spiel ausführlich behandelt und damit eine Grundlage für das weitere Vorgehen geschaffen, kann die eigentliche AG-Arbeit beginnen.

In der nun folgenden eigentlichen **Performancephase** lassen sich fünf Schritte unterscheiden:

- 1. Spielsuche:** Zunächst einigen sich die Teilnehmenden auf eines oder mehrere Spiele, die sie gemeinsam testen wollen (Näheres zu möglichen Spielen und der Spieleauswahl findet sich im folgenden Kapitel). Grundsätzlich ist hier ein arbeitsteiliges Vorgehen denkbar, bei dem sich einige Gruppenmitglieder vertieft mit einem Spiel auseinandersetzen, und die anderen AG-Teilnehmenden erst beratend in der Diskussionsphase hinzutreten.
- 2. Spielphase:** Bevor etwas beurteilt werden kann, muss es getestet werden. Bei einem Spiel heißt das erstmal: Spielen. Das Spielen in der Spieletester-AG unterscheidet sich aber vom privaten Spielen zu Hause durch die Orientierung an analyserelevanten Eigenschaften und den Kriterien (s.o. und die Arbeitsmaterialien). Die Empfehlung liegt also darin, den Kriterienkatalog immer zur Hand zu haben, sich Zeit für Details zu nehmen und das Spiel auch mal zu pausieren, um sich Notizen zu machen.
- 3. Diskussionsphase:** Bevor ein Urteil über ein Spiel gefällt wird, sollte gemeinsam über das Spiel und das Spielerleben reflektiert werden. Dies erfolgt in der Diskussionsphase. Dieser Schritt geht der finalen Spielbewertung voraus. Er sieht eine Reflexion des Spiels vor. Dabei können zunächst diejenigen AG-Teilnehmenden, die sich mit dem Spiel intensiv beschäftigt haben, zusammentreten und über positive und negative Spielaspekte diskutieren. Im Anschluss bietet es sich an, diese Diskussionsergebnisse im Gesamtplenum der AG zu präsentieren, um weitere Stimmen einzuholen und Leerstellen zu identifizieren, die nun auffallen.

- 4. Bewertungsphase:** Nachdem das Spiel ausführlich besprochen wurde, können sich die Mitglieder der finalen Spielbewertung widmen. Diese kann anhand der zuvor festgelegten Spieleigenschaften und Testkriterien stichpunktartig erfolgen. Haben sich die Teilnehmenden auf eine Skalierung verständigt, kann nun auch dort eine Einordnung erfolgen.
- 5. Präsentationsphase:** Hier können die Ergebnisse der Bewertungsphase den anderen Teilnehmer*innen der AG vorgestellt und diskutiert werden. Die Schüler*innen üben hier eine positive Feedbackkultur ein, während ein Konsens über die Bewertungen entsteht.
- 6. Produktionsphase:** Abhängig vom gewählten Produkt erfolgen hier verschiedene Schritte: So müssen beispielsweise Screenshots angefertigt, ein Skript erstellt, ein Video aufgenommen und geschnitten, Texte verfasst werden etc. Auch hieran arbeiten wieder primär diejenigen AG-Teilnehmenden, die sich intensiv mit dem Spiel befasst haben. Vor der Veröffentlichung des Produkts sollte auch dieses jedoch nochmal im Plenum besprochen werden.

Überblick

Zusammenfassend ergibt sich für die Phasen der Spieletester-AG folgender Überblick:

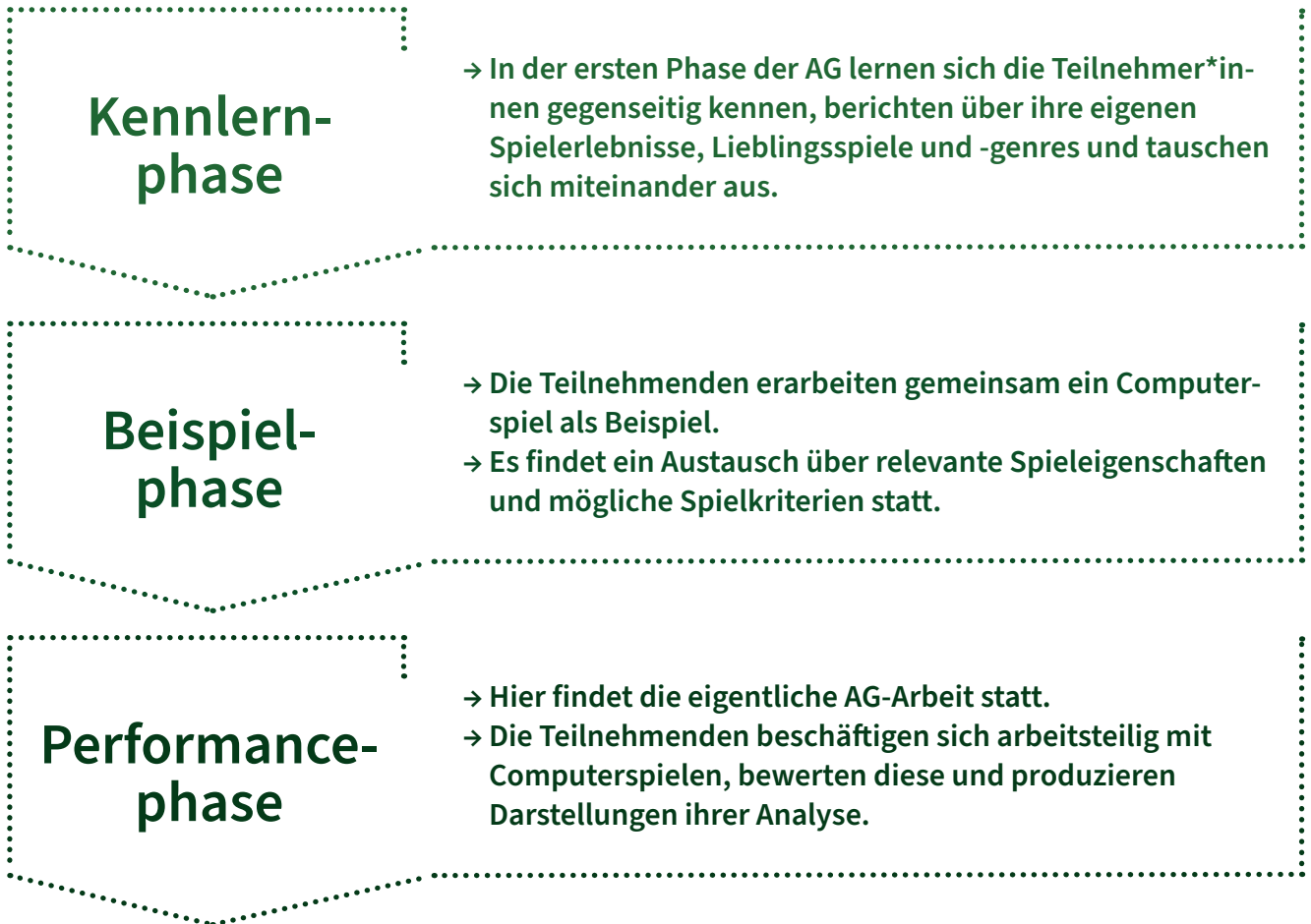


Abbildung 5: Überblick über die Phasen der Spieletester-AG

Grundsätzlich gilt: Offenheit in der Spieletester-AG

An dieser Stelle soll noch auf eine wichtige Eigenheit der Spieletester-AG hingewiesen werden: Ihre Offenheit. Sie erlaubt es den Schüler*innen, sich in der AG zu entfalten. Die Arbeit der Spieletester-AG ist in gleich drei Richtungen offen für Vorschläge der Teilnehmenden: Zum einen besteht **Offenheit für Vorschläge** aus den Reihen der Schüler*innen, welche Spiele getestet werden sollen. Zum anderen **besteht Offenheit in der Wahl der Qualitätskriterien**, auf die sich die Gruppe einigt. Hier kann die Lehrkraft als Teil der Gruppe Aspekte einbringen, jedoch sollten die Schüler*innen am Ende eine eigene, gut reflektierte Auswahl treffen. Zu guter Letzt besteht eine **Offenheit für die Auswahl der Produkte**, die die Teilnehmenden infolge ihrer Auseinandersetzung gestalten wollen – ein Ausschnitt aus dieser Bandbreite wurde oben beschrieben. Diese Offenheit ermöglicht ein Kompetenzerleben der Schüler*innen, die relevante Entscheidungen mittragen und Verantwortung für den AG-Verlauf übernehmen. Offenheit bedeutet keine Beliebigkeit: Sie ermöglicht den Teilnehmenden, eigene Ideen und Vorstellungen einzubringen und die Spieletester-AG damit im besten Sinne zu „ihrer“ AG zu machen.

Verlaufsplanung

Die Darstellung dieser Schritte zeigt, dass die Arbeit in der Spieletester-AG ähnlich der in einer **Redaktion** ist: Man einigt sich zunächst auf relevante, berichtenswerte Themen (Spiele), widmet sich diesen in Expert*innengruppen und trägt die Ergebnisse dieser Arbeit zurück ins Plenum, wo sie zur Diskussion gestellt werden. Angereichert mit den Eindrücken aus dieser Diskussion kann dann die eigentliche Bewertung und Produktion erfolgen. Für die einzelnen AG-Sitzungen bietet es sich ebenfalls an, dieser Struktur folgend, zu Beginn und am Ende jeder Sitzung Plenumsphasen einzubauen. Die Dauer dieser Phasen richtet sich dann stets nach den Gesprächsbedürfnissen der Teilnehmenden. Ebenfalls können die Teilgruppen in diesen Phasen Auskunft über ihre Arbeitserfolge und -hindernisse geben. Eine **typische Sitzung** der Spieletester-AG lässt sich mit folgender Tabelle veranschaulichen, wobei die hier exemplarisch genannten Inhalte der Arbeitsphase jeweils mehrere Sitzungen dauern kann.

Phase	Sozialform	Didaktische Begründung
Einstiegsrunde	Plenum	Die Teilnehmenden tauschen sich darüber aus, was aktuell ansteht, wer mit wem zusammenarbeitet und sich dabei welchem Spiel widmet. Möchte eine Gruppe Ergebnisse präsentieren und zur Diskussion stellen, kann dies auch hier geschehen.
Arbeitsphase	Kleingruppen	Die Teilnehmenden begeben sich in Kleingruppen, sie → spielen ein Spiel. → tauschen sich über Spielerfahrungen aus. → bewerten ein Spiel. → gestalten ein Testprodukt.
Abschlussrunde	Plenum	Die Teilnehmenden tauschen sich über die heutigen Arbeitsergebnisse aus und besprechen eventuell aufgetretene Hindernisse. Erneut können Gruppenergebnisse präsentiert und zur Diskussion gestellt werden.

Abbildung 6: Tabellarischer Überblick über eine typische Sitzung der Spieletester-AG

Im **Anhang** finden sich ergänzend drei prototypische Sitzungsverläufe für die Spieletester-AG. Die ersten beiden widmen sich einer Einstiegsphase, in der die Grundlagen für die gemeinsame Arbeit in der AG gelegt werden. Der dritte Entwurf behandelt eine typische Performancesitzung, die sich an der beschriebenen Dreiteilung orientiert.

Mögliche Spiele

Es wurde bereits beschrieben, dass die Auswahl der Computerspiele in der Spieltester-AG offen für Vorschläge der Schüler*innen aus der AG ist. Dennoch eignen sich einige Spiele besonders für die Arbeit in der AG, einige davon werden unten vorgestellt. Davor werden einige Kriterien benannt, die als grundlegende Anforderungen für die Auswahl gelten können.



Abbildung 7: Spiele, die in der Spieltester-AG besprochen werden sollen, müssen einigen Kriterien genügen.

Anforderungen an die Spiele

Verschiedene Kriterien können die Auswahl von für die Spieltester-AG geeigneten Computerspielen erleichtern:

- ➔ Zunächst ist die **USK-Kennzeichnung** zu beachten. Nicht für Jugendliche freigegebene Spiele eignen sich nicht für die Arbeit in der Spieltester-AG. In der Regel sind besonders die Titel, die ab 6 oder 12 Jahren freigegeben sind, geeignet. Unabhängig von den USK-Kennzeichnungen sollten Sie als Expert*in für die eigenen Schüler*innen auf die Altersangemessenheit der Spiele für Ihre Gruppe achten.
- ➔ Gleichzeitig sollte darauf geachtet werden, dass ein Gleichgewicht zwischen Spielen besteht, die sich an **verschiedene Altersstufen und Zielgruppen** richten, damit die Produkte der Spieltester-AG verschiedene Gruppen ansprechen. Beispielsweise können auch Schüler*innen der Oberstufe dazu aufgefordert werden, sich mit Spielen zu beschäftigen, die sich eher an ein jüngeres Publikum wenden. Außerdem können die Teilnehmer*innen der AG auch solche Spiele spielen, die sie privat nicht spielen würden. Gerade hier bieten sich Chancen für eine reflektierte Auseinandersetzung.
- ➔ Ebenfalls relevant können **narrative Anforderungen** sein, die die Spiele stellen und bei den Schüler*innen unter Umständen zu Schwierigkeiten führen. Dies ist besonders dann der Fall, wenn die Spielhandlung zu komplex ist und für eine passende Auseinandersetzung mehr Zeit notwendig wäre, als zur Verfügung steht.

- Auch die **Spieldauer** ist zu beachten. Da die Zeit zum Testen der Spiele in der Spieltester-AG begrenzt ist, sollten die Spiele auch in begrenzter Zeit so weit gespielt sein, dass ein angemessenes Urteil möglich ist.
- Die **Schwierigkeit** eines Computerspiels kann dazu führen, dass es für die Besprechung in der AG ungeeignet ist. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn die Spielmechanik und -oberfläche derart komplex sind, dass die Einarbeitung nur unter großem Aufwand möglich ist.

Beispiele

Für einen ersten Blick empfehlen wir Ihnen die folgenden Spiele; neben der Angabe von Titel, Erscheinungsjahr und dem Entwickler wird das Spiel auch kurz beschrieben und für die Arbeit in der Spieltester-AG spannende Merkmale werden vorgestellt:

Human Fall Flat



→ **Jahr:** 2016

→ **Studio:** No Brakes Games

→ **Plattform:** u. a. Windows, Mac, Android, Play Station 4

In diesem Plattform-Spiel können Spielende allein oder mit Freunden verschiedene Level erkunden und dabei Rätsel lösen. Mit den gummiartigen Armen der Figur kann der Spielende dabei Dinge greifen und so schwingen, klettern, Maschinen bedienen etc.

Human Fall Flat regt zu Einschätzungen entlang der Kategorien an. Es ist davon auszugehen, dass sich über dieses Spiel schnell **Meinungen** bilden und diese auseinandergehen können. So wird einigen Schüler*innen die Steuerung zu hakelig und die Schwierigkeit zu hoch sein, während andere mit beidem keine Probleme haben und die Level leicht überwinden. Über diese Unterschiede und ihre Bedeutung für die Bewertung kann dann in der Gruppe diskutiert werden. Auch Unterschiede zwischen **Singleplayer** und **Multiplayer** können anhand von *Human Fall Flat* diskutiert werden. So macht das Knobeln und Rätsellösen im Mehrspielermodus noch viel mehr Spaß. Dieser Unterschied kann in der AG rausgearbeitet werden. Die wichtige Botschaft für die Teilnehmer*innen ist hier: Ein Spiel nicht sofort weglegen, sondern von allen Seiten betrachten!

Beholder



→ **Jahr:** 2016

→ **Studio:** Warm Lamp Games

→ **Plattform:** Windows, Mac, Linux, Android

In diesem Spiel übernehmen die Spielenden die Rolle von Carl, der den Beruf eines Hausmeisters in einem Appartementgebäude in einem totalitären Staat zugewiesen bekommen hat. Die Spielenden erledigen kleinere und größere Aufgaben und werden immer wieder vor Entscheidungen gestellt, um das eigene Überleben zu sichern. Das Spiel zeichnet sich durch diese schweren Entscheidungen aus, die die Spielenden zu treffen haben und mit deren Konsequenzen sie leben müssen. So bietet das Spiel, je nach gewähltem Weg auch verschiedene Enden.

Für die Spieltester-AG ist *Beholder* vor allem deshalb geeignet, weil es den Teilnehmer*innen die Bandbreite der Spiele zeigt, die auf dem Markt vorhanden sind. Da es außerdem den Konsumgewohnheiten vieler Schüler*innen in Bezug auf Computerspiele widerspricht (in *Beholder* sind die Farben eher dunkel, die Atmosphäre ernst), kann es dazu anregen, aus einer Konsumhaltung auszubrechen und einen **rezipierenden Umgang** mit dem Medium Computerspiel einzuüben.

Es sind auch diese **Gestaltungselemente**, die dazu führen könnten, dass *Beholder* von den Schüler*innen kritisiert wird. Dies kann als Anlass zu einer Diskussion darüber genommen werden, ob Spiele zwingend Spaß machen müssen und welche Ziele Entwickler mit ihren Spielen darüber hinaus noch verfolgen könnten. Besonders wertvoll ist auch die Auseinandersetzung mit dem eigenen **Spielverhalten**, da die Spielenden in *Beholder* etwas über ihr eigenes Verhalten in schwierigen Entscheidungssituationen lernen können.

EA Sports FC



→ **Jahr:** jedes Jahr erscheint eine neue Ausgabe

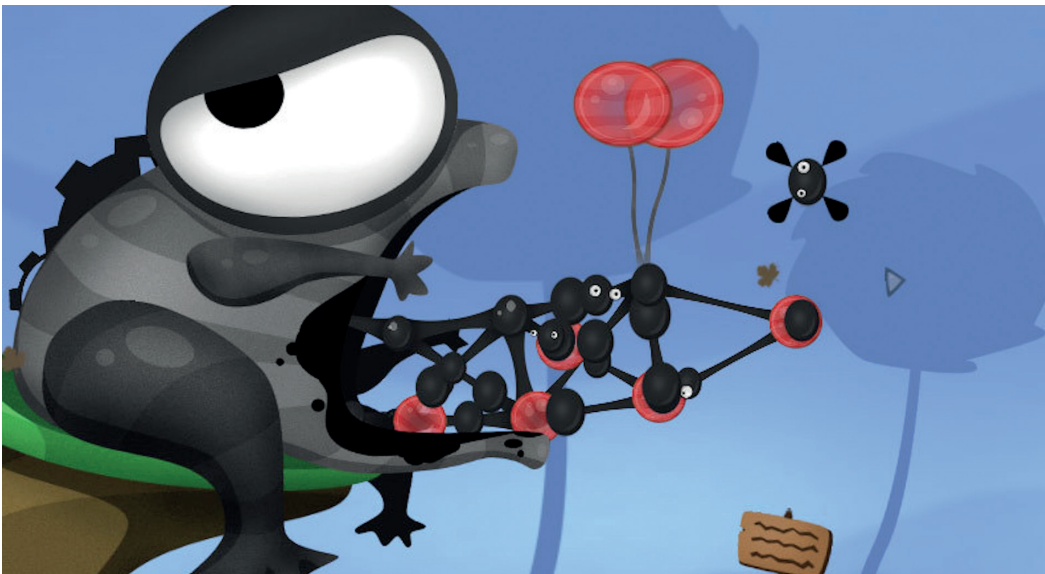
→ **Studio:** EA Sports

→ **Plattform:** u.a. Windows, Play Station, Xbox

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. 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 entweder die Kontrolle über eine Mannschaft oder einen Newcomer übernehmen können oder aber ihre Fähigkeiten in Herausforderungen verbessern.

Dieses Spiel ist den Teilnehmenden der AG sicherlich aus dem **Freizeitkontext** bekannt. Eine Auseinandersetzung regt dazu an, einen kritischen Blick auf das Spiel zu werfen und die Meinungen, die ggf. bereits vorhanden sind, zu begründen. Auf diese Weise kann die **Diskurskompetenz** der Schüler*innen gestärkt werden, während sie die konsumierende Haltung verlassen. Besonders spannend kann für die Schüler*innen auch ein Vergleich zu anderen Fußballsimulationen wie *eFootball* oder Fußballmanagement-Spielen wie dem *Football Manager* sein. Denkbar für die Arbeit in der AG wäre hier ein **themenorientiertes Special** mit einem Vergleich von Stärken und Schwächen der verschiedenen Spiele.

World of Goo



→ **Jahr:** 2008

→ **Studio:** 2D Boy

→ **Plattform:** u. a. Windows, Mac, Android

In diesem Spiel geht es darum, mit kleinen, klebrigen, lebendigen Kugeln Strukturen zu errichten (Brücken, Türme, Rampen etc). Auf diese Weise begleitet der Spielende die Goo-Bälle auf ihrer Reise und hilft Ihnen, Hindernisse zu überwinden und die einzelnen Level zu überstehen.

World of Goo ist ein Spiel, bei dem Spielende mit einer **Trial-and-Error-Strategie** am weitesten kommen. Auch wenn ein Level nicht auf Anhieb gelingt, können Spielende mit jedem Durchlauf besser werden und ihr Vorgehen überdenken. Dementsprechend wird *World of Goo* unterschiedliche Reaktionen hervorrufen, was die Einschätzung der **Schwierigkeit** angeht. Hier kann in der Gruppe diskutiert und ein gemeinsamer Konsens gefunden werden: Wie schwer darf ein Spiel sein?

Besonders interessant für die Analyse ist in *World of Goo* auch die Handlung, die sich u. a. über Schilder mit Hinweisen in den Leveln entwickelt. Hier kann darüber gesprochen werden, ob diese das Spiel interessanter macht oder ob sie eher überflüssig ist. Die spannende Frage ist dann, ob die verschiedenen **Spiel-elemente** schlüssig ineinandergreifen und ein stimmiges Gesamtbild ergeben.

Sea of Solitude



→ **Jahr:** 2019

→ **Studio:** Jo-Mei Games

→ **Plattform:** Windows, Playstation, Xbox

In *Sea of Solitude* (dt. Meer der Einsamkeit) übernehmen Spielende die Kontrolle über die junge Frau Kay, die, gezeichnet von Gefühlen der Angst, Hoffnungs- und Wertlosigkeit, eine scheinbar menschenleere, überflutete Stadt erkundet. *Sea of Solitude* arbeitet im Spielverlauf im Wesentlichen als Jump-and-Run bzw. Plattformer, der sich mit erzählenden Zwischensequenzen abwechselt.

Das Spiel wagt sich mit der Thematisierung von **Depressionen** auf ein für Computerspiele bisher unbekanntes Terrain. Für die Spielenden ist *Sea of Solitude* daher eine spannende **Abwechslung** mit erzählerischer Tiefe, bei der es darum geht, die Geschichte von Kay zu erkunden und Ängste zu überwinden.

In der Spieletester-AG kann das bereits preisgekrönte Spiel besonders auf die Passung von Gameplay und Thema hin überprüft werden. Spannende Fragen könnten hier u. a. sein: Wie passen die spielerischen Elemente mit der Thematik zusammen? Wird das Thema anschaulich und verständlich dargestellt? Passen die erzählenden Passagen gut in den Spielfluss?

Stundenverläufe und Material

Nachfolgend sind drei exemplarische Verlaufspläne von Sitzungen der Spieltester-AG dargestellt, die als Anhaltspunkt für eigene Planungen dienen können. Die ersten beiden Entwürfe behandeln eine Einstiegsphase, die sich über zwei Sitzungen erstreckt. Der dritte Entwurf bespricht eine durchschnittliche Sitzung der Performancephase, wie sie vermutlich häufig im AG-Verlauf vorkommt. Kurze didaktische Hinweise sind *kursiv* gedruckt.

Stundenentwurf: Spieltester-AG „Einstieg – Teil 1“

Didaktischer Kommentar

Ziel dieser Stunde ist es, dass sich die teilnehmenden Schüler*innen zunächst kennenlernen und dann erste Ideen für Kriterien einer Spielbewertung gesammelt werden.

Das Kennenlernen erfolgt über die Methode eines „Wo finde ich jemanden, der ...?“, bei der die Schüler*innen mit vielen anderen Teilnehmenden kurz ins Gespräch kommen. Die folgende Erarbeitung stellt die Frage nach dem guten Spiel in den Vordergrund. Gemeinsam wird sich darüber ausgetauscht, was mögliche Kriterien für gute Computerspiele sind. Hier können die Schüler*innen auch eigene Erfahrungen einbringen. Die Fixierung dieser Kriterien kann entweder an der Tafel oder direkt auf einem Plakat erfolgen. Wichtig ist hier vor allem, dass die Kriterien in den folgenden Sitzungen gezeigt werden können. Den größten Anteil am Stundenverlauf hat dann eine zweiteilige Arbeitsphase. Hier spielen die Teilnehmenden zunächst in Partnerarbeit ein Beispielcomputerspiel, vorgeschlagen hier ist das Spiel *World of Goo*, in dem die Spielenden mit kleinen, klebrigen Kügelchen stabile Strukturen errichten. Im zweiten Schritt diskutieren die Teilnehmenden jeweils zu viert über die Anwendung der zuvor benannten Kriterien auf das Spiel. Da für diese Phasen entsprechend viel Zeit eingeplant werden muss, kann eine Sicherung der Arbeitsergebnisse vermutlich erst in der folgenden Sitzung durchgeführt werden.

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 Diskussionen, Spielebewertungen, Produktherstellung – aber zuerst: Arbeit in Teams und dafür erstmal Kennenlernen. Ausblick auf die heutige Sitzung: Kennenlernen, Erarbeitung eines guten Spiels und Spiel testen	Lehrerimpuls	Präsentation  (die Folien finden Sie online unter: ...)
5 min	Kennen lernen	Erste Kennlernrunde: Jeder stellt sich kurz vor: Name, Klasse und: Welches Spiel ist das Lieblingsspiel? Und warum?	Plenum	
10 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	Kopien: „Wo finde ich jemanden, der ...?“ (vgl. S. 31)
10 min	Brainstorming: Das „gute“ Spiel	Impuls in die Runde: Was macht ein „gutes“ Spiel aus? Gemeinsame Sammlung an der Tafel oder auf einem Plakat Mögliche Ideen: Spielspaß, Spielhandlung, Logik, Charaktere, Gameplay, Schwierigkeit, etc.	Plenum	Tafel / Plakat (vgl. auch das AB „Gute Computerspiele“, S. 32)
Ggf. kleine Pause				

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
40 min	Arbeitsphase	Spielen eines Beispielspiels in Partnerarbeit, z. B. <i>World of Goo</i> .	Partnerarbeit	Spiel: <i>World of Goo</i>
20 min		Immer zwei Partnerteams arbeiten nun gemeinsam: Wie würdet ihr das Spiel auf Basis der Kriterien bewerten? Was war gut, was war weniger gut? Fallen euch neue Kriterien ein?	Gruppenarbeit	
	Ausblick	In der Folgesitzung werden die Ergebnisse der Gruppenarbeit besprochen und die Arbeitsweise diskutiert.		

Stundenentwurf: Spieltester-AG „Einstieg – Teil 2“

Didaktischer Kommentar

Diese Stunde verfolgt das Ziel, das Bewertungsraster zu vervollständigen, indem zusätzlich zu den Kriterien relevante Eigenschaften besprochen werden und sich auf mögliche Produkte geeinigt wird.

Die zweite Sitzung knüpft mit einer Sicherung direkt an die erste Sitzung an. Dabei wird auch die Frage in den Raum gestellt, ob den Teilnehmenden eine Verortung ihrer Bewertung auf einer Skala wichtig erscheint. Die Gestaltung dieser Skala kann dann ebenfalls diskutiert werden. Nachdem nun Kriterien für eine Spielbewertung vorhanden sind, werden relevante Eigenschaften von Spielen besprochen, die in die Bewertung einfließen können. Schließlich wird sich in der Gruppe auf eines oder mehrere Produkte geeinigt, die aus der Bewertung entstehen. Hier ist es sinnvoll, dass die Lehrkraft Vorschläge für mögliche Produkte macht, die mit den eigenen Präferenzen übereinstimmen, aber auch Vorschläge von den Schüler*innen können aufgenommen werden. Nach diesen Schritten steht ein Grundgerüst für die Arbeit in der Spieltester-AG, sodass für die weitere Arbeit zwei Möglichkeiten offenstehen. Entweder die Beteiligten erstellen Produkte zum besprochenen Beispielspiel oder man geht direkt in die Performancephase über und widmet sich anderen Spielen.

Tabellarischer Verlauf

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
5 min	Rückblick	Begrüßung durch L; In der letzten Sitzung wurden Kriterien eines guten Spiels besprochen; Liste der Kriterien aus der letzten Sitzung vorlegen und kurz durchgehen. Außerdem habt ihr in Gruppen ein Spiel bewertet	Lehrerimpuls	Kriterien aus der letzten Sitzung
10 min	Sicherung	Austausch über die Bewertungsergebnisse aus der letzten Sitzung: Welche Kriterien wurden gut erfüllt, welche eher nicht? Warum? Warum nicht? Welche neuen Kriterien sind euch zusätzlich eingefallen?	Plenum	
15 min	Diskussion	Wollen wir unsere Bewertungen für die einzelnen Kategorien auf einer Skala (Punkte, Sterne o.Ä.) festhalten? Wie soll diese Skala aussehen? Diskussion über die Einordnung des Beispielspiels auf dieser Skala	Plenum	
10 min	Erarbeitung	Was würdet ihr sagen, was sind wichtige Eigenschaften eines Spiels, die bei einer Bewertung auch beachtet und erwähnt werden müssen? Was muss man noch über das Spiel wissen? Mögliche Ideen: Plattform, Preis, Genre, Spielthema, etc. Sicherung dieser Eigenschaften an der Tafel oder auf einem Plakat	Plenum	Tafel / Plakat (vgl. auch das AB zu den Eigenschaften auf S. 34)

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
10 min	Zwischenfazit Festlegung des Produktes	Kleines Zwischenfazit durch L: Wir haben Kriterien für eine Bewertung, wichtige Eigenschaften eines Spiels, die dafür wichtig sind, eine Skala für die Bewertung und ein Beispielspiel betrachtet. Was jetzt noch fehlt, ist, wie wir unsere Bewertungsergebnisse nach außen mitteilen. <i>L schlägt hier auf Basis seiner persönlichen Präferenzen zwei oder drei Möglichkeiten vor (z. B. Artikel, Podcasts, Videos, Homepage, etc.). Die Teilnehmenden können weitere Vorschläge einbringen, die diskutiert werden. Fürs Erste wird sich auf ein oder zwei Darstellungsmöglichkeiten festgelegt.</i>	Lehrerimpuls Plenum	
Ggf. kleine Pause				
40 min	Fortsetzung	Hier gibt es nun zwei Varianten: 1. Die Schüler*innen erstellen ein solches Produkt für das bereits diskutierte Beispielspiel. Auf diese Weise können dann gemeinsame Erwartungen an das Produkt besprochen werden. 2. Die Schüler*innen beginnen mit der Bewertung anderer Spiele und gestalten zu diesen ein erstes Produkt.		

Stundenentwurf: Spieltester-AG „Performancesitzung“

Didaktischer Kommentar

Dieser Entwurf behandelt Sitzung, wie sie vermutlich häufig in Ihrer Spieltester-AG vorkommen wird. Eine Sitzung wird gespielt, analysiert und reflektiert. In einer solchen Sitzung werden bei den Teilnehmenden also verschiedenste Kompetenzen gefördert. Der Verlauf beinhaltet eine ausgedehnte Performancephase, während der die Teilnehmenden in Kleingruppen von etwa 3 bis 4 Schüler*innen zu einzelnen Spielen arbeiten. Diese wird gerahmt durch Redaktions-sitzungen im Plenum. In diesen Sitzungen werden die anderen Teilnehmenden über die Fortschritte aus den Kleingruppen informiert und es können gemeinsam Bewertungen und Produkte diskutiert werden.

Tabellarischer Verlauf

Zeit	Phase	Beschreibung	Sozialform	Material
15 min	Begrüßung, Einstiegsrunde	Zusammentreten der Schüler*innen zu einer Redaktionssitzung Rückblick auf die letzte Woche (Zusammenfassung durch L): → Was haben wir gemacht? → Was ist noch zu tun? / Was ist liegengeblieben? → Gibt es ein Spiel zu diskutieren? → Gibt es ein Produkt zu diskutieren?	Redaktions-sitzung	
60 min	Performance	Die Schüler*innen treten in Arbeitsgruppen zusammen, sie arbeiten hier an einem der Schritte der Performancephase: → Spielesuche → Spielphase → Diskussionsphase → Bewertungsphase → Produktionsphase	Gruppenarbeit	Entsprechende Hard- und Software
15 min	Abschlussrunde	Erneutes Zusammentreten der Schüler*innen in der Redaktionssitzung Feedback der Teilnehmenden aus den Arbeitsgruppen einholen. <i>Rückblick:</i> Was haben wir erreicht? Was haben wir gemacht? <i>Ausblick:</i> Was wollen wir nächste Sitzung erreichen/machen?	Redaktions-sitzung	

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 Rollenspiele spielt?
	Name:
2	... sich gut mit Sportspielen auskennt?
	Name:
3	... viele verschiedene Computerspiele spielt?
	Name:
4	... oft Simulatoren 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	... Spiele aus vielen verschiedenen Genres spielt?
	Name:

Gute Computerspiele



Aufgabe 1: Überlege gemeinsam mit deinem Sitznachbarn: Was macht für euch ein gutes Computerspiel aus? Notiert eure Ergebnisse in der linken Spalte der Tabelle.



Aufgabe 2: Spielt das Spiel **World of Goo**. Sind die Merkmale eines guten Spiels, die ihr in Aufgabe 1 gesammelt habt, in diesem Spiel eurer Meinung nach erfüllt? Notiert eure Einschätzungen in der rechten Spalte

Falls euch noch weitere Merkmale einfallen, ergänzt diese in der Tabelle.

Merkmale eines guten Spiels	Bewertung für <i>World of Goo</i>

Lösungsblatt: Gute Computerspiele



Aufgabe 1: Überlege gemeinsam mit deinem Sitznachbarn: Was macht für euch ein gutes Computerspiel aus? Notiert eure Ergebnisse in der linken Spalte der Tabelle.



Aufgabe 2: Spielt das Spiel **World of Goo**. Sind die Merkmale eines guten Spiels, die ihr in Aufgabe 1 gesammelt habt, in diesem Spiel eurer Meinung nach erfüllt? Notiert eure Einschätzungen in der rechten Spalte

Falls euch noch weitere Merkmale einfallen, ergänzt diese in der Tabelle.

Merkmale eines guten Spiels	Bewertung für <i>World of Goo</i>
Geeigneter Schwierigkeitsgrad	
Motivierung des Spielers	
Darstellung des Themas	
Spielspaß	
Ansprechendes Gameplay	
Hohe Spannung	
Schlüssige Spiellogik	
Interessante Figuren	
Ansprechende Grafik	
...	

In Aufgabe 2 sind statt *World of Goo* auch andere Spiele als Beispiel denkbar.

Eigenschaften von Computerspielen

Wir haben uns bereits darüber ausgetauscht, was ein gutes Spiel ausmacht. In einem guten Testbericht wollen die Leser aber auch allgemeine Informationen über das Spiel erhalten. Welche das sind, wollen wir hier feststellen.

Aufgabe: Besucht die Webseiten www.spielbar.de und www.spieleratgeber-nrw.de. Lest dort einige Spielbeurteilungen. Welche Informationen werden dort noch über die Spiele gegeben? Notiert eure Ergebnisse.

Zusatzaufgabe: Schaut euch die Spielbeurteilungen auf den Webseiten etwas genauer an. Was fällt euch bei den Beurteilungen auf? Achtet z. B. auf die Länge, die Gliederung, das Layout etc.

Lösungsblatt: Eigenschaften von Computerspielen

Wir haben uns bereits darüber ausgetauscht, was ein gutes Spiel ausmacht. In einem guten Testbericht wollen die Leser aber auch allgemeine Informationen über das Spiel erhalten. Welche das sind, wollen wir hier feststellen.

Aufgabe: Besucht die Webseiten www.spielbar.de und www.spieleratgeber-nrw.de. Lest dort einige Spielbeurteilungen. Welche Informationen werden dort noch über die Spiele gegeben? Notiert eure Ergebnisse.

Mögliche Lösungen:

Formale Aspekte

Erscheinungsjahr

Entwicklerstudio

Preis

Plattform

Spieldauer

Inhaltliche Aspekte

Spielgenre

Spielthema

Spielhandlung

Spielziel

Zusatzaufgabe: Schaut euch die Spielbeurteilungen auf den Webseiten etwas genauer an. Was fällt euch bei den Beurteilungen auf? Achtet z. B. auf die Länge, die Gliederung, das Layout etc.

*Ziel dieser Aufgabe ist, dass die Schüler*innen einen ersten Blick auf Testberichte werfen und so möglicherweise Inspirationen für eigene Ideen erhalten.*

Weitere Informationen

Viele weitere Informationen rund um das Thema Computerspiele 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.



Bildnachweise

Abbildung 1: <https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-die-auf-orange-papier-schreibt-213015/>

Abbildung 7: <https://pixabay.com/de/photos/playstation-rechner-konsole-regler-1845880/>

Human Fall Flat: https://store.steampowered.com/app/477160/Human_Fall_Flat/

Beholder: <https://store.steampowered.com/app/475550/Beholder/>

EA Sports FC: Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC)

World of Goo: https://store.steampowered.com/app/22000/World_of_Goo/

Sea of Solitude: https://store.steampowered.com/app/1225590/Sea_of_Solitude/

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

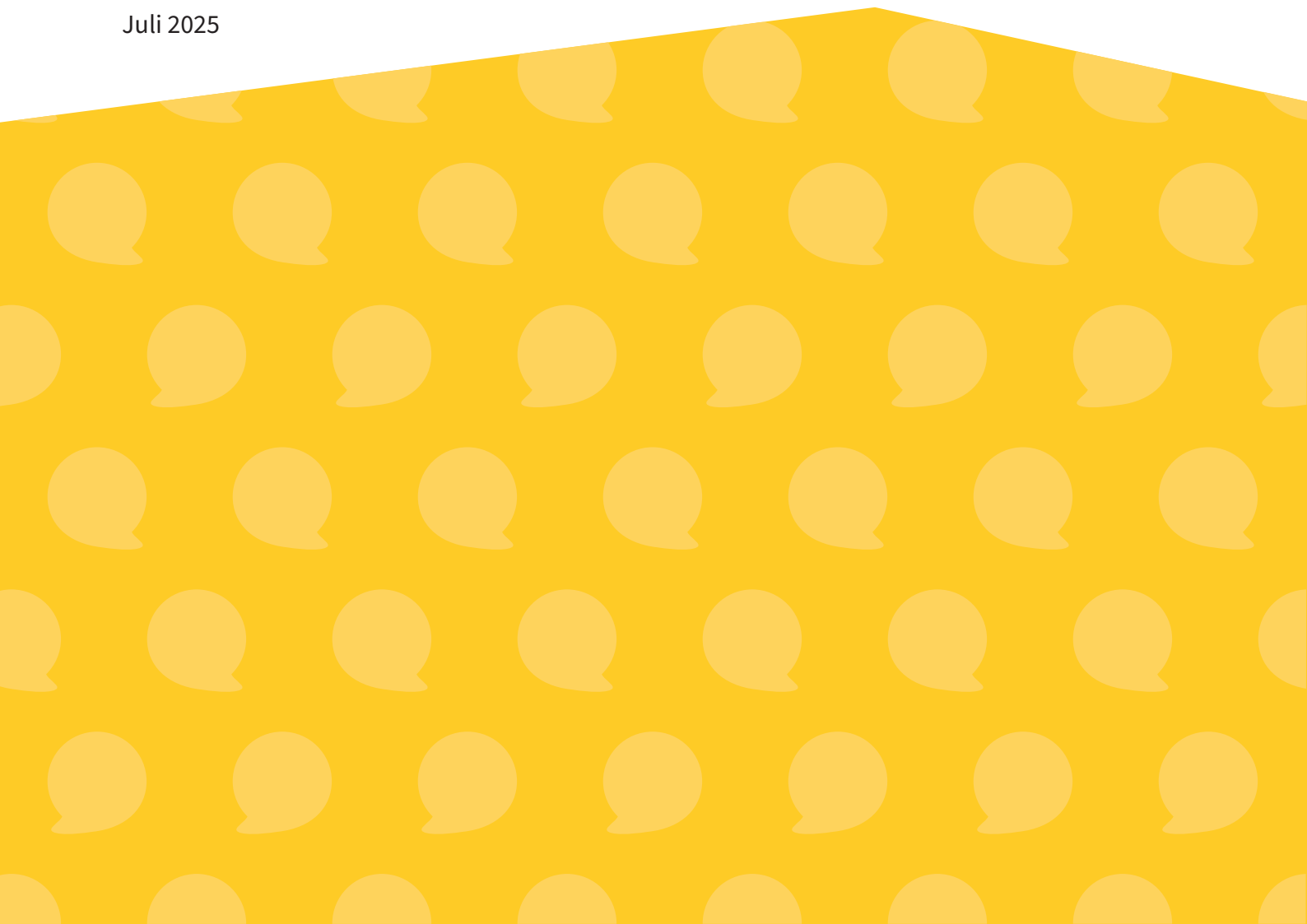
Visuelle Gestaltung und barrierefreies PDF:

alles mit Medien in Zusammenarbeit mit Agentur 42

Gestaltung unterstützt durch:

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

Juli 2025

The bottom half of the page features a solid yellow background with a repeating pattern of light yellow speech bubbles. The pattern is dense and covers the entire lower section of the document.