



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

**Zocken in der
Schulbibliothek**

Geleitwort des Zentrums für didaktische Computerspielforschung

Liebe Lehrer*innen,

Liebe Schulleiter*innen,

Liebe Interessierte,

mit der vorliegenden Broschüre des *Zentrums für didaktische Computerspielforschung* (ZfdC) freuen wir uns, Ihnen ein Konzept vorzustellen, wie Sie die **digitale Infrastruktur an Ihrer Schule tiefer in den Schulalltag einbetten können und dabei Lerngelegenheiten für Ihre Schüler*innen** schaffen. Die Grundidee des Konzepts **Zocken in der Schulbibliothek** ist dabei denkbar einfach: Bereits an der Schule vorhandene Geräte werden in der Schulbibliothek genutzt, um das Medienverhalten der Schüler*innen in reflektive Bahnen zu lenken. Sie spielen – etwa in Frei- und Vertretungsstunden, während Pausen oder in der Nachmittagsbetreuung – in eigenem Tempo und nach eigenen Bedürfnissen Spiele an Tablets und anderen Geräten, und reflektieren die Geschichten, Figuren und Darstellungsformen der Spiele mithilfe vielfältiger Materialien. Was nach Spaß klingt, verfolgt zusätzlich pädagogische Ziele.

Auf engem Raum finden Sie in diesem Konzept die Säulen, auf denen das Modell beruht, **Ziele** sowie einen Überblick über **organisatorische, technische und methodische Rahmenbedingungen** für die Einrichtung eines solchen Angebotes an Ihrer Schule. Darüber hinaus enthält dieses Konzept erste **Vorschläge für Spiele**, die Sie Ihren Schüler*innen im Rahmen von Zocken in der Schulbibliothek zur Verfügung stellen können. Im Anhang haben wir umfangreiche **Materialien** zusammengestellt. 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 Säulen von Zocken in der Schulbibliothek
- 7 Ziele von Zocken in der Schulbibliothek
- 8 Ablauf des Projekts
- 11 Mögliche Spiele
- 16 Material
- 25 Ausweitung des Projekts
- 27 Weitere Informationen
- 28 Bildnachweise
- 29 Impressum

Einleitung

- An Ihrer Schule wurde ein Tabletkoffer angeschafft – oder Sie planen Entsprechendes – und Sie suchen nach neuen Wegen, um die Tablets möglichst vielfältig zu nutzen?
- Sie wollen die Schüler*innen zur vertieften Auseinandersetzung mit den Medien aus ihrer Lebenswelt anregen?
- Das Alltagsthema Digitalisierung soll lernförderlich in ihre Schule eingebunden werden?
- Sie planen, die Schulbibliothek als medienpädagogisches Zentrum weiterzuentwickeln?

Mit dem vorliegenden Konzept zum Zocken in der Schulbibliothek möchten wir Ihnen Ideen und Lösungen für genau diese Situationen an die Hand geben. Die Grundidee besteht darin, den Schüler*innen die an der Schule vorhandenen technischen Geräte – zumeist werden es Tablets sein, auf denen einige geeignete Spiele und Anwendungen installiert sind – zur Verfügung zu stellen. Anhand verschiedener Methoden setzen sich die Schüler*innen selbstentdeckend mit den Umgebungen auseinander und werden niedrigschwellig zur Reflexion und einem breiten Kompetenzerwerb angeregt.

Die vorliegende Konzeption richtet sich an interessierte Lehrer*innen und Schulleiter*innen. Mit diesem Praxisleitfaden möchten wir Ihnen die ersten Schritte beim Aufbau des Angebotes Zocken in der Schulbibliothek erleichtern und Ihnen inhaltliche wie organisatorische Hilfe an die Hand geben.

Hierzu werden **Ziele** des Projektes beschrieben und der mögliche **Kompetenzerwerb** beleuchtet. Anschließend werden einige **Methoden** dargestellt, die die Schüler*innen im Rahmen des Projektes zu einer vertieften Auseinandersetzung anregen. Zum Schluss werden einige **Spiele** vorgestellt, die sich für den Einsatz besonders eignen, und eine Möglichkeit für die Ausweitung des Projekts präsentiert.

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

Das Konzept Zocken in der Schulbibliothek stellt eine Möglichkeit vor, Schüler*innen mithilfe von Spielen niedrigschwellig und interaktiv für Geschichten und Erzählungen zu begeistern und zugleich die Digitalisierung an der Schule weiterzuentwickeln. Grundlegend werden Schüler*innen Tablets zur Verfügung gestellt, auf denen geeignete Anwendungen installiert sind, und Material zur vertieften Auseinandersetzung angeboten. Auf diese Weise können sich die Lernenden in ihrem eigenen Tempo und ohne Druck von außen auf die Spielwelten und die damit verbundenen Erzählungen einlassen. Die ergänzenden Materialien vertiefen die Auseinandersetzung und fördern so einen rezeptiven Umgang mit den angebotenen Inhalten.

Säulen von Zocken in der Schulbibliothek

Das Projekt Zocken in der Schulbibliothek beruht auf sechs wesentlichen Säulen:

Selbststeuerung: Zentral für das Projekt steht eine offene Umgebung, in deren Rahmen die Schüler*innen selbst entscheiden, welche Angebote sie wahrnehmen, welche Spiele sie spielen und wie sie sich weitergehend beschäftigen.

Aktivität: Die Materialien und Angebote zielen darauf ab, die Teilnehmenden zu eigenverantwortlicher Aktivität zu ermuntern. Zocken in der Schulbibliothek gelingt genau dann, wenn die Schüler*innen eigene Ideen miteinbringen und sich gegenseitig motivieren.

Entdecken: Zocken in der Schulbibliothek ist darauf ausgelegt, die Schüler*innen zu eigenen Entdeckungen anzuregen. Die Materialien bieten Anlässe, über das Geschehen in den Spielen zu reflektieren und eine genauere Auseinandersetzung zu beginnen, die auch Details fokussiert.

Handlungsorientierung: Im Projekt steht das selbstständige Handeln der Schüler*innen im Zentrum. Ziel ist es gerade, den Modus passiven Konsumierens zu verlassen und eine aktive Auseinandersetzung zu beginnen. Dazu erstellen die Schüler*innen ausgehend von der Spielerfahrung eigene Produkte.

Kreativität: Die Schüler*innen werden dazu angeregt, sich kreativ mit den Spielen auseinanderzusetzen und sich eigene Gedanken zu verschiedenen Themen rund um die Spielgeschichten zu machen.

Kollaboration: Die Teilnehmenden arbeiten nicht nur allein, sondern auch in Tandems oder Gruppen zusammen. Auf diese Weise entstehen kommunikative Prozesse, die ihrerseits motivierend sind und Reflexionsprozesse fördern.

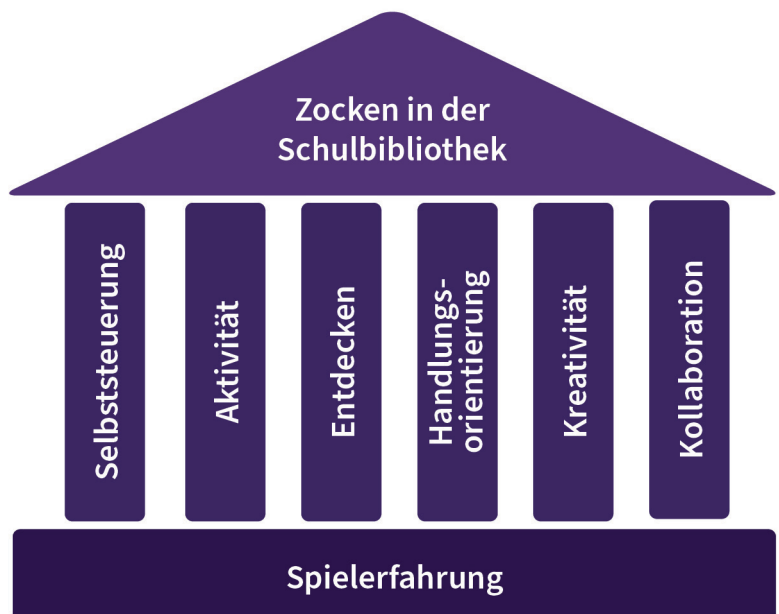


Abbildung 1: Säulen des Projekts Zocken in der Schulbibliothek

Ziele von Zocken in der Schulbibliothek

Der niedrigschwellige Zugang von Zocken in der Schulbibliothek regt Schüler*innen dazu an, die Gegenstände eigenständig zu erkunden und sich reflektierend mit ihnen auseinanderzusetzen. Mit dem Projekt lassen sich dementsprechend Kompetenzzuwächse im sozialen, personalen und fachlichen Bereich erzielen:

Soziale Kompetenzen

Weiterentwicklung der Kooperationsfähigkeit

Ausbau kommunikativer Kompetenzen

Personale Kompetenzen

Förderung von Eigenverantwortlichkeit und Selbstständigkeit

Schulung der Fähigkeit zur kreativen und reflexiven Auseinandersetzung mit fremden Produkten

Fachliche Kompetenzen

Stärkung der Medienkompetenz

Förderung von Reflexions- und Analysefähigkeit

Abbildung 2: Mögliche Ziele des Projekts Zocken in der Schulbibliothek

Ablauf des Projekts

Zocken in der Schulbibliothek stellt in erster Linie ein Angebot für Lernende aller Altersstufen dar. Durch die Projektleitung wird ein Rahmen geschaffen, der technische, organisatorische und methodische Aspekte umfasst. Die Schüler*innen gehen freiwillig in das Projekt und nutzen die darin zur Verfügung gestellten Möglichkeiten eigenverantwortlich und selbstgesteuert.



Organisatorische Aspekte

Die organisatorische Rahmung umfasst in erster Linie die Bereitstellung eines Raumes, in dem sich die Lernenden, die mitarbeiten wollen, einfinden können. Dieser Raum sollte ruhig sein und zum Verweilen einladen. Optimal ist daher die – im Projekttitel genannte – Schulbibliothek, aber auch andere Räume, die an Ihrer Schule zur Verfügung stehen, können sich hier anbieten: Aufenthaltsräume der Schüler*innen, der Raum der Schülervertretung etc. Gibt es an Ihrer Schule ein besonders schönes Klassenzimmer, kann auch dieses genutzt werden. Der Raum wird wöchentlich (oder sogar freizugänglich täglich) für das Projekt geöffnet, während dieser Zeit stehen im Raum die Tablets bzw. der Tablet-Koffer und genügend Arbeitsmaterialien (s.u.), also z. B. Kopien der Arbeitsbögen, bereit. Es bietet sich an, die Ergebnisse öffentlich in einer Wandzeitung zu präsentieren und den Lernenden die Möglichkeit der Stellungnahme (etwa durch Klebezettel) zu bieten.

Während der Projektzeit sollte sich entweder eine Lehrkraft oder eine andere Aufsichtsperson im Raum befinden oder – je nach Lernendenverhalten – sich in der Nähe aufhalten und für die Teilnehmenden bei Fragen und Problemen ansprechbar sein.



Technische Aspekte

Hierzu zählt der Tablet-Koffer, der unmittelbar nutzungsbereite Tablets enthält. Die Tablets sollten aufgeladen und die Spiele installiert sein. Auf diese Weise können die Schüler*innen direkt mit dem Spielen anfangen.

Um die Eigenverantwortlichkeit der Lernenden zu unterstützen, ist es nach Anlaufen des Projektes ratsam, Tablet-Betreuer*innen unter den Lernenden zu benennen. Zu den Aufgaben dieser besonders vertrauensvollen Schüler*innen könnte es dann gehören, den Tablet-Koffer zu Beginn der Projektzeit zu holen, auf Vollständigkeit zu prüfen, die Ausgabe der Tablets zu leiten, bei technischen Fragen zu unterstützen und die Tablets am Ende wieder in den Koffer einzusortieren und diesen dann zurückzubringen.



Methodische Aspekte

Die Schüler*innen spielen im Rahmen des Projektes nicht nur, sondern werden auch zur Reflexion angeregt. Dazu werden einige offene Methoden und Arbeitsmaterialien genutzt, die zur weiteren Auseinandersetzung anregen. Einige Ideen sollen hier kurz vorgestellt werden:

- **Einzelne Spielaspekte beleuchten:** Anhand verschiedener Materialien werden die Schüler*innen dazu angeregt, sich mit einigen Spielaspekten vertiefend auseinanderzusetzen. Einige Beispiele hierfür finden sich im Anhang: Die Lernenden setzen sich auf dem Arbeitsblatt „Gefühlskarussell“ mit den Emotionen der Hauptperson des Spiels auseinander, das Arbeitsblatt „Spielorte“ widmet sich den spielliterarischen Räumen, an denen die Spielhandlung stattfindet.
- **Kreative Auseinandersetzung mit dem Spielgeschehen:** An das Spielerleben können sich auch kreative Aufgaben anschließen. Beispiele hierfür finden sich auf den Arbeitsblättern „Figurengespräch“ und „Mein eigenes Spielende“. Ziel dieser Bögen ist es, die Lernenden anzuregen, die Spielhandlung als Anlass für eigene kreative Adaptionen zu nutzen.
- **Eine Meinung zum Spiel bilden:** Hierzu bieten sich vor allem Reflexionsbögen, wie „Mein Spielerlebnis“, an. Auf diesen Bögen treffen die Lernenden Einschätzungen zum Spiel und überlegen u. a. was ihnen gefallen oder Spaß gemacht hat.
- **Einen Testbericht schreiben:** Wenn die Schüler*innen über ihre eigene Einstellung zum Spiel reflektiert haben, können sie auch einen eigenen Testbericht verfassen, in dem sie ihre Einschätzungen für andere aufbereiten. Diese Testberichte können dann beispielsweise ausgehängt werden, um Neuankömmlingen die Spieleauswahl zu erleichtern.
- **Spiel des Monats küren:** Einmal im Monat (oder in einem anderen Intervall) können die Teilnehmer*innen dazu angeregt werden, ein eigenes „Spiel des Monats“ zu küren und sich zu überlegen, warum ihnen dieses Spiel besonders gefallen hat. Vielleicht kann man sich auch in der gesamten Gruppe auf ein oder zwei „Spiel(e) des Monats“ einigen und hierzu ein Plakat erstellen.
- **Einen Blog erstellen:** Neben diesen überwiegend analogen Möglichkeiten können die Lernenden auch dazu angeregt werden, ihre Reflexionen in der Form eines Blogs o. Ä. zu verarbeiten, in dem sie über die Spiele, die sie in Zocken in der Schulbibliothek gespielt haben, und ihre Spielerlebnisse berichten. Links zu den Produkten können dann als QR-Codes in der Bibliothek ausgehängt werden.

Zu Beginn des Projekts sollten die Schüler*innen durch die Betreuungskraft an die einzelnen Methoden und Arbeitsabläufe herangeführt werden. Da die Arbeitsschritte auch auf den Materialien erläutert werden, genügt hier eine kurze Einführung in die Bedienung der Tablets und ein kleiner Rundgang durch die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten. Die von uns vorgeschlagenen Arbeitsblätter verstehen sich hierbei nur als ein Grundstock – weitere von Ihnen entwickelte Materialien sind hochwillkommen. Ergänzend dazu bietet es sich möglicherweise auch an, ein Patensystem einzurichten, bei dem die mit der Arbeitsweise bereits vertrauten Schüler*innen neuen Interessierten erklären, wie die Arbeit im Projekt abläuft und jeweils ein „alter Hase“ einen Neuankömmling betreut.

Mögliche Spiele

Geeignete Titel

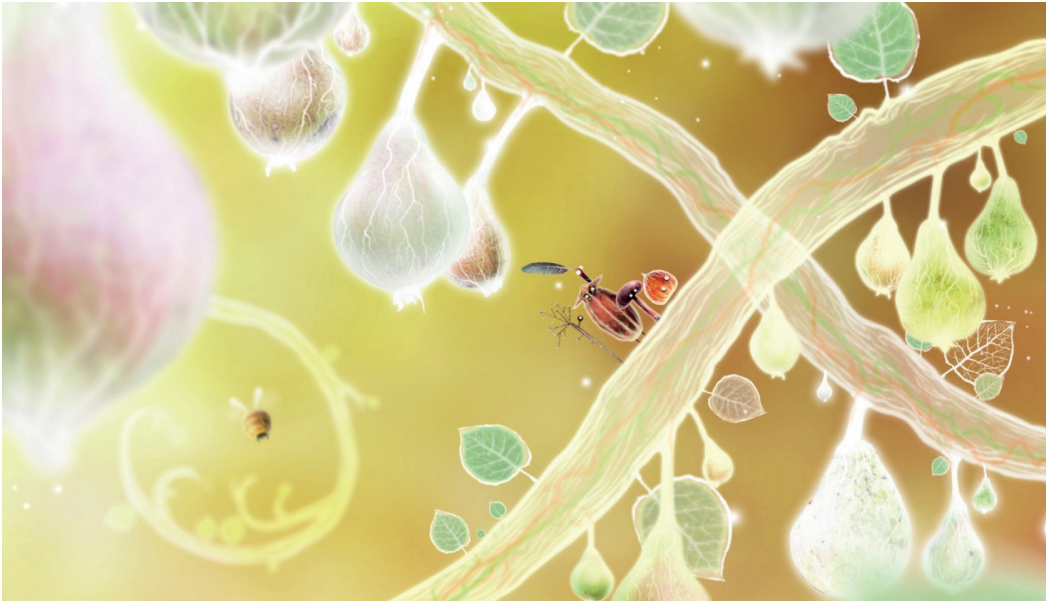
Für das Projekt Zocken in der Schulbibliothek eignen sich besonders solche Spiele, die sich u. a. durch die folgenden Merkmale auszeichnen:

- **Narrativer Gehalt:** Geeignet sind solche Spiele, die eine Geschichte erzählen und die Spielenden dazu einladen, Teil dieser Geschichte zu werden.
- **Angemessene Spieldauer:** Die Länge der Spiele sollte so bemessen sein, dass die Schüler*innen diese in wenigen Sitzungen durchspielen können, sodass auch noch Zeit für eine Reflexion und die Auseinandersetzung mit anderen Spielen bleiben kann. Das Maximum kann also mit ca. 4–8 Stunden Spieldauer angegeben werden.
- **Altersangemessenheit:** Natürlich sollten die Spiele für das Alter Ihrer Schüler*innen passend sein. Gute Indikatoren hierfür sind zum einen die USK-Einstufungen, die sich auf Spielen befinden, sowie die Angaben in den verschiedenen App-Stores, die auch immer eine Altersempfehlung beinhalten.
- **Motivation und Spielspaß:** Geeignete Spiele sind keine reinen Lernspiele, sondern insbesondere Spiele, die für kommerzielle Zwecke entwickelt wurden, sich jedoch aufgrund ihres besonderen Potenzials für dieses Projekt eignen. Der Spielspaß sollte entsprechend ein wichtiges Auswahlkriterium darstellen.
- **Schwierigkeitsgrad:** Idealerweise sind die Spiele leicht zu erlernen und intuitiv zu bedienen, sodass eine allzu lange Einarbeitung entfallen kann. Wichtig sind hier gestalterische Mittel, die nicht überfordernd sind, Übersichtlichkeit etwa in der Gestaltung der Menüs und natürlich auch die Anforderungen an die Spielenden selbst.

Beispiele

Nachfolgend finden Sie einige exemplarische Computerspiele, die sich zum Zocken in der Schulbibliothek eignen. Neben der Angabe von Titel, Erscheinungsjahr und dem Entwickler wird das Spiel auch kurz beschrieben. Weitere Empfehlungen finden sich auf der Internetseite des ZfDC:

Botanicula (Amanita Design, 2012)



Botanicula entführt die Spielenden in die wortlose Welt kleiner Waldbewohner, die vor einer monströsen Spinne flüchten und dabei verschiedene Aufgaben durch kreatives Denken und eigene Problemlösestrategien bewältigen müssen. Die eher leise Geschichte von der Flucht der Waldbewohner zeichnet sich dabei insbesondere durch die liebevolle Grafik und die kleinen Geschichten der einzelnen Figuren aus, die beim Spielen sofort eine emphatische Verbindung erlauben.

The Whispered World (Daedalic, 2009)



The Whispered World erzählt die Geschichte des traurigen Clowns Sadwick, der mit seiner Raupe Spot versucht, die Welt vor dem sicheren Untergang zu bewahren. In dem Abenteuerspiel müssen die Spielenden gemeinsam mit Sadwick und Spot verschiedene Rätsel lösen, indem sie Dinge aus der Spielwelt miteinander kombinieren. Hierbei können die Spielenden in den Gesprächen mit den Haupt- und Nebenfiguren der Geschichte verschiedene Gesprächsoptionen wählen, sodass sie Informationen rund um die Spielwelt erhalten, die sie im Anschluss für die folgenden Rätsel benötigen. *The Whispered World* ist bereits für Lernende der Primarstufe geeignet: Die dargestellte Fantasiewelt enthält für Kinder bekannte magische Wesen und die dargestellten Rätsel ergeben sich organisch aus dem Spielgeschehen.

The Inner World (Studio Fizbin, 2013)



The Inner World erzählt die Geschichte von Robert, der in der fantasievollen Welt Asposien lebt, einem großen Hohlraum im Erdinneren. Da Asposien jedoch der Untergang droht, ist es an Robert, gemeinsam mit seiner Freundin Laura die Welt zu retten und dabei noch Lauras Vater zu befreien. In dem Abenteuerspiel müssen die Spielenden gemeinsam mit Robert und Laura verschiedene Rätsel lösen, indem sie Gegenstände der Spielwelt neu miteinander kombinieren. In Gesprächen mit den Haupt- und Nebenfiguren können die Spielenden verschiedene Gesprächsoptionen wählen, sodass sie Informationen rund um die Spielwelt erhalten, die ihnen im Anschluss bei der Bewältigung neuer Rätsel helfen. *The Inner World* eignet sich vor allem für Spielende aus der Primarstufe und der Sekundarstufe I. Unerfahrene Spieler*innen können sich durch ein mehrstufiges Stützsysteem helfen lassen.

Valiant Hearts (Ubisoft, 2014)



In *Valiant Hearts* lernen die Spielenden Karl und seinen Schwiegervater Emil kennen, die beide als Soldaten im Ersten Weltkrieg kämpfen – Karl auf der Seite der Deutschen, Emil auf der Seite der Franzosen. Anfänglich übernehmen die Spielenden die Rolle Emils und lernen nach kurzer Ausbildung das Grauen der frühen Schlachten kennen. Mit zunehmender Spieldauer schlüpfen die Spielenden jedoch auch in andere Figuren, die ihre Perspektive auf den Krieg deutlich machen. Während der feinfühlig erzählten Handlung lernen die Spielenden daher die Sichtweisen verschiedener Figuren kennen und versuchen, deren Geschichten zu einem guten Ende zu führen. Besonders spannend wird das Spiel durch die im Spiel integrierten originalen Feldbriefe echter Soldaten. *Valiant Hearts* ist für Spielende aus der Sekundarstufe I geeignet.

Material

Die Materialien und Arbeitsblätter auf den nachfolgenden Seiten bieten eine **Ideensammlung für mögliche Aktivitäten im Rahmen des Projekts**. Am Ende der Arbeitsblätter werden die Schüler*innen in einer Aufgabe dazu angeregt, mit anderen über ihre Ergebnisse in einen Austausch zu treten. Dies dient der Vernetzung in der Runde und der erneuten Reflexion eigener Überlegungen. Die Materialien im Überblick:

Titel	Beschreibung	Seite
Gefühlskarussell	Auf diesem Arbeitsblatt beschäftigen sich die Lernenden mit der Gefühlswelt der Hauptperson ihres Spiels in verschiedenen Spielsituationen.	17
Mein Spielerlebnis	Mit diesem Arbeitsblatt setzen sich die Schüler*innen mit ihrem Spielerlebnis auseinander und überlegen, wie ihnen das Spiel gefallen hat.	18
Spielorte	Mithilfe dieses Arbeitsblattes setzen sich Schüler*innen mit den verschiedenen Orten auseinander, an denen die Handlung des Spiels stattfand.	19
Die wichtigste Spielszene	Auf diesem Arbeitsblatt haben die Schüler*innen Gelegenheit, die für sie wichtigste Spielszene zu malen und ihre Auswahl kurz zu begründen.	20
Figurengespräch	In dieser kreativen Aufgabe schreiben die Schüler*innen einen Dialog zwischen sich selbst und der Hauptfigur des gespielten Spiels.	21
Mein Spiel des Monats	In dieser übergreifenden Aufgabe blicken die Lernenden zurück auf die Spiele, die sich im vergangenen Monat gespielt haben, und küren ihr persönliches Spiel des Monats.	22
Mein eigenes Spielende	Dieses Arbeitsblatt fokussiert das Spielende und regt die Schüler*innen dazu an, sich ein alternatives Ende zu ihrem Spiel zu überlegen.	23
Spieletester	In dieser Aufgabe werden die Schüler*innen dazu angeregt, ihre Ergebnisse in einen Testbericht einzuarbeiten, den sie als Plakat oder digital am Tablet oder PC gestalten können.	24

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Gefühlskarussell

1. Stelle Vermutungen über die Gefühle der Hauptperson im Spiel an! Markiere die Gefühle, die auf deine Hauptperson zutreffen. Schreibe auch dazu, in welcher Spielszene sich die Person so gefühlt haben könnte und warum.

glücklich

traurig

ängstlich

aufgeregt

zufrieden

wütend

besorgt

begeistert

Hier hast du
Platz für eigene
Ideen.

2. Tausche dich mit anderen aus: Habt ihr die gleichen Gefühle und Situationen markiert?

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Mein Spielerlebnis

1. Mache dir Gedanken zu den Erfahrungen, die du beim Spielen gemacht hast.
Die folgenden Sätze/Impulse können dir dabei helfen.

Das fand ich im Spiel am schwierigsten/ leichtesten ...	
Das hat mir im Spiel am meisten Spaß gemacht ...	
Das fand ich besonders lustig/schön ...	
Das hat mir gut gefallen ...	
Das hat mir nicht so gut gefallen ...	

2. Tausche dich mit anderen aus: Habt ihr die gleichen oder andere
Erfahrungen gemacht?

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Spielorte

1. Überlege dir, welche Orte in deinem Spiel vorkommen und notiere sie hier in der Liste. Schreibe auch dazu, was an diesen Orten passiert ist und wie dort die Stimmung ist.

Ort	Das ist dort passiert	So war die Stimmung an diesem Ort

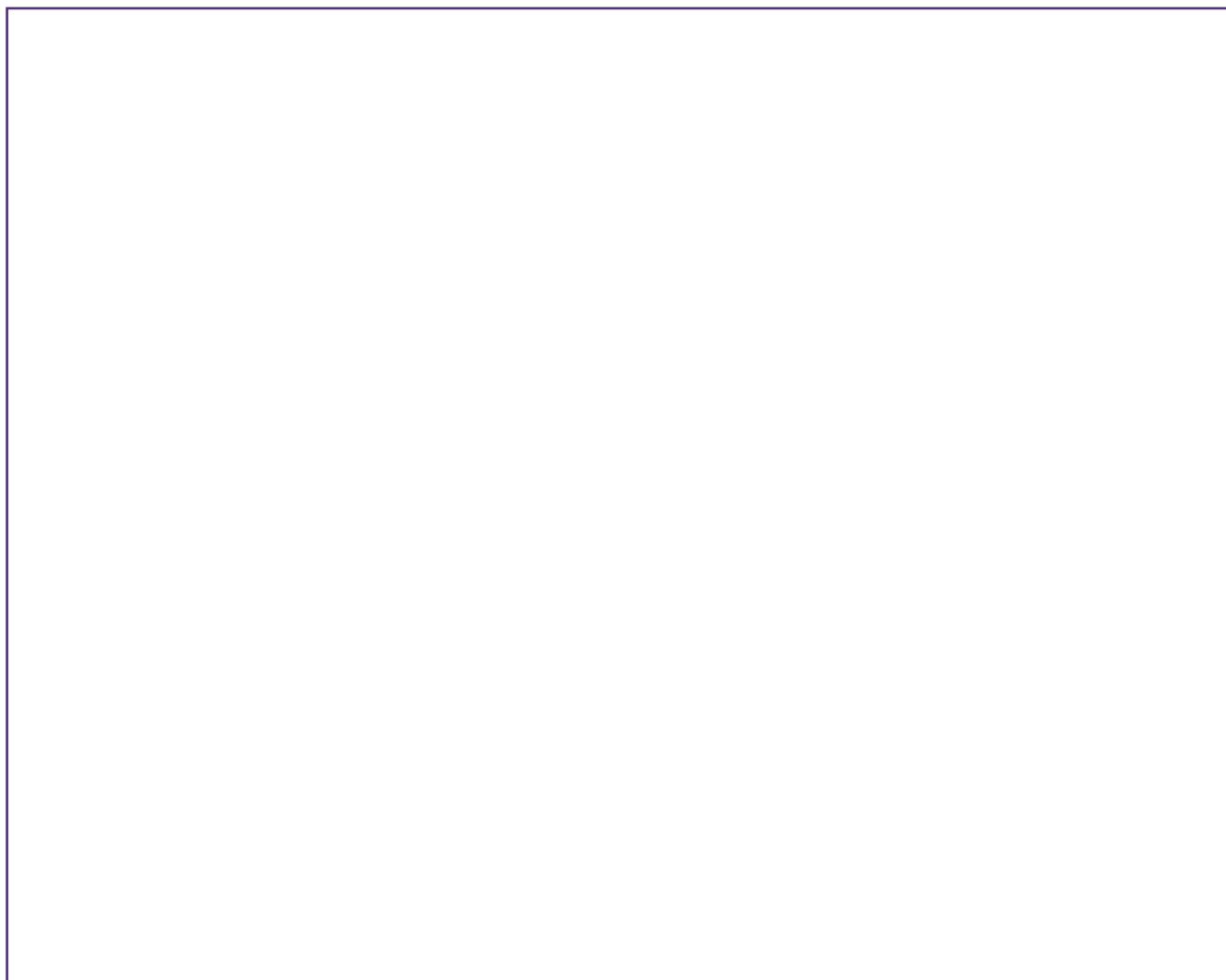
2. Male deinen Lieblingsort aus deinem Spiel auf der Rückseite.

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Die wichtigste Spielszene

Auf diesem Blatt hast du Platz, die für dich wichtigste Szene des Spiels aufzumalen. Schreibe unter dein Bild auch, was du gemalt hast und warum diese Szene so wichtig ist.



.....

.....

.....

.....

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Figurengespräch

1. Mit welcher Figur aus deinem Spiel würdest du gerne sprechen? Was würdest du ihr sagen wollen?

.....

.....

.....

.....

2. Schreibe einen Dialog zwischen dir und der Spielfigur. Wie würde sie auf das, was du sagst, reagieren? (Nutze die Rückseite, wenn der Platz hier nicht reicht)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Suche dir einen Partner und lest den Dialog mit verteilten Rollen. Fallen dir oder deinem Partner noch Verbesserungsvorschläge für deinen Dialog ein?

Tipp: Ihr könnt euren Dialog zusätzlich auch aufnehmen und anderen vorspielen.

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Mein Spiel des Monats

1. Welche Spiele hast du diesen Monat bei Zocken in der Schulbibliothek gespielt?

.....

.....

.....

2. Überlege dir, welche Spiele dir am besten gefallen haben und erstelle deine Top 3. Welches ist dein persönliches Spiel des Monats? Schreibe auch dazu, warum du dich für dieses Spiel entschieden hast.



Mein 2. Platz

Mein 1. Platz

Mein 3. Platz

Meine Begründung:

.....

.....

.....

.....

.....

3. Welche Spiele haben die anderen zu ihrem „Spiel des Monats“ gemacht? Tauscht euch über eure Top-3-Spiele aus.

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Mein eigenes Spielende

1. Wie ging dein Spiel zu Ende? Überlege und schreibe kurz auf, was am Ende des Spiels passiert ist.

.....

.....

.....

2. Oftmals überlegen sich Spieleentwickler „alternative Enden“ für ihre Spiele, die ganz unterschiedlich aussehen. Werde selbst zum Spieldesigner und überlege dir ein alternatives Ende für dein Spiel:

- ➔ Was hätte stattdessen passieren können?
- ➔ Wie hätten die Figuren darauf reagiert?
- ➔ Wäre dein Spielende ein „Happy End“ oder nicht?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Suche dir einen Partner, der das Spiel auch schon gespielt hat, und schildere ihm dein Spielende. Was sagt er dazu? Hast du ein gelungenes Ende geschrieben?

Name: Klasse:

Mein Spiel: Datum:

Spiele-Tester*in

Du bist jetzt ein Experte für dein Spiel! Schreibe allein oder mit einem Partner einen **Testbericht** über dein Spiel, mache dir dazu auch Gedanken über die folgenden Aspekte:



- Was müssen deine Leser*innen über das Spiel wissen?
- Was passiert im Spiel? Welches Thema wird behandelt?
- Was war am Spiel besonders gelungen? Was eher nicht?
- Würdest du das Spiel empfehlen?

Ihr könnt euren Bericht auch am PC oder als Plakat gestalten und weitere Details hinzufügen, z. B. Screenshots vom Spiel, einen Infokasten mit den wichtigsten Infos oder eine Spielbewertung mit einer bestimmten Anzahl von Punkten oder Sternen.

Erste Ideen könnt ihr hier notieren:

Was müssen deine Leser*innen über das Spiel wissen?	
Was passiert im Spiel? Welches Thema wird behandelt?	
Was war am Spiel besonders gelungen? Was eher nicht?	
Würdest du das Spiel empfehlen?	

Ausweitung des Projekts

Zocken in der Schulbibliothek nimmt das Spielen in einem bewertungsfreien Raum in den Blick und fördert so beiläufig zentrale fachliche und anschlusskommunikative Kompetenzen. Zugleich kann es der Ausgangspunkt für weitere Projekte sein. Exemplarisch stehen hierfür Projekte zur (Lese-)Förderung mit Apps, zur Erstellung von Medienprodukten und zur sozialen Teilhabe.



Leseförderung

Geschichtenverstehen ist das eine, aber Lesen zu lernen das andere. Auch hierfür eignet sich der Einsatz von Tablets in der Schulbibliothek hervorragend: Schüler*innen lernen in digitalen Umgebungen einzelne Buchstaben kennen, erkunden Laut-Buchstaben-Beziehungen, setzen Wörter und Sätze zusammen und trainieren dabei ihr Leseverstehen und ihre Leseflüssigkeit.

Methodisch kann dies als freies Angebot in den regulären Ablauf der Öffnungszeiten der Bibliothek integriert werden.

Kritisch geprüfte Apps finden Sie unter: Lesen mit App (Stiftung Lesen – https://www.stiftunglesen.de/loslesen/lesetipps-und-aktionsideen?tx_solr%5Bfilter%5D%5B0%5D=mediaCategory%3AApp); Appauswahl von LESEMENTOR (<https://www.mentor-bundesverband.de/>); in Kooperation mit dem ZfdC entwickelt – <https://zfdc.ph-freiburg.de/lesefoerderung>)



Fachliches Lernen mit Apps

Natürlich sind Apps zur Leseförderung nicht das einzige Angebot, das das außercurriculare Lernen unterstützen kann. Im Sinne einer Lerntheke können vielfältige Lerngelegenheiten mit den Tablets geboten werden: von Spielen zur informatischen Grundbildung über Selbstlern-Apps wie Anton bis hin zu Anatomie oder AR-Anwendungen zu unterirdischen Höhlensystemen oder Bienenstöcken. Die Angebote sind zahlreich.



Medienproduktion

Tablets eignen sich wunderbar zu eigenen Medienproduktionen. Egal ob Audio, Video oder Interaktives: Mit Tablets und Medien-PCs ist Vieles möglich. Warum nicht das gerade gelesene Buch in einem Booktube rezensieren oder ein Literaturgespräch als Podcast aufnehmen? Mit QR-Codes lassen sich die Produkte der Mitschüler*innen leicht als Entscheidungshilfe nutzen.

Diese ersten Schritte führen schnell zu weiteren: Eine kleine Stop-Motion-Werkstatt ist schnell eingerichtet, bei größeren Medienproduktionen helfen die Medienzentren oder Medienberatungsteams vor Ort.



Soziale Teilhabe

Computerspiele sind ein wichtiger Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen – doch steht die Teilhabe an der Spielkultur nicht allen Interessierten offen. Insbesondere finanzielle Fragen schränken das *Spiele-für-Alle* ein und schaffen so eine Basis für Ausgrenzung und Diskriminierung. Durch die Ausweitung des Angebots der Schulbibliothek auf populäre Spieletitel kann dem entgegengewirkt werden. Hierbei lohnt es sich, die Schüler*innen einzubinden: In demokratischen Abstimmungen mit vorangehender Diskussion entscheiden sie, welche Kriterien den Anschaffungen zu Grunde liegen und was angeschafft werden soll.

Da aktuelle Konsolen und Spiele vergleichsweise teuer sind, können diese über Sponsoren, den Förderverein oder in Kooperation mit anderen Bildungspartnern, wie der lokalen Stadtbücherei, angeschafft bzw. geliehen werden. Zugleich sind auch hier wieder die Schüler*innen gefragt: Wenn durch gemeinsame Aktionen – man denke an Waffelverkäufe oder Sponsorenläufe – Geld für die gemeinsame Spieleausstattung gesammelt wird, stärkt das nicht nur das Gemeinschaftsgefühl, sondern etabliert die Schulbibliothek auch als Ort des Kennenlernens, Erfahrens und Austauschs.

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

Titelbild: [iStock.com/evgenyatamanenko](https://www.istock.com/evgenyatamanenko)

Botanacula: <https://store.steampowered.com/app/207690/Botanacula/>

The Whispered World: https://store.steampowered.com/app/268540/The_Whispered_World_Special_Edition/

The Inner World: <https://zfdc.ph-freiburg.de/the-inner-world/>
(Spieledatenbank des ZfdC)

Valiant Hearts: https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant_Hearts_The_Great_War__Soldats_Inconnus__Mmoires_de_la_Grande_Guerre/

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

