

Games

Liebe Leserinnen und Leser,

Menschen spielen gern, egal ob digital oder analog. Dabei haben Brettspiele, *escape games* und viele Computerspiele gemeinsam, dass sie auf Regeln basieren und durch ihren Wettbewerbscharakter anspornen. In vielen Spielen heisst jedoch den Sieg ein, wer mit anderen Spielenden kooperiert und kommuniziert, um die Mission zu erfüllen, Rätsel zu lösen oder Hindernisse zu überwinden. In der internationalen *gaming community* erfolgt diese Kommunikation über Spiele und das Spielen auf Englisch. *Gamification*-Elemente haben aber längst auch in anderen Lebensbereichen ihren Platz gefunden, um Interesse und Engagement zu wecken. Den menschlichen Spieltrieb kann auch der Englischunterricht nutzen, um motivierende Lernarrangements zu gestalten, die das Sprachenlernen, den Einsatz von Lernstrategien, aber auch soziale Fähigkeiten der Lernenden fördern. *Let's play!*

SOLVEIG MÖHRLE
Redaktion

Solveig Möhrle

**Im Abo enthalten:
Unterricht Englisch
digital**

**So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)**

BASISARTIKEL

ROGER DALE JONES | TORBEN SCHMIDT

2 **Wanna play?**

Using games, gaming, and gamification
in the EFL classroom

7 **Auswahlbibliografie**

METHODE IM FOKUS

ROGER DALE JONES

10 **Telling game stories: the comic strip technique**

MAGAZIN

48 **Friedrich Akademie**

49 **Autorinnen und Autoren | Impressum**

UNTERRICHT

LEONIE POHL

10 **Are you a real London expert?**

Auf einer digital gestützten Schnitzeljagd
kommunikative Aufgaben zum Thema
London bewältigen

5./6. Schuljahr

ROGER DALE JONES

17 **Buy, rent, or never touch**

Designing a game review

7./8. Schuljahr

JUDITH BÜNDGENS-KOSTEN

23 **Welcome to Escaperia!**

Ein breakout game zum Thema
„Beruf“ lösen

9. Schuljahr

DANIEL BECKER | FRAUKE MATZ

32 **Your life is still yours to live**

Erzählstrukturen im Videospiel *Life is
Strange* analysieren und visualisieren,
narrative Kompetenz schulen

9./10. Schuljahr

CAROLYN BLUME

40 **Playing the past to understand the present**

Using the serious digital game *City of
Immigrants* to enhance pragmatic
and media literacy skills

ab 10. Schuljahr

Herausgegeben von

ROGER DALE JONES und TORBEN SCHMIDT

Besuchen Sie uns auf
friedrich-verlag.de/englisch