

Games

HERAUSGEGEBEN VON MATTHIS KEPSEK

BASISARTIKEL

4 Gaming

Sprachlich-literärästhetisches Lernen im kulturellen Handlungsfeld digitaler Spiele

MATTHIS KEPSEK

UNTERRICHTSPRAXIS

ab 3./4. Schuljahr

14 **Storyteller als Puzzlegame**

Spielend Handlungslogik verstehen in jüngeren Klassenstufen

JAN M. BOELMANN | LISA KÖNIG

4. – 6. Schuljahr

19 **Monument Valley: Surreale Puzzles meistern**

Ein barrierearmes Adventurespiel ab Klasse 4

JAN-NIKLAS MEIER

ab 7. Schuljahr

24 **Fantastische Abenteuer mit Captain Spirit**

Ein digitales Spiel testen und ein Reviewvideo dazu erstellen

STEFAN EMMERSBERGER

ab 9. Schuljahr

32 **Liebe und Selbstverwirklichung spielerisch erfahren**

Medienspezifisches literarisches Lernen am Beispiel des narrativen Digitalspiels *Florence*

SUSANNE KLEINPASS

9. – 10. Schuljahr

39 **„Das ist eine Sensation!“**

Das Schreiben von Reportagen zum digitalen Spiel *Inua – A Story in Ice and Time*

FELIX BÖHM

4 Gaming

Sie sind kein:e Gamer:in? Nutzen Sie dennoch das Potenzial digitaler Spiele für den Deutschunterricht! Der Basisartikel erläutert, warum es dabei nicht um das Lernen *mit*, sondern das Lernen *über* digitale Spiele gehen sollte.



19 **Monument Valley: Surreale Puzzles meistern**

Das Adventurespiel *Monument Valley* lässt sich leicht bedienen, ist klar gestaltet und arbeitet mit wenig Text. Ideal also, um es schon bei den Jüngsten Ihrer Schüler:innen einzusetzen. Paradoxe Geometrien und narrative Leerstellen regen ihre Imagination an.

ab 10. Schuljahr

43 **Warum machen Videospiele Spaß?**

Fachtexte zum Thema Involvierungsstrategien von Computerspielen auswerten

CARSTEN LANGE

ab 11. Schuljahr

47 **Von Fliegen und Menschen**

Macht und Ohnmacht im Computerspiel *The Plan*

ANDREAS SCHÖFFMANN | CHRISTIAN HOIB

→ MIT LEISTUNGSÜBERPRÜFUNG

ab 11. Schuljahr

56 **Ununterbrochen im Fokus**

Metaisierungsphänomene im Videospiel

There is No Game: Wrong Dimension

RAPHAEL KRAUSE

MAGAZIN

61 Lesetipp: Die Kluft zwischen Sein und Schein

62 Fundstück: Veröffentlichungen unter Pseudonym

63 Dititaltipp: ChatGPT

64 Autor:innen | Einladung zur Mitarbeit | Impressum



47

Von Fliegen und Menschen

The Plan setzt auf Entschleunigung: Die User:innen sind auf den Handlungsspielraum einer Fliege beschränkt. Dies gibt Anlass zur sinnerschließenden Medienanalyse und zum Vergleich mit literarischen Texten, die auch das Motiv Fliege verarbeiten.

32

Liebe und Selbstverwirklichung spielerisch erfahren

Farben, Musik und inter(re)aktive Elemente gehen im Digitalspiel *Florence* eine ästhetische Verbindung ein, die die Lernenden analysieren und weiterführen. Die Liebesgeschichte von Florence und Krish kann dabei zur Projektionsfläche eigener Gefühle werden.

39

„Das ist eine Sensation!“

In *Inua – A Story in Ice and Time* werden die Spielenden in die Arktis versetzt und erfahren auf drei verschiedenen Zeitebenen Wissenswertes über diesen spannenden Natur- und Kulturraum. Die Informationen nutzen sie zum Verfassen einer Reportage.

