



Thema **Computerspiele faszinieren**

Zeitbedarf 1 bis 2 Lektionen

Fächer

- › Individuum und Gemeinschaft
- › Lebenskunde
- › Individuum und Gemeinschaft
- › Mensch und Umwelt
- › Informatik

Methoden

- › Einzelarbeit
- › Gruppenarbeit
- › Plenum

Einsatz

- › Geeignet für Projektstage oder Sonderwochen
- › Einsetzbar aus aktuellem Anlass
- › Einstieg zum Thema Gamen

Material

› Planung, Vorgehen	Blatt NM GA 2,3
› Hintergrundwissen	Blatt NM GA 4 - 6
› Fragebogen	Blatt NM GA 7 - 9
› Genrekunde	Blatt NM GA 10 - 13
› Zuordnung (Kopiervorlage)	Blatt NM GA 14
› Wertungsliste	Blatt NM GA 15





Einführung

Kinder und Jugendliche nutzen Bildschirmspiele oft unreflektiert und machen sich kaum Gedanken darüber, warum sie von bestimmten Spielen und Spielformen fasziniert sind. In dieser Unterrichtseinheit sollen die Schülerinnen und Schüler nach Gründen suchen, warum Spiele Spass machen, ihre eigene Vorliebe für oder beim Spielen hinterfragen und das eigene Medienverhalten reflektieren. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Fragebogen, den sie – bezogen auf ihr **Lieblingsspiel** – ausfüllen. Die Ergebnisse werden zusammengetragen und im Unterricht um die Inhalte des Lehrmaterials ergänzt.

Lernziele

- › Die Jugendlichen haben einen bewussteren Umgang mit Bildschirmspielen.
- › Sie kennen die verschiedenen Genres (Spielgattungen) und wissen, welche Fähigkeiten dazu benötigt werden.
- › Die Jugendlichen kennen ihre Fähigkeiten, die sie beim Spiel anwenden können.
- › Die Jugendlichen wissen, wo sie diese Fähigkeiten im Alltag ausserdem einsetzen können.
- › Die Jugendlichen verfügen über wertvolle Reflexionskriterien, mit denen sie ihr Medienverhalten erkennen können. (Zeit, Abhängigkeitskriterien, Stresssymptome)

Vorbereitung

- › Einteilung **NM | GA | 14** auf Wandtafel zeichnen oder Folie für Projektor erstellen
- › Klassensatz Fragebögen **NM | GA | 7 bis 9** kopieren
- › genügend Wertungslisten **NM | GA | 15** kopieren (pro Gruppe 1)
- › Blätter «Hintergrundwissen» **NM | GA | 4 bis 6** lesen
- › Merkblätter «Genrekunde» **NM | GA | 10 bis 13** lesen und Klassensatz kopieren

Ablauf/Module

Input
 Gruppenarbeit
 Plenum

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
10' - 15'	Themeneinstieg	Zuordnung nach Genre	› Wandtafel oder Projektor
10' - 15'	Mein Lieblingsspiel	Reflexion anhand einer Befragung	› Fragebögen NM GA 7 bis 9
10' - 15'	Wertungsliste Faszinationsgründe	Austausch und Bewertung in Interessengruppen	› Wertungsliste NM GA 15
15' - 20'	Präsentation und Diskussion	Zuordnung der Faszinationsgründe und Reflexion	› Wandtafel oder Projektor › Genrekunde NM GA 10 bis 13





Vorgehen

1. Themeneinstieg In einer kurzen Runde sollen die Schülerinnen und Schüler ihre Lieblingsspiele nennen und an der Wandtafel den gängigen Spiel-Genres zuordnen. Aufteilung siehe **NM | GA | 14** (Kann auch als Folie projiziert oder auf Flipchart übertragen werden.)

2. Fragebogen (NM | GA | 7 bis 9)
In einer Einzelarbeit füllen die Schülerinnen und Schüler den Fragebogen aus.

3. Aufteilung in Arbeitsgruppen
Aufgeteilt nach den Genre-Vorlieben tauschen sich die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen über die erarbeiteten Faszinationselemente aus und einigen sich auf eine Wertungsliste von 5 Punkten. (**NM | GA | 15**)

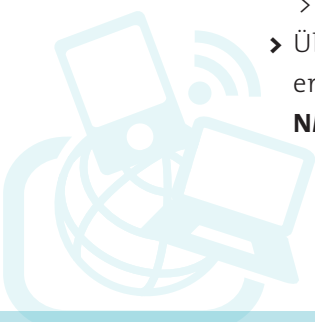
4. Präsentation der Ergebnisse
Die Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden auf der Wandtafel eingetragen. Dabei werden die Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede in den verschiedenen Genres ersichtlich.

Diskussion über die Erkenntnisse:

- › Weshalb faszinieren einem einige Spiele und andere weniger?
- › Was braucht es für Fertigkeiten, um die entsprechenden Games zu spielen?
- › Die Arbeitsgruppen haben sich nach Genre-Vorlieben zusammengesetzt. Fällt euch bei den Gruppenszusammensetzungen etwas auf? Gibt es Genre, die eher Mädchen oder eher Jungs anziehen?
- › Könnt ihr weitere Unterschiede beim Gamem zwischen Mädchen und Jungs feststellen?
- › Spielen Mädchen anders als Jungs und warum wohl?

Zu beachten

- › Die Genrekunde (**NM | GA | 10 bis 13**) soll als Merkblatt den Schülerinnen und Schülern am Ende der Lektion abgegeben werden.
- › Gamem ist vor allem ein grosses Thema für die Jungs. Dieser Aspekt wird vermutlich in den ausgefüllten Fragebogen ersichtlich – sowie bei der Arbeitsgruppeneinteilung nach Genre-Vorlieben.
- › Empfehlung Fachwissen: «Warum eigentliche spielt jemand Computerspiele?» von Jürgen Fritz (siehe PDF-Download auf www.be-freelance.net > Neue Medien > Unterrichtseinheiten > Gamem)
- › Über YouTube-Filme zu den einzelnen Genres bzw. Spielen können Sie sich ein erstes Bild von den einzelnen Games machen. (Game-Titel siehe Genrekunde **NM | GA | 10 bis 13**)





Hintergrundwissen

(Aus Gründen der Lesbarkeit wird im nachfolgende Text lediglich die männliche Schreibweise verwendet.)

«Faszination Computerspiel»

Auch für Computer- und Videospiele gilt: Spielen macht Spass. Oft ist es gar nicht so einfach, die Gründe für deren Faszination zu benennen.

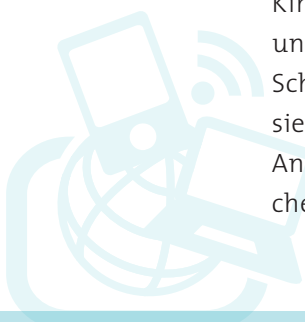
Interaktivität – Ohne den Spieler steht die virtuelle Welt still

Die Besonderheit von Computer- und Videospiele liegt im Vergleich mit anderen Medien darin, dass der Nutzer dieses Mediums aktiv gefordert wird. Eine Geschichte in einem Buch ist unveränderlich. In einem Film wird sie in einer gleichbleibenden Abfolge von Bildern erzählt. Beide Formen haben einen linearen Verlauf. Der Leser oder Zuschauer hat durchaus die Freiheit, den vorgegebenen Pfad zu verlassen, sich das Ende beispielsweise zuerst anzuschauen, kann aber an der vorgegebenen Erzählstruktur nichts ändern. Den Computer- und Videospiele liegt ebenfalls ein Gefüge zugrunde, dessen Verlauf jedoch sehr viel offener ist. Es gibt hier (in der Regel) einen festen Rahmen für die Geschichte, doch wie diese erzählt wird, hängt vom Spieler selber ab. Egal ob ein Spieler ganze Heere befiehlt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die «Pixel» warten darauf, von ihm bewegt zu werden. Ohne die Akteure an Maus, Joystick oder Sensoren würde die virtuelle Welt stillstehen. Und durch aktives Einwirken bestimmen sie den Verlauf des Spiels mit.

Macht, Herrschaft und Kontrolle

In einem Grossteil der Games stehen dem Spieler ein oder mehrere «elektronische Stellvertreter» zur Verfügung, die er mittels Tastatur, Maus, Joystick oder Sensoren durch die virtuelle Welt steuert. Unsichtbar mit ihm verbunden erleben sie «gemeinsam» Abenteuer, überwinden Hindernisse, meistern Probleme. Hier von einer Beziehung im herkömmlichen Sinne oder von einem wirklichen Verschmelzen zu sprechen, wäre vermessen. Es sind spezifische Fähigkeiten des Anwenders, die in der Steuerung seines Stellvertreters sichtbar werden. Schnelle Reaktionen, präzise Bewegungen oder vorrausschauendes Handeln – all dies entspringt dem Können des «Marionettenlenkers». Ein Spieler muss sich die Regeln aneignen, die seiner Welt zugrunde liegen. Aber viele lesen bewusst keine Anleitungen mehr. Für sie stellt das Ausprobieren und Erforschen gleichermassen Reiz und Herausforderung dar. Unabhängig davon: Regelverständnis und Steuerungskontrolle schaffen erst die Voraussetzungen, um in einem Computer- und Videospiele handlungsmächtig agieren zu können.

Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene werden im Alltag unentwegt gefordert und kennen das Gefühl, ständig agieren zu müssen. In vielen Situationen, ob in Schule, Beruf oder Familie, müssen sie sich bewähren – und nicht immer zählen sie zu den Siegern. Oft genug erleben sie Misserfolge und stossen an ihre Grenzen. Anders als im «wahren» Leben kann ein Spieler frei wählen, wann er sich welcher Herausforderung stellt. Die Art und Weise, wie (erfolgreich) einer die an ihn





gestellten Aufgaben meistert, hängt von seinen Fähigkeiten (Reaktionsschnelligkeit, Problemlösungsstrategien usw.) ab und davon, wie viel er aufwendet, diese zu verbessern, um so seinen Aufenthalt darin zu sichern.

Computer- und Videospiele geben dem Spieler meist ein unmittelbares Feedback. Auf eine Aktion folgt sogleich eine Reaktion. Ich erfahre zeitnah die Auswirkungen meines Handelns, kann daraus Schlüsse ziehen und meine Aktionen sogar anpassen. 1) Dies versetzt mich in eine «machtvolle» Position. Wenn es mir somit gelingt, ein Game zu kontrollieren, handlungsmächtig zu sein, so werde ich an diesem Erfolg auch Spass haben.

1) Allerdings kann dies zu Stresssituationen führen und körperliche sowie seelische Symptome hervorrufen.

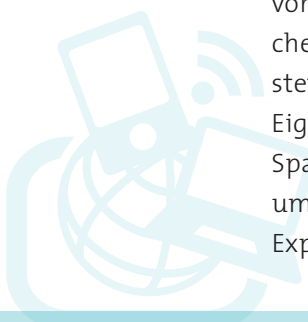
Persönlicher Bezug

Das Angebot an Computer- und Videospiele ist vielfältig. Mittlerweile gibt es spezielle Abteilungen in Elektromärkten, die sich darauf eingestellt haben. Ob Autorennen, ein Gebiet erobern oder Detektiv spielen – jeder wird ein Spiel suchen, das zu ihm passt und dessen Inhalt («Story») auch ausserhalb der virtuellen Welt ein Thema für ihn ist. Ein Fantasy-Fan greift vielleicht zum entsprechenden Spiel, um seine Helden selber einmal durch die Geschichte zu führen und bei diesem Abenteuer dabei zu sein. Einen Fussball-Fan reizt es womöglich, den Lieblingsverein zu managen oder seine Vorbilder erfolgreich über den Rasen zu lenken.

Neben diesen Bedürfnissen (parallele Kopplung) beeinflussen persönliche Wunschvorstellungen die Entscheidung für ein Spiel (kompensatorische Kopplung). Manche möchten einmal ausprobieren, z.B. selbst ein Feuerwehrmann zu sein oder ohne Führerschein ein Auto steuern zu können. Viele Spiele bieten die Möglichkeit, etwas zu tun, was in der Realität nicht ohne Folgen bliebe. Beispielsweise kann es reizvoll sein, die eigene Identität zu wechseln und einmal den Bösen zu mimen. Bei der Entscheidung für ein bestimmtes Game können den Spieler neben seinen individuellen Vorlieben und bisherigen Erfahrungen auch Neugierde, Werbung, Testberichte, ein attraktiver Kaufpreis und Freunde beeinflussen.

Soziale Dimension

Einen besonderen Reiz stellt das Gamem gegen menschliche Mitspieler dar, da unter anderem ihre Handlungen schwieriger einzuschätzen sind als die der programmierten Maschine. Freunde verabreden sich zum gemeinsamen Spielen und treten alleine oder in einem Team gegen andere an. Die Möglichkeiten, zusammen mit oder gegen andere zu spielen, sind vielfältig: Vor einem Gerät, im lokalen Netzwerk (LAN), bis hin zu Online-Welten, in denen gleichzeitig hunderte oder tausende von Usern rund um den Globus in einer Spielwelt agieren. Auch die sogenannten Partyspiele, in denen man z.B. mit Freunden oder Familienmitgliedern vor dem Fernseher Karaoke singt oder virtuelle Sport-Wettkämpfe ausficht, machen sich den Wunsch des gemeinsamen Erlebens zu Nutze. Dabei ist das Spielen stets mit einer kommunikativen und gesellschaftlichen Komponente verknüpft. Eigentlich ist es immer das Spielen (Tätigkeit) und nicht das Spiel (Form), das Spass macht. Darüber hinaus sind bei Kindern und Jugendlichen Spiele Thema, um über Neuigkeiten auf dem Games-Markt im Bild zu sein, mitreden oder mit Expertenwissen glänzen zu können.





Alles «Killerspiele» oder was?

Die öffentliche Diskussion um die so genannten «Killerspiele» und die möglichen Wirkungen virtueller Gewalt auf die Spieler erwecken den Eindruck, als seien die meisten Computer- und Videospiele problematisch. Es handelt sich bei diesem Begriff jedoch nicht um die Bezeichnung eines klar umgrenzten Spiele-Genres. Der Markt der Computer- und Videospiele ist indes sehr vielfältig und die Anforderungen an die Fähigkeiten der Akteure unterschiedlich – sowohl in positiver als auch negativer Hinsicht. Im Folgenden geben wir einen kurzen Überblick über die unterschiedlichen Spiele-Genres und ihre Inhalte.

Den grössten Bereich der Spiele-Landschaft bilden Programme, bei denen Spass und Unterhaltung im Vordergrund stehen – die so genannten Entertainment-Programme. Wie auch bei Brettspielen oder Fernsehsendungen kann vieles unterhaltsam sein: Von Action bis zu Rätseln, vom Drama bis zur Komödie oder vom Sport bis zur Politik wird auch hier nach den Inhalten unterschieden – zahlreiche Mischformen eingeschlossen. Die wichtigsten Genres sind in den Merkblättern (NM | GA | 10 bis 13) aufgeführt.

Edutainment

Neben reinen Spielen bietet der Markt auch (schulbezogene) Lern- oder Infosoftware, die Inhalte spielerisch vermitteln möchten. Trainingsprogramme für Schulfächer sind hier ebenso vertreten, wie kindgerecht gestaltete Lexika, Schreib-, Mal- und Musikprogramme oder als Simulationen vereinfachter Darstellungen komplexer Zusammenhänge (z.B. des menschlichen Körpers oder eines Staates). Es wird versucht, die Motivation und spielerische Neugier von Kindern und Jugendlichen aufzugreifen und so ein angeregtes Lernen «nebenher» zu ermöglichen. Sofern diese Programme eine angemessene Balance zwischen Spiel- und Lerninhalt wahren, kann der Nutzen für den Schulunterricht oder die ausserschulische Wissensvermittlung recht hoch sein.





Mit diesem Fragebogen kannst du herausfinden, was dir an Computerspielen besonders Spass macht und welche Fähigkeiten du dafür beherrschen musst. Damit es etwas einfacher wird, beziehen sich alle Fragen auf DEIN LIEBLINGSSPIEL.

Dein Alter _____ Name deines Lieblingsspiels: _____

Zu welchem Genre (Spielgattung) gehört es?

- Action-Adventure
- Denkspiele
- Management
- Simulationen und Lernspiele
- Adventure
- Gesellschaftsspiele
- Rollenspiele
- Sport
- Arcade
- Jump&Run
- Shooter
- Strategie

Wie viele Stunden hast Du das Spiel schätzungsweise bis zum jetzigen Zeitpunkt gespielt?

- 1 bis 10
- 11 bis 20
- 21 bis 30
- 31 bis 40
- 41 bis 80
- Mehr als 80 Stunden

Wie oft in der Woche spielst du es? _____ Tage

Wann spielst Du meistens? Von _____ bis _____ Uhr

Worum geht es im Spiel?





Was musst du können, um das Spiel zu gewinnen? (Mehrfachnennungen möglich)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Reaktionsschnelligkeit | <input type="checkbox"/> Sorgfältige Planung |
| <input type="checkbox"/> Stress bewältigen | <input type="checkbox"/> Geschickte Steuerung von Fahrzeugen oder Spielfiguren |
| <input type="checkbox"/> Leistung zeigen | <input type="checkbox"/> Orientierung in Labyrinth / Landschaft |
| <input type="checkbox"/> Team-Play | <input type="checkbox"/> Experimentieren |
| <input type="checkbox"/> Zeitmanagement | <input type="checkbox"/> Problemlösung |
| <input type="checkbox"/> Überlegen und konzentrieren | <input type="checkbox"/> Gute Stimme |
| <input type="checkbox"/> Disziplin und Ausdauer | <input type="checkbox"/> Sonstiges |
| <input type="checkbox"/> Besiegen von Gegnern | |
| <input type="checkbox"/> Kreativität | |

Wie lautet das Spielziel, der Grundgedanke?

Was kann im Spiel passieren, falls du verlierst oder scheiterst?

Spielst du mit anderen zusammen?

- Ja, abwechselnd
- Ja, geteilter Bildschirm
- Ja, vor einem Bildschirm
- Ja, übers Netz – Internet
- Nein, es ist ein Einzelspiel
- Ich spiele es alleine und mit anderen, je nachdem

Spielst du das Spiel lieber alleine oder mit anderen zusammen?

- Alleine
- Mit anderen

Bewerte bitte den Schwierigkeitsgrad deines Lieblingsspiels – und begründe!

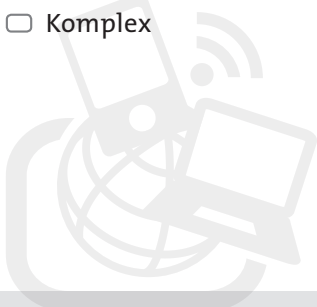
- Einfach
- Mittel
- Schwierig
- Komplex

Hast du schon geschummelt (Cheats, Codes usw.)?

- Ja
- Nein

Hast du eine Taktik entwickelt, um im Spiel erfolgreich zu sein?

- Ja
- Nein





Was ist deine Taktik?

Hast du die Regeln des Spiels auf Anhieb verstanden?

- Ja
 Nein

Hast du die Einführung (Tutorial) benutzt? Begründe!

- Ja
 Nein

Ist eine gute Grafik bei einem Computerspiel für dich wichtig?

- Ja
 Nein

Bewerte die Grafik deines Spiels!

- Schlecht
 Mittel
 Gut
 Super

Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?

Spielen es auch Freunde von dir?

Hat das Spiel etwas mit deinen Hobbys und Interessen zu tun? Was?

Was macht dir an deinem Lieblingsspiel besonders Spass?

Was ärgert dich? Was würdest du verbessern?

Herzlichen Dank. Du hast es geschafft.



Genrekunde

Action-Adventure



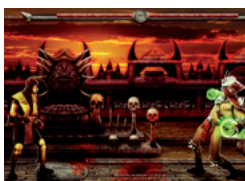
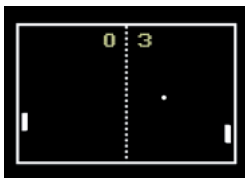
Der User sieht seine Spielfigur meist von hinten auf dem Bildschirm und steuert sie innerhalb einer Abenteuer-geschichte. Zeitdruck, kleinere Rätselaufgaben, Geschick-lichkeit und Kämpfe gegen computergesteuerte Män-nchen stehen im Mittelpunkt. Die Anteile kämpferischer Auseinandersetzungen variieren stark, z.B. überwiegen in «Tomb Raider» Geschicklichkeit und Rätsel, wo hingegen in «Grand Theft Auto» (GTA) die Palette von möglichen Ge-walthandlungen wesentlich grösser ist.

Adventure



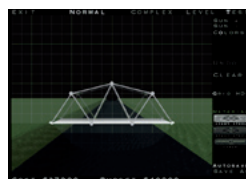
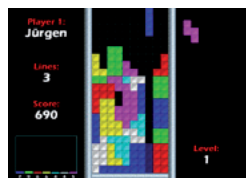
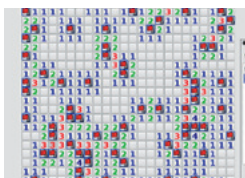
Auch hier wird eine Abenteuer-geschichte durchgespielt; zahlreiche Rätsel und Logikpuzzles warten darauf, ohne Zeitdruck gelöst zu werden, indem Gegenstände miteinan-der kombiniert und andere Spielfiguren befragt werden; Phantasie und Kreativität sind gefordert; Beispiele: «Myst» oder «Ankh».

Arcade



Diese Spielgattung ist von den Spielhallen-Automaten be-kannt; Geschick und Reaktionsschnelligkeit sind Hauptan-forderungen; von Renn-Varianten bis zum Prügelspiel ist das Angebot recht breit gefächert; die Aufmachung (Gra-fik, Spieltiefe) ist meistens schlicht; Beispiele: «Pong», «Pac-man» oder «Mortal Kombat».

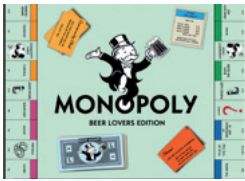
Denkspiele



Hier geht es um das Lösen unterschiedlich komplexer Rätsel. Hintergrundgeschichte oder Aufmachung sind ne-bensächlich. Nachdenken und Knobeln sowie manchmal Geschicklichkeit bei der Steuerung bilden die Herausfor-derungen für die Spieler; Klassiker sind «Minesweeper» oder «Tetris», neuere Vertreter «Crazy Machines» oder «Bridge Builder».

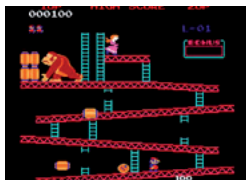
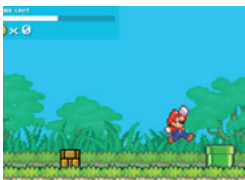


Gesellschaftsspiele



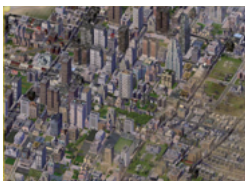
Zunächst sind hier Computerumsetzungen klassischer Brett- oder Kartenspiele zu nennen; gespielt werden kann mit mehreren Personen oder alleine gegen computergesteuerte Spielfiguren; «Monopoly» oder «Solitär» sind die bekanntesten Beispiele. In jüngster Zeit kommen so genannte Partyspiele hinzu, bei denen die Geselligkeit – also das gemeinsame Spielen mit mehreren im Mittelpunkt steht; bei «Singstar» wird gemeinsam Karaoke geträllert oder bei «Buzz» eine Fernsehquizshow nachgeahmt.

Jump&Run-Spiele



Die Spielfigur wird von Spielabschnitt zu Spielabschnitt (Level) durch eine virtuelle Landschaft mit zahlreichen Hindernissen gesteuert; Hüpfen, Rennen, Gegnern ausweichen, sie behindern oder ausschalten verlangt Steuerungsgeschick und Reaktionsschnelligkeit; Klassiker wie «Super Mario» oder «Donkey Kong» präsentieren eine auf Spielwitz ausgelegte Comic-Welt, neuere Vertreter wie «Prince of Persia» sind deutlich kampflastiger.

Management



Als Leiter eines Unternehmens, einer Stadt oder eines Staates kommt es hier vor allem darauf an, ein komplexes, der Realität nachempfundenes Wirtschaftssystem mit unterschiedlich hohen Anforderungen beherrschen zu können; der Erfolg der eigenen Firma in Konkurrenz zu Computer- oder von Mitspielern gesteuerte Kontrahenten steht an erster Stelle; bei «Rollercoaster-Tycoon» ist das Szenario z.B. ein Freizeitpark, beim «Fussball-Manager» ein Fussballverein oder bei «Simcity» eine Stadt.





Rollenspiele



In einer Phantasie-Welt mit meist mittelalterlichen Szenarien steuert der Spieler einen Helden mit individuellen Fähigkeiten und erlebt zahlreiche kleine Abenteuer in einer umfangreichen Spielgeschichte; die Ausbildung der Fertigkeiten steht für den Spieler an erster Stelle, um dies zu erreichen und im Spiel weiterzukommen, muss er in Kämpfen mit Schwert oder Magie sein Können unter Beweis stellen; in klassischen Beispielen wie «Diablo» oder «Ultima» wird gegen den Computer gespielt; die Variante der Online-Rollenspiele wie «World of Warcraft» ermöglicht via Internet das Spielen mit unzähligen Usern weltweit, die oft nur gemeinsam in Teams bestimmte Aufgaben lösen können, wovon eine besondere Faszination ausgeht.

Shooter



Der Spieler blickt meist aus der Sichtperspektive (Ego-Perspektive) der Spielfigur auf das Geschehen und hat die Aufgabe, einen bestimmten Ort des Szenarios zu erreichen; trifft er auf gegnerische Figuren bzw. Mitspieler, muss er sie mit unterschiedlichsten (Schuss-) Waffen besiegen, um im Spiel voranzukommen. Eine Variante sind die so genannten Taktik-Shooter, in denen Teams von Spielern im Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten; Reaktionsschnelligkeit und Orientierungsvermögen bilden die Hauptanforderungen; typische Beispiele sind «Counterstrike» als Taktik-Shooter mit militärischer Einkleidung oder «Doom» mit Horror-/Science-Fiction-Hintergrund. Sehr beliebt ist zudem das Spiel «Call of Duty».

Simulationen und Lernspiele



Diese Gattung versucht modellhaft die Realität abzubilden; Fahr- und Flugsimulationen (z.B. «Microsoft Flugsimulator»), aber auch die Steuerung komplexer technischer Anlagen oder gesellschaftlicher Strukturen (z.B. «Die Sims») sind typische Genre-Vertreter; klassische Simulationen haben ihren Ursprung in professionellen Schulungsumgebungen (z.B. Pilotentraining). Andere finden auch im Schulunterricht Verwendung, um spielerisch komplexe Zusammenhänge vereinfacht darzustellen (Edutainment). Trainingsprogramme für Schulfächer sind hier ebenso vertreten, wie kindgerecht gestaltete Lexika, Schreib-, Mal- und Musikprogramme.





Sportspiele



Hier werden möglichst realitätsnah diverse Sportarten nachgespielt: vom klassischen Fussballspiel (z.B. «FIFA») über die olympischen Disziplinen oder Formel-1-Rennen bis hin zu Skateboard-Rennen (z.B. «Tony Hawks») ist die Palette mannigfaltig. Wie beim realen Vorbild wird versucht, die gemeinsame Partie von mehreren in den Vordergrund zu rücken.

Strategie



Sich gegen andere mit einer überlegenen Strategie durchzusetzen, ist Ziel dieses Genres. Vorbilder sind Brettspiele wie Schach oder Risiko. Neuere Strategiespiele beinhalten (wie auch die Management-Spiele) die Komponente des Aufbaus eines funktionierenden Wirtschaftssystems. Letztendlich wird der Wettstreit jedoch kriegerisch entschieden: als allmächtiger Herrscher lenkt der Spieler die Geschicke einer Nation durch strategisches Denken, Planen weiterer Spielzüge und das Ausrichten auf die Taktik der Gegenspieler; Beispiele sind «Age of Empires» oder «Civilisation».





Genre	Spieltitlel	Faszinationsgründe
Action-Adventure		
Denkspiele		
Management		
Simulationen und Lernspiele		
Adventure		
Gesellschaftsspiele		
Rollenspiele		
Sport		
Arcade		
Jump&Run		
Shooter		
Strategie		



Faszinationselemente

Was fasziniert uns an diesem Genre (entsprechendes Genre bitte unten ankreuzen).
Stellt in eurer Gruppe eine Bewertungsskala von 5 Punkten auf!

- | | | |
|--|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Action-Adventure | <input type="checkbox"/> Adventure | <input type="checkbox"/> Arcade |
| <input type="checkbox"/> Denkspiele | <input type="checkbox"/> Gesellschaftsspiele | <input type="checkbox"/> Jump&Run |
| <input type="checkbox"/> Management | <input type="checkbox"/> Rollenspiele | <input type="checkbox"/> Shooter |
| <input type="checkbox"/> Simulationen und Lernspiele | <input type="checkbox"/> Sport | <input type="checkbox"/> Strategie |

1

2

3

4

5
