

## Vorhandene Methoden auf andere Spiele übertragen

- Gibt es weitere Spiele aus dem gleichen Genre, die geeignet sind?
- Gibt es ähnliche Spiele, die in einer anderen Epoche verortet sind?
- Können Analyseschritte oder Diskussionsimpulse auf andere Spiele übertragen werden?
  - Analyse der Darstellungen im Spiel (z. B. Rollenbilder auf dem Spielecover)
  - Analyse der Inhalte im Spiel (z. B. historische Ereignisse)
  - Analyse der Spielmechaniken (z. B. Handlungs- und Tätigkeitsoptionen)
  - Analyse des Spielgenres (z. B. Einfluss auf die Geschichtsdarstellung)
  - Analyse der Verwendung historischer Inhalte im Spiel (z. B. Texte auf Karten oder Abbildungen)
  - Analyse der Auslassung historischer Inhalte im Spiel (z. B. Nichterwähnung bestimmter Tabuthemen, „Weichzeichnen“ eines historischen Sachverhalts)
- Kann das Spielerleben auf ähnliche Weise eingebunden werden? (z. B. Perspektive auf historische Ereignisse, Gefühle bei Handlungen im Spiel)
- Bei kreativen Methoden: Können die vorgesehenen Inhalte mit dem Spiel erstellt werden? (z. B. Dioramen, Avatare, interaktive Abenteuer, Escape Games)
- Bei Recherche- und Untersuchungsaufgaben: Können Spiele aus anderen Epochen untersucht/vorgelegt werden?
- Bei Recherche- und Untersuchungsaufgaben: Lassen sich bestimmte Aspekte in Spielen oder rund um Spiele im Längsschnitt untersuchen/vorstellen? (z. B. Spielmechaniken, Bedeutung von Spielen in verschiedenen Epochen)
- Ist der technische Aufwand vergleichbar?
- Ist die Einbindung in den Unterricht ähnlich?
- In welchen didaktischen Bedingungs- oder Entscheidungsfeldern müssen Anpassungen vorgenommen werden (vgl. Kerres, 2018)?
  - Rahmenbedingungen
  - Lernziele und Lerninhalte
  - Zielgruppe (Passt der Komplexitätsgrad des Spiels?, Möglichkeiten der Differenzierung)
  - Aufbau oder Ablauf der Methode
  - (zusätzliche) Lernmedien
  - Durchführung im Unterricht (Einstieg/Heranführung, Erklärung des Spiels/Rollout, Beobachtungsaufträge, Anknüpfung im weiteren Unterricht)

## Geeignete GBL-Methoden für einzelne Spiele finden

- Gibt es eine Methode, die mit dem gleichen Spielgenre arbeitet? (z. B. Strategiespiel, Adventure, Rollenspiel)
- Gibt es eine Methode, die mit Spielelementen/-aspekten arbeitet, die im Spiel ebenfalls herausstechen?
  - historische Themen/Ereignisse
  - Abbildungen/Darstellungsformen
  - Spielmechaniken (Lernziel-Kernmechanik-Abstimmung)  
Hinweis: Bei analogen Spielen sind Mechaniken offensichtlicher und damit leichter zu thematisieren.
  - andere Komponenten (z. B. Spielfeld/Gebiet, Avatare)
  - Regeln
  - Spielziele
- Scheint der Aufwand für die Durchführung der Methode angemessen?
- Berücksichtigt die Methode, dass die Schüler\*innen das Spiel erlernen müssen?

### Geeignete GBL-Methoden zu spezifischen Lernzielen finden

- Gegencheck: Ist eine andere, nicht-spielerische Methode oder ein anderes Medium für das Bildungsanliegen eventuell geeigneter?
- Kompetenzschwerpunkte der Methode eruieren: Geht es bei der Methode um
  - die Analyse von Spielen, Darstellungen, Mechaniken?
  - die Beobachtung, Reflexion oder Diskussion des Spielerlebnisses?
  - die Konzeption oder Entwicklung einzelner Spielelemente?
  - die (konzeptionelle) Modifikation vorhandener Spiele?
  - die Recherche oder Analyse von (historischen) Spielen?

### Geeignete GBL-Methoden für einzelne Unterrichtsphasen finden

- Gegencheck: Ist eine andere, nicht-spielerische Methode oder ein anderes Medium für das Bildungsanliegen eventuell geeigneter?
- Gibt es Hinweise, für welche Unterrichtsphase sich die Methode anbietet? (z. B. Einstieg, Erarbeitung, Ergebnissicherung, Vertiefung, Projektarbeit)
- Gibt es Hinweise zum maßgeblichen Anwendungszweck der Methode und passt dieser zum eigenen Vorhaben?
  - Das Spiel wird als thematischer Anknüpfungspunkt genutzt.
  - Einzelne Impulse aus dem Spiel dienen der Anknüpfung (z. B. Darstellungen, Spielmechaniken, Spielziele).
  - Das Spiel dient als Untersuchungsgegenstand.
  - Es wird beim Spielen selbst gelernt (dann handelt es sich meist um ein Lernspiel).
- Sind der Aufwand und die Komplexität des Gameplays (Dauer, Erlernbarkeit) dem Anwendungszweck und der Unterrichtsphase angemessen?

Wie kommt Geschichte ins Spiel?



- über grafische Elemente auf dem Spielmaterial
- über Textelemente auf dem Spielmaterial
- über Entscheidungen/Gespräche der Spieler
- über Text/Bilder in der Spielanleitung
- über Zeitangaben im Spiel (z. B. Runden als Jahre/Jahrzehnte)
- über das Glossar/Beiheft zum historischen Hintergrund

Durch welche Spielelemente?

---

---

---

---

---



- über Landschaften/Orte/Gebäude
- über die Hintergrundgeschichte
- über Personen
- über Ereignisse im Spiel
- über Zeitangaben
- über Musik/Sounds
- über grafische Elemente

---

---

---

---

---

---

---



Historische Ereignisse/Personen ...

- haben einen festgelegten Platz im Spiel.
- sind immer alle im Spiel gegenwärtig.
- kommen nicht alle ins Spiel.
- kommen in zufälliger Reihenfolge ins Spiel.

- ja  nein
- ja  nein
- ja  nein
- ja  nein

Was machen die Spieler im Spiel?

1. Welche Rollen übernehmen die Spieler?

---

2. Haben die Eigenschaften dieser Rollen Einfluss auf den Spielverlauf? Falls ja, welchen?

---

3. Was können/müssen die Spieler im Spiel tun? Welche Entscheidungs-/Handlungsoptionen haben sie?

---



---

4. Was ist das Spielziel? Wie kann man dieses erreichen?

---

---

5. Wie kommunizieren die Spieler während des Spiels miteinander? Sprechen sie dabei über Geschichte? Falls ja, worüber und wie?

---

---

*Wie ist die Gestaltung des Spiels?*

1. Gibt es Farben, die oft verwendet werden? Falls ja, welche?

---

---

Wie wirken die Farben (z. B. freundlich, düster)? Warum wirken sie so?

---

---

2. Wie ist die Darstellung von Personen, Gebäuden, Gegenständen (z. B. fotorealistisch, abstrakt, comicartig)?

---

---

Welche Wirkung wird damit erzielt?

---

---

3. Bewegen sich die Spielfiguren/Charaktere durch Landschaften, Orte oder Räume? Falls ja, wie wird Bewegung im Spiel abgebildet?

---

---

Wie gehen die Spieler mit dieser Art, ihre Spielfiguren/Charaktere zu bewegen, um?

---

---



4. Gibt es Musik und/oder Geräusche? Falls ja, welche?

---

---

Lassen sich die Musik und/oder einzelne Geräusche speziellen Spielelementen, z. B. Aktionen der Spieler oder bestimmten Orten, zuordnen? Falls ja, welchen?

---

---

Welche Wirkung wird durch Musik und Geräusche erzeugt?

---

---

Weitere Fragen für eine vertiefte Auseinandersetzung

1. Gibt es Elemente, die nicht zum Spieltyp oder zum historischen Hintergrund passen (z. B. Zombies im alten Ägypten)? Falls ja, welche?

Welcher Effekt wird damit erzielt?

2. Gibt es Auslassungen im Spiel (z. B. ein Spiel über Kolonialismus ohne Sklaverei)? Falls ja, welche?

Welche Wirkung hat diese Auslassung? Stelle begründete Vermutungen an, warum die Macher diesen Aspekt ausgelassen haben.

VORSCHAU