

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Leseförderung für Gamingfans*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Vorwort	4
Das kleine ABC der Computerspiele	5
Age of Empires®	5
Dota® 2	7
FIFA®	9
Fortnite®	11
Gran Turismo®	13
Minecraft®	15
Pac-Man®	17
Pokémon®	19
Super Mario®	21
The Legend of Zelda®	23
Gaming und Gesellschaft	25
Steam®	25
Interview mit E-Sportler Umut Gültekin	27
USK	29
Das Computerspielmuseum in Berlin	31
Gamescom	33
Let's Player	35
E-Sport = Sport?	37
Beruf Spielentwickler/Spielentwicklerin	39
Computerspiel-Abhängigkeit	41
Kurzgeschichte des Gamings	43
1952 – 1983: Technische Versuche, Spielhallen, Konsolen	43
1983 – 1996: Heimcomputer aus den USA, Konsolen aus Japan	45
1996 – HEUTE: Weiblicher, echter, vernetzter	47



Digitales Zusatzmaterial:
Lösungen

Stehen zwei Lehrer am Kopierer. Was anfängt wie ein Witz, ist am Ende ein ganzes Förderheft geworden. Tatsächlich begann alles an einem Kopierer. Der eine von uns kam gerade aus dem Unterricht und hatte einem Schüler das Heft „Leseförderung für Fußballfans“ übergeben. Und jetzt war er frustriert. Der Schüler hatte sich zwar riesig über das Buch gefreut, aber andere hatten wild protestiert: „Warum gibt es kein Buch über unser Hobby?“, „Immer nur Fußball!“. Am Kopierer schilderte der eine nun der anderen das gerade Erlebte. Doch statt mit einem lehrertypischen, kulturpessimistischen Abgesang auf die Jugend zu reagieren, antwortete sie so etwas wie: „Das ist doch super, wenn wir die Interessen unserer Schüler kennen. Dann brauchen wir nur das richtige Material.“ Der folgende Dialog war unterhaltsam. Im Hintergrund ratterte der Kopierer und wir malten uns aus, wie wir mit Klassikern wie *Doom*[®] und Bestsellern wie *Candy Crush*[®] zur Lesekompetenzerweiterung der Jugend beitragen. Als der Kopierer fertig war, sprachen wir immer noch über dieselbe Idee. Nun aber seriöser. Aus dem Studium wussten wir noch, dass es eine Korrelation zwischen Lesekompetenz und PC-Nutzung gab. Dass v. a. Jungen zocken und gleichzeitig Leseprobleme haben. Dass sozioökonomischer Status, Mediennutzung und schulische Leistung zusammenhängen. All das schrieben wir dem Verlag. Und natürlich auch, dass wir gerne das nun vorliegende Heft schreiben möchten. Die Antwort folgte prompt – man bat uns um Inhaltsverzeichnis und Probeseiten. Also legten wir los. Schnell merkten wir, dass der Teufel in Alter, Jugendschutz und pädagogischer Verantwortung steckt. Allzu gerne hätten wir über die Spiele und Geräte unserer Jugend geschrieben. Aber für die heutige Generation ist der Gameboy ungefähr so attraktiv wie eine VHS-Kassette. Auch hätte es lesedidaktisch vielleicht Sinn gemacht, einige andere, von Jugendlichen häufig gespielte Spiele zu beschreiben. Als Lehrkräfte sind wir jedoch den USK-Empfehlungen verpflichtet und möchten dahingehend verantwortungsvoll handeln, dass wir nicht zu Spielen animieren, die aus unserer Sicht noch fragwürdiger sind als das ein oder andere, das es nun doch ins Heft geschafft hat. Eben diese Diskussion, was medienpädagogisch vertretbar ist und was nicht, war für uns spannend. Während der eine von uns Zocken pauschal für Zeitverschwendung hält, schätzt die andere viele Aspekte virtueller Welten. Wahrscheinlich war es genau diese Kombination, die am Kopierer dazu geführt hat, dass wir uns mit den Risiken und Potenzialen von Gaming auseinandergesetzt haben. Mit dem vorliegenden Zwischenergebnis unserer Diskussion sind wir zufrieden. Wir gehen aber davon aus, dass wir auch zukünftig über Mediennutzung, Lesekompetenz und Jugendliche sprechen werden. Mal mit Lernenden im Klassenraum, mal mit Erziehungsberechtigten auf Elternsprechtagen, mal mit Expertinnen auf pädagogischen Ganztagen und mal einfach mit Kollegen am Kopierer. Währenddessen können unsere Lernenden nun immerhin dieses Heft bearbeiten. Denn lesen können – da sind sich alle einig – sollten sie in jedem Falle. Schon allein, damit sie bemerken, dass wir uns hiermit neben unseren Familien und dem Verlag auch bei ihnen bedanken.

Aufgebaut ist das Heft in drei Kapiteln. Nach dem Prinzip „Vom Bekannten zum Unbekannten“ lesen die Schülerinnen und Schüler im „Kleinen ABC der Computerspiele“ zunächst Texte über Spiele, die sie vermutlich (zumindest vom Hörensagen) kennen. Es folgen vertiefende Texte zu „Gaming und Gesellschaft“. Schlussendlich gibt es eine übersichtsartige Kurzgeschichte des Gamings. Im unmittelbaren Anschluss an jeden Text befinden sich Fragen. Diese sollen die Lernenden im **LEVEL 1** schriftlich beantworten. Zusätzlich zu diesen reinen Verständnisfragen stehen zu jedem Text auf **LEVEL 2** weiterführende, kreativere Aufgaben zur Verfügung. Sie sollen einerseits der Vertiefung dienen, andererseits aber auch der Unterhaltung und Entspannung.

AGE OF EMPIRES®

Wenn du Strategiespiele gut findest, kommst du an diesem nicht vorbei. *Age of Empires®* ist eine der erfolgreichsten PC-Spiele-Reihen überhaupt. Sie wird in Echtzeit gespielt und bezieht sich auf vergangene Kriege sowie Schlachten. Von der vorchristlichen Zeit über das Mittelalter bis hin zum Imperialismus ist alles dabei. Das erste Spiel wurde schon 1997 auf den Markt gebracht. Bis heute sind zahlreiche weitere Versionen erschienen. *Age of Empires® IV* aus dem Jahr 2021 ist bei Gamerinnen und Gamern mitunter am beliebtesten. Das Spielprinzip ist aber bei allen Versionen gleich geblieben. Verbessert haben sich hingegen die Grafik sowie die Funktionen und Möglichkeiten im Spiel selbst.



© Gerg – stock.adobe.com

Bei *Age of Empires® IV* hast du die Wahl zwischen dem Einzelspieler- und dem Mehrspielermodus. Wenn du das Spiel noch nicht kennst, kannst du als Einzelspieler bzw. -spielerin erst einmal etwas üben und „die Kunst des Krieges“ erlernen. Doch bevor du dich in die erste Schlacht stürzen darfst, musst du zuerst ein lebendiges Dorf errichten. Die Menschen dort brauchen ein Dach über dem Kopf, Essen und Wahrzeichen, um sich wohlfühlen. Bei Wahrzeichen handelt es sich um besondere Gebäude, mit denen sich dein Volk identifizieren kann. Außerdem kannst du mit ihm in den Zeitaltern voranschreiten. Um an Nahrung zu kommen, musst du jagen, Beeren sammeln, angeln oder etwas auf Feldern anbauen. Rohstoffe werden gesammelt oder abgebaut. Mit ihnen lässt du Gebäude entstehen und stellst Waffen her. Deine Dorfbewohner bildest du in unterschiedlichen Bereichen aus, indem du ihnen Aufgaben zuteilst. Bewohner und Bewohnerinnen ohne Arbeit müssen beschäftigt werden, wie im richtigen Leben auch. Andernfalls langweilen sie sich und werden unzufrieden. Als Einzelspieler oder Einzelspielerin kannst du Belagerungsstrategien und Grundlagen der Schlacht erlernen. Möchtest du schließlich das erste Mal gegen Freunde oder Gegner aus dem Internet spielen, suchst du dir ein Volk aus. Die Völker sind in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingeteilt und haben jeweils andere Schwerpunkte. Der Schwierigkeitsgrad sagt aus, ob das Volk leicht oder schwer zu spielen ist. Jede Partie beginnt für die Spielerinnen und Spieler mit einem Dorfzentrum, wenigen Dorfbewohnern, einem Späher und ein paar Schafen. In der Umgebung stehen noch einige Beerensträucher. Der Späher erkundet die Umgebung. Jetzt heißt es: Ab an die Arbeit und nicht zu lange die Landschaft bewundern! Die Bedingungen für einen Sieg werden dir immer angezeigt. Es kann zum Beispiel sein, dass du ein Wahrzeichen des Gegners zerstören, bestimmte Gebiete auf der Karte einnehmen oder ein Weltwunder bauen musst. Den Weg zum Ziel bestimmst du selbst.

LEVEL 1 Beantworte die Fragen in ganzen Sätzen. Unterstreiche die Schlüsselwörter zu deiner Lösung.

1 Um was für ein Spiel handelt es sich bei *Age of Empires®*?

2 Wann kam das erste Spiel auf den Markt?

3 Womit beginnt jede Partie?

4 Worum handelt es sich bei einem „Wahrzeichen“?

5 Was sind die Bedingungen für einen Sieg? Nenne drei Beispiele.

6 Was brauchen die Menschen in deinem Dorf?

7 Aus welchem Jahr ist die Version *Age of Empires® IV*?

LEVEL 2 Zusatzaufgaben

1 Vergleiche die beiden Krieger miteinander und notiere die Unterschiede. Vielleicht findest du auch heraus, in welche Zeitepoche sie gehören.



© Konstantin Gerasimov – stock.adobe.com



© vadim_fl – stock.adobe.com

2 Wie sieht dein persönliches Wahrzeichen aus? Fotografiere oder zeichne etwas aus deinem Ort, deinem Haus oder deinem Zimmer, mit dem du dich identifizieren kannst.

Mein Wahrzeichen

DOTA® 2

Dota® 2 gehört zu den Topspielen im E-Sport-Bereich. Es wurde von *Valve* entwickelt und 2013 im Free-to-play-Modell für Windows veröffentlicht. Free-to-play bedeutet, dass das Spiel kostenlos gespielt werden kann.

Dota® 2 ist ein Action- und Strategiespiel, bei dem zwei Teams mit je fünf Personen gegeneinander antreten. Du kannst deine Spielfigur aus verschiedenen Charakteren auswählen. Diese haben unterschiedliche Fähigkeiten und Stärken. Je nach Spielmodus kann es sein, dass die Auswahl beschränkt ist oder du deinen Charakter zugewiesen bekommst. Ziel des Spiels ist es, den Standort des gegnerischen Teams zu erreichen und zu zerstören. Durch das Besiegen gegnerischer Einheiten und die Zerstörung von Verteidigungstürmen sammelt deine Spielfigur Punkte. Sie wird dadurch immer stärker. Eine Runde dauert selten länger als eine Stunde. Du bist mit deinem Team während des Spiels ständig gefordert, schnell auf die Gegnerinnen und Gegner zu reagieren. Geschwindigkeit allein bringt aber noch lange keinen Sieg. Gefragt sind ebenso taktische Entscheidungen und ein strategisches Zusammenspiel. Also Augen auf bei der Teamauswahl!

Die *Dota*®-Weltmeisterschaft nennt sich seit 2011 *The International*. Zu den Austragungen kommen unzählige Menschen in Stadien, um live bei den Spielen dabei zu sein. Topspieler können auf solch einer Meisterschaft sogar mehrere Millionen Dollar Preisgeld gewinnen. 2019 wurden knapp 35 Millionen US-Dollar allein an die Siegerteams ausgezahlt. Auf der *International* 2021 in Bukarest (Rumänien) waren es über 18 Millionen Dollar nur für die Erstplatzierten.



© Алексей Василюк – stock.adobe.com

LEVEL 1 Beantworte die Fragen in ganzen Sätzen. Unterstreiche die Schlüsselwörter zu deiner Lösung.

1 Was bedeutet „Free-to-play“?

2 Was ist *The International*?

3 Wie hoch war das Preisgeld, das an die Gewinnerteams 2019 ausgezahlt wurde?

4 In welche Spielkategorie fällt *Dota*® 2?

5 Wie lange dauert eine Spielrunde?

6 Wie lässt sich das Spielprinzip in wenigen Sätzen erklären?

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Leseförderung für Gamingfans*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

