

- ★ Klasse: 5–7
- ★ Schwierigkeitsgrad: einfach
- ★ Anwendungsbereich: Erarbeitung, Vertiefung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: keine
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten
- ★ Lehrplanbezug: Steinzeit
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

Nach einigen Veröffentlichungen der letzten Jahre, in denen heutige Verhaltensweisen, die man Frauen bzw. Männern zuschreibt, evolutionär auf die Steinzeit zurückgeführt wurden, hat die Forschung diesen weiterhin populären Vorstellungen deutlich widersprochen (Röder, 2014).

Die Verbreitung dieser Vorstellungen kann im Geschichtsunterricht anhand von Spielen auf einfache Weise thematisiert werden. Hierzu eignet sich u. a. das Coverbild des Brettspiels *Stone Age* aus dem Jahr 2008. Der Verlag schreibt zu dem Spiel: „[...] Bei *Stone Age* treten die Spieler an, diese Zeit nachzuerleben. Sie schlagen Holz, brechen den Stein und waschen Ihr Gold aus dem Fluss. All das tauschen sie eifrig, erweitern Ihr Dorf und erreichen so neue Ebenen der Zivilisation. Das ist spannend und packend. Glück gehört ebenso dazu wie eine gute Planung. Und eine ausreichende Portion Nahrung für sein Volk nach jeder Runde. Beißen Sie sich durch, wie Ihre Vorfahren es taten. [...]“¹ Das Spiel ist historisch offenkundig in der Jungsteinzeit angesiedelt (Ackerbau, Hausbau usw.), ohne dass dies durch den Namen, in der Beschreibung des Spiels oder in der Anleitung thematisiert wird. Bei entsprechenden Vorkenntnissen können die Schüler*innen anhand der Merkmale auch selbstständig eine zeitliche Einordnung des Spiels vornehmen und diese begründen.

Daten zum Spiel

Name	Jahr	Autor*innen/Illustrator*innen	Verlag
<i>Stone Age</i>	2008	Bernd Brunnhofer/Michael Menzel	Hans im Glück
<i>Stone Age Erweiterung</i>	2011	Bernd Brunnhofer (Pseudonym Michael Tummelhofer)/Michael Menzel	Hans im Glück

Auszeichnungen: u. a. nominiert für das Spiel des Jahres, 2. Platz Deutscher Spielepreis 2008

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Coverbild des Spiels *Stone Age* von 2008 (siehe AB/KV M1 und digitales Zusatzmaterial), ggf. auch der Erweiterung von 2011 (siehe AB/KV M2 und digitales Zusatzmaterial)
- Computer und Beamer oder interaktives Whiteboard, ggf. Smartphone/Tablet je Schüler*innenpaar
- Tipp: Bei einer digitalen Wiedergabe des Coverbilds kann auch in das Bild hineingezoomt werden, um Details besser sichtbar zu machen.

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

1. **Einstieg:** Die Lehrkraft projiziert das Coverbild der Spieleschachtel des Spiels *Stone Age* (2008) für alle gut sichtbar. Die Schüler*innen beschreiben das Coverbild. Das Hauptaugenmerk sollte darauf gelegt werden, wie der Mann und die Frau im Vordergrund dargestellt sind: Der Mann, deutlich größer und präsenter als die Frau, trägt einen Speer, was darauf schließen lässt, dass er auf die Jagd geht. Er erklimmt gerade einen Berg, sein Blick ist nach vorne und oben gerichtet. Die Frau, etwas unterhalb des Mannes dargestellt, trägt auf dem Rücken einen Korb. Sie wird also als Sammlerin gezeigt. Ihr Blick ist nach hinten unten, in Richtung des Lagerplatzes gerichtet. Somit zeigen sich hier die klassischen Rollenklischees der Steinzeit.
Als Fragestellung kann schließlich an der Tafel festgehalten werden: Männer als Jäger, Frauen als Sammlerinnen – stimmt das?
2. **Erarbeitung:** Die Schüler*innen prüfen in Partner*innenarbeit mithilfe ihres Schulbuchs die an der Tafel notierte Frage.
3. **Ergebnissicherung:** Die Ergebnisse werden im Plenum besprochen und es wird gemeinsam über das auf dem Coverbild gezeigte Rollenbild diskutiert.
Die Forschungen der letzten Jahrzehnte zeigen, dass man im Grunde kaum verlässliche Aussagen über die Geschlechterverhältnisse in der Steinzeit treffen kann. Die klassischen Rollenbilder scheinen im 20. Jahrhundert vielmehr aus der eigenen Gegenwart auf die Steinzeit übertragen worden zu sein. In einer Neubewertung legen die Funde aktuell eher nahe, dass sich für die Steinzeit keine Geschlechterunterschiede in Bezug auf bestimmte Tätigkeiten oder Rollenbilder erkennen lassen. Die Darstellung der Rollenbilder auf dem Cover muss damit aus wissenschaftlicher Sicht als veraltet und überholt bewertet werden.
4. **Vertiefung:** Im Plenum sammeln die Schüler*innen Ideen, was auf dem Coverbild geändert werden müsste, um dem aktuellen Forschungsstand zu entsprechen. Steht noch ausreichend Zeit zur Verfügung, können die Schüler*innen ihre Ideen auch in Form einer Skizze festhalten oder auch ein komplettes Cover mit einer veränderten Darstellung gestalten (ggf. auch als Hausaufgabe).

Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Bei dieser Unterrichtsstunde ergeben sich in der Regel keine größeren Schwierigkeiten.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Die Schüler*innen untersuchen sowohl das Coverbild des Spiels von 2008 als auch der Erweiterung von 2011 (z. B. in Form einer arbeitsteiligen Gruppenarbeit) und vergleichen die Darstellungen dann miteinander.
Das Coverbild der Erweiterung ist etwas schwieriger zu analysieren. Auffällig sind die „vertauschten Rollen“: Der Mann sitzt am Feuer und schaut zu der Frau auf. Die Frau trägt einen Speer, was darauf schließen lässt, dass sie auf die Jagd geht. In der anderen Hand hält sie eine Halskette. Sie trägt Arm- und Fußreifen und wenig Kleidung. An ihrem Rock ist ein Kamm festgebunden.

Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

- Nach der Analyse des Coverbilds können auch das Spielbrett und die Spielregeln dahingehend untersucht werden, welche Vorstellungen der Geschlechterrollen sich hier zeigen. Im Idealfall wird hierzu das Spiel auch gespielt.
Im Unterschied zu der aus wissenschaftlicher Sicht veralteten und überholten Darstellung der Rollenbilder auf dem Cover wird in den Spielregeln durchgängig von „Person“ gesprochen, d. h. Männer und Frauen werden im Spiel nicht unterschieden oder bestimmten Tätigkeitsbereichen zugeordnet.

- Die Darstellung auf dem Spielecover kann auch mit älteren Darstellungen, z. B. in Schulwandbildern (unter <http://historywallcharts.eu/>), verglichen werden, um so bereits im Anfangsunterricht ansatzweise die Veränderung und Entwicklung wissenschaftlicher Vorstellungen zu thematisieren.

Alternative Spiele

- *Carcassonne: Die Jäger und Sammler* (2002)
- *Prehistory* (2018)
- *Paleo* (2020)

Weiterführende Literatur und Links

- Berger, Jens/Straßer, Sabine (2014): *Steinzeitklischees: Männer jagen, Frauen kochen*. BR. <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/mensch-natur-umwelt/steinzeit-klischee-mythen-geschlechterrolle-100.html> [22.11.2021].
- Röder, Brigitte (Hrsg.) (2014): *Ich Mann. Du Frau. Feste Rollen seit Urzeiten?* Freiburg/Berlin: Rombach Verlag KG.
- Selg, Anette (2018): *Der Sammler und die Jägerin. Geschlechterbilder in der Steinzeit*. SWR. <https://www.swr.de/swr2/wissen/geschlechterbilder-steinzeit-sammler-jaegerin-100.html> [22.11.2021].

- ★ Klasse: 8–13
- ★ Lehrplanbezug: Wende zur Neuzeit/Reformation; Renaissance, Kolonisation
- ★ Schwierigkeitsgrad: anspruchsvoll ★ Dauer: 4 Unterrichtsstunden
- ★ Anwendungsbereich: Erarbeitung, Ergebnissicherung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Reformation sowie das für diese Methode von den Schüler*innen gewählte Thema (z. B. Renaissance, Kolonisation) müssen im Unterricht bereits erarbeitet worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten, Geschichte medial darstellen

Kurzvorstellung

Geschichtsunterricht basiert auf dem Konstruktcharakter von Geschichte. Geschichte ist immer Deutung, immer Interpretation der Vergangenheit – aus einer limitierten Perspektive. Wenn Spiele historische Inhalte darstellen, konstruieren auch sie Geschichte auf genau diese Weise. In dieser Unterrichtsidee untersuchen die Schüler*innen einzelne Aspekte von Spielen bezogen darauf, wie durch sie historische Inhalte rund um den Epochenwechsel zur Neuzeit in das Spiel integriert werden. Beispielhaft wird dies am Lehrplanthema Reformation und dem Spiel *Luther – Die Reise* erläutert. Anschließend modifizieren die Schüler*innen diese Aspekte (rein konzeptionell), um so historische Elemente in dem Spiel zu ändern oder zu ergänzen. Auf diese Weise erkennen die Schüler*innen die medialen Eigenarten von Spielen und sie lernen, die Möglichkeiten und Grenzen von Geschichtsdarstellungen in Spielen einzuschätzen und zu reflektieren.

Daten zum Spiel

Name	Jahr	Entwickler	URL	Plattform
<i>Luther – Die Reise</i>	2017	Target Games	http://luther-diereise.de/	Android, iOS

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Fragen zur Analyse des Spiels (siehe AB) je Schüler*in
- Trailer zu *Luther – Die Reise*, z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=OqOvCQwD4BU>
- Computer und Beamer oder interaktives Whiteboard mit Internetzugang, ggf. auch Lautsprecherboxen
- Computer, Tablet oder Smartphone mit Internetzugang je Schüler*in

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

1. **Einstieg:** Als Einstieg zeigt die Lehrkraft den Trailer zum Spiel *Luther – Die Reise* (z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=OqOvCQwD4BU>) per Beamer. Anschließend wird in einem kurzen Blitzlicht das im Unterricht bereits erarbeitete Sachwissen zum Lehrplanthema Reformation gesammelt. Die Schüler*innen nennen wichtige Begriffe, Namen, Daten (z. B. Martin Luther (1483–1546), Theologe, Ämterkauf, Ablasshandel, Wittenberg,

95 Thesen, Bann, Reichsacht, Ketzerei/Häresie, Edikt von Worms, Flucht, Reformation, Bauernkrieg, Gegenreformation, Konfessionalisierung). Bei Bedarf können hierzu auch einzelne Standbilder aus dem Trailer genutzt werden. Die Stichpunkte werden an der Tafel festgehalten. Im Anschluss werden die Erwartungen der Schüler*innen an die historischen Inhalte, die in dem Spiel zum Tragen kommen könnten, gesammelt (z. B. Wormser Edikt, Reichsacht, Luthers Flucht aus Worms).

2. **Erarbeitung:** Die Lehrkraft erklärt zunächst den Arbeitsauftrag: Die Schüler*innen sollen mithilfe des Arbeitsblattes untersuchen, wie die Geschichte rund um die Wende zur Neuzeit in Spielen Verwendung findet. Außerdem sollen sie gezielt einzelne Aspekte in den Spielen so modifizieren, dass sie dem, was sie über das Thema wissen, besser entsprechen. Die Schüler*innen können das Thema sowie das Spiel, das sie untersuchen möchten, frei wählen. Vorgegeben ist, dass es sich um ein Thema rund um die Wende zur Neuzeit handeln muss, das entweder im Unterricht behandelt wurde oder mit dem sie sich gut auskennen. Um die Auswahl zu erleichtern, können mögliche Themen auch zunächst gemeinsam an der Tafel gesammelt werden, z. B. Reformation, Renaissance oder Kolonisation in der Neuzeit (Expansion Europas). Zudem empfiehlt es sich, dass die Lehrkraft mehrere Spiele vorgibt, aus denen die Schüler*innen jeweils auswählen können. Es bieten sich u. a. folgende Spiele an:

Reformation	Renaissance	Kolonisation
<i>Luther – Die Reise</i> (2017) (digital, App)	<i>Dominion Renaissance</i> (2018) (analog)	<i>Anno</i> * (1998/2019) (Reihe) (digital)
<i>Luther: Das Spiel</i> (2016) (analog)	<i>Civilization</i> * (1991/2016) (Reihe) (digital)	<i>Civilization</i> * (1991/2016) (Reihe) (digital)
<i>Civilization</i> * (1991/2016) (Reihe) (digital)	<i>Assassin's Creed II</i> (2009) (USK: ab 16 Jahren) (digital)	<i>Assassin's Creed III</i> (2012) (USK: ab 16 Jahren) (digital)
* Diese Spiele behandeln neben dem gewählten Thema weitere Themen. Hier müssen die Schüler*innen ihre Analyse bewusst auf den gewählten Aspekt einschränken.		

Bevor die Schüler*innen mit der Analyse starten, geht die Lehrkraft gemeinsam mit den Schüler*innen die einzelnen Kategorien auf dem Arbeitsblatt durch.

- Was ist das **Ziel** des Spiels?
z. B. eine*n Mitspieler*in/Mitspieler*innen besiegen, möglichst viele Punkte sammeln, Gegner überwinden, Rätsel lösen
- Wie sieht das **Spiefeld/Leveldesign** (= der Ort, an dem gespielt wird) aus?
d. h. das Spiefeld auf dem Spielbrett, die Aufmachung des Levels bei einem digitalen Spiel
- Was sind die **Spielmechaniken**, d. h. was können die Spieler*innen im Spiel tun?
z. B. Figuren bewegen, schießen, Entscheidungen in Dialogen treffen, Armeen kommandieren, Wirtschaftsabläufe steuern, Karten sammeln, mit Spielfiguren und Objekten interagieren
- Vor welche **Herausforderungen** werden die Spieler*innen gestellt? Welche Probleme und Hürden müssen im Spiel überwunden werden?
z. B. Gegner besiegen, Rätsel lösen
- Welche **Themen** gibt es und wie wird das Spiel **erzählt**?
z. B. Charaktere, Schauplätze, Ablauf der Ereignisse, Erzählperspektive(n) und -ebenen
- Aus welchen **Komponenten** besteht das Spiel, d. h. aus welchen Materialien und Objekten?
z. B. Würfel, Spielfiguren, Avatare, Objekte, mit denen man interagieren kann

Für die Analyse können die Schüler*innen das Spiel – sofern verfügbar – anspielen, d. h. sie testen die Grundfunktionen des Spiels. Oder aber sie nutzen Werbematerialien des Herstellers (z. B. Werbetrailer), Let's-Play- oder Erklärvideos oder andere online verfügbare Informationen (Spielekritiken/Reviews).

3. **Ergebnissicherung:** Einzelne Schüler*innen präsentieren das von ihnen untersuchte Spiel und ihre Ergebnisse (Titel, Genre, kurze Spielbeschreibung, ausgewählter Kritikpunkt, Ideen für die Modifizierung, Begründung). Jede*r Schüler*in hat hierfür maximal fünf Minuten Zeit. Zu jeder Präsentation werden Stichpunkte z. B. an der Tafel festgehalten (Titel, Genre, gewählter Kritikpunkt und Modifizierungsvorschlag).

Direkt nach jeder Präsentation gibt es ein kurzes Blitzlicht. Die Mitschüler*innen äußern sich zu der vorgestellten Modifikation. Mögliche Impulsfragen sind: Erscheint die Modifikation plausibel? Was könnte die Modifikation bewirken, positiv wie negativ?

4. **Vertiefung:** Abschließend wird gemeinsam diskutiert, wie Geschichte in den Spielen verwendet wird. Dabei sollen der ergebnisoffene Austausch, die Diskussion und die gemeinsame Reflexion im Vordergrund stehen.

Für die Diskussion können folgende Impulsfragen genutzt werden:

- Gibt es Aspekte, die besonders oft verbesserungswürdig scheinen?
- Gibt es Auffälligkeiten hinsichtlich des Genres? Weisen Spiele desselben Genres ähnliche Schwächen oder Stärken auf?
- Gibt es Modifizierungsvorschläge, die besonders häufig genannt wurden?
- Gibt es Kategorien, in denen es nur wenige/keine Modifikationen gab? Woran könnte dies liegen?
- Ist es überhaupt möglich, Spiele „historisch korrekt“ zu gestalten?
Geschichte ist immer eine Deutung der Vergangenheit aus eingeschränkter Perspektive (Konstruktcharakter von Geschichte).
- Welche „Gefahren“ bergen Spiele mit geschichtlichen Bezügen, die sehr detailliert sind und/oder realistisch wirken (vor allem auch wenn werblich auf diesen Realismus hingewiesen wird und die Spiele mit Begriffen wie „authentisch“ beworben werden)?

Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Die Methode setzt voraus, dass die Lehrkraft im Blick hat, welche Aspekte hinsichtlich des von den Schüler*innen jeweils gewählten Themas wichtig sind und wie diese spielerisch Beachtung finden könnten. Hierfür ist es hilfreich, wenn die Lehrkraft einfache Grundkenntnisse im Game Design hat (siehe hierzu „Weiterführende Literatur und Links“).
- Es wird immer Schüler*innen geben, die sich mit einer kreativeren Aufgabe schwertun, die vielleicht gehemmt sind und meinen, keine Ideen für Modifikationen entwickeln zu können. Hier kann der Einsatz unterschiedlicher Brainstorming-Techniken (z. B. Mindmapping) eine Abhilfe schaffen. Auch ein Blick auf die Umsetzung in ähnlichen Spielen kann eine Hilfestellung bieten.
- Insbesondere beim Thema Kolonialismus sollten die Schüler*innen ggf. gesondert auf kritische Aspekte in den gewählten Spielen hingewiesen werden, wie etwa das Aufgreifen romantisierender Kolonialklischees, die Ausblendung problematischer Aspekte wie Sklaverei und Rassismus oder die Objektivierung von Personengruppen im Spielmaterial. Bei der „Reparatur“ der Spiele können die Schüler*innen diese Aspekte dann gezielt so modifizieren, dass die Modifikationen einen kritischen Blick auf Geschichte schärfen.

Möglichkeiten der Differenzierung

- In leistungsschwächeren Klassen bietet es sich an, die Auswahl an Themen und Spielen weiter einzugrenzen oder auch nur ein Thema und/oder nur ein Spiel vorzugeben. So können z. B. auch alle Schüler*innen – jede*r für sich oder in Partner*innenarbeit – das Spiel *Luther – Die Reise* analysieren und hierfür die zu Stundenbeginn erstellte Stichwortsammlung nutzen. Bei der Ergebnissicherung geht es dann vor allem darum, die unterschiedlichen Modifikationsansätze herauszuarbeiten.
- Auch die einzelnen Spielaspekte (siehe AB) können in leistungsschwächeren Klassen vorgegeben werden.

- In leistungsstarken Klassen können die Schüler*innen selbst Spiele recherchieren, die zu dem von ihnen ausgewählten Thema passen.

Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

- Anknüpfend an die Diskussion (Vertiefung) kann das Thema „historische Authentizität“ in Spielen z. B. anhand der Stellungnahmen des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele zu *Kingdom Come: Deliverance* (siehe hierzu „Weiterführende Literatur und Links“) weiter vertieft werden.
- Interessieren sich die Schüler*innen für Spieleentwicklung, können sie dazu ermutigt werden, sich – auch außerhalb des Unterrichts – eingehender mit den einzelnen Teilaspekten auseinanderzusetzen. Insbesondere älteren Schüler*innen können der „Open Edu Game Design Kurs“ (Bernsen/ Behnke, 2020) oder Handbücher zum Game Design (Schell, 2020) empfohlen werden (siehe hierzu „Weiterführende Literatur und Links“). Möchten sich die Schüler*innen mit der Entwicklung digitaler Spiele auseinandersetzen, können Plattformen wie die englischsprachigen Angebote von Unity Learn (<https://learn.unity.com>) oder Bloxels (<https://playbloxels.com>) genauso hilfreich sein wie Tutorials auf YouTube, z. B. von Brackeys (<https://www.youtube.com/c/Brackeys>) oder Blackthornprod (<https://www.youtube.com/c/Blackthornprod>).

Alternative Spiele

- Mögliche Alternativen finden sich in der Tabelle in „Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel“.

Weiterführende Literatur und Links

- Behnke, Daniel (2020): *Mit Spielen lernen – Der Gold-Standard für Spiele als OER*. OERinfo. <https://open-educational-resources.de/goldstandard-spiele/> [25.11.2021].
- Bernsen, Daniel/ Behnke, Daniel (2020): *Open Edu Game Design Kurs*. <https://gamejam.digital-spielend-lernen.de/kursinfo> [25.11.2021].
- Bernsen, Daniel (2016): *Mombasa – fiktional und „nur“ ein Spiel?* Medien im Geschichtsunterricht. <https://geschichtsunterricht.wordpress.com/2016/10/31/mombasa/> [25.11.2021].
- Schell, Jesse (2020): *Die Kunst des Game Designs*. Frechen: mitp-Verlag.
- Zimmermann, Felix (2019): *„Vom rechten Bild des Mittelalters“ – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von „Kingdom Come: Deliverance“ für den Deutschen Computerspielpreis 2019*. gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. <https://gespielt.hypotheses.org/3071> [25.11.2021].

Untersuche ein Spiel deiner Wahl, das Elemente aus dem von dir gewählten Thema aufweist, und modifiziere einen Aspekt.

Thema: _____

Name des Spiels: _____

Erscheinungsjahr: _____ Genre: _____

- 1. Spiel kennenlernen:** Spiele das Spiel an oder nutze zuverlässige Quellen wie Trailer, Let's Plays, Spielekritiken/Reviews usw., die dir Einblick in das Spiel gewähren, um das Spiel kennenzulernen.
- 2. „Historische“ Elemente benennen:** Was ist an dem Spiel „historisch“? Benenne die Elemente, die darauf schließen lassen, dass das Spiel auf das von dir gewählte Thema Bezug nimmt.
- 3. Geschichte im Spiel analysieren:** Spiele weisen meist Elemente aus den unten aufgelisteten Kategorien auf. Ordne zunächst die historischen bzw. historisch anmutenden Elemente, die du bereits gefunden hast, den Kategorien zu.
Schau dann noch einmal gezielt nach geschichtlichen Elementen aus den einzelnen Kategorien und ergänze ggf. weitere Elemente.
Wenn nötig, kannst du auch weitere Kategorien (z. B. visueller Stil, Stimmung, Musik/ Sound) ergänzen.

Ziel des Spiels	Spielfeld/Raum, in dem gespielt wird/Leveldesign + Perspektive auf das Spielfeld	Spielmechaniken (Handlungsmöglichkeiten und Tätigkeiten im Spiel)
Herausforderungen/Aufgaben im Spiel	Themen/Inhalte/Erzählung	Komponenten (Spielmaterialien, Grafiken, Figuren und Objekte im Spiel usw.)

- 4. Kritikpunkt auswählen:** Schau dir – ausgehend von deinem Wissen über das von dir gewählte Thema – noch einmal die verschiedenen Elemente an. Wähle ein Element aus, das deiner Meinung nach aus der Perspektive des Geschichtsunterrichts zu kritisieren bzw. verbesserungswürdig ist. Begründe deine Wahl stichpunktartig.
- 5. Ideen für Modifikationen sammeln:** Überlege dir, wie man diesen Aspekt modifizieren könnte, damit das Spiel dem gerecht wird, was du aus dem Geschichtsunterricht über das Thema weißt. Notiere alle Ideen, ohne darauf zu achten, ob/wie diese überhaupt realisiert werden könnten. Recherchiere ggf., welche Möglichkeiten es hinsichtlich dieses Spielaspekts aus der Perspektive der Spieleentwicklung gibt.
- 6. Modifikation begründen:** Halte fest, wie du deine Spielmodifikation begründest.
- 7. Kurzpräsentation vorbereiten:** Bereite eine kurze Präsentation für deine Mitschüler vor. Nenne den Spieltitle und das Genre, beschreibe das Spiel knapp, gehe auf den von dir gewählten Kritikpunkt ein, stelle deinen Änderungsvorschlag vor und begründe deine Modifikation.