

Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen zum Einsatz von Computerspielen im Deutschunterricht 10
2. Konzeption des Unterrichtsmodells 12
3. Die thematischen Bausteine des Unterrichtsmodells 13

Unterstufe

Baustein 1: Ceville 13

- 1.1 Hauptfiguren 14
- 1.2 Inhalt 14
- 1.3 Konzeption der Einheit 15
- 1.4 Möglichkeiten des Einstiegs 17
- 1.5 Erste Spieleindrücke und Genreeinordnung 19
- 1.6 Märchen – eine Welt von Gut und Böse 22
- 1.7 Wie komme ich weiter? Vorgangsbeschreibungen 25
- 1.8 Wer ist Ceville? Eine Figur charakterisieren 27
- 1.9 Und wie geht's weiter? Fortsetzungen schreiben 29
- 1.10 Abschlussdiskussion 30

Arbeitsblatt 1: Märchenlandkarte* 32

Arbeitsblatt 2: Black Stories – Märchedition* 34

Arbeitsblatt 3: Ein Märchen fortsetzen* 35

Arbeitsblatt 4: Beschreibung des ersten Handlungsabschnitts* 36

Arbeitsblatt 5: Zur Strukturierung von Spielen (Teil 1)* 37

Arbeitsblatt 6: Zur Strukturierung von Spielen (Teil 2)* 38

Arbeitsblatt 7: Den Märchen in „Ceville“ auf der Spur* 39

Arbeitsblatt 8: Mein Lieblingsbösewicht* 40

Arbeitsblatt 9: Gut und Böse im Computerspiel „Ceville“* 41

Arbeitsblatt 10: Wie komme ich aus der Ratshalle? Vorgangsbeschreibungen* 42

Arbeitsblatt 11: Wer ist Ceville?* 44

Arbeitsblatt 12: Eine Figur charakterisieren* 45

Mittelstufe

Baustein 2: Life Is Strange 46

- 2.1 Hauptfiguren 47
- 2.2 Inhalt 49
- 2.3 Konzeption der Einheit 52
- 2.4 Möglichkeiten des Einstiegs 54
- 2.5 Erste Spieleindrücke und Genreeinordnung 56
- 2.6 Max Caulfield 57
- 2.7 Figurenkonstellation 61
- 2.8 Chloe Price 63
- 2.9 Suizid – ein sensibles Thema 65
- 2.10 Die Freundschaft von Max und Chloe 67
- 2.11 Chaostheorie 70
- 2.12 Eine schwere Entscheidung 72

| | | |
|------|--|----|
| 2.13 | Auf den Spuren von Rachel Amber | 75 |
| 2.14 | Ein mögliches Happy End | 76 |
| 2.15 | Max' Albtraum und die letzte Entscheidung | 78 |
| 2.16 | Abschlussdiskussion | 80 |
| | Arbeitsblatt 1: Kriterien zur Analyse der Fotografie* | 83 |
| | Arbeitsblatt 2: Zur Strukturierung von Spielen* | 84 |
| | Arbeitsblatt 3: Charakterisierung Chloes* | 85 |
| | Arbeitsblatt 4: Suizidprävention* | 86 |
| | Arbeitsblatt 5: Fragebogen von Max Frisch zum Thema Freundschaft* | 88 |
| | Arbeitsblatt 6: „Blau ist eine warme Farbe“ von Julie Maroh* | 89 |
| | Arbeitsblatt 7: Serielles Erzählen* | 91 |
| | Arbeitsblatt 8: Sterbehilfe* | 92 |
| | Arbeitsblatt 9: Auf Spurensuche – was passierte mit Rachel Amber?* | 93 |
| | Arbeitsblatt 10: „Life Is Strange“ – ein klassisches Drama in fünf Akten?* | 94 |
| | Arbeitsblatt 11: Max' Albträumen auf der Spur* | 96 |
| | Arbeitsblatt 12: Eine literarische Erörterung verfassen* | 97 |

Oberstufe

Baustein 3: The Stanley Parable 98

| | | |
|-----|---|-----|
| 3.1 | Hauptfiguren | 99 |
| 3.2 | Inhalt | 99 |
| 3.3 | Konzeption der Einheit | 104 |
| 3.4 | Hinführung zur Gattung Parabel | 105 |
| 3.5 | Kafkaeske Parabeln | 108 |
| 3.6 | Möglichkeiten des Einstiegs ins Spiel | 113 |
| 3.7 | Deutung der einzelnen Handlungsstränge als Parabeln | 116 |
| 3.8 | Gesamtdeutung des Spiels als interaktive Parabel | 118 |
| 3.9 | Abschlussdiskussion | 120 |
| | Arbeitsblatt 1: Die literarische Gattung der Parabel* | 122 |
| | Arbeitsblatt 2: Arthur Schopenhauer: Die Stachelschweine* | 123 |
| | Arbeitsblatt 3: Franz Kafka als Parabelautor* | 124 |
| | Arbeitsblatt 4: Werkzeugkasten zur Erzählanalyse* | 127 |
| | Arbeitsblatt 5: Möge das Spiel beginnen* | 129 |
| | Arbeitsblatt 6: Übersicht möglicher Enden* | 130 |
| | Arbeitsblatt 7: Der Deutung auf der Spur* | 131 |

4. Zusatzmaterial 133

| | | |
|-------|---|-----|
| Z 1: | Elternbrief* | 133 |
| Z 2: | Computerspielgenres* | 134 |
| Z 3: | Diskussionsimpulse* | 136 |
| Z 4: | Filmsprache* | 138 |
| Z 5: | Vorschläge zur Leistungsbewertung zum Spiel „Ceville“ (Baustein 1)* | 139 |
| Z 6: | Bewertungsraster zu Vorschlag 1 (Baustein 1)* | 140 |
| Z 7: | Vorschläge zur Leistungsbewertung zum Spiel „Life Is Strange“ (Baustein 2)* | 142 |
| Z 8: | Bewertungsraster zu Vorschlag 1 (Baustein 2)* | 144 |
| Z 9: | Vorschläge zur Leistungsbewertung zum Spiel „The Stanley Parable“ (Baustein 3)* | 146 |
| Z 10: | Bewertungsraster zu Vorschlag 1 (Baustein 3)* | 147 |

5. Literaturverzeichnis 149

6. Übersicht Webcodes 151