

# 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 – Märchenedition\* 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:  | Seriell 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**