

# „DAS SIND MEINE LIEBLINGSSPIELE!“ — VORLIEBEN ERKENNEN UND BEGRÜNDEN

Unterrichtseinheiten für die  
3. und 4. Klasse zum Thema  
„Computerspiele“ im Rahmen  
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,  
Jens Wiemken unter Mitarbeit von  
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

# „DAS SIND MEINE LIEBLINGSSPIELE!“ — VORLIEBEN ERKENNEN UND BEGRÜNDEN

## Medienpass Kompetenzrahmen

### Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

### Teilkompetenz 3:

Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

## Thema

Computer- und Onlinespiele gibt es mittlerweile „wie Sand am Meer“. In dieser Unterrichtseinheit erproben die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Spiele und untersuchen, was sie an einem Spiel begeistert und was nicht. Anhand des bei Kindern so beliebten Mediums wird das Beurteilungsvermögen der Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf verschiedene Kriterien geschärft und dadurch ein kritischer Blick auf die Spiele gefördert, der über den bloßen Konsum hinausgeht.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele in den Kapiteln:

- Was fasziniert viele Kinder und Jugendliche an Computerspielen?
- Wie kann man Computerspiele kategorisieren?

## Altersstufe

**3. und 4. Klasse**

## Zeitumfang

**135 Minuten**

## Lehrplanbezug

**Fächerübergreifend**

Schülerinnen und Schüler lernen, neue Erkenntnisse mit vorhandenen Kenntnissen und Mustern zu vergleichen, um zu neuen Bewertungen und Einschätzungen zu kommen.

### Sachunterricht

Bereich: Zeit und Kultur. Schwerpunkt: Mediennutzung

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien.

### Deutsch

Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen.

Schwerpunkt: Mit Medien umgehen

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus.
- Die Schülerinnen und Schüler bewerten Medienbeiträge kritisch.



## Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Computerspielen.
- erproben und erfahren ein Computerspiel beim gemeinsamen Spielen.
- beurteilen ein Computerspiel anhand einfacher Kriterien.
- begründen ihre Einschätzungen und treffen in einer Kleingruppe eine Entscheidung zur Bewertung.
- präsentieren ihr Ergebnis anderen Schülerinnen und Schülern.

## Didaktisch-Methodischer Kommentar

In dieser Stunde geht es um die Beurteilung von Computerspielen anhand einfacher Beurteilungskriterien. Zum Einstieg können Sie ein „Zeugnis“ (Arbeitsblatt 1) und ein Computerspiel als stummen Impuls benutzen, wodurch die Schülerinnen und Schüler schnell zum Kernpunkt einer Beurteilung (= ein Zeugnis) für ein Computerspiel kommen werden. Sie können darauf hinweisen, dass die Schülerinnen und Schüler in dieser Stunde spielen werden und ein Spiel bewerten sollen.

Für den Einsatz von Spielen in der Schule gelten Regeln: So muss die Installation von Software auf Schulcomputern im Vorfeld mit den Verantwortlichen geklärt werden und die Spiele müssen altersgerecht sein. Selbstverständlich dürfen keine illegalen Downloads oder Raubkopien verwendet werden. Deshalb bietet es sich für diese Unterrichtseinheit an, ein Online-Spieleportal zu nutzen. Empfohlen wird das vom Bundesfamilienministerium geförderte und redaktionell und pädagogisch betreute Portal [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) und dessen Spielesammlung. Damit kann die Lehrkraft sicher sein, ausschließlich für diese Altersgruppe geeignete Spiele zu finden. Trotzdem gilt: Bitte probieren Sie vorher aus, ob die Spiele auf dem Schul-Computer spielbar sind, damit Sie über Inhalte Bescheid wissen und technische Probleme ausschließen können.

Treffen Sie eine Vorauswahl der Spiele, die im Unterricht gespielt werden sollen. Notieren Sie den Namen des Spiels auf Kärtchen, die die Schülerinnen und Schüler per Zufallsprinzip ziehen. So finden sich schnell Gruppen zu jeweils einem Spiel, das sie nicht interessengeleitet ausgewählt haben und somit objektiver beurteilen können. Haben Sie Kinder ohne Computerspiel-Erfahrungen in der Klasse, bietet es sich an, sie mit spielerfahrenen Mitschülerinnen und Mitschülern zusammenarbeiten zu lassen. In diesem Fall vergeben Sie die Kärtchen mit den Spiele-Namen gezielt. Führen Sie den Schülerinnen und Schüler die Seite [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) vor und erklären Sie, wo die Spiele zu finden sind. Eine beispielhafte Auflistung von zehn Spielen finden Sie als Vorlage 2. Bitte überprüfen Sie vorher, ob diese Spiele noch dort zu finden sind!

Nach dem Einstieg erläutern Sie bitte das Stundenziel, einem Computerspiel ein Zeugnis auszustellen. Fragen Sie nach den „Fächern“, also den Bewertungskriterien, nach denen ein Computerspiel bewertet werden sollte. Notieren Sie die Meldungen. Lassen Sie erläutern (und vielleicht diskutieren), warum diese Kriterien für ein Spiel wichtig sind. Mögliche Kriterien sind:

<b>Spaß</b>	Was macht an dem Spiel Spaß?
<b>Spielfigur</b>	Wie gefällt dir die Spielfigur?
<b>Grafik</b>	Wie gut ist die Grafik?
<b>Schwierigkeit</b>	Wie schwierig ist das Spiel?
<b>Spannung</b>	Was macht das Spiel spannend?
<b>Lernen</b>	Kann man etwas lernen?

Die Merkmale „Sound“ oder „Musik“/„Klang“ sind aufgrund der Situation in der Schule



absichtlich weggelassen worden. Können alle Schülerinnen und Schüler mit Kopfhörern arbeiten, wäre es sinnvoll, diesen Punkt zu ergänzen.

Auf dem Arbeitsblatt 1 finden Sie ein „Zeugnis“, mit dem die Schülerinnen und Schüler ihr Computerspiel bewerten können. Ergänzen Sie ggf. die Vorlage um weitere Kriterien aus der Diskussion mit den Schülerinnen und Schülern.

Nun beginnt das Spieletesten: Halten Sie die Schülerinnen und Schüler an, die Spielzeit gerecht aufzuteilen und sich abzuwechseln. Sollte der Wechsel nicht alleine funktionieren, geben Sie jeweils nach einigen Minuten ein akustisches Signal.

Die Schülerinnen und Schüler bewerten danach anhand der Kriterien das Spiel. Die Gruppenmitglieder wechseln sich beim Spielen ab und halten im Anschluss ihre Beobachtungen schriftlich fest. Wenn die Schülerinnen und Schüler in der Gruppe sich nicht auf eine gemeinsame Bewertung einigen können, darf jede Schülerin/jeder Schüler der Gruppe einen eigenen Bewertungsbogen ausfüllen.

Zur Binnendifferenzierung bietet der Bewertungsbogen die Möglichkeit, die Benotung zu begründen. Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler erläutern, warum sie für den jeweiligen Beurteilungsbereich eine gute oder schlechte Note verteilt haben.

Danach können Sie den Austausch der Ergebnisse organisieren. Da nicht alle Spiele im Plenum vorgestellt werden können, sollen die Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig berichten: In der Sicherungsphase tauschen sich jeweils zwei Gruppen über ihre Ergebnisse aus. Benutzen Sie die Vorlagen „Ohr“ und „Mund“ an der Tafel, um die jeweilige Aktionsphase deutlich zu machen (bspw. Gruppe 1 = Ohr, Gruppe 2 = Mund). Die Schülerinnen und Schüler stellen kurz ihr Spiel und ihre Noten mit einer kurzen Begründung dazu vor. Erklären Sie, dass jede Gruppe fünf Minuten Zeit hat (jeweils fünf Minuten „Ohr“ = Zuhören und fünf Minuten „Mund“ = Vorstellen) und geben Sie nach dieser Zeit ein akustisches Signal für den Wechsel der Gruppen.

Die Arbeitsergebnisse können danach als kleine Ausstellung (vielleicht mit Screenshot des Spiels) im Klassenraum oder Flur veröffentlicht werden. Beabsichtigen Sie, in der nächsten Unterrichtsstunde die Lerneinheit „Vom Rollen- bis zum Sportspiel – unterschiedliche Computerspielgenres und ihre Merkmale“ zu behandeln, können Sie auf die Spielebewertungen der Schülerinnen und Schüler zurückgreifen. Sorgen Sie also bitte dafür, dass sie sichtbar/ zugänglich sind.

Einen Screenshot (ein Foto des Bildschirms) erstellen Sie mit der Tastenkombination STRG+ALT und DRUCK auf der Tastatur (auf einigen Tastaturen heißt die STRG-Taste auch CTRL). Es passiert sichtbar nichts, aber das Bild ist jetzt in der Zwischenablage von Windows gespeichert. Öffnen Sie nun ein Bildbearbeitungsprogramm (z. B. Paint) oder eine Textverarbeitung (z. B. Word) und erstellen Sie ein neues leeres Dokument. Dann drücken Sie STRG+V (oder den Befehl „Einfügen“), worauf das Bild von der Zwischenablage in die Datei eingefügt wird und ausgedruckt werden kann.



# LÖSUNGEN/HILFEN:

## Mögliche Begründungen für die vergebenen Noten:

### Spaß

- + Man muss beim Spielen lachen
- + Man merkt nicht, wie die Zeit vergeht
- + Das Spiel ist abwechslungsreich
- Das Spiel ist zu ernst
- Man hat nach dem zweiten Versuch keine Lust mehr
- Das Spiel ist unlogisch
- Das Spiel dauert zu lange

### Spielfigur

- + Die Spielfigur ist witzig gestaltet
- + Die Spielfigur bewegt sich realistisch
- + Die Spielfigur ist stark
- Die Spielfigur ist unsympathisch
- Die Spielfigur ist gemein zu anderen
- Die Spielfigur ist schlecht gestaltet

### Grafik

- + Das Spiel ist bunt
- + Die Abbildungen sind detailliert
- + Die Grafik passt zum Thema
- Das Spiel ist zu bunt
- Man kann die Figuren schlecht erkennen
- Das Spiel ruckelt

### Schwierigkeit

- + Man kann die Schwierigkeit einstellen
- + Man bekommt Lösungshilfen
- + Es ist nie „zu“ schwierig
- Man hat keine Chance weiterzukommen
- Man scheitert und weiß nicht warum
- Das Spiel schummelt

### Spannung

- + Man ist vom Spiel gefesselt
- + Man fiebert mit der Spielfigur mit
- + Man schafft es immer „gerade so“
- Die Geschichte ist langweilig
- Das Spiel ist zu einfach
- Man muss immer dasselbe machen

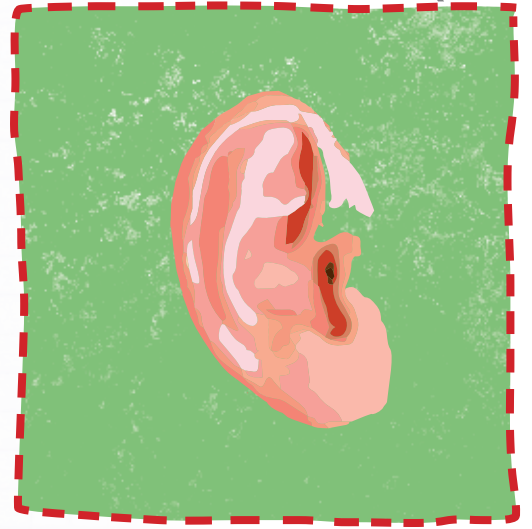
### Lernen

- + Man bekommt Fehler erklärt
- + Es gibt Aufgaben, die immer schwieriger werden.
- + Man kann Inhalte, die man aus der Schule kennt, anwenden
- Man muss immer dasselbe machen
- Es wird nicht erklärt, warum man scheitert
- Es gibt falsche oder gar keine Informationen im Spiel

# STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
<b>Einstieg</b> 15 min.	<p>Als Stummer Impuls bietet sich ein „Zeugnis“ oder eine „Spielverpackung“ an.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer notiert an der Tafel das Thema der Stunde: „Wir bewerten ein Computerspiel“.</p> <p>Die Lehrkraft fragt nach Kriterien zur Beurteilung.</p> <p>Schülerinnen und Schüler nennen Kriterien.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer stellt das Zeugnis vor und einigt sich mit der Klasse evtl. auf Ergänzungen (Leer-Kästchen auf dem Zeugnis) der Vorlage.</p>	<p>Lehrkraft-Vortrag</p> <p>Fragend- Entwickelndes Verfahren</p>	<b>Vorlage 1 und 2</b>
<b>Erarbeitung</b> 45 min.	<p>Die Schülerinnen und Schüler werden in Zweier- oder Dreiergruppen eingeteilt.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel im Wechsel oder gemeinsam, ohne eine Beurteilung vorzunehmen</p>	<p>Unterrichts- gespräch</p> <p>Partnerarbeit/ Gruppenarbeit</p>	<b>Vorlage 3</b>
<b>Erarbeitung</b> 30 min.	Die Schülerinnen und Schüler bewerten gemeinsam das Spiel, diskutieren die Ergebnisse und tragen sie als Schulnoten in den Bewertungsbogen ein. Sind sie sich uneins, dürfen sie auch einzeln ein Zeugnis ausstellen.	Partnerarbeit/ Gruppenarbeit	<b>Arbeitsblatt 1</b>  <b>Computer mit Internet- Zugang</b>  <b>Online-Portal blinde-kuh.de</b>
<b>Sicherung</b> 45 min.	<p>Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Doppel-Gruppen zusammen (Gruppe 1 mit Gruppe 2 bspw.), stellen sich gegenseitig ihr Spiel und ihre Beurteilung vor.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer gibt die Kärtchen „Mund“ für das Erzählen und „Ohr“ für das Zuhören aus und gibt nach 5 Minuten ein Signal für den Wechsel.</p> <p>Die Ergebnisse werden gemeinsam mit Screenshots der Spiele im Klassenraum aufgehängt.</p>	Gruppenarbeit	<b>Arbeitsblatt 1</b>  <b>Computer mit Internet- Zugang</b>  <b>Online-Portal blinde-kuh.de</b>  <b>Vorlagen „Mund“ und „Ohr“</b>
<b>Hausaufgabe/ Binnen- differenzierung</b>	Die Schülerinnen und Schüler begründen ihre Bewertungen schriftlich.		<b>Arbeitsblatt 1</b>









# VORLAGE 3



Marmeladen-Rennen	Marmeladen-Rennen	Marmeladen-Rennen
Monsters Volleyballspiel	Monsters Volleyballspiel	Monsters Volleyballspiel
tibao	tibao	tibao
Invaders	Invaders	Invaders
Günters Date	Günters Date	Günters Date
Schlittenfahrt	Schlittenfahrt	Schlittenfahrt
Wortmeister	Wortmeister	Wortmeister
Mein Pony	Mein Pony	Mein Pony
Bernds Albtraum	Bernds Albtraum	Bernds Albtraum
Rattes Kniften-Klau	Rattes Kniften-Klau	Rattes Kniften-Klau
ABC-Spiel	ABC-Spiel	ABC-Spiel
Elfmeterschießen	Elfmeterschießen	Elfmeterschießen

# SPIELEZEUGNIS

Spielname

---

Spaß

---

Grafik

---

Spannung

---

Spielfigur

---

Schwierigkeit

---

Lernen

---

Bemerkung

---

---

---

Spieler

---

---