

Minecraft



ab 10 Jahren/ ab Klasse 5 (USK 6/ PEGI 7)



Regelerklärung & Spielzeit: abhängig von der konkreten Methode



im Unterricht mit einzelnen Personen oder der ganzen Klasse

Fächer:	Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Geschichte, Politik, Erdkunde, Ethik, Philosophie, Wirtschaft, Biologie, Physik usw.
Lernen:	diverse Anwendungsmöglichkeiten

Worum geht's?

Minecraft ist ein Sandbox- bzw. Open-World-Spiel, das eine je nach Spielmodus mehr oder weniger frei gestaltbare Spielumgebung bietet. Die Spieler*innen können die Spielwelt frei erkunden und frei mit dieser interagieren, indem sie einzelne Spielblöcke wie Erde, Stein oder Sand abzubauen (daher das "Mine" im Spieltitel) und diese nutzen, um sie an anderer Stelle wieder aufzubauen oder daraus weitere Ressourcen oder Gegenstände zu "craften", das heißt herzustellen. Minecraft erlaubt damit sogenanntes "emergent gameplay", da sich durch das Handeln der Spieler*innen aus den einfachen Basisregeln/Spielmechaniken "Ab- und Aufbauen" bzw. "Craften" ein komplexes Spielerleben entwickelt.

Als Bau- bzw. Sandkasten ermöglicht Minecraft die Entwicklung und Bereitstellung von Szenarien für diverse Unterrichtsfächer und Anwendungszwecke. Außerdem kann über die Minecraft Education Edition auf bestehende Lehrszenarien zugegriffen werden.

Was brauchst du?

Pro Spieler*in

- das Spiel Minecraft bzw. die Minecraft Education Edition
- passende Hardware (s. Hinweise zu "S3F5 Scribblenauts")

Aktivität im Unterricht

Minecraft ist sehr vielfältig im Unterricht anwendbar. Die Spielumgebung kann zum Einsatz im Unterricht nach den eigenen Bedürfnissen vorbereitet werden. Zum Einen finden sich online Beispiele und Erläuterungen für diverse Fächer, zum Anderen bietet die Minecraft Education Edition (s. Links) verschiedene Szenarien, die im Unterricht genutzt werden können.

Was geht noch?

- Als Alternative oder zum Kennenlernen des Spielprinzips bietet sich das freie Open-World-Spiel Minetest an (s. Links).
- Im Methodenheft "Geschichte in Spielen" (s. Links) sind zwei Methoden zur Anwendung von Minecraft/Minetest im Geschichtsunterricht enthalten: *Digitale Dioramen – Schauplätze und Ereignisse der griechischen Antike nachbilden und vorstellen* (S. 25-28) sowie *Bloxels vs. Zivilisationen – historische Darstellungen des Mittelalters in verschiedenen Genres vergleichen* (S. 36-4).

Hinweise:

- Die Einarbeitung in Minecraft und die Entwicklung eigener Lernangebote bzw. Szenarien sind aufwändig und rentieren sich vor allem, wenn man das Spiel öfters und für verschiedene Unterrichtszwecke und Lerngruppen einsetzt.

LINKS:

Minecraft bei Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Minecraft>

Die Minecraft Education Edition-Plattform: <https://education.minecraft.net/de-de>

Minetest bei Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Minetest>

Geschichte in Spielen beim Verlag:

<https://www.auer-verlag.de/pp08545-geschichte-in-spielen-was-steckt-dahinter.html>