

Scribblenauts (2009)



ab 14 Jahren/ ab Klasse 9 (USK ab 6/ PEGI 12)



Regelerklärung & Spielzeit: abhängig von der konkreten Methode



im Unterricht mit 2-3 Personen pro Lerngruppe

Fächer:	Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen
Lernen:	Wortschatzarbeit, kreative Textarbeit, Videospieleanalyse

Worum geht's?

Mit dem eigenen Avatar bewegt man sich in verschiedenen Szenerien (Levels), löst unterschiedliche vorgegebene Aufgaben bzw. Rätsel (Quests) und hilft dabei diversen Nichtspielercharakteren (NPCs). Hierzu können alle erdenklichen Gegenstände, Personen oder auch fantastische wie reale Lebewesen über ein Interface, in das man das gewünschte Objekt schriftlich eingibt, genutzt werden. Das Spiel gibt einem somit enorm viele Freiheiten bei der Problemlösung.

Das Spiel kann in verschiedenen Sprachen gespielt werden, dies ist über die Grundeinstellungen regelbar. Da im Spiel mit Sprache gearbeitet wird, können unterschiedlichste Methoden der Wortschatz-, Text- oder Filmarbeit darauf übertragen werden.

Was brauchst du?

Pro Lerngruppe à 2-3 Spieler*innen

- das Spiel Scribblenauts (s. Podcast zum Bezug des Spiels)
- passende Hardware (ggf. nach dem Bring Your Own Device-Prinzip bereitgestellt, s. Podcast)

Aktivität im Unterricht

Da der organisatorische Aufwand relativ hoch ist, bietet es sich an, Scribblenauts im Rahmen einer Unterrichtseinheit (z.B. zu Videospiele) einzusetzen. Hierfür muss vorab eine Unterrichtseinheit entwickelt werden. Entscheidend ist dabei, dass Spiele wie andere Medienformate (z.B. Texte oder Filme) im Unterricht kreativ oder interpretierend genutzt werden können. Im Podcast wird geschildert, wie sich typische Methoden der Text- oder Filmarbeit anbieten: Wortfelder können erarbeitet, Videogame Journals verfasst oder Spielanleitungen erstellt werden. Dabei lohnt es sich, die Phasen “vor – während – nach dem Spiel” gezielt zu nutzen.

Was geht noch?

Scribblenauts steht hier stellvertretend für viele andere Spiele, die auf diese Weise im Unterricht genutzt werden können. Wichtig ist, dass in den Spielen mit Sprache gearbeitet wird bzw. dass sprachliche Elemente zu den zentralen Spielmechaniken gehören. Spiele mit emergentem Gameplay und/oder Open World- bzw. Sandbox-Spiele¹ sind besonders geeignet, da diese häufig mehr Freiräume zur Einbindung eigener Lehrmethoden erlauben.

Hinweise:

- Der Vorbereitungsaufwand ist hoch.
- Das Spiel ist für verschiedene Plattformen und in weiteren Varianten erhältlich.
- Vor der Anwendung muss die USK-Angabe der gewählten Variante geprüft werden, diese muss zwingend zur Lerngruppe passen.

LINKS:

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

¹ Diese Begriffe sind in der Anleitung zu “S3F5 Minecraft” erläutert.