

Lernprojekt mit Mario Kart



ab 10 Jahren/ ab Klasse 5



reine Spielzeit ca. 45 min / gesamte Projektdauer ca. 4-8 Unterrichtsstunden



im Unterricht mit der ganzen Klasse

Fächer:	Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Musik, Kunst, Geschichte, Politik, Erdkunde, Ethik, Philosophie, Wirtschaft, Biologie, Physik usw.
Lernen:	in Sprachen: Arbeit mit verschiedenen Textsorten – in anderen Fächern: diverse Anwendungsmöglichkeiten

Worum geht's?

Bei diesem von der australischen Lehrerin Lynette Camm entwickelten Lernprojekt (s. Links) dient das Spiel Mario Kart als "Anker" für verschiedene Lernaktivitäten, bei denen die Schüler*innen unterschiedliche Textsorten produzieren. In einer Unterrichtsstunde wird ein Mario Kart-Turnier gespielt. Vor, während und nach dieser Stunde verfassen die Schüler*innen Texte, die sich mit diesem Ereignis befassen. Durch das Spiel werden die Lernaktivitäten im Rahmen des Projekts in einen größeren und motivierenden Sinnzusammenhang gestellt.

Was brauchst du?

- in den Stunden vor und nach dem Mario Kart-Turnier herkömmliche Unterrichtsmaterialien für Textarbeit

- am Turniertag ausreichend Nintendo-Hardware und Mario Kart-Spiele; zur Beschaffung kann das BYOD-Prinzip genutzt werden (s. Podcast Folge 021/S3F5); nach Möglichkeit sollten alle das gleiche Spiel spielen, dies ist aber nicht zwingend notwendig.
- Auswahl eines in dem Spiel verfügbaren Turniers, z.B. der Mushroom Cup (Pilzcup)

Aktivität im Unterricht

Vorab muss eine Unterrichtseinheit entwickelt werden. Dabei sind die Hinweise von Lynette Camm sehr hilfreich (s. Links). Es bietet sich an, Textsorten vor, während und nach dem Spielen anfertigen zu lassen, z.B.

Davor: Werbung für das Turnier, Ankündigungstexte, Zeitungskommentare und Pro-Contra-Erörterungen

Während: in Beobachterrolle oder kurz vor/nach dem Spiel Notizen für eine Spielanleitung anfertigen

Danach: Spielanleitung, Bericht/Nacherzählung (aus der Perspektive der Teilnehmenden), Rezension/Review zum Spiel

Es müssen nicht von allen Schüler*innen alle Textsorten angefertigt werden. Diese können zur Wahl gestellt werden. Außerdem kann das Produktionsformat zur Wahl gestellt werden; je nach Kenntnisstand der Schüler*innen können neben geschriebenen Texten auch Audio-, Video-, grafische oder andere Formate genutzt werden.

Was geht noch?

Der Spielinhalt dient bei dieser Art Lernprojekt dazu, die Lernaktivitäten in einen größeren Sinnzusammenhang zu stellen. Das Spiel bietet somit eine Art „Anker“ für die Anwendung der Kompetenzen. Dies kann einerseits prinzipiell mit jedem anderen Spiel ebenso gemacht werden (vgl. Scribblenauts in Podcast Folge 021/S3F5). Andererseits kann auch in anderen Fächern ein derartiges Lernprojekt durchgeführt werden. In Fächern wie Musik oder Kunst wäre eine Auseinandersetzung mit den entsprechenden medialen Inhalten eines Spiels denkbar (Analyse oder kreative Arbeit mit Musik, Bild, Animation, etc. im Spiel).

Außerdem können mehrere Spiele für ein Lernprojekt genutzt werden, etwa um auf einzelne Aspekte vergleichend einzugehen (Darstellungen, Spielmechaniken, Umsetzung von Inhalten,...). Außerdem können Spiele mit anderen medialen Umsetzungen (Roman, Film, Hörspiel) oder Quellen (zu einem im Spiel thematisierten Inhalt) verglichen werden.

Hinweise:

- Wichtig ist, dass das Spiel Teil des Lernprozesses ist. Die inhaltliche Kopplung des Spielerlebnisses an die Lernaktivitäten (hier Textproduktion) ist entscheidend. Das Spiel soll nicht als "Belohnung" eingesetzt werden.
- Vor der Anwendung muss die USK-Angabe der gewählten Mario Kart-Variante geprüft werden, diese muss zwingend zur Lerngruppe passen.

LINKS:

- Erläuterung der Methode von Lynette Camm in ihrem Blog:
<https://lynettebarr.wordpress.com/2011/07/12/mario-kart-writing-unit/>
- Infos zur Nintendo-Videospielreihe Mario Kart bei Wikipedia:
https://de.wikipedia.org/wiki/Mario_Kart