

GAMES GO WILD!



UNSERE SPIELBESCHREIBUNGEN

Brawl Stars



99 Nächte im Wald



Phasmophobia



Clash Royale



Among Us



Mario Kart



Squid Game



Subway Surfers



Minecraft



Jumanji



In 8 Wochenendworkshops und einem Workshop in den Herbstferien wurden in der mobilen Doppelhalle des SVGO 10 digitale Spiele „in real life“ gespielt. Diese Beschreibungen der Spiele sind bewusst so allgemein gehalten, dass man sie auch an anderer Stelle mit anderen Mitteln nachspielen könnte. Sie sind als Anregungen zu verstehen, wenn man etwas anders machen, ergänzen oder weglassen möchte, kann man das tun. Alle Spiele könnten beispielsweise noch weiter aufgehübscht werden durch Kostüme, Kulissen etc. Wieviel Atmosphäre man braucht oder will, ist letztlich den Spielern überlassen, die Spiele funktionieren auch einfach so.

Die medienpädagogischen Ergänzungen geben jeweils Hinweise, welche Themen aus den Bereichen Games/Gaming man anlässlich des Spiels vertiefen könnte. Wo vorhanden, gibt es einen Link zum Spieleratgeber NRW, den wir insgesamt empfehlen, wenn man sich zu Games, aber auch zu Altersfreigaben, Risiken und Problemen informieren möchte. Am Ende gibt es immer den Link zur jeweiligen Seite auf der MoKiMedia-Homepage.

Der Komponententchecker unten rechts auf der Seite bezieht sich immer auf das analoge Spiel, nicht zwingend hat die digitale Vorlage hier die gleichen Werte.

Und noch ein Hinweis: Wir haben versucht, diese Anregungen sprachlich möglichst einfach zu halten, daher haben wir auf das Gendern verzichtet. Mädels, fühlt euch ausdrücklich angesprochen!

Viel Spaß!

Tatjana + Pierre

Ein Projekt bei
„Spielen macht stark! – Erforschen, Gestalten und Aneignen“
im Förderprogramm des BMBF
„Kultur macht stark! Bündnisse für Bildung“

MoKiMedia +
Das mobile Kindermedienatelier Bremen e.V.



GSW
Gesamtschule West

**Kultur
macht STARK**
Bündnisse für Bildung

gefördert vom
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



BRAWL STARS



Vorbereitung +

Spielwelt: Großes Gelände mit verschiedenen Hindernissen, die den Gegner auf Abstand halten und hinter denen man Schutz suchen kann. Z.B. Halle mit Kästen, Sichtschutzwänden, Matten etc.

Brawler: Da die Brawler unterschiedliche Fähigkeiten haben, ist es hilfreich, sie auch optisch unterscheiden zu können, beispielsweise durch einfache Kostüme. Die Gruppe entscheidet, welche Brawler angeboten werden sollen und welche analoge Waffe der jeweilige Brawler benutzt. Wie viele der jeweiligen Waffen der Brawler mitbekommt, variiert dabei, je nachdem ob es sich um eine Nahkampfwaffe wie eine Poolnudel oder eine Distanzwaffe wie z.B. Bälle handelt, und ist nicht zuletzt von der Frage abhängig, was da ist (wir hatten z.B. nur ein Paar Pandaschlappen). Gleichzeitig muss das aber auch sorgfältig abgewogen werden, denn nicht jede Waffe taugt gleich gut.

Wir hatten:

Dynamike (mehrere kleine Dynamitstangen aus Küchenrollen, 1 große, Hulahoop-Reifen als Ult)

Edgar (gekürzte Schwimmnudel)

Kenji (zwei Schaumstoff-Schwerter)

Mortis (lange Schwimmnudel)

Nita (1 Paar Pandaschlappen, 1 Decke als Ult)

Poco (Zwille mit 8 Bällen)

Spike (6 grüne Schaumstoffbälle, 1 großer grüner Ball als Ult)

Spiel

Jeder Spieler sucht aus, welchen Brawler er in der Runde spielen möchte, nimmt die entsprechenden Kostümteile und Waffen und steckt sich Wäscheklammern als Leben gut erreich- und sichtbar an. Die Brawler suchen sich am Rand des Spielfeldes einen Startpunkt. Bei „Start“ laufen alle los und versuchen, Gegner zu treffen. Getroffene Spieler werfen eine Klammer weg, bzw. scheiden sofort aus, wenn sie mit der Hyperladung getroffen wurden. Es ist ein Kampf jeder gegen jeden, gewonnen hat, wer als letzter übrig ist. Das Spiel funktioniert im Original über flotte, kurze Runden, und damit die einzelnen Runden nicht zu lange dauern, ist eine niedrige Anzahl von Leben günstig, z.B. drei.

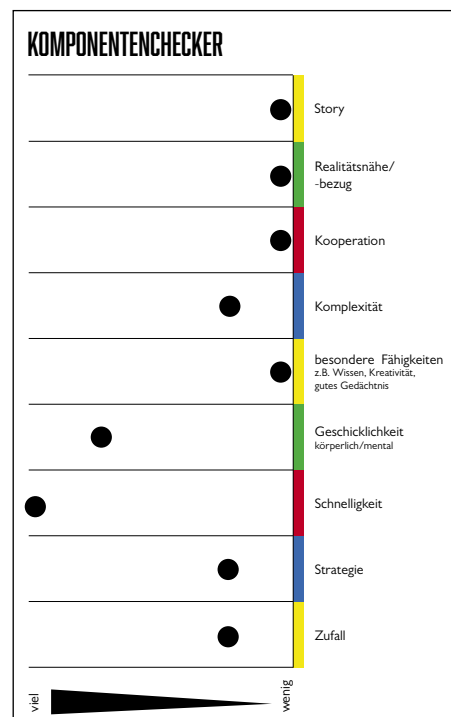
Da die Waffen unterschiedliche Vor- und Nachteile haben, kann dieses Spiel strategisch gespielt werden, wenn auch die Hindernisse gezielt berücksichtigt werden.

Medienpädagogische Ergänzung:

Brawl Stars basiert auf dem Free-to-play-Modell. Man kann über die Probleme und Gefahren eines solchen Modells (In-Game-Käufe, Datenschutz etc.) ins Gespräch kommen.

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/brawl-stars/

Link zu Games go wild!: Brawl Stars



Vorbereitungen +++

Spielwelt: Das Gelände wird entsprechend der Story aufgebaut und dekoriert. Bei uns war es die verlassene Sporthalle, in der vor langer Zeit Teilnehmende eines Turnier gestorben sind. D.h. die Halle mit den Sportgeräte hat sich quasi selbst gespielt. Mit hochgestellten blauen Matten sowie Stellwänden wurden extra dunkle Bereiche geschaffen. Wichtig ist, dass es mehrere Orte gibt, an denen sich der Geist verstecken kann, bevor er anfängt zu jagen. Im Original kommen die Geisterjäger mit einem LKW, in dem sich das Equipment befindet, und zu dem sie immer zurückkehren, um ihre geistige Gesundheit (Sanity) aufzutanken. Man braucht also räumlich getrennt eine Basisstation.

Sanity-Zähler: Wichtig für das Spiel ist, dass die Sanity der Geisterjäger innen abnimmt und sich in der Basisstation wieder auffüllt. Das kann man mit Hilfe eines Programmes in Scratch tun, genauso gut aber auch analog, indem z.B. die Geistergruppe nach und nach Sanity-Perlen aus einem Glas nimmt und zurückschüttet. Im digitalen Original hat jeder Spieler seine eigene Sanity. Dies im analogen Spiel umzusetzen, bedeutet Mehraufwand in der Vorbereitung, aber auch mehr Möglichkeiten und Spannung im Spiel. Gleichzeitig haben dann alle Spieler der Geistgruppe ebenfalls etwas zu tun, weil sie jeweils die Sanity eines Spielers der gegnerischen Gruppe betreuen. Im anderen Fall gibt es nur eine Sanity für alle, d.h. alle Geisterjäger müssen gleichzeitig raus, wenn die Sanity im kritischen Bereich ist.

Geister: Die Geister werden mit unterschiedlichen Beweisen aufgespürt, deswegen ist es vorteilhaft, wenn man Geister aussucht, die Beweise gemeinsam haben, damit man nicht bei einem gefundenen Beweis sofort weiß, um welchen Geist es sich handelt. Wir hatten:

Spirit (Geisterbox, Buch, EMF, Schlüssel)
 Poltergeist (Buch, Handabdruck, Anomalie, Dots)
 Revenant (Orbs, Anomalie, Dots, Abdruck)
 Dämon (Schlüssel, Handabdruck, Temperatur, EMF)
 Banshee (Geisterbox, Schlüssel, Orbs, Anomalie)
 Dschinn (EMF, Temperatur, Dots, Buch)
 Phantom (Geisterbox, Handabdruck, Dots, Orbs)

Es wird ein Raster gezeichnet, in dem der jeweils gefundene Beweis markiert werden kann. Wenn man drei in einer Reihe, Spalte oder diagonal abgehakt hat, kann man in der dazugehörigen Übersicht nachschauen.

Geisterbox	Buch	EMF
Schlüssel	Abdruck	Temperatur
Orbs	Anomalie	Dots

Spirit	Poltergeist	Revenant	Dämon	Banshee	Dschinn	Phantom

Beweise:

Wie man die Beweise umsetzen möchte, ist stark davon abhängig, wie ähnlich sie dem Original sein sollen und wie techniklastig es sein darf. Einige Beweise kann man auch analog sehr ähnlich umsetzen, z.B. das Buch, es ist einfach ein ausliegendes Notizbuch mit Stift daneben, in das der Geist während des Spiels seinen Namen oder eine Botschaft schreibt. Auch der Handabdruck ist vergleichsweise leicht umzusetzen. Es kann ein mit Schwarzlichtfarbe auf verschiedenen Gegenständen platzierter Abdruck sein, der nur mit spezieller Taschenlampe zu sehen ist. Schön ist, wenn Sachen nicht einfach nur versteckt werden, sondern auch noch ausgewertet werden müssen, weil dies Spannung ins Spiel bringt und es etwas entschleunigt. Beispiel Schlüssel: Es gibt einen auf Papier gemalten Umriss zu finden, aber nur, wenn der mitgebrachte Schlüssel dazu passt, ist es ein Beweis.

Equipment:

Zu den Beweisen gehört ggf. entsprechendes Equipment. Beim Schlüsselbeweis beispielsweise liegen draußen in der Basisstation mehrere Schlüssel bereit, die mitgenommen und ausprobiert werden können. Die Schwarzlichttaschenlampe ist ein weiteres Beispiel für Equipment, das benötigt wird, um Beweise zu finden. Das Equipment liegt grundsätzlich draußen in der Basisstation bereit, dadurch müssen die Spieler immer wieder nach draußen, was besonders bei Einzelzählung der Sanity vorteilhaft ist.

Spiel

Es gibt zwei Gruppen, die eine spielt die Geisterjäger, die andere bereitet vor und stellt den Geist. Dafür entscheidet letztere zunächst, was es für ein Geist sein soll, und platziert dann die entsprechenden Hinweise – und natürlich falsche Fährten. Es wird entschieden, wer aus der Gruppe den Geist spielen darf. Dieser versteckt sich in der Spielwelt. Die andere Gruppe entscheidet derweil, wer draußen das Basislager betreut und wer reingeht. Die Halle wird abgedunkelt. Alle Geisterjäger werden mit Walkie-Talkies ausgestattet. Beim Start geht ein Teil der Geisterjäger hinein, um dort Beweise zu suchen, gleichzeitig wird das Programm, das die Sanity runterzählt, gestartet, bzw. beginnt die Geistergruppe, Sanity-Perlen aus dem Glas zu nehmen. Die Person an der Basisstation hat einen Ausdruck des Rasters für die Beweise und die Liste dazu. Immer wenn jemand von drinnen per Walkie-Talkie meldet, dass ein Beweis gefunden wurde, markiert sie das im Raster. Ziel ist, herauszufinden, um welchen Geist es sich handelt, bevor dieser anfangen kann zu jagen.

Die Person draußen hat noch eine weitere wichtige Aufgabe: Sie überwacht die Sanity der Spieler und muss die anderen Teammitglieder in der Halle warnen und nach draußen rufen, wenn sie merkt, dass sich die Sanity einem kritischen Wert nähert. Im Basislager füllt sich die Sanity wieder auf, indem das Programm zurückgesetzt wird bzw. die Perlen zurückgeschüttet werden. Ist die Sanity jedoch unter einen bestimmten Wert gesunken, bekommt der Geist ein Zeichen, dass er nun jagen kann. Wer dann von ihm getickt wird, ist „tot“. Die Geisterjäger können sich nach draußen in Sicherheit bringen, sofern sie aber nicht herausgefunden haben, um welchen Geist es sich handelt, hat die Geistergruppe gewonnen.

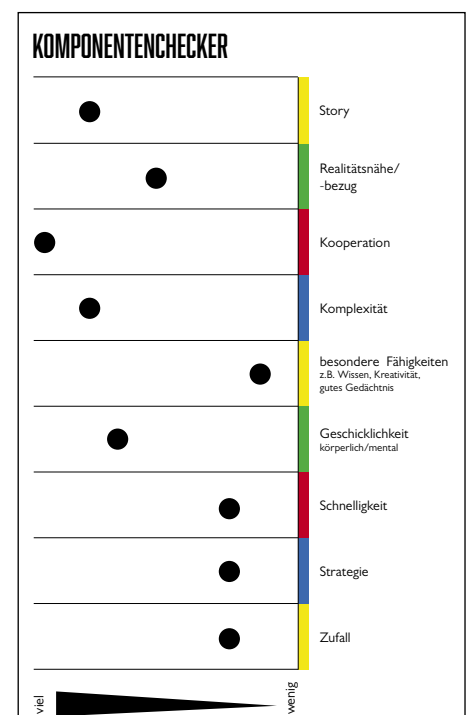
Bei den Geisterjägern geht es im Spiel um gute Kommunikation, nur wenn die Person im Basislager alles gut im Blick hat und entsprechend kommuniziert, kann die Gruppe gewinnen.

Medienpädagogische Ergänzung:

Phasmophobia ist ein Horror-Deduktions-Escape-Game mit düsterer, bedrohlicher Atmosphäre und diversen Schockmomenten, es bietet sich daher an, über Altersfreigaben zu diskutieren und warum sie sinnvoll sind. Was macht ein Horror-Game aus? In diesem Zusammenhang kann man auch über das Phänomen der Angst-Lust sprechen.

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/phasmophobia/

Link zu Games go wild!: [Phasmophobia](https://www.gamesgo.wild.de/phasmophobia)



Vorbereitung +++

Spielwelt: Für das Raumschiff braucht man verschiedene Räume, die am besten beschriftet werden, damit sich die Spieler zurechtfinden: Cafeteria und Lager (beide groß, von hier aus gehen die anderen Räume ab), Krankenstation, Reaktor, O2, Electrics, Upper und Lower Engine, Security, Cockpit, Administration und Kommunikation. Es kann auch mit weniger Räumen gespielt werden. Die Räume selber müssen nicht besonders gestaltet werden.

Aufgaben: Man braucht eine gute Anzahl von kleinen Aufgaben, weil es günstig ist, wenn pro Raum mehrere Aufgaben verteilt sind, damit es nicht ungewöhnlich/auffällig ist, wenn noch eine zweite Person in den Raum geht. Außerdem sollte jeder Spieler mehrere Aufgaben bekommen, damit Bewegung im Spiel ist. Bei der Gestaltung der Aufgaben kann man sich am digitalen Original orientieren, dort wird z.B. Müll sortiert oder es werden Asteroiden abgeschossen. Insgesamt sind die Aufgaben aber vor allem davon abhängig, was man an Material zur Verfügung hat. Beispiele:

- Muster nachlegen/nachzeichnen
- Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringen
- Dosen werfen
- Sachen irgendwo raussuchen/reinstecken/stapeln
- Gegenstände sortieren
- einfache Puzzle machen

Die Aufgaben werden auf die Räume verteilt. Im Reaktor und in O2 kann der Imposter sabotieren. Dazu gibt es eine Aufgabe, die er erledigen muss, um einen Alarm starten. Möglich ist hierfür alles, bei dem man einen fiesen Dauerton mit einem Schalter an- bzw. ausmachen kann. Die Crewmitglieder setzen den Alarm zurück, indem sie die Aufgabe rückabwickeln oder eine eigene Aufgabe machen und dann den Schalter ausmachen.

Sonstiges: Zettel für die jeweilige Aufgabe werden vorbereitet, außerdem Rollenzettel zum Ziehen. Dazu verständigt sich die Gruppe auf die Anzahl der Verräter. Bei uns hat der Imposter getötet, indem er einen Klebepunkt auf sein Opfer geklebt hat, und es hat sich als praktisch erwiesen, wenn die Rollenzettel so gefaltet sind, dass die Klebepunkte unbemerkt darin liegen können. Auf diese Weise muss der Verräter sie sich nicht extra holen – was ihn verraten könnte.

Spiel

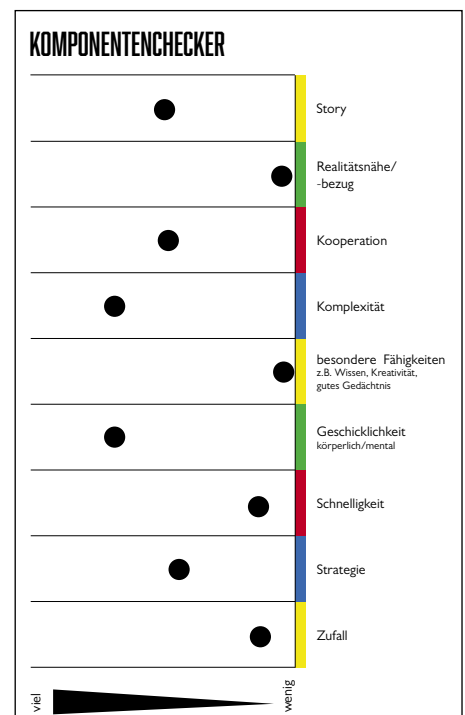
Alle ziehen die festgelegte Anzahl von Aufgaben. Danach werden die Rollenzettel gezogen. Nach dem Spielstart gehen alle los in die verschiedenen Räume und machen ihre Aufgaben in selbstgewählter Reihenfolge. Auch der/die Verräter ist/sind unterwegs und gibt/geben vor, Aufgaben zu machen. In unbeobachteten Momenten klebt er/kleben sie einem Crewmitglied einen Klebepunkt auf. Das Opfer setzt sich dann vor Ort hin. Wenn ein anderes Crewmitglied die „Leiche“ entdeckt, schlägt sie Alarm und ruft zum Meeting, bei dem sich alle (auch der Geist des Getöteten, er hat allerdings kein Mitspracherecht) versammeln und diskutieren, wer der Verräter sein könnte. Die Gruppe kann entscheiden, jemanden aus dem Raumschiff zu werfen, wenn die Beweislage ausreicht, muss es aber nicht. Der Beschuldigte scheidet aus – ist es der einzige Verräter, haben die Crewmitglieder gewonnen. In allen anderen Fällen geht das Spiel weiter, bis entweder alle Verräter korrekt identifiziert und aus dem Raumschiff geworfen wurden oder die Crewmitglieder alle Aufgaben erledigt haben – in diesem Fall hat die Crew gewonnen – oder alle Crewmitglieder getötet oder fälschlich aus dem Raumschiff geworfen wurden – dann hat der Verräter bzw. haben die Verräter gewonnen. Ausgeschiedene Crewmitglieder machen keine Aufgaben mehr, getötete Crewmitglieder hingegen dürfen ihre Aufgaben zuende bringen.

Medienpädagogische Ergänzung:

Die Spielwelt und Figuren in Among Us sind abstrakt und einfach gehalten, trotzdem werden Crewmitglieder „getötet“. Man kann dies zum Anlass nehmen, über das Töten in Games zu sprechen. Wieviel Realitätsnähe ist nötig oder erwünscht? Da diese ein wichtiges Kriterium für die Altersfreigabe ist, kann man die Altersfreigaben verschiedener Spiele diskutieren (Among Us: 6 Jahre). Wie kann das „Töten“ in einem analogen Spiel funktionieren?

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/among-us/

Link zu Games go wild!: [Among Us](https://www.gamesgo.wild.de/)



SQUID GAME



Vorbereitung +++

Spielwelt: Es wird eine Reihenfolge festgelegt, danach werden die verschiedenen Spiele an entsprechenden Orten aufgebaut bzw. vorbereitet. Einige Spiele sind sehr anstrengend, andere eher ruhig. Es ist klug, dies bei der Reihenfolge zu berücksichtigen. Wir hatten (in dieser Reihenfolge):

Seilspringen (Ein langes Seil wird geschwungen, wer durchläuft, ohne hängen zu bleiben, hat gewonnen.)

Murmelspiel: Jeder Spieler bekommt x Murmeln, nimmt eine Anzahl davon in die Faust, und der Gegner muss schätzen, ob die Anzahl gerade oder ungerade ist. Hat dieser richtig geschätzt, erhält er die Murmeln des Gegners, hat er falsch geschätzt, gibt er eine entsprechende Zahl aus seinem Bestand ab. Wer keine Murmeln mehr hat, hat verloren.

Tauziehen: Zwei dicke blaue Turnmatten liegen mit einer dünnen roten Matte dazwischen aneinander. Wer beim Tauziehen auf die rote Matte kommt, scheidet aus. Es gewinnt das Team, das noch Spieler auf der blauen Matte hat.

Sternennacht: Es werden Wege (z.B. aus dünnen Yogamatten) gelegt, darauf werden Umzugskartons verteilt. Zwei Teams starten von gegenüberliegenden Seiten und versuchen, sich gegenseitig vom Weg zu schubsen, dabei muss das eine Team die Kartons zu einem Bereich in der Mitte bringen und dort stapeln. Wer von der Matte geschubst wurde, muss einmal zur Wand (oder einem anderen Mal) auf der eigenen Teamseite laufen und kommt so wieder ins Spiel. Hat das Team der Kartonstapler in der festgelegten Zeit alle Kartons im Feld, hat es gewonnen, sonst das andere Team.

Dalgona: Aus Keksen muss die jeweilige Form mit einer Nadel ausgestochen werden, ohne dass der Keks bricht. Zubereitung Kekse: Zucker wird in einem Topf zum Schmelzen gebracht, dann gibt man das Backpulver dazu. Vorsicht, zum Schluss wird der Zucker sehr schnell dunkel! Die heiße (!) Masse gießt man portionsweise auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech, wo sie auseinander läuft. Wenn die Masse leicht gehärtet ist, drückt man mit einem Keksausstecher eine Form hinein. Der Zeitpunkt ist Erfahrungssache, also ausprobieren, wann der beste Moment dafür ist.

Glasbrücke: Zwei dicke blaue Turnmatten werden hintereinander auf Kästen gelegt, die aber nicht überall stützen. An einigen Stellen gibt es auf Länge geschnittene Poolnudelstücke darunter, die die Matte zwar halten, aber wegbrechen, wenn ein Spieler diese Stelle betritt. Von außen darf nicht zu sehen sein, wo die Stützen sind.

Rotes Licht – grünes Licht (Ochs vorm Berg): Die Spieler müssen in einem festgelegten Zeitlimit das Spielfeld überqueren, dürfen aber nur laufen, wenn die Person am Ziel sich weggedreht hat und nicht guckt. Wer beim Laufen erwischt wird, ist raus. Gewonnen hat, wer in der Zeit auf der gegenüberliegenden Seite ist.

Mingle: Es gibt vier Bereiche (Matten) in den Ecken des Raumes. In der Mitte ist ein Kreis definiert, in dem die Spieler laufen. Wenn eine Zahl genannt wird, müssen die Spieler in entsprechender Anzahl in die vier Bereiche laufen. Wer nicht mehr unterkommt, ist raus. Gespielt wird, bis nur noch einer übrig ist.

Spiel

Im Original scheiden die jeweiligen Verlierer aus, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Das kann man übernehmen, besser ist aber, mit einem Punktesystem zu spielen, damit alle Kinder jedes Spiel spielen können. Die ganze Gruppe wandert dann von Spielstation zu Spielstation. Bei manchen Spielen erhält der einzelne Spieler einen Punkt, bei anderen erhalten alle aus dem Gewinnerteam einen Punkt. Es gibt einen Highscore, und der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

Medienpädagogische Ergänzung:

Nicht nur die Serie, sondern auch das Spiel ist brutal und drastisch in der Gewaltdarstellung. Das gesamte Setting ist menschenverachtend und grausam. Es ist sinnvoll, hierüber mit den Kindern/Jugendlichen ins Gespräch zu kommen, weil Squid Game oft unkritisch toll gefunden wird, ohne die problematischen Seiten zu reflektieren. Altersfreigaben für Games und Serien können Thema sein, ebenso die Frage, was solche Gewaltdarstellungen mit einem machen. Auch könnte man darüber sprechen, wie die Kinder und Jugendlichen es finden, wenn man bei einem Spiel sein Leben riskiert – ist das dann eigentlich noch ein Spiel?

Link zu Games go wild!: [Squid Game](#)

KOMONENTENCHECKER	
	● Story ● Realitätsnähe/-bezug ● Kooperation ● Komplexität ● besondere Fähigkeiten z.B. Wissen, Kreativität, gutes Gedächtnis ● Geschicklichkeit körperlich/mental ● Schnelligkeit ● Strategie ● Zufall
viel wenig	

Vorbereitung ++

Spielwelt: Die Welt ist zunächst leer. Es werden Aufgaben, Waffen, Baumaterialien und Ressourcen definiert, sowie zwei Craftingtables gebaut.

Ressourcen: An Ressourcen gibt es Holz, Stein und Erz (in aufsteigender Wertigkeit). Die Ressourcen werden auf dem Spielfeld verteilt, bzw. versteckt und müssen im Spiel gesammelt werden. Beim Craften muss eine definierte Anzahl von unterschiedlichen Ressourcen abgegeben werden. Es wird eine Übersicht erstellt und gut sichtbar ausgehängt.

Baumaterial: Materialien zum Bauen können Kästen, Kastenteile oder Kartons unterschiedlicher Größe (am besten noch flach gefaltet, so dass sie beim Craften erst aufgebaut werden müssen) oder sonstige Sachen sein. Um Baumaterialien herstellen zu können, müssen Ressourcen abgegeben und Aufgaben erledigt werden. Ein Preissystem regelt, welche Aufgabe wofür erledigt und wieviel Ressourcen zusätzlich abgegeben werden müssen. Die Materialien kosten unterschiedlich viel, bringen am Ende aber auch unterschiedlich viele Punkte. Teure Baumaterialien bringen mehr Punkte. Es werden eine Preistabelle und eine Punktetabelle angelegt und an gut sichtbarer Stelle ausgehängt.

Aufgaben: Zum Craften von Baumaterial müssen kleine Aufgaben gemacht werden. Welche das sind, entscheidet sich auch hier anhand der vorhandenen Möglichkeiten. Grundsätzlich ist es schön, wenn dies einfache Bauaufgaben sind, beispielsweise:

- eine vorgegebene Legokonstruktion nachbauen
- ein einfaches Puzzle legen
- etwas zusammensetzen.

Waffen und Kämpfe: Auch die Art und der Preis für die Waffen wird festgelegt. Sie haben eher symbolischen Charakter als Aufforderung zum Kampf, wir hatten dafür beispielsweise fertige Plastik-Minecraftschwerter. Es stehen verschiedene Arten von Kampf zur Wahl: Beispielsweise Ringkampf auf einer Matte, Kampf mit Poolnudeln auf einer umgedrehten Bank, bei dem der Gegner von der Bank gestoßen werden muss, oder Schnickschnackschnuck. Das wird entsprechend vorbereitet.

Spiel

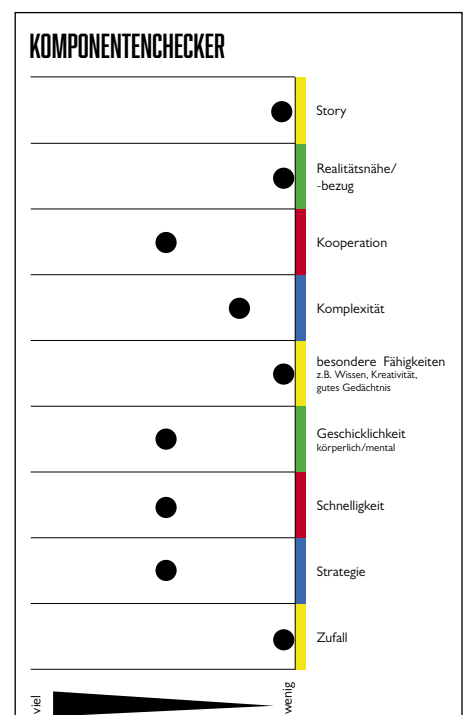
Es werden zwei Teams gebildet: die Villager und die Pillager. Die einen bauen ein Dorf, die anderen einen Turm. Sie errichten an frei gewählter Stelle ihre Basis. Man kann dazu dem einen Team ein Zelt zur Verfügung stellen und dem anderen beispielsweise einen Kastensockel. Nach dem Spielstart laufen die Teams los und sammeln Holz. Sobald eine bestimmte Anzahl Holz gefunden wurde, kann dieses gegen einen Craftingtable und eine Spitzhacke eingetauscht werden. Ab dann kann Stein abgebaut = gesucht und gesammelt werden. Damit können Baumaterialien sowie eine verbesserte Spitzhacke zum Abbau von Erz gecraftet werden. Die hergestellten Baumaterialien werden zur Basis gebracht und dort entweder zu einem Turm gestapelt oder im Dorf (Zelt) untergebracht. Gleichzeitig können auch Waffen gecraftet werden, mit denen man das gegnerische Team zum Kampf um ein Stück Baumaterial herausfordern kann. Das herausgeforderte Team darf die Art des Kampfes wählen. Hat das herausfordernde Team gewonnen, nimmt es ein Stück Material von der Basis des anderen, hat jedoch das angegriffene Team gewonnen, muss es nichts abgeben. Das Spiel endet, wenn alle Baumaterialien ausgegeben und verbaut wurden. Dann werden die Punkte ermittelt, gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Medienpädagogische Ergänzung:

Minecraft ist eins der erfolgreichsten Spiele weltweit. Es ist ein Open World Game und bietet viele Möglichkeiten. Dadurch bedient es verschiedene Vorlieben bei überschaubarem Regelwerk. Man könnte also mit Kinder und Jugendlichen über ihre eigenen Spielvorlieben sprechen: Was magst du in Spielen, bist du mehr der Sammler-Typ oder mehr der Kämpfer?

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/minecraft/

Link zu Games go wild!: [Minecraft](http://minecraft)



99 NÄCHTE IM WALD



Vorbereitung +

Spielwelt: Die Welt ist ein Wald. Hierfür kann man beliebig Aufwand betreiben, um ihn schön zu machen. Verteilt ist dort die Ressource Holz. Waffen und Heilklammern sind versteckt. Es gibt einen Platz für das Lagerfeuer, auch dieser kann z.B. mit echten Holzscheiten gebaut werden. Um das Feuer herum wird ein Bereich bestimmt, in dem die Camper nachts in Sicherheit sind. Da die sichtbare Welt umso größer wird, je größer das Feuer ist, wird die Welt in vier Bereiche unterteilt, die erst nach und nach bespielt werden. Pro Bereich wird eine „Höhle“ errichtet, in der das jeweilige Tierkind versteckt wird: Dinokind, Krakenkind, Tintenfischkind und Koalakind. Wir hatten entsprechende Stofftiere dafür.

Ressourcen: Holz zum Aufbau des ersten Feuerrings liegt frei herum, wir haben dafür rote, gelbe und orange Dominosteine aus Holz benutzt. Später wird das Holz erwürfelt. Man braucht sehr viel davon!

Waffen: Gut eignen sich gekürzte Schwimmnudeln. Neben den Wäscheklammern als Leben gibt es auch andersfarbige Heilklammern.

Spiel

Es werden zwei Teams gebildet: die Camper und die Gruppe, die am Tag Wölfe spielen, die die Tierkinder bewachen, und nachts Kultisten, die in der Dunkelheit herumlaufende Camper angreifen und versuchen, Stücke vom Lagerfeuer zu stehlen. Die Gruppe der Wölfe und Kultisten hat von Anfang an Waffen, die Camper müssen ihre erst einsammeln. Im Spiel gibt es einen regelmäßigen Wechsel von Tag und Nacht. Damit das Ganze flott läuft, hatten wir 2 Minuten pro Tageszeit, es könnten aber natürlich auch mehr oder weniger sein. Muss man ausprobieren.

Das Spiel startet bei Tag, die Camper sammeln herumliegendes Holz, um das Lagerfeuer für die Nacht zu entzünden. Die Dominosteine werden um die Holzscheite im Kreis aufgestellt. Ist dieser erste kleine Kreis fertig, brennt das Feuer und es kann losgehen. Ziel der Camper ist es, nach und nach die Tierkinder zu befreien. Dafür müssen sie einen Bereich nach dem anderen freispielen, indem sie weitere Ringe aus Holz um das Lagerfeuer legen. Da die Wölfe vor der Höhle die Tierkinder verteidigen, muss gekämpft werden. Alle Spieler haben eine vorher festgelegte Anzahl von Wäscheklammern als Leben, die sie bei einem Treffer abwerfen. Im Wald versteckt sind Heilklammern für die Camper, die abgeworfenes Leben ersetzen. Sind (noch) nicht genügend Heilklammern gefunden worden, scheiden die Spieler bis zum nächsten Tag aus. Kultisten und Wölfe nehmen keine Heilklammern. Wenn sie alle Klammern verloren haben, setzen sie bis zum nächsten Rollenwechsel aus. Die befreiten Tierkinder werden zum Lagerfeuer gebracht. Am Tag muss außerdem weiteres Holz erwürfelt werden. Die Camper würfeln an verschiedenen Stellen in den Waldteilen (z. B. mit einer Würfelapp auf dem Handy) und bekommen eine entsprechende Anzahl Dominosteine. Immer wenn ein weiterer Ring ums Feuer geschlossen ist, wird ein weiterer Teil des Waldes freigegeben, sodass die Spielwelt immer größer wird und dadurch die Wege immer weiter. In jedem Teil des Waldes sind weitere Heilklammern sowie jeweils eine Taschenlampe versteckt, die in der Nacht die angreifenden Kultisten verschrecken soll. All dies – Holz erwürfeln, Heilklammern, Waffen und Taschenlampen suchen – beschäftigt die Camper neben den Kämpfen mit den Wölfen bei Tag. Insgesamt ist das Spiel ein Wechsel aus Angriffen der Camper und Angriffen der Kultisten. Welche Regeln es im einzelnen braucht, um die Chancen und Risiken der beiden Gruppen gut auszubalancieren, muss die Gruppe erproben.

Medienpädagogische Ergänzung:

99 Nächte im Wald ist ein Spiel in Roblox, einer außerordentlich beliebten Plattform, auf der es viele verschiedene Spiele gibt, die überwiegend von Privatpersonen, darunter durchaus schon Kinder, im Roblox-eigenen Editor erschaffen wurden. Problematisch ist, dass die Spiele innerhalb der Plattform keinen altersbeschränkten Zugang mehr haben, d.h. hier können Grundschulkinder z.B. Horrorspiele spielen, die eigentlich nicht für ihr Alter geeignet sind. Viele der Spiele sind für Kinder nicht sofort als problematisch zu erkennen, auch wenn nach heftiger Kritik daran zumindest ein Teil durch Pay-to-play „geschützt“ wird. Dies und der unmoderierte Chat macht die Plattform für jüngere Spieler ungeeignet. Man könnte also sehr gut über Gefahren wie Cybergrooming und Jugendschutz einerseits und die unterschiedlichen Geschäftsmodelle von Games bzw. solchen Plattformen wie Roblox andererseits sprechen, um Kinder und Jugendliche für Gefahren, aber auch dafür zu sensibilisieren, dass scheinbar kostenlose Spiele ebenfalls ihren Preis haben.

Link zu Games go wild!: [99 Nächte im Wald](#)

KOMONENTENCHECKER	
	Story
	Realitätsnähe/-bezug
	Kooperation
	Komplexität
	besondere Fähigkeiten z.B. Wissen, Kreativität, gutes Gedächtnis
	Geschicklichkeit körperlich/mental
	Schnelligkeit
	Strategie
	Zufall

CLASH ROYALE



Vorbereitung ++

Spielwelt: Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt, die ein Fluss (z.B. in Form von blauen Matten) trennt. Es gibt zwei Brücken, wo der Fluss überquert werden kann – und nur dort. In jeder Hälfte gibt es zwei kleine Türme außen und dazwischen einen großen Turm. Die kleinen Türme bestehen aus einem Sockel, z.B. einem kleinen Kasten, auf dem Sachen gestapelt sind, die man leicht mit einem Ball herunterwerfen kann. Das können Dosen, Kartons, Hütchen o.ä. sein. Der Turm in der Mitte ist größer, hier findet der König seinen Platz. Er steht erhöht hinter seinem Turm, auf dem ebenfalls Sachen gestapelt. Wichtig ist, dass die Türme in beiden Hälften gleich bestückt sind, bei der Auswahl der Gegenstände sollte man also beachten, wie viele davon jeweils zur Verfügung stehen.

König und Krieger: Es gibt unterschiedliche Krieger mit unterschiedlichen Waffen. Einige sind ausgestattet mit Nahkampfaffen, z.B. gekürzte Schwimnudeln, andere mit Fernwaffen wie beispielsweise Bällen. Die Menge, die der Krieger mitführt, richtet sich nach der Größe: Von kleineren Bällen gibt es mehr, von großen Bällen hat der Krieger nur einen. Hilfreich ist, wenn die Teams gut zu unterscheiden sind, d.h. sie bekommen farblich passende Laibchen oder gebastelte Rüstungen (bei uns rot oder blau bemalte Pappen für vorne und hinten, verbunden mit Wolle, die über den Schultern hängen). Der König hat einen Satz Bälle o.ä. zur Verteidigung seines Turmes. Wenn er eine Krone trägt, fühlt er sich besser.

Spiel

Es werden zwei Teams gebildet: Team Rot und Team Blau. Die Könige beziehen Posten auf ihren Türmen, dahinter warten die Krieger. Alle Krieger können ihre Waffen benutzen, um anzugreifen, sich zu verteidigen oder Sachen vom Turm des Gegners zu werfen/schlagen. Der König entscheidet, welcher Krieger über welche Seite im gegnerischen Feld angreift und wer im eigenen Feld bleibt, um die Türme zu verteidigen. Krieger, die getroffen wurden, egal von welcher Waffe, scheiden zeitweilig aus, sie nehmen ihre Waffe (ggf. wieder einsammeln) und begeben sich zurück ins eigene Feld hinter den Turm und warten auf den nächsten Einsatz. Während sie zurückgehen, dürfen sie nicht angreifen. Sie dürfen beim Zurückgehen aber den Fluss an beliebiger Stelle überqueren.

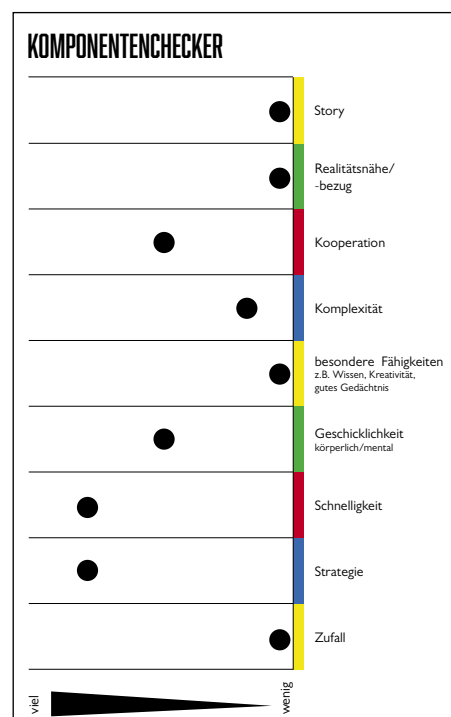
Zuerst müssen die kleinen Türme angegriffen werden, erst wenn sie zerstört sind, kann der Königsturm angegriffen werden. Dieser kann vom König und von allen eigenen Kriegern verteidigt werden. Jede Runde geht über 3 Minuten. Hat ein Team es vorher geschafft, auch den Königsturm komplett zu zerstören, endet die Runde direkt und das Team hat gewonnen. Falls dies nicht der Fall ist, wird am Ende der Runde gezählt, wieviele Gegenstände noch jeweils auf dem Königs- thron stehen. Das Team, dessen Turm weniger beschädigt ist, hat gewonnen.

Medienpädagogische Ergänzung:

Clash Royale ist ein Live-Service-Game, d.h. es liefert durch monatliche Seasons regelmäßig Anreize weiterzuspielen. Es gibt die Möglichkeit, sich in Clans zu formieren und Clankämpfe zu spielen, auch dies erhöht den Druck zu spielen. Man kann mit den Kindern und Jugendlichen über solche Spielmechaniken und -modelle kritisch ins Gespräch kommen. Außerdem kann man die Mechanismen untersuchen, mit denen Game-Designer Spieler im Spiel zu halten versuchen, beispielsweise Belohnungssysteme, Highscores etc.

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/clash-royale/

Link zu Games go wild!: Clash Royale



Vorbereitung ++

Spielwelt: Man braucht eine schöne, übersichtliche Rennstrecke mit ausgewiesenem Start- und Zielbereich. Wichtig ist außerdem, dass die Streckenführung klar ist. Je nach Anzahl der gleichzeitig startenden Autos werden versetzt Markierungen angebracht. Auf der Strecke verteilt liegen Gegenstände, die u.a. zur Behinderung der anderen Fahrer eingesetzt werden können. Bei uns waren es Schaumstoffbälle und Kuscheltiere.

Fahrer und Autos: Die Autos werden aus Rollbrettern mit aufgeklebtem offenen Bananenkarton gebaut und bekommen ein stabiles Seil zum Ziehen. Es können Spoiler und Verzierungern aus Pappe angebracht werden, bewährt haben sich auch Überrollbügel aus Schwimnudeln. Dann kann man die Autos in den passenden Farben bemalen (z.B. rot-blau für Mario, blau-grün für Luigi, grün-weiß für Joschi, rosa für Peach, lila-gelb für Wario). Es kann auch Verkleidungen für die Fahrer geben, z.B. bemalte T-Shirts, Käppis o.ä..

Spiel

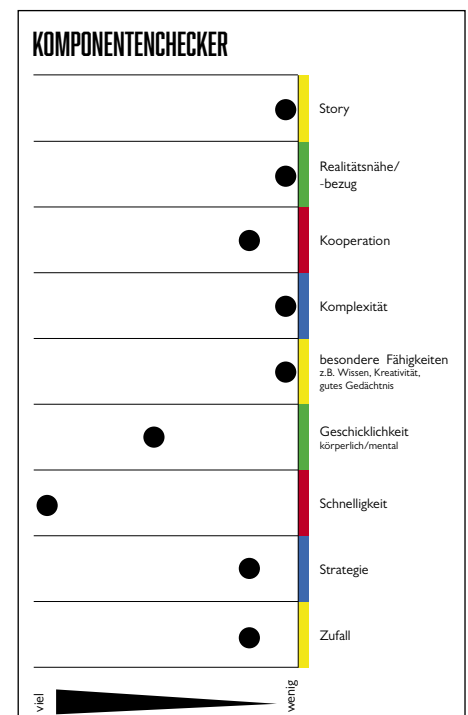
Für das Rennen braucht es Zweier-Teams: Eine Person sitzt im Karton und eine Person zieht. Die im Karton hat eine abgeschnittene Poolnudel in der Hand. Die mögliche Anzahl von Teams positioniert sich an den Startlinien. Bei „Start“ geht es los. Die Teams versuchen, die Strecke schnellstmöglich zu fahren, dabei können sie die anderen Teams mit den Poolnudeln und dem Werfen von aufgesammelten Gegenständen stören. Aufgesammelte, aber nicht geworfene Gegenstände bringen in der Endwertung Zusatzpunkte.

Medienpädagogische Ergänzung:

Das Mario-Universum ist groß, es gibt verschiedene Spiele unter diesem Dach, und Mario ist eine bekannte Figur. Man könnte dies zum Anlass nehmen, um über Merchandising, Lizenzvermarktung etc. zu sprechen und Kindern und Jugendlichen bewusst zu machen, dass in vielen Produkten Lizenzgebühren stecken, mit denen Firmen teilweise richtig gut Geld verdienen (Star Wars, Harry Potter, Mickey Mouse etc.). Man könnte sammeln: Was gibt es alles von Mario? Spiele, Kuscheltiere, Schlüsselanhänger, Becher, Bettwäsche etc. Ergänzend ist auch cross-mediale Vermarktung ein mögliches Thema, das heißt, dass eine Geschichte in mehreren Medien erscheint, z.B. als Buch und als Film, und beide sich gegenseitig pushen.

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/mario-kart-world/

Link zu Games go wild!: [Mario Kart](http://mario-kart.com/)



SUBWAY SURFERS



Vorbereitung ++

Spielwelt: Es wird ein schöner, abwechslungsreicher Parkour aufgebaut, bei dem es Laufstrecken und Hindernisse gibt. Hindernisse verlangsamen den Lauf, teilweise wirken sie wie ein Trichter, vor allem wenn viele Läufer gleichzeitig am Start sind. Wenn man das Spiel draußen spielt und überwiegend oder ausschließlich vorhandene Hindernisse nutzt, muss die Strecke entsprechend ermittelt und am besten eindeutig gekennzeichnet werden, denn in der Hitze des Gefechtes wird gerne mal abgekürzt. ;-) Kostüme gehen immer, sind aber nicht notwendig.

Spiel

Es gibt zwei Teams: das der Surfer und das der Polizisten. Die Surfer laufen zuerst los, die Polizisten etwas später. Wann genau, muss durch Ausprobieren ermittelt werden. Hat man beispielsweise ein großes Hindernis am Anfang, ist es sinnvoll den Surfern viel Vorsprung zu geben oder eine Bedingung einzuführen, beispielsweise dass die Polizisten erst loslaufen dürfen, wenn die Surfer einen bestimmten Punkt im Parkour erreicht haben. Danach müssen die Surfer versuchen, das Ziel zu erreichen, ohne von einem Polizisten gefangen zu werden. Fängt ein Polizist einen Surfer, geht er mit ihm raus, beide Gruppen werden also immer kleiner. Eine weitere Regel hat sich bewährt: Die Schnellen fangen die Schnellen, die Langsamen die Langsamen, d.h. es muss nicht der erstbeste Surfer gefangen werden, sondern der jeweilige Polizist kann sich entscheiden weiterzulaufen, um einen Surfer weiter vorne abzufangen. Die Surfer haben gewonnen, wenn mehr als die Hälfte von ihnen im Ziel angekommen ist, die Polizisten, wenn sie mehr als die Hälfte der Surfer gefangen haben.

Medienpädagogische Ergänzung:

Jump 'n' Runs sind eine große, äußerst beliebte Gattung bei Games. Es gibt 3-D-Spiele und sogenannte Platformer, wo die Spielfigur quer durch eine 2-dimensionale Spielwelt läuft. Bei Jump 'n' Runs wird der Kontrast zwischen Spieler und Spielfigur besonders deutlich: Während sich die Spielfigur laufend und springend schnell durch die Welt bewegt und teilweise krasse Hindernisse überwindet, sitzt der Spieler nur. Man kann also das Spannungsfeld Bewegungsmangel – Medienkonsum in den Fokus rücken, und dabei evtl. ein wenig Werbung für analogen Parkour machen. Übrigens bieten Städte überraschend viele Möglichkeiten für Parkour, und selbst wer das nicht als Sport betreiben und entsprechende Techniken zum Überwinden größerer Hindernisse lernen will, findet überall kleine Möglichkeiten.

Durch die vergleichsweise einfache Spielmechanik sind Jump 'n' Runs auch recht leicht digital zu bauen. Apps hierfür sind Bloxels (browserbasiert mit Account, play.bloxels.com/), Scratch (<https://scratch.mit.edu/>), Delightex (browserbasiert mit Account, <https://edu.delightex.com/Auth>), Mario Builder (App in Playstore/Applestore), Unity (nur für fortgeschrittene Programmierer empfohlen) und z.B. Roblox Studio.

Link zum Spieleratgeber NRW: spieleratgeber-nrw.de/spiel/subway-surfers/

Link zu Games go wild!: [Subway Surfers und Jumanji](#)

KOMPONENTENCHECKER	
☐	Story
☐	Realitätsnähe/-bezug
☐	Kooperation
☐	Komplexität
☐	besondere Fähigkeiten z.B. Wissen, Kreativität, gutes Gedächtnis
☐	Geschicklichkeit körperlich/mental
☐	Schnelligkeit
☐	Strategie
☐	Zufall

viel

wenig

JUMANJI



Vorbereitung +++

Spielwelt: Es wird eine abwechslungsreiche Spielwelt mit verschiedenen Hindernissen, Orten zum Lösen von Aufgaben sowie dem Ort für die Jumanji-Statue aufgebaut. Am Rand gibt es eine Wiederbelebungsstelle, an der ein Behälter mit Wäscheklammern steht und gewürfelt werden kann, um wiederbelebt zu werden (nur Wissenschaftler). In der Spielwelt werden außerdem zwanglos Medpacks verteilt, z.B. in Form von Schwämmen.

Amulette und Statue: Das Spiel wird in mehreren Leveln gespielt, in denen jeweils ein vierteiliges Amulett zusammengesetzt werden muss. Für die Amulette kann man einfach vier gleiche, kleine Gegenstände nehmen, man kann sie aber auch selber gestalten, beispielsweise indem ein Bild in vier Teile geschnitten wird oder ein Puzzle aus vier Teilen gemacht wird.

Es ist schön, wenn die Steigerung der Level sich auch bei der Statue ausdrückt, in dem es z.B. eine Form von Treppe für die Amulette gibt, auf der sie Stufe für Stufe zusammengesetzt werden. Ganz oben „thront“ dann Jumanji, die Jaguarstatue. Auch hier gilt: Man kann es einfach und schnell machen und dort einfach irgendwas hinstellen, oder man baut eine richtig nette Statue. Wir hatten eine aus Pappe, bei der zum Schluss die Augen geleuchtet haben.

Aufgaben: Die Anzahl der Aufgaben richtet sich nach der Anzahl der Level: Wir hatten vier Level mit $1+2+3=6$ Aufgaben, eine Aufgabe im ersten Level, zwei andere im zweiten, drei andere im dritten, und alle im vierten Level. Aufgaben können z.B. sein:

Sachen stapeln

eine Sechswürfel

Dinge zuordnen, z.B. Luftballons sammeln und in farblich passende Ringe legen

Fische angeln

Sachen sammeln und irgendwo reinwerfen / Ringwurf

Dosenwerfen

Wichtig ist, dass der Ort, wo die Aufgabe gemacht wird, als „safe zone“ erkenntlich ist, in der die Spieler nicht angegriffen werden dürfen, während sie die Aufgabe machen. Die Aufgaben bekommen Nummern, damit klar ist, welche Aufgabe in welchem Level gemacht werden muss.

Spiel

Es gibt zwei Teams: die Wissenschaftler, deren Ziel ist, die Jumanji-Statue zum Leuchten zu bringen, indem sie die Amulette zusammensetzen, und die NPCs, deren Aufgabe ist, die Wissenschaftler bei ihrer Suche zu stören. Alle sind mit gekürzten Poolnudeln ausgestattet und haben Wäscheklammern als Leben gut sichtbar und erreichbar angesteckt: NPCs eine, die Wissenschaftler drei. Nachdem die Spielwelt vorbereitet ist (Amulettteile des jeweiligen Levels verstecken, Aufgaben aufbauen, Medpacks streuen), verteilt sich die Gruppe der NPCs im Spielfeld. Die Wissenschaftler starten von einem markanten Punkt am Spielfeldrand. Sie suchen die Amulettteile und lösen die jeweiligen Aufgaben und müssen sich nebenbei gegen die NPCs wehren. Wer getroffen wird, verliert ein Leben, d.h. wirft eine Klammer weg. Die NPCs sind damit direkt raus und gehen zur Wiederbelebungsstelle, wo sie sich eine neue Klammer holen und direkt wieder ins Spiel gehen. Die Wissenschaftler können ein Medpack aufsammeln und an der Klammerausgabe gegen die benötigte Anzahl tauschen. Sind hingegen alle Klammern weg, müssen sie sich dort freiwürfeln, um wieder drei Klammern zu erhalten.

Die Teile des Amuletts können die ganze Zeit gesucht und schon mal zu ihrem Ort vor der Statue gebracht werden, dürfen aber erst zusammengesetzt werden, wenn alle Aufgaben des jeweiligen Levels geschafft sind. Wenn das Amulett fertig zusammengesetzt ist, ist das Level vorbei, und das Spielfeld wird für das nächste Level vorbereitet. Ist auch das letzte Amulett zusammengesetzt, versammeln sich die Wissenschaftler um die Statue und rufen laut zusammen: „Jumanji!“. Die Augen der Statue leuchten und das Spiel ist aus.

Medienpädagogische Ergänzung:

Jumanji ist ein Videospiel für verschiedene Plattformen, das erst nach den Filmen auf den Markt kam, was man daran erkennen kann, dass die Avatare den Schauspielern im Aussehen nachempfunden sind. Spannend kann ein Vergleich der verschiedenen medialen Ausprägungen sein: Filme, digitales Game und Brettspiel. Was macht am meisten Spaß und warum?

Link zu Games go wild!: [Subway Surfers und Jumanji](#)

KOMONENTENCHECKER	
	Story
	Realitätsnähe/-bezug
	Kooperation
	Komplexität
	besondere Fähigkeiten z.B. Wissen, Kreativität, gutes Gedächtnis
	Geschicklichkeit körperlich/mental
	Schnelligkeit
	Strategie
	Zufall