

Ein Job in der Games-Branche ist für viele Schülerinnen und Schüler ein Traum. Das Berufsfeld ist äußerst facettenreich und bietet zahlreiche Möglichkeiten, sich kreativ einzubringen – von Design und Grafik über Musik und Sounddesign bis hin zu Storytelling und Programmierung.

Doch gerade in der Spieleentwicklung findet das Thema Barrierefreiheit bisher noch zu wenig Beachtung und stereotype Rollenbilder werden häufig noch reproduziert. So sind beispielsweise noch immer meist männlich gelesene Spielfiguren die Helden. Viele Games folgen zudem Spielmustern, die stark auf gegenseitige Konkurrenz und Kampf ausgerichtet sind. Menschen mit Behinderung kommen gar nicht vor, und falls doch, dann nicht als Teil der Gesellschaft. Zudem sind Games als audiovisuelles und interaktives Medium besonders anfällig für Barrieren in unterschiedlichen Bereichen, die schon während der Konzeptionsphase mit einfach umsetzbaren Maßnahmen verhindert werden könnten.

Zielsetzung

Das Planspiel „Games für alle“ verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler für Inklusion, Vielfalt und Barrierefreiheit im Kontext digitaler Spiele zu sensibilisieren und sie gleichzeitig zu einem reflektierten und kreativen Umgang mit Medien zu befähigen. Ziel ist die Entwicklung eines Spielkonzepts mit praktischer Medienarbeit in einem (oder mehreren) der Bereiche „Sehen“, „Hören“, „Steuern“, „Verstehen“.

Dazu versetzen sie sich in die Lage eines neu gegründeten Game-Studios und müssen bei der Entwicklung ihres ersten Spielkonzepts die Bedingungen eines Förderaufrufs erfüllen. Zusätzlich können sie sich bei Praxis-Challenges in den Bereichen „Sehen“, „Hören“, „Steuern“ und „Verstehen“ in kreativer Medienarbeit betätigen und eigene Sounds, Figuren, einen Controller oder ein Storyboard entwickeln. Anknüpfend daran lernen sie in weiteren Challenges, wie Barrierefreiheit sichergestellt werden kann und überlegen sich anhand ihres Konzepts konkrete Lösungsmöglichkeiten.

Auf praxisnahe Weise und mit Bezug zu ihrer Lebenswelt erfahren sie, wie Designentscheidungen beeinflussen, wer mitspielen kann und wer ausgeschlossen bleibt. Gleichzeitig reflektieren sie, dass Inklusion kein Hindernis, sondern ein kreativer Motor sein kann, von dem letztlich alle profitieren. Denn alle Menschen haben verschiedene Bedürfnisse und durch Einstellungsmöglichkeiten oder andere Funktionen wird Teilhabe möglich.

Kompetenzförderung: Medienkompetenz (Gestaltung, Reflexion, kritische Bewertung digitaler Medien), Kreativität und Problemlösen, Soziale Kompetenz (Teamarbeit, Kommunikation, Empathie), Wertebildung (Auseinandersetzung mit Gerechtigkeit, Teilhabe, Diversität), Werte der Inklusion stärken, Verständnis füreinander fördern, Selbstwirksamkeit, Übung von Präsentation vor Gruppen.

Vorbereitung

Im Vorfeld sollten die unterschiedlichen Materialien ausgedruckt, eventuell zurechtgeschnitten oder digital bereitgestellt werden. Dazu zählen **04_Games für alle_AB1_Steckbrief**, **05_Games für alle_Förderkarten** sowie die jeweiligen **Praxis- und Barrierefrei-Challenges 06–13**. Außerdem sollte der Zugang zu Computern und Tablets für die digitalen Tools Piskel, GarageBand und Canva sichergestellt werden. Es ist wichtig, dass die digitalen Tools vor dem Einsatz durch die Lehrkraft ausprobiert wird. Es kann sein, dass Garage Band oder Canva zu komplex für eine Klasse ist oder Schülerinnen und Schüler Unterstützung benötigen.

Materialien:

- **Förderkarten + Steckbrief:** *Was für ein Spiel wollen wir machen?*
- **Praxis-Challenges:** *Wie gestalten wir es praktisch?*
- **Barrierefrei-Challenges:** *Wie können alle mitspielen?*

Förderkarten:

Die Förderkarten bilden den Einstieg in die kreative Phase.
Jede Karte steht für eine bestimmte Vorgabe an das Spiel.

Didaktische Hinweise:

In Praxistests hat sich gezeigt, dass manche Gruppen mehr Unterstützung benötigen. Es kann vorkommen, dass ein möglichst problematisches Game entwickelt wird, um die Lehrkraft zu provozieren. Aufgrund dessen sollte die anfängliche Konzepterstellung engmaschig begleitet werden.

Praxis-Challenges:

Die Praxis-Challenges sind die kreative Vertiefung der Methode. Hier werden digitale Tools genutzt, um das zuvor entwickelte Konzept praktisch erfahrbar zu machen.

Die Lehrkraft kann je nach Fachbezug oder Lernziel bestimmte Bereiche auswählen:

- **Sehen:** Design, Farben, Figurendarstellung.
- **Hören:** Sound-, Musikdesign, akustische Wahrnehmung.
- **Steuern:** Bedienung, Eingabemöglichkeiten (Controller), assistive Technologie.
- **Verstehen:** Sprache, Anforderungen, Erklärungen.

Beispiele:

- Figur oder Spielelement mit Piskel gestalten.
- Musik oder Sound in GarageBand komponieren.
- Controller-Prototyp gestalten.
- Storyboard mit Canva erstellen.

Hinweis: Die Schülerinnen und Schüler können die Praxis-Challenges auch analog umsetzen. Dies kann eine Erweiterung der Methode sein, wenn die digital erstellten Ergebnisse auch haptisch gebastelt werden. So lassen sich die Prototypen der Controller beispielsweise aus Pappe und weiteren Materialien basteln oder Töne und Geräusche werden selbst aufgenommen (Vgl. hierzu Methodenblatt „Games für Augen und Ohren“).

Barrierefrei-Challenges:

Nach der Entwicklung des Spielkonzepts und der Praxis-Challenge werden die Barrierefrei-Challenges eingesetzt. Sie dienen als zusätzliche Herausforderung und fördern die Sensibilität für Barrierefreiheit, alternative Steuerung und unterschiedliche Bedürfnisse.

Jede Challenge enthält:

- **Aufgabe** (Problemstellung)
- **Hinweis 1** (vage Hilfestellung – regt Überlegungen an)
- **Hinweis 2** (konkrete Unterstützung)
- **Lösungsvorschlag** (für Gruppen mit hohem Unterstützungsbedarf)

Hinweis: Die Lehrkraft kann Challenges zufällig verteilen, nach Leistungsniveau auswählen oder die Weitergabe der Hinweise gezielt steuern, um die eine Binnendifferenzierung sicherzustellen:

- Leistungsstarke Gruppen → nur Aufgabe
- Andere Gruppen → Hinweis 1 oder 2
- Gruppen mit Unterstützungsbedarf → Lösungsvorschlag

Hinweis: In dieser Methode können Themen der Repräsentation auftauchen, beispielsweise in den Bereichen „Sehen“ oder „Verstehen“. Der Begriff Repräsentation beschreibt im Zusammenhang mit Games, wie Personen oder Gruppen dargestellt, sichtbar gemacht und repräsentiert werden.

Der Begriff Tokenismus („tokenism“) bezeichnet im Gegensatz dazu eine oberflächliche oder symbolische Form der Repräsentation, bei der Minderheiten oder marginalisierte Gruppen zwar formal sichtbar gemacht werden, aber ohne tatsächliche Teilhabe, Einfluss oder differenzierte Darstellung.

Es ist sinnvoll, sich vorab über den Diskurs zu informieren und Schülerinnen und Schüler aufzuklären und zur Reflexion anzuregen.

Reflexionsfragen:

- Wer wird gezeigt – und wer nicht?
- Wie werden bestimmte Gruppen dargestellt?
- Wer erzählt die Geschichten – und aus welcher Perspektive?

- Wird die Perspektive bestimmter Personen ernstgenommen oder handelt es sich um Marketing?
- Ein Game zeigt Vielfalt, aber sind auch die Führungspositionen des Game-Studios divers besetzt?

Durchführung

Format	Dauer	Beschreibung
Standardformat	5–6 Unterrichtseinheiten	<ul style="list-style-type: none"> • Förderkarte • 1–2 Praxis-Challenges • Barrierefrei-Challenges • Präsentation
Kurzformat	2–3 Unterrichtseinheiten	<ul style="list-style-type: none"> • Förderkarte • Präsentation
Projektformat	1–2 Projektstage	<ul style="list-style-type: none"> • Förderkarte • 3–4 Praxis-Challenges • Barrierefrei-Challenges • Präsentation oder Ausstellung

Standardformat

Zu Beginn der Stunde führt die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler in das Thema ein. Hierfür kann die **Präsentation Games für alle** genutzt werden. Im Rahmen der Präsentation werden Schülerinnen und Schüler auch nach ihren eigenen Spielgewohnheiten und -vorlieben gefragt, die sie der Klasse vortragen können, um sie zu aktivieren. Hier kann auch eine Gruppenreflexion stattfinden, welche Spiele oder Elemente in Spielen mit vielen Barrieren verbunden sein können und ob ihnen schon mal ein besonders inklusives Spiel begegnet ist. Dies bietet einen niedrigschwelligen Einstieg über die Lebenswelt und zeigt, dass alle etwas beitragen können – auch ohne Gaming-Vorkenntnisse. Hier können die Schülerinnen und Schüler als Expertinnen und Experten für das Medium Digitale Spiele auftreten. An dieser Stelle kann die Lehrkraft entscheiden, ob sie die Folien zu Zugänglichkeit und Teilhabe digitaler Spiele bereits zeigen möchte. Dies kann Schülerinnen und Schülern mit Förderschwerpunkt helfen, einen Eindruck zu bekommen, worauf sie beim Entwickeln des Spielkonzepts achten sollten.

Anschließend teilen sich die Schülerinnen und Schüler zu Gruppen von bis zu vier Personen und ziehen oder wählen eine Förderkarte. Wahlweise kann auch die Lehrkraft die Förderkarten zuordnen. Das zu entwickelnde Spielkonzept soll diese Anforderungen erfüllen und in den späteren Challenges praktisch umgesetzt werden.

Hinweis: Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Spielerfahrung können gezielt den Gruppen zugeteilt werden, wenn sie ihre eigene Spielerfahrung in der Klasse teilen möchten.

Nun entsteht das eigentliche Spielkonzept. Die Lehrkraft sorgt hier für den Übergang in die aktive Phase und betont, dass die Schülerinnen und Schüler nun zu Spieleentwicklerinnen und -entwickler werden. Außerdem teilt sie die Förderkarten aus. Entweder die Gruppe zieht selber eine Karte oder die Lehrkraft verteilt diese.

Die Schülerinnen und Schüler starten anschließend mit dem **04_Games für alle_AB1_Steckbrief**. Auf diesem notieren sie bspw. ihre Namen, den Namen ihres Spielstudios und des Spiels, das Genre, Spielablauf sowie das Setting und notieren im Prozess, welche Förderkarten und Challenges sie bearbeiten. Die Lehrkraft kann an der Stelle mit Reflexionsfragen unterstützen, um die Gruppe zu unterstützen, den Bezug zur Aufgabenstellung im Blick zu behalten.

Im Folgenden setzt die Gruppe eine Praxis-Challenge um. Hierbei ist es besonders wichtig, die Zeit zu beachten. Klare Rollenverteilung innerhalb der Gruppe (z.B. Zeitwächterin oder Zeitwächter) kann hier hilfreich sein. Die Hinweise können von der Lehrkraft je nach Bedarf direkt, im Laufe der Übung oder gar nicht ausgeteilt werden.

Hinweis: Das Format eignet sich für 2 verschiedene Herangehensweisen:

1. Jede Gruppe kann sich entsprechend ihrer Neigung individuell für einen Bereich entscheiden, so dass unterschiedliche Gruppen verschiedene Challenges bearbeiten.
2. Alle Gruppen bekommen die gleiche Challenge. Dies bietet sich insbesondere für den Einsatz im Fachunterricht an, indem Challenges bearbeitet werden, die das jeweilige Fach betreffen (z.B. Bereich „Hören“ im Musikunterricht oder Bereich „Sehen“ im Kunstunterricht).

Nach der Praxis-Challenge kann die Gruppe eine oder beide Barrierefrei-Challenges absolvieren. Diese erfordern häufig eine Anpassung des Ergebnisses aus der Praxis-Challenges. Wenn beispielsweise auffällt, dass die Farben der erstellten Spielfigur nicht kontrastreich sind, muss diese angepasst werden. Für schnelle Gruppen gibt es auch stets eine zweite Barrierefrei-Challenge als Zusatzaufgabe. Alle Barrierefrei-Challenges haben immer zwei Hinweise als Hilfestellung sowie einen konkreten Lösungsvorschlag, wodurch der Prozess bei Gruppen mit Schwierigkeiten bei der Aufgabenbewältigung auch hier durch die Lehrkraft gesteuert werden kann.

Anschließend bereiten die Schülerinnen und Schüler die Präsentation ihrer Ergebnisse vor. Hierfür können sie je nach Bedarf ein Flipchart, Whiteboard oder auch die Canva-Vorlage nutzen. Sie stellen anhand ihres Steckbriefs ihr Spiel sowie die bearbeiteten Challenges vor. Im Fokus soll hierbei auch ihre Idee zur Förderkarte deutlich werden und wie sie diese praktisch umgesetzt haben.

Kurzformat

Die Adaptierung als Kurzform kann einen niederschweligen Einstieg in das Thema Inklusion und Vielfalt in Games bieten. Hierbei entwickeln die Schülerinnen und Schüler mit dem **04_Games für alle_AB1_Steckbrief** ebenfalls als Kleingruppe ein Spielkonzept anhand einer Förderkarte, bearbeiten dazu jedoch keine Challenges. Anschließend wird das Konzept präsentiert. Gemeinsam wird überlegt, ob alle mitspielen können.

Hinweis: Gruppen, die mit der Konzeption schnell fertig sind, können Spielelemente auf Flipchart aufmalen oder ein Plakat erstellen.

Projektformat

Diese Methode lässt sich auch als umfangreicheres Projektformat umsetzen.

Hierbei gibt es verschiedene Herangehensweisen:

1. Die Gruppen können mehrere unterschiedliche Praxis-Challenges sowie dazugehörige Barrierefrei-Challenges absolvieren.
2. Es ist auch möglich, dass sich die Gesamtgruppe zunächst mehrere Spielkonzepte ausdenkt und sich dann in Game-Departments (entsprechend der Bereiche „Sehen“, „Hören“, „Steuern“, „Verstehen“) aufteilen. Zum Beispiel gestaltet eine Gruppe für alle Konzepte die Spielfiguren und eine andere Gruppe die Musik. Diese Spezialisierung entspricht dem herkömmlichen Entwicklungsprozess von Games und kann als Konzept zur beruflichen Orientierung durchgeführt werden. Die Aufgaben sollten gezielt nach Interesse oder Leistungsniveau zugeteilt werden.

Hinweis: Weitere Bausteine in der Methodenbox (Games für Augen und Ohren, Barrieretest) können verwendet werden, um das Planspiel methodisch zu ergänzen. Der Baustein 2 dieser Methodenbox **Makey Makey** kann für die Praxis-Challenge „Steuern“ verwendet werden. Anstelle eines Prototypen, kann hier ein funktionierender Controller gebaut werden. Für die Umsetzung wird spezielle Hardware benötigt (siehe dazugehöriges Methodenblatt)

Hinweis: Es sollte Raum für kreative Gruppenarbeit geschaffen werden. Kurze Präsentationsrunden der Zwischenergebnisse können helfen, Feedback zu erhalten und die Aufgabenstellung nicht aus den Augen zu verlieren.

Im Rahmen des Projektformats können die Ergebnisse als Präsentation oder Ausstellung vorgeführt werden. Bei einer Ausstellung kann Feedback an speziellen Stationen gesammelt werden.

Hinweis: Optional können die Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Präsentation oder Ausstellung auch ihre Lieblingsspiele oder Inspirationen vorstellen sowie die dazugehörigen Spielfiguren mit Hinweisen, wie die die Aspekte Gameplay oder Repräsentation in ihrem Spielkonzept adaptiert haben, um den Förderauftrag zu erfüllen