


Einfach erklärt

VE B1 AU

Manche Menschen können die Sprache im Spiel nicht gut verstehen. Zum Beispiel weil sie eine andere Erstsprache sprechen, schwierige Worte nicht verstehen oder eine Leseschwäche haben. Werden wichtige Informationen nur in Textform erklärt, können manche Menschen diese nicht verstehen.

Beispiel

Zwei Figuren unterhalten sich über ein Rätsel. Dieser Dialog gibt wichtige Hinweise, wie das Rätsel gelöst werden muss. Das Spiel hat zwar Untertitel und Sprachausgabe, aber Menschen, die eine andere Sprache sprechen oder die Bedeutung mancher Wörter nicht kennen, verstehen nicht, wie sie das Rätsel lösen müssen.

 **Überlegt, wie ihr die Geschichte, die ihr in eurem Storyboard entworfen habt, für möglichst viele Personen verständlich machen könnt.**
Notiert Eure Ergebnisse oder malt sie auf.

Hinweiskarten und Lösungsvorschläge

Tippkartensystem: Lehrkraft teilt diese schrittweise aus oder SuS fordern diese bei Bedarf an.

Hinweis 1

VE B1 H1

Oft geht es bei Verständnisproblemen nicht nur um den Inhalt einer Geschichte, sondern darum, mit welchen Worten sie erzählt wird. Ohne es zu merken, benutzen wir oft Worte, die nicht alle Menschen kennen. Wir benutzen auch Sätze, die zu lang und schwer verständlich sind. Durch die Verwendung von Einfacher Sprache können mehr Menschen den Inhalt verstehen.

- Welche Arten von Wörtern können Texte schwer verständlich machen und welche Wörter kann man leichter verstehen?
- Was kann man beachten, um Sätze verständlicher zu machen?
- Welche Möglichkeiten gibt es, um Texte und Sprache besser zu präsentieren?

Sammelt eure Ideen! Es kann hilfreich sein, erstmal eine Szene aus eurem Storyboard auszusuchen und einen kurzen Dialog in Alltagssprache aufzuschreiben. Dann könntet ihr ihn in Einfache Sprache übersetzen.

Hinweis 2

VE B1 H2

Manchmal reicht auch einfache Sprache nicht, damit alle mitspielen können. Überlegt, wie die Geschichte eures Spiels auch verständlich ist, ohne den Dialog zu verstehen.

- Können Töne und Musik Teile eurer Geschichte und Dialoge verdeutlichen?
- Was können bestimmte Töne und Musik bedeuten?
- Was lässt sich mit Symbolen, Animationen oder Farben zeigen?

Sammelt für eine Szene aus eurem Storyboard Ideen, wie man auch ohne Sprache verstehen kann, was passiert.

Lösungsvorschlag


VE B1 LV

- Um in einfacher Sprache zu schreiben, denkt an folgende Dinge:
Kurze und einfache Wörter, keine Fachbegriffe, kurze Sätze sowie direkte und klare Ausdrucksweise.
- Symbole und Animationen können dabei helfen, eure Geschichte verständlich zu machen.
Ein Herz zeigt an, dass eine Figur etwas mag oder ein Fragezeichen drückt aus, dass etwas nicht verstanden wird. Auch Bewegungen können die Handlung verdeutlichen oder Gesichtsausdrücke zeigen Gefühle und Emotionen.
- Töne und Musik helfen, die Geschichte besser zu verstehen. Durch finstere, tiefe Musik wirkt die Szene gefährlich. Fröhliche Musik zeigt, dass etwas Gutes passiert ist. Ein plötzlicher, hoher, kurzer Ton kann zeigen, dass jemand überrascht ist.

Manche Spiele sind ganz schön schwierig – und das kann für viele Menschen ein Problem sein. Es gibt viele Gründe, warum jemand ein Spiel schwierig finden kann. Zum Beispiel, weil jemand eine Lernschwäche hat, sich nicht so gut konzentrieren kann oder einfach noch nicht so viel Erfahrung mit Videospielen hat. Manche Menschen haben auch Probleme, bei Kämpfen genau im richtigen Moment einen Knopf zu drücken, um auszuweichen, sich für ein Rätsel verschiedene Dinge zu merken oder die Spielfigur ganz geschickt durch ein Level zu lenken. Das kann dazu führen, dass Spielerinnen und Spieler weniger Spaß am Spiel haben oder sogar ganz ausgeschlossen werden.

Beispiel

In einem Spiel muss eine Kugel durch ein Labyrinth geschoben werden, ohne dass sie runterfällt. Das ist sehr schwierig und erfordert viel Geschick. Hat man dies geschafft, beginnt direkt ein schwieriger Kampf gegen ein Monster. Man muss den Angriffen ausweichen und im richtigen Moment mit dem Schwert zuschlagen. Besiegt man das Monster nicht, muss man das Level neu starten und auch die Kugel immer erneut durch das Labyrinth schieben. Diese Situation kann schnell frustrieren.

 **Wie schwer soll euer Spiel sein? Und wie kann man es so gestalten, dass möglichst alle daran Spaß haben können?** Notiert mögliche Probleme und Lösungen oder malt sie auf.

Hinweiskarten und Lösungsvorschläge

Diese können durch die Lehrkraft je nach Bedarf ausgeteilt werden.

Hinweis 1

VE B2 H1

Es gibt viele Gründe, warum ein Spiel für manche Menschen schwer sein kann – nicht nur, weil die Gegner stark sind.

Überlegt: Was kann in einem Spiel noch anstrengend oder unfair sein?
Wann könnten Spielerinnen und Spieler nicht gut mitmachen oder weiterkommen?

Hinweis 2

VE B2 H2

Man kann Spiele anpassen oder Hilfen einbauen, damit sie für alle funktionieren.

- Welche Stellen in eurem Spiel könnten schwierig sein?
- Wie kann man das ändern, damit alle gut mitspielen können?
- Welche Hilfen oder Einstellungen könnte es geben?

Lösungsvorschlag

VE B2 LV

Hier ist eine Liste mit einigen Dingen, die ein Spiel für manche Personen schwierig oder stressig machen könnten:

Schwierige Kämpfe, kurze Zeitlimits, wenige erlaubte Versuche, komplizierte Spielmechaniken, zu viele Informationen, komplizierte Rätsel, gegen andere Spielerinnen und Spieler spielen müssen, fehlende Anleitung bzw. unklares Tutorial, unklare Ziele und Aufgaben, mit anderen Spielerinnen und Spielern kommunizieren müssen, verwirrende Karte.

Hier ist eine Liste mit einigen Dingen, die dabei helfen können, dass alle Personen mitspielen können:

Schwierigkeitseinstellungen im Menü, Möglichkeiten Stellen zu überspringen oder alternative Lösungen, Liste mit Aufgaben, keine oder längere Zeitlimits, Möglichkeiten sich stärker zu machen, Wegweiser und Orientierungshilfen, Infos zum Nachlesen, Tipps für Rätsel, verständliche Anleitungen, viele Speichermöglichkeiten, Pausier-Möglichkeiten.

Sucht euch ein oder zwei Dinge aus der Liste aus oder überlegt selbst Dinge, die ein Spiel schwierig machen und in eurem Spiel vorkommen könnten. Welche Hilfen könnten diese Schwierigkeiten einfacher machen? Wie würde das in eurem Spiel funktionieren?