Methodenkarte: Zocken und Zeichnen

Wir zeichnen ein eigenes PC-Spiel

Zielgruppe	Dauer	Level	Gruppengröße
10 bis 15 Jahre	3 Tage à 4 Stunden	1	10 bis 15 TN's

Kurzbeschreibung

In diesem Projekt steht die gemeinsame Entwicklung eines Computerspiels im Mittelpunkt. Dabei gibt es mindestens drei unterschiedliche Aufgabenbereiche, die letztlich zu einem gemeinsamen Ziel führen: das Zeichnen von Figuren auf Papier, die Entwicklung einer fesselnden Geschichte und die Programmierung des Spiels mit Scratch.

> **Ziele**
> *- Grundlagen der Spieleentwicklung vermitteln*
> *- Problemlösungsstrategien entwickeln*
> *- Aufgaben in Unteraufgaben teilen*
> *- erste Programmiererfahrung sammeln*
> *- Ausdrucksfähigkeit trainieren*

Material	Werkzeug
• Papier • Stift	• Scratch • Foto-Software (z.B. GIMP) • PCs / Laptops • Scanner (oder Fotoapparat) • Beamer **Optional:** • Musikinstrumente • Aufnahemegerät • Mikrofon

Ablauf

1. **Vorbereitungen mit den Teilnehmenden:**
   Zu Beginn einigen sich alle Teilnehmenden auf einen Spieletyp. Dabei ist es hilfreich, die verschiedenen Genres, die die Teilnehmenden kennen, benennen zu lassen. Anschließend wird abgestimmt, welche Art von Spiel entstehen soll. Es ist sinnvoll, von Anfang an auf die Limitierung von Scratch hinzuweisen, etwa darauf, dass die entstehenden Spiele zweidimensional sind. Im nächsten Schritt werden die verschiedenen Bereiche vorgestellt, in denen die Kinder und Jugendlichen arbeiten können.
   Diese sind:
   - *Geschichte und Rätsel*
   - *Design*
   - *Programmierung*
   - *optional: Musik*
2. **Kreatives Chaos:**
   Jetzt geht es in die Kleingruppenarbeit! Die Geschichten-Gruppe entwickelt die Handlung des Spiels: Worum geht es? Welche Figuren treten auf? Wo spielt die Geschichte? Parallel dazu entwirft die Design-Gruppe erste Skizzen für Figuren, Gegenstände und Hintergründe, die das Spiel visuell prägen sollen. Sobald die Geschichten-Gruppe konkrete Ideen liefert, setzt die Design-Gruppe diese in detaillierte Zeichnungen um. Diese Zeichnungen werden eingescannt und weiter bearbeitet. Die Figuren und Gegenstände müssen freigestellt und die Dateien als PNG-Dateien abgespeichert werden (siehe QR-Code). Die Programmier-Gruppe lernt währenddessen die Grundlagen von Scratch kennen und programmiert typische Bewegungsabläufe für die Spielfiguren. Schritt für Schritt integrieren sie die eingescannten Bilder in die Programmierung.
   Alle Gruppen treffen sich regelmäßig, um sich gegenseitig auf den aktuellen Stand zu bringen. Besonders hilfreich sind Treffen zu Beginn des Tages, um zu planen, was an diesem Tag erledigt werden muss. Tagesabschlusstreffen können dazu dienen, Themen des Tages zu klären, sodass alle auf dem gleichen Stand sind.
3. **Präsentation:**
   Zum Schluss werden alle Ergebnisse über Beamer präsentiert. Dazu gehören auch Bilder, die es nicht ins Spiel geschafft haben. Anschließend wird das Spiel gemeinsam gespielt.

Autor*in: Harald Walz (*DRK Juze Q.*)

Revision #3
Created 11 February 2025 12:57:48 by Julian Erdmann
Updated 11 April 2025 21:05:51 by Paul