

Games: Gemeinsam gespielt

Ein offenes und generationsübergreifendes Angebot zum Thema digitale Spiele

Gemeinsam spielen ist das Motto – und das in jeder Hinsicht. Das Angebot lädt Menschen jeden Alters dazu ein, sich an vier Stationen rund um kooperative Games, spannende Controller und die Entwicklung von eigenen Spielen mit dem Thema Gaming zu beschäftigen. Lässt sich das virtuelle Raumschiff auch mit Ellbogen oder Füßen bedienen? Wie viel Kommunikation erfordert eine kooperative Steuerung, und schafft man es damit, den Pinguin Tux gemeinsam durch die Eiswelt zu navigieren? Kann man einfach eigene Spiele entwickeln und dafür sogar Level zeichnen? Und wie können Spiele und Controller gestaltet werden, sodass alle Menschen teilhaben können? Hier tauchen alle gemeinsam in virtuelle Welten ein und finden es heraus!

DAS BRAUCHT MAN

- Aufsteller (für Anleitungen und Infos)
- WLAN (für die Vorbereitung; die Durchführung ist ohne WLAN möglich)
- Beamer (bzw. großer Bildschirm)
- Xbox und bis zu drei Controller
- Xbox Adaptive Controller mit extra Joystick und Schaltern (z. B. Adaptive Gaming Kit)
- kooperative Spiele (z. B. Lovers in a Dangerous Spacetime (USK 12) oder Overcooked! (USK 6))
- digitale Endgeräte mit Kopfhörern (für Videos), inklusive Spiele-Apps (z. B. The Unstoppables und Sound of Magic) und die App Draw Your Game
- Laptop(s) mit kostenlosem Spiel SuperTux
- Makey-Makey-Set(s) und USB-Verlängerung
- selbst gebaute Touch-Felder aus Alufolie
- Papier, Stifte und kleine Gegenstände (in den Farben Schwarz, Rot, Grün und Blau)



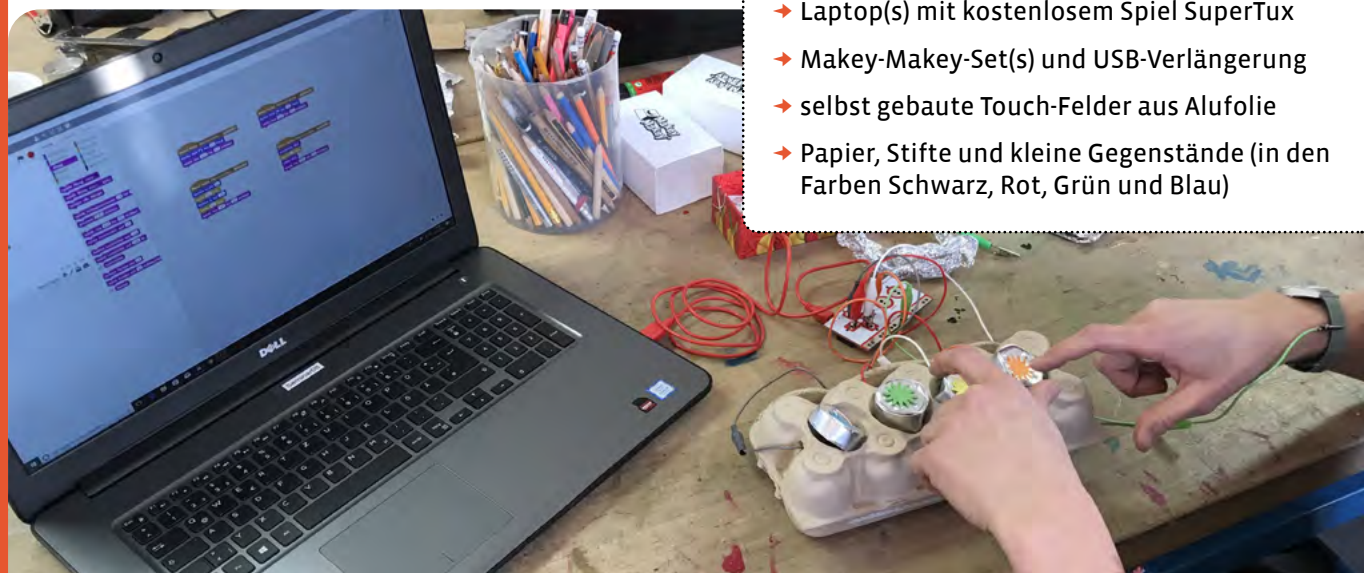
Ziele

- Begegnungen auf Augenhöhe zwischen Gamer*innen und Interessierten aller Altersklassen mit und ohne Behinderung über das Thema Computerspiele und Gaming
- Sensibilisierung für alternative Steuerungskonzepte sowie Diversität in digitalen Spielen
- Kennenlernen von kooperativen Controllern und Spielkonzepten
- Einstieg in Making und Game Design

Vorbereitung

Allgemein:

- Aufsteller sowie Anleitungen ausdrucken und hinstellen
- Raum vorbereiten und einzelne Stationen aufbauen



Games: Gemeinsam gespielt



Station 1: Xbox und Adaptive Controller

- Aufbau von Beamer (bzw. Bildschirm), Xbox und Controllern
- Videos mit Nutzungsbeispielen von Melanie Eilert und Dennis Winkens auf digitalen Endgeräten zur Verfügung stellen
- Lovers in a Dangerous Spacetime und/oder Overcooked! auf Xbox installieren und Spiel starten
- Adaptive Controller vorbereiten: Joystick und Schalter anschließen, sodass alle wichtigen Funktionen im Spiel benutzt werden können

Station 2: Kooperative Steuerung mit Makey Makey

- Spiel SuperTux installieren und öffnen
- Makey Makey mit USB-Verlängerung an Laptop(s) anschließen
- Tasten für Makey Makey herstellen, z. B. aus Pappkarton und Alufolie
- selbst gebaute Tasten mit Makey Makey verkabeln, sodass eine kooperative Steuerung entsteht:
 - Steuerung erste Person: Eine Taste als Erdung. Zwei weitere Tasten (rechte und linke Pfeiltaste), um nach links oder rechts zu laufen.
 - Steuerung zweite Person: Eine Taste als Erdung. Eine weitere Taste (Leertaste), um zu springen.

Station 3: Spiele entwickeln mit Draw Your Game

- App Draw Your Game installieren
- Materialien nach Farben sortiert an der Station bereitstellen

Station 4: Inklusive Spiele-Apps testen

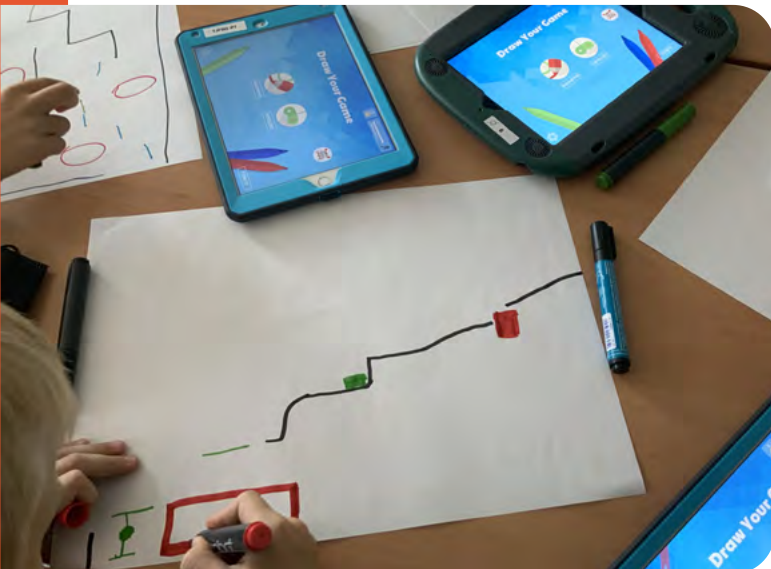
- Apps The Unstoppables und Sound of Magic sowie ggf. weitere Spiele installieren und öffnen

Inklusiv gedacht

- Die Projektidee funktioniert gut generationsübergreifend und lädt Menschen aller Altersgruppen zum gemeinsamen Spielen ein.
- Kooperative Spiele und alternative Steuerungsmöglichkeiten gestatten es Spieler*innen mit unterschiedlichen Fähigkeiten bzw. Voraussetzungen zusammenzuarbeiten und führen zu gemeinsamen Erfolgserlebnissen.
- Die verschiedenen Spiele, Controller und Videos sensibilisieren rund um die Themen Diversität und Inklusion im Gaming-Bereich.

Durchführung

Die Stationen sollen dazu anregen, sich eigenständig mit den Inhalten auseinanderzusetzen und sie praktisch zu erproben. Betreuungspersonen unterstützen, bieten Hintergrundinfos und regen Reflexionsprozesse an. Das Angebot ist offen und hat keinen linearen Ablauf – die Teilnehmenden bewegen sich frei zwischen den Stationen und entscheiden selbst, wie viel Zeit sie dort verbringen möchten.



Games: Gemeinsam gespielt

Station 1: Xbox und Adaptive Controller

Das Spiel *Lovers in a Dangerous Spacetime* kann im Team mit bis zu vier Personen gespielt werden. Die Spieler*innen müssen dabei zusammenarbeiten, um ein Raumschiff zu steuern. Neue Teams beginnen am besten mit dem Tutorial: Hier gibt es eine Schritt-für-Schritt-Einführung in die Steuerung des Spiels. In *Overcooked!* arbeiten bis zu vier Spieler*innen in einer virtuellen Küche zusammen, um verschiedene Gerichte zuzubereiten. Dabei sind gute Kommunikation und Arbeitsteilung wichtig – nur so kann gemeinsam das Ziel erreicht werden! Neben der kooperativen Spielweise liegt der Fokus der Station auf dem Ausprobieren des Adaptive Controllers als individuell anpassbare und barrierefreie Steuerungsmöglichkeit. Die Videos von Melanie Eilert und Dennis Winkens geben Einblick in die Nutzung des Controllers durch erfahrene Gamer*innen.

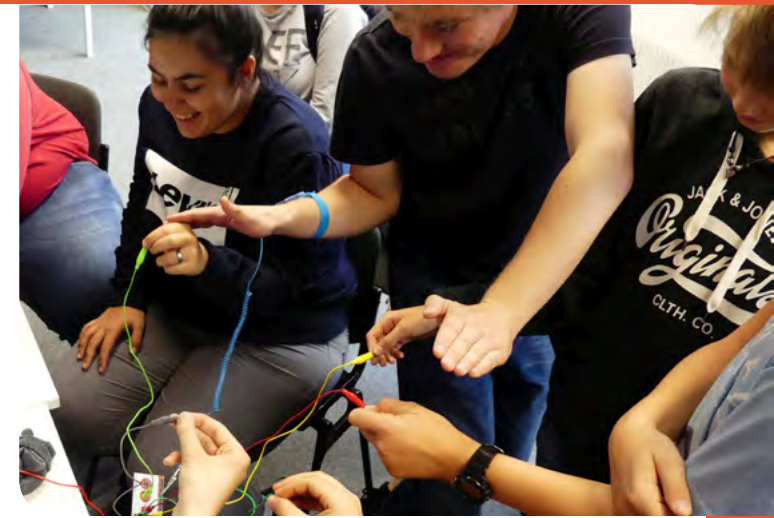
Station 2: Kooperative Steuerung mit Makey Makey

Hier wird eine selbst gebaute kooperative Steuerung erprobt. Dabei kommt ein Makey Makey zum Einsatz. Dieses ermöglicht es, geringfügig elektrisch leitende Gegenstände als Tasten einzusetzen und mit dem Computer zu verbinden. Die Aufgabe der zwei Spielenden besteht darin, den Pinguin Tux gemeinsam durch verschiedene Level zu steuern. Es steuert dabei

nicht – wie normalerweise – eine Person mit den Händen, sondern zwei Personen mit den Füßen: Eine/r von ihnen übernimmt die Laufbewegungen, der/die andere das Springen.

Wichtig dabei: Schuhe ausziehen, denn die elektrische Leitfähigkeit des eigenen Körpers ist Voraussetzung dafür, dass die selbst gebauten Makey-Makey-Tasten funktionieren!

Auch hier empfiehlt es sich, mit dem Tutorial-Level zu beginnen, um das Spiel kennenzulernen. Die Station zeigt, wie eigene Eingabegeräte mit einfachen Mitteln entwickelt werden können. Gemeinsam überlegen: Wie würden persönliche Game-Controller aussehen? Welche Materialien könnten dafür verwendet werden? Wie könnten Steuerungsmöglichkeiten für Menschen mit unterschiedlichen Einschränkungen angepasst werden?



Station 3: Spiele entwickeln mit Draw Your Game

Mit der App *Draw Your Game* (kostenfreie Testversion) können eigene kleine Jump-'n'-Run-Spiele schnell und einfach erstellt werden. So gelingt ein niedrigschwelliger Einstieg in das Thema Game Design. Auf Basis von simplen Zeichnungen und/oder Materialien werden eigene Level auf Papier vorbereitet und anschließend mit der Kamera des Tablets eingescannt. Dabei kommen die vier Farben Rot, Grün, Blau und Schwarz zum Einsatz, welche für unterschiedliche (interaktive) Objekte im Level stehen. Fertige Level können direkt im Anschluss gespielt und gemeinsam getestet werden. Link-Tipp: *Draw Your Game* für alle zeigt, wie man ein Projekt rund um *Draw Your Game* inklusiv und barrierefrei gestaltet.

Station 4: Inklusive Spiele-Apps testen

Inklusive Spiele-Apps zeigen verschiedene Zugänge zu digitalen Spielen auf und/oder sensibilisieren für Vielfalt und Diversität im Gaming-Bereich. Zum Beispiel die App *The Unstoppables* (kostenfrei) sensibilisiert spielerisch zum Thema Diversität und regt zu einer Auseinandersetzung mit dem Thema Behin-

Games: Gemeinsam gespielt

derung an. Im Spiel arbeiten vier Freunde zusammen, um einen entführten Blindenhund zu retten. Dabei ist gutes Teamwork erforderlich, um ihre unterschiedlichen Fähigkeiten geschickt auszunutzen. Das Spiel Sound of Magic (kostenfreies Testlevel) ist ein Audio-Adventure-Game: Mithilfe von einfachen Gesten können Spieler*innen sich durch das interaktive Hörspiel bewegen und die Fantasiewelt erkunden. Beide Spiele können selbstständig erprobt werden und benötigen wenig bis gar keine Anleitung.

TIPPS

- Teilnehmenden ermöglichen, ihre eigenen digitalen Endgeräte zu verwenden, falls diese bereits auf persönliche Bedürfnisse angepasst sind
- Selbst gebaute Controller mit dem Makey Makey können auch auf Basis von Knete, Obst oder Gemüse hergestellt werden.
- Spiel- und Wechselzeiten für Stationen vereinbaren, sodass alle Teilnehmenden an die Reihe kommen
- QR-Codes mit Downloadlinks für kostenlose Spiele-Apps aufstellen



FRED RÖSSLER

barrierefrei kommunizieren!
nimm!-Kompetenzzentrum für
Inklusive Medienarbeit

FAZIT

„Die erste Version des Angebots wurde von unserem ehemaligen Kollegen Johannes Rück (Institut Spawnpoint) entwickelt und durchgeführt. Wir haben es ausgebaut und führen es nun regelmäßig bei offenen Veranstaltungen für Familien durch. Spielen bringt die Menschen wirklich zusammen und schafft positive gemeinsame Erlebnisse! Im Rahmen des Familientages tauchen Kinder, Eltern und Großeltern gemeinsam ins digitale Abenteuer und probieren sich an Spieleentwicklung und Schnittstellen-Design. Egal, ob komplette Neulinge oder geübte Gamer*innen, Großeltern oder Enkel, große oder kleine Geschwister, mit oder ohne Behinderung – hier können sich alle einbringen.“

www.barrierefrei-kommunizieren.de

www.inklusive-medienarbeit.de/kompetenzzentren



Ein Angebot von



In Kooperation mit



Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

