Inleiding

****Op donderdag 10 oktober 2024 vieren scholen, organisaties en bedrijven in heel Nederland de Dag van de Duitse taal. Sinds 2012 roept de Actiegroep Duits deze dag elk jaar uit om het belang van de Duitse taal voor Nederland te benadrukken. Het thema van dit jaar is ‘Gaming’.

In deze opdracht kom je meer te weten over de geschiedenis en de toekomst van Gaming, en maak je kennis met het *Computerspielemuseum* in Berlijn.

**1 Gaming und du**

A *Beantworte die Fragen.*

1. Hoeveel uur per week game jij?

………………………………………………………………………………………………………………

1. Wat speel je graag?

………………………………………………………………………………………………………………

1. Welke games zijn populair in jouw klas?

………………………………………………………………………………………………………………

1. Welke ‘retro games’ (ouder dan het jaar 2000) ken je? Noteer er minimaal vijf.

……………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………

1. Wat zijn volgens jou voor- en nadelen van gamen?

………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………

B *Suche die folgenden Wörter in dem Worträtsel. Die übrigen Buchstaben bilden ein Wort. Kannst du die Lösung finden?* *Hinweis: das hast du nach der Schule…*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R | R | V | I | T | A | E | R | K |
| N | E | M | M | A | S | U | Z | T |
| E | R | T | R | E | M | M | I | Z |
| L | Ö | F | U | S | R | E | T | O |
| E | H | E | S | P | Z | I | O | C |
| I | F | A | Z | E | M | I | L | K |
| P | P | C | O | N | S | O | L | E |
| S | O | H | A | N | D | Y | C | N |
| T | K | A | L | L | E | I | N | E |

1. alleine
2. Computer
3. Console
4. Handy
5. Kopfhörer
6. kreativ
7. Spass
8. Spielen
9. toll
10. Zeit
11. Zimmer
12. zocken
13. Zusammen

**LESEN**

**2 Gaming: ein Blick in die Geschichte**

|  |
| --- |
| Games oder Spiele sind für die **Jugend** von heute nicht mehr wegzudenken, aber wie sind sie eigentlich **entstanden**? Die Gaming-Geschichte ist eine faszinierende Reise von einfachen Spiele zu den hoch entwickelten Spielen von heute. Die ersten Spiele entstanden in den 1950er und 1960er Jahren, mit einfachen Experimenten wie ‚Tennis for Two‘. Im Jahr 1972 brachte Atari mit ‚Pong‘ das erste kommerzielle Spiel heraus, das ein großer **Erfolg** wurde. In den 1980er Jahren wurden Spiele wie ‚Pac-Man‘ und ‚Space Invaders‘ weltweit populär. Diese Spiele wurden in so genannten Arcade-Spielhallen gespielt, die auch eine soziale Funktion hatten. Spielen verbindet!In den 1990er Jahren kamen die ersten **richtigen** Konsolen wie Nintendo und PlayStation auf den Markt, die Spiele **zugänglicher** machten, weil man sie zu Hause spielen konnte. Das war etwas ganz neues! Dann kamen Online-Spiele und mobile Spiele und wurden immer beliebter. Heute kann man **sogar** die Chinesische Mauer im Wohnzimmer sehen – nicht in Wirklichkeit, sondern mit Virtual Reality. Cool, oder?!***Worthilfe****Jugend – jeugd**entstanden – ontstaan**Erfolg - succes**richtigen – echte**zugänglicher – toegankelijker**sogar – zelfs* |

A *Lies den Text. Beantworte die Fragen.*

1. Wann kam das erste kommerzielle Spiel auf den Markt?

……………………………………………………………………………………………………….

1. Welche extra Funktion hatten die Arcade-Spielhallen in den 1980er Jahren?

……………………………………………………………………………………………………….

1. Wie haben Konsolen wie Nintendo und PlayStation das Spielen

verändert?
……………………………………………………………………………………………………….

B *Kombiniere! Verbinde das Spiel mit dem richtigen Jahr mit einem Strich. Arbeite in Zweiergruppen. Benutze das Internet, wenn nötig.*

Super Mario 2022

Pacman 2004

Sonic the Hedgehog 1991

Gran Turismo 7 1980

Pong 2015

Minecraft 1985

World of Warcraft 1972

**3 Computerspielemuseum Berlin**

|  |
| --- |
| Bist du ein echter Gaming-Fan? Bist du interessiert an der Geschichte der ersten Spiele und ihre Reise bis heute? Dann ist das Computerspielemuseum in Berlin der richtige **Ort** für dich! In diesem Museum tauchst du in **die Geschichte** der Computerspiele ein und kannst du natürlich auch selbst Spiele ausprobieren. Du erfährst, wie Computerspiele **damals** ihren Weg aus den Spielhallen direkt in die Wohnzimmer gefunden haben, damit das Spielen zum ersten Mal zu Hause möglich war. Heute normal, damals revolutionär! Du lernst außerdem, was heutzutage viel gespielt wird. Schließlich wirst du im Museum entdecken, wie sich Gaming in Zukunft noch weiter **entwickeln** wird. Buche jetzt dein Ticket und *Game on*! **Worthilfe***Ort – plek**die Geschichte – de geschiedenis**damals – destijds**entwickeln – ontwikkelen* |

*Lies den Text. Beantworte die Fragen.*

A *Noteer twee dingen die je kunt ontdekken in het museum.*

………………………………………………………………………………………..

………………………………………………………………………………………..

B *Je hebt besloten het Computerspielemuseum te bezoeken. Zoek het volgende uit op de website van het museum* [*https://www.computerspielemuseum.de/*](https://www.computerspielemuseum.de/) *Werk in tweetallen.*

1. Hoe duur is een ticket voor jou?

………………………………………………………………………………………..

1. Wat zijn de openingstijden?

………………………………………………………………………………………..

1. Worden er rondleidingen gegeven?

………………………………………………………………………………………..

***Extra uitdaging***

1. Kan je op elk moment van de dag naar binnen met een ticket?

………………………………………………………………………………………..

1. Je bent met twee volwassenen en drie kinderen. Welk kaartje kan je het beste kopen?

………………………………………………………………………………………..

**BONUS**

**4 Eigenes Spiel!**

*Entwickelt euer eigenes Spiel.*

a) Arbeitet in Kleingruppen. Eure Lehrer\*in teilt euch ein (maximal 4 Schüler\*innen pro Gruppe). Denkt gemeinsam nach über:

* Den Titel des Spiels
* Das Ziel des Spiels
* Die Zielgruppe
* Die Plattform (Man braucht für diesen Game ein Handy/eine Xbox/eine Playstation/einen Computer/….)
* Das, was gerade euer Spiel so besonders macht.

Notiert eure Gedanken.

b) Präsentiert der Klasse eure Idee in einem kurzen 30-Sekunden-Pitch, in dem ihr euer Spiel so kreativ wie möglich vorstellt. Schafft ihr das vielleicht auf Deutsch? Versucht es mal!

c) Welches Spiel sollte unbedingt auf dem Markt erscheinen? Entscheidet euch gemeinsam mit der Klasse!