

InstLife

Bildungspotential

Dies ist ein Textspiel, bei dem der Spieler/die Spielerin ein ganzes Leben lang simulieren kann. Ein simuliertes Leben kann einige Minuten oder Stunden dauern, abhängig von den Entscheidungen. Der Erfolg in diesem simulierten Leben hängt von Azar, guten Entscheidungen und dem Gleichgewicht zwischen gutem Verhalten und lustigen oder gefährlichen Entscheidungen ab, die dem simulierten Menschen helfen können, erwachsen und glücklich zu sein.

Es ist ein Spiel über das Leben, Entscheidungen und dem Platz wo man geboren wurde. Die SchülerInnen können sehen, wie sich die Geschichte auf die Menschheit auswirkt. Sie können sich auch dafür entscheiden ein guter Mensch und glücklich zu sein.

Manchmal ist es ein deprimierendes Spiel, denn wenn der Spieler/die Spielerin immer das gute Verhalten wählt, ist die simulierte Person nicht ganz glücklich oder er erreicht vielleicht keinen Erfolg im Leben.

Es ist ein realistischer Simulator, da nicht immer die ethische Entscheidung gut für den Charakter ist.

Es braucht Anleitung in Bezug auf ethische Fragen, die die SchülerInnen vielleicht nicht verstehen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

In Philosophieklassen kann der Lehrer/die Lehrerin z.B. zwei oder drei Leben spielen lassen und anschließend soll eine Geschichte geschrieben werden, in der er/sie über die Umstände des Ortes, an dem man geboren wurde und die Entscheidungen im simulierten Leben berichtet.

Das könnte auch mit einem literarischen Hintergrund geschehen, zum Beispiel: Schreibe eine Geschichte, die von einem Leben in diesem Spiel inspiriert ist.