

## **Prison 2**

### **Bildungspotential**

Das Spiel sieht aus wie ein weiterer First-Person-Action-Shooter, aber die Mechanik des Spiels ist eigentlich anders und macht dieses Spiel einzigartig. Das Ziel des Spiels ist es, physikalisch basierte Rätsel zu lösen, die eine Reihe von Fähigkeiten aufbauen, die notwendig sind, um im Spiel weiter voranzukommen.

Das Bildungspotenzial ergibt sich aus dem logischen und parallelen Denken, das der Spieler/die Spielerin benötigt, um die Rätsel zu lösen. Das Thema des Spiels selbst ist nirgendwo mit schulischen Angelegenheiten verbunden, außer mit etwas Physik. Allerdings hat das Spiel Herausforderungen oder Rätsel, die der Spieler/die Spielerin lösen muss, um erfolgreich zu sein. Um ein Rätsel zu lösen, muss der Spieler/die Spielerin in den meisten Fällen Erkenntnisse aus früheren Rätseln reproduzieren und dies auf die richtige Weise entsprechend dem aktuellen Rätsel tun. Dies ist für viele Fächer in der Schule grundlegend.

Das einzige Lernpotenzial speziell für schulische Belange ist das räumliche und dreidimensionale Bewusstsein und etwas Physik.

Das Spiel hat einige Levels, die durch die Zusammenarbeit mit einem anderen SpielerIn oder mit einem Roboter im Spiel abgeschlossen werden müssen. Der Spieler/die Spielerin muss in diesem Spiel Strategie, Timing und Aktionen mit anderen SpielerInnen oder dem Roboter abstimmen.

### **Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen**

Es gibt kein spezielles Szenario in der Schule für dieses Spiel. Es ist im Allgemeinen empfehlenswert.

Einige Levels dieses Spiels könnten verwendet werden, um zu zeigen, wie man mit anderen SpielerInnen zusammenarbeitet. Es gibt auch einige interessante Rätsel, die zeigen, wie verschiedene Materialien und Substanzen seltsame und interessante Eigenschaften haben. Das Spiel hat eine ganze Reihe Lernmöglichkeiten im Bereich Soft Skills.