

Crisis in Space

Bildungspotential

Crisis in Space - Reverse Mode ist ein kollaboratives Problemlösungsspiel, das verwendet werden kann, um effektive Kommunikation und Zusammenarbeit bei der Problemlösung zu vermitteln. Die Reihenfolge der Missionen ist von schwierig bis wenig schwierig, was den "Reverse Mode" im Titel erklärt.

Zwei SpielerInnen werden auf einer Mission zur Erforschung des Mars mit der Leitung der Internationalen Raumstation beauftragt. Nach der Erzählung müssen die SpielerInnen die Station am Laufen halten und sich um die auftretenden Probleme kümmern. Zu Beginn des Spiels wählen die SpielerInnen eine Rolle, d.h. IngenieurIn oder MaschinistIn. Der/die IngenieurIn muss das Steuerungshandbuch studieren und schnelle Anweisungen geben, während der/die MaschinistIn für die Steuerung verantwortlich ist. Die Informationen, die jedem/jeder SpielerIn offenbart werden, sind für den/die andere/n SpielerIn nicht zugänglich. Während des Spiels beginnen verschiedene Notfallalarmlarmer und die SpielerInnen müssen zusammenarbeiten, um die Probleme (Rätsel) zu lösen, bevor der Countdown abläuft. Das Spiel bietet einen ersten Satz von 5 Missionen und die SpielerInnen wechseln nach jeder Mission die Rollen. Wenn sie den ersten Satz abschließen, wird ein zweiter Level freigeschaltet, der neue Herausforderungen bietet.

Das Spiel erfordert eine reibungslose Zusammenarbeit und eine klare Kommunikation zwischen den beiden SpielerInnen, weshalb es ihnen helfen kann, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Um dieses Spiel im Unterricht nutzen zu können, müssen sich die Lehrenden zunächst kostenlos auf der Website <https://www.glasslabgames.org/> anmelden. Die SchülerInnen müssen sich auch kostenlos auf derselben Website anmelden.

Die Lehrenden könnten dann folgendes durchführen:

1. Unterteilen Sie die SchülerInnen in Paare und notieren Sie sich die Benutzernamen der Paare. Teilen Sie mit allen Paaren den Benutzernamen des Partners.
2. Ordnen Sie die Paare so an, dass sie die Bildschirme ihrer Partner nicht sehen können, aber nah genug dran sind, um sich gegenseitig hören.

Die SchülerInnen benötigen normalerweise 30 - 40 Minuten, um den ersten Satz von 5 Missionen durchzuspielen, wenn sie die Herausforderung ernst nehmen und nicht raten.