

TIPPS FÜR DIE DEUTSCHSTUNDE
MIT DEN JUMA-SEITEN 28–30



INFORMATION

Tetris

„Tetris“ ist eines der bekanntesten Computerspiele. Sein Erfinder ist der russische Computer-Spezialist Alexey Pajitnov. Er entwickelte 1985 auf der Basis eines traditionellen Puzzles ein Programm mit sieben drehbaren Figuren aus je vier Quadraten. Sie laufen von oben in ein Spielfeld, das der Spieler lückenlos füllen muss. Pajitnov nannte sein Spiel nach dem griechischen Wort „tetra“ (vier) „Tetris“. Schnell eroberten verfeinerte Versionen die Welt und wurden preisgekrönt, nachdem das Spiel in die USA gelangt war. Allein der japanische Hersteller „Nintendo“ verkaufte mit dem „Game boy“ über 30 Millionen Exemplare davon. Der Erfolg machte Alexey Pajitnov nicht reich: die Rechte liegen bei der Moskauer Akademie der Wissenschaften und dem russischen Außenhandelsministerium. Der Unterrichtsvorschlag in TIP basiert auf der Originalversion des Spiels.

Keine Angst vor dem Rechner

1. Unterrichtsvorschlag: „Tetris“ im Deutschunterricht

Die Schüler lesen den JUMA-Artikel „Keine Angst vor dem Rechner“ zu Hause. In der Klasse spielen sie „Tetris“ (= Name eines Computerspiels, siehe Kasten links).

Vorbereitung

Die Schüler bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt ein Spielfeld, jeder Schüler 2 Kopien der Spielfiguren (= 14 Figuren), die er ausschneidet (TIP-Seiten 20–21).

Spielverlauf

Die Schüler sitzen im Kreis um das Spielfeld. Der Startspieler bekommt von seinem rechten Nachbarn eine beliebige Spielfigur. Er legt sie auf die unterste Zeile des Spielfeldes und trägt mindestens ein Wort ein (ein Buchstabe pro Kästchen).

Regeln:

1. Wörter dürfen nicht um die Ecke gehen.
2. Sie dürfen senkrecht oder waagrecht sein.
3. Felder auf der Spielfigur dürfen leer bleiben.
4. Es dürfen keine leeren Felder eingeschlossen werden.

Der erste Spieler klebt seine Spielfigur fest. Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Zusätzliche Regeln:

5. Man darf einzelne Buchstaben in die Figuren schreiben, wenn man damit neue Wörter auf dem Spielplan bildet (senkrecht oder waagrecht).
6. Wer kein Wort bildet oder einen Fehler macht, setzt aus. Der nächste Spieler wählt seine Spielfigur in diesem Fall selbst.
7. In der jeweils untersten Zeile darf kein Feld leer bleiben.
8. Wer zwei oder mehr Wörter bildet, legt pro Wort eine seiner noch nicht benutzten Spielfiguren zur Seite.
9. Keine Spielfigur geht über das Spielfeld hinaus.

Sieger des Spiels

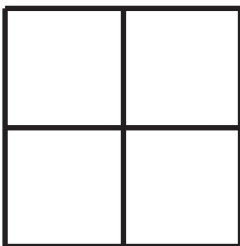
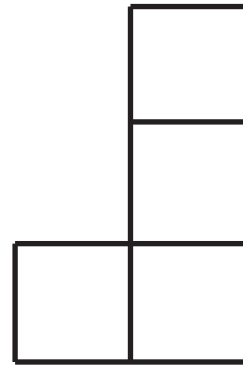
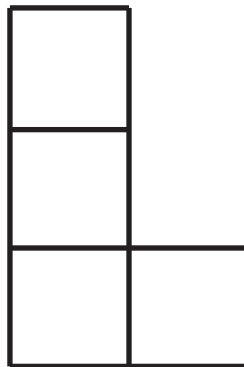
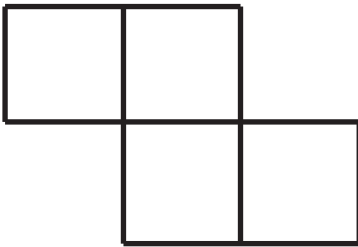
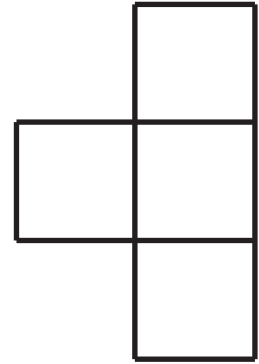
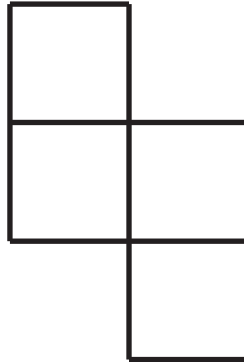
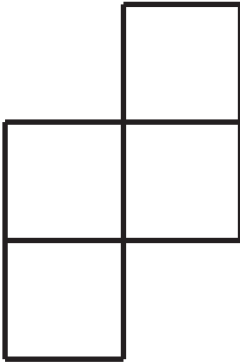
Wer als erster keine Spielfigur mehr hat oder die letzten Felder des Spielfeldes besetzt, hat gewonnen. Im ersten Fall spielen die restlichen Spieler so lange weiter, bis nur ein Spieler übrig bleibt oder das Spielfeld voll ist. Die Benutzung eines Wörterbuches ist erlaubt, wenn die Spielzeit gestoppt wird (z.B. eine Minute pro Spielzug).

Varianten:

1. *Partnerarbeit: Jeder Schüler schreibt wie im „Tetris“-Spiel (s.o.) Wörter in das Spielfeld und zerschneidet es in die 7 Grundformen. Er tauscht sie mit seinem Nachbarn aus, der das Spielfeld wieder zusammensetzt. Der Schnellere gewinnt.*
2. *Das Spielfeld verdoppelt sich in Höhe oder Breite, bzw. vervierfacht sich (doppelte Höhe und Breite). Die Anzahl der Spielfiguren passt sich an.*

Mit diesen Wörtern kann das Spiel beginnen: an, ans, Ansicht, zuletzt, Tür, Teer, Anna, nur, Ritt, Ort, Eber.

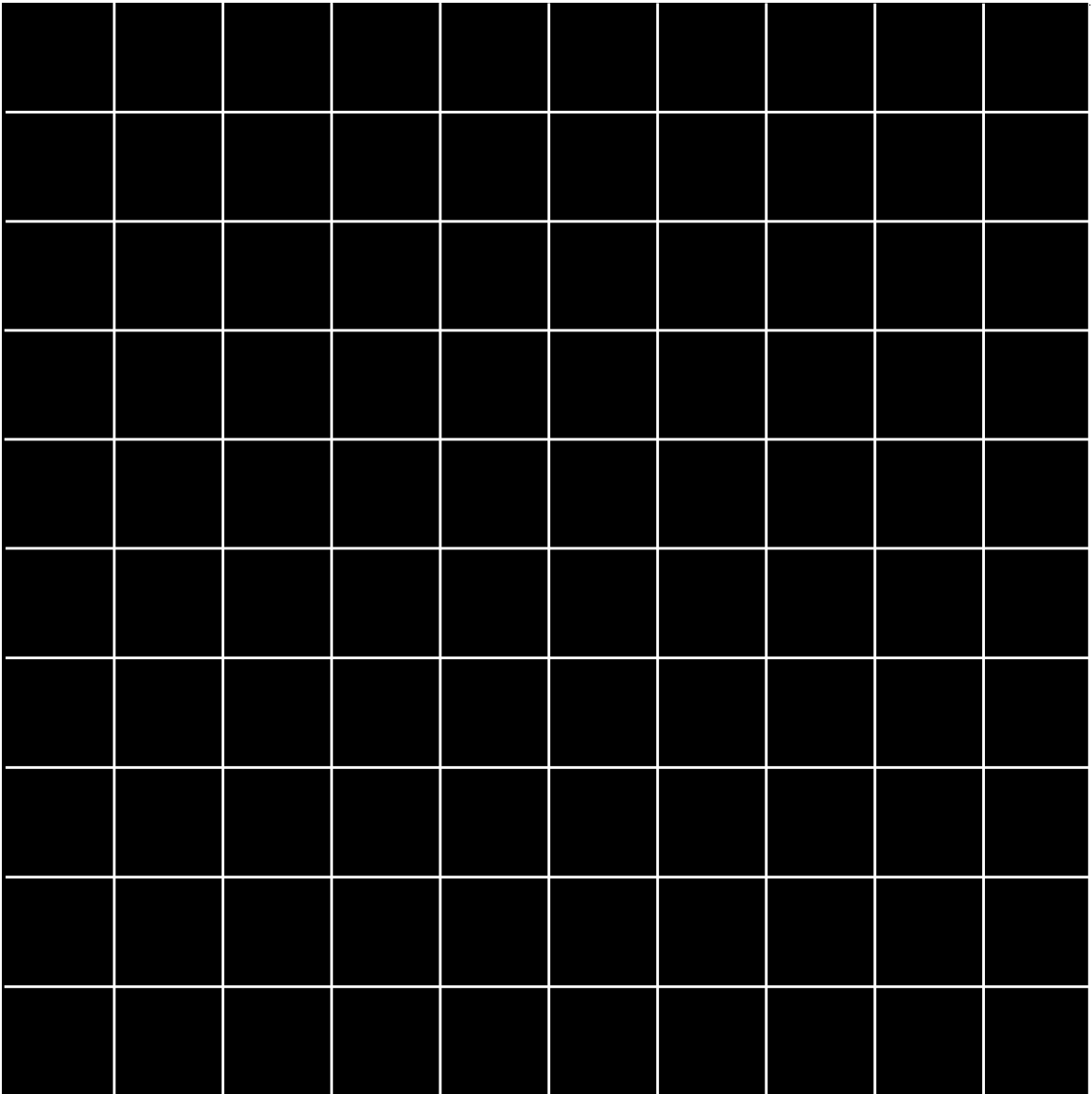
									E
A									B
N	U	R	I	T	T	O	R	T	E
N	Z	U	L	E	T	Z	T	Ü	R
A	N	S	I	C	H	T	E	E	R



Aufgabe

Schneidet die Spielfiguren aus und legt sie nach den Anweisungen des Lehrers auf das Spielfeld (Kopiervorlage 2)!





Aufgabe

Legt die Spielfiguren (Kopiervorlage 1) nach Regeln, die euch der Lehrer gibt, auf dieses Spielfeld!

■ 2. Unterrichtsvorschlag: Manipulation von Fotos

Im JUMA steht, dass Computerfreak Mechthild Personen auf Fotos verschwinden lässt. Natürlich kann sie auch welche einbauen.

Die Schüler spielen diese Möglichkeiten mit dem JUMA (und anderen Zeitschriften), Schere und Klebstoff nach. In Kleingruppen suchen sie darin nach geeigneten Fotos, um sie zu manipulieren.

Sie schneiden eine (oder mehrere) Person(en) aus oder sie kleben sie in ein anderes Foto (siehe Beispiel unten). Das neu entstandene Bild wird kommentiert und ggf. mit einem Sketch gespielt

Die Schüler manipulieren in der Deutschstunde Fotos: Sie lassen Personen verschwinden – oder sie fügen sie wie in diesem Beispiel hinzu. Anschließend kommentieren sie das neue Bild.



Fotos: Dieter Klein