

Arbeitsblatt Spielgenre

Informatik (Computerspiele) - Klassenstufen 7/8, 9/10

Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Recherchiere im Internet und ergänze die folgende Übersicht!
 Ordne dein vorgestelltes Spiel zu!

Hauptkategorien Fußnote- z.Z. keine einheitliche Abgrenzung	Beschreibung	Beispiel
Adventure (klassisch & Action)		Tomb Raider
Arcade	Videospiele, die in öffentlichen Spielhallen angeboten werden. An Arcade-Automaten kann der Nutzer gegen Geldeinwurf spielen.	
Denkspiele		Solitär Schach Dr. Kavashima
Gesellschaftsspiele	Spiele, die dem (gemeinsamen) Zeitvertreib dienen	Brettspiele Kartenspiele Würfelspiele
Jump- and -Run	Computerspiele, bei denen sich die Spielfigur(en) laufend oder springend fortbewegt.	
Lernspiele	Spiele, die neben einer spielerischen Handlung dem Spieler auch Wissen zu bestimmten Themen oder bestimmte Fertigkeiten vermitteln.	

Arbeitsblatt Spielgenre
Informatik (Computerspiele) - Klassenstufen 7/8, 9/10
Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Management	Spiele, bei denen bestimmte Handlungen in einer virtuellen Welt in verschiedenen Level organisiert werden müssen und verschiedene Trophäen eingesammelt werden	
Rollenspiel		Gothic
Shooter	Spiele, bei denen es um das Abschießen von Figuren geht. („Ballerspiele“)	
Simulationen		Flugsimulatoren the sims Wirtschaftssimulationen
Sportspiele	Umsetzung von Sportarten auf dem PC. Es ist Geschick und auch etwas Taktik gefragt.	
Strategie	Bei dieser Art von Computerspielen ist strategisches Denken, Logik und geschicktes Taktieren gefragt.	
Sonstige		Puzzle Mah-Jongg