

# The Journey after – Eine Reise durch die Trauer

Ein Serious Game für den Ethiksekundarschulunterricht der 9. Klasse  
von Dominik Paul Pietrzik

## Umfang des Spiels

ca. 60 Minuten

## Lernziele des Serious Games

- Merkmale der einzelnen Trauerphasen
- Verschiedene Formen des Umgang mit Trauer und Verlust
- Verschiedene religiöse und nicht-regligiöse Deutungen von Leben und Tod

## Einsatzmöglichkeiten

- Unterrichtseinstieg zum Themenkomplex bzw. zu den einzelnen (Trauer-)Phasen
- Festigung und Kontrolle am Ende der Einheit

## Kompetenzen und Kompetenzschwerpunkt

- Kompetenzschwerpunkt Lebensgestaltung: Die Endlichkeit des Lebens
- Phänomenologische Kompetenz
- Hermeneutische Kompetenz

## Technische Voraussetzungen

- Hardware: Laptop oder Tablett mit Tastatur
- Software: Scratch
- Internetzugang

## Weitere Informationen

- Alle verwendeten Quellen, Inhalte, Handreichungen und weitere Informationen zu den hier aufgeführten Punkten sowie eine ausführliche Spielanleitung finden Sie unter: [www.padlet.com/Dominik\\_P/Game](http://www.padlet.com/Dominik_P/Game).



## Vorbereitung

- **Schritt I:** Das Spiel spielen! Als Erstes sollte sich die Lehrkraft mit dem Spiel auseinandersetzen. Dies beinhaltet sowohl eine technische Einschätzung, als auch eine Analyse der Inhalte. Da dieses Serious Game auf Scratch basiert, können bei Problemen einfach Änderungen an den Inhalten vorgenommen werden!
- **Schritt II:** Die einzelnen Level sind nach den Trauerphasen strukturiert. Dementsprechend ist es theoretisch möglich, jede Phase individuell zu spielen und anschließend zu reflektieren. Eine Reflexion ist sehr wichtig, da das Spiel, ähnlich wie eine individuelle (Zeugen-)Beschreibung vielfältige Informationen vermittelt, die verloren gehen könnten. Aus diesem Grund muss die Lehrkraft die an das Spiel angrenzende Reflexionsphase ausgehend von den Inhalten planen!
- **Schritt III:** Zu guter Letzt muss nun nur noch die Technik vorbereitet werden. Dies bezieht sich auf zwei Aspekte.
  - **Nummer I:** Da Scratch nicht die leistungsfähigste Software ist und, abhängig von der Hardware, durch die Datenmenge des Spiels den Ladeprozess verlängern könnte, sollte dies bei der Planung durchaus Beachtung finden und vorher getestet werden.
  - **Nummer II:** Zwar basiert „The Journey after“ auf einer klassischen RPG-Steuerung, so kann es trotzdem nicht schaden, vor dem gemeinsamen Spielerlebnis die Steuerung vorab mit den Schülerinnen und Schülern zu besprechen und einen gleichmäßigen Startpunkt zu schaffen.

## Anmerkungen:

- „The Journey after“ bietet nicht nur ein einzigartiges Spielerlebnis, sondern auch eine Vielzahl an Material für den Unterricht! Besuchen Sie das zum Spiel

gehörige Padlet unter: [www.padlet.com/Dominik\\_P/Game](http://www.padlet.com/Dominik_P/Game)  
und hinterlassen Sie mir gern ihr Feedback, damit das Spiel noch besser für den Unterricht angepasst werden kann.

