**KONZEPT / METHODE / HANDOUT**



// **UMFANG**

3 Tage à 5 Zeitstunden  
Auch auf einen fünftägigen Ferienworkshop oder eine Projektwoche ausdehnbar

// **ZIELGRUPPE**  
Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren

// **ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN\*INNEN**

16 Teilnehmende und 2 Pädagogen\*innen

// **SOZIALFORM**

Partnerarbeit

// **AUSSTATTUNG**

* 1 Laptop/Rechner pro Gruppe
* Präsentationsrechner und Beamer oder interaktives Whiteboard
* Peripherie für alle Rechner (Maus und Headset)
* 8 unterschiedliche Games (1 Game pro Rechner), die idealerweise ein breites Spektrum abdecken (z. B. Simulationen, Point-and-Click-Adventure, Open-World-Games etc.)
* Internetzugang an allen Rechnern zwecks Recherche
* Capture Software auf allen Rechnern, z. B. [Open Broadcaster Studio](https://obsproject.com/download) oder   
  [Open Broadcaster](https://obsproject.com/download)
* Schnittsoftware auf allen Rechnern, z. B. Movie Maker
* Stifte und Papier
* USB-Stick oder externe Festplatte
* Handout Spielebeschreibung für jedes Team
* Handout Spielekommentar für jedes Team
* Handout Let’s Play für jedes Team
* Tafel, Flipchart oder interaktives Whiteboard
* Je nach Größe des Workshop-Raums sollte für die Produktionsphase ein weiterer Raum zur Verfügung stehen, damit die Teilnehmenden ihr Let’s Play ungestört aufzeichnen können

**//LET’S PLAY**

Die Teilnehmenden produzieren ihr eigenes Let’s Play-Video. Sie erhalten tiefergehende Einblicke in das Phänomen Let’s Play und seine populären Vertreter\*innen, setzen sich analytisch und reflexiv mit einem ausgewählten Spiel auseinander und durchlaufen jeden einzelnen Produktionsschritt von der Spieleauswahl über die Aufnahme bis hin zur Postproduktion. Sie lernen den Unterschied zwischen einer objektiven Beschreibung und einem subjektiven Kommentar kennen und entwickeln ein Gespür für Timing sowie für die Aufbereitung unterhaltsamer Inhalte.





//**AUFWAND**

Hoch  
Die Pädagogen\*innen sollten über ein vertieftes Grundwissen im Bereich Let’s Play verfügen, sowohl was Hintergründe, Zahlen und Fakten wie auch die einzelnen Produktionsschritte umfasst. Die technische Vorbereitung des Workshops ist vergleichsweise aufwändig und mitunter fehleranfällig, weswegen es sich empfiehlt, im Vorfeld genügend Zeit für die Installation der Software einzuplanen.

// **VORBEREITUNG**

Auf allen Games wird eine Capture Software sowie ein Game installiert. Zudem wird überprüft, ob der Movie Maker bereits vorinstalliert ist oder noch installiert werden muss.  
Acht Arbeitsinseln mit je einem Laptop/Rechner sowie Maus und Headset vorbereiten. Stifte und Papier bereitlegen. Internetzugang überprüfen, Games starten und etwaige Updates installieren, Capture Software testen.

// **DURCHFÜHRUNG**

// **PHASE 1: WARM-UP UND EINFÜHRUNG**

Nach einer Kennenlernrunde erarbeiten die Teilnehmenden innerhalb von 5 Minuten eine Spielebeschreibung mit nur 140 Zeichen, bei der weder der Name des Spiels, noch Namen von Spielfiguren genannt werden dürfen. Anschließend werden die Kurzbeschreibungen vorgelesen und die anderen müssen erraten, um welches Spiel es sich handelt.

Mit „How to Let’s Play“ folgt ein Input durch die Pädagogen\*innen, bei dem das Phänomen Let’s Play sowie bekannte Let’s Player genauer unter die Lupe genommen werden.

// **PHASE 2: SPIELEBESCHREIBUNG**

Nachdem Zweierteams gebildet wurden, sucht sich jedes Team ein Spiel aus, mit dem es sich während des kompletten Workshops eingehend beschäftigt. Alle Teams erhalten das Handout Spielebeschreibung und haben nun Zeit, das Spiel zunächst kennenzulernen und danach gemeinsam eine Spielebeschreibung zu verfassen. Hierfür können auch Informationen aus dem Internet hinzugezogen werden. Anschließend werden alle Spielebeschreibungen vorgelesen und gemeinsam im Plenum (Stuhlkreis) besprochen.



// **PHASE 3: SPIELEKOMMENTAR**

Die Teams erhalten nun das Handout Spielekommentar. Zunächst wird geklärt, inwiefern sich eine Beschreibung von einem Kommentar unterscheidet. Danach verfassen die Teams für ihr Spiel einen Kommentar. Schließlich werden wieder alle Kommentare vorgelesen und gemeinsam im Plenum (Stuhlkreis) besprochen.

// **PHASE 4: PRODUKTION**

**Moderationsvorbereitung**Mit der Frage, was ein gutes Let’s Play ausmacht, werden im Plenum gemeinsam die Charakteristika und Besonderheiten von Let’s Plays auf einer Tafel oder einem Flipchart gesammelt (z. B. Hintergrundinformationen zur Entstehung des Spiels, Art und Weise der Moderation oder Einsatz der Stimme). Anschließend spielen die Teams erneut ihr Game an und suchen nach einer für ihr Let’s Play geeigneten Stelle. Haben sie diese gefunden, machen sie sich Notizen zu Lücken, Ladezeiten, ihrem Intro etc.

Im nächsten Schritt verfassen sie ihren Moderationsplan, der neben dem Zeitplan auch Anmerkungen dazu enthält, wer wann spricht. Witze, Sprüche, eine Begrüßung etc. werden aufgeschrieben und anschließend geprobt.

**Einführung in die Capture Software und erste Aufnahmen**Die Pädagogen\*innen führen nun in die Capture Software ein. Alle Teams testen anschließend, ob die Aufnahmen funktionieren (Sprache, Spielsound, Bild). Die Teams machen ihre ersten Aufnahmen und präsentieren diese anschließend im Plenum. Dazu wird eine Aufnahme je Team gezeigt und gemeinsam in einer Feedbackrunde besprochen.

**Fortsetzung und Finalisierung der Produktion**Im nächsten Schritt arbeiten die Teams das Feedback ein, indem sie die Aufnahmen komplett wiederholen oder Zusatzaufnahmen anfertigen.

**Postproduktion**Die Pädagogen\*innen führen in die Schnittsoftware Movie Maker ein. Anschließend schneiden die Teams ihre Let’s Plays, gestalten das Intro sowie den Abspann und suchen gegebenenfalls noch nach geeigneter Musik.

// **PHASE 5: ABSCHLUSSPRÄSENTATION**

Alle Teams laden ihre Let’s Plays auf einen USB-Stick, so dass alle Videos auf den Präsentationsrechner gezogen werden können.

Im Plenum stellen alle Teams nacheinander zunächst vor, woran sie gearbeitet haben, bevor das Let’s Play-Video schließlich gezeigt wird.



Bei längeren Workshops können auch die Eltern und Geschwister (Ferienworkshop) oder andere Schulklassen (Projektwoche) zur der Abschlusspräsentation eingeladen werden.

// **NACHBEREITUNG**

Alle Teilnehmenden können ihr Let’s Play auf einem selbst mitgebrachten Speichermedium (z. B. USB-Stick oder externe Festplatte) mit nach Hause nehmen.

// **TIPPS & TRICKS**Am ersten Workshop-Tag sollte vor Beginn des Workshops ausreichend Zeit zum Checken der Technik eingeplant werden.

// **VARIANTEN**

* Anstatt ein Video aufzunehmen, kann das Let’s Play auch geübt und live in Form einer kleinen Aufführung inszeniert und präsentiert werden. Auch hier setzen sich die Teams vorher eingehend mit einem Spiel auseinander, suchen nach passenden Stellen und schreiben zumindest Notizen für ihre Moderation. Ein Live Let’s Play kann auch in Ergänzung am Ende eines Let’s Play Workshops mit einem anderen Spiel produziert werden.
* Ein Let’s Player ohne Community ist nicht denkbar. Aus diesem Grund kann dieses Thema noch gut in Form eines Inputs untergebracht werden. Auch Themen wie Vermarktung, Urheberrecht und YouTube-Netzwerke können in diesem Zusammenhang thematisiert werden.
* Let’s Plays können auch „blind“, also mit Spielen, die bei der Aufzeichnung zum allerersten Mal gespielt werden, produziert werden. Diese Vorgehensweise erfordert mehr Routine im Kommentieren und eignet sich daher als Variante für Experten\*innen oder für eine zweite Aufnahmerunde.