

10 Praxistipps für die Pädagogische Arbeit mit Minecraft

aus dem Projekt „Minecraft KlangBuild Galerie“

Autor: Thilo Eisermann, Spawnpoint - Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.

Die pädagogische Arbeit mit Games stellt selbst erfahrene Pädagog*innen vor immer neue Herausforderungen. In diesem Dokument haben wir 10 Praxistipps aus unseren Erfahrungen in der Umsetzung des Projektes „Minecraft KlangBuild Galerie“ gesammelt, um zukünftige Umsetzungen zu erleichtern.

Bei dem Projekt nutzten wir einen gemieteten Online-Server für unsere Minecraft-Welt, auf die unsere 12 Teilnehmenden von jeweils einem eigenen Laptop aus zugegriffen haben.

Praxistipp 1: „Einmal teleportieren bitte!“

Die Bewegung in der virtuellen Welt kann sehr schnell unübersichtlich werden. Minecraft bietet jedoch mit einem Befehl die Möglichkeit, einzelne Spieler*innen zu Orten oder anderen Personen zu teleportieren. Die Teilnehmenden merken das sehr schnell, und ebenso schnell war auch die meistgehörte Bitte der Jugendlichen: „Kannst du mich teleportieren?“.

Um die Teleportation durchzuführen muss ein Befehl in die Chatleiste getippt werden (die sich standardmäßig mit der „T“-Taste öffnet!). Dabei gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Am einfachsten Einsetzbar ist das Teleportieren eines Avatars zu einem anderen. Dabei muss hinter dem Teleportbefehl (/tp) zunächst der Name des zu teleportierenden Avatars und anschließend der Name des Avatars am Zielort getippt werden, jeweils von einem Leerzeichen getrennt. Das Spiel bietet dabei schon Vorschläge anhand der auf dem Server befindlichen Namen an. In folgendem Beispiel würde Simon an den Ort, an dem Lewis steht, teleportiert werden:

```
/tp Simon Lewis
```

Neben diesem Standardbefehl gibt es auch noch die Möglichkeit, bestimmte Orte per Koordinaten auszuwählen oder mehrere Avatare auf einmal zu teleportieren. Hierzu finden sich in Wikis zum Spiel umfangreiche Anleitung.

Es empfiehlt sich, dass während der Durchführung des Projektes mindestens eine Person solche Teleportationen durchführen kann. Dies kann jedoch in vielen Fällen auch eine*r der Teilnehmenden sein – häufig sind diese ohnehin versiert in Minecraft.

Praxistipp Nr. 2: Minecraft-Kids einbinden!

Minecraft ist unter Kindern und Jugendlichen sehr beliebt, weshalb es sehr wahrscheinlich ist, dass ein oder mehrere Teilnehmende schon ein gewisses Maß an Wissen über das Spiel haben. Pädagog*innen sollten sich darauf vorbereiten – und



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

dieses Teilnehmenden gezielt einbinden: Häufig haben Teilnehmer*innen Spaß daran, ihr Wissen mit Gleichaltrigen zu teilen. Wenn es also darum geht, die Feinheiten des Spiels zu erkunden und zu nutzen, können solche Minecraft-Kids als Spezialist*innen in „ihrem“ Game auftreten, und damit auf Augenhöhe mit den anderen Kids das Spiel und seine Möglichkeiten erklären.

Praxistipp Nr. 3 – Regeln fürs Zusammenspielen

Fast jeder Minecraft-Workshop wird in kürzester Zeit unübersichtlich. Die Teilnehmenden sind an unterschiedlichen Orten im Spiel, haben unterschiedliche Erfahrungen mit dem Spiel und kennen sich mal mehr oder weniger gut. Auch manche Streiterei wird vom analogen auf den virtuellen Raum verlegt, der Chat wird genutzt um Schimpfwörter zu schreiben und nicht jeder vermeintliche Scherz mit den Bauwerken anderer Teilnehmender kommt gleich gut an. Darum lohnt es sich, vor dem Spiel gemeinsame Regeln für das Zusammenspiel in Minecraft auszumachen. Hier ein Beispiel für Regeln, wie sie im KlangBuild-Workshop Anwendung fanden:

- Keine Beleidigungen, egal ob im oder außerhalb vom Spiel.
- Niemand zerstört oder verändert Bauwerke von anderen (kein „griefing“).
- Niemand stört andere beim Bauen. Lasst Abstand zu anderen Gebäuden.
- Kein Wasser, Lava oder TNT in der Nähe von Bauwerken von anderen.

Oftmals kann es helfen, sich hierbei von Regeln für öffentliche Minecraft-Server inspirieren zu lassen.

Neben diesen sozialen Regeln können Server-Operator im Spiel mit dem Befehl `/gamerule <Regelname> [<Wert>]`

einige wichtige Spielelemente steuern. Besonders hilfreich sind hierbei:

- `/doFireTick false` – verhindert dass sich Feuer im Spiel ausbreitet.
- `/mobGriefing false` – verhindert, dass Creeper (ein berühmt-berüchtigtes Monster in Minecraft) durch Explosionen Dinge zerstören.
- `/doDaylightCycle false` – stoppt den Tages- und Nachtrhythmus.

Praxistipp Nr. 4 – Serverregeln

Manche der üblichen Probleme, die zu Unfrieden in der Teilnehmendenschaft führen könnten, lassen sich schon von vorneherein serverseitig umschiffen. Es gibt für jeden Server zahlreiche Einstellungen, sodass manche Dinge nicht mehr möglich sind. Bei manchen Servern müssen dazu in der Serverkonfigurationsdatei die unten genannten Variablen verändert werden. Bei manchen Server-Anbietern gibt es jedoch auch ein Interface, welches die Einstellungen in einem Menü ermöglichen. In jedem Fall lohnt es sich, diese Einstellungen zu kontrollieren, denn manche davon sind besonders hilfreich:

- Setzt man die Einstellung pvp auf false verhindert man, dass die Teilnehmenden sich gegenseitig angreifen können.
- Mit `spawn-animals`, `spawn-monster` und `spawn-npc` kann gesteuert werden, ob Tiere, Monster und Dorfbewohner (NPCs) von selbst im Spiel erscheinen.



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

Für die meisten Workshops können alle drei Einstellungen auf false gestellt werden, wobei Tiere und NPCs nur selten beim Bauen stören.

- Mit der Variable spawn-protection, der standardmäßig die Zahl 16 zugewiesen ist, wird der Bereich in dem man auf den Server kommt (der „Spawn“) in einem Radius von 16 Blöcken vor Veränderungen durch die meisten SpielerInnen (alle, bis auf Server-Operator) geschützt. Die Zahl kann erhöht oder verringert werden.

Praxistipp Nr. 5 – Regelmäßige Welt-Backups

Eigentlich eine Selbstverständlichkeit: Die meisten Server-Anbieter ermöglichen regelmäßige Server-Backups, bieten aber auch eine manuelle Backup-Möglichkeit ein. Nicht nur, falls man später noch einmal auf eine bespielte Welt zurückgreifen möchte, sondern auch in der Vorbereitung ist es wichtig, dass nicht alle Daten verloren gehen, sollte es einmal Probleme mit dem Server geben oder irgendetwas grundlegend schief gehen.

Praxistipp Nr. 6 - „Das ist aber meiner!“

Verwendet man Minecraft mit einer größeren Jugendgruppe, kommt man meist nicht umhin, neutrale Accountnamen für die Minecraft-Accounts zu wählen. In unserem Fall haben wir die Accounts nummeriert - und sahen diese darum eher als neutrale Zugangspunkte in die Welt von Minecraft. Welche Teilnehmenden welchen der baugleichen Laptops - und damit welchen Minecraft-Account - benutzten, schien zunächst unwichtig. Daher räumten wir sie über Nacht beiseite, ohne uns deren Position auf dem großen Workshop-Tisch zu merken. Als wir am zweiten Tag des Workshops die Laptops wieder aufbauten, in anderer Position als am Tag zuvor, merkten wir den Fehler: Die Teilnehmenden setzten sich natürlich wieder genau an „ihren“ Platz und beschwerten sich schon beim Einloggen ins Spiel darüber, dass dies nicht „ihre“ Laptops seien.

Was wir nämlich nicht bedacht hatten war, wie stark Minecraft schon nach kurzer Spielzeit „personalisiert“ ist. Das Spiel speichert Position, verwendete Werkzeuge und grundsätzlich das ganze Inventar eines Avatars auf dem Server, sodass diese nicht einfach beliebig zwischen Teilnehmenden ausgetauscht werden können oder sollten. Es mussten dann einige Laptops umgeräumt werden (sich umsetzen kam für viele Teilnehmenden nicht in Frage), bevor das Projekt an diesem Tag beginnen konnte.

Für den nächsten Tag des Projektes fertigten wir dann eine Skizze an, um allen Teilnehmenden genau den ihren Laptop zuweisen zu können – und damit ihr eigenes, personalisiertes Stück der Minecraft-Welt.

Praxistipp Nr. 7 – Beacons zur Orientierung nutzen

Während des Projektes regten wir alle Teilnehmenden dazu an, sich ihren Wohlfühlort zu suchen und zu bauen. In der zufällig generierten Welt von Minecraft



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

bedeutete dies naturgemäß, dass die Teilnehmenden sich in alle digitalen Winde zerstreuten und erst in ihren unterirdischen Höhlen, Strandbars oder Häusern auf Berggipfeln gefunden werden mussten. Eine Lösung dafür war natürlich die Teleportation anhand der Koordinaten. Doch eine andere, visuell ansprechendere Möglichkeit, sich in der unübersichtlichen Welt von Minecraft zu orientieren, fanden wir in den sogenannten Leuchtfuern:

Dabei handelt es sich um einen speziellen Block in Minecraft, der einen farbigen Lichtstrahl aussendet, wenn man ihn korrekt platziert. Dieser Lichtstrahl ist schon von weitem zu sehen und kann damit zur Orientierung dienen. Ganz nebenbei war das Einrichten „ihres“ Leuchtfuers eine nette Aufgabe für die verschiedenen Teams des Projektes.

Damit das Leuchtfuer funktioniert, muss der spezielle Leuchtfuer-Block auf die Mitte eines 3 mal 3 Blöcke großen Podests gesetzt werden, der aus Diamant- oder Goldblöcken besteht. Setzt man anschließend einen Block aus gefärbtem Glas direkt auf den Leuchtfuer-Block kann man den Lichtstrahl sogar einfärben. Die Verwendung von Leuchtfuern als Orientierungshilfe schien den Teilnehmenden Spaß zu machen und half dabei, auch später die verschiedenen Bauten in der zufällig generierten Welt von Minecraft zu entdecken.

Praxistipp Nr. 8 – Koordinaten auch analog festhalten

Die 3D-Welt von Minecraft kann schnell unübersichtlich werden, gerade wenn viele Teilnehmende sich gleichzeitig darin bewegen. Damit die Teilnehmenden ihre Bauwerke nicht erst wieder suchen müssen – oder im schlimmsten Fall gar nicht mehr finden – sollten diese markiert werden. Eine Möglichkeit dazu sind die oben beschriebenen Leuchtfuer. Eine andere bieten Koordinaten:

Mittels der Taste F3 lässt sich bei Minecraft eine Fülle an Informationen einblenden (oder wieder ausblenden!), unter denen wohl die interessantesten die Koordinaten auf der Karte sind. Angegeben durch je eine X, Y und Z-Koordinate lässt sich jeder Ort in der Minecraft-Welt genau beschreiben. Und noch besser: Man kann diese Koordinaten nutzen, um sich direkt an diesen Ort zu teleportieren, indem man diese Zahlen statt einem Zielnamen in den in Tipp 1 beschriebenen Befehl eintippt.

Weil diese Zahlen so nützlich sind, ist es zu empfehlen, sie schriftlich festzuhalten – die drei Zahlen sind schnell auf ein Post-It gekritzelt und können dann Teilnehmer*innen und Pädagog*innen helfen, die Bauten der Teilnehmenden schnell wiederzufinden.

Praxistipp Nr. 9 – Kids lieeeeeeben Minecraft

Eine Sache, die wir zwar erwartet haben, von deren Intensität wir jedoch trotzdem überrascht waren, ist wie unglaublich groß die Anziehungskraft von Minecraft auf die meisten Jugendlichen unserer Projektgruppe war. Spätestens nach der ersten kurzen Spielsession protestierten die Jugendlichen lautstark, wenn wir ihnen sagten, sie sollen das Spiel pausieren, und manche von ihnen schienen es kaum erwarten zu



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

können, wieder in die pixelige Welt eintauchen zu können. Pädagog*innen sollten sich also darauf gefasst machen, manche der Teilnehmenden etwas intensiver zu den analogen Teilen des Projektes zu motivieren, während die Jugendlichen im digitalen Teil manchmal eher sogar ausgebremst werden mussten. Dazu gehörte auch, dass wir die Teilnehmenden regelmäßig daran erinnerten, kurz aufzustehen um etwas zu trinken – was sonst sicherlich vergessen worden wäre. Die Anziehungskraft des Bildschirms sollte nicht unterschätzt werden.

Praxistipp Nr. 10 – Beschäftigung während Bildschirmfreier Zeit

Nicht nur um die analogen Elemente des Projektes zu ermöglichen, sondern auch generell aus medienpädagogischer Sicht war es uns wichtig, regelmäßige Pausen für eine „bildschirmfreie Zeit“ einzubauen. Gerade weil einige der Teilnehmenden noch relativ jung waren, war uns hier wichtig, gleich eine gute Balance zwischen der Nutzung des Spiels und der Beschäftigung mit anderen Dingen zu etablieren. Während ein Großteil der Teilnehmenden keine Probleme hatte, sich in diesen Pausen selbst zu beschäftigen, war schnell klar, dass manche Teilnehmenden eine gewisse Betreuung benötigten, um nicht gelangweilt und ungeduldig vor dem geschlossenen Laptop zu sitzen. Wichtig war also, sich schon im Vorfeld Beschäftigungsmöglichkeiten für die Bildschirmfreie Zeit zu überlegen, wie zum Beispiel kurze Brettspiele, Spiele im Freien oder Stifte und Papier zum Malen.

Dies waren nur ein paar der zahlreichen kleinen Tricks, die wir uns bei der Arbeit mit Minecraft angeeignet haben. Hoffentlich sind einige davon für euch nützlich!



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.