

Nintendo Ring Fit und Nintendo Switch

Nintendo als alternatives Konsolenkonzept für Veranstaltungen

Vorstellung

Spielkonsolen werden oft nur zu Unterhaltungszwecken angesehen, obwohl sie so viel mehr Potenzial haben. Marken wie Nintendo, Sony und Microsoft haben für ihre jeweiligen Konsolen zwar auch Spiele, die ausschließlich der Unterhaltung dienen, aber schon seit langem sind auch Lernspiele mit Unterhaltungswert verfügbar.

Der Konsolenmarkt entwickelt sich schnell weiter und mit innovativen neuen Modellen werden die Möglichkeiten der Technik voll ausgeschöpft.

Spiele im Allgemeinen sind oft mehr als nur Spiele. Egal ob Konsolenspiele oder Brettspiele - Spielen fördert die sozialen Fähigkeiten, verbessert den Zusammenhalt im Team, stärkt das Selbstbewusstsein und verbessert die Stimmung.

Die Switch ist das neueste Gerät aus dem Hause Nintendo und wird zumindest für die nächste Zeit die aktuellste Konsole sein, auf der Spiele gespielt werden können. Durch die verschiedenen Spielmodi wie den Handheld-Modus, den Tisch-Modus und den TV-Modus bietet die Switch eine Vielzahl von Möglichkeiten.

Konzept

Einleitung

Das Konzept behandelt die Spiele Nintendo Ring Fit und Nintendo Labo. Beide dieser Spiele sind sehr intuitiv und verknüpfen das eigentliche digitale Spiel auf der Konsole mit einer analogen Tätigkeit wie Bewegung oder Basteln.

Wissenswert

Der Workshop eignet sich für Kinder im Alter ab 9 Jahren. Er richtet sich sowohl an erfahrene, als auch an unerfahrene Spieler*innen und soll ihnen auf spielerische Weise die Nintendo Switch näher bringen.

Durch den Workshop ergeben sich folgende Lernziele für die Spieler*innen:

- Die Kinder lernen eine neue Konsole sowie deren Funktionen, Besonderheiten und Hintergründe kennen
- Die Kinder lernen einige Spiele zu dieser Konsole kennen, die die Besonderheiten und die Vielseitigkeit der Konsole hervorheben
- Den Kindern wird ein kleiner Einblick in die Unterhaltungselektronik gegeben
- Spaß zu haben

Der Workshop ist für acht Teilnehmer*innen geeignet und hat eine ungefähre Dauer von zwei bis zweieinhalb Stunden. Jede Station dauert ungefähr 30 Minuten. Für die Einführung sollten 15 Minuten eingeplant werden. Das benötigte Material ist in der folgenden Tabelle aufgelistet:

Material*	Anzahl	Verwendung
Konsole: Switch	2	Wird benötigt zum Spielen
Spiel: Nintendo Ring Fit	1	Für Station 1
Spiel: Nintendo Labo Lab	1	Für Station 2
Nintendo Labo Modelle: Klavier, Roboter, Motorrad	von jedem 1	Für Station 3
Spiel: 1-2-Switch	1	Für Station 4
Bildschirme	2	Zum Anschließen der Switch
Laptop	1	Für die Präsentation
Beamer	1	Für die Präsentation
Stationsanleitungen	4	Für das Durchführen der Stationen

*Materialien können in Bibliotheken und Medienzentren ausgeliehen werden

Der Workshop

Allgemein sollte genügend Personal für die Durchführung sowie eine entsprechende Vermarktung der Veranstaltung geplant werden. Bei jeder Station sollte immer ein Verantwortlicher anwesend sein. Vor dem Workshop müssen die Switch Konsolen richtig an einem Bildschirm angeschlossen werden und die Spiele sowie die weiteren Materialien bereitgelegt werden.

Ablaufplan

Einführung in den Workshop	Zeigen der Präsentation	10 Minuten
Aufteilen in zwei Gruppen	Zwei Vierergruppen	5 Minuten
Station 1 und Station 2	Nach 30 Minuten tauschen	1 Stunde
Station 3 und Station 4	Nach 30 Minuten tauschen	1 Stunde
Feedbackrunde	Austausch untereinander	5 Minuten

Bei der Einführung in den Workshop wird zuerst die Powerpoint-Präsentation mit den wesentlichen Fakten zum Workshop gezeigt, um in das Thema einzuführen und den weiteren Ablauf vorzustellen.

Nach der Aufteilung der Kinder in zwei gleichgroße Gruppen, durchlaufen diese zuerst abwechselnd die Stationen eins und zwei und dann die Stationen drei und vier. Bei der ersten Station erhalten die Kinder einen Einblick in Ring Fit und können das Spiel auch gleich selbst ausprobieren. Ring Fit ist ein interaktives Fitness-Rollenspiel bei dem mit einem sogenannten Pilates-Ring Fitnessübungen gemacht werden. Diese Übungen sind auch die Bewegungen im Spiel und die fiktiven Monster können so bekämpft werden. In der zweiten Station, die parallel läuft, können die Kinder mithilfe der Nintendo Labo Modelle an der Switch spielen. Labo ist ein Bausatz-Spiel mit mehreren Modulen, die man selbst aus Kartonvorlagen zusammenbasteln kann. Das digitale Spiel wird mit diesen physischen Modulen verbunden. In der dritten Station werden Kartonmodelle von Nintendo Labo selbst gebastelt. In der vierten Station erhalten die Kinder einen Überblick über weitere Spiele und können das Spiel 1-2-Switch selbst ausprobieren.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland (CC BY-NC-SA 2.0 DE).

Dieser Beitrag wurde erstellt mit den Materialien und der Projektdokumentation von Monia Girstl und Christian Zeiler und wurde überarbeitet durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung.

Quellenangaben und weiterführende Informationen:

Nintendo of Europe GmbH (o.J.): Was ist Nintendo Labo? URL:
<https://www.nintendo.de/Nintendo-Labo/Nintendo-Labo-1328637.html> (21.03.2021).

Nintendo of Europe GmbH (o.J.): Nintendo Switch. URL:
<https://www.nintendo.de/Nintendo-Switch-Familie/Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-1148779.html> (21.03.2021).

Nintendo of Europe GmbH (o.J.): Steht euch gegenüber! URL:
<https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-Switch/1-2-Switch-1173186.html>
(14.07.2020).

Ablaufplan

Phasen	Plan	Dauer (in min)
Einführung in den Workshop	Zeigen der Präsentation	10
Aufteilen in 2 Gruppen	Zwei Vierergruppen	5
Station 1 und 2	Nach 30 Minuten tauschen	60
Station 3 und 4	Nach 30 Minuten tauschen	60
Feedbackrunde	Austausch untereinander	5

Bei der Einführung in den Workshop wird zuerst die Powerpoint-Präsentation mit den wesentlichen Fakten zum Workshop gezeigt, um in das Thema einzuführen und den weiteren Ablauf vorzustellen.

Nach der Aufteilung der Kinder in zwei gleichgroße Gruppen, durchlaufen diese zuerst abwechselnd die Stationen eins und zwei und dann die Stationen drei und vier. Bei der ersten Station erhalten die Kinder einen Einblick in Ring Fit und können das Spiel auch gleich selbst ausprobieren. Ring Fit ist ein interaktives Fitness-Rollenspiel bei dem mit einem sogenannten Pilates-Ring Fitnessübungen gemacht werden. Diese Übungen sind auch die Bewegungen im Spiel und die fiktiven Monster können so bekämpft werden. In der zweiten Station, die parallel läuft, können die Kinder mithilfe der Nintendo Labo Modelle an der Switch spielen. Labo ist ein Bausatz-Spiel mit mehreren Modulen, die man selbst aus Kartonvorlagen zusammenbasteln kann. Das digitale Spiel wird mit diesen physischen Modulen verbunden. In der dritten Station werden Kartonmodelle von Nintendo Labo selbst gebastelt. In der vierten Station erhalten die Kinder einen Überblick über weitere Spiele und können das Spiel 1-2-Switch selbst ausprobieren.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland (CC BY-NC-SA 2.0 DE). Dieser Beitrag wurde erstellt mit den Materialien und der Projektdokumentation von Monia Girstl und Christian Zeiler und wurde überarbeitet durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung.

Checkliste ✓

2 Nintendo Switch-Konsolen zum Spielen benötigt		
1 Spiel: Nintendo Ring Fit	Für Station 1	
1 Spiel: Nintendo Labo Lab	Für Station 2	
Von jedem 1 Nintendo Labo-Modell:	Für Station 3	
	Klavier	
	Roboter	
	Motorrad	
1 Spiel: 1-2-Switch	Für Station 4	
2 Bildschirme zum Anschließen der Nintendo Switch		
1 Laptop für die Präsentation		
1 Beamer für die Präsentation		
4 Stationsanleitungen für das Durchführen der Stationen		



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland (CC BY-NC-SA 2.0 DE). Dieser Beitrag wurde erstellt mit den Materialien und der Projektdokumentation von Monia Girstl und Christian Zeiler und wurde überarbeitet durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung.

Stationsanleitung

Station 1 - Ring Fit

Du lernst...

- das Switch Ring Fit kennen
- verschiedene Trainingsübungen für den Körper kennen

Beschreibung

Spieler*innen können mit dem Ring oder dem Controller das Menü durchkämmen und ein Minispiel zum Testen ausprobieren. Jedes Minispiel trainiert einen bestimmten Bereich des Körpers. So gibt es zum Beispiel ein Spiel, bei dem mithilfe von Kniebeugen von Punkt A zu Punkt B gelangt werden muss. Dabei muss der Ring in der Hand gehalten und das Band an einem Bein befestigt werden.

Arbeitsauftrag

Jede*r Teilnehmer*in absolviert mindestens eine Minispiel Übung. Wenn noch genügend Zeit übrig ist, kann der Abenteuer Modus gestartet werden.



Stationsanleitung

Station 2 - Nintendo Labo

Du lernst...

- Nintendo Labo kennen
- besondere Funktionen der Switch kennen
- wie die Switch mit Hilfe der Kartonmodelle bedient werden kann

Beschreibung

Es werden verschiedene Kartonmodelle eingesetzt, dazu stehen ein paar der Kartonmodelle fertig aufgebaut zur Verfügung (Klavier, Roboter, Motorrad) und können sofort ausprobiert werden. Die Anleitungen zu den einzelnen Modellen sind Bestandteil des Spiels auf der Switch und deshalb sehr einfach für die Teilnehmer*innen zu verstehen.

Arbeitsauftrag

Jedes Kartonmodell soll einmal an die Switch angeschlossen werden, die Kinder können diese nacheinander ausprobieren.



Stationsanleitung

Station 3 - Nintendo Labo basteln

Du lernst...

- Kartonmodelle zu bauen
- das praktische Arbeiten mit dem Karton und den Zusammenhang zum digitalen Spiel auf der Switch kennen

Beschreibung

Die dritte Station knüpft an die zweite Station an. Es geht weiterhin um Nintendo Labo, nur ohne die Switch. Es wird ein Kartonmodell gebaut.

Arbeitsauftrag

Die Aufgabe bei dieser Station ist es ein Kartonmodell zu bauen. Eine Anleitung für die Konstruktion gibt die Switch selbst, es kann jedoch auch ein Online-Tutorial auf Youtube angeschaut werden.

Das Bauen eines Modells kann mehrere Stunden dauern, deshalb arbeiten alle Teilnehmer*innen an demselben Modell.



Stationsanleitung

Station 4 - Weitere Spiele

Du lernst...

- weitere Spiele der Switch kennen
- ein besseres Gefühl für die Switch zu bekommen

Beschreibung

Die vierte und damit letzte Station ist unabhängig von den anderen Stationen. Hier soll das Spiel 1-2-Switch gespielt werden. Auch weitere Spiele können je nach belieben eingesetzt werden.

Arbeitsauftrag

Bei 1-2-Switch gibt es verschiedene Minispiele, die von den Teilnehmer*innen durchgespielt werden können.

