

# Alles nur ein Computerspiel?

## Chancen und Risiken erkennen und einschätzen

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtseinheit in der Klassenstufe 3 und 4 mit Ablaufplan, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zur Vorbereitung einer Doppelstunde.

Diese Unterrichtseinheit enthält Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler, die sich zum sukzessiven Aufbau eines individuellen Medienportfolios und zur Reflexion des Unterrichts in der Lerngruppe eignen.



## Überblick

„Auch wenn älteren Kindern und Jugendlichen größere Freiräume bei Auswahl und Nutzung von Computerspielen eingeräumt werden sollten: Eltern sollten sich über die Spiele informieren, die ihr Kind spielt. Es ist wichtig, hin und wieder auch beim Spiel eines Kindes dabei zu sein.“

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

### Alles nur ein Computerspiel? Chancen und Risiken erkennen und einschätzen

Klassenstufe 3 und 4

Ethik, Jg. 3/4: 4.3 Mit Medien kritisch umgehen

Heimat- und Sachunterricht, Jg.3/4: 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft, 4 4.3 Fakten und Fiktion

Deutsch, Jg. 3/4: 2.1 Über Leseerfahrungen verfügen

Digitale Spiele werden nicht nur auf dem Computer gespielt. Auch Spielekonsolen, das Internet oder Apps bieten zahlreiche Angebote. Damit verändert sich ihre Reichweite zusehends. Digitale Spiele üben auf Kinder und Jugendliche eine hohe Anziehungskraft aus. Ihre virtuellen Welten bestehen aus verrückten Landschaften, tollen Sounds und coolen Helden. Sie tauchen ein und werden häufig schnell Teil dieser Welt. Um die Chancen und Risiken, die in der Nutzung von digitalen Spielen liegen, zu erkennen, ist es notwendig, dass Kinder und Jugendliche ihr eigenes Spielverhalten reflektieren und sich über die Gefährdungen bewusst werden, die oftmals mit der übermäßigen Nutzung zusammenhängen.

Siehe Seite 6

Das Material ist für eine Doppelstunde konzipiert. Bei Bedarf kann die Unterrichtseinheit jedoch zeitlich verlängert werden (siehe Seite 6).

Einzelarbeit, Unterrichtsgespräch

Kopie der Arbeitsblätter, Pinnwand oder Magnete, Scheren

Arbeitsblätter: »E1|Arbeitsblatt: Spielekompass«, »E2|Arbeitsblatt: digitale Spiele«, »E3|Arbeitsblatt: Pro & Kontra«, »E4|Portfolio: Pro & Kontra«, »E5|Portfolio: Gelernt ist gelernt«, »E6|Portfolio: Merkblatt«

**Titel**

**Jahrgangsstufe**

**Lehrplanbezug**

**Thema**

**Kompetenzen**

**Zeitbedarf**

**Sozialform**

**Voraussetzungen**

**Materialien**

## Einleitung

„Für viele Generationen war das Kino der Gipfel der kommerziellen Unterhaltung. Aber die nach 1970 Geborenen sehen das anders: Für sie sind es das Internet und Computerspiele. Games sind einfach näher dran an unserer Zeit als Hollywood.“ **Joseph Olin, Präsident der Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS)**

**Digitale Spiele**, egal ob am Computer, an der Spielekonsole, im Internet oder als App, sind ein lukrativer Markt. Die Themen und Inhalte digitaler Spiele sprechen ein breites Publikum an. Aus diesem Grund ist es wichtig, Kinder frühzeitig für das Thema zu sensibilisieren. Die Problematik von gewalthaltigen Spielen und deren mögliche Wirkungen stehen bei der Zielgruppe der Dritt- bzw. Viertklässler noch nicht im Vordergrund. Dennoch gilt: Eine bereits in der Grundschule einsetzende Sensibilisierung – für die negativen, aber auch für die positiven Seiten des Mediums – ist der beste Schutz für die Zukunft!

**Die Schülerinnen und Schüler** sind wahrscheinlich bisher vor allem mit vergleichsweise harmloser, oder im besten Fall sogar mit pädagogisch wertvoller Spiele- und Lernsoftware in Kontakt gekommen. Vermutlich verbinden sie mit digitalen Spielen primär positive Erfahrungen. Nicht zuletzt, weil das Spielen an sich eine wichtige Form sozialen Handelns und menschlichen Lernens darstellt. Deshalb werden sich die Kinder freuen, dass eine ihrer Freizeitbeschäftigungen im Unterricht Thema ist. Diese Motivation der Klasse ist die beste Voraussetzung, das Thema digitale Spiele, inklusive aller Chancen und Risiken, durchzunehmen.

**Ziel der Unterrichtseinheit** ist eine sachliche Diskussion über, und eine kritische Auseinandersetzung mit den digitalen Spielwelten von Grundschulkindern. Die öffentliche Diskussion, die von vielen (teils tendenziösen) Forschungsergebnissen, Tatsachenbehauptungen, Meinungen und gesellschaftspolitischen Positionen bestimmt wird, spielt dabei nur am Rande eine Rolle. Im Mittelpunkt der Unterrichtseinheit stehen vielmehr die Schülerinnen und Schüler und ihr Wissen und ihre Erfahrungen mit Games. Ausgangspunkt für diesen Ansatz ist folgende Tatsache: Digitale Spiele sind eine wichtige Sozialisationsinstanz im Medienensemble auch jüngerer Kinder.

**Laut der KIM-Studie 2012** [2] gehört für ein Viertel aller sechs- bis 13-jährigen Kinder die Nutzung digitaler Spiele zu den liebsten Freizeitaktivitäten. Rund 67 Prozent der Kinder spielen mindestens einmal pro Woche auf dem Computer, der Konsolen oder im Internet, 18 Prozent tun dies täglich. Jungen spielen dabei lieber, häufiger und länger. Rund 46 Prozent der Befragten spielen 30-60 Minuten an einem nor-

### Spielwelt



#### Initiative Klicksafe

Klicksafe ist eine Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und den neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission. Aktionsfelder des Projektes sind Inhalte und Qualifikation, Kampagnen und Marketing sowie die bundesweite Vernetzung mit Partnern und Akteuren.

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

### Ziel

### Nutzung

## Alles nur ein Computerspiel?

malen Tag, 37 Prozent sogar länger als eine Stunde. Rund 40 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen nutzt die Möglichkeit, regelmäßig mit dem Handy beziehungsweise dem Smartphone zu spielen. Mit dem Alter der Kinder steigt die Nutzungszeit von digitalen Spielen – vor allem bei den Jungen. Außerdem kann es aus medienpädagogischer und jugendschutzrechtlicher Sicht problematisch sein, wenn Kinder mit ungeeigneten Spielen in Kontakt kommen oder die Kostenfallen, die in digitalen Spielen lauern können, nicht abschätzen können.

**Bei aktuellen Spielen** kann häufig offline und online gespielt werden. Das Problem- potenzial von digitalen Spielen hat sich seit der verstärkten Onlineorientierung grund- legend verändert: Neben dem Gewaltaspekt verschiedener Spielegenres ist auch die Suchtproblematik ein viel diskutiertes Thema. Denn die Onlinefunktionen führen dazu, dass oft mit zahlreichen Gleichge- sinnten gespielt wird und dadurch eine exzessive Nutzung begünstigt wird. Denn die Onlinewelten stehen nie still und ent- ziehen sich der Kontrolle der Spielenden, wenn sie nicht dabei sind. Anreize zum Weitermachen sind sowohl durch die Spielstruktur als auch durch die Sozialität im Spiel – insbesondere durch Kommuni- kations-Features – gegeben. Beispielswei- se wird der Spielende belohnt, wenn er Kontakt zu anderen aufnimmt.



„Fragen Sie Ihr Kind, welche Compu- terspiele es besonders mag. Spielen Sie auch einmal ein Spiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinie- rend sein kann. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind verbindliche Regeln zum Umgang mit Computer- spielen.“

**Birgit Kimmel, Initiative Klicksafe**

**Auch können die Spielenden** online häufig kostenpflichtige Zusatzinhalte, wie virtuelle Güter oder Zusatzmodule kaufen. Für den Kauf muss der Spielende teilweise reales Geld in die virtuelle Währung des Spiels eintauschen. Mit dieser Spielwährung kann er dann die Zusatzinhalte erwerben. So sind die eigentlichen Kosten schwer zu durchschauen. Dieses Geschäftsmodell ist allen voran bei sogenannten Free-to-play- Spielen weit verbreitet. Dabei handelt es sich häufig um ein kostenloses Spiel. Für einen schnelleren Spielerfolg werden allerdings oftmals kostenpflichtige Zusatzinhalte benötigt.

**Kosten**

**Es bietet sich an**, bei den Schülerinnen und Schülern nachzufragen: Welche digitalen Spiele werden von den Schülerinnen und Schülern gespielt? Was spielen sie online bzw. offline? Sind sie während des Spiels schon einmal auf unangenehme Inhalte gestoßen? Wissen sie, dass nicht nur die Spielenden etwas mit dem Spiel, sondern auch das Spiel etwas mit den Spielenden macht? Ist ihnen bewusst, dass sie ihren Medien- konsum steuern sollten?

**Hintergründe**

**Das vorliegende Unterrichtsmaterial** ist so angelegt, dass es sich in einer Doppel- stunde realisieren lässt. Inhaltlich orientiert sich die Unterrichtseinheit am Lehrplan der bayerischen Grundschule der Klassenstufe 3 und 4. Darüber hinaus finden Sie weiteres vertiefendes Material, das zur Planung des Unterrichts hinzugezogen werden kann.

**Im Unterricht**

# Anleitung



Kompetenzen

Ablauf des Unterrichts

Tafelbild: Mein Spielekompass

Tafelbild: Computerspiele

Tafelbild: Pro & Kontra

Unterrichtsverlauf

Alle weiteren Materialien, die Sie zur Durchführung der Unterrichtseinheit verwenden können, sowie Hinweise auf Materialien für Eltern finden Sie im Internet unter: [www.medienfuehrerschein.bayern.de](http://www.medienfuehrerschein.bayern.de).

## Kompetenzen

„Der Umgang mit Medien umfasst [dabei] wesentlich mehr als die Zuwendung zu massenmedialen Inhalten wie Fernsehen, Musik oder Printmedien. Im Zuge einer fortschreitenden Mediatisierung von Alltagskommunikation gehören dazu Tätigkeiten wie Kommunizieren, Spielen und Produzieren sowie die Veröffentlichung eigener Werke.“ Bernd Schorb/Ulrike Theunert [3]

**Grobziel:** Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Erfahrungen mit digitalen Spielen und setzen sich in einer Arbeitsphase über einen praktischen Austausch mit der Faszination dieser Spiele auseinander, um dann in einer kritische Diskussion Regeln für den kompetenten Umgang zu erarbeiten.

### Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » analysieren Computerspiele, die sie kennen, im Hinblick auf Helden, Ziel des Spiels und eventuelle Schwierigkeiten und Hindernisse, um typische Komponenten eines Computerspiels zu erkennen.
- » nehmen die Chancen und Risiken von Computerspielen bewusst wahr.

### Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » tauschen sich in der Gruppe auf respektvolle Weise über ihre persönlichen Vorlieben bezüglich Computerspielen aus und akzeptieren dabei die Meinung der anderen Gruppenmitglieder.
- » diskutieren über Vor- und Nachteile von Computerspielen, und halten dabei zentrale Diskussionsregeln/Gesprächsregeln ein, um auf reflektierte Weise ihre Meinungen auszutauschen.

### Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » machen sich ihre Spielgewohnheiten (Spielgeräte, Spielorte, Spielzeiten) durch den Einsatz eines „Spielekompass“ bewusst, um ihren persönlichen Spielekonsum gezielt zu steuern.
- » wenden zur gezielten Steuerung ihrer Spielgewohnheiten und ihres Spielekonsums sinnvolle Regeln an, die sie in der Gruppe selbst aufgestellt und reflektiert haben.

### Fach- und Methodenkompetenz

### Sozial-kommunikative Kompetenz

### Personale Kompetenz

# Ablauf des Unterrichts

**Der Lehrplan** in den Fächern Ethik, Heimat- und Sachunterricht sowie Deutsch der 3. und 4. Jahrgangsstufe sieht die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, Identifikationsfiguren in den Medien sowie Konsumverhalten vor.

## Lehrplan

Die folgende Unterrichtseinheit nimmt dies auf und bildet einen Entwurf für eine Doppelstunde in den oben genannten Fächern. Die Erfahrungen haben gezeigt, dass die Schülerinnen und Schüler bei der Beschreibung der Lieblingsspiele (Aufgabe 2.1) oftmals ein großes Mitteilungsbedürfnis haben. In diesem Fall bietet es sich an, die Unterrichtseinheit um eine weitere Unterrichts- oder Doppelstunde zu erweitern.

## Zeitplan

**Die Vorbereitung der Unterrichtseinheit** „Alles nur ein Computerspiel?“ erfordert nicht unbedingt viel Zeit. Es ist aber empfehlenswert, einmal selbst zu spielen. Dabei ist es fast egal, welches digitale Spiel Sie wählen, auf jeden Fall sollten Sie aber die virtuelle Welt einmal selbst erleben, um so vielleicht sogar die Faszination des Spielens nachempfinden zu können. Nutzen Sie darüber hinaus unsere Hintergrundmaterialien zur persönlichen Vorbereitung.

### Phase 1: Sensibilisierung und Motivation

Zum Einstieg in das Thema „Digitale Spiele“ diskutieren die Schülerinnen und Schüler ihre Spielerfahrungen und halten diese zusammen mit ihrem Spielverhalten in einem Portfolio fest. Eine kritische Reflexion des Spielkonsums schließt diese Phase ab.

Vorbereitungsmaterial: »*Information: Genrekunde*«, »*Information: Spielgeräte*«

- 1.1 Beginnen Sie die Unterrichtseinheit mit einer Diskussion über aktuelle Spiele, Spielgeräte, Altersfreigaben und Nutzungszeiten fort. Nutzen Sie dazu die von zu Hause mitgebrachten Materialien und halten Sie die genannten Spiele gemäß den Genres (siehe Hintergrundmaterial) in einer Wortwolke an der Tafel fest.

Ergebnissicherung: Tafelbild als Wortwolke

- 1.2 Nach diesem Einstieg halten die Kinder mithilfe des Arbeitsblattes »*E1/Arbeitsblatt: Spielekompass*« strukturiert ihre persönliche Medienerfahrung fest. Dies erfolgt in Einzelarbeit.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

- 1.3 Werten Sie jetzt die im Arbeitsblatt »*E1/Arbeitsblatt: Mein Spielekompass*« festgehaltenen Daten aus und dokumentieren Sie, was, wie viel, womit, mit wem, wo und wann die Schülerinnen und Schüler spielen.

Ergebnissicherung: »*Tafelbild: Mein Spielekompass*«

**Hinweis:** Für das einleitende Unterrichtsgespräch ist es hilfreich, dass die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche digitale Spiele, Bildmaterial, eventuelles Zubehör wie Spielkarten und Informationen mitbringen, auf deren Basis die ganze Welt der digitalen Spiele inklusive der Genres und Altersfreigaben diskutiert werden kann.

### Phase 2: Ein digitales Spiel



10`



10`



10`

## Alles nur ein Computerspiel?

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ein Spiel ihrer Wahl aus unterschiedlichen Blickrichtungen, indem sie sich mit den Helden, den Erlebnissen, der Spielaufgabe und eventuellen Schwierigkeiten und Hindernissen auseinandersetzen. Die Ergebnisse fließen in einem Tafelbild zusammen und dienen als Grundlage für eine kritische Diskussion über digitale Spiele.

2.1 Die Schülerinnen und Schüler sammeln die Elemente eines digitalen Spiels an einem konkreten Beispiel. Dazu wählen sie einzelne Spiele und arbeiten heraus, wer die Protagonisten sind, welche Aufgaben erfüllt werden müssen, was sie am Bildschirm erleben und welche Hürden sie meistern. Die Ergebnisse notieren sie auf dem Arbeitsblatt »E2|Arbeitsblatt: digitale Spiele«.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

2.2 Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler nach ihren Ergebnissen und halten Sie exemplarische Beispiele an der Tafel fest. Anhand der Ergebnisse wird sichtbar, was den Schülerinnen und Schülern an den Spielen gefällt. Dies kann als Grundlage für eine kritische Diskussion dienen.

Ergebnissicherung: »Tafelbild: digitale Spiele«



15`

20`

### Phase 3: Kritische Reflexion

In einer gemeinsamen Pro-und-kontra-Diskussion fassen die Schülerinnen und Schüler zusammen, was ihnen an digitalen Spielen gefällt bzw. nicht gefällt und reflektieren kritisch ihren persönlichen Umgang. In den Fokus der Diskussion rückt die Frage nach Chancen und Risiken von digitalen Spielen: Was ist positiv und was birgt Risiken? Gibt es Konfliktpotenzial im Elternhaus, wenn es um Spielzeiten und -inhalte geht? Wie kann man damit umgehen?

3.1 Die Schülerinnen und Schüler erhalten das Arbeitsblatt »E3|Arbeitsblatt: Pro & Kontra« und halten ihre Erfahrungen selbstständig schriftlich fest.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

3.2 Im Anschluss werden die Ergebnisse in der Gruppe ausgewertet und die wichtigsten an der Tafel oder einer Pinnwand festgehalten. Versuchen Sie, auch die Themen der Sensibilisierungsphase mit aufzugreifen und zentrale Regeln für den Umgang mit digitalen Spielen zu erarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt »E4 |Arbeitsblatt: Regeln«

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt



10`

15`

**Zur Dokumentation des Gelernten** erhalten die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter »E5|Portfolio: Gelernt ist gelernt« und »E6|Portfolio: Merkblatt«.



## Tafelbild: Mein Spielekompass

Womit spielen wir?	PC/Laptop	Spielekonsole am Fernseher	mobile Spielekonsole	Handy Smartphone	Tablet
gehört mir	3	2	7	7	
gehört mir nicht allein	6	11			3
Wann spielen wir?	vor dem Frühstück	in der Schule/ Vormittag	nach der Schule/ Nachmittag	am Abend	
Wochentags	1		19		
Wochenende		17	16		
Mit wem spielen wir?	allein	mit Geschwistern	mit Freunden	mit Eltern	
	11	9			
Wo spielen wir?	zuhause	unterwegs	bei Freunden	an anderen Orten	
	17	8			
Computerspiele die wir kennen					
Minecraft, FIFA, Angry Birds Go!					

**Das Arbeitsblatt** „Mein Spielekompass“ dient dazu, einen ersten Eindruck zu bekommen, inwieweit die Schülerinnen und Schüler bereits mit dem Thema „Digitale Spiele“ vertraut sind. Nachdem die Arbeitsblätter in Einzelarbeit ausgefüllt wurden, werden die einzelnen Punkte abgefragt, indem sich die Schülerinnen und Schüler melden und zahlenmäßig in der Tabelle erfasst werden.

**Um eine Übersicht** über das bereits bekannte Spektrum an digitalen Spielen zu bekommen, fragen Sie die Schülerinnen und Schüler welche Spiele sie kennen und vor allem, welche sie schon gespielt haben.

**Sie können das Tafelbild** im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: [www.medienfuehrerschein.bayern.de](http://www.medienfuehrerschein.bayern.de).

**Medienerfahrung**

**Computerspiele**

**Weitere Vorlagen**

## Tafelbild: digitale Spiele

**Computerspiele**

**Wer sind die Helden?**

- Super Mario
- Celestine, Bernard und Zweistein
-

**Was ist das Ziel des Spiels?**

- Ich muss einen Schatz finden.
- Ich will Champion werden.
- Das Buch Mathematica zurückholen.

**Wie erreichst du das Ziel?**

- Ich springe über Bäume.
- Ich fahre Autorennen.
- Ich löse Rechenaufgaben.

**Funktioniert alles perfekt?**

- Das Spiel stürzt manchmal ab und dann fange ich wieder von vorne an.
- Die Aufgaben sind zu schwer.

**Übertragen Sie exemplarische Ergebnisse** der Schülerinnen und Schüler aus dem Arbeitsblatt »E2/Arbeitsblatt: digitale Spiele«. Werten Sie zunächst den Arbeitsprozess aus und fordern Sie die Schülerinnen und Schüler auf, einzelne Antworten noch einmal zu kommentieren. Lassen Sie sich die einzelnen Komponenten genau beschreiben. Was gefällt ihnen an den Helden? Was genau müssen sie tun, um im Spielverlauf weiter zu kommen? Worin genau besteht die Aufgabe oder das Ziel des Spiels? Interessant ist die Frage nach eventuellen „Ärgernissen“. Bleiben sie an einem Level hängen und kommen nicht weiter? Gibt es Spielsituationen, die sie nicht verstehen? Stürzt der Rechner ab?

**Fragen Sie abschließend** nach einem Grund für die Gruppierung der Antworten, um den Schülerinnen und Schülern bewusst zu machen, dass es sich dabei um die wesentlichen Komponenten handelt, die ein digitales Spiel ausmachen.

**Benutzen Sie die Hintergrundinformation**, um sich im Vorfeld mit gängigen und gern gespielten Spielen der Altersgruppe vertraut zu machen. Informieren Sie sich zu jugendschutzrelevanten Fragen und spielen Sie selbst einmal.

**Sie können das Tafelbild** im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: [www.medienfuehrerschein.bayern.de](http://www.medienfuehrerschein.bayern.de).

**Ergebnissicherung**

**Komponenten**

**Jugendschutz**

**Weitere Vorlagen**

## Tafelbild: Pro & Kontra

<p><b>Pro</b> (+)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o machen Spaß</li> <li>o super Figuren</li> <li>o knifflige Aufgabe</li> </ul>	<p><b>Kontra</b> (-)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o man vergißt die Zeit</li> <li>o man kommt oft nicht weiter</li> <li>o _____</li> </ul>
<p><b>Regel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Spiele nur Spiele, die für dein Alter geeignet sind.</li> </ul>	<p><b>Regel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sprich mit deinen Eltern über deine Spielwünsche.</li> </ul>
<p><b>Regel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Informiere dich mit deinen Eltern zu „guten“ Spielen.</li> </ul>	<p><b>Regel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Vereinbare Spielzeiten mit deinen Eltern.</li> </ul>

**Sammeln Sie die Antworten** der Kinder und fassen Sie die wesentlichen Punkte im Tafelbild zusammen. Leiten Sie dann ausgehend vom Ergebnis dazu über, Regeln im Umgang mit digitalen Spielen zu entwickeln:

- » Spiele nur Spiele, die für dein Alter geeignet sind.
- » Sprich mit deinen Eltern über deine Spielwünsche.
- » Informieren dich mit deinen Eltern zu „guten“ Spielen.
- » Vereinbare Spielzeiten mit deinen Eltern.
- » Wenn dir an einem Spiel etwas nicht gefällt, sprich mit deinen Eltern darüber.

**Ausreichend Informationen** zu digitalen Spielen sowie Spieleempfehlungen und Altersangaben finden Sie im Hintergrundmaterial.

**Sie können das Tafelbild** im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: [www.medienfuehrerschein.bayern.de](http://www.medienfuehrerschein.bayern.de).

### Spielregeln

### Empfehlungen

### Weitere Vorlagen

# Unterrichtsverlauf

Zeit	Inhalt	Kommentar	Sozialform	Medien/Material
10'	<b>1.1 Einstieg und Motivation</b> Aufnahme der Vorerfahrungen „digitale Spiele“	digitale Spiele, Zubehör etc. von zu Hause mitbringen	Unterrichtsgespräch	
10'	<b>1.2 Dokumentation</b> Festhalten der Medienerfahrungen im Portfolio		Einzelarbeit	E1
10'	<b>1.3 Diskussion und Ergebnissicherung</b> Auswertung des Portfolios		Diskussion	TB: Mein Spielkompass
15'	<b>2.1 Erarbeitung „Ein digitales Spiel“*</b> Erarbeitung der zentralen Elemente eines digitalen Spiels	Wer sind die Protagonisten? Welche Aufgabe muss erfüllt werden? Was erlebt man? Funktioniert alles?	Einzelarbeit	E2
20'	<b>2.2 Ergebnissicherung</b> Ermittlung der einzelnen Komponenten, die ein digitales Spiel ausmachen	Fassen Sie die wesentlichen Komponenten zusammen.	Unterrichtsgespräch	TB: digitale Spiele
10'	<b>3.1 Erarbeitung „Pro &amp; Kontra“</b> Erarbeitung der Chancen und Risiken von digitalen Spielen		Einzelarbeit	E3
15'	<b>3.2 Diskussion und Dokumentation</b> Abschlussdiskussion und Dokumentation des Gelernten	Geben Sie der Diskussion von Problemen bei der Nutzung zu Hause ausreichend Raum.	Unterrichtsgespräch	E4, E5, E6, TB: Pro & Kontra

\* Wenn Sie den Schülerinnen und Schülern mehr Zeit für die Beschreibung und Auseinandersetzung mit digitalen Spielen einräumen möchten, bietet es sich an, die 3. Phase der Unterrichtseinheit auf eine weitere Unterrichtsstunde zu verlegen.

## Hintergrund



- Information: Genrekunde
- Information: Spielgeräte
- Information: digitale Spiele
- Information: Problembereiche
- Information: Jugendschutz

## Information: Genrekunde

Als Detektiv knifflige Fälle lösen, eine Fußballmannschaft managen, Autorennen temporeich meistern, märchenhafte Abenteuer erleben oder sich einfach nur geschickt durch Comicwelten bewegen? Die Computerspielelandschaft ist vielfältig und verändert sich ständig.

Die Genres der digitalen Spiele geben eine Orientierung auf dem Spielmarkt. Sie unterscheiden Spiele z. B. nach Themen, Spielinhalten oder Spieleraufgaben. Zunehmend entstehen auch Genre-Mischformen. Nicht alle Genres sind für Kinder im Grundschulalter geeignet.

Besonders beliebt bei Kindern im Grundschulalter sind folgende Genres:

### » Jump'n Run

Hier wird die Spielfigur in einer oft bunten Comicwelt von Level zu Level geführt. Sie muss dabei hüpfen, springen, laufen, rennen, immer wieder Hindernisse überwinden, verschiedene Gegenstände einsammeln und Gegnern ausweichen. Geschicklichkeit und Tempo sind gefragt.

### » Simulation

Diese Spiele geben die Möglichkeit, die Realität virtuell nachzuvollziehen. Zivile Simulationen aus Geschichte und Lebenswelt der Menschen oder die Abbildung komplexer technischer Abläufe sind typische Spielinhalte dieses Genres.

### » Sportspiel

Echte Sportarten werden realitätsnah nachgestellt. Ob Fußball, olympische Disziplinen oder Formel-1-Rennen: Spiele dieses Genres werden TV-ähnlich präsentiert, die Hauptfiguren sind immer wieder Stars der echten Sportwelt und das gemeinsame Spiel mehrerer Spieler steht dabei oft im Vordergrund.

### » Klassisches Adventure

Man nennt sie auch die Romane der digitalen Spiele: Mit viel Spielspaß und ganz individueller Zeiteinteilung werden Rätsel und Logikpuzzles gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert, Informationen gesammelt und gemeinsam mit vielen virtuellen Figuren Abenteuer bestanden.

### » Denkspiel

Ohne Zeitdruck kann hier das Gehirn trainiert werden. Probleme lösen, Kombinationsaufgaben bewältigen, Rätsel knacken, vielleicht etwas Geschicklichkeit einbringen – es sind oft kleinere Spiele, die dieses Genre ausmachen.

**Ungeeignet** für Kinder im Grundschulalter sind Spiele vor allem folgender Genres: Shooter und Action Adventure.

### Jump'n Run



### Klassisches Adventure

### Denkspiel

## Information: Spielgeräte

Die Geschichte der Computerspiele begann bereits 1946. Schrittweise ging die Entwicklung weiter, aber erst Anfang der 70er-Jahre wurde mit PONG\* der wichtigste Schritt in die alltagspopuläre Herstellung von Computerspielen getan.

**Computer- und Konsolenspiele** benötigen unterschiedliche Hardwarekomponenten, denn die Spielinhalte, Spielmodi und die Spielart werden von diesen Spielgeräten geprägt. Unterschieden werden Spielgeräte in PC und Laptop sowie stationäre und mobile (portable) Spielkonsolen.

### Hardware

**Computer (PC/Laptop)** sind zunächst in erster Linie als vielfältig nutzbare Arbeitsgeräte entwickelt worden. Ihre multimediale Stärke sowie ihre weite Verbreitung in den Privathaushalten machten sie dann zunehmend interessant für die Computerspielbranche. Spielen am Computer wurde schnell zu einem der vielen Anwendungsgebiete des PCs. Mit dem Computer stehen dem Spielenden alle benötigten Spielkomponenten zur Verfügung: Eingabegeräte, Monitor, Ton, Grafik und nicht zuletzt die Möglichkeit, das Internet für gemeinsame Spielaktionen zu nutzen.

### Computer

**Stationäre Spielkonsolen** wurden dagegen als spezielle Hardware nur für Spielzwecke entwickelt. Die erste Konsole kam 1964 auf den Markt. Spielkonsolen verfügen heute über hoch entwickelte Grafik- und Soundsysteme sowie über besondere Interaktionsmöglichkeiten. Benötigt wird nur noch ein Ausgabegerät – der Monitor eines Computers oder der Fernseher. Die neuen Generationen der stationären Spielkonsolen sind ebenfalls internetfähig. Besonders beliebt sind folgende stationäre Spielkonsolen:

- » Microsoft Xbox, Xbox 360, Xbox One
- » Sony PlayStation (PS1, PS2, PS3, PS4)
- » Nintendo Wii



**Mobile Spielkonsolen** erfreuen sich nicht nur bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit. Begonnen hat diese Entwicklung einer speziellen Spielehardware 1989 mit dem Gameboy von Nintendo, für den es anfangs nur das Spiel Tetris gab. Inzwischen haben viele Hersteller nachgezogen, und die Spielinhalte unterscheiden sich kaum von Spielen für Computer oder stationäre Konsolen. Besonders beliebt sind zurzeit:

### Mobile Konsolen

- » Nintendo 3DS, DS i
- » Sony PlayStation Portable (PSP)
- » Apple iPod Touch

\* PONG war das erste populäre Computerspiel.

## Alles nur ein Computerspiel?

**Längst haben auch Tablets** die deutschen Haushalte erreicht. Ein Tablet (Tablet-computer/Tablet-PC) zeichnet sich dadurch aus, dass es tragbar ist, keine Tastatur hat und per Touchscreen bedient wird. Internetfähig kann das Tablet mit allen gewünschten Apps bestückt werden und lädt zum Spielen und Lesen ein. Neben den reinen Tablets gibt es zunehmend so genannte Hybrid-Computer, die mobil wie ein Tablet und leistungsstark wie ein Notebook mit einer Mischung aus Tastatur und Touchscreen ausgestattet sind.

### Tablets

**Handys und Smartphones** sind bekanntermaßen nicht nur zum Telefonieren nützlich. Neben ihrer Verwendung als Kamera oder MP3-Player werden sie vermehrt auch zum Spielen genutzt. Spiele gibt es für nahezu alle Modelle.

### Handy & Smartphone



## Information: digitale Spiele

„Games werden immer pompöser, immer größer und vor allem immer realistischer. Durch Zusammenspiel von Animationen und Grafik entstehen Orte, Figuren und ganze Welten, die beinah schöner wirken, als die Realität selbst.“ [4]

**Es ist nicht immer ganz einfach**, das passende Spiel für ein Kind zu finden. Einerseits ist der Markt geradezu überflutet von digitalen Spielen, so dass eine Orientierung kaum möglich scheint, andererseits sind die Bedürfnisse der Kinder sehr unterschiedlich. Was Julian zu langweilig erscheint kann Sofia Angst einflößen. Darum ist es wichtig, sich vor dem Kauf oder Download von digitalen Spielen ausreichend zu informieren. Hilfreiche Informationen bieten die folgenden Einrichtungen.

**Das Internet-ABC** gibt Hilfestellung für Erwachsene und Kinder in Fragen rund um das Internet und digitale Spiele. In der Rubrik „Spieletipps“ kann nach konkreten Spieletiteln gesucht werden und die neuesten Ankündigungen geben Anregungen.

» [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

**feibel.de - das Büro für Kindermedien** stellt in einem Online-Ratgeber Kindersoftware vor und gibt geeignete Hilfe bei der Wahl von Spielen. Ausführliche Spielbeschreibungen geben einen guten Einblick.

» [www.feibel.de](http://www.feibel.de)

**Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI** wird jedes Jahr in den Kategorien „PC-Spiele“, „Konsolenspiele“, „elektronisches Spielzeug“, „Apps“ und „Sonderpreis Kindergarten und Vorschule“ gewählt. Die Nominierung und Wahl gibt einen guten Überblick über aktuelle Kindersoftware.

» [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)

**Der Deutsche Computerspielpreis** wird seit 2008 von den Branchenverbänden BIU e. V., und GAME e. V. gemeinsam mit dem Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur vergeben. Auch hier bietet die Nominierung und Wahl einen guten Überblick über aktuelle Computerspiele.

» [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de)

**Klick-Tipps.net** bietet eine Datenbank mit kindergeeigneten Apps an. Zusätzlich wird an jedem ersten Donnerstag des Monats zusammen mit der Stiftung Lesen eine besonders gute App empfohlen.

» [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)

**Handysektor** ist ein Angebot der Landesanstalt für Medien in Nordrhein-Westfalen (LfM) und dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) und bietet Infos zu Apps, Smartphones und Tablets.

» [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)



**feibel.de**

**TOMMI**

**Computerspielpreis**

**Klick-Tipps**

**Handysektor**

## Information: Problembereiche

**Bei digitalen Spielen** gibt es einige Charakteristika, die für Kinder und Jugendliche problematisch sein können. Dabei wird die Problematik mancher Spielinhalte oft – und besonders nach so schrecklichen Ereignissen wie den Amokläufen von Winnenden oder Emsdetten – auf das Stichwort „Killerspiele“ verkürzt. Die Debatten zwischen Befürwortern und Gegnern von gewalthaltigen digitalen Spielen sind oftmals sehr emotional geführt.

**Wirkungsweisen**

**Aber nicht nur die Gesellschaft**, sondern auch die Wissenschaft ist bei dem Thema gespalten. Die einschlägigen Forschungsergebnisse reichen von der Annahme einer direkten Wirkung gewalthaltiger Spiele bis zur Annahme einer Wirkungslosigkeit. Als gesichert kann in dem Zusammenhang nur eine Erkenntnis betrachtet werden: Das Wirkungspotenzial solcher Spiele hängt immer vom Zusammentreffen einer ganzen Reihe von Gegebenheiten und Faktoren ab. Dazu gehören z. B. das soziale Umfeld, vorangegangene Gewalterfahrungen und die Persönlichkeit eines Kindes oder eines Jugendlichen. Schließlich kann auch exzessiver Medienkonsum von problematischen Inhalten eine Mitursache von Gewalt sein – und dabei vor allem als Verstärker schon vorhandener Erfahrungen und Einstellungen wirken.

**Wissenschaft**



**Auch weitere Charakteristika** von digitalen Spielen können für Kinder und Jugendliche, neben dem Spielinhalt, problematisch sein:

**Durch die Vernetzung** über das Internet hat sich die Spielkultur seit einiger Zeit verändert. Längst wird nicht mehr nur allein vor dem Bildschirm gespielt. Denn es ist genauso wie beim traditionellen Spiel im Kinderzimmer: Richtig Spaß macht auch das virtuelle Spielen erst mit echten Mitspielern. Dies erhöht den Reiz, bei einem Spiel dabei zu bleiben.

**Sozialität**

**Oft sind Chats** oder chatähnliche Funktionen in Onlinespielen integriert, die Gefahren bergen können (vgl. Medienführerschein-Modul „Grenzenlose Kommunikation“). Bei einigen digitalen Spielen wird der Spieler regelrecht aufgefordert, mit anderen Spielern Kontakt aufzunehmen, und erhält erst dann zum Beispiel wichtige Punkte oder Boni. Kommunikation und Austausch sind bei solchen Angeboten Teil des Spiels.

**Kommunikation**

**Digitale Spiele** bieten oft faszinierende Spielwelten, in denen man viel erleben kann. Schneller als man denkt, verrinnt die Zeit, ohne sich dessen bewusst zu werden. Gerade Kinder können leicht in den Geschichten die Zeit vergessen. Bei Onlinespielen stehen zudem die Spielwelten nie still und entziehen sich der Kontrolle des Spielers, wenn er nicht online im Spiel ist. Auch dies verleitet zu übermäßigem Konsum. Zudem sind die Spiele häufig so ausgestaltet, dass der Spieler immer wieder ins Spiel zurückkehren muss, um die Aufgaben lösen zu können.

**Zeitfresser**

**Viele digitale Spiele** finanzieren sich über sogenanntes „Itemselling“, also über den Verkauf von zusätzlichen virtuellen Gütern, Spielinhalten und Zusatzmodulen. Für den Kauf müssen Spieler häufig reales Geld in die virtuelle Währung des Spiels eintauschen, wodurch die eigentlichen Kosten der Gegenstände schwerer durchschaubar sind. Die Abrechnung der In-Game-Käufe funktioniert beispielsweise über das Nutzerkonto des Appshops, die Handyrechnung oder Pay-Safe-Karten. Viele Onlinespiele oder Apps werben damit, dass sie kostenlos gespielt werden können. Häufig müssen allerdings Zusatzinhalte gekauft werden, wenn man im Spiel schneller weiterkommen möchte. Inwiefern ein kostenloses Spielen tatsächlich möglich ist und auch Spaß bringt, hängt stark vom jeweiligen Anbieter ab.

#### Zusatzkosten

**In kostenlosen Light-Versionen** von digitalen Spielen ist besonders häufig Werbung zu finden: als kleine Werbebanner, eingeblendete Bilder oder auch eingespielte Video- oder Audioclips. Kauft man dagegen die kostenpflichtigen Vollversionen, so sind diese meist werbefrei. Die Werbebotschaften können ungeeignete Themen aufgreifen und darstellen. Zum anderen besteht die Gefahr, dass Kinder unbedacht andere digitale Inhalte erwerben und bezahlen. Denn oftmals ist die Werbung besonders für Einheiten der virtuellen Spielwährung oder Zusatzgegenstände nicht so leicht als Werbung erkennbar. So kann es vorkommen, dass bereits durch das Anklicken der Werbung ein In-App-Kauf getätigt wird. Der Anbieter erhält hier beim Klick auf die Werbung die Rufnummer des Nutzers und kann über den Mobilfunkanbieter direkt per Telefonrechnung abrechnen.

#### Werbung

**Bei Onlinespielen** können etwa Spieldauer und -aktionen, Profilinformationen wie Alter, Geschlecht, Mitspielende erfasst und ausgewertet werden. Diese Daten werden u. U. auch weiterverwertet, um dadurch Profit zu erzielen. Kinder sollten lernen, sensibel mit ihren Daten umzugehen und sollten diese nicht, z. B. für kostenlose Spielwährung, leichtfertig herausgeben. Sind die Daten erst einmal weitergegeben, können sie nicht mehr oder nur schwer zurückgeholt werden. Insbesondere Spiele-Apps greifen z. T. auf Daten wie das Adressbuch oder die Ortungsdaten zu.

#### Datenschutz

## Information: Jugendschutz

Bei digitalen Spielen ist ein effektiver Jugendschutz besonders wichtig, weil vielen Eltern persönliche Erfahrungen mit dem Medium fehlen. In Deutschland gibt es für Trägermedien, also für Spiele, die man im Laden kaufen kann, gesetzlich vorgeschriebene Altersfreigaben. Sie bieten Orientierung, sind aber keine pädagogischen Freibriefe. Ein Spiel ohne Altersbeschränkung muss also für einen 5-Jährigen nicht unbedingt geeignet sein. Die Komplexität des Spiels, die feinmotorischen Anforderungen oder die Reizfülle können ihn überfordern. Ob ein Spiel für ein Kind geeignet ist, sollte man daher von der Altersfreigabe und vom individuellen Entwicklungsstand abhängig machen.

An folgenden Kennzeichnungen kann man sich orientieren:

- » **Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG:** Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig für jüngere Kinder verständlich oder beherrschbar. 
- » **Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG:** Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicitartig oder in anderer Weise unwirklich. Sie können den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume versetzen und sind aufgrund der Inhalte oder der Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter 6 Jahren. 
- » **Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG:** Solche Spiele enthalten kampfbetonte Grundmuster zur Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Die Gewalt ist aber nicht in alltagsnahe Szenarien eingebunden. 
- » **Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG:** Rasante bewaffnete Action – mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren – beherrscht Spiele mit diesem Siegel. Auch Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, fallen unter diese Altersfreigabe. Der Grund: Solche Inhalte erfordern eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel. 
- » **Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG:** In allen Spielelementen sind diese Spiele reine Erwachsenenprodukte und dürfen nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Die Inhalte können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass keine Jugendgefährdung vorliegt. 

**Die Kennzeichnung der USK** findet man auf der Verpackung und auf dem Datenträger. Hinter dem Kürzel USK verbirgt sich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Sie wurde von den Jugendministerien der Länder, die die Alterskennzeichnung von Computerspielen verantworten, mit der Kennzeichnung von allen Computer- und Konsolenspielen auf Trägermedien beauftragt. Die Alterskennzeichen regeln die Abgabe für den Handel. Trotz der Anstrengungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes heißt es aber nicht, dass nicht auch jüngere Kinder Spiele nutzen, die nicht für das eigene Alter freigegeben sind. Sie können zum Beispiel über ältere Freunde oder Geschwister, aber auch über ihre Eltern Zugang zu solchen Spielen haben.

## Alterskennzeichen

**Für den Bereich der Onlinemedien** ist die USK nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) seit 2011 auch anerkannt. Sie kann für Onlinespiele, die nicht auf Datenträgern vertrieben werden, Altersvorgaben machen, die die Zugänglichkeit im Online-Bereich regeln sollen. Die USK berät im Onlinebereich Spieleanbieter auch bei der Gestaltung ihrer Webseite oder bei der Verwendung von technischen Zugangskontrollen und anderen technischen Jugendschutzmaßnahmen, um dadurch das Konfrontationsrisiko mit ungeeigneten Inhalten für Kinder und Jugendliche zu verringern.

## Onlinespiele

**Durch die globale Struktur** des Internets wird der nationale Jugendmedienschutz bei digitalen Spielen zunehmend komplizierter und schwerer durchsetzbar, da viele Anbieter im Ausland ansässig sind. Auch hat das Internet die Welt digitaler Spiele und die Spielkultur seit einiger Zeit grundlegend verändert. Ein großer Bereich digitaler Spiele wird mittlerweile online gespielt, wie zum Beispiel Browsergames, oder wird hauptsächlich online vertrieben, wie Spiele-Apps, die online in den Appshops heruntergeladen werden können.

## Internet

**Die großen internationalen Appshops** stufen die angebotenen Apps in Alterskategorien ein. Die Inhalte werden vom Betreiber des Appshops selbst oder vom Anbieter der jeweiligen App eingeschätzt. Die Alterskategorien weichen stark voneinander ab. Man sollte also vorsichtig sein, da es sich nicht um Kennzeichnungen unabhängiger Institutionen handelt, sondern lediglich um Hinweise der Shopbetreiber beziehungsweise der Anbieter. Auch entsprechen diese Altersstufen der Appshops nicht den deutschen Jugendschutzmaßstäben und sind häufig zu niedrig angesetzt. Außerdem dürfen diese Einstufungen nicht mit Empfehlungen verwechselt werden. Im Rahmen der Diskussion um die Gewährleistung jugendschutzrelevanter Alterskennzeichnung von digitalen Spielen im Onlinebereich wurde 2013 die „International Age Rating Coalition“ (IARC) ins Leben gerufen. Diese Initiative verfolgt das Ziel, dass Spieleentwickler ihr Spiel anhand eines Fragebogens selbst einschätzen und diese Beurteilung dann in landesspezifische Alterskennzeichen übersetzt wird. Die Beteiligung an dieser Initiative ist freiwillig.

## Appshops

## Arbeitsmaterialien



- E1 | Arbeitsblatt: Spielekompass
- E2 | Arbeitsblatt: digitale Spiele
- E3 | Arbeitsblatt: Pro & Kontra
- E4 | Arbeitsblatt: Regeln
- E5 | Portfolio: Gelernt ist gelernt
- E6 | Portfolio: Merkblatt

Alles nur ein Computerspiel?

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Kreuze das für dich zutreffende Feld an.



# Arbeitsblatt: Spielekompass

Hast du schon einmal gespielt? Wenn ja, womit?

Medien	gehört mir	gehört mir nicht allein
PC/Laptop		
Spielekonsole am Fernseher		
mobile Spielekonsole		
Handy/ Smartphone		
Tablet		

Spielgeräte

Wann spielst du?

	vor dem Frühstück	in der Schule/ vormittags	nach der Schule/ nachmittags	am Abend
wochentags				
am Wochenende				

Spielzeiten

Mit wem spielst du?

allein  mit Geschwistern  mit Freunden  mit Eltern

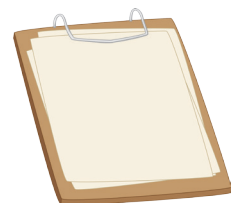
Spielorte

Wo spielst du?

zu Hause  unterwegs  bei Freunden  an anderen Orten

Nenne ein Spiel, das du magst!

\_\_\_\_\_



Alles nur ein Computerspiel?

Beschreibe ein digitales Spiel das du kennst und vielleicht schon gespielt hast.

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

# Arbeitsblatt: digitale Spiele

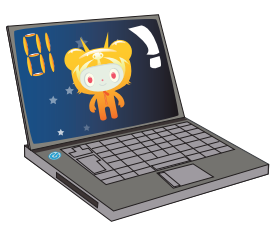


Name des Spiels?  
● \_\_\_\_\_

Wer sind die Helden?  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_



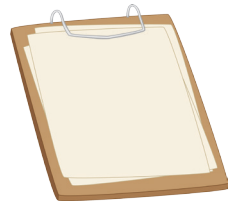
Was ist das Ziel des Spiels?  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_



Wie erreichst du das Ziel?  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_



Funktioniert alles perfekt?  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_





Alles nur ein Computerspiel?

Wie findest du digitale Spiele? Was macht Spaß? Und was ist nicht so schön?

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_



## Arbeitsblatt: Pro & Kontra

Schreib in die Felder jeweils drei Dinge, die dir an digitalen Spielen gefallen und die dir nicht gefallen.

**+**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**-**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Gut ist, ...

Nicht so gut ist, ...

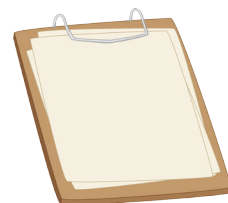
Gab es zu Hause wegen Spielen schon einmal Ärger? Schreib kurz auf, warum.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

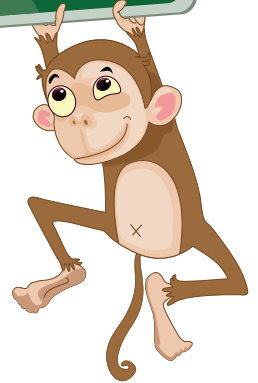
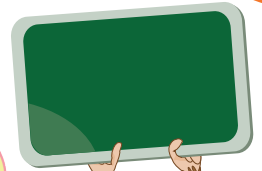
Deine Erfahrung



Name: \_\_\_\_\_



Klasse: \_\_\_\_\_

Schreibe die wichtigsten Ergebnisse von der Tafel ab.

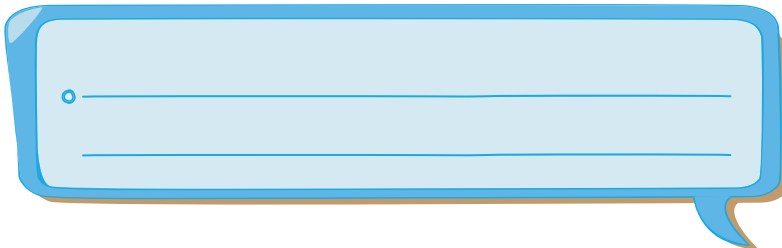


# Arbeitsblatt: Regeln

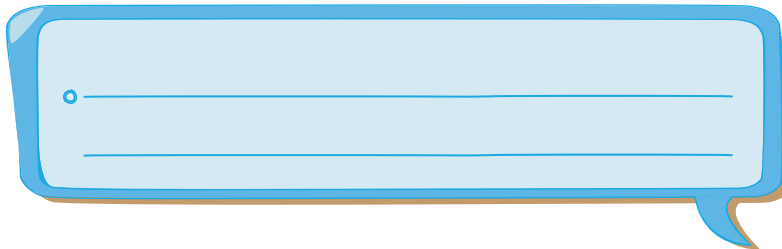
Tafelbild:  
„Pro & Kontra“

Pro 	Kontra 


Regel

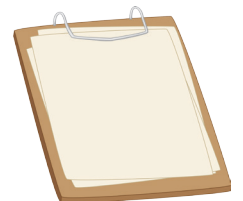
  
○ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Regel

  
○ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Regel

  
○ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Alles nur ein Computerspiel?

Jetzt ist deine Meinung gefragt: Was hat dir gefallen? Was hast du gelernt?

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

## Portfolio: Gelernt ist gelernt



### Beurteile dich selbst

	😊	😐	☹️
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe gut mitgearbeitet.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe sorgfältig gearbeitet.			
Ich konnte mein Wissen anwenden.			
Ich habe viel Neues gelernt.			
Ich konnte anderen helfen.			

### Was hast du gelernt?

Ich habe gelernt:

---



---

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass:

---



---

Besonders gefallen hat mir:

---



---

Weniger gefallen hat mir:

---



---

Beachte: Du allein entscheidest, ob andere deine Antworten sehen dürfen oder nicht.



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

## Portfolio: Merkblatt

Nicht nur für Kinder, sondern auch für Jugendliche und Erwachsene gibt es digitale Spiele. Diese gefallen Kindern oft nicht und sind auch nicht für sie geeignet. Deshalb solltest du beim Spielen auf einige Dinge achten:

- 1 Du magst Tiere, treibst Sport oder interessierst dich für Abenteuer? Dann achte bei der Wahl deines Spiels auf den Inhalt.
- 2 Spiele nur Spiele, die dir selbst gefallen. Nur weil deine Freunde bestimmte Spiele gut finden, heißt das noch lange nicht, dass auch du sie magst.
- 3 Spiele mit deinen Eltern, dann verstehen sie deinen Spaß am Spielen besser.
- 4 Sprich mit deinen Eltern, wenn dir ein Spiel Angst macht.
- 5 Erzähle deinen Eltern, wenn du Geld für ein Spiel im Internet bezahlen oder deine persönlichen Daten angeben sollst.

Beim Spielen vergisst man schnell die Zeit. Achte darauf, wie lange du spielst. Noch besser ist es, wenn du mit deinen Eltern Spielzeiten vereinbarst.



Willst du mehr wissen:

- >> [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de): Hier findest du Spieletipps mit einer kurzen Beschreibung. Außerdem gibt es hier schöne Onlinespiele.
- >> [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de): In der Spielkiste findest du viele lustige Onlinespiele.
- >> [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de): Auch auf dieser Seite warten einige Onlinespiele auf dich.



## Weiterführende Informationen



Links

Quellenangaben

## Links

### **Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e. V.**

Neben der Information über jugendschutzrelevante Medienangebote ist es der Aktion Jugendschutz ein wichtiges Anliegen, medienpädagogische Informationen und Angebote zu entwickeln und so zu einem positiven und konstruktiven Medienumgang bei Kindern und Jugendlichen beizutragen.

» [www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de), [www.elterntalk.de](http://www.elterntalk.de)

### **Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst**

Das Staatsministerium unterstützt Erziehende mit Informationen zum verantwortungsvollen Umgang mit Medien, die auf dem Infoportal von „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ zu finden sind. Das landesweit tätige Netzwerk der Medienpädagogisch-informationstechnischen Beratungslehrkräfte (MiBs) bietet Lehrkräften aller Schularten Information, Beratung und Fortbildung an.

» [www.km.bayern.de](http://www.km.bayern.de), [www.mebis.bayern.de](http://www.mebis.bayern.de), [www.mib-bayern.de](http://www.mib-bayern.de)

### **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)**

Aufgaben der BPjM sind die Indizierung jugendgefährdender Medien sowie die Förderung wertorientierter Medienerziehung und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für die Belange des Jugendmedienschutzes. Zahlreiche Materialien geben Antworten auf Fragen rund um das Thema „Computerspiele“.

» [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

### **JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis**

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis wurde 1949 gegründet und befasst sich seither in Forschung und pädagogischer Praxis mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation. Der bewusste und kritische Umgang mit Fernsehangeboten wird in zahlreichen Projekten und Materialien thematisiert.

» [www.jff.de](http://www.jff.de)

### **Klicksafe**

Die Initiative setzt in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, eine kompetente und kritische Nutzung von Internet und neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche dieser Angebote zu schaffen. Das Thema „Computerspiele“ wird in zahlreichen Materialien aufgegriffen.

» [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

### **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)**

Als zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und in den Telemedien (Internet) ist die KJM Ansprechpartner für Bürgerinnen und Bürger.

» [www.kjm-online.de](http://www.kjm-online.de)

**SIN-Studio im Netz e. V.**

Die medienpädagogische Facheinrichtung setzt den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und Multimedia“. Die jährlich verliehene Auszeichnung „Pädi – Der pädagogische Interaktiv-Preis“ würdigt pädagogisch wertvolle Multimedia-Produkte und gibt Orientierung in der Spielewelt.

» [www.sin-net.de](http://www.sin-net.de)

**Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)**

Das für die Lehrpläne der bayerischen Schulen zuständige Institut informiert Lehrkräfte mit dem Onlineangebot „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ rund um das Thema „Medien und Bildung“. Während der SchulKinoWoche Bayern werden Filme exklusiv für schulische Bildungszwecke in bayerischen Filmtheatern präsentiert.

» [www.isb.bayern.de](http://www.isb.bayern.de), [www.mebis.bayern.de](http://www.mebis.bayern.de), [www.schulkinowoche.bayern.de](http://www.schulkinowoche.bayern.de)

**Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**

Die USK beschäftigt sich mit den wichtigsten Fragen zu Spiel und Gesellschaft und führt zusammen mit den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) das Verfahren zur Alterskennzeichnung von Computerspielen durch.

» [www.usk.de](http://www.usk.de)

**Medienpädagogisches Referentennetzwerk Bayern**

Das Medienpädagogische Referentennetzwerk Bayern unterstützt bayerische Bildungseinrichtungen wie Kindertagesstätten, Schulen und Familienzentren bei der Planung und Durchführung von medienpädagogischen Informationsveranstaltungen und stellt kostenfrei Referentinnen und Referenten für Vorträge zur Verfügung. Zur Auswahl stehen Elternabende für die Altersgruppen der 3- bis 6-Jährigen, der 6- bis 10-Jährigen und der 10- bis 14-Jährigen.

» [www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de](http://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)

## Quellenangaben

[1] BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware; Deutscher Markt für digitale Spiele wächst um sechs Prozent. 07.08.2014. Internet: <http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2014/08/07/deutscher-markt-fuer-digitale-spiele-waechst-um-sechs-prozent.html> [Stand: 03.12.2014]

[2] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2012 Kinder + Medien Computer + Internet. Internet: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) [Stand: 03.12.2014]

[3] Bernd Schorb, Ulrike Wagner: Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In: Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.), 2013. Internet: [http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medienkompetenzf\\_C3\\_B6rderug-f\\_C3\\_BCr-Kinder-und-Jugendliche,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf](http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medienkompetenzf_C3_B6rderug-f_C3_BCr-Kinder-und-Jugendliche,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf) [Stand: 03.12.2014]

[4] medienbewusst.de (Hrsg.): Computergrafik – Wenn die grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen. Internet: <https://medienbewusst.de/computer-und-videospiele/20141020/computergrafik-wenn-die-grenzen-zwischen-realitaet-und-fiktion-verschwimmen.html> [Stand: 25.11.2014]

[5] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK (Hrsg.): Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen. Internet: <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/> [Stand: 25.11.2014]

Das Arbeitsblatt „Mein Spielekompass“ beruht auf dem Medientagebuch von Helliwood media & education

Das Arbeitsblatt „Pro & Kontra“ ist angelehnt an „Knowhow für junge User, Materialien für den Unterricht“. Initiative Klicksafe

Die Beschreibung der Alterskennzeichen auf der Seite „Information: Jugendschutz“ beruht auf den Angaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ([www.usk.de](http://www.usk.de))



Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern und Helliwood media & education  
Redaktion: Jutta Baumann, Stiftung Medienpädagogik Bayern  
Umsetzung: Helliwood media & education  
Autorinnen und Autoren: Marc Doerfert, Anja Monz, Stefanie Reger  
Aktualisierung: Helliwood media & education, Berlin  
Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)  
Bildnachweis: istockPhoto.com, Dreamstime.com, Shutterstock.com und eigene  
[www.helliwood.de](http://www.helliwood.de)

2. überarbeitete Auflage: München, Berlin, 2014

Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten.

Entwicklung der Materialien finanziert durch die Stiftung Medienpädagogik Bayern.  
Aktualisierung gefördert durch das Bayerische Staatsministerium für Wirtschaft und  
Medien, Energie und Technologie.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne  
Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers und der Autoren ausgeschlos-  
sen ist.