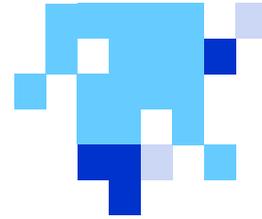


# Workshop: Digitale Spiele



Handreichung für Lehrerinnen und  
Lehrer der Klassenstufen 7-9

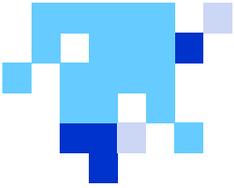
Erstellt durch: Svenja Gottschalk  
im Masterstudiengang Erziehungs- und  
Bildungswissenschaften an der Universität Bremen



**ZeMKI** Zentrum für  
Medien-, Kommunikations- und  
Informationsforschung

(bre)ma Bremische  
Landesmedienanstalt





# Inhalt

## 1 / Theorie

- / Idee
- / Kompetenzerwerb
- / Zahlen, Daten, Fakten
- / Genre
- / USK und PEGI
- / Positive Aspekte
- / Negative Aspekte

## 2 // Workshop

- // Vorwort Workshop
- // Exemplarischer Ablauf
- // Backups und Anregungen

## 3 /// Material

- /// Musterarbeitsblätter

## 4 //// Impressum



# Idee

Digitale Spiele gehören zur jugendlichen Lebenswelt zweifelsfrei schon seit vielen Jahren selbstverständlich dazu. Jugendliche spielen zu Hause am Computer oder der Konsole zusammen mit Freunden oder allein die verschiedensten Arten von Spielen, ob online oder offline. Seit der Einführung des Smartphones, welches heute in nahezu jeder Jackentasche zu finden ist, kann auch unterwegs auf dem Handy quasi überall gespielt werden. Spielen ist also allgegenwärtig und für viele ein fester Bestandteil ihrer Freizeit. Doch bereits seit mehreren Jahren wird durch die Medien immer wieder auf die Gefahren des Spielens verwiesen. Es wird von Spielsucht bis hin zur völligen Vernachlässigung des eigenen Selbst berichtet, es wird darüber gesprochen, dass Jugendliche ihr Spielverhalten nicht kontrollieren könnten und durch bestimmte Genres Aggressionen hervorgerufen werden. Spätestens nach diversen Amokläufen an Schulen in den letzten Jahrzehnten, wurde das Spielen immer wieder negativ in den Medien beleuchtet. Doch welcher Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und digitalen Spielen besteht eigentlich wirklich? Und was macht für Jugendliche eigentlich den Reiz am Spielen aus? Der Anspruch dieser Handreichung ist es, zum einen Antworten liefern und zum anderen Möglichkeiten aufzeigen, das Thema direkt in den Unterricht einzubinden.

Infolgedessen wurde eine Workshopkonzeption für Lehrkräfte entwickelt, welche es ermöglichen soll auch ohne großes Vorwissen über digitale Spiele mit den Jugendlichen über eben diese zu sprechen. Ziel ist es hierbei, Medienkompetenzförderung zu betreiben und die Jugendlichen über digitale Spiele im Allgemeinen und das eigene Spielverhalten reflektieren zu lassen, um so einen kritischen Umgang mit den Spielen zu schulen. Dabei steht der Gedanke des gegenseitigen Lernens an erster Stelle. Die Jugendlichen sollen sich den Großteil des Wissens selbst erarbeiten, sowie von ihrem eigenen, bereits vorhandenen Wissen profitieren. Dies soll den Lehrkräften ermöglichen, von den Jugendlichen, die als Experten für dieses Thema angesehen werden, zu lernen und gleichzeitig auch Vorurteile abbauen zu können. Andererseits sollen die Jugendlichen befähigt werden, mit digitalen Spielen kritisch und reflektiert umzugehen und die Gefährdungspotentiale dahinter bereits frühzeitig zu erkennen und deren Faktoren zu verstehen. Denn nur durch eine gezielte Aufklärung der Schülerinnen und Schüler kann sich deren Umgang mit digitalen Spielen verändern - dies gilt ebenso für die Lehrkräfte!



# Kompetenzerwerb

Wie bereits beschrieben, ist diese Workshopkonzeption darauf ausgerichtet, dass die Lehrkräfte kaum eigene Erfahrungen oder einen großen Umfang an theoretischem Wissen über digitale Spiele benötigen, sondern vielmehr das Wissen der Jugendlichen genutzt werden soll.

Allerdings lässt es sich nicht vermeiden, eine grundlegende theoretische Basis im Bereich digitale Spiele zu schaffen, um die einzelnen Punkte des Workshops kompetent durchführen zu können und die Jugendlichen anzuregen. Hierzu sollen die im folgenden dargestellten Themenbereiche dienen. Alle theoretischen Grundlagen, die für die Durchführung des Workshops benötigt werden sind im Theorieteil zu finden. Das bedeutet, es sind keine zusätzlichen Recherchen oder Ähnliches nötig um den Workshop leiten und durchführen zu können.

---

*Reflektieren und eigene Meinung bilden statt mit erhobenem Zeigefinger zu verbieten!*

Wichtig ist es, das bereits vorhandene Vorwissen der Schülerinnen und Schüler im Workshop zu nutzen und mit ihnen gemeinsam Lösungsvorschläge zu erarbeiten und Ansichten auszutauschen. Innerhalb des Workshops wird es eventuell zu auseinandergelassenen Meinungen zwischen den Jugendlichen und der Lehrkraft kommen, die allerdings durchaus erwünscht sind und entsprechend thematisiert werden sollten. Der Workshop dient dazu, einen reflektierten Umgang mit digitalen Spielen zu schulen und die Jugendlichen auf bestimmte Aspekte aufmerksam zu machen.

Ob sie dadurch ihre Meinung oder ihr Verhalten ändern, spielt in dieser Konzeption keine tragende Rolle. Dies sollte der Lehrkraft vor der Durchführung des Workshops bewusst sein. Die Experten und Expertinnen der digitalen Spiele sind hier die Schülerinnen und Schüler selbst - nicht die Lehrkraft.

Im Folgenden wird die Theorie vermittelt, die auch während des Workshops benötigt wird. Im weiteren Verlauf wird es einen exemplarischen Ablaufplan des Workshops geben, in dem Zeitangaben, Materialien und sonstige Vorbereitungen erläutert sind. Auch die Aufgaben während des Workshops werden in dieser Handreichung sehr detailliert beschrieben, um ein genaues Bild davon aufzeigen zu können, was in den einzelnen Schritten gemacht werden soll und welches Ziel dahinter steht. Des Weiteren wurde bedacht, dass die technische Ausstattung an vielen Schulen gering oder in einem schlechten Zustand ist. Daher ist dieser Workshop gänzlich ohne Medieneinsatz durchführbar. Des Weiteren wird es im Abschluss der Handreichung Arbeitsblätter für die jeweiligen Aufgaben geben, die somit ebenfalls nicht vorher vorbereitet werden müssen. Ziel ist es, durch diese detaillierte und einfach gestaltete Handreichung jede Lehrkraft dazu zu befähigen, einen Workshop zu digitalen Spielen durchzuführen!

*Auf geht's!*



# Zahlen, Daten, Fakten

Dass Jugendliche meist gern und teilweise auch häufig digitale Spiele nutzen ist bekannt. Allerdings ist es interessant, sich in diesem Bereich zunächst mit den Zahlen aus der aktuellen JIM-Studie 2015 auseinanderzusetzen, um als Lehrkraft einen Eindruck davon zu gewinnen wie viel Jugendliche eigentlich tatsächlich spielen, was sie spielen und welche Unterschiede es zwischen den Geschlechtern gibt. Die JIM-Studie ist eine Basisstudie zum Medienumgang 12-19-Jähriger in Deutschland und wird vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeführt. Die hier genannten Informationen sollen den Einstieg in die Thematik erleichtern und sind als Hintergrundinformationen für den Workshop sehr wichtig. Denn so kann ungefähr abgeschätzt werden, wie viel Erfahrungen die Jugendlichen bereits mit digitalen Spielen haben und wie am besten auf sie eingegangen werden kann.

## **Nutzungsfrequenz**

In der Altersgruppe der 12-19-jährigen spielen 85% der Jungen und die Hälfte der Mädchen mindestens mehrmals pro Woche ein digitales Spiel. Fast alle Befragten geben an, mindestens einmal im Monat zu spielen. Der Anteil der Nichtspieler liegt bei den Mädchen bei 15% und bei den Jungen bei 4%.

Es zeigt sich also, dass spielen in den Alltag von Jugendlichen eingebunden ist. Jungen spielen allerdings insgesamt deutlich häufiger am Computer oder der Konsole als Mädchen (76% zu 17%). Allerdings sind Handyspiele bei beiden Geschlechtern gleich beliebt. Außerdem konnte in der Studie aufgezeigt werden, dass die mittlere Altersgruppe der Jugendlichen zwischen 13 und 14 Jahren am häufigsten spielt. Aus diesem Grund ist die Workshopkonzeption besonders für die Klassenstufen in diesem Altersbereich interessant.

*Nur 15% der Mädchen und 4% der Jungen spielen nie!*

## **Spieldauer**

Die Spieldauer beträgt an Wochentagen durchschnittlich 87 Minuten und an Wochenenden 114 Minuten, wobei auch hier Jungen mehr als doppelt so lange spielen wie Mädchen.

## **Spielpräferenz**

Im Jahr 2015 wurde als beliebtestes Spiel das Open-World-Spiel „*Minecraft*“ genannt. Des Weiteren wurden das Fußballspiel „*FIFA*“ und das Action-Game „*Grand Theft Auto (GTA)*“ genannt. Allerdings sind diese Spiele vor allem bei Jungen beliebt und werden von diesen sehr häufig gespielt. Bei allen hier genannten Spielen handelt es sich um PC- oder Konsolenspiele, was auch deutlich zeigt, dass Jungen bevorzugt an diesen Geräten spielen. Mädchen hingegen nannten am Häufigsten die Lebenssimulation „*Die Sims*“, sowie das Puzzle-Spiel „*Candy Crush*“, welches auf dem Handy spielbar ist.

## **Für den Workshop**

Die hier genannten Informationen werden im Workshop nicht explizit mit den Jugendlichen besprochen. Diese kurze Übersicht soll lediglich dazu dienen, zu wissen, wie Nutzung, Dauer und Präferenz sich statistisch in der Altersgruppe verhält. Für die Lehrkraft ist außerdem wichtig, dass vor allem Mädchen häufig in dem Bereich der digitalen Spiele anderweitig „unterwegs“ sind als Jungen - dies sollte immer berücksichtigt werden.

## Literatur:

JIM-Studie (2015): Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.



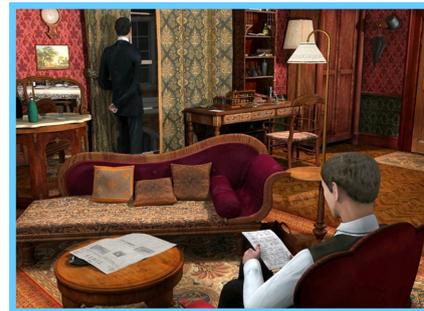
# Genres

Häufig wird bei dem Begriff Genre zunächst lediglich an Filme gedacht - aber auch Spiele werden in Kategorien, also Genres eingeteilt. Dies ist zum einen wichtig, damit die Spiele im Vertrieb besser unterschieden werden können und zum anderen, damit Spiele, die den eigenen Vorlieben entsprechen leichter gefunden werden können.

Bei Spielen erfolgt die Unterscheidung der Genres anhand der Spielmechanik, es geht also darum, **WIE** ein Spiel gespielt wird und nicht darum, was in dem Spiel passiert. Oftmals können Spiele allerdings nicht klar nur einem Genre zugeordnet werden, sondern enthalten Elemente aus verschiedenen Genres. Insgesamt lässt sich eine enorme Zahl von Spielgenres finden, von denen im folgenden nur die vorgestellt werden, die für den Workshop relevant sind.

## **Adventures**

Dies sind, wie der Name schon sagt, Abenteuerspiele. In diesen Spielen gibt es eine geschlossene Spielgeschichte, durch die der Spieler oder die Spielerin eine festgelegte Spielfigur steuert. Mit dieser müssen dann Rätsel und Aufgaben gelöst und erledigt werden, um das Spielgeschehen voranzutreiben. Ein Beispiel für ein Adventure ist das Spiel „*Sherlock Holmes*“.



Szene aus *Sherlock Holmes*



*Candy Crush*

## **Denk- und Geschicklichkeitsspiele**

Häufig ist diese Art von Genres als kostenloses Spiel für das Handy oder als Browsergame, also als Spiel innerhalb des Internets, auf Plattformen wie z.B. Facebook erhältlich. Die Spiele können häufig mit wenig Zeitaufwand gespielt werden und mit dem Fortschritt steigt der Schwierigkeitsgrad. Ein Beispiel hierfür ist das Spiel „*Candy-Crush*“.

## **Rollenspiele**

In diesen ist die Spielgeschichte nicht exakt vorgefertigt. Der Spieler oder die Spielerin steuert einen selbst gewählten, oftmals individuell gestaltbaren Charakter, welcher durch das Erledigen von Aufgaben an Stärke gewinnt. Rollenspiele gibt es oftmals auch online, wo mit tausenden Spielern und Spielerinnen gespielt werden kann und Spielerfolg meist nur im Verbund möglich ist. Ein Beispiel hierfür ist „*The Witcher 3: Wild Hunt*“.



Szene aus *The Witcher 3: Wild Hunt*



Szene aus FIFA

### **Sportspiele**

Hierunter fällt beispielsweise auch eines der laut JIM- Studie beliebtesten Spiele, „FIFA“. Bei diesen Spielen geht es darum eine Sportart virtuell auszuüben und Wettkämpfe zu bestreiten. Außerdem sind die Spiele häufig der Realität nachempfunden, indem beispielsweise beim Fußball die Spieler so aussehen und heißen wie in der Realität.

### **Shooter**

In Shootern geht es darum, Feinde bzw. gegnerische Spielcharaktere oder Monster mit Waffengewalt z.B. in Form von Pistolen oder Gewehren zu bekämpfen. Oftmals gibt es auch spezielle Zusatzaufgaben wie beispielsweise Geiseln befreien oder Bomben entschärfen. Shooter werden häufig in Ego-Perspektive gespielt, das heißt in der Ich-Perspektive und so, dass der Spieler auf dem Bildschirm lediglich die Waffe in der Hand sieht. Ein Beispiel hierfür ist das Spiel „Counter Strike: Source“.



Szene aus Counter Strike: Source

Bereits die hier genannten Genres zeigen deutlich die vorhandene Spielvielfalt auf. An dieser Stelle würden sich natürlich noch viele weitere Genres hinzufügen lassen, allerdings gehören die hier genannten Genres zu den, von Jugendlichen am häufigsten gespielten werden und sind somit für diese auch ein Begriff. Es kann durch die Genres eine Einteilung der Spiele, die Jugendliche spielen nach deren Spielweise vorgenommen und über diese mit ihnen gesprochen werden. Auch kann durch die Genres besser eingeschätzt werden, welche Spiele zu der eigenen Spielweise sowie den eigenen Anforderungen passen.

### **Für den Workshop:**

Die Genres werden innerhalb der Workshopkonzeption aufgegriffen werden - allerdings ist es nicht nötig, dass die Lehrkraft in der Lage ist, alle Arten von Spielen hierunter einsortieren zu können. Lediglich die hier genannten Informationen über die Genres sollten vorhanden sein.

#### Literatur:

Klicksafe (2012): Elternabende Computerspiele. Handreichung für Referentinnen und Referenten. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz.

Klicksafe (2015): Wie unterscheidet man Computerspiele? Genres. <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/genres/>, Zugriff: 18.08.2015.



# USK und PEGI

Eine weitere wichtige Einteilung von Spielen sollte im Folgenden betrachtet werden: Die Altersbeschränkungen. In Deutschland sind Spielhersteller dazu verpflichtet, ihre Spiele prüfen zu lassen und mit einer Altersbeschränkung zu versehen. Ist dies nicht der Fall dürfen die Spiele nicht an unter 18-Jährige verkauft werden. Um die Prüfung dieser Altersbeschränkungen kümmert sich in Deutschland die USK - in den meisten anderen Ländern Europas ist PEGI dafür zuständig.



Die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) arbeitet mit der obersten Landesjugendbehörde zusammen und setzt die im Jugendschutzgesetz §14 Abs. 2 festgeschriebenen Altersstufen für digitale Spiele um. Dazu reicht der Hersteller zunächst das Spiel bei der USK ein. Anschließend wird dieses dann von „Sichtern“ durchgespielt und vor einem Prüfungsgremium, welches aus vier Sachverständigen für den Jugendschutz und einem Vertreter der obersten Landesjugendbehörde besteht vorgestellt. Das Prüfungsgremium empfiehlt dann eine Freigabebeschränkung für das Spiel. Der Hersteller kann diese annehmen oder in Berufung gehen und die Bewertung nochmals neu durchführen lassen. Anschließend darf das Spiel dann in Deutschland hergestellt und vertrieben werden. Insgesamt unterscheidet die USK fünf Alterskennzeichnungen anhand verschiedener Kriterien.

## **Ohne Altersbeschränkung**

Familienfreundliche Spiele, die keine Beeinträchtigungen für Kinder enthalten.



## **Ab 6 Jahren**

Oft spannend und wettkampfbetont. Es gibt hier abstrakte und märchenhafte Kampfdarstellungen.



## **Ab 12 Jahren**

Hier gibt es bereits mehr Kampfgeschehen, allerdings noch sehr deutlich distanzierbar von der Realität. Außerdem wird abstraktes und logisches Denken gefordert.



## **Ab 16 Jahren**

Diese Spiele beinhalten oftmals Gewalthandlungen und bewaffnete Kämpfe, für die Strategien und Teamplay nötig sind. Die Gewalt ist unrealistisch dargestellt und ermöglicht eine gute Unterscheidung zur realen Welt.



## **Ab 18 Jahren**

Sind meist nahezu ausschließlich auf Gewalt fokussiert und finden in einer düsteren und bedrohlichen Atmosphäre statt. Die Gewalt ist sehr detailliert und es gibt in den Handlungen und Darstellungen Parallelen zur Realität.



In Bezug auf die USK sollte die Lehrkraft sich allerdings bewusst sein, dass es sich bei den Altersbeschränkungen nicht um pädagogische Empfehlungen handelt. Das heißt es bedeutet nicht, dass ein Spiel ab 6 Jahren beispielsweise auch von Kindern ab 6 Jahren verstanden wird und somit gespielt werden kann. Die Alterskennzeichen geben lediglich an, dass für das entsprechende Alter keine Gefährdungen in dem Spiel vorhanden sind und Kinder bzw. Jugendliche dieses Spiel ansehen oder eben spielen können ohne Schäden davonzutragen.



PEGI ist die „Pan European Game Information“ und für die Alterskennzeichnung von Spielen in 30 Ländern in ganz Europa zuständig. In Deutschland sind daher oftmals beide Alterskennzeichnungen auf den Spielen zu finden, da die Spiele in ganz Europa vermarktet werden. Insgesamt gibt es bei den Altersbeschränkungen zwischen PEGI und der USK nur wenig Unterschiede. Anstatt einer Einstufung „ohne Altersbeschränkung“ und einer Einstufung „ab 6 Jahren“ gibt es bei PEGI die Einstufungen „ab 3 Jahren“ und „ab 7 Jahren“. Die restlichen Alterskennzeichnungen sind gleich.

Der wichtigste Unterschied zwischen PEGI und der USK ist allerdings, dass PEGI **Inhaltssymbole** auf den Spielen platziert. Diese Symbole geben an, welche Inhalte in dem Spiel vorkommen, die Kinder und Jugendliche gefährden könnten. Auch sollen dadurch sowohl die Kinder und Jugendlichen selbst, als auch die Eltern sofort auf der Verpackung der Spiele erkennen können was in dem Spiel eventuell nicht für das Kind geeignet sein könnte.

Insgesamt gibt es hier neun **Inhaltssymbole**:

- Angst
- Diskriminierung
- Drogen
- Gewalt
- Glücksspiel
- Nacktheit
- Schimpfwörter
- Sex
- Online

Die meisten dieser Symbole sollten durch deren Bezeichnung bereits deutlich sein. Allerdings ist der Punkt „Online“ ein interessanter Faktor, den es näher zu erläutern gilt. Das Symbol „Online“ bedeutet, dass das Spiel mit einem Internetanschluss gespielt werden kann bzw. einen Internetanschluss zum Spielen benötigt. Dies ist beim Kauf eine wichtige Informationen, auch für die Jugendlichen.

Denn bei einer Einschränkung der Online-Zeiten z.B. durch die Eltern muss den Jugendlichen bewusst sein, dass sie dieses Spiel dann nicht spielen können. Auch können in Online-Spielen häufig zusätzliche Kosten anfallen, wie zum Beispiel monatliche Abonnement-Kosten oder Ähnliches. Darüber sollte sich immer vor dem Kauf eines Spiels informiert werden. Die Inhaltssymbole selbst sind allerdings auch auf Spielen für jüngere Kinder gedruckt, da es nicht auf die Form, Härte oder Darstellung der z.B. Gewalt ankommt, sondern lediglich, dass dort Gewalt-handlungen in irgendeiner Form stattfinden.



Beispiele für PEGI-Inhaltssymbole: Online, Angst, Gewalt

Wichtig ist also festzuhalten, dass die USK und PEGI Altersbeschränkungen für Spiele festlegen um Kinder und Jugendliche vor gefährdende Inhalte zu schützen. Die Inhaltssymbole geben hier zusätzliche Informationen zum Schutz an.

#### **Für den Workshop:**

Im Workshop wird sich eine großer Aufgabenblock mit USK und PEGI beschäftigen. Es ist daher wichtig, dass die Lehrkraft sich in diesem Bereich die hier genannten Informationen aneignet und sie den Lernenden vermitteln kann. Im Anhang findet sich dazu eine Seite mit den zu vermittelnden Informationen sowie den weiteren PEGI-Kennzeichen, was dies erleichtern soll.

#### Literatur:

PEGI - Pan European Game Information (2015): Über PEGI. Was bedeuten die Kennzeichnungen. <http://www.pegi.info/ch/index/id/812/>, Zugriff: 18.08.2015

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (2013): Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. USK bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. Berlin.



# Positive Aspekte

Innerhalb des Workshops soll sich nicht nur mit den Gefahrenpotentialen digitaler Spiele auseinandergesetzt werden, sondern auch mit den positiven Wirkungen. Es ist hier wichtig, nicht nur die typischen Medienthemen zu behandeln, sondern auch neue Wege zu beschreiten. Daher sollte ein Blick auf die positiven Aspekte von digitalen Spielen geworfen werden.

Einerseits lassen sich in digitalen Spielen unterschiedliche **kompetenzfördernde Potentiale** entdecken. Beispielsweise kann durch die Spiele die kognitive Kompetenz des Spielers bzw. der Spielerin gefördert werden. Dies schließt zum Beispiel das Verständnis von Regelstrukturen mit ein. Diese herrschen in fast allen Spielen vor und müssen vom Spieler bzw. der Spielerin verstanden und anerkannt werden um das Spiel erfolgreich spielen zu können. Desweiteren konnte bereits nachgewiesen werden, dass auch motorische Fähigkeiten wie z.B. die Hand-Augen-Koordination in verschiedenen Spielgenre deutlich gefördert und verbessert werden.

Eine weitere Komponente ist die der **sozialen Kompetenz**. Vor allem bei Online-Rollenspielen, aber auch bei allen anderen, mit mehreren Personen spielbaren digitalen Spielen wird diese deutlich gefördert. Es ist hier nötig mit Mitspielern und Mitspielerinnen zu interagieren und es bilden sich soziokulturelle Räume innerhalb des Spiels. Dadurch wird deutlich das soziale Verhalten der Spielerinnen und Spieler beeinflusst, da ein schlechtes Verhalten hier zu der Konsequenz des Ausschlusses führen kann und ein alleiniges Erreichen der Ziele in diesen Spielen nicht möglich ist. Das bedeutet, wer im Spiel Erfolge erzielen will muss sich sozial adäquat verhalten.

Befragt man Spieler und Spielerinnen selbst zu den positiven Effekten des Spielens wird

häufig die **Entspannungsmöglichkeit** dadurch genannt, sowie der **Spaßfaktor**, aber auch der soziale Faktor. Jugendliche treffen sich häufig „online“ mit Freunden zum Spielen und können so auch virtuell etwas gemeinsam erleben. Dies bietet eine zusätzliche Möglichkeit der Kommunikation und Interaktion miteinander.

Für Lehrkräfte ist außerdem interessant, dass **Spielen und Lernen** deutliche Gemeinsamkeiten aufweisen. Sowohl beim Lernen, als auch beim Spielen der digitalen Spiele gibt es zuvor verbindlich formulierte Ziele, die der Spieler/die Spielerin bzw. der Lernende/die Lernende durch ein bestimmtes Maß an Anstrengung zu erreichen versucht. Hierbei erlebt er/sie im besten Fall Erfolgserlebnisse und erfährt so das Gefühl von Selbstwirksamkeit. Außerdem erhalten die Spielenden Rückmeldungen über ihre Leistungen innerhalb des Spiels, was im Schulkontext ebenfalls der Fall ist. Idealerweise werden die Kinder und Jugendlichen dann dazu motiviert, weitere Ziele zu erreichen oder noch mehr Anstrengung aufzuwenden, um ein noch nicht erreichtes Ziel zu schaffen. Die Erlebnisse im Spiel können sich also durchaus auch positiv auf das Handeln in der realen Welt auswirken.

## ***Für den Workshop:***

Die Lehrkräfte sollten sich bewusst darüber sein, dass Spielen auch positive Seiten hat, um nicht einseitig darüber zu diskutieren. Auch wird es eine Übung hierzu geben, in der die Aspekte, die die Jugendlichen nennen mit den hier genannten verglichen werden können.

### Literatur:

Breuer, Johannes (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf.

Fritz, Jürgen, Lampert, Claudia, Schmidt, Jan-Hinrik, Witting, Tanja (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspieler: Gefordert, gefördert, gefährdet. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. VISTAS Verlag GmbH. Berlin.



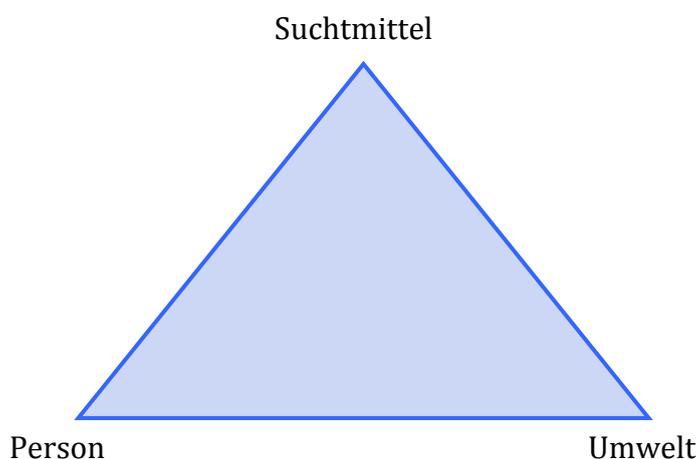
# Negative Aspekte

In diesem Abschnitt soll sich nun den Gefahren des digitalen Spielens gewidmet werden.

## Sucht

Das wohl bekannteste Thema, wenn es um die Gefahren von digitalen Spielen geht, ist die Sucht. Wichtig ist hier der Aspekt, dass erst dann von Sucht gesprochen werden kann, wenn aus dem „Spielen aus Spaß“ ein „Spielen aus Zwang“ wird, der Spieler bzw. die Spielerin also keine Freude mehr am spielen empfindet, sondern es eher eine Art Drang darstellt.

Bei der Spielsucht sollte generell klargestellt werden, dass diese nicht allein durch das Spiel oder die Dauer des Spielens ausgelöst werden kann. Dies sind lediglich Faktoren, die, zusammen mit vielen anderen, eine Sucht begünstigen können. Beispielsweise weisen Multiplayer-Online-Rollenspiele ein erhöhtes Suchtpotential auf, da das Spiel quasi kein Ende hat und auch die soziale Komponente in diesen Spielen enorm hoch ist. Um die Entstehung von Spielsucht zu verstehen sind allerdings drei Ebenen notwendig, die in einem **Sucht-Dreieck** dargestellt werden können:



Die drei Komponenten Suchtmittel, Person und Umwelt beeinflussen das Entstehen einer Sucht.

Das **Suchtmittel** ist hier logischerweise das Spiel. Dabei kommt es beispielsweise auf das Genre und die Spielweise an, was auch eben schon angemerkt wurde. Vor allem durch die soziale Komponente in Spielen kann ein sozialer Druck für den Spieler oder die Spielerin entstehen, der dazu veranlasst, immer wieder und immer häufiger zu spielen.

Auf der Ebene **Umwelt** geht es um die Eltern, den Freundeskreis oder andere, mit der Person in Kontakt stehende Menschen. Hierzu können auch Lehrkräfte zählen. Oftmals bekommen Spielsüchtige aus ihrem Umfeld wenig Aufmerksamkeit, wodurch das Spielen oft kaum bemerkt wird. Auch Konflikte mit Freunden oder der Familie können die Gefahr der Sucht begünstigen. Vor allem aber ist es häufig so, dass Personen, die in die Spielsucht „abrutschen“ sich auch sozial zurückziehen und kaum noch Kontakte zu ihren Freunden oder ihrer Familie pflegen. Menschen mit einem gefestigtem sozialen Umfeld sind also weniger gefährdet.

Der letzte und sehr entscheidende Faktor ist die **Person** selbst und seine Gefühlswelt und Charakter. Einsamkeit, Depressionen oder Stress kann suchtbegünstigend wirken. Auch Misserfolge in der realen Welt wie z.B. in der Schule oder kritische Lebenssituationen wie z.B. Trennungen können eine begünstigende Wirkung haben.

Dies zeigt, dass Abhängigkeit kein Problem ist, welches nur durch das Spielen entsteht, sondern von mehreren Faktoren beeinflusst wird. Wichtig ist, dies auch den Jugendlichen zu vermitteln - nicht nur, um sie selbst vor Sucht zu schützen, sondern auch um sie darauf aufmerksam zu machen, auf andere zu achten und bei auffälligem Verhalten mit Erwachsenen darüber zu sprechen.



### **Aggressivität**

Ein weiterer Punkt in Bezug auf die negativen Aspekte von digitalen Spielen ist der Faktor der Aggressivität. Häufig wird digitales Spielen, im besonderen (Ego-)Shootern, nachgesagt, dass diese besonders aggressiv machen würden und beispielsweise dazu führen können, dass Jugendliche auch in der Realität ihre Aggressionen an anderen Menschen auslassen. Häufig wurden diese Spiele mit in die Verantwortung gezogen, wenn es um die Gründe von Amokläufen bei Jugendlichen ging.

Auch an dieser Stelle kann wieder Bezug auf das gerade vorgestellte Suchtdreieck genommen werden. Denn genau wie auch die Sucht, werden Aggressionen nicht allein durch ein Spiel hervorgerufen, sondern ebenfalls durch die Faktoren Umwelt und Person beeinflusst. Jugendliche, die ein stabiles Umfeld und eine stabile Persönlichkeit haben, werden nicht durch das Spielen eines Shooters zu einer gewalttätigen Person. Vielmehr kommt es darauf an, ob der Jugendliche beispielsweise gemobbt wird oder generell Freunde hat. Wird er vielleicht selber durch Gewalt gedemütigt? Gibt es Gewalt in der Familie oder zwischen den Eltern? Solche Faktoren sind beim Thema Aggressivität viel entscheidender. Nicht zu leugnen sollte allerdings sein, dass Aggressionen beim Spielen durchaus entstehen können. Es konnte herausgefunden werden, dass dies vor allem bei Sportspielen oder wettkampfbetonten Spielen der Fall ist, in denen der Spieler nach einer längeren Zeit des Spielens diesen Wettstreit verliert. Allerdings sind dies meist nur kurze Phasen der Aggression, die auch in der realen Welt beim Verlieren eines Fußballspiels der Mannschaft auch bei Brettspielen auftauchen können und nichts damit zu tun haben, dass das Spiel digital gespielt wird.

### **Kosten**

Als letzten negativen Faktor sollen hier die Kosten genannt werden, die durch digitale Spiele verursacht werden können. Sowohl am Computer, als auch an der Konsole oder dem Handy gibt es in viele kostenpflichtige Verlockungen für Jugendliche in diversen Spielen.

Hier kann zwischen verschiedenen Arten unterschieden werden:

**1. Abo-Games:** Spiele, in denen monatliche Gebühren anfallen um das Spiel überhaupt spielen zu können. Hierbei muss meist das Spiel selbst gekauft werden und dann ein monatliches Abo abgeschlossen werden, um Zugang dazu zu bekommen.

**2. Zusätzliche Gegenstände:** In manchen Spielen können zusätzliche Gegenstände erworben werden, um im Spiel schneller voranzukommen oder besser zu werden. Dies ist besonders in Smartphone-Games sehr verbreitet und mit Kosten verbunden. Auch gibt es Gegenstände, die zwar keinen Spielvorteil bringen, wie z.B. ein neues Aussehen für einen Spielcharakter, die aber mit Geld erworben werden können

Es ist hier wichtig, den Jugendlichen die Folgen dieser Kosten sowie die Gefahren beispielsweise von Abonnements deutlich zu machen, um zu vermeiden, dass sie in Kostenfallen tappen, aus denen sie allein nicht mehr herauskommen.

### **Für den Workshop:**

Die Lehrkräfte sollten sich für den Workshop die negativen Aspekte des Spielens deutlich bewusst machen und diese auch erläutern können. Häufig kennen die Jugendlichen nur die „Sucht-Problematik“ aus den Medien und wissen nicht, wie es eigentlich zur Sucht oder zu anderen negativen Folgen kommen kann. Dies zu schulen und bewusst zu machen, sollte hier das Ziel sein!

#### Literatur:

Klicksafe-Tipps (2015): Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit - klicksafe-Tipps für Eltern. 3. Auflage. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf.



# Vorwort Workshop

Im folgenden Kapitel werden nun die einzelnen Workshopaufgaben mit ihrer Zielsetzung, der Umsetzung, dem Zeitaufwand etc. vorgestellt und ausführlich beschrieben. Die Aufgaben sind stark auf die aktive Mitarbeit der Schülerinnen und Schüler ausgerichtet und es ist wichtig, ihnen genug Raum und Zeit für Antworten und Bearbeitung der Aufgaben zu geben. Wichtig ist, dass die Aufgaben und die Abfolge dessen natürlich aufeinander aufbauend ist und ein roter Faden vorherrscht. Allerdings können durchaus auch eigene Elemente eingesetzt werden und somit Abwechslung in den Workshop gebracht werden. Die Aufgaben müssen also keinesfalls genau so durchgeführt werden, wie sie beschrieben werden, sondern es kann je nach Lehrkraft, persönlichen Kenntnissen und eigener Schwerpunktsetzung auch anders gestaltet werden.

Das Workshop-Konzept wurde für eine Schulklasse mit **30 Schülerinnen und Schülern** entwickelt. An dieser Zahl orientieren sich auch die Gruppenzusammensetzungen sowie die Materialienempfehlungen. Daher müssen diese bei kleineren oder größeren Klassenverbänden dementsprechend angepasst werden. Außerdem kann dieses Konzept auch gut in Projektwochen und mit durchmischten Klassenverbänden durchgeführt werden, wodurch noch einmal andere Gruppendynamiken entstehen.

Der exemplarische Ablauf wird nun alle Inhalte und Übungen enthalten, die für einen **3 1/2-stündigen Workshop** nötig sind. Innerhalb dieser Zeit sind insgesamt **35 Minuten Pause** eingerechnet, die natürlich auch verkürzt oder verlängert werden können, je nach Bedarf. Da sich allerdings viele Gruppenarbeiten in der Konzeption befinden, wäre es auch durchaus möglich den Schülerinnen und Schülern währenddessen das Essen oder Trinken zu gestatten, wodurch die 35 Minuten Pause innerhalb des Workshops auch durchaus kürzungsfähig sind. Die Pausen werden in dem exemplarischen Ablauf nicht mit beschrieben und können somit individuell gesetzt werden.

Da im nächsten Kapitel lediglich nur die Aufgaben und der Ablauf genauer beschrieben werden, sei hier abschließend noch anzumerken, dass die Materialien für die einzelnen Aufgaben im Material-Kapitel zu finden sind. Wo genau wird ebenfalls in den Beschreibungen kenntlich gemacht werden. Auch wird darauf hingewiesen werden, welche alternativen Übungen eingesetzt werden könnten und Hilfestellungen gegeben, die bei der Durchführung des Workshops von Nutzen sein können.





## Vorbereitung

Bevor der Workshop durchgeführt werden kann müssen einige Vorbereitungen getroffen werden.

### 1) Fahrplan anfertigen

Der Fahrplan ist eine Art Wegweiser durch den Workshop. Dieser dient einerseits der Lehrkraft dazu, nicht aus den Augen zu verlieren, an welchem Programmpunkt des Workshops die Gruppe gerade steht. Andererseits soll er den Schülerinnen und Schülern Orientierung über den Ablauf des Tages bringen. Diese wissen durch den Fahrplan direkt von Anfang an, worum es an dem Tag gehen wird und welche Inhalte auf dem Programm stehen. Die Lehrkraft könnte also vor der Durchführung des Workshops z.B. ein Flipchart erstellen, wo der Ablauf vermerkt ist. Hilfreich ist es hier auch, einen roten Pfeil aus Papier/Pappe anzufertigen und diesen immer einen Schritt weiter zu setzen, wenn die nächsten Übung auf dem Programm steht.

### 2) Materialien besorgen/bereitstellen

- Kreppband
- Kreide
- DIN A4 Papier (weiß/bunt)
- Kärtchen aus Pappe (rot, grün, blau)
- Overheadprojektor
- Folienstift
- Stifte/Eddings
- Flip-Charts

### 3) Arbeitsblätter ausdrucken

Die auszudruckenden Arbeitsblätter für die jeweiligen Übungseinheiten befinden sich im Anhang und können nach Bedarf verändert bzw. bearbeitet werden, sollten beispielsweise Arbeitsaufträge von der Lehrkraft als unverständlich eingeschätzt werden.

### 4) Equipment im Klassenraum überprüfen

Vor allem bei der Workshopdurchführung innerhalb einer Projektwoche oder Ähnlichem, wo sich die Lehrkraft nicht zwangsläufig in einem ihr bekannten Raum befindet, sollte vorher das Equipment angesehen und nach Bedarf erweitert oder verringert werden, um am Tag des Workshops einen reibungslosen Ablauf zu garantieren.

### 5) Am Workshoptag:

Auch am Workshoptag selbst werden einige Vorbereitungen vor der Durchführung benötigt. Diese werden allerdings im jeweiligen Abschnitt im nun folgenden Kapitel näher beschrieben und dort mit aufgezählt. Wichtig ist lediglich dies zu beachten und zu bedenken, bevor der Workshop beginnt.

*„In allen Dingen hängt der Erfolg von der Vorbereitung ab.“*

*(Konfuzius)*



## Begrüßung und „Icebreaker“

Nun kann es endlich mit dem Workshopkonzept und den einzelnen Elementen losgehen. Zunächst beginnt der Workshop mit einer Begrüßung sowie einem „Icebreaker“, mit dem in das Thema eingestiegen wird und die Stimmung aufgelockert werden soll.

### **Begrüßung**

#### **Vorbereitung:**

- Fahrplan in der Klasse für alle gut sichtbar aufhängen

#### **Durchführung:**

Die Begrüßung sollte die Lehrkraft so gestalten, wie sie es in ihrem täglichen Unterrichtsalltag ebenfalls tut. Hinzu kommt allerdings, dass nach der Begrüßung der Schülerinnen und Schüler durch die Lehrkraft der Fahrplan vorgestellt wird. Hier genügt es sehr grob in einem kurzen Satz zu beschreiben, worum es ungefähr in den einzelnen Aufgaben geht, ohne zu viel zu verraten. Die Spannung soll ja erhalten bleiben.

### **„Icebreaker“**

#### **Vorbereitung:**

- Im Vorfeld sollten fünf Pappkärtchen angefertigt werden, auf denen die Namen der Genres aus Kapitel 1 (S. 7+8) zu finden sind. Wichtig: KEINE Erläuterung auf die Kärtchen schreiben und Kärtchen durchnummerieren! Vor der Durchführung der Aufgabe sollten diese mit Kreppband versehen, aber noch nicht aufgehängt werden.
- An der Tafel sollten die Kategorien Handy, PC und Konsole stehen. Die Begriffe sollten so geschrieben sein, dass noch genug Platz außen herum ist.

#### **Arbeitsauftrag:**

„Kommt nach vorne an die Tafel und nennt euer Lieblingsspiel oder ein Spiel, das ihr kennt und womit ihr es spielt. Schreibt es dann unter die Kategorie an die Tafel und erklärt das Spiel dann kurz euren Mitschülern.“

#### **Durchführung Teil 1:**

Nach Möglichkeit sollte hier die Lehrkraft den Anfang machen um „das Eis zu brechen“. Die Lehrkraft sollte in Vorfeld überlegen, ob sie ein PC-, Handy-, oder Konsolenspiel gerne spielt oder gespielt hat und welches dies ist. Dies soll den Jugendlichen zeigen, dass auch die Lehrkraft durchaus Ahnung und Interesse an diesem Thema besitzt. Danach werden die Schülerinnen und Schüler reihum nach vorne gebeten und gehen dem Arbeitsauftrag nach.

Hinweis: Sollte es Doppelnennungen geben, können diese durch Striche hinter das entsprechende Spiel gekennzeichnet werden.

#### **Durchführung Teil 2:**

Wenn die gesamte Klasse fertig ist, werden von der Lehrkraft die vorher präparierten Genre an die Tafel geklebt. Der Genre-Begriff sollte erklärt werden. Danach sollen die Schülerinnen und Schüler die Genre den Spielen an der Tafel zuordnen.

Beispiele hierfür sind Fragen, wie:

- Kann jemand Genre XY beschreiben?
- Warum gehört Spiel XY zu Genre XY?

Sollten Spiele übrig bleiben, kann die Klasse gefragt werden, ob sie ein Genre kennen, welches dazu passen könnte. Ansonsten werden die Spiele leer gelassen.

**Ziel:** Aufmerksam machen auf die verschiedenen Genres und deren Unterschiede kennenlernen, um beim Kauf darauf achten zu können.

#### **Materialien für Begrüßung und Icebreaker**

- Fahrplan
- Tafelaufschriften
- Genre-Kärtchen (nummeriert)

**Gesamtzeit:** 5 Minuten Begrüßung, 20 Minuten Icebreaker = 25 Minuten



# USK und PEGI: Input

Als zweiter Punkt steht ein Input zu USK und PEGI auf dem Fahrplan, der die Grundkenntnisse darüber vermittelt soll, die dann in dem folgenden Punkt, einer Übung dazu, von den Schülerinnen und Schülern angewendet werden.

Allerdings steht auch hier im Vordergrund, dass das Potential der Jugendlichen genutzt werden soll - es wird also kein reiner Vortrag.

### **Überleitung vom „Icebreaker“:**

Die Überleitung lässt sich in diesem Fall recht einfach gestalten. Es könnte beispielsweise mit der Frage begonnen werden, ob jemand weiß in welche „Kategorien“ Spiele noch eingeteilt werden.

### **Vorbereitung:**

- Aneignung der auf Seite 10 und 11 im Kapitel 1 vermittelten Theorieinhalte
- Bereitstellung des Arbeitsblatts „USK und PEGI Richtlinien“ (S.26-28)

### **Durchführung:**

Auch hier sollte die Durchführung sehr aktiv gestaltet werden. Die Lehrkraft sollte nur wenige Inhalte direkt den Schülerinnen und Schülern vermitteln, sondern vielmehr über Fragen zu den einzelnen Punkten versuchen, die Antworten von den Schülerinnen und Schülern selbst zu erhalten. Lediglich, wenn keiner eine Antwort weiß oder sich generell erkennen lässt, dass die Klasse nur wenig vertraut mit der Thematik ist, sollte die Lehrkraft den Input selbst übernehmen.

Bei den Fragen an die Schülerinnen und Schüler kann sich an dem Arbeitsblatt in Kapitel 3 unter den Materialien orientiert werden. Es können durchaus die gleichen Fragen wie dort gestellt werden oder Variationen eingebracht werden, falls die Lehrkraft einzelne Inhalte für sinnvoller erachtet.

Die Lehrkraft sollte hier zunächst USK und dann PEGI vorstellen und erläutern. Es kann davon ausgegangen werden, dass die USK der Klasse durchaus ein Begriff sein wird, während PEGI wahrscheinlich eher unbekannt ist.

Zu beachten ist, dass das angesprochene **Arbeitsblatt** nicht schon in dieser Input-Phase an die Klasse verteilt wird, sondern erst bei der **nachfolgenden Übung**.

### **Ziel:**

Das Ziel dieses Inputs soll sein, den Schülerinnen und Schülern ein Grundwissen über die USK und PEGI zu vermitteln und sie voneinander lernen zu lassen. Es wird so ein Bewusstsein für die Altersbeschränkungen geschaffen, auf welches in der nachfolgenden Übung aufgebaut werden soll.

Materialien:

- Keine

**Gesamtzeit:** 15 Minuten





# USK und PEGI: Übung

An den Input anschließend wird nun eine Übung zu USK und PEGI durchgeführt. Hierbei sollen die Schülerinnen und Schüler sich in die Lage eines Mitarbeiters bzw. einer Mitarbeiterin von USK und PEGI hineinversetzen und selbst Spiele bewerten. Dazu wird die Klasse in zehn Gruppen mit mindestens 2 Personen aufgeteilt. Weniger Gruppen sind allerdings auch möglich.

### **Vorbereitung:**

- Das Arbeitsblatt „USK und PEGI-Richtlinien“ sollte für jeder Gruppe 1x zur Verfügung stehen (S.26-28).
- Die Arbeitsblätter mit den Spielbeschreibungen und Bildern zu den Spielen (S. 30-39) sollten zur Verfügung stehen.
- Die Cover der Spiele MIT Altersbeschränkungen (S.40-41) ausdrucken.
- „Lösungszettel“ der Beschränkungen und Symbole der einzelnen Spiele (S. 29).
- Die Klasse sollte in Gruppen eingeteilt werden.

### **Durchführung:**

Die Schülerinnen und Schüler benötigen für diese Aufgabe die Alterskennzeichnungen der USK sowie die Inhaltssymbole von PEGI. Auf denen in Kapitel 3 zu findenden Arbeitsblättern befinden sich jeweils zehn verschiedene Spiele. Es ist dort angegeben, um welches Spiel es sich handelt, welche Grundinformationen zu dem Spiel interessant sind (z.B. Erscheinungsjahr, Genre) und eine Beschreibung des Spielinhalts. Außerdem gibt es noch Bilder aus dem Spiel dazu um einen guten Gesamteindruck zu bekommen. Jeder Gruppe wird dann, neben dem Richtlinien-Papier, ein Spiel zugeteilt.

Es ist dann die Aufgabe der jeweiligen Gruppe, sich zusammen zu überlegen, ab welchem

Alter das Spiel freigegeben sein könnte und welche PEGI-Hinweise auf das Spiel gedruckt werden müssten, bevor es in den Verkauf gehen kann. Wichtig ist, darauf hinzuweisen, dass die Gruppen sich genau überlegen müssen, warum sie so entschieden haben!

Sollten die Schülerinnen und Schüler mit der Aufgabe fertig sein, kann die Lehrkraft weiße DIN A4 Zettel an die Gruppen verteilen und diese die Ergebnisse darauf festhalten lassen. Abschließend wird es eine Vorstellung des Spiels und der Einschätzungen der Gruppe vor der Klasse geben - die Lehrkraft sollte danach auflösen, ob die Einschätzungen richtig sind und das entsprechende Cover an die Gruppe rausgeben. Dieses kann dann zusammen mit dem Ergebniszettel an die Tafel geklebt werden.

**Hinweis:** Wichtig ist hier, dass die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern deutlich macht, dass es kein eindeutiges „richtig“ oder „falsch“ gibt, da die Bewertungen, je nach Prüfer oder Prüferin auch unterschiedlich ausfallen. Das heißt, sollte eine Gruppe ein Spiel ab 6 Jahren freigeben, obwohl es keine Altersbeschränkung besitzt oder mehr PEGI-Symbole aufführen als tatsächlich da sind, ist das kein Problem! Es kommt nur auf die Begründung dessen an!

**Ziel:** Alterskennzeichnungen sollen ernst genommen werden! Die Schülerinnen und Schüler sollten Gefühl dafür bekommen, warum sie so wichtig sind.

### **Material:**

- Arbeitsblätter
- DIN A4 Papier und Stifte

**Gesamtzeit:** 45 Minuten



## Positiv, Negativ und Streitthemen

Nach der Übung zu den Beschränkungen soll es nun erstmals um eigenen Erfahrungen der Jugendlichen in Bezug auf das Spielen gehen. Es wäre ratsam, diese Übung nach der großen Pause zu beginnen, da nun ein neuer Themenabschnitt folgt. Allerdings sollten - wenn möglich - einige Vorbereitungen schon vor der Pause getroffen werden, damit die Lehrkraft die Möglichkeit hat, während der Pause einiges weiterzuentwickeln. Doch dazu im Folgenden genaueres.

### **Vorbereitung:**

- Aneignung der positiven und negativen Aspekte von Seite 11 und 12 im Kapitel 1
- Mindestens 120 Kärtchen (10x10cm oder größer) - davon 40 in der Farbe rot (negativ), 40 in grün (positiv) und 40 in blau (Streitthemen) - andere Farben sind natürlich auch möglich
- 3 längere Kärtchen in den entsprechenden Farben mit den Überschriften „Positiv“, „Negativ“ und „Streitthemen“

### **Durchführung Teil 1 (vor der Pause):**

Zunächst sollten die Karten mit den Überschriften mit ausreichend Platz zueinander an der Tafel befestigt werden. Daraufhin werden von der Lehrkraft an jeden Schüler bzw. jede Schülerin von jeder Farbe eine Karte verteilt. Der Arbeitsauftrag lautet dann, auf jede Karte der entsprechenden Farbe eine Sache zu schreiben, die am Spielen für einen selbst positiv bzw. negativ ist. Auf die dritte Karte soll ein Streitthema, welches mit den Eltern schon einmal in Bezug auf das Spielen vorgekommen ist. Dabei kann darauf hingewiesen werden, dass falls ihnen zu sich selbst nichts einfällt, sie auch Dinge aufschreiben können, die sie bei Freunden erlebt oder in den Medien gehört haben. Sind alle damit fertig, pinnen sie ihre Kärtchen an die Tafel und gehen in die Pause.

### **Während der Pause:**

Hier sollte die Lehrkraft die Zeit nutzen und die Kärtchen bereits vorsortieren. Es kann dabei nach Doppelnennungen geschaut werden und außerdem danach, welche Aspekte am Häufigsten genannt wurden. Diese können dann von der Lehrkraft bereits groß auf Zettel geschrieben werden, da dies die Aspekte sind über die nach der Pause gesprochen werden soll.

*Alternative:* Ist es nicht während der Pause möglich die Karten zu sortieren, kann dies nach der Pause durch die Schülerinnen und Schüler beispielsweise selbst durchgeführt werden.

### **Durchführung Teil 2 (nach der Pause)**

Hier soll die Lehrkraft die genannten positiven und negativen Aspekte mit der Klasse besprechen. Sie sollte bei den Aspekten nach dem „Warum“ fragen oder wodurch dieser Aspekt ausgelöst werden kann. Auch ist wichtig, nachzufragen, was für Maßnahmen dagegen unternommen werden können (z.B. Wecker stellen um nicht zu lange zu spielen). An erster Stelle steht hier das auf Seite 12 angeführte Suchtdreieck! Dieses sollte von der Lehrkraft genau erklärt und mit der Klasse besprochen werden, um die Gefahren und Suchtstrukturen deutlich zu machen. Die Streitthemen müssen in dieser Übung nicht zwangsweise angesprochen werden, sondern dienen insbesondere für die folgende Übung.

**Ziel:** Den eigenen Umgang mit Spielen reflektieren und die verschiedenen Seiten daran wahrnehmen. In die Lage versetzt werden, problematisches Spielverhalten zu erkennen und dementsprechend handeln zu können.

### **Material:**

- Kreppband
- Kärtchen

**Gesamtzeit:** 25 Minuten (10 Minuten Teil 1, 15 Minuten Teil 2)



# Mediennutzungsvertrag

Der Mediennutzungsvertrag soll auf die vorher gesammelten Streitthemen aufbauen und aufzeigen, wie sich Konflikte in Bezug auf digitale Spiele zwischen Jugendlichen und Eltern vermeiden lassen.

### **Vorbereitung:**

- Mediennutzungsvertrag aus dem Materialienkapitel S. 22 und 23 für jeden Schüler bzw. jede Schülerin einmal drucken
- Den Vertrag einmal auf Folie drucken um ihn am Overheadprojektor ansehen zu können

### **Durchführung:**

Das Arbeitsblatt mit dem Mediennutzungsvertrag kann entweder vor oder nach der gemeinsamen Besprechung des Vertrags an die Klasse ausgeteilt werden. Generell soll die Lehrkraft zunächst die bereits vorausgefüllte Seite des Mediennutzungsvertrags via Overheadprojektor den Schülerinnen und Schülern vorstellen. Hier ist es wichtig, dass der Vertrag erklärt wird. Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

- Es gibt Regeln für Eltern und für Kinder
- Elternregeln haben rechts am Rand zwei Männchen abgebildet
- Kinderregeln haben ein Männchen am Rand abgebildet
- Es gibt noch viele andere Themenbereiche (*online unter: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)*)
- Durch eine Unterschrift von Eltern und Kindern wird der Vertrag wirksam und muss von beiden Parteien eingehalten werden

Nach der Erklärung des Vertrags sollten kurz 1-2 bestehende Regeln angesprochen werden und die Schülerinnen und Schüler sollten überlegen, ob sie die Regeln als sinnvoll erachten oder ob sie diese lieber streichen möchten und warum. Dies ist dann im Nachfolgenden auch der Arbeitsauftrag. Die Jugendlichen sollten einen eigenen Vertrag entwickeln und überlegen, welche Regeln wichtig sind.

Hier sollte die Lehrkraft außerdem noch auf die Streitthemen verweisen, da es wichtig ist, dass hierfür Lösungen gefunden werden.

Hierfür eignet sich sehr gut die zweite Seite des Vertrags, da hier noch jeweils leere Felder sind, damit die Jugendlichen eigene Regeln eintragen können, die speziell für sie und ihre Eltern von Belang sind.

Nach der vorgegebenen Arbeitszeit sollte die Lehrkraft dann kurz in der Klasse nachfragen, ob:

- Regeln weggestrichen worden sind und warum
- Regeln hinzugefügt worden sind
- Eine Regeln als besonders gut angesehen wird

Nach der Besprechung ist der inhaltliche Teil des Workshops abgeschlossen.

**Ziel:** Die Jugendlichen sollen befähigt werden, sich in die Rolle ihrer Eltern hineinzuversetzen und darüber nachdenken, welchen Regeln diese zustimmen könnten. Auch bekommen sie dadurch einen Lösungsvorschlag für eventuell vorhandene Konflikte in Bezug auf digitale Spiele.

### **Material:**

- Arbeitsblätter Mediennutzungsvertrag
- Overhead-Projektor
- Overhead-Folien Mediennutzungsvertrag
- Folienstift

**Gesamtzeit:** 15 Minuten

**Tipp:** Sollten nur wenige Jugendliche im Klassenverband sein, die digitale Spiele spielen, wäre es ratsam auf der Internetseite [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de) auch Verträge für beispielsweise den Umgang mit dem Internet oder dem Handy zu erstellen um der gesamten Klasse die Möglichkeit zu geben einen Vertrag zu Medien zu finden, der für ihn/sie relevant ist.



# Plakaterstellung

Der letzte aktive Teil des Workshops wird die Erstellung eines Klassenplakats sein. Hier sollen alle wichtigen Informationen, die im Laufe des Tages erarbeitet wurden aufgezeigt werden, damit sie für die gesamte Klasse auch langfristig präsent sind.

### **Vorbereitung:**

- Die Klasse sollte in Gruppen eingeteilt werden.
- Jede Gruppe sollte einen Flipchart oder ein Plakat bekommen sowie dicke Stifte
- Der Fahrplan und alle am Tag erarbeiteten Materialien sollten sichtbar im Klassenraum sein

### **Durchführung:**

Nachdem die Lehrkraft die Gruppen eingeteilt hat, erteilt sie den Arbeitsauftrag. Hier kann beispielsweise gesagt werden, dass das Plakat so gestaltet werden soll, dass jemand, der den Workshop nicht miterlebt hat weiß, was in dem Workshop gemacht wurde. Generell gibt es hier kein Muss! Die Jugendlichen sollen die Inhalte, die sie für wichtig erachten auf das Plakat bringen - auch die Form oder Gestaltung bleibt ihnen gänzlich selbst überlassen.

Eine Idee wäre es z.B., den Gruppen einen Ansporn zu geben, indem angekündigt wird, dass das schönste Plakat am Ende gewählt wird und in der Klasse aufgehängt wird, auf die Schulhomepage kommt o.Ä. Dadurch könnte dann erreicht werden, dass sich noch mehr Mühe bei der Erstellung gegeben wird.

Wichtig ist hier auch, dass die Jugendlichen einen genauen Zeitrahmen vorgegeben bekommen, in dem das Plakat fertig werden muss.

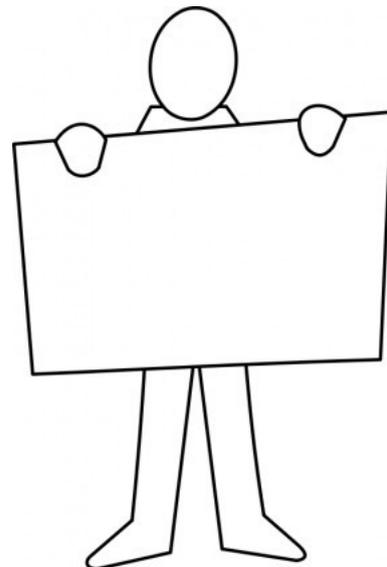
Sind alle Plakate fertiggestellt, können sie in der Klasse aufgehängt werden. Alle sollten sich die Plakate ansehen und das Schönste auswählen. Abschließend kann dies dann via Handzeichen bestimmt werden.

**Ziel:** Das Ziel dieser Plakaterstellung am Ende des Workshops ist die Reflexion des Ganzen und die Beschränkung auf die wichtigsten Inhalte. Auch kann hierdurch die Lehrkraft sehr gut wahrnehmen, was der Klasse besonders im Gedächtnis geblieben ist und welche Inhalte vielleicht weniger interessant waren. Auch bietet dies so die Möglichkeit ein „Produkt“ im Klassenraum zu haben, woran die Jugendlichen immer wieder erinnert werden und somit die Inhalte aus dem Workshop zu festigen.

### **Material:**

- Flipchart oder Plakate
- Stifte
- Alle vorher erarbeiteten Materialien

**Gesamtzeit:** 30 Minuten





## Feedback und Abschluss

Nachdem nun der Workshop dem Ende entgegengeht kann die Lehrkraft noch ein Feedback diesbezüglich von den Schülerinnen und Schülern einfordern und einen netten Abschluss gestalten.

### 5-Finger-Feedback

Es gibt verschiedene Methoden Feedback einzuholen. Welche Methode gewählt wird ist natürlich der Lehrkraft selbst überlassen, allerdings soll hier das Fünf-Finger-Feedback als eine einfach und effiziente Methode kurz vorgestellt werden.

#### **Vorbereitung:**

- Methoden-Zettel im Anhang aneignen (S. 44)
- DIN A4-Papier - für jeden Schüler bzw. jede Schülerin ein Blatt

#### **Durchführung:**

Die blanko Zettel werden an die Schülerinnen und Schüler ausgeteilt. Diese werden dann aufgefordert ihre Hand auf das Blatt Papier zu legen und zu ummalen. Die Lehrkraft kann zur Hilfestellung eine Hand an die Tafel malen. In jeden Finger soll nun ein Aspekt eingetragen werden. Infos hierzu siehe Seite 44.

Wenn alle fertig sind, kann die Lehrkraft die Zettel wieder einsammeln. Wenn noch ein persönliches Feedback gewünscht ist, kann die Klasse beispielsweise danach befragt werden, wie sie den Tag insgesamt fand, oder ob sie so einen Workshop gerne noch einmal machen würden. Auch die Lehrkraft sollte Feedback an die Klasse geben, wie sie den Workshop zusammen mit ihnen wahrgenommen hat.

**Ziel:** Generell sollte das Ziel von Feedback sehr einleuchtend darin bestehen, sich eine Rückmeldung zu etwas zu verschaffen. In diesem Fall ist dies allerdings in zweierlei Hinsicht besonders wichtig. Zum einen führt die Lehrkraft den Workshop sehr wahrscheinlich zum ersten Mal durch und kann durch das Feedback abschätzen, welche Dinge noch verändert werden müssen und ob der Workshop aus Sicht der Klasse erfolgreich war. Andererseits ist es so, dass in der Schule die Lehrkräfte nur selten tatsächliches, schriftliches Feedback für ihre Arbeit von den Schülerinnen und Schülern bekommen. Dazu kann dieser Workshop ein guter Anstoß sein um auch künftig über solche Methoden nachzudenken und somit den Unterricht besser auf die Klasse anpassen zu können.

#### **Materialien:**

- DIN A4-Zettel

Der Ablauf des Workshops mit seinen einzelnen Übungen, Material, Zielsetzung und der genauen Beschreibung der Durchführung ist nun beendet. Das bedeutet, die Lehrkraft ist nun mit den bis hier gegebenen Informationen in der Lage, den Workshop interessant und abwechslungsreich zu gestalten.

Im Folgenden sollen allerdings noch einige Anregungen für die Variation von Aufgaben gegeben werden und sogenannte „Backups“ beschrieben werden, falls die Klasse mit den genannten Aufgaben deutlich schneller fertig ist, als eingeplant.



# „Backups“ und Anregungen

Jede Schulklasse ist unterschiedlich. Unterschiedlich in ihrer Zusammensetzung, ihrer Gruppendynamik und ihrer Motivation. Auch jede Lehrkraft ist verschieden. Verschiedenen in ihren Methoden, ihrem Auftreten und ihrer Art zu Unterrichten. Genauso ist auch die Ausstattung jeder Schule unterschiedlich. Mit dieser Annahme, wurde das Workshopkonzept, so entwickelt, dass es problemlos von jeder Lehrkraft mit jeder Art von Schülergruppe und auch mit geringer Ausstattung der schulischen Einrichtung durchgeführt werden kann.

Die im Folgenden beschriebenen „Backups“ und Anregungen, um den Workshop zu variieren sind daher abhängig von der Klassenzusammensetzung und teilweise auch von der z.B. technischen Ausstattung der Schule.

## 1. Rollenspiele

Generell lassen sich zum Thema digitale Spiele an mehreren Stellen Rollenspiele einsetzen.

Beispielsweise wäre es möglich bei den USK- und PEGI-Richtlinien die Klasse in zwei „Lager“ aufzuteilen. Die eine Hälfte ist der Spielhersteller, der möchte, dass sein Spiel eine sehr geringe Altersbeschränkung bekommt, damit es möglichst viele Personen kaufen können. Die andere Hälfte sind Mitglieder von USK und PEGI und plädieren für eine hohe Einstufung. Hierzu könnte dann eines der Beispielspiele im Materialkapitel genutzt werden. Beide Seiten müssen Argumente erarbeiten und diese in einem „Streitgespräch“ vorbringen. Ziel ist es, eine Lösung zu finden, die beide Seiten zufriedenstellt.

Außerdem lässt sich auch aus dem Mediennutzungsvertrag ein gutes Rollenspiel ableiten, welches beispielsweise an die eigenen Überlegungen zum Vertrag anschließen könnte.

Hier würde es sich anbieten, die Schülerinnen und Schüler in Eltern und Kinder aufzuteilen und

ihnen die Aufgabe zu geben, sich in die jeweilige Rolle hineinzusetzen und einen Vertrag „auszuhandeln“. Auch könnten bereits bei der Überlegung der Regeln Rollen verteilt werden und so z.B. Verträge aus Sicht des Vaters, der Mutter und der Person selbst erstellt und später abgeglichen werden.

## 2. Medieneinsatz

Da es sich bei den digitalen Spielen selbstverständlich um ein Medienthema handelt, wäre es durchaus möglich eben diese auch einzusetzen. Hier ist allerdings klar, dass natürlich nicht jede Lehrkraft gleichzeitig auch ein Experte von digitalen Spielen ist und selbst Spiele mit den Jugendlichen spielen kann.

Allerdings könnte sich das Smartphone, welches viele der Schülerinnen und Schüler besitzen und ein Internetzugang als nützlich herausstellen. Hier könnten sie beispielsweise Altersbeschränkungen für ein bestimmtes Spiel selbst googeln und versuchen herauszufinden, warum dieses Spiel mit dieser Beschränkung versehen ist, z.B. indem sie sich die Spielbeschreibungen und Bilder dazu raussuchen.

Auch können natürlich Filme eingesetzt werden. Ein Beispiel hierfür wäre ein Film über die USK, in dem gezeigt wird, wie Spiele Alterskennzeichnungen bekommen:

<https://www.youtube.com/watch?v=OwKwGCrnkn8>

## 3. Keine Grenzen

Die Lehrkraft kann die Anregungen natürlich nach eigenem Bedarf und Belieben um weitere Elemente ergänzen oder durch andere ersetzen. Der Vielfalt und Variation sind hier keine Grenzen gesetzt.



# MATERIAL



# Was vorhanden sein muss:

Hier findet die Lehrkraft eine Liste mit dem Material, welches den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt werden muss und was für den Workshop wichtig ist. Wozu die Materialien dienen, ist in den Abschnitten zu den jeweiligen Aufgaben beschrieben. Im unteren Teil der Liste ist es die Kategorie „Obligatorisch“ zu finden, in der Dinge genannt sind, die bei den Backups oder anderen hier beschriebenen Aufgaben benötigt werden würden.

## Material Workshop

Kreppband

Kreide

DIN A4 Papier (weiß/bunt)

Kärtchen aus Pappe (rot, grün, blau je 40 Mal)

Overheadprojektor

Folienstift

Stifte/Permanentmarker

Flip-Charts

## ***Obligatorisch:***

Beamer und Laptop

Smartphones

Internetzugang

# USK und PEGI Richtlinien

## 1. Was bedeutet USK?

USK ist eine Abkürzung und bedeutet: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## 2. Was macht die USK?

Die USK ist dafür zuständig neue Computer-/Konsolen- und Handyspiele zu bewerten und festzulegen, welche Altersbeschränkung ein Spiel bekommt. Diese muss dann vom Hersteller auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden, damit das Spiel auch verkauft werden darf. Durch die USK wird also eingeschränkt, welches Spiel ab welchem Alter gekauft und gespielt werden darf.

## 3. Welche Alterskennzeichen gibt es bei der USK?

Die USK kann 5 verschiedene Alterskennzeichen vergeben, die auch im Jugendschutzgesetz festgelegt sind.

Es gibt Spiele: ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

## 4. Wie wird entschieden, ab welchem Alter ein Spiel freigegeben wird?

Die Freigabe wird durch verschiedene Kriterien für die einzelnen Altersbeschränkungen bestimmt:



Spiele **ohne Altersbeschränkung** beinhalten keine Beeinträchtigungen für Kinder und sind somit für jeden spielbar. Es gibt also keine Kämpfe oder Angst.



Spiele **ab 6 Jahren** sind familienfreundlich. Sie sind oft spannend und wettkampfbetont und es kann abstrakte, märchenhafte Kampfdarstellungen geben.





Spiele **ab 12 Jahren** sind bereits kampfbetonter. Die Spielwelt ist oft historisch, mystisch und märchenhaft. Dadurch wirken die Kämpfe unrealistisch und es kann deutlich zwischen Realität und Spiel unterschieden werden.



In Spielen **ab 16 Jahren** finden oft bewaffnete Kämpfe innerhalb einer Geschichte statt. Die Spiele erfordern strategisches und taktisches Denken, um ein Ziel zu erreichen. Die Spielwelt ist zwar bereits deutlich realistischer, allerdings weiterhin unterscheidbar.



In Spielen **ab 18 Jahren** besteht das Spielkonzept fast ausschließlich aus Gewalt. Die Atmosphäre in dem Spiel ist sehr düster und bedrohlich. Außerdem ist die Gewalt sehr detailliert dargestellt. Die Spielwelt ist ähnlich der Realität und nur schwer davon zu unterscheiden.

##### 5. Was bedeutet ein Alterskennzeichen auf einem Spiel?

Zunächst bedeutet das Alterskennzeichen, dass das Spiel nur von Personen gekauft und gespielt werden darf, die das entsprechende Alter haben. Sie sollen Kinder und Jugendliche davor schützen, Spiele zu spielen, die ihnen Angst machen und in denen Gewalt zu sehen ist. Es ist aber keine Garantie dafür, dass die Spiele auch tatsächlich von dem jeweiligen Alter verstanden werden.



## 6. Was bedeutet PEGI?

PEGI ist eine Abkürzung und bedeutet: Pan European Game Information.

## 7. Was macht PEGI?

PEGI vergibt, genau wie die USK, Altersempfehlungen für Spiele. Außerdem vergibt PEGI für verschiedene Spiele noch bestimmte Symbole, die auf den ersten Blick zeigen sollen, welche Inhalte in dem Spiel vorkommen.

## 8. Was ist der Unterschied zwischen PEGI und USK?

Der Unterschied zwischen PEGI und der USK ist, dass die USK nur für Deutschland zuständig ist und PEGI für 30 Länder in ganz Europa. In Deutschland sind oft beide Kennzeichnungen auf Spiele gedruckt. Die Altersbeschränkungen sind auch etwas anders: Spiele können laut PEGI ab 3 Jahren und ab 7 Jahren freigegeben werden.

## 9. Wie sehen die PEGI-Symbole aus?



## 10. Welche PEGI-Symbole gibt es noch?

Zusätzlich zu den Altersbeschränkungen gibt es bei PEGI noch 8 Inhaltssymbole. Diese zeigen an, welche Inhalte in dem Spiel vorkommen, die Kinder und Jugendliche gefährden könnten. Solche Inhaltssymbole gibt es bei der USK nicht.





# Spiele zur USK und PEGI Übung

Auf den folgenden Seiten befinden sich die zehn Spiele inklusive Aufgabenstellung, Spielbeschreibung und Bildern. Diese können natürlich nach dem vorgegebenen Muster auch erweitert oder durch andere Spiele ersetzt werden. Die Spiele wurden insgesamt so ausgewählt, dass viele der Spiele nicht zu populär sind, so dass die Jugendlichen die Altersfreigaben nicht schon von vornherein wissen. In der folgenden Tabelle findet sich die Altersbeschränkung der Spiele sowie die Beschreibung, welche PEGI-Symbole darauf zu finden sind und warum. Diese Liste sollte die Lehrkraft für sich selbst dabei haben.

## 1. *Mario Kart* (S. 30)

- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren



## 2. *Ride* (S.31)

- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren

## 3. *Child of Light* (S.32)

- Nicht realistisch wirkende Gewalt gegenüber Fantasiefiguren
- Bilder oder Geräusche, die auf kleine Kinder beängstigend wirken können



## 4. *Minecraft* (S.33)

- Nicht realistisch wirkende Gewalt gegenüber Fantasiefiguren
- Bilder oder Geräusche, die auf kleine Kinder beängstigend wirken können
- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren

## 5. *Heroes of the Storm* (S.34)

- Nicht realistisch wirkende Gewalt gegenüber menschlichen Charakteren
- Leichte Vulgärsprache
- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren



## 6. *World of Tanks* (S.35)

- Gewalt, die nicht genau dargestellt, sondern nur angedeutet wird
- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren

## 7. *Bloodborne* (S.36)

- Realistisch wirkende Gewaltdarstellungen
- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren



## 8. *Destiny* (S.37)

- Realistisch wirkende Gewaltdarstellungen
- Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren

## 9. *Metro Last Light* (S.38)

- Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen
- Sexuelle Gewalt
- Vulgärsprache

## 10. *The Last of Us* (S.39)

- Extreme Gewalt
- Vulgärsprache
- Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen



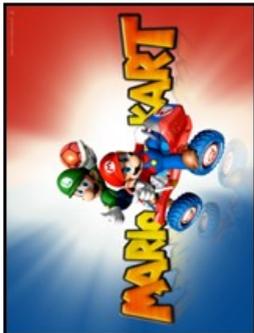
**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Mario Kart".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI)

auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten. Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu Mario Kart:**

- Erschienen: erstmals 1993, seitdem viele neue Versionen, als letztes Mario Kart 8 im Jahr 2014
- Genre: Rennspiel
- Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler
- Spielbar auf: Wii, Nintendo 3DS (je nach Version)

**Mario Kart: Worum geht es?**

Grundlegend geht es bei Mario Kart um eins: Als erste Person im Ziel zu sein und dadurch Pokale zu gewinnen. Jeder Spieler kann sich, bevor das Rennen startet eine Figur auswählen, die verschiedene Attribute haben. Einige weisen beispielsweise eine bessere Wendigkeit auf, andere können höhere Geschwindigkeiten erreichen. Die Spieler sehen ihre Spielfigur während des Rennens dann von hinten und müssen versuchen, vor ihren Gegnern das Ziel zu erreichen. Je nach Version des Spiels kann man entweder alleine gegen computergesteuerte Gegner oder gegen reale Gegner antreten. Meistens sind beide Spielmodi möglich. Um die Gegner abzuhängen und schneller zu sein, gibt es verschiedene Gegenstände, die auf der Rennstrecke verteilt sind und eingesammelt werden können. So können beispielsweise Bananenschalen auf der Strecke fallengelassen werden, damit andere Spieler darauf ausrutschen oder andere Spieler können mit Schildkrötenpanzern "abgeschossen" werden, wodurch sie dann kurzzeitig nicht weiter fahren können. Das Spiel kann, je nach Version ausschließlich offline oder aber online über das Internet gespielt werden.

**Bilder zu Mario Kart:**

4-Spieler-Modus gegeneinander



Werfen mit Gegenständen um Gegner kurzzeitig außer Gefecht zu setzen



Das Rennen beginnt

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Ride".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel. Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten. Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu Ride:**

- Erschienen: 2015
- Genre: Rennspiel
- Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler
- Spielbar auf: Playstation, Xbox, PC

**Ride: Worum geht es?**

Ride ist ein Motorrad-Rennspiel, in dem der Spieler zwischen über 100 Motorrädern entscheiden kann, mit welchem er an den Start der World Tour gehen will. Der Spieler kann hier Rennen fahren, um Preise zu gewinnen und dadurch sein Motorrad zu verbessern. Es gibt verschiedene Spielmodi wie beispielsweise Schnellrennen, Zeitrennen oder Meisterschaften. Außerdem kann das Spiel online mit bis zu 12 Mitspielern gespielt werden und somit gegeneinander gefahren werden. Ziel des Spiels ist es natürlich, sein Motorrad zum Besten der Welt zu machen und an die Spitze der Welttrangliste zu fahren. Die Strecken des Spiels sind realen Strecken und Städten nachempfunden, um das Spiel noch interessanter zu machen. Außerdem sind die auswählbaren Motorräder detailgetreu den Originalen nachempfunden.

**Bilder zu Ride:**

Rennstrecken auf original nachempfundenen Straßen und Städten



Auswahl zwischen über 100 original Motorrädern



Multiplayer-Online-Modus, um sich mit anderen Spielern zu messen und gegen Freunde zu fahren

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Child of Light". Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel. Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten.

Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu Child of Light:**

- Erschienen: 2014
- Genre: Jump'n'Run
- Spielmodus: Einzelspieler
- Spielbar auf: PC, Playstation, Wii, Xbox

**Child of Light: Worum geht es?**

Child of Light spielt im Königreich Lemuria. Die schwarze Königin Umbra hat dem Königreich die Sonne, den Mond und die Sterne geraubt und hält diese gefangen. Der Spieler schlüpft in dem Spiel in die Rolle der Aurora. Aurora ist ein Mädchen, das im Jahr 1895 in dem Land Austria lebt und Tochter eines Herzogs ist. Als sie durch eine Krankheit in einen tiefen Schlaf fällt, findet sie sich in Lemuria wieder und versucht nach Hause zu finden. Auf ihrem Weg begegnet sie verschiedenen Charakteren, mit denen sie sich verbündet, um die schwarze Königin zu finden. Wenn Aurora auf Gegner trifft, dann kann der Spieler ihre Begleiter zu finden. Wenn Aurora auf Gegner trifft, dann kann der Spieler ihre Begleiter und deren Fähigkeiten einsetzen, um die Gegner zu besiegen. Zu ihren Gegnern gehören z.B. Wölfe, Drachen und Kreaturen der Dunkelheit. Auch kann Aurora höhere Stufen durch das Besiegen von Gegnern und Lösen von Rätseln erreichen, die in das Spiel eingebaut sind. Dadurch bekommt Aurora neue Fähigkeiten. Am Ende des Spiels findet Aurora einen Weg nach Hause und holt ihre Familie und die Bevölkerung ihrer Stadt nach Lemuria, um dort ein glückliches Leben zu führen. Um das Spiel spielen zu können, ist keine dauerhafte Internetverbindung notwendig.

**Bilder zu Child of Light:**

**Aurora und ihr Begleiter kämpfen gegen Kreaturen der Dunkelheit**



**Kampf gegen ein Unterwassermonster**



**Gespräch zwischen Aurora und ihrem Begleiter**

We're trapped, the door is barred.

**Aufgabe:**

Ever Spiel heißt "Minecraft".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten. Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu Minecraft:**

- Erschienen: erstmals 2009
- Genre: Open-World-Spiel, Rollenspiel
- Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler
- Spielbar auf: PC, Smartphone, Playstation, Xbox

**Minecraft: Worum geht es?**

Minecraft ist ein Open-World-Spiel, das kein vorgegebenes Spielziel beinhaltet. Der Spieler kann die Spielwelt mit ihren vielen Höhlen entdecken und der Hauptinhalt ist es, eigene Gebäude oder andere Dinge zu bauen. Dafür kann der Spieler Rohstoffe (z.B. Holz) abbauen und diese dann zu anderen Gegenständen weiterverarbeiten. Mit diesen Rohstoffen und Gegenständen kann dann alles gebaut werden, was der Spieler sich vorstellen kann. Außerdem gibt es in dem Spiel auch Monster, die zumeist in der Nacht auftauchen und die der Spieler töten muss, um zu überleben. Außerdem gibt es auch Erfolge, die der Spieler erreichen kann. Der Spieler kann außerdem entscheiden in welchem Spielmodus er spielen möchte: entweder im Kreativmodus, in dem er ohne Störungen Dinge bauen kann, oder im Überlebensmodus, in dem er auf sein Leben achten, essen und Monster besiegen muss. Das Spiel kann auch online mit Freunden zusammen gespielt werden, um noch größere Objekte zu bauen und noch mehr Möglichkeiten zu haben.



*Im Kreativmodus bauen die Spieler beispielsweise die Freiheitsstatue nach - der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt*



*Kämpfe gegen Zombies und andere Gegner im Überlebensmodus*



*Die Minecraft-Welt besteht aus Wäldern, Bergen, Wasser und Höhlen - der Spieler kann sie individuell verändern*

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Heroes of the Storm".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten.

Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu Heroes of the Storm:**

- Erschienen: 2015
- Genre: Multiplayer Online Battle Arena
- Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler
- Spielbar auf: PC

**Heroes of the Storm: Worum geht es?**

In dem Spiel steuert jeder Spieler einen Helden, den er vor der Partie ausgewählt hat. Es treten je zwei Teams mit jeweils fünf Spielern gegeneinander an. Die Teams starten auf gegenüberliegenden Seiten eines Spielfeldes in der Nähe eines Hauptgebäudes. Auf den Spielfeld befinden sich dann Wege, um zum gegnerischen Hauptgebäude zu gelangen. Das Ziel des Spiels ist es, das Hauptgebäude des Gegners zu zerstören. Dazu müssen die Spieler verschiedene Barrikaden überwinden, Monster zerstören und Aufgaben erledigen, die dabei helfen schneller den Sieg zu erringen. Dies passiert beispielsweise mit Zaubern, die der Held ausführen kann oder mit der Benutzung von Waffen. Außerdem muss das eigene Hauptgebäude geschützt werden. Die Helden, die von den Spielern gesteuert werden, müssen ebenfalls gegeneinander kämpfen und steigen mit erledigten Aufgaben und getöteten Feinden immer weiter im Level auf, wodurch sie neue Fähigkeiten erlernen. Am Ende gewinnt das Team, welches das gegnerische Hauptgebäude zerstört hat. Das Spiel selbst kann alleine gegen computergesteuerte Gegner, oder mit mehreren realen Mitspielern gegen andere reale Mitspieler gespielt werden. Für beide Spielvarianten ist eine Internetverbindung notwendig.

**Bilder zu Heroes of the Storm:**

**Eines der möglichen Spielfelder**



**Die Spieler bekämpfen sich mit Zaubern**



**Ein Team vor dem Kampf**

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "World of Tanks".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, warum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten.

Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu World of Tanks:**

- Erschienen: 2010
- Genre: Taktik-Shooter
- Spielmodus: Mehrspieler
- Spielbar auf: PC, Xbox 360, iPhone, Android

**World of Tanks: Worum geht es?**

Bei World of Tanks handelt es sich um ein kostenloses Onlinespiel, das ausschließlich mit Zugang zum Internet gespielt werden kann. Es geht in dem Spiel um die Kriegsführung mit Panzern im 20. Jahrhundert. Der Spieler steuert einen von über 150 verschiedenen Panzertypen, die alle unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen und für verschiedene Kampfformen besser oder schlechter geeignet sind. Es geht dann darum, in einem Team aus 15 Panzern in die Schlacht zu ziehen und die gegnerischen Panzer zu besiegen. Gewinnen kann man das Spiel entweder dadurch, alle gegnerischen Panzer zu zerstören, oder die gegnerische Flagge einzunehmen. Die Spielrunden selbst sind sehr kurz und dauern maximal 15 Minuten.

Generell ist das Spiel sehr schlicht gestaltet und es können keine "Lebewesen" getötet oder zerstört werden, da die Gebiete, in denen sich die Panzer bekämpfen leer sind und auch in den Panzern keine Fahrer oder Ähnliches sitzen.

**Bilder zu World of Tanks:**

Der Spieler kann zwischen den verschiedenen Panzern wählen



Zusammen mit anderen Spielern versucht man die Gegner auszuschalten



Ein zerstörter Panzer

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Bloodborne".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten.

Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu Bloodborne:**

- Erschienen: 2015
- Genre: Action-Rollenspiel
- Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler
- Spielbar auf: Playstation 4

**Bloodborne: Worum geht es?**

Das Spielgeschehen findet in der mystischen Stadt Yharnam statt, in der sich ein mächtiges Allheilmittel befinden soll. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Jägers, der dieses Heilmittel finden will und er macht sich auf den Weg in die Stadt. Als er dort ankommt, stellt er allerdings fest, dass der Großteil der Bevölkerung der Stadt sich durch eine Seuche in Bestien verwandelt hat. Es gibt nur noch kleine versteckte Winkel, in denen es noch normale Menschen gibt. Der Spieler muss sich dann, um das Heilmittel zu finden, durch die Stadt kämpfen und die Bestien besiegen. Dazu stehen ihm verschiedene Waffen, wie Schwerter und Gewehre zur Verfügung. Die Gestaltung der Stadt ist sehr düster und wirkt bedrohlich. Der Spieler verbessert seinen Charakter außerdem durch das Töten von Monstern und durch neue Gegenstände, die in der Stadt gefunden werden können wie z.B. neue Ausrüstung. Außerdem ist es in einem Modus des Spiels möglich, mit anderen Spielern zusammen zu spielen.

**Bilder zu Bloodborne:**

Teile der zerstörten Stadt Yharnam



Kampf gegen eine riesige Feuer-Bestie



Der Spieler kann mit verschiedenen Waffen seine Feinde besiegen

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Destiny".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, warum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten. Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

Das Cover des Spiels

**Bilder zu Destiny:**

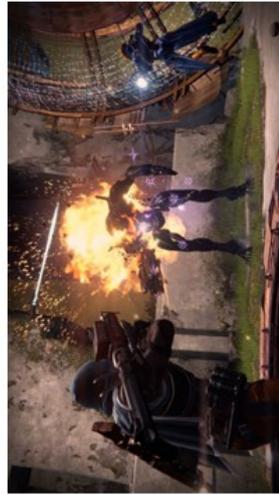
Die drei verschiedenen "Hüter", zwischen denen der Spieler wählen kann

Ein Kampf auf dem Mars gegen einen Außerirdischen

**Destiny: Worum geht es?**

Im Spiel geht es um eine Science-Fantasy-Geschichte, die in der post-apokalyptischen Zukunft des Jahres 2700 spielt. Nachdem Außerirdische aus dem Inneren des Mondes die letzte Menschenstadt auf der Erde angriffen, sollen nun so genannte "Hüter" die Außerirdischen vernichten und die Menschenstadt retten. Der Spieler wählt hierzu einen Spielhelden aus und macht sich auf den Weg in das Sonnensystem um eine Verteidigungsmöglichkeit zu finden. Dabei hat er den Auftrag alle feindlichen Spieler zu vernichten und so die Erde zu beschützen. Die drei verschiedenen Spielhelden (Titan, Warlock und Hunter) verbindet, dass sie mit Pistolen und Gewehren ausgerüstet sind und damit ihre Feinde zur Strecke bringen. Das Spiel ist sowohl im Einzelspieler als auch im Mehrspielermodus ausschließlich mit einer Internetverbindung spielbar.

Ebenfalls ein Kampf gegen einen Außerirdischen



Gegner in Destiny



**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "Metro Last Light". Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, worum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel. Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten. Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.



Das Cover des Spiels

**Allgemeine Informationen zu Metro Last Light:**

- Erschienen: 2013
- Genre: Ego-Shooter
- Spielmodus: Einzelspieler, kein Online-Modus
- Spielbar auf: PC, Playstation, Xbox

**Metro Last Light: Worum geht es?**

Im Spiel befindet der Spieler sich im Jahr 2034 und die gesamte Welt ist durch einen Atomkrieg in eine nicht bewohnbare Landschaft mit einer giftigen Atmosphäre verwandelt worden.

In Moskau gibt es allerdings Überlebende, die nun in der U-Bahn (Metro) leben. Allerdings kommt es zu Kämpfen mit "Zombies", die durch die giftige Atmosphäre auf der Oberfläche entstanden sind. Auch in der U-Bahn selbst gibt es verschiedene Fraktionen, die sich bekämpfen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Mannes, der versuchen muss unterschiedliche Aufgaben zu lösen. Dabei muss er zum Beispiel Geiseln befreien oder eine tödliche Seuche aufhalten. Oberste Priorität hat jedoch die Vernichtung der Zombies und Gegner der eigenen Gruppe. Dies findet ausschließlich mit Waffengewalt statt. In den Gesprächen zwischen Spielfiguren kommt es außerdem oft zu Beleidigungen und Beschimpfungen.

Bilder zu Metro Last Light:



Kämpfe an der "Oberfläche" in der verseuchten Welt



Zerstörung von "Zombies" mit Feuer in den U-Bahn Tunneln



Ein Tanzclub in der U-Bahn

**Aufgabe:**

Euer Spiel heißt "The Last of Us".

Im Folgenden findet ihr eine Beschreibung, warum es in dem Spiel geht und Bilder zu dem Spiel.

Lest euch alle Informationen gut durch und entscheidet dann zusammen in der Gruppe, welche Altersbeschränkung (USK) und welche Inhaltssymbole (PEGI) auf die Verpackung des Spiels gedruckt werden sollten.

Überlegt euch auch, warum ihr so entschieden habt und stellt eure Ergebnisse danach der Klasse vor.

**Allgemeine Informationen zu The Last of Us:**

- Erschienen: 2013
- Genre: Action-Adventure
- Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler
- Spielbar auf: Playstation

**The Last of Us: Worum geht es?**

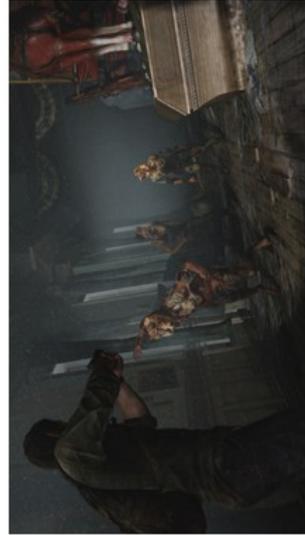
Im Spiel befindet der Spieler sich in den USA im Jahr 2033. Durch die Verbreitung eines Pilzes 20 Jahre zuvor wurde die Bevölkerung fast komplett ausgelöscht. Die Überlebenden sind entweder mit einer Seuche infiziert oder bekämpfen sich gegenseitig, um zu überleben. Der Spieler steuert den Waffenschmuggler Joel, der einem Freund versprochen hat seine 14-jährige Tochter Ellie zu beschützen, die an der Seuche erkrankt ist. Zusammen versuchen beide dann ein Heilmittel für Ellie zu finden und in ihre Heimatstadt zurückzukehren. Dabei reisen sie quer durch die USA und müssen sowohl infizierte als auch Nicht-infizierte Menschen töten, die sich ihnen in den Weg stellen. Dies passiert durch den Einsatz von Waffen, wie Pistolen oder Schwertern, aber auch durch körperliche Gewalt, wie Würgen und Faustschläge. Die Kampfszenen sind sehr realistisch dargestellt und auch die Städte sind den realen Städten sehr detailliert nachempfunden. Außerdem gibt es noch einen Mehrspieler-Modus, in dem online mit anderen Spielern zusammen gespielt werden kann.

**Bilder zu The Last of Us:**

Die Natur hat sich die verlassen Städte zurückerobert



Der Spieler kann niemandem vertrauen und fast alle Gegner müssen mit Waffengewalt getötet werden



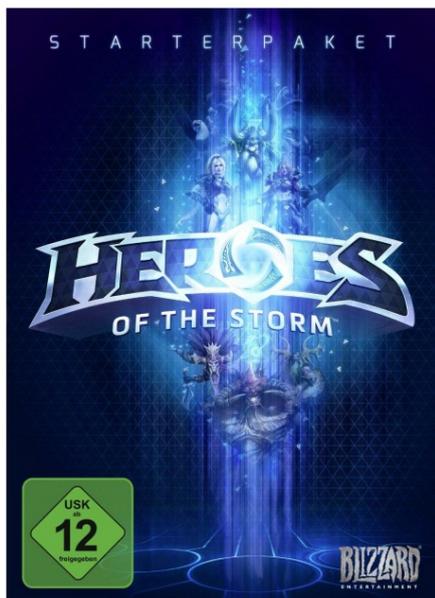
Die infizierten Menschen haben sich in Zombies verwandelt



# Cover

Auf dieser und der nachfolgenden Seite befinden sich die Cover für die Auflösung der Aufgabe. Es bietet sich hier an, diese beim Druck zu vergrößern und somit für alle sichtbar zeigen zu können.





Online unter: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

# Mediennutzungsvertrag

zwischen  Eltern  
und  Kind

## §1 Allgemeine Regeln

### Umgang mit Geräten

Ich gehe immer sorgsam mit technischen Geräten um.

### Vertrauen

Ich vertraue meinem Kind, dass es sich an die abgemachten Zeiten und Regeln hält und kontrolliere das nicht heimlich.

## §2 Spiele / Spielen

### Neue Spiele

Wenn ich ein neues Spiel oder Erweiterungen kaufen, herunterladen und spielen möchte, frage ich vorher meine Eltern.

### Altersbeschränkung

Ich achte auf die Altersbeschränkungen der Spiele und halte mich daran.

### Onlinespiele: Chat

Wenn ich einen Chat in Online-Spielen nutze, verrate ich nichts Persönliches (Adresse, Telefonnummer, usw.).

### Speichern

Ich breche ein Bildschirmspiel nicht einfach ab, sondern gebe meinem Kind die Möglichkeit abzuspeichern.

### Lautstärke

Ich spiele Bildschirmspiele nur in Zimmerlautstärke. Kopfhörer mache ich nicht so laut.

### Zusammen spielen

Wir spielen auch mal zusammen ein Bildschirmspiel.

 Klicksafe.de

Code: e7v51gc3

Datum: \_\_\_\_\_



Unterschrift Erwachsene(r): \_\_\_\_\_ Kind: \_\_\_\_\_



Online unter: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

# Mediennutzungsvertrag

zwischen  Eltern  
und  Kind

## 52 Spiele / Spielen

Eigene Regel



Eigene Regel einfügen (für Eltern)



Eigene Regel



Eigene Regel einfügen (für Eltern)



 Klicksafe.de

Code: e7v51gc3

Datum: \_\_\_\_\_



Unterschrift Erwachsene(r): \_\_\_\_\_ Kind: \_\_\_\_\_



# 5-Finger-Feedback



Quelle:

Landesmedienzentrum. Mediaculture online. <https://www.lmz-bw.de/feedback-hand.html> (Zugriff: 21.12.2015)



# Quellen der verwendeten Bilder

**Seite 7/8:**

Bild Candy Crush: <https://www.flickr.com/photos/76969036@N02/9193466143>  
Bild Sherlock Holmes: [https://de.wikipedia.org/wiki/Sherlock\\_Holmes:\\_Das\\_Geheimnis\\_des\\_silbernen\\_Ohrrings#/media/File:SH2\\_-\\_Watson\\_et\\_Holmes\\_%C3%A0\\_Baker\\_Street.png](https://de.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes:_Das_Geheimnis_des_silbernen_Ohrrings#/media/File:SH2_-_Watson_et_Holmes_%C3%A0_Baker_Street.png)  
Bild Witcher 3: <https://www.flickr.com/photos/colonyofgamers/9067837392/>  
Bild Fifa: <https://www.flickr.com/photos/dekuwa/8967501175/>  
Bild Counter Strike: Source: <https://www.flickr.com/photos/miyaoka/4177962038#>

**Seite 9:**

Logo USK: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/thumb/8/8a/USK\\_-\\_Logo\\_2010\\_-\\_Kurzform.svg/220px-USK\\_-\\_Logo\\_2010\\_-\\_Kurzform.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/thumb/8/8a/USK_-_Logo_2010_-_Kurzform.svg/220px-USK_-_Logo_2010_-_Kurzform.svg.png)  
Freigabe 0 Jahre: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Usk\\_white.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Usk_white.png)  
Freigabe 6 Jahre: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/USK6\\_neu2.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/USK6_neu2.svg)  
Freigabe 12 Jahre: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/de/USK12\\_neu2.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/de/USK12_neu2.svg)  
Freigabe 16 Jahre: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/USK16\\_neu2.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/USK16_neu2.svg)  
Freigabe 18 Jahre: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/USK18\\_neu2.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/USK18_neu2.svg)  
Das Logo der USK ist ebenfalls auf Seite 17 sowie den Seiten 26+27 zu finden.  
Alle Freigaben sind ebenfalls auf Seite 26 und 27 sowie auf Seite 29 zu finden.

**Seite 10:**

Logo PEGI: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/USK18\\_neu2.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/USK18_neu2.svg)  
Symbol Online: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/53/Online\\_n.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/53/Online_n.png)  
Symbol Gewalt: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/8c/PEGL\\_Violence.svg/2000px-PEGL\\_Violence.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/8c/PEGL_Violence.svg/2000px-PEGL_Violence.svg.png)  
Symbol Angst: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ad/Pegi\\_Fear.svg/2000px-Pegi\\_Fear.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ad/Pegi_Fear.svg/2000px-Pegi_Fear.svg.png)  
Das PEGI-Logo ist ebenfalls auf Seite 17 sowie auf Seite 28 zu finden.

**Seite 28:**

PEGI-Altersfreigaben sowie Inhaltssymbole: <http://vdvc.de/wiki/PEGI>

**Seite 30:**

Mario Kart Logo: <http://pcwallart.com/mario-kart-logo-wallpaper-2.html>  
Mario Kart Bild 1: <http://romhustler.net/img/screenshots/n64/ingame/503c20db2da8d.jpg>  
Mario Kart Bild 2: <http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/pwgcupbixrapeuq6q.jpg>  
Mario Kart Bild 3: [http://www.videogameszone.de/screenshots/667x375/2011/10/19\\_3DS\\_Mario\\_Kart\\_7\\_Screenshot\\_26\\_.jpg](http://www.videogameszone.de/screenshots/667x375/2011/10/19_3DS_Mario_Kart_7_Screenshot_26_.jpg)

**Seite 31:**

Ride Logo: <http://ecx.images-amazon.com/images/I/61fl-9ES%2B8L.jpg> (bearbeitet)  
Ride Bild 1: <http://images.eurogamer.net/2013/articles/1/7/3/1/0/3/7/142131822937.jpg/EG11/resize/600x-1/quality/80/format/jpg>  
Ride Bild 2: <http://solvetube.com/wp-content/uploads/2015/04/How-To-Install-Ride-Game-Without-Errors.jpg>  
Ride Bild 3: [http://s1061.photobucket.com/user/HumanityPlague/media/Racing\\_zpsc3upmjxp.jpg.html](http://s1061.photobucket.com/user/HumanityPlague/media/Racing_zpsc3upmjxp.jpg.html)

**Seite 32:**

Child of Light Cover: <http://www.demonews.de/userContent/Games/Child-of-Light/Packshot/20140207075223-child-of-light-aurora-key-art-rero-box-cover-packshot.jpg>  
Child of Light Bild 1: [http://www.playr.at/wp-content/gallery/gameswithgoldapril15/child\\_of\\_light\\_screenshot\\_fireball\\_127119.JPG](http://www.playr.at/wp-content/gallery/gameswithgoldapril15/child_of_light_screenshot_fireball_127119.JPG)  
Child of Light Bild 2: [http://files.spieletipps.de/cont\\_img/40/23/c4/4023c4\\_53679ff80831d.jpg](http://files.spieletipps.de/cont_img/40/23/c4/4023c4_53679ff80831d.jpg)  
Child of Light Bild 3: [http://www.gbase.de/uploads/ci/shots/Child-of-Light\\_b\\_134665.jpg](http://www.gbase.de/uploads/ci/shots/Child-of-Light_b_134665.jpg)

**Seite 33:**

Minecraft Logo: <http://fs5.directupload.net/images/151025/8ry2r889.png>  
Minecraft Bild 1: [https://muttsworldmine.com/forums/uploads/gallery/album\\_824/gallery\\_30\\_824\\_11563.png](https://muttsworldmine.com/forums/uploads/gallery/album_824/gallery_30_824_11563.png)  
Minecraft Bild 2: <http://i.computer-bild.de/imgs/5/6/5/1/3/8/9/Minecraft-Kampf-658x370-37e7628e03bc7949.jpg>  
Minecraft Bild 3: <https://mrknowing.files.wordpress.com/2013/06/minecraft2.jpg>

**Seite 34:**

Heroes of the Storm Logo: <http://battlenova.com/index.png>  
Heroes of the Storm Bild 1: [http://www.stormfans.de/wp-content/uploads/2015/01/heroes-of-the-storm-karten-drachengaerten-overview\\_seite.png](http://www.stormfans.de/wp-content/uploads/2015/01/heroes-of-the-storm-karten-drachengaerten-overview_seite.png) (Beschriftung selbst hinzugefügt)  
Heroes of the Storm Bild 2: [http://cdn.blizzardwatch.com/wp-content/uploads/2015/05/Screenshot2015-05-06-18\\_45\\_13.jpg](http://cdn.blizzardwatch.com/wp-content/uploads/2015/05/Screenshot2015-05-06-18_45_13.jpg)  
Heroes of the Storm Bild 3: [https://superiorrealities.files.wordpress.com/2015/10/screenshot2015-08-26-17\\_44\\_16.jpg?w=584&h=329](https://superiorrealities.files.wordpress.com/2015/10/screenshot2015-08-26-17_44_16.jpg?w=584&h=329)

**Seite 35:**

World of Tanks Logo: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/e/e9/Logo\\_World\\_of\\_Tanks.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/e/e9/Logo_World_of_Tanks.png)  
World of Tanks Bild 1: <https://i.ytimg.com/vi/MbZjJmJqG4/maxresdefault.jpg>  
World of Tanks Bild 2: <http://www.shooter-scene.de/wp-content/uploads/2013/11/shooter-mmo-games-world-of-tanks-war-tank-multiplayer-screenshot.jpg>  
World of Tanks Bild 3: [http://gamerankers.com/game\\_images/game\\_listing\\_images/files/000/000/012/original/worldoftanks3.jpg](http://gamerankers.com/game_images/game_listing_images/files/000/000/012/original/worldoftanks3.jpg)

**Seite 36:**

Bloodborne Logo: <http://i0.wp.com/shinigaming.com/wp-content/uploads/2015/04/Bloodborne-Logo-PS4.png>  
Bloodborne Bild 1: <http://vfgaq.com/wp-content/uploads/2015/03/Bloodborne-Central-Yharnam.jpg>  
Bloodborne Bild 2: <http://i2.wp.com/shinigaming.com/wp-content/uploads/2015/03/Bloodborne-Boss.png>  
Bloodborne Bild 3: [http://praxistipps.s3.amazonaws.com/die-jaegerpistole-in-bloodborne\\_be9c011b.jpg](http://praxistipps.s3.amazonaws.com/die-jaegerpistole-in-bloodborne_be9c011b.jpg)

**Seite 37:**

Destiny Logo: [http://www.ps4info.de/wp-content/uploads/2014/07/Destiny\\_Artwork\\_02.jpg](http://www.ps4info.de/wp-content/uploads/2014/07/Destiny_Artwork_02.jpg)  
Destiny Bild 1: <http://i.ytimg.com/vi/BDvXzjAkln0/maxresdefault.jpg>  
Destiny Bild 2: <http://www.xboxmedia.de/wp-content/uploads/destiny-mars.jpg>  
Destiny Bild 3: <http://mein-mmo.de/magazin/medien/2014/10/Destiny-Venus.jpg>  
Destiny Bild 4: <http://spielquadrat.com/wp-content/uploads/2014/10/destiny-screen-gegner.jpg>

**Seite 38:**

Metro Last Light Logo: <http://www.zuhloo.de/wp-content/uploads/2014/06/metro-last-light-21-1.jpg>  
Metro Last Light Bild 1: <http://www.mojo-interactive.net/wp-content/uploads/2013/05/metro4.png>  
Metro Last Light Bild 2: [http://g-ec2.images-amazon.com/images/G/03/games/51121432/MetroLastLightFE.screen05\\_small.jpg](http://g-ec2.images-amazon.com/images/G/03/games/51121432/MetroLastLightFE.screen05_small.jpg)  
Metro Last Light Bild 3: [http://www.minkitink.de/wp-content/uploads/2014/01/ml\\_50.jpg](http://www.minkitink.de/wp-content/uploads/2014/01/ml_50.jpg)

**Seite 39:**

The Last of Us Cover: [http://www.next-gamer.de/wp-content/uploads/2015/07/the\\_last\\_of\\_us-1550951.jpg](http://www.next-gamer.de/wp-content/uploads/2015/07/the_last_of_us-1550951.jpg)  
The Last of Us Bild 1: <http://img.gawkerassets.com/img/18552jbt0c0cxjpg/ku-xlarge.jpg>  
The Last of Us Bild 2: <http://www.ingame.de/files/2014/07/Gewinnspiel-The-Last-of-Us-%E2%80%93-Remastered-2.jpg>  
The Last of Us Bild 3: [http://lh5.ggpht.com/-GIPINz2x\\_Nk/Ub411vnrsII/AAAAAABLfw/oix5mZYEPw/the%252520last%252520of%252520us%252520beginners%252520tips%25252002b\\_thumb%252525B2%252525D.jpg?imgmax=800](http://lh5.ggpht.com/-GIPINz2x_Nk/Ub411vnrsII/AAAAAABLfw/oix5mZYEPw/the%252520last%252520of%252520us%252520beginners%252520tips%25252002b_thumb%252525B2%252525D.jpg?imgmax=800)

**Seite 40/41:**

Cover Mario Kart: [http://www.redcoon.de/res/shop/catalogue/product\\_315/B331825.jpg](http://www.redcoon.de/res/shop/catalogue/product_315/B331825.jpg)  
Cover Ride: <http://ecx.images-amazon.com/images/I/61A6pBSgoXL.jpg>  
Cover Child of Light: [http://www.videogameszone.de/screenshots/original/2014/12/child\\_wiiu.jpg](http://www.videogameszone.de/screenshots/original/2014/12/child_wiiu.jpg)  
Cover Minecraft: [http://www.media-review.de/wp-content/bilder/gewinn/minecraft\\_ps4.png](http://www.media-review.de/wp-content/bilder/gewinn/minecraft_ps4.png)  
Cover Heroes of the Storm: <http://1images.cgames.de/images/idgwpgsgp/bdb/263328/600x.jpg>  
Cover World of Tanks: <http://10images.cgames.de/images/idgwpgsgp/bdb/2198794/600x.jpg>  
Cover Bloodborne: [http://ecx.images-amazon.com/images/I/81S5V49zZFL\\_SL1500\\_.jpg](http://ecx.images-amazon.com/images/I/81S5V49zZFL_SL1500_.jpg)  
Cover Destiny: [http://ecx.images-amazon.com/images/I/913YbkqhTtL\\_SL1500\\_.jpg](http://ecx.images-amazon.com/images/I/913YbkqhTtL_SL1500_.jpg)  
Cover Metro Last Light: <http://2images.cgames.de/images/idgwpgsgp/bdb/2396312/600x.jpg>  
Cover The Last of Us: [http://www.gamezone.de/screenshots/original/2013/09/The\\_Last\\_of\\_Us\\_Playstation\\_3.jpg](http://www.gamezone.de/screenshots/original/2013/09/The_Last_of_Us_Playstation_3.jpg)

# Impressum

Titel:

Workshop: Digitale Spiele

Handreichung für Lehrerinnen und Lehrer der Klassenstufen 7-9

Stand: Januar 2016

Die Workshopkonzeption wurden im Rahmen des Seminars „Digital Natives schulen Digital Natives - Entwicklung eines Workshops zur Medienkompetenzförderung für Schülerinnen und Schüler“ an der Universität Bremen unter Leitung von Frau Dr. Anke Offerhaus von der Universität Bremen und Katharina Heitmann von der Bremischen Landesmedienanstalt entwickelt. Das Konzept wurde bereits mit einer Schülergruppe einmalig durchgeführt und durch die dort gewonnenen Erfahrungen angepasst.

Die vorliegende Handreichung der Workshopkonzeption entstand im Rahmen des Seminars „Medienbildung und Mediendidaktik II“ bei Prof. Dr. Karsten Detlef Wolf an der Universität Bremen im Masterstudiengang Erziehungs- und Bildungswissenschaften im 2. Fachsemester.

Die verwendeten Literaturquellen sind in den jeweiligen Kapiteln vollständig ausgewiesen. Die Quellen der verwendeten Bilder sind auf Seite 45 vollständig ausgewiesen.

Kontakt:

ZeMKI, Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung

IPKM, Institut für historische Publizistik, Kommunikations- und Medienwissenschaft

Linzer Straße 4

D-28359 Bremen