Unsere Lieblingsspiele

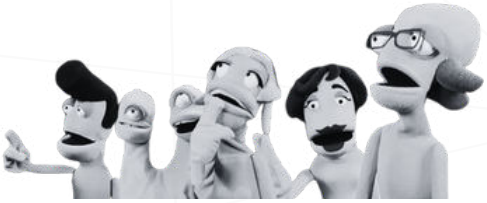
Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Lieblingsspiele vor. Dabei lernen sie, die verschiedenen Spiele anhand typischer Elemente zu kategorisieren und setzen sich mit Aspekten des Jugendmedienschutzes auseinander.

In der Lerneinheit erfahren die Kinder, auf welche Informationen sie bei der Auswahl digitaler Spiele zurückgreifen können. Sie werden sensibilisiert, beim Spielen auch auf ihre psychische Gesundheit zu achten.

90-180 Minuten

Material

- Arbeitsblatt „Unsere liebsten digitalen Spiele“
- Interaktive Übungen „Ich erkläre digitale Spieltypen“
- Interaktive Übung „Meine liebsten digitalen Spiele“
- **Internetseite der USK**
- Kindersuchmaschine, zum Beispiel www.fragfinn.de



Bitte laden Sie sich **hier** die App Unterricht Medienplanet herunter. Die interaktiven Übungen „Ich erkläre digitale Spieltypen“ und „Meine liebsten digitalen Spiele“ finden Sie dort unter Gaming.

Vorbereitung

Verschaffen Sie sich zur Vorbereitung der Lerneinheit auf **www.usk.de** (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) einen Überblick über das Thema „Digitale Spiele“ und verschiedene Spielgenres. Es ist wichtig, dass Sie ein solides Grundwissen über den deutschen Jugendmedienschutz und die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen und Spiele-Apps besitzen. Auch ein grober Überblick über die aktuellen Spieletrends von Kindern ist vorteilhaft. Diese können Sie unter anderem in der **KIM-Studie** recherchieren.

Motivationsidee

„Sicher habt ihr alle ein Lieblingsspiel. Ich auch. Wenn wir andere von unserem Lieblingsspiel überzeugen wollen, müssen wir genau überlegen, was uns daran gefällt und was das Besondere an diesem Spiel ist. Lasst uns das einmal versuchen.“

Durchführung

Vermutlich haben viele Ihrer Schülerinnen und Schüler bereits Erfahrungen mit ganz unterschiedlichen digitalen Spielen gemacht. Sammeln Sie zum Einstieg dieser Lerneinheit alle Spieltitel, die den Kindern einfallen und schreiben Sie diese an die Tafel oder auf Moderationskarten. Versuchen Sie nun gemeinsam, die Titel nach Spielekategorien bzw. Spielgenres zu ordnen. Bekannte Genres sind zum Beispiel: Jump ’n’ Run, Adventure Games, Rollenspiele, Shooter, Sportspiele, Simulationen oder Puzzlespiele. Überlegen Sie auch gemeinsam, was die charakteristischen Merkmale der jeweiligen Genres sind.

Falls die Schülerinnen und Schüler die verschiedenen Genre-Bezeichnungen der Spiele noch nicht kennen, lassen Sie relevante Genres mit einer kurzen Online-Recherche erarbeiten. Dazu können zum Beispiel Zweierteams oder Kleingruppen mit Hilfe von Kindersuchmaschinen die wichtigsten Elemente der verschiedenen Kategorien herausfinden und im Anschluss der gesamten Klasse vorstellen bzw. auf dem Tafelbild ergänzen.

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

Zur Wiederholung und Festigung bearbeiten alle Schülerinnen und Schüler anschließend die interaktive Übung „Ich erkläre digitale Spieltypen“ in der App Unterricht Medienplanet.

Der zweite Teil der Lerneinheit dreht sich um die konkreten Lieblingsspiele der Kinder. Alle Schülerinnen und Schüler füllen das Arbeitsblatt „Unsere liebsten digitalen Spiele“ aus – natürlich dürfen hier auch analoge Spiele eingetragen werden, wenn einzelne Kinder keine digitalen Spiele nutzen. Die USK-Alterskennzeichnung der digitalen Angebote kann bei Bedarf online recherchiert werden.

Es entstehen kurze „Steckbriefe“ zu den verschiedenen Spielen, die anschließend noch illustriert und präsentiert oder im Klassenzimmer aufgehängt werden können. Welches Spiel hat in Ihrer Klasse die Nase vorn? Möglicherweise führen Sie die Sammlung im Laufe des Schuljahres weiter oder finden Gelegenheit, das eine oder andere Spiel gemeinsam mit der Klasse auszuprobieren. Dabei müssen Sie aber zwingend die gesetzlichen Regelungen zum Jugendmedienschutz (Alterskennzeichnung) beachten.

Alternativ oder ergänzend zu dem Arbeitsblatt können die Kinder ihre Lieblingsspiele auch in Form eines witzigen Ratespiels vorstellen. In der interaktiven Übung „Meine liebsten digitalen Spiele“ geht es darum, durch Zeichnungen und Sticker nach und nach Hinweise zu geben, bis jemand das richtige Spiel errät. Das klappt besonders gut an der interaktiven Tafel und kann auch einen entspannten Abschluss der Lerneinheit darstellen.

Auswertung / Reflexion

Die verschiedenen Spielgenres helfen Kindern und Erwachsenen bei der Orientierung auf dem riesigen Spielemarkt. Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern, inwiefern sie bei der Auswahl neuer Spiele auf die Genres achten. Gibt es bestimmte Genres, die sie besonders mögen? Lehnen sie andere Genres ab? Warum?

Gibt es neben der Spielekategorie noch andere Informationen, die die Schülerinnen und Schüler bei der Wahl von Spielen heranziehen? Gerade bei Spiele-Apps sind in den App Stores viele weitere Angaben zu finden: Alterseinstufungen, Bewertungen, Kosten und Informationen zu Werbung, In-App-Käufen und Datenschutz. Sind diese Informationen für die Kinder relevant? (Vergleichen Sie dazu auch die Lerneinheit „Wir testen digitale Spiele“ aus der Unterrichtsreihe „Spiele im Test“)

In der Lerneinheit setzen sich die Kinder auch mit der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen auseinander. Thematisieren Sie diesen Aspekt zum Beispiel in einer moderierten Diskussion mit dem Leitfragen:

- Warum gibt es die Alterskennzeichnungen der USK?
- Was meint ihr, welche Elemente eines Spiels für die Einstufung getestet werden? Welche findet ihr besonders wichtig?
- Muss man sich an die Alterskennzeichen halten?
- Bedeuten die Kennzeichen, dass die Spiele für alle Kinder ab einem bestimmten Alter gut geeignet sind?
- Habt ihr schon einmal Spiele gespielt, die eine höhere Alterseinstufung hatten? Wie ging es euch dabei?
- Wisst ihr, ob/wie Spiele-Apps getestet werden?

Es kann hilfreich sein, die Kinder einmal die Perspektive wechseln zu lassen: Wie bewerten sie die Alterskennzeichen, wenn sie sich in die Rolle von Eltern versetzen? Welche Spiele oder Spiel-Elemente finden sie für jüngere Kinder, zum Beispiel jüngere Geschwister, ungeeignet?

Vielleicht bemerken Sie, dass viele Kinder der Klasse regelmäßig Spiele spielen, die für ihre Altersgruppe ungeeignet sind. In diesem Fall können Sie das Thema vertiefen und nach den Motiven für die Auswahl fragen. Achten Sie aber auch hier auf ein wertschätzendes, offenes Gesprächsklima, in dem die Kinder den Mut finden, über ihre Spielerlebnisse zu sprechen. Haben Sie das Gefühl, dass die Kinder mit den Spielen überfordert sind, ziehen sie gern auch Fachleute hinzu, um die Kinder und auch ihre Eltern zu sensibilisieren.

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

MEDIENPLANET

medien zentrum GREIFSWALD

© Medienzentrum Greifswald e.V.

Unsere liebsten digitalen Spiele / 1

Name des Spiels:

.....

Was ist das Ziel deines Spiels?

.....

.....

Welche Figuren sind besonders wichtig?

.....

.....

Warum magst du dieses digitale Spiel so besonders gern? Was gefällt dir am besten?

.....

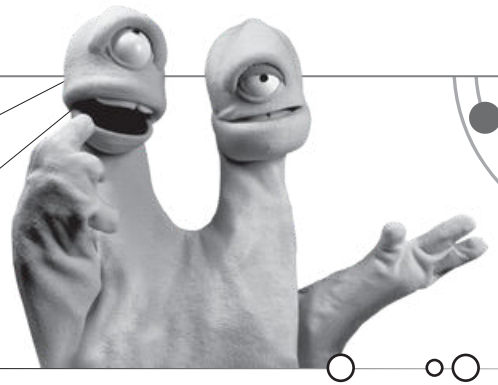
.....

.....

Was machen die Spielerinnen und Spieler in diesem Spiel?

.....

.....



Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

MEDIENPLANET

medien zentrum GREIFSWALD

© Medienzentrum Greifswald e.V.

Unsere liebsten digitalen Spiele / 2

Warum magst du dieses digitale Spiel so besonders gern? Was gefällt dir am besten?

.....

.....

.....

Ist das Spiel deiner Meinung nach für Kinder geeignet oder eher nicht?

.....

.....

Wie hat die USK dein Lieblingsspiel eingeschätzt? Schreibe die Zahl hier hinein. Kannst du verstehen, warum die USK sich dafür entschieden hat?

.....

.....

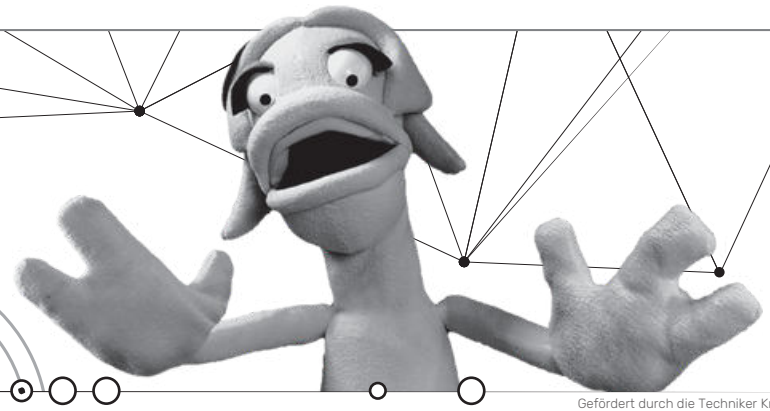
.....

.....

Wie alt sollte man deiner Meinung nach wenigstens sein, um es zu spielen? Warum?

.....

.....



Gefördert durch die Techniker Krankenkasse