

Die Computerspiele-AG. Konzepte und Arbeitsblätter für die Arbeit mit Grundschulkindern.

Inhalt

Inhalt	1
Impressum	2
Schreiben für spielbar.de	2
Vorwort/Einleitung	3
Medienpädagogische Herleitung	4
Aktive Medienarbeit als Ansatz.....	4
Spielbesprechungen als Partizipationsform	4
Redaktionelle Anbindung als zusätzliche Motivation	5
Didaktische Hinweise	6
Rahmenbedingungen.....	6
Zielgruppe	6
Pädagogische Betreuung	6
Ziele	6
Varianten.....	6
Ablauf und Methodik	7
Zeit und Räumlichkeiten	7
Projekttablauf	7
Exemplarischer Ablauf einer AG-Sitzung	7
Erfahrungen und Tipps	8
Spielauswahl.....	8
Unterschiedliche Arbeitsgeschwindigkeiten.....	8
Herausforderung Tastatur.....	8
Das leere Blatt (auf dem Monitor)	8
Beschreibung vs. Meinung	9
Übersicht: Arbeitsblätter und deren Verwendung	10
Arbeitsblatt 1: Kriterienkatalog für eine Spielbesprechung	11
Arbeitsblatt 2: Beschreibung von Bewertung trennen	12
Arbeitsblatt 3: Manchmal fehlen einem einfach die Worte!	13
Arbeitsblatt 4: Beschreiben-Tabu	14
Arbeitsblatt 5: Genrekunde	15
Arbeitsblatt 6: USK & Jugendschutz	16
Arbeitsblatt 7: Welcher Spielertyp bist du?	17
Arbeitsblatt 8: Auflockerungsübungen	18
Arbeitsblatt 9: Checkliste	19
Arbeitsblatt 10: Evaluationsbogen	20

Impressum

1. Auflage, März 2017

Herausgeber

Deutsches Kinderhilfswerk e.V.
Leipziger Straße 116 - 118
10117 Berlin
Fon: 030 - 30 86 93-0
E-Mail: dkhw@dkhw.de

Kooperationspartner

Bundeszentrale für politische Bildung
Adenauerallee 86, 53113 Bonn
Fon: 0228 – 99 515-0
E-Mail: spielbar@bpb.de
www.bpb.de

Redaktion

Luise Meergans (Deutsches Kinderhilfswerk), Matthias Uzunoff (Bundeszentrale für politische Bildung), Tobias Miller, Anne Sauer, Sarah Pützer, Christian Knop (Outermedia GmbH, Saarbrücker Straße 36, 10405 Berlin)

Lizenz

Vervielfältigung und Verbreitung des vorliegenden Werks ist unter Angabe der Quelle (Titel, Herausgeberschaft sowie Auflage) für nicht kommerzielle Zwecke ohne Bearbeitung gestattet. Weitere Informationen: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

Schreiben für spielbar.de

spielbar.de ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele. spielbar.de informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen.

spielbar.de möchte mit weiteren Spieltester-Gruppen zusammenarbeiten. Wichtig ist, dass die Kinder und/oder Jugendlichen beim Verfassen ihrer Spielebeurteilungen (medien-)pädagogisch betreut werden und sich die Texte am Format unserer Spielebeurteilungen orientieren. Sind diese Kriterien erfüllt, können die entstehenden Artikel auf spielbar.de veröffentlicht werden. Möchten Sie Spielebeurteilungen für spielbar.de schreiben? Dann melden Sie sich unter spielbar@bpb.de.

Vorwort/Einleitung

Tobias Miller

Medienpädagogische Projektarbeit möchte Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, eine selbstbestimmte und eigenverantwortliche Nutzung von Medien zu erlernen. Von großem Interesse sind dabei diejenigen (digitalen) Medien, die Erziehungsbeteiligte kaum aus eigener Erfahrung kennen und schwer einordnen können. Vor diesem Hintergrund wurden gerade Computerspiele nach der Jahrtausendwende zu einem wichtigen pädagogischen Thema und zum Gegenstand aktiver Medienarbeit in einer Vielzahl von Projekten insbesondere für Jugendliche. Für Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren gab es jedoch um 2010 noch kaum zugeschnittene pädagogische Angebote. In dieser Zeit hat das hier dokumentierte Modellprojekt seinen Ursprung. Es leistet seitdem einen Beitrag, diese Lücke im Bereich der Förderung von Medienkompetenz von Kindern in Bezug auf Computerspiele zu schließen.

Nach der Projektidee der Partner spielbar.de (ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung) und Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (DKHW) testen Kinder – medienpädagogisch betreut – ausgewählte Computerspiele und fassen ihre Erfahrungen mit Hilfe von Fragebögen in Textform zusammen. Die entstehenden Spielbesprechungen werden auf der Computerspiele-Plattform spielbar.de sowie auf der Kinderseite kindersache.de des Deutschen Kinderhilfswerkes veröffentlicht. Damit verbinden sich drei Ziele:

- Förderung der Medienkompetenz von Kindern von acht bis zwölf Jahren im Bereich Computerspiele
- Partizipation und Meinungsbildung: Kinder bilden sich nicht nur eine Meinung, sondern tun diese im Rahmen des Projekts als Expertinnen und Experten ihrer eigenen Medienerfahrungen auch kund.
- Multiplikation der Ergebnisse als „Tipps von Kindern für Kinder“ über die beteiligten Onlineplattformen

In einem Modellprojekt sollte dieser konzeptionelle Ansatz erprobt werden. Dazu suchten die Projektpartner bewusst die Kooperation mit einer Grundschule¹, um Bedingungen herzustellen, die sich auch an anderen Orten reproduzieren lassen. Schließlich gründeten sie im Oktober 2011 eine Computerspiele-AG an der Zille-Grundschule im Berliner Ortsteil Friedrichshain. Das Computerspielmuseum Berlin hatte maßgeblich Anteil am Zustandekommen der Kooperation und blieb dem Projekt auch weiterhin als Partner für Elternabende verbunden. Die Schülerinnen und Schüler der AG gaben sich selbst den Namen „ZilleZocker“. Jedes Schuljahr waren neue Schülerinnen und Schüler beteiligt.

Die folgende Dokumentation basiert auf fünf Jahren Projekterfahrung mit den ZilleZockern. Sie liefert eine knappe medienpädagogische Herleitung, wichtige methodisch-didaktische Hinweise und darüber hinaus vor allem konkrete Handreichungen in Form von Arbeitsblättern für die Klassenstufen 4 bis 6. Sie möchte Erfahrungen teilen und die Projektidee sowohl für die Grundschule als auch für außerschulische Initiativen nutzbar machen.

¹ In Berlin umfassen Grundschulen die Klassenstufen 1 bis 6.

Medienpädagogische Herleitung

Tobias Miller

Für Kinder im Alter von zehn bis zwölf Jahren sind Computerspiele und die Nutzung des Internets relevanter Bestandteil ihrer Freizeitbeschäftigung. Drei Viertel von ihnen nutzen mindestens einmal pro Woche und damit regelmäßig Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele.² Die Basis für einen kritischen und selbstbestimmten Umgang mit Computerspielen wird bereits vor und in diesem Alter gelegt.

Aktive Medienarbeit als Ansatz

Wir verstehen die Computerspiele-AG als aktive Medienarbeit, die wir aus Sicht der Rezipierenden denken: Nicht Schule oder curriculare Ziele sind der Ausgangspunkt, sondern die Interessen der Kinder. Was spielen sie und warum?³ Das Hinterfragen der eigenen Mediennutzung durch die Kinder steht im Zentrum dieses Ansatzes. Dabei geht es nicht darum, "Rituale abzuschaffen, sondern sie immer mal wieder bewusst zu betrachten und auf ihre Funktionalität hin zu hinterfragen".⁴

Auch oder gerade bei medienpädagogischer Arbeit mit Computerspielen ist es daher wichtig, vorbehaltlos mit dem Mediennutzungsverhalten der Kinder umzugehen. Sie geben dann etwas von sich und ihrem Medienalltag preis, wenn sie einen geschützten Rahmen vorfinden, fern von (schulischem) Leistungsdruck oder pädagogischen Ansätzen, die allein auf Kontrolle des Medienverhaltens zielen. In diesem Sinne sehen wir Spielbesprechungen als einen Beitrag zur Stärkung der Mündigkeit von Heranwachsenden. Perspektivisch sollen Kinder und Jugendliche lernen, ihre Sichtweisen darzustellen und ihre Nutzungs- und Beteiligungsformen zu erweitern.⁵

Spielbesprechungen als Partizipationsform

Als Beteiligungsform docken Spielbesprechungen, die in der AG entstehen, an die Lebenswelt der Kinder an, in der Computerspiele mitunter eine wichtige Rolle einnehmen. Diese (intrinsische) Motivation alleine aber genügt in der Praxis häufig nicht. Die Erfahrung mit aktiver Medienarbeit zeigt, dass zusätzlich zur technischen Möglichkeit der Partizipation die Fähigkeit vorhanden sein muss, sich medial artikulieren zu können⁶. Hier knüpft handlungsorientierte pädagogische Arbeit an. Eine offene AG-Form bietet in der Schule die nötigen Freiheiten, um handlungsorientiert zu arbeiten. Prinzipiell kann dieser Ansatz selbstverständlich auch außerhalb der Schule gedacht werden, etwa in der außerschulischen Kinder- und Jugendkulturarbeit, in Bibliotheken oder Jugendvereinen.⁷

Die Bedeutung der pädagogischen Arbeit und der hier geschulten Beteiligungsformen geht im Übrigen weit über das Thema Computerspiele hinaus, wenn man es als Ziel erachtet, Heranwachsende dabei mitzunehmen und anzuleiten, mit digitalen Infrastrukturen "an kritischen, lösungsorientierten Dialogen und Diskursen zu partizipieren"⁸. Dies betrifft die übergeordneten Ziele

² Vgl. insbesondere die Zahlen für die Gruppen "10-12 Jahre" und "12-13 Jahre" in MPFS (Hrsg.) (2015): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, S. 53.

³ Vgl. zu dieser pädagogischen Sichtweise und der damit verbundenen Alltagsorientierung in der Medienpädagogik: Süss, Daniel/Lampert, Claudia/Wijnen, Christine W. (2013): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS Verlag, S. 110.

⁴ Ebd., S. 111.

⁵ Vgl. dazu Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane (2011): Medienkompetenzförderung im Kontext des Social Web - Herausforderungen für die Medienpädagogik. In: Kammerl, Rudolf/Luca, Renate/Hein, Sandra (Hrsg.): Keine Bildung ohne Medien! Neue Medien als pädagogische Herausforderung. Berlin: VISTAS, S. 67-82.

⁶ Vgl. dazu grundlegend: Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels/Gebel, Christa (2009): Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher. Analyse jugendnaher Plattformen und ausgewählter Selbstdarstellungen von 14- bis 20-jährigen. Ergebnisse des 1. Teils der Studie "Das Internet als Rezeptions- und Präsentationsfläche". München: JFF, S. 79.

⁷ Siehe dazu beispielsweise das Projekt [daddelBib](#) oder die [Zusammenarbeit von spielbar.de mit dem infocafe Neu-Isenburg](#).

⁸ Vgl. dazu Hoffmann, Dagmar (2016): Good Citizens. Eine aktorsorientierte Perspektive auf die Bedingungen und Wirklichkeiten politischer Teilhabe. In Pöttinger, Ida/Kalwar, Tanja/Fries, Rüdiger (Hrsg.): Doing politics. Politisch agieren in der digitalen Gesellschaft. München: kopaed, S. 47.

der Teilhabe von Kindern sowie der politischen Bildung, die von den Projektpartnern Deutsches Kinderhilfswerk und bpb verfolgt werden.

Redaktionelle Anbindung als zusätzliche Motivation

Die Aussicht auf Veröffentlichung der Texte ergänzt den Ansatz insofern, dass sich die damit verbundene Anerkennung beim Schreiben sehr anspornend auswirkt. Neben dem Motivationsfaktor Games ist dies für Kinder entscheidend, wenn es um den eigenen Anspruch an die Qualität der Texte geht. Schon Meinungen, wie sie in den AG-Sitzungen geteilt werden, werden von der Peergroup beäugt und wollen wohlbegründet sein. Stärker gilt dies noch für die fertigen Texte, die miteinander geteilt und untereinander verglichen werden.

Motivationale Effekte sind auch auf Seiten derjenigen Kinder zu erwarten, die Spielbesprechung rezipieren. Spielbesprechungen von Kindern sind für Gleichaltrige authentisch und regen stärker zum Nachdenken über das eigene Spielverhalten an als (gut gemeinte) pädagogische Ratschläge und erzieherische Restriktionen. So können die Ergebnisse aus der Projektarbeit einer Vielzahl weiterer Kinder zugänglich gemacht werden und diese ihrerseits zu einem reflektierten Umgang mit qualitativ anspruchsvollen Computerspielen motivieren.

Didaktische Hinweise

Anne Sauer

Rahmenbedingungen

Verortet ist das Projekt innerhalb der Grundschule. Dies kann wahlweise im Rahmen einer Arbeitsgemeinschaft oder eines Wahlpflichtfaches geschehen, wobei Ersteres aufgrund der Freiwilligkeit und der damit einhergehenden höheren Motivation der Kinder eine bessere Arbeitsmoral verspricht.

Um eine solche AG durchzuführen, werden folgende Materialien und folgende technische Ausstattung benötigt:

- Flipchart, Whiteboard oder Tafel
- ein Laptop bzw. ein Computer pro teilnehmendem Kind
- ggf. stationäre oder mobile Konsolen
- Auswahl entsprechender Spiele

Zielgruppe

Das vorliegende Projekt wurde für Grundschul Kinder zwischen zehn und zwölf Jahren entwickelt. In diesem Alter können bereits grundlegende Schreibkenntnisse im Kontext des Verfassens eigener Texte vorausgesetzt werden. Auch Kenntnisse im Umgang mit dem Computer im Allgemeinen und mit Textverarbeitungsprogrammen (wie z.B. Word) im Speziellen sind in der Regel bereits vorhanden. Vorausgesetzt wird darüber hinaus eine grundlegende Bereitschaft der Kinder, sich intensiv mit Computerspielen auseinanderzusetzen und Ergebnisse schriftlich niederzulegen. Erst wenn den Kindern bewusst ist, dass es sich bei dem Projekt nicht um eine reine Spielstunde handelt, können sie die Beteiligungsmöglichkeit in Form von Spielbesprechungen als Chance wahrnehmen. Für eine optimale Arbeitsatmosphäre empfiehlt sich bei einer Betreuung durch zwei pädagogische Fachkräfte eine Gruppengröße von bis zu zwölf Kindern.

Pädagogische Betreuung

Die oben genannte Zielgruppe bringt in der Regel Erfahrungen und Vorwissen rund um das Thema Computerspiele aus dem Alltagsleben mit. Nichtsdestotrotz oder gerade deshalb müssen die Projektdurchführenden medienpädagogisch geschult sein und über Kenntnisse im Games-Bereich verfügen. Für die Schreibphasen ist redaktionelles Knowhow hilfreich.

Ziele

Folgende konkrete (medienpädagogische) Ziele leiten sich aus den Projektzielen ab:

- Anregung kritischer Reflexion des eigenen Spielverhaltens
- Förderung eines selbstbestimmten Umgangs mit Medien
- Schaffung von Angeboten zur Partizipation und Unterstützung bei der Teilhabe am Diskurs über Computerspiele
- Verbreitung und Multiplikation der Ergebnisse durch Veröffentlichung an Gleichaltrige und Anregen des Meinungsaustauschs
- Anregen eines intergenerativen Dialogs zwischen den jungen Expert/innen und Eltern
- Verbesserung der Ausdrucks- und Schreibfähigkeiten der Kinder

Varianten

Die Projektidee lässt sich auf andere Altersgruppen und Rahmenbedingungen übertragen. Auch müssen Spielbesprechungen nicht zwingend in reiner Textform erstellt werden. Let's Play-Videos, die sich bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit erfreuen, sind ebenfalls denkbar. Für die aktive Medienarbeit ergeben sich hier neue Anknüpfungspunkte⁹.

⁹ Möglichkeiten für die pädagogisch betreute Produktion von Let's Play-Videos hat spielbar.de in Workshops mit Kindern und Jugendlichen erprobt, etwa im Rahmen des PLAY-Festivals in Hamburg: <http://spielbar.de/neuigkeiten/147185/lets-play-workshop-play15>; Die ZilleZocker selbst haben einzelne ihrer

Ablauf und Methodik

Sarah Pützer

Zeit und Räumlichkeiten

Spielen und Schreiben sollten im besten Fall am selben Termin stattfinden, damit die Eindrücke vom Spielen direkt reflektiert und in einem Text verarbeitet werden können. Geeignet sind daher drei bis vier Schulstunden alle zwei Wochen. In der Schule bietet sich ein Computerraum als Veranstaltungsort an.

Projekttablauf

Das Projekt lässt sich über den gesamten Zeitraum (beispielsweise ein Schuljahr) in drei Phasen einteilen:

- **Grundlagen:** 1. und 2. Sitzung
Gemeinsam werden anhand eines Beispiels die Kriterien für eine Spielbesprechung erarbeitet (Arbeitsblatt 1). Der Unterschied zwischen "objektiv" und "subjektiv" wird vermittelt (Arbeitsblatt 2).
- **Vertiefung:** ab der 3. Sitzung
Mit gezielten Übungen werden relevante Aspekte vertieft: Begründen (Arbeitsblatt 3), Beschreiben (Arbeitsblatt 4), Spielgenres (Arbeitsblatt 5), Jugendschutz (Arbeitsblatt 6) und Reflexion des eigenen Spielverhaltens (Arbeitsblatt 7).
- **Abschluss:** letzte Sitzung
Zum Abschluss wird das Erlernte aktiv angewendet, indem eine Sitzung gemeinsam mit den Eltern geplant wird. Die Kinder zeigen als Expertinnen und Experten ihren Eltern die besprochenen Spiele, die Eltern wiederum greifen selbst zum Controller und erhalten einen Einblick in die Alltagswelt ihrer Kinder.

Exemplarischer Ablauf einer AG-Sitzung

Vorbereitungsphase (30 min):

- Ablaufplan vorstellen (5 min)
- Diskussion mit Leitfrage ("Welche Genres kennt ihr?") (10 min)
- Übung: Spielgenres kennenlernen (Arbeitsblatt 5) (15 min)

Spielphase (60 min):

- Einteilung in Gruppen (5 min)
- Spieltitel testen (ggf. Fokus: "Zu welchem Genre gehört das Spiel und warum?") (55 min)

Schreibphase (60 min):

- Den erarbeiteten Kriterienkatalog (s. Arbeitsblatt 1) als Hilfe verteilen (5 min)
- Spielbeschreibung verfassen (25 min)
- Spielbeurteilung verfassen (30 min)

In der **Vorbereitungsphase** wird den Kindern der Ablauf der Sitzung vorgestellt, werden die Ergebnisse der letzten Sitzung wiederholt und ggf. Fragen geklärt. An dieser Stelle können zudem Übungen, die im weiteren Verlauf dieser Dokumentation näher vorgestellt werden, die Kenntnisse und Fertigkeiten der Kinder vertiefen. In der **Spielphase** testen die Kinder, in Gruppen eingeteilt, die Spieltitel und halten ggf. in Notizen die ersten Spieleindrücke fest. Daran anknüpfend verfassen die Kinder in der **Schreibphase** jeweils eine eigene Spielbeschreibung und -beurteilung. Der Schreibprozess wird pädagogisch entsprechend begleitet.

Texte ebenfalls mit Kurzvideos ergänzt, siehe beispielsweise „Pokémon Link: Battle!“:
<http://spielbar.de/spiele/147055/pokemon-link-battle>.

Erfahrungen und Tipps

Sarah Pützer/Anne Sauer

Spielauswahl

Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass eine möglichst diverse Spielauswahl zum einen den Kindern Abwechslung bringt, zum anderen einen umfassenderen Blick auf digitale Spiele ermöglicht. Beispielsweise eignet sich eine Auswahl aus Spielen für stationäre Konsolen (Wii U, PlayStation 3/4, Xbox 360/One), für mobile Geräte (Tablet, Nintendo 3DS) und für den PC. Da die Geräte in der Regel in ihrer Anschaffung sehr teuer sind, lohnt es sich, bei verschiedenen Herstellern das Projekt vorzustellen und nach einem Leihgerät zu fragen. Genauso verhält es sich bei den einzelnen Spieltiteln: Diese können ebenfalls bei den Herstellern angefragt werden.

Je mehr die Kinder in den Entscheidungsprozess, welche Spiele getestet werden, mit einbezogen werden, desto höher ist unserer Erfahrung nach die Motivation. Es lohnt sich, nach Spieltiteln zu fragen, die momentan beliebt sind und diese in der Auswahl zu berücksichtigen. Dabei gilt es natürlich, die Alterskennzeichen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, welche Computerspiele auf Jugendschutzaspekte hin prüft und bewertet) zu beachten. Gleichzeitig sind Kinder für Spielvorschläge offen: "Ich fand gut, dass wir verschiedene Spiele getestet haben. Auch solche, die man sonst vielleicht nicht spielt", antwortete ein Junge auf die Frage, was er denn am besten an der Computerspiele-AG fand.

Unterschiedliche Arbeitsgeschwindigkeiten

Wie in anderen Fächern gibt es auch in der Computerspiele-AG Schülerinnen und Schüler, die schneller mit dem Schreiben fertig sind als andere. Wir erlauben in diesen Fällen das Weiterspielen an den AG-Spielgeräten (nicht jedoch an eventuell mitgebrachten eigenen Smartphones o.ä.). Nach Absprache können auch andere Spiele ausprobiert werden. Einzige Bedingung: Die anderen Kinder können in Ruhe und konzentriert weiterarbeiten.

Insbesondere für Kinder im Grundschulalter empfehlen sich Konzentrationsspiele für zwischendurch, um die Aufmerksamkeit zu steigern (siehe Arbeitsblatt 8).

Herausforderung Tastatur

Für viele Kinder, insbesondere in der 4. Klasse, geht das Schreiben an der Tastatur oft nur langsam voran und wird als mühselig empfunden. Dies kann zu sehr kurzen oder auch gar keinen Texten als Ergebnis führen und frustrieren. Als Kompromiss lassen wir in diesem Fall bei manchen Spielen die Gruppe gemeinsam eine Spielbeschreibung verfassen (einer schreibt, die anderen diskutieren und diktieren) - Beurteilungen muss aber jeder weiterhin selbst schreiben.

Das leere Blatt (auf dem Monitor)

Wenn Kinder kurze oder gar keine Texte schreiben, muss dies nicht bedeuten, dass sie die Aufgabe nicht beherrschen - vielleicht schmälert auch nur die "Angst vor dem leeren Blatt", Perfektionismus (Rechtschreibprüfung deaktivieren!) oder Kreativität (das Ausprobieren verschiedener Schriftstile und -farben reglementieren!) die Ergebnisse - hier gilt es, genauer hinzuschauen, wo die Gründe liegen könnten und darauf einzugehen. Vorbereitete Dateien (in denen Name, Alter, Spiel usw. schon vorausgefüllt sind) helfen z.B. dabei, dass die Schreibzeit wirklich in die Texte fließen kann und nicht in die schöne Gestaltung eines Deckblatts.

Ein Tipp: Wenn das Kind wenig aufs Papier bringt, aber auf Nachfrage ("Worum geht's denn in dem Spiel? Auf was muss man denn achten? Wie hat es dir gefallen?") viel erzählt, kann man die Ursache für kurze Texte meist besser einschätzen. Bei Grundschulkindern bieten sich Gliederungshilfen für den Text je nach Alter und Vorerfahrung an.

Beschreibung vs. Meinung

Unsere Erfahrung mit Grundschulkindern zeigt, dass die Differenzierung zwischen objektiver Beschreibung und persönlicher Meinung oft schwer fällt. Auch die Begründung einer Meinung stellt in der Altersklasse oft eine Herausforderung dar. Hier ist pädagogische Unterstützung umso wichtiger.

Ist diese Herausforderung einmal bewältigt, kann sich das positiv auf die Motivation auswirken. Eine eigene Meinung zu entwickeln und zu formulieren, ist ein wichtiger Baustein eines jeden Lernprozesses. Eine solche Erfahrung wird in der Regel sehr positiv von den Kindern bewertet. So äußerte sich ein Junge aus der Computerspiele-AG einmal stellvertretend für die Gruppe: "Gut, dass man mich nach meiner Meinung gefragt hat!" Ein anderer Junge fügte dazu: "Gut, dass wir hier die eigene Meinung aufschreiben und die dann auch veröffentlichen. Denn ich möchte auch die Meinung der anderen wissen." Ein Mädchen ergänzt: "Als ich mir ein Spiel kaufen wollte, hab ich erstmal nach Spieletests wie den unseren gesucht, um zu sehen, was andere darüber denken."

Übersicht: Arbeitsblätter und deren Verwendung

Christian Knop

An dieser Stelle zeigt eine Tabelle alle Arbeitsblätter inklusive Anwendungsbereich. Die Arbeitsblätter selbst sind als Kopiervorlagen gedacht und enthalten daher keine methodischen Hinweise.

Nr.	Name	Didaktische Hinweise	Inhaltliches Ziel	Dauer
Grundlagen				
1	Kriterienkatalog für eine Spielbesprechung	Arbeitsblatt illustriert exemplarisch, wie ein Kriterienkatalog aussehen kann.	Das eigene Spielverhalten reflektieren.	120 min
2	Beschreibung von Bewertung trennen	Textauszüge sollen in "Beschreibung" und "Bewertung" eingeordnet werden.	Unterschied zwischen subjektiv und objektiv verdeutlichen.	20 min
Vertiefung				
3	Manchmal fehlen einem einfach die Worte!	Hilfreiche Adjektive für Texte, die durch die Kinder ergänzt werden.	Vokabular erweitern, valide Begründungen erlernen.	30 min
4	Beschreiben üben	Nach Prinzip des Spiels TABU soll ein Spiel ohne 5 bestimmte Wörter beschrieben werden.	Ausdruck stärken, Kreativität beim Beschreiben fördern.	30 min
5	Genrekunde	Screenshots eines Genres werden einer Beschreibung zugeordnet.	Verschiedene Spielkonzepte identifizieren.	20 min
6	USK & Jugendschutz	Versch. Rollen werden übernommen, aus denen heraus ein Spiel beurteilt wird.	Für Jugendschutz sensibilisieren.	30 min
7	"Psycho-Test": Welcher Spielertyp bist du?	Es werden verschiedene Fragen zum persönlichen Umgang mit Games beantwortet und ausgewertet.	Eigene Spielzeit reflektieren, für Computersucht sensibilisieren.	20 min
8	Auflockerungsübungen	Die Auflockerungsübungen eignen sich für zwischendurch, wenn die Aufmerksamkeit nachlässt.	Konzentration fördern.	15 min
Abschluss				
9	Evaluationsbogen	Kinder füllen diesen gegen Ende des AG-Zeitraums aus.	Verbesserungspotentiale aufzeigen, Feedback erhalten.	10 min
Organisatorisches				
10	Checkliste	Die wichtigsten Punkte der AG in der Übersicht.	-	-

Arbeitsblatt 1: Kriterienkatalog für eine Spielbesprechung

Beschreibung:

Zuerst beschreibt man das Spiel. Das heißt, man beschreibt...

- **Story:** Was ist die Geschichte des Spiels? Wer ist die Heldin oder der Held?
- **Aufbau:** Was muss man machen? Was ist das Ziel?
- **Steuerung:** Wie steuert man das Spiel und womit?
- **Stil:** Wie sieht das Spiel aus? Was siehst und hörst du?
- **Spielmodi:** Gibt es andere „Arten“, das Spiel zu spielen? Zum Beispiel alleine oder mit mehreren?
- **Sonstiges:** Alles, was dir sonst noch einfällt.

Bei der Beschreibung sollen die Gefühle außen vor gelassen werden. Das heißt, man beschreibt, was man sieht, hört oder macht, **ohne** die eigene Meinung dabei mit zu berücksichtigen.

Beurteilung:

Jetzt beurteilen wir das Spiel. Hier ist Platz für unsere **eigene Meinung** und Gefühle. Das heißt, wir beurteilen:

- **Einstieg:** Hast du alles gleich verstanden? Was hat dir dabei geholfen?
- **Schwierigkeitsgrad:** Fällt dir das Spiel leicht oder schwer? Warum?
- **Spielspaß:** Hat dir das Spiel Spaß gemacht? Wem würde das Spiel (auch) Spaß machen? Und warum?

Außerdem geben wir in der Beurteilung:

- **Tipps:** Was muss man beim Spielen beachten?
- **Fazit:** Was gefiel dir besonders gut, was gar nicht? Warum?
- **Empfehlung:** Wem möchtest du das Spiel weiterempfehlen?

Wir **begründen** jedes Mal unsere Meinung, damit andere sie nachvollziehen können.

Arbeitsblatt 2: Beschreibung von Bewertung trennen

Aufgabe: Kreuze bei jeder der Aussagen an, ob es sich um eine Beschreibung oder einen Beurteilungstext handelt.

	Beschreibung	Beurteilung
Der Held ist eine kleine Karatefigur. Ziel ist es, die kleine Figur über so viele Plattformen wie möglich zu bewegen und einen neuen Rekord aufzustellen. Eine Geschichte zum Spiel gibt es nicht.		
Das Spiel hat mir nicht so Spaß gemacht, weil die Steuerung doof ist. Die Steuerung sollte meiner Meinung nach nicht so eine hohe Empfindlichkeit haben.		
Um zu gewinnen, muss man sehr viele Rätsel lösen. So muss man zum Beispiel im Rätsel „Ziel des Bostonius“ mit dem Luftschiff zwölf Orte ansteuern. Der Treibstoff ist jedoch begrenzt und nur drei Tankstellen können zwischendurch angefliegen werden.		
Entweder spielt jeder gegen jeden, drei gegen einen oder zwei gegen zwei. Manchmal müssen alle auf denselben Bildschirm schauen, manchmal teilt sich der Bildschirm in zwei oder vier Splitscreens auf.		
Ich selbst fand das Spiel manchmal ein wenig langweilig. Die Figuren quatschen immer so ewig.		
Das Spiel ist sehr gut für große Rätsler geeignet, die Spaß am Rätseln haben. Der Schwierigkeitsgrad ist aber sehr hoch, wie ich finde.		
Man steuert das Fahrzeug durch Ziehen und Tippen auf dem Touchpad.		
Unsere Spielfigur startet in einer Welt, die ausschließlich aus verschiedenen Klötzen besteht. Diese sind immer gleich groß und unterscheiden sich auf den ersten Blick nur in ihrer Farbe.		
Während man spielt hört man klassische Musik, aber ich mag klassische Musik nicht so gerne.		
Zum Schluss noch einen Tipp: Der Spieler, der auf dem Gamepad spielt, sollte aufpassen, dass die anderen nicht auf das Display schauen. Er muss nämlich manchmal Entscheidungen treffen, bei denen die anderen zum Beispiel raten müssen, wo der Stern versteckt ist.		

Arbeitsblatt 3: Manchmal fehlen einem einfach die Worte!

In Spielbesprechungen kommt es darauf an, die richtigen Worte zu finden. Manchmal ist das ganz schön schwierig. In der folgenden Tabelle findest du einige Beispiele für Adjektive, die du in deinen eigenen Texten benutzen kannst.

Aufgabe: Finde allein oder zu zweit weitere mögliche Adjektive und Gegensatzpaare und füge sie an den freien Stellen ein.

Thema	Was man darüber sagen kann	
Grafik	hell / dunkel freundlich / _____ pixelig / _____ comichaft / _____	bunt / _____ einfach / _____ _____/ _____ _____/ _____
Sound / Musik	laut / _____ passend / _____ rhythmisch / _____ schrill / _____	abwechslungsreich / _____ geheimnisvoll / _____ _____/ _____ _____/ _____
Steuerung	einfach / _____ schnell / _____ immer gleich / _____ übersichtlich / _____	kompliziert / _____ unverständlich / _____ _____/ _____ _____/ _____
Story / Geschichte	geradlinig / _____ mysteriös / _____ bodenständig / _____ spannend / _____	vorhersehbar / _____ interessant / _____ _____/ _____ _____/ _____
Spielfigur(en)	freundlich / _____ gewalttätig / _____ groß / _____ sympathisch / _____	heldenhaft / _____ süß / _____ _____/ _____ _____/ _____
Quests / Aufgaben	häufig / _____ regelmäßig / _____ kurz / _____ herausfordernd / _____	langweilig / _____ unterschiedlich / _____ _____/ _____ _____/ _____

Arbeitsblatt 4: Beschreiben-Tabu

Aufgabe: Beschreibe (nur mit Worten) den gesuchten Begriff. Die 5 Wörter darunter sind allerdings TABU! Benutzt du eines oder einen Teil davon, ist die Karte verloren.

<p>Mario Kart</p> <p>Rennen Cup Runden Luigi fahren</p>	<p>Pokémon</p> <p>sammeln Ball Arena kämpfen trainieren</p>
<p>Legend of Zelda</p> <p>Link Elf Ocarina Schwert Hyrule</p>	<p>FIFA</p> <p>Fußball Liga Tor Spieler Trikot</p>
<p>Die Sims</p> <p>Simulation Beruf Familie Möbel Leben</p>	<p>Minecraft</p> <p>Klötzchen Würfel Creeper Lego bauen</p>
<p>Angry Birds</p> <p>Vögel Schweine kaputt schießen Schleuder</p>	<p>Yoshi</p> <p>Mario Dinosaurier grün fressen spucken</p>

Arbeitsblatt 5: Genrekunde

Aufgabe: Die Screenshots sind durcheinander geraten - ordne jedem der beschriebenen Genres einen Screenshot zu und schreibe den entsprechenden Buchstaben in das Feld daneben. Hast du alles richtig gemacht, kannst du ein Lösungswort lesen (von oben nach unten).

Genrebeschreibung	Screenshot
Adventures: Bei Adventure - oder Abenteuerspielen schlüpfen die Spielenden in eine bestimmte Rolle und stellen typischerweise Nachforschungen an. Die Handlung wird oft durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben vorangetrieben.	
Geschicklichkeitsspiele: Geschicklichkeitsspiele legen großen Wert auf eine genaue Steuerung und gutes Timing. Sie verlangen daher gute Reaktionen, Hand-Auge-Koordination und häufig auch Ausdauer und Frustrationstoleranz.	
Strategiespiele: Kennzeichnend für Strategiespiele sind langfristig angelegte Herausforderungen, wie der Aufbau einer Firma oder einer gesamten Zivilisation. Strategiespiele sind häufig rundenbasiert und erfordern, wie beim Schach, das Vorausdenken über mehrere Spielzüge hinweg.	
Rollenspiele: Bei Rollenspielen schlüpfen die Mitspielenden in die Rolle von fiktiven Charakteren, wobei häufig komplexe Phantasiewelten den Spielhintergrund bilden. Die Charaktere entwickeln ihre Fähigkeiten im Spiel laufend weiter.	
Simulationen: Charakteristisch für Simulationen ist ihr hoher Realitätsanspruch. Die Wirklichkeit wird möglichst genau nachgeahmt. Zu den vielen Varianten gehören beispielsweise Fahr- und Flugsimulationen, Sportsimulationen, Wirtschaftssimulationen oder Lebenssimulationen.	

Anno 1404 (R)	Die Sims 4 (O)	Pokémon X und Y (I)
		
Deponia Doomsday (M)	Altos Adventure (A)	
		

Arbeitsblatt 6: USK & Jugendschutz

Rollenspiel: „Darf mein bester Freund das spielen?“

Dein bester Freund ist so alt wie du und will unbedingt dieses eine neue Spiel haben, über das alle reden. Um zu entscheiden, ob er das Spiel bekommen darf, diskutieren drei Parteien miteinander und tauschen Argumente dafür und dagegen aus. Am Ende entscheidet eine Abstimmung. Darf dein bester Freund das spielen oder nicht?

Teilt euch in die drei Gruppen auf und informiert euch mit der USK-Broschüre über Jugendschutz. Diskutiert in eurer Gruppe die Pro- und Contra-Argumente und präsentiert dann euer Ergebnis.

Rollenbeschreibungen:

Eltern: Du bist der Vater oder die Mutter deines Freundes. Dein Kind fragt jetzt schon über einem Monat lang, ob er endlich das Spiel haben kann. Vielleicht zum Geburtstag, der bald ansteht? Alle seine Freunde haben es auch schon, sagt er dir immer wieder. Dir ist vor allem wichtig, dass dein Kind glücklich ist und gesund bleibt.

Lehrer*in: Du hast selbstverständlich als Lehrerin oder Lehrer auch eine Meinung zu Spielen. Du bemerkst, dass sich deine Schülerinnen und Schüler in den Pausen immer wieder über verschiedene Spiele unterhalten. Und auch wenn du nicht immer genau weißt, über welches Spiel sie sprechen, siehst du manchmal die Screenshots, die sie sich auf den Smartphones zeigen. Dir ist es wichtig, dass dein Schüler gerne in die Schule geht und dass er gute Noten schreibt und seine Möglichkeiten ausschöpft.

Ältere Geschwister: Du bist der ältere Bruder oder die ältere Schwester deines besten Freundes. Du spielst selbst gerne mal - aber natürlich andere Spiele, die du spielen darfst, da du älter bist. Manchmal lässt du ihn auch zuschauen, zum Mitspielen ist er aber meist noch zu jung. Dir ist wichtig, dass du eine gute Beziehung zu deinem Bruder oder deiner Schwester hast und dass es ihm oder ihr gut geht.

Exemplarischer Ablaufplan:

Aufgabe erklären und Gruppeneinteilung, jede Gruppe übernimmt eine Rolle	5min
Alterskennzeichnungen (USK-Broschüre) austeilen und kurz innerhalb der Gruppe lesen	5min
Video / Screenshot(s) zeigen, ggf. mehrmals	5-10min
Diskussion in der Kleingruppe	10min
Präsentation des Ergebnisses mit Begründung (“Wir als Eltern/Lehrer/Geschwister...”)	10min
Abstimmung: Darf mein bester Freund das Spiel spielen??	5min

Links zu Jugendschutz-Informationen und beispielhaften Computerspiel-Clips:

USK-Broschüre (Alterskennzeichnung ab Seite 16): <http://www.usk.de/usk-broschueren/>
 SpieleratgeberNRW: Was ist eigentlich League of Legends? Link: https://youtu.be/j_k0ZvY0jXo
 SpieleratgeberNRW: Was ist eigentlich Clash of Clans? Link: <https://youtu.be/-xqP1Evuyco>

Arbeitsblatt 7: Welcher Spielertyp bist du?

Aufgabe: Markiere bei jeder Frage die Antwort, die am besten auf dich zutrifft und werte dann aus!

(1) Am Wochenende...	
... mache ich am liebsten etwas Kreatives - z.B. malen, basteln, bauen oder Musik.	A
... hänge ich am liebsten den Tag über vor PC, Konsole oder dem Handy zum Zocken.	B
... bin ich meist unterwegs oder bei Freunden. Zusammen spielen wir auch mal Games.	C

(2) Wenn mir meine Eltern das Computerspielen verbieten...	
... werde ich echt wütend. Games gehören für mich einfach zu einem guten Tag dazu!	A
... bin ich zwar gefrustet, aber finde schon etwas anderes zu tun.	B
... macht mir das meist nichts aus.	C

(3) Wenn ich am Computer spiele ...	
... habe ich meist schnell keine Lust mehr - lange kann mich das nicht fesseln.	A
... vergesse ich die Zeit. Ich höre oft erst auf, wenn meine Eltern mich ermahnen.	B
... fällt es mir manchmal schwer aufzuhören, wenn es gerade besonders spannend ist.	C

(4) In den Unterrichtspausen...	
... unterhalte ich mich oft mit Freunden über die neuesten Games.	A
... bin ich meist mit Freunden unterwegs. Smartphone oder 3DS bleiben in der Tasche.	B
... sitze ich am liebsten allein in einer ruhigen Ecke und zocke auf dem Smartphone.	C

Auswertung:

Frage	(1)			(2)			(3)			(4)		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Punkte	0	2	1	2	1	0	0	2	1	1	0	2

0-2 Punkte: n00b	3-5 Punkte: Casual Gamer	6-8 Punkte: Core Gamer
Du verbringst deine Zeit mit vielen unterschiedlichen Dingen. Gamer sind für dich meist eine fremde, merkwürdige Spezies. Vielleicht lohnt es sich ja, einmal Kontakt aufzunehmen?	Du hast schon mal eine Wii gesehen. Sie ist für dich ein Spielzeug von vielen. Spiele sind Teil deines Lebens, ob Controller oder Ball ist dir relativ egal, Hauptsache andere sind dabei!	Du kennst jeden Minecraftserver und kannst in-Game durch Wände gehen. Dafür hast du Probleme, pünktlich zum Abendessen zu erscheinen. Du bist auf der Suche nach anderen Hobbys zum Ausgleich.

Arbeitsblatt 8: Auflockerungsübungen

Kreativ: Game-Kritzeleien

Aufgabe (Runde 1): Denke an ein Computerspiel, das du gut kennst. Zeichne eine Figur oder einen besonderen Ort aus diesem Spiel.

Auswertung: Zeige dein Bild den anderen oder hänge es irgendwo auf, wo man es gut sehen kann. Die anderen müssen nun erraten, um welches Spiel es sich handelt.

Aufgabe (Runde 2): Wie sieht für dich die perfekte Spieleheldin oder der perfekte Spieleheld aus? Zeichne eine neue Figur, die es bisher in keinem Spiel gibt.

Auswertung: Zeige dein Bild den anderen oder hänge es irgendwo auf, wo man es gut sehen kann. Erkläre, welche Eigenschaften deine Heldin oder dein Held hat und warum deine Figur für dich perfekt ist.

Konzentration: Ich packe meinen Spiele-Koffer

Ablauf: Alle sitzen oder stehen in einem Kreis. Die erste Person fängt an und nennt das Spiel, das er oder sie mag und mit auf eine Reise nehmen würde:

„Ich packe meinen Spielekoffer und nehme mit ... Clash of Clans“

Die nächste Person an der Reihe wiederholt den gleichen Satz mit allen bisher genannten Spielen und fügt ein weiteres, neues Spiel hinzu. (Jedes Spiel darf nur einmal in den Koffer!)

Kennenlernen: Namen lernen mit Games

Ablauf: Alle sitzen oder stehen in einem Kreis. Die erste Person fängt an und nennt seinen oder ihren Namen, sein oder ihr Lieblingsspiel und macht eine zu dem Spiel passende Bewegung:

„Ich bin Lea und mein Lieblingsspiel ist ... Minecraft“

(Lea tut so als hätte sie eine Picke in der Hand)

Der oder die nächste in der Reihe wiederholt nacheinander den Namen, das Lieblingsspiel und die Bewegung von allen, die zuvor dran waren.

„Das ist Lea, ihr Lieblingsspiel ist Minecraft“

(Connor macht Leas Bewegung)

„Ich bin Connor und mein Lieblingsspiel ist ... Mario Kart“

(Connor hält die Hände, als hätte er ein Lenkrad in der Hand)

Arbeitsblatt 9: Checkliste

Vor der Computerspiele-AG allgemein:

	Geeigneter Raum verfügbar (für Stuhlkreis, Gruppenarbeit, Arbeitsplätze zum Schreiben...)
	Visualisierungsmöglichkeiten verfügbar (Whiteboard, Tafel, Karten, Magnete, Beamer...)
	Spielhardware verfügbar (mindestens 1 Spielgerät je 4 Kinder)
	Computer/Laptops zum Schreiben verfügbar (1 pro Kind)
	Einverständniserklärungen der Eltern eingeholt (1. für Teilnahme, 2. ggf. auch für Fotos, 3. ggf. auch für Veröffentlichung von Spielbesprechungen mit Klarnamen)

Zu jedem AG-Termin:

	Software: Sind die Spiele zum Termin verfügbar?
	Software: Ist eine Internetverbindung notwendig und wenn ja verfügbar?
	Software: Wurden die Spiele im Vorfeld getestet (z.B. ob Updates notwendig sind)?
	Hardware: Sind alle Geräte aufgeladen und spielbereit (ggf. Netzteil / Batterien mitnehmen)?
	Sind die Pausenzeiten geklärt (abhängig von Alter und Konzentrationsfähigkeiten)?
	Sind alle notwendigen Ausdrucke / Fragebögen / Fragenkataloge kopiert (je nach Bedarf)?
	Nach jedem Termin: Wurden alle Spielgeräte/Controller gereinigt?

Nach dem Schuljahr/Halbjahr:

	Zusammenstellung/Präsentation der Spielbesprechungen? (Magazinform? Online? Poster?)
	Abschlussveranstaltung geplant? (ggf. am letzten Termin, Einladungen an Eltern vorbereiten)

Bei einer Veröffentlichung immer beachten:

- Liegen die Einverständniserklärungen der Eltern vor für die Form der Veröffentlichung?
- Grundsätzlich nur Vornamen und ggf. Alter der Kinder nennen
- Korrektur von Rechtschreibung und/oder Grammatik

Arbeitsblatt 10: Evaluationsbogen

Wie fandest du die Computerspiele-AG? Bewerte die folgenden Aussagen/Kriterien:

	Ja	geht so	Nein
Die Auswahl der Spiele hat mir gefallen.			
Ich hatte genug Zeit zum Schreiben.			
Ich hatte genug Zeit zum Spielen.			
Wir haben als Gruppe gute Diskussionen geführt.			
Wir hatten genug Zeit für Diskussionen.			

Was fandst du bei der AG am besten?

Was würdest du an der AG gerne ändern oder verbessern?

Was möchtest du sonst noch über die AG sagen?