

Hauptsache Action

Computerspiele in der Jugendarbeit

Computerspiele bilden für viele Jungen und Mädchen einen faszinierenden Freizeitvertreib. Jungen bauen gerne fantastische Welten, messen sich in Sportspielen und favorisieren Spiele, die durch Action bestimmt sind und die als einzige Konfliktlösung die Tötung bzw. das „Auslöschen“ des Feindes anbieten. Mädchen bevorzugen dagegen eher Geschicklichkeits- und Strategiespiele.

Der medienpädagogische Umgang mit Computerspielen in der Jugendarbeit ist nicht nur aufgrund der unterschiedlichen Nutzungsmotive eine Herausforderung. Das Projekt **Hauptsache Action** nimmt grundsätzlich die Faszination von Kindern und Jugendlichen an Spielen auf und bietet einen Rahmen für die Auseinandersetzung mit Computerspielen. Der so entstandene geschützte Raum bietet Platz für Gesprächsanlässe und Möglichkeiten, das eigene Spielverhalten zu reflektieren.

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen bietet Mädchen und Jungen in der außerschulischen Arbeit unterschiedliche medienpädagogische Projektbausteine an, um das Thema Computerspiele altersgemäß und attraktiv zu behandeln.

Folgende Bausteine werden von freien Medienpädagoginnen und Medienpädagogen für die außerschulische Arbeit mit Mädchen und Jungen angeboten:

Let's Play-Videos in der Jugendarbeit

Let's Plays heißen die Youtube-Clips, in denen Spieler ihr Spiel filmen und es kommentieren. Gronkh und Sarazar gehören mit zu den Stars der deutschen Youtuber-Szene. Ihre Let's Plays werden von Kindern und Jugendlichen abends geschaut. Eigene Let's Plays sind recht einfach zu erstellen, wie das funktioniert, wird in diesem Baustein erklärt.

Minecraft – Eine 3D-Welt nur für Jungs?

Seit Jahren begeistert das Spiel Minecraft durch die vielseitig gebotenen Möglichkeiten Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen. In diesem Baustein soll die Faszination für diese Pixelwelt bei Mädchen geweckt werden. Neben einer kurzen Einführung in die Spielwelt von Minecraft, werden kreative Ideen vorgestellt und umgesetzt.

Spieleaffe-Tester

Jüngere Kinder finden auf der Internetseite www.Spielaffe.de einen ersten Einstieg in die Computerspielwelt. Problematisch erscheinen oft die Verknüpfungen in den Spielen auf andere Internetseiten, die durchaus nicht immer altersgerecht sind. Es fehlen bisher auch Altersangaben für die vielen Flashspiele, die von überall auf der Welt von den Anbietern zusammengetragen werden. Dieses Angebot bietet eine gute Chance, um mit Jüngeren auf die Problematik der Altersfreigaben einzugehen.

Spieletester

Die von der USK vergebenen Alterskennzeichen für Spiele bilden häufig eine gute Gelegenheit, mit älteren Kindern und Jugendlichen über die Spiele ins Gespräch zu kommen. Dabei wird über die Kriterien der Altersvergabe informiert und Vergleiche mit anderen bekannten Spielen werden gezogen.

NetzwerkGamez

Wenn schon nicht eine ganze Nacht, dann vielleicht mal einen ganzen Nachmittag mit und gegen Andere im Netzwerk spielen. Auch dieses niedrigschwellige Angebot macht die Altersfreigaben in Computerspielen zum Thema.

LAN-Party für Jugendliche

Jugendliche nutzen häufig Spiele, ohne dabei auf die gesetzlichen Altersfreigaben zu achten. Auf einer LAN-Party erfahren Jugendliche beim Netzwerkspielen von altersgemäßen Spielen, erhalten neue Spielerlebnisse und lernen das Spielen mit anderen zu schätzen. Darüber hinaus wird Raum geschaffen, um über die Computerspielerlebnisse – auch durchaus strittig und kritisch - ins Gespräch zu kommen.

eSports-Liga

Der Wettbewerb zwischen Teams aus verschiedenen Jugendzentren oder anderen Institutionen der außerschulischen Arbeit steht im Fokus dieses Angebotes, wobei der Wettbewerb und das „Sich-Messen“ unter Jugendgruppen in den Jugendzentren beabsichtigt ist. Die Auseinandersetzung mit Spielen in diesem Rahmen können Ansatzpunkte für die Diskussion über Computerspiele bilden.
www.jz-esports.de

Fortbildung für pädagogische Fachkräfte in der außerschulischen Arbeit:

Hauptsache Action – Ein Einblick in die Welt der Computerspiele:

In der ganztägigen Fortbildung werden verschiedene Computerspiele ausprobiert und damit ein - für viele - erster Kontakt zu den Spielen geschaffen. Vorurteile und allzu schnelle Aburteilungen werden aufgegriffen und hinterfragt, damit ein Zugang zu computerspielenden Kindern und Jugendlichen erleichtert wird, der durchaus auch kritisch sein soll.

Minecraft - Die Wunderwelt der Klötzchen

Das kreative und soziale Potential von Minecraft wird in der pädagogischen Arbeit in Deutschland noch unterschätzt. In diesem ganztägigen Baustein gibt es neben einer praktischen Einführung in das Spiel auch Tipps, wie es sich pädagogisch einsetzen lässt.

Let's Play Führerschein

Gronkh oder PewDiePie sind so genannte Let's Player und Stars auf YouTube. Let's Plays sind kommentierte Mitschnitte von Computerspielen und gehören mittlerweile zur Jugendkultur. In der ganztägigen Fortbildung wird erlernt, wie man mit Mädchen und Jungen Let's Play Videos in der Jugendarbeit erstellen kann.

Ausführlichere Informationen zu den einzelnen Bausteinen finden Sie auf der website www.jugendschutz-niedersachsen.de >Medien >Projekte >Hauptsache Action

Das Angebot richtet sich an Institutionen der außerschulischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen: offene Kinder- und Jugendarbeit, Kinder- und Jugendheime, Projektwochen, Ferienpassangebote oder Konfirmandengruppen.

Die Bausteine für Mädchen und Jungen können kostenlos bei der LJS gebucht werden. Bei Interesse organisieren wir für Ihre pädagogischen Fachkräfte ganztägige Inhouse-Fortbildungen.

(einmaliger Kostenbeitrag 300,- Euro)

Kontakt

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen
Leisewitzstraße 26
30175 Hannover
Tel.: 0511-858788
Fax: 0511-2834954
info@jugendschutz-niedersachsen.de
www.jugendschutz-niedersachsen.de

Projektorganisation: Eva Hanel, LJS
Eva.Hanel@jugendschutz-niedersachsen.de

Die LJS ist ein Fachreferat der LAG der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen e.V.

Das Projekt wird finanziell unterstützt durch:

Landesstelle
Jugendschutz
Niedersachsen



Niedersächsisches Ministerium
für Soziales, Gesundheit
und Gleichstellung

