



Hauptsache Action!

Computerspiele in der Jugendarbeit

Computerspiele bilden für viele Mädchen und Jungen eine faszinierende Freizeitbeschäftigung. Kinder bauen fantastische Welten, messen sich mit anderen in Renn- und Sportspielen. Actioninhalte, die als einzige Konfliktlösung die Tötung bzw. das Auslöschen des Feindes beinhalten, werden eher von Jugendlichen favorisiert. Geschicklichkeits- und Strategiespiele erfreuen sich dagegen sowohl bei Jüngeren als auch bei Älteren großer Beliebtheit. Der medienpädagogische Umgang mit Computerspielen ist nicht nur aufgrund der unterschiedlichen Nutzungsmotive eine Herausforderung.



Das Projekt **Hauptsache Action** greift die Faszination von Kindern und Jugendlichen an Computerspielen auf und bietet einen Rahmen für die Auseinandersetzung. Verschiedene Angebote für unterschiedliche Zielgruppen schaffen Platz für Gespräche,

die Möglichkeit Spiele auszuprobieren, das eigene Spielverhalten zu hinterfragen oder sich kritisch mit den Spielinhalten auseinanderzusetzen.

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen bietet folgende Projektbausteine an:

1. Zielgruppe: Kinder und Jugendliche

■ Let's Play-Videos in der Jugendarbeit

Let's Plays heißen die YouTube-Clips, in denen Spieler*innen 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 gern geschaut. Eigene Let's Plays sind recht einfach zu erstellen. Wie das funktioniert, wird in diesem Baustein erklärt.

■ Minecraft – Neue Welten erschaffen

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 Kindern geweckt werden. Neben einer kurzen Einführung in die Spielwelt von Minecraft werden kreative Ideen vorgestellt und umgesetzt.



2. Zielgruppe: Pädagogische Fachkräfte

■ Hauptsache Action - Einblicke in die Welt der Computerspiele

Die Fortbildung führt pädagogische Fachkräfte in die aktuellen Spielwelten von Kindern und Jugendlichen ein. Was ist an Fortnite, Brawl Stars, Fifa oder Roblox so faszinierend und wie sieht ein Vergleich zu früheren Spielwelten aus? Die unterschiedlichen Alterskennzeichen und die Verfahren zur Klassifizierung werden erläutert.

Es werden pädagogische Handlungsstrategien im Umgang mit den digitalen Spielwelten erarbeitet und Konzepte vorgestellt, die eine kritische Auseinandersetzung unter Mädchen und Jungen zum Thema digitale Spiele befördern.

Die Fortbildung ist als Inhouse-Veranstaltung buchbar. Die Teilnehmerzahl ist auf maximal 15 Personen begrenzt.



3. Zielgruppe: Eltern

■ LAN-Partys für Eltern

Eine Eltern-LAN-Party bietet die Möglichkeit, sich mit den Computerspielen von Mädchen und Jungen praktisch auseinanderzusetzen. An zahlreichen Stationen werden populäre Computerspiele verschiedener Genres mit unterschiedlichen Altersfreigaben bis hin zu sogenannten Ballerspielen ausprobiert und die Virtual Reality-Brille kennengelernt. Ein Vortrag beleuchtet die faszinierenden und problematischen Aspekte des Spielens.

<https://lanparties.jugendschutz-niedersachsen.de/>



■ Medienpädagogische Elternabende

Mütter und Väter sollten ihre Kinder bei der Beschäftigung mit digitalen Spielen begleiten und altersgerechte Grenzen setzen. Auf einem medienpädagogischen Elternabend informieren von der LJS ausgebildete Eltern-Medien-Trainer über die Computerspielwelten von Mädchen und Jungen und geben Tipps und Hilfestellungen für die Medienerziehung zu Hause.

<https://netzwerk-jugendschutz.de/>

Ausführlichere Informationen zu den einzelnen Bausteinen finden Sie auf der Website

<https://jugendschutz-niedersachsen.de/Hauptsache-Action/index.html>



KONTAKT

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen

Leisewitzstraße 26

30175 Hannover

Tel.: 0511 858788

Fax: 0511 2834954

info@jugendschutz-niedersachsen.de

www.jugendschutz-niedersachsen.de



Projektleitung: Eva Hanel, LJS

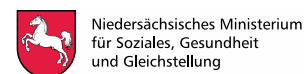
Eva.Hanel@jugendschutz-niedersachsen.de



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



Das Projekt wird finanziell unterstützt durch:



Bildquellen:

Titel - Dragon Age / Electronic Arts

Logo Hauptsache Action - LJS

Junge fliegt Drachen - Steve Bidmead / Pixabay

ComputerspielerIn - Tomasz Mikołajczyk / Pixabay

Minecraft Figur - Gradezone / Pixabay

Computerspieler - Tomasz Mikołajczyk / Pixabay

Logo LAN Party - LJS

Medienpädagogischer Elternabend- Andrea Urban