

«Das tut doch keinem weh!» – Computerspiele

Immer mehr Kinder und Jugendliche spielen in ihrer Freizeit Computerspiele. Wie bei traditionellen Spielen gibt es verschiedene Spieltypen: Bewegungs- und Singspiele, Geschicklichkeits-, Konzentrations-, Strategie- oder Simulationsspiele. Je nach Spiel werden motorische, soziale oder intellektuelle Fähigkeiten gefördert. Computerspiele werden deshalb mittlerweile auch in pädagogischen Lernarrangements und für therapeutische Zwecke verwendet. In der Schule soll über den Umgang mit und die Faszination von Computerspielen nachgedacht werden, aber auch Spielsucht und Gewalthaltigkeit sind ein Thema.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Gemeinsam spielen» Spielen als sozialer Event

Die Schüler/innen bringen eigene Computer-, Handy- oder Gameboyspiele mit. Sie zeigen und erklären diese einander und spielen gemeinsam. Dabei wird der Reiz der Spiele erlebt.

- Welche Spiele haben gefallen?
- Welche nicht?
- Warum?
- Wie oft und mit wem wird zu Hause gespielt?

Reflexion:

- In welchen Situationen spiele ich?
- Welche Stärken und Schwächen zeichnen das Spiel aus?
- Wie wird das Spiel angepriesen (Zielgruppe, Thema, Spieltyp)?
- Worin unterscheiden sich diese Spiele von traditionellen Gesellschaftsspielen und sportlichen Wettkämpfen?

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Alterseinstufung für Computerspiele → [Quick-Link 37](#) und → [Quick-Link 38](#)
- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)
- Datenbank für Unterhaltungssoftware → [Quick-Link 40](#)

US MS OS

→ «Mein Lieblingsspiel» Spiele vorstellen

Schüler/innen stellen ein (für ihr Alter zugelassenes) Lieblingsspiel vor: Sie erklären den Spielverlauf (Regeln, Aufgaben, Ziel), beschreiben ihre Motivation und zählen Fertigkeiten auf, die im Spiel verlangt werden.

Hinweis: Im Vordergrund stehen Spielgenuss und Expertenwissen der Schüler/innen. Problematische Aspekte (Gewalt, Vorbilder, Suchtpotenzial, Kosten) dürfen durchaus thematisiert werden, aber es gilt darauf zu achten, dass die Schüler/innen mit ihrer Begeisterung für ein Spiel nicht persönlich verurteilt werden.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... lernen verschiedene digitale Spiele kennen.

... entdecken eigene Vorlieben und begründen Abneigungen.

... denken über eigene Nutzungsgewohnheiten nach.

... entwickeln Kriterien zur Beschreibung und Beurteilung von Computerspielen.

... entdecken, dass es verschiedene Motive fürs Spielen gibt.

... erkennen, welche Funktion für sie das Spielen hat.

Thema und Inhalt

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

US MS OS

→ «Das ist doch keine Gewalt!» Spiele sammeln und ordnen

Die Schüler/innen sammeln möglichst viele Namen von digitalen Spielen. Anschliessend werden Kategorien gesucht, nach denen sich die Spiele ordnen lassen:

- Spieltyp/Genre
- Inhalt/Thema

In der Reflexion werden Kriterien und Zuordnungen diskutiert.

- Welches Ziel muss im Spiel erreicht, welche Aufgaben müssen gelöst werden?
- Welches Verhalten ist dabei erforderlich (z. B. Zusammenarbeit, Verhandeln, Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit, Gewalt).

... lernen Spiele verschiedenen Kriterien zuzuordnen.

... erkennen, welche unterschiedlichen Fähigkeiten und Verhaltensweisen im Spiel verlangt werden.

... lernen Gewaltformen in Spielen zu erkennen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Linkzusammenstellung zu «Computerspielen und Computer(spiel)sucht» → [Quick-Link 41](#)
- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)
- DVD «Krieg in den Medien» (nur Portokosten) → [Quick-Link 42](#)
- Was wird da eigentlich gespielt? Schüler beurteilen Computerspiele → [Quick-Link 43](#)
- **Medienkompass 2** Mehr als die Wirklichkeit → [MK 2.3](#)

US MS OS

→ «Ich will nie mehr aufhören» Regeln zum Spielen

Die Schüler/innen erzählen von Spielen, bei denen es ihnen schwerfällt, aufzuhören.

- Was macht den Reiz dieser Spiele aus?
- Warum kann ich nicht aufhören?
- Welche Probleme bringt übermässiges Spielen mit sich?
- Welche Regeln zum Mediengebrauch und zum Spielen bestehen in der eigenen Familie?
- Wie sinnvoll sind sie?

Gibt es andere Tätigkeiten, von denen eine ähnlich starke Faszination ausgeht (Sport, Lesen, Basteln, Musik, Fernsehen, Sudoku usw.)? Existieren hier ebenfalls Vorgaben zum massvollen Umgang?

Damit die Schüler/innen sich trauen, über ihre Schwächen zu sprechen, sollte die Gesprächsleitung sorgfältig vorgehen.

... formulieren die Faszination von Spielen und die Schwierigkeit, sich von gewissen Spielen zu lösen.

... setzen sich mit Regeln im Umgang mit Spielen auseinander.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Linkzusammenstellung zu «Computerspielen und Computer(spiel)sucht» → [Quick-Link 41](#)
- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)
- **Medienkompass 2** Mehr als die Wirklichkeit → [MK 2.3](#)

US MS OS

→ «Supermario im Turnunterricht» Selber eine Spielumgebung gestalten

Schüler/innen planen einen Parcours, wie er in einem «Jump 'n' run»-Spiel vorkommt, und stellen diesen in der Turnhalle auf. Anschliessend wird gesprungen, gerannt und gespielt.

... leisten den Transfer zwischen virtueller und realer Welt.

... erleben einen lustvollen Kontrapunkt zum elektronischen Spielen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)