

# Alles nur ein Spiel?

## Chancen und Risiken digitaler Spiele erkennen und einschätzen

Material zur Umsetzung einer Unterrichtsstunde in der Klassenstufe 3 und 4. Die inhaltliche und didaktische Struktur des vorliegenden Materials ist so konzipiert, dass die Stunde ohne Vorbereitung durchgeführt werden kann.

Der Medienführerschein kompakt basiert auf den Unterrichtsmaterialien des Medienführerscheins Bayern. Zur Vertiefung des Themas bietet das zugehörige Hauptmodul umfangreiches Arbeitsmaterial sowie vorbereitende Hintergrundinformationen.



## Überblick

„Fragen Sie Ihr Kind, welche Computerspiele es besonders mag. Spielen Sie auch einmal ein Spiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinierend sein kann. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind verbindliche Regeln zum Umgang mit Computerspielen.“

Birgit Kimmel, Initiative Klicksafe



Digitale Spiele üben auf Kinder und Jugendliche eine hohe Anziehungskraft aus. Ihre virtuellen Welten bestehen aus verrückten Landschaften, tollen Sounds und coolen Helden. Sie tauchen ein und werden allzu schnell Teil dieser Welt. Um die Chancen und Risiken, die in der Nutzung von digitalen Spielen liegen, zu erkennen, ist es notwendig, dass Kinder und Jugendliche ihr eigenes Spielverhalten reflektieren und sich über die Gefährdungen bewusst werden.

**Thema**

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen die Chancen und Risiken von digitalen Spielen bewusst wahr.
- tauschen sich in der Gruppe auf respektvolle Weise über ihre persönlichen Vorlieben bezüglich digitaler Spiele aus und akzeptieren dabei die Meinung der anderen Gruppenmitglieder.
- machen sich ihre Spielgewohnheiten bewusst.

**Kompetenzen**

Lehrer-Schüler-Gespräch, Einzelarbeit, Plenum

**Sozialform**

Blitzlicht

**Methoden**

Ethik, Jg. 3/4: 4.3 Mit Medien kritisch umgehen

Heimat- und Sachunterricht, Jg.3/4: 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft, 4.3 Fakten und Fiktion

Deutsch, Jg. 3/4: 2.1 Über Leseerfahrungen verfügen

Kopien der Arbeitsblätter E1-2, OHP-Folie E1, PowerPoint-Folie (PPT-Folie)

Das Tafelbild kann an der Tafel oder digital mit der Präsentationsfolie erarbeitet werden. Die Inhalte des Arbeitsblattes E1 stehen auch als OHP-Folie bereit und können damit alternativ ins Heft übertragen oder im Plenum erarbeitet werden.

**Material**

45 Minuten

**Zeitbedarf**

# Ablauf der Unterrichtsstunde

**Der Medienführerschein kompakt** ist so konzipiert, dass er ohne aufwendige Vorbereitung in 45 Minuten umgesetzt werden kann. Für die Durchführung kann das Tafelbild an der Tafel oder mit einer digitalen Präsentationsfolie erarbeitet werden. Eine digitale Vorlage finden Sie im Internet: [www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern). Das Schülerarbeitsblatt E1 steht als Kopiervorlage und OHP-Folie im Anhang zur Verfügung. So können die Aufgaben auf dem Arbeitsblatt, im Plenum oder von den Kindern in ihren Heften bearbeitet werden. Teilen Sie – wenn Kopien möglich sind – zum Ende der Unterrichtsstunde das Merkblatt aus.

## Unterricht

### Phase 1: Sensibilisierung und Motivation

- Lehrer-Schüler-Gespräch: Steigen Sie mit einem Gespräch zum Thema digitale Spiele ein. Fragen Sie nach Spielen, die den Schülerinnen und Schülern bekannt sind und auf welchen Geräten (z. B. Computer, Spielekonsole, Handy) sie diese am liebsten spielen.
- Lehrer-Schüler-Gespräch: Fragen Sie per Handzeichen die individuelle Nutzung ab. Schreiben Sie die Ergebnisse an die Tafel und werten Sie diese mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam aus.

*Ergebnissicherung: Tafelbild: Spielekompass*



10`

### Phase 2: Ein digitales Spiel

- Einzelarbeit/Plenum: Die Schülerinnen und Schüler formulieren jeweils drei Dinge, die ihnen an digitalen Spielen gefallen bzw. nicht gefallen.

*Ergebnissicherung: Arbeitsblatt (E1)/Heft/OHP-Folie (E1): Pro & Kontra*

- Plenum: Lassen Sie einzelne Schülerinnen oder Schüler ihr Ergebnis vortragen. Fragen Sie die anderen Kinder, ob sie die Aussagen teilen.



15`

### Phase 3: Kritische Reflexion

- Lehrer-Schüler-Gespräch: Räumen Sie ein, dass digitale Spiele mit Sicherheit eine große Faszination ausüben, sich die Kinder dennoch Gedanken über Inhalte und Spielzeiten machen sollten. Diskutieren Sie anhand des Merkblattes.



10`

### Vertiefung (optional): Blitzlicht

- Lehrer-Schüler-Gespräch (Blitzlicht): Runden Sie den Unterricht mit einem Blitzlicht ab. Die Kinder vervollständigen dazu abwechselnd eines der beiden Statements: „An digitalen Spielen ist gut, dass ...“ bzw. „An digitalen Spielen ist nicht so gut, dass ...“.



10`

## Tafelbild: Spielekompass

Hardware	Computer	Spielkonsole	Handy/Smartphone	Tablet
Womit spielt ihr?				
Spielzeiten	vor dem Frühstück	Vormittag	Nachmittag	am Abend
Wann spielt ihr?				
Spielgewohnheit	allein	mit Geschwistern	mit Freunden	mit Eltern
Mit wem spielt ihr?				
Spielorte	zu Hause	bei Freunden	an anderen Orten	unterwegs
Wo spielt ihr?				

- Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler zu den einzelnen Feldern des Tafelbildes per Handzeichen ab und tragen Sie die Zahlen in die Tabelle.
- Mit dem Tafelbild erhalten Sie und die Klasse einen ersten Eindruck, inwieweit digitale Spiele verbreitet sind und welche Spielgewohnheiten sich abzeichnen.
- Werten Sie das Tafelbild gemeinsam mit der Klasse aus: Ist das Ergebnis überraschend? Zeichnen sich Auffälligkeiten ab?

### Spielgewohnheit

**Alternativ:** Zur Darstellung des Tafelbildes können Sie sich eine digitale Vorlage aus dem Internet unter [www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern) herunterladen.

Wie findest du digitale Spiele? Was macht Spaß? Und was ist nicht so schön?

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

## Arbeitsblatt: Pro & Kontra

Schreibe in die Felder jeweils drei Dinge, die dir an digitalen Spielen gefallen und die dir nicht gefallen.

**+**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**-**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Gab es zu Hause wegen Spielen schon einmal Ärger? Schreibe kurz auf, warum.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Gut ist, ...

Nicht so gut ist, ...

Deine Erfahrung



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

## Portfolio: Merkblatt

Nicht nur für Kinder, sondern auch für Jugendliche und Erwachsene gibt es digitale Spiele. Diese gefallen Kindern oft nicht und sind auch nicht für sie geeignet. Deshalb solltest du beim Spielen auf einige Dinge achten:

- 1 Du magst Tiere, treibst Sport oder interessierst dich für Abenteuer? Dann achte bei der Wahl deines Spiels auf den Inhalt.
- 2 Spiele nur Spiele, die dir selbst gefallen. Nur weil deine Freunde bestimmte Spiele gut finden, heißt das noch lange nicht, dass auch du sie magst.
- 3 Spiele mit deinen Eltern, dann verstehen sie deinen Spaß am Spielen besser.
- 4 Sprich mit deinen Eltern, wenn dir ein Spiel Angst macht.
- 5 Erzähle deinen Eltern, wenn du Geld für ein Spiel im Internet bezahlen oder deine persönlichen Daten angeben sollst.

Beim Spielen vergisst man schnell die Zeit. Achte darauf, wie lange du spielst. Noch besser ist es, wenn du mit deinen Eltern Spielzeiten vereinbarst.

Willst du mehr wissen:

- >> [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de): Hier findest du Spieletipps mit einer kurzen Beschreibung. Außerdem gibt es hier schöne Onlinespiele.
- >> [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de): In der Spielkiste findest du viele lustige Onlinespiele.
- >> [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de): Auch auf dieser Seite warten einige Onlinespiele auf dich.



# Impressum

**Konzeption:** Stiftung Medienpädagogik Bayern und Helliwood media & education

**Redaktion:** Jutta Baumann, Jutta Schirmacher, Lina Renken

**Umsetzung:** Helliwood media & education

**Autorinnen und Autoren:** Marc Doerfert, Anja Monz

**Fachliche Unterstützung:** Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

**Bildnachweis:** dreamstime.com/Noam Armonn und eigene

3. überarbeitete Auflage: München, Berlin, 2019



**Copyright:** Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten

Gefördert durch

Bayerische Staatskanzlei



Entwicklung der Materialien gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers und der Autoren ausgeschlossen ist.

## OHP-Folie

E1 | Arbeitsblatt: Pro & Contra



Weitere Unterrichtseinheiten, vertiefendes Unterrichtsmaterial zu den Themen sowie digitale Vorlagen, die Sie zur Durchführung verwenden können, finden Sie im Internet unter:  
[www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern).