

Mädchen **sucht** Junge



PC & Co.
Jungen

Mädchen SUCHT Junge



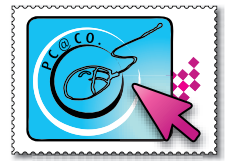
Hakim, 10 Jahre, lädt sich ein Kriegsspiel mit der Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ (blaues Quadrat mit der Altersfreigabe „ab 16“) herunter. Nach ein paar Tagen erzählt Hakim, dass er die meisten Gegner vernichtet hat.

Kai, 12 Jahre, hat zu Weihnachten ein Online-Rollenspiel geschenkt bekommen. Er macht erstaunliche Fortschritte und schwänzt dabei die Schule, um heimlich weiterspielen zu können. Seine Eltern bekommen zwei Wochen nach Schulbeginn einen Brief von der Schulleitung.

Benny, 13 Jahre, trifft sich beim Online-Spielen mit Leuten aus der ganzen Welt. Das wäre in seinem Heimatort nicht möglich.

Jan, 15 Jahre, sagt: „Einmal in die virtuelle Welt eingeloggt, dann vergeht die Zeit wie im Flug. Dann spürt man die Realität nicht mehr.“

Robin, 14 Jahre, schaut ständig auf sein Smartphone, auch wenn er sich mit anderen unterhält. Neulich wäre er beinahe überfahren worden.



PC @ Co. Jungen

Tafel 1

Hakim, 10 Jahre, geht in einen Videoladen und kauft sich ein Kriegsspiel mit der Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ (blaues Quadrat mit der Altersfreigabe „ab 16“)herunter . Nach ein paar Tagen erzählt Hakim, dass er die meisten Gegner vernichtet hat.

Kai, 12 Jahre, hat zur Weihnachten ein Online-Rollenspiel geschenkt bekommen. Er macht erstaunliche Fortschritte und schwänzt dabei die Schule, um heimlich weiterspielen zu können. Seine Eltern bekommen zwei Wochen nach Schulbeginn einen Brief von der Schulleitung.

Benny, 13 Jahre, trifft sich bei Online-Spielen mit Leuten in der ganzen Welt. Das wäre in seinem Heimatort nicht möglich.

Jan, 15 Jahre, sagt: „Einmal ins Internet eingeloggt, vergeht die Zeit wie im Flug. Man nimmt nichts mehr war und vergisst alles um sich herum.“

Robin, 14 Jahre, schaut ständig auf sein Smartphone, auch wenn er sich mit anderen unterhält. Neulich wäre er beinahe überfahren worden.

Ein Schüler wird gebeten, den Text der Tafel vorzulesen. Danach werden folgende Fragen besprochen:

- Kennt ihr diese Situationen?
- Um welche Spiele könnte es sich jeweils handeln?
- Was denkt ihr darüber?

Hier geht es um das Problem der Jugendfreigabe, der Vernachlässigung der Schule und um mögliches Suchtverhalten, aber auch um die positiven Aspekte, wie Leute kennenlernen, sich entspannen, anders sein als in Wirklichkeit, Kontrolle über etwas haben.

Mädchen **SUCHT** Junge



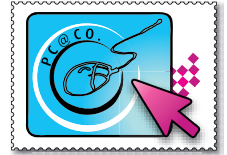
Weißt Du...

... dass einem Verkäufer bis zu 50.000 € Geldstrafe drohen kann, wenn er ein Spiel verkauft, das nicht für das Alter des Käufers freigegeben ist?

... dass Videospiele mit einer Altersfreigabe durch die USK gekennzeichnet werden müssen?

... dass Kinder und Jugendliche nicht bestraft werden können, wenn sie Spiele spielen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind?

... dass das Spielen von indizierten Computerspielen für Kinder und Jugendliche prinzipiell verboten ist – auch wenn es unter pädagogischer Betreuung stattfindet? Das gilt auch auf LAN-Partys trotz Einverständnis der Eltern.



Tafel 2

Diese Tafel wird vom Begleiter selbst vorgelesen:

Weißt Du...

...dass einem Verkäufer bis zu 50.000 € Geldstrafe drohen kann, wenn er ein Spiel verkauft, das nicht für das Alter des Käufers freigegeben ist?

- Habt ihr schon einmal erlebt, dass ein/e Verkäufer/in so etwas getan hat?

...dass Videospiele mit einer Altersfreigabe durch die USK gekennzeichnet werden müssen?

- Was meint ihr, warum?

...dass Kinder und Jugendliche nicht bestraft werden können, wenn sie Spiele spielen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind?

- Spielt ihr auch solche Spiele?

...dass das Spielen von indizierten Computerspielen für Kinder und Jugendliche prinzipiell verboten ist – auch wenn es unter pädagogischer Betreuung stattfindet? Das gilt auch auf LAN-Partys trotz Einverständnis der Eltern.

- Kennt ihr solche Spiele?
- Geht ihr auf LAN-Partys?

Eine LAN-Party ist ein Zusammenschluss von privaten Computern, die durch ein vom Veranstalter gestelltes Netzwerk (Local-Area-Network, LAN) verbunden werden. Dabei messen sich die Teilnehmer in Spielen, bei denen Taktik, Strategie und Geschick gefordert werden.

USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

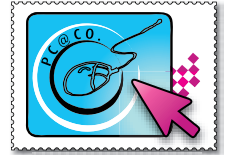
Indizierte Computerspiele – verbotene Spiele

Mädchen SUCHT Junge



Warum spielen Jungen Computerspiele?





Tafel 3

Warum spielen Jungen Computerspiele?

- gegen Langeweile
- Reaktionstraining
- Entspannung
- man braucht keine Freunde
- Erfolgserlebnis
- macht Spaß
- Kontakte knüpfen
- um Dinge zu tun, die in der Realität nicht möglich sind
- ablenken von Problemen
- meine Freunde spielen auch
- ist cool.

Die Motive werden in einem Gruppenprozess in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit sortiert.

Es geht um die Diskussion und den Prozess der Meinungsbildung.

Mädchen SUCHT Junge



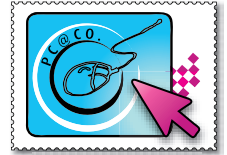
Wie ist es eigentlich bei Mädchen?

Mädchen nutzen das Internet eher zum Chatten.

Mädchen spielen lieber Denk-, Gesellschafts- und Kartenspiele.

Mädchen spielen wesentlich seltener am Computer als Jungen.

Jungen spielen im Schnitt ungefähr dreimal so lange pro Woche wie Mädchen.



Tafel 4

Wie ist es eigentlich bei den Mädchen?

Mädchen nutzen das Internet eher zum Chatten.

Mädchen spielen lieber Denk-, Gesellschafts- und Kartenspiele.

Mädchen spielen wesentlich seltener am Computer als Jungen.

Jungen spielen im Schnitt dreimal so lang pro Woche wie Mädchen.

Der Text der Tafeln wird von den Jungen vorgelesen.

Fragen:

- Erlebt ihr das genauso?
- Gibt es andere Erfahrungen?
- Wie ist das bei euch?
- Warum spielen Mädchen weniger?
- Was glaubt ihr, warum Jungen länger Computer spielen?

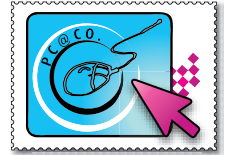
Mädchen SUCHT Junge



Spielst du an Computer, Xbox, Smartphone oder Playstation?

	nie	manchmal	oft	sehr viel
Lern- und Denkspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jump 'n' run	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ballerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategie- spiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Jeder vergibt
einen Punkt
pro Reihe



Tafel 5

Spielst du an Computer, Xbox, Smartphone oder Playstation

	nie	manchmal	oft	sehr viel
Lern- und Denkspiele				
Jump'n'run				
Rollenspiele				
Ballerspiele				
Sportspiele				
Strategiespiele				

Es wird nach Erfahrungen mit Computerspielen gefragt. Jeder Junge punktet in jeder Reihe.

Fragen:

- Was kennt ihr für Spiele
- Was fällt euch auf?
- Was denkt ihr darüber?

Mädchen SUCHT Junge

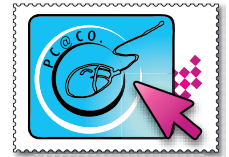


*Was, glaubt ihr, sind die Chancen
und Gefahren des Internets?*

Chancen

Gefahren

Was?



Tafel 6

Was, glaubt ihr, sind die Chancen und Gefahren des Internets?

Chancen

Gefahren

Die Schüler schreiben ihre Meinung auf Post-Its und kleben diese in die entsprechende Spalte auf der Tafel.

Diskussion:

- Chancen: Ist die Chance eine echte Chance?
- Gefahren: Kennt ihr jemand, den das betrifft?
- Meint ihr, das könnte euch auch passieren?
- Wie schützt ihr euch?

Mit Schülern überlegen, ab wann es kritisch werden könnte.

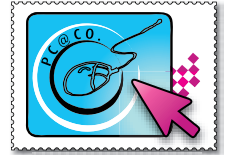
Mädchen SUCHT Junge



Was kannst du tun, außer an PC @ Co zu sitzen?

- Sport treiben
- was mit Freunden unternehmen
- ins kino gehen
- Ausflug mit der Familie machen
- Musik hören
- entspannen/relaxen
- ein Buch lesen
- Musik machen
- fernsehen
- zusammen kochen
- Mini-Job annehmen (Geld verdienen)
- telefonieren
- auf Partys gehen
- Sonstiges

Jeder vergibt drei Punkte



Tafel 7

Was kannst du tun, außer an zu sitzen?

Jeder Einzelne überlegt nun, welche Alternativen ihm einfallen.

- **Sport treiben**
- **was mit Freunden unternehmen**
- **ins Kino gehen**
- **Ausflug mit der Familie machen**
- **Musik hören**
- **entspannen/relaxen**
- **ein Buch lesen**
- **Musik machen**
- **fernsehen**
- **zusammen kochen**
- **Mini-Job annehmen (Geld verdienen)**
- **telefonieren**
- **auf Parties gehen**
- **sonstiges**

Jeder Junge vergibt 3 Punkte.

Was fällt euch auf?

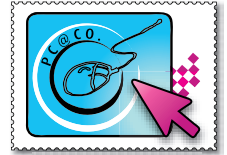
Mädchen **SUCHT** Junge



Was will ICH?

Was?

***Was vereinbaren WIR
gemeinsam?***



Tafel 8

Was will ICH? Was vereinbaren WIR gemeinsam?

Sowohl jeder Einzelne als auch die Gruppe überlegen nun, welche Konsequenzen sie aus dem Workshop ziehen möchten und vereinbaren Regeln, die aufgeschrieben werden und im Klassen-/Gruppenraum hängen bleiben sollen. Es ist sinnvoll, in den darauffolgenden Wochen immer wieder auf die Vereinbarungen einzugehen.

Die Vereinbarungen könnten folgende Bereiche beinhalten:

Klassen-/Gruppenklima verbessern: Wir schaffen ein gutes Klassenklima und „mobben“ nicht / klären Probleme / unternehmen was zusammen

Hilfe bei Problemen: mit jemandem darüber reden / Tagebuch schreiben / Was Schönes machen

Wenn eine/r zu oft nutzt: ihn/sie darauf ansprechen, über Alternativen nachdenken, Zeitvorgaben machen

Wichtig ist, dass die Vereinbarungen von den Jungen positiv formuliert werden. Es ist sinnvoll, einen festen Zeitrahmen zu vereinbaren, in dem eine Reflexion erfolgt.

Linktipps:

- www.jff.de Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM- und KIM-Studie
- www.klicksafe.de Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Studien zur Medienumgang von Jugendlichen
- www.handysektor.de Internetportal mit aktuellen Informationen, Material, Veranstaltungshinweisen rund um Medien und Medienpädagogik, gute Verlinkung zu anderen wichtigen Seiten, alles Wissenswerte zum Thema Handy