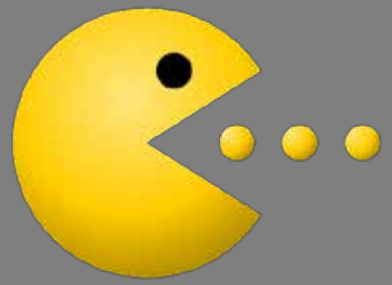
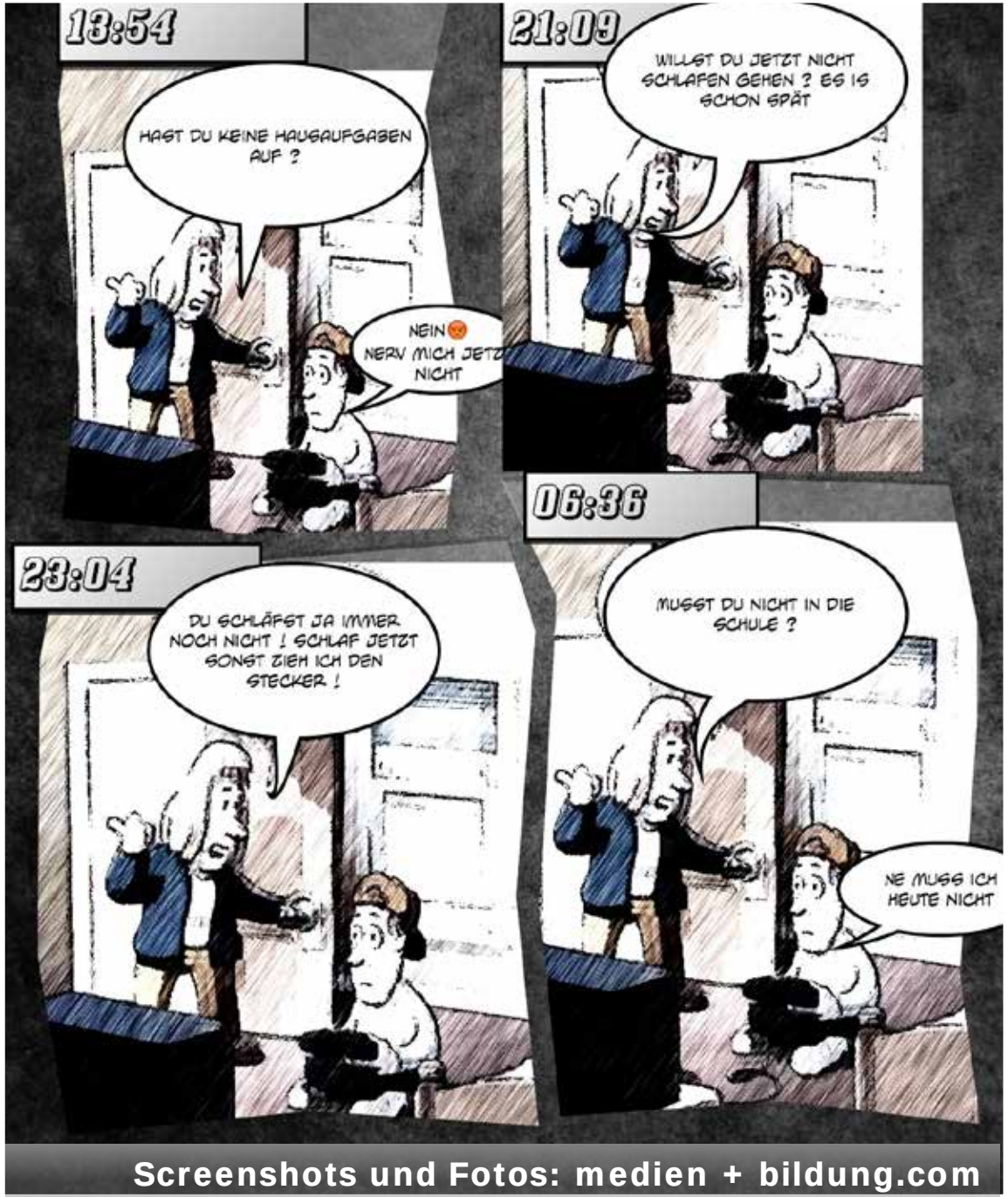
PACMAN	LARA	MARIO	PIKACHU
			
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300



Screenshots und Fotos: medien + bildung.com

- Kreative Mediennutzung/ -produktion
- Reflexion eigener Mediennutzung
- niederschwellig
- mit Office möglich
- Medienproduktion im Team

3 Minuten

2 Minuten

- Kreative Mediennutzung/ -produktion
- Reflexion eigener Mediennutzung
- niederschwellig
- Es warten unendlich viele neue Geschichten
- Medienproduktion im Team

3 Minuten

2 Minuten

Fotos: Jürgen Sleegers

- Kreative Mediennutzung/ -produktion
- Reflexion eigener Mediennutzung
- niederschwellig
- Es warten unendlich viele neue Geschichten
- Medienproduktion im Team

2 Minuten

Daniel Zils
medien + bildung.com

zils@medienundbildung.com

- medienundbildung.com
- ../check-the-games

PacMan: PacMan	Games-Tabu
	Der gesuchte Name und folgende Begriffe oder Teile davon dürfen **nicht** genannt oder dargestellt werden. • PacMan • Geister • Pillen • Waka-Waka • Labyrinth
Bildrechte beim jeweiligen Rechteinhaber.	

Killerspiel	Games-Tabu
Games-Tabu Kategorien • **Spielfiguren** • **Games-Begriffe** • **Spiele** • **Hardware** • **…**	Der gesuchte Name und folgende Begriffe oder Teile davon dürfen **nicht** genannt oder dargestellt werden. • • • • •
Bildrechte beim jeweiligen Rechteinhaber	

Beispiel

Name: Pippi Langstrumpf

ME MO X

Pippi ist ein freches neunjähriges Mädchen, das alleine mit der Meerkatze „Herr Nilsson" und dem Pferd „Kleiner Onkel" in der Villa Kunterbunt lebt. Gemeinsam mit den Geschwisterkindern Tommy und Annika erlebt sie viele Abenteuer, die die Kinder sogar auf die Südseeinsel „Taka-Tuka-Land" führt.

Auftritt(e) in:

X X X X X

Geschlecht: unbestimmt / männlich / weiblich

Gesinnung: gut / böse

Erstauftritt: 1944

Partner/in Tommy / Annika

Googletreffer: 396.000

Bekanntheit: ★★★★★

Übernatürliche Fähigkeiten: ★★★☆☆

Persönliche Bedeutung: ★★★★☆

Tabu-Begriffe: 1. Herr Nilsson 2. Kleiner Onkel 3. Taka-Tuka 4. Astrid Lindgren 5. Villa Kunterbunt

Fakten: Pippis voller Name ist Pippilotta Viktualia Rollgardina Pfefferminz Efraimstochter Langstrumpf.
Tommy und Annika heißen mit Nachnamen Settergren.

Entwurf

- spielerischer Themeneinstieg
- mit Schüler*innen selber zu erweitern
- kostenlose Vorlagen in Kürze auf Digitale-Spielewelten.de
- Medien-Helden-Mega-Game:
  - Quartett
  - Tabu
  - Memo
  - Quest
  - Erzähl mal
  - Wer bin ich?
  - Helden-Selbsthilfe

4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten

Screenshots und Cover aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

- aktuelle Themen:
  - Big Data
  - Überwachung
  - Medienethik
  - Moral
- Lehrplan-Schnittmengen
- Lebensweltbezug
- +/- englisch

3 Minuten

2 Minuten

Vertrauen Sie auf die eigenen Kompetenzen.

Nutzen Sie die Kompetenzen der Schüler*innen.

Finden Sie gemeinsam neue Wege.

Nutzen Sie die Erfahrung und Anregungen anderer.

Spielen ist eine ernste Sache, die Freude macht.

3 Minuten

2 Minuten

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Jetzt sind Sie gefragt!

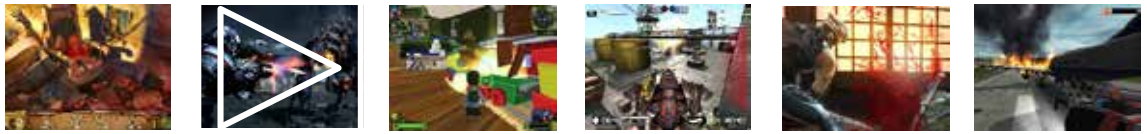
- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Dark Ritual: Wimmelbild

Screenshot aus dem genannten Spiel. Bildrechte beim Publisher.



- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Mass Effect 3

**Screenshot aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.**

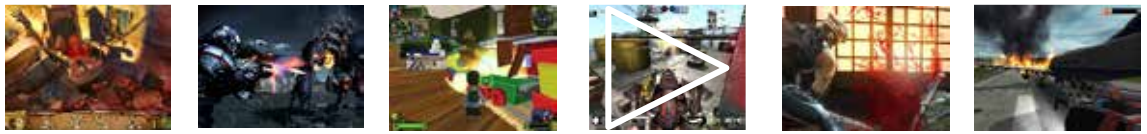
- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Army Men: Soldiers of Misfortune

Screenshot aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.



- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Battle Rage

Screenshot aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

Screenshot aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Ninja Gaiden 3

**Screenshot aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.**

- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Flughafen Feuerwehr Die Simulation

Screenshot aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

Anm.
Das hier gezeigte Video ist nicht eingebunden. Es zeigte InGame-Szenen aus dem Spiel: „LEGO Star Wars II – Die klassische Trilogie“.

- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

Familienfreundliche Spiele, die aus Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten

Überwiegend familienfreundliche Spiele, die bereits spannender, wettkampfbetonter sowie schneller und komplexer sein dürfen

Deutlich kampfbetonter, bieten aber Distanzierungs-möglichkeiten durch z.B. historische, futuristische oder märchenhaft-mystische Inhalte

Zeigen auch Gewalthandlungen und bestehen meist aus bewaffneten Kämpfen, militärischen Missionen, die jedoch als Spiel zu erkennen sind

Ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte mit kriegerischen Auseinandersetzungen oder brutalen Kampfhandlungen, die evtl. zu einer Identifikation mit fragwürdig handelnden Protagonisten führen

- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- kurzweilige und niederschwellige Methode

Jürgen Sleegers
Spielraum / TH Köln

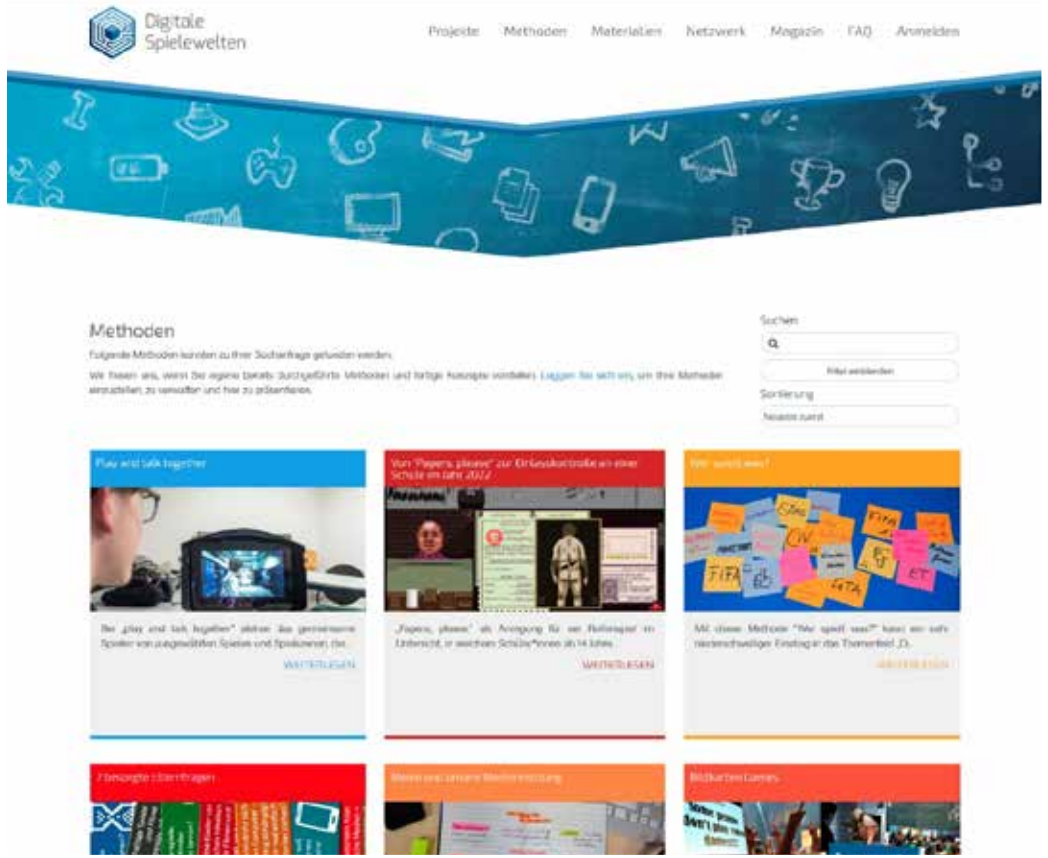
juergen.sleegers@th-koeln.de

- th-koeln.de/spielraum
- digitale-spielewelten.de

SPIELRAUM

Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Digitale Spielewelten



SPIELRAUM
Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Technology
Arts Sciences
TH Köln

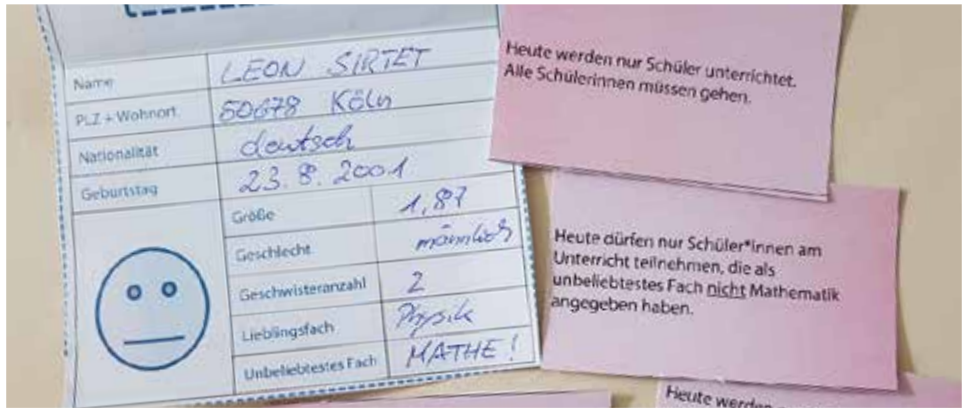
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

BIU
Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur

2 Minuten

Screenshots aus dem genannten Spiel. Bildrechte beim Publisher.



Fotos: Jürgen Sleegers

4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten

- Spieleratgeber-NRW.de
- Spielbar.de

- Digitale-Spielewelten.de

- USK.de
- Klicksafe.de
- Medienpaedagogik-Praxis.de

- YouTube (u.a. Let´s Plays)
- Facebook & Co

- DieterBaackePreis.de
- mb21.de

- kindersoftwarepreis.de
- deutscher-computerspielpreis.de

- Play-Festival
- Playin' Siegen
- Next-Level-Festival
- mb21-Festival
- gamescom
- Jugendforum

- Eltern-LAN.info
- Games im Fokus der Jugendhilfe
- Gamescamp

- Kinderzimmer

4 Minuten

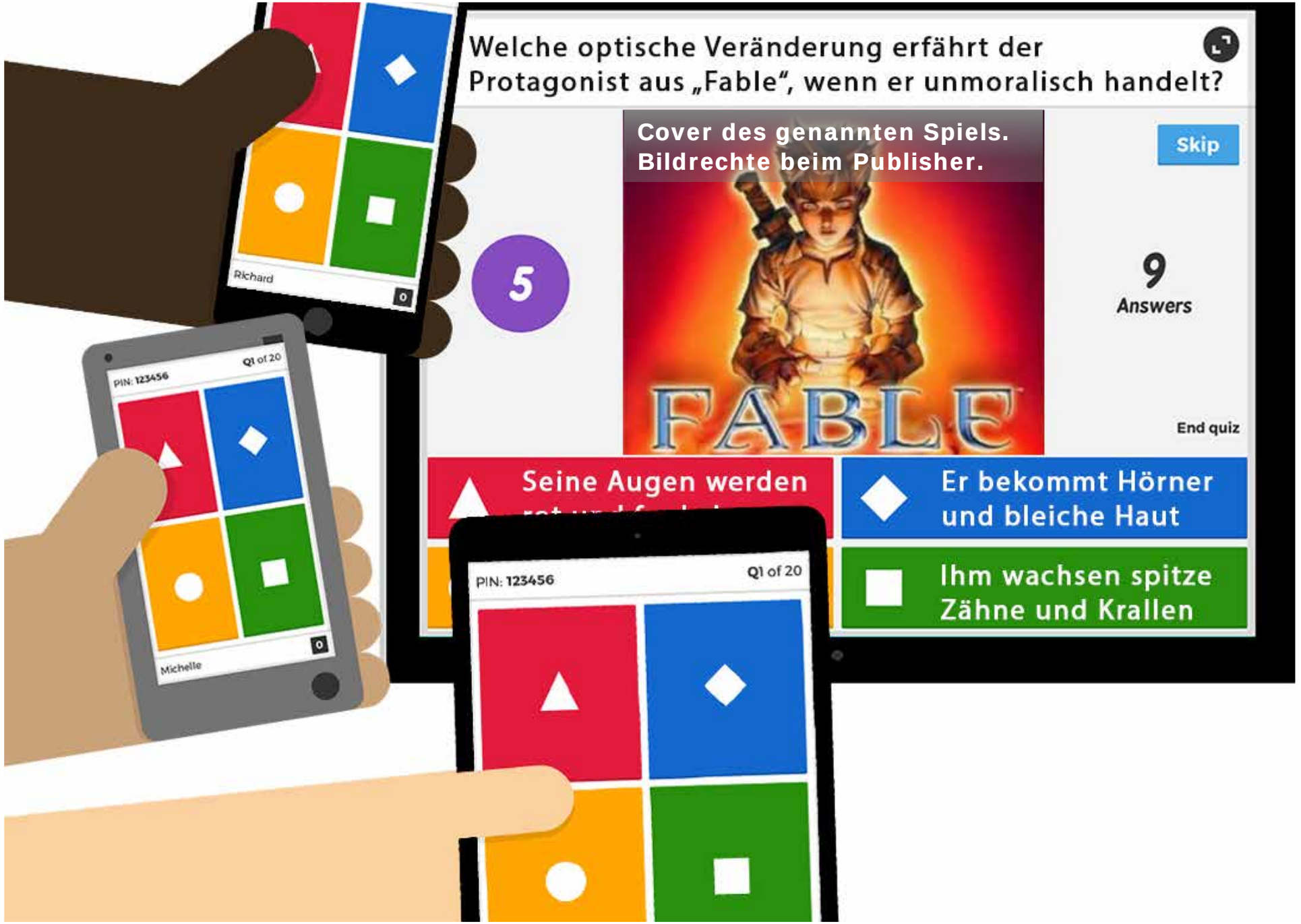
3 Minuten

2 Minuten

Screenshots und Cover aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

- DAS Spiel
- extrem populär
- Spiel und Tool in einem
- unendliche Möglichkeiten
- Lebensweltbezug

4 Minuten
3 Minuten
2 Minuten



- Kahoot.it
- niederschwellig
- BYOD
- Nutzung von Smartphones im Unterricht
- vielseitig einsetzbar
- kostenlos

3 Minuten

2 Minuten

Vortrag „Computerspiele(n) im Unterricht“
23. August 2017
Schule und Games / gamescom congress

Jürgen Sleegers
Spielraum / TH Köln
juergen.sleegers@th-koeln.de
digitale-spielewelten.de
th-koeln.de/spielraum

Daniel Zils
medien + bildung.com
zils@medienundbildung.com
medienundbildung.com
../check-the-games