



Logo der Kampagne: Dein Spiel. Dein Leben.

**Themenbereich:**

- Mediennutzung und Lebenswelt Jugendlicher
- Computer- und Videospiele
- Wettbewerb zur Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“
- Story-Board für die Erstellung eines Videoclips

**Zielgruppe:**

Jugendliche zwischen 12 – 25 Jahre

**Zeitraum:**

45 - 90 Minuten (in Unterrichtseinheiten gedacht)  
Kann bei Bedarf auch mehr Zeit in Anspruch nehmen.

**Vorbereitungszeit:**

20 Minuten

**Materialien:**

- Arbeitsblätter sind als Kopiervorlage in diesem Modul enthalten

**Technische Ausstattung:**

- keine digitalen Medien

**Variante:**

Ein oder mehrere Storyboards werden von den Jugendlichen selbst umgesetzt und verfilmt. Dies ist auch mit Handys möglich.

**Anmerkung:**

Update Mai 2014: Die Materialien waren als Aufruf zu einem Kreativ-Wettbewerb Teil der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ Der Einsendeschluss war der 15.11.2012.  
Auch nach Beendigung der Kampagne können die Materialien weiter genutzt werden.

**Ansprechpartner:**

Jürgen Slegers, gameskompakt.de

**Kontakt:**

[juergen@slegers.de](mailto:juergen@slegers.de)

**Copyright:**

Jürgen Slegers



Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (CC BY-SA) verwendet werden. Informationen zur CC-Lizenz: <http://de.creativecommons.org>

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: [kontakt@gameskompakt.de](mailto:kontakt@gameskompakt.de)

**Kurzbeschreibung  
des Moduls**

In einem Zeitraum von 45-90 Minuten (kann bei Bedarf angepasst werden) beschäftigen sich Jugendliche mit dem Thema „Prävention und Sensibilisierung junger Menschen bei der Nutzung virtueller Spielwelten“.

**Lernziel**

Über die Entwicklung und Gestaltung eines Story-Boards zu einem Videoclip im Rahmen der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your Level“ ([www.dein-spiel-dein-leben.de](http://www.dein-spiel-dein-leben.de)) setzen sich die Heranwachsenden konstruktiv, kritisch und kreativ mit ihrer eigenen Mediennutzung und Lebenswelt auseinander und beschreiben reflektiert Möglichkeiten, Gaming und Alltagspflichten auszubalancieren. Ihr Arbeitsergebnis kann zusätzlich als Wettbewerbsbeitrag eingereicht und über diesen Wege veröffentlicht und anderen zugänglich gemacht werden.

**Hintergrund  
der Kampagne  
„Dein Spiel.  
Dein Leben.“**

Hinter der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ verbirgt sich ein Projekt zur Prävention und Sensibilisierung junger Menschen bei der Nutzung virtueller Spielwelten, das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend unterstützt wird und den Handlungsempfehlungen von Dialog Internet nachkommt. Projektträger ist das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln, das gemeinsam mit dem Institut für Computerspiel an der Fachhochschule Erfurt die Umsetzung übernommen hat. Der Beirat setzt sich aus VertreterInnen des JFF – Institut für Medienpädagogik, IJAB – Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland, Electronic Arts Deutschland und turtle entertainment zusammen.

**Ziel  
der Kampagne  
„Dein Spiel.  
Dein Leben.“**

Ziel der Aufklärungskampagne, die in einem Peer-to-Peer-Prozess maßgeblich von Jugendlichen selbst für ihre Altersgenossen entwickelt wurde, ist die Sensibilisierung für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit virtuellen Spielwelten. Damit sollen präventiv problematischen, exzessiven Spielgewohnheiten entgegengewirkt und Lernprozesse unterstützt werden, die dazu beitragen, das Hobby Computer- und Videospielen mit den Anforderungen der realen Welt angemessen auszubalancieren und die Fähigkeiten zur eigenständigen Problemlösung auszubauen.

**Entwicklung  
der Kampagne  
„Dein Spiel.  
Dein Leben.“**

Über 100 Jugendliche haben die Kampagne seit Jahresbeginn in bundesweiten Workshops erarbeitet und damit das eigene Spielverhalten thematisiert, das aber nicht ausschließlich problematisiert wird. Das Spannungsverhältnis zwischen Spiel und Leben, Spiel im Leben und Leben wie im Spiel soll Heranwachsende anregen, über das eigene Spielverhalten nachzudenken und sich mit anderen darüber auszutauschen.

**Kern  
der Kampagne  
„Dein Spiel.  
Dein Leben.“**

In der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ wird das Spielen als Bestandteil des Lebens betrachtet, den es so zu integrieren gilt, dass ein gesundes Gleichgewicht zwischen der realen und der virtuellen Welt aufrechterhalten bleibt und Familie, Schule, Beruf, Freunde sowie andere Freizeitbeschäftigungen nicht zu kurz kommen.

**Ansatz  
der Kampagne  
„Dein Spiel.  
Dein Leben.“**

Neben der gemeinsamen Erarbeitung der Kampagneninhalte mit Jugendlichen ist ein weiterer Ansatzpunkt die Einbeziehung und Ansprache von Spielergemeinschaften. Das Bewusstsein, Teil einer Gilden & Clan übergreifenden Gemeinschaft zu sein und der Jugendkultur „Gamer“ anzugehören ermöglicht einmalige und für die Lebenswelt von Jugendlichen, aber auch erwachsenen Gamern wesentliche Perspektiven und Erlebnisse im gemeinsamen Spielen. Umso wichtiger ist es zugleich sich der sozialen Verantwortung bewusst zu sein, welche Gamer füreinander haben. Durch die Teilnahme am Spiel und am Leben der anderen Gamer können Ängste und Flüchte in virtuelle Spielwelten erkannt und kommuniziert werden. Dadurch, dass das gemeinsame Miteinander und nicht das Spielen an sich in den Fokus gerückt wird, kann vermieden werden, dass alltägliche Probleme das Hobby zur Sucht werden lassen.

**Einstieg ins  
Thema**

In einer ersten Fragerunde werden die Jugendlichen befragt, wie sie selber digitale Medien und speziell Computer- und Videospiele nutzen, was sie wann und wie und mit wem spielen? Was fasziniert sie und wo sehen sie selber Chancen und Risiken? Wie bekommen Sie ihr Interesse für „Gaming“ mit anderen Hobbys und Alltagsanforderungen gemanagt?

Die Antworten können stichwortartig festgehalten werden.

**Aufteilung in  
Arbeitsgruppen**

Die Aufteilung in Arbeitsgruppen sollte so erfolgen, dass sich Gruppen von Spielern und Nicht-Spielern mischen. Eine Gruppengröße von 3-5 hat sich bei ähnlichen Aufgaben als geeignet erwiesen.

**Arbeitsauftrag**

Die Arbeitsgruppen bekommen das Arbeitsblatt: **„Kampagnen Informationen - Ansprache der Jugendlichen“** und das für ihre Gruppe bestimmte Material, mit der Aufgabe, dieses in 30 Minuten zu lesen und so zu bearbeiten, dass eine Zusammenfassung des Inhalts den anderen Gruppen vorgestellt werden kann.

**Präsentation der  
Ergebnisse**

Für die Präsentation ihrer Ergebnisse haben die Arbeitsgruppen 2-5 Minuten Zeit (je nach Gruppenanzahl und Zeitplanung). Wer die Ergebnisse vorträgt, ist der Gruppe zu überlassen. Die Präsentation kann frei vorgetragen oder auf einem vorher ausgeteilten Flipchartpapier festgehalten werden.

**Zeitliche Struktur  
der Unterrichts-  
einheit  
(Doppelstunde)  
im Überblick**

|            |                                                                                                                            |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15 Minuten | Einführung – Einstieg ins Thema                                                                                            |
| 5 Minuten  | Aufteilung in Arbeitsgruppen                                                                                               |
| 5 Minuten  | Arbeitsauftrag                                                                                                             |
| 5 Minuten  | Kurze Pause                                                                                                                |
| 40 Minuten | Arbeitsphase in Arbeitsgruppen:<br>Entwicklung eines Story-Boards für ein Videoclip zur Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ |
| 15 Minuten | Kurzpräsentation der Arbeitsgruppe-Ergebnisse                                                                              |
| 5 Minuten  | Zusammenfassung. Feedback. Puffer.                                                                                         |



**Anmerkung**

Das Modul lässt sich auch stark komprimiert in einer Stunde durchführen. Bei Bedarf kann es auch weiter ausgebaut werden.

**Variante**

**Einzelstunde  
(z.B. Vertretungs-  
stunde)**

|            |                                                                                                                            |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 Minuten  | Arbeitsauftrag und Aufteilung in Arbeitsgruppen                                                                            |
| 30 Minuten | Arbeitsphase in Arbeitsgruppen:<br>Entwicklung eines Story-Boards für ein Videoclip zur Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ |
| 10 Minuten | Kurzpräsentation der Arbeitsgruppe-Ergebnisse                                                                              |

**Anmerkung**

Die Jugendlichen können auch gemeinsam ein Storyboard entwickeln oder sich aus mehreren für eines entscheiden, welches sie selber umsetzen und verfilmen. Dies ist auch mit Smartphone-Kameras möglich.

(Anregungen: <http://www.qualiboxx.de/www/handyfilm.php>)

**Material /  
Arbeitsblätter**

Arbeitsblätter sind als Kopiervorlage in diesem Modul enthalten.

**Pressemeldungen**

Unterschiedliche Pressemeldungen zur Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ finden Sie unter: [www.dein-spiel-dein-leben.de/presse](http://www.dein-spiel-dein-leben.de/presse)

**Variante  
beim Themen-  
Einstieg**

In den Arbeitsblättern ist auch die Pressemitteilung vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zum Start der Kampagne auf der gamescom 2012 in Köln enthalten. Ein erster Einstieg in die Unterrichtsstunde kann auch über Fragen der Verantwortungsübernahme und Kampagnen-Unterstützung durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gestaltet (BMFSFJ) werden.

- Wie und warum unterstützt das BMFSFJ eine solche Kampagne?

**Lehrer-  
materialien**

Weitere Informationen:

- [www.dein-spiel-dein-leben.de](http://www.dein-spiel-dein-leben.de)
- [www.fh-koeln.de/spielraum](http://www.fh-koeln.de/spielraum)
- [www.gameskompakt.de](http://www.gameskompakt.de)
- [www.dialog-internet.de](http://www.dialog-internet.de)
- [www.dein-spiel-dein-leben.de/presse](http://www.dein-spiel-dein-leben.de/presse)

Arbeitsblatt / Kopiervorlage: **Pressemitteilung** vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend **zum Start der Kampagne** auf der gamescom 2012 in Köln

Seite 1/1

Do 16.08.2012

**Kristina Schröder: "Junge Menschen brauchen eine gesunde Balance zwischen realer und virtueller Welt"**

Start der Präventionskampagne "Dein Spiel. Dein Leben" auf der gamescom

Zur "gamescom", der weltweit größten Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung, startet das **Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend** gemeinsam mit Unternehmen der Computerspiel-Branche, pädagogischen Institutionen und jungen Computerspielern eine Präventionskampagne zur Sensibilisierung junger Menschen im Umgang mit virtuellen Spielwelten, die von Jugendlichen selbst für ihre Altersgenossen erarbeitet wurde. "Video- und Computerspiele sind für Jugendliche in den letzten Jahren zu einer immer wichtigeren Freizeitbeschäftigung geworden", sagt die **Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Kristina Schröder**. "Wir müssen aber darauf achten, dass neben der Spielwelt auf dem Computer noch genug Raum bleibt für die reale Welt. Junge Menschen brauchen Zeit für Familie, Freunde, Schule, Ausbildung und Beruf. Deshalb unterstütze ich die Kampagne, bei der Jugendliche sich gegenseitig darauf aufmerksam machen und dabei helfen, eine gesunde Balance zwischen dem normalen Leben und den Spielen im Netz zu finden."

Die Kampagne "Dein Spiel. Dein Leben." wurde seit Jahresbeginn von mehr als 100 Jugendlichen in bundesweiten Workshops erarbeitet. Sie haben beraten, wie das eigene Spielverhalten thematisiert werden kann, ohne es dabei ausschließlich zu problematisieren. Die Jugendlichen selbst übernehmen als Mediatoren Verantwortung, indem sie in einer jugendgemäßen Sprache Gleichaltrige für einen umsichtigen Umgang mit Spielen im Internet sensibilisieren.

In einem Wettbewerb können sich weitere Jugendliche mit Videoclips, Collagen oder Geschichten beteiligen und zeigen, was sie unter "Dein Spiel. Dein Leben." verstehen und wie sie Spielleidenschaft mit dem eigenen Alltag verbinden.

Neben dem Wettbewerb werden kritische, konstruktive und kreative Diskussionen zum Thema "Virtuelle Spielwelten" in den sozialen Netzwerken der Jugendlichen, in ihren Spiele-Gemeinschaften, aber auch bei Computerspiel-Events, in Schulen und in Freizeiteinrichtungen initiiert.

Ein besonderer Fokus liegt auf Spiele-Gemeinschaften im Netz, in dem sich die Jugendliche zum Spielen mit Gleichgesinnten treffen. Das Bundesfamilienministerium unterstützt die Kampagne "Dein Spiel. Dein Leben." im Rahmen des Dialog Internet. Weitere Partner sind Electronic Arts Deutschland, Turtle Entertainment und das Institut Spielraum an der Fachhochschule Köln sowie das Institut für Computerspiel Spawnpoint in Erfurt.

"Dein Spiel. Dein Leben." startet am 16. August bei der Video- und Computerspielemesse gamescom (15. bis 19. August in Köln). Am Messestand (Halle 10.1, Stand D31) können sich Interessierte informieren, ebenso im Internet unter [www.dein-spiel-dein-leben.de](http://www.dein-spiel-dein-leben.de).

Weitere Informationen finden Sie unter [www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de).

Quelle: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Presse/pressemitteilungen,did=187946.html>

[08.10.2012]

**Arbeitsblatt / Kopiervorlage: Kampagnen Informationen  
Ansprache der Jugendlichen**

Seite 1/1

**Ansprache und  
Vorstellung der  
Kampagne  
„Dein Spiel.  
Dein Leben.“  
für Jugendliche**

- Du kennst diesen Ausspruch und er hat für Dich eine Bedeutung?
- Für Dich ist Computer- und Videospielen Hobby oder sogar Sport und gehört zu Deinem ganz normalen Alltag?
- Du kannst Deine Gaming-Interessen gut mit den Anforderungen in der Schule, der Familie und dem Freundeskreis verbinden?
- Du hast das Gefühl, dass zwar sehr viele Jugendliche Computer- und Videospiele spielen, aber dies in der Gesellschaft nicht wirklich akzeptiert ist?

Dann bist Du hier genau richtig!

- Bringe Dich ein und vermittele Anderen, wie Deine Skillz im Game und Deine Skillz im Reallife miteinander harmonieren!
- Diskutiere mit Jugendlichen und Erwachsenen aus Politik, Industrie und Pädagogik den Stellenwert von Computer- und Videospielen in unserer Gesellschaft!
- Sorge dafür, dass verschiedene Generationen und verschiedene Sichtweisen keine Hindernisse sein müssen, um gemeinsam etwas zu erreichen!
- Sorge mit Deiner Teilnahme dafür, dass verschiedene Sichtweisen keine Hindernisse sein müssen, um gemeinsam etwas zu erreichen!
- Plane und gestalte mit anderen Jugendlichen aus ganz Deutschland eine eigene Kampagne zum Thema Computerspiel und setzt sie um!
- Sorge mit Deiner Teilnahme dafür, dass Dein ganz persönliches Reallife,

ZU DEM AUCH NATÜRLICH GAMING GEHÖRT,

wirklich vorgeht!

Arbeitsblatt / Kopiervorlage: **Storyboard-Vorlage**  
**Videoclip: Dein Spiel. Dein Leben.**

Seite 1/5

|                                                                                   |               |                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Wer:</b>   | Jugendliche zwischen 12 – 25 Jahre                                                                 |
|                                                                                   | <b>Was:</b>   | Video- und Audioclips (max. 3 Min.), Stories, Collagen, Storyboards, usw.                          |
|                                                                                   | <b>Wann:</b>  | <b>Einsendeschluss 15.11.2012</b>                                                                  |
|                                                                                   | <b>Wie:</b>   | Per Post oder Email                                                                                |
|                                                                                   | <b>Wohin:</b> | Fachhochschule Köln - Institut Spielraum<br>Ubierring 48 - 50678 Köln<br>spielraum@f01.fh-koeln.de |

Gamer wie DICH haben wir gesucht. DU spielst unglaublich gerne Videospiele, bist ein richtiger Nerd und hast es satt, blöde Kommentare von „gewissen Medien“ zu hören. Denn neben dem Gaming gehst DU auch raus und triffst dich mit Freunden oder machst andere Dinge. Hilf uns das Image der Gamer zu verbessern und zeig uns Dein Leben in Aktion.

**Wie kannst DU uns helfen?**

**Ganz einfach! Zeig uns DEIN Spiel und DEIN Leben!**

Zeig, wie Du es z.B. schaffst, dass deine Eltern, die Schule oder auch deine Freunde alle mit dir zufrieden sind, dir aber trotzdem genug Zeit zum Zocken bleibt?

- In DIR schlummert ein Spielberg, Jackson oder Tarantino, dann greif zur Kamera oder zum Handy und mach einfach ein kurzes Video, in dem DU zeigst, wie du deinen Alltag meisterst.
- DU kommst besser mit Worten klar, dann schreib eine Shortstory, ein Storyboard oder rappe drauf los – auch super!
- Pinsel, Spraydosen und Photoshop sind eher dein Ding – natürlich freuen wir uns auch auf dein ganz eigenes Kunstwerk.

Wichtig ist, dass DU DEIN Leben präsentierst und zeigst, dass Gamer auch ganz normale Menschen sind.

Sei kreativ und mach mit beim Wettbewerb. So kann DEINE Idee zum Markenzeichen der Kampagne werden!

Was DU gewinnen kannst? – Die zwei besten Ergebnisse werden professionell nachbearbeitet und im Web verbreitet.

|                                                                                     |                                                                                                                                       |                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 007 - Beispiel</b>                                                    | <b>Titel: Marios Dream</b>                                                                                                            |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>                                                          | <b>Beschreibung der Szene</b>                                                                                                         | <b>Dialog(e)</b> |
|  | Mario liegt friedlich im Bett, schnarcht und träumt von seinen Freunden.                                                              | Mario: zzzzz     |
|                                                                                     | Seine Freunde sieht man in einer Traumblase, wie sie auf einer Plattform nebeneinander stehen und von einem Publikum bejubelt werden. |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b>                                                 | Traumblase muss eingeblendet werden. (Post Production)<br>Blaue Schlafmütze als Requisite.                                            |                  |

**BEISPIEL**

**Anmerkung:**

Wenn der Platz für die Szenenbeschreibung /Dialoge nicht ausreicht, nutzt einfach die Blattrückseite. Denkt aber daran die Beschreibungen /Dialoge mit der passenden Szenennummer zu versehen.



|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 001</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |
|                                     |                               |                  |

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 002</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |
|                                     |                               |                  |

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 003</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |
|                                     |                               |                  |

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 004</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |
|                                     |                               |                  |

Arbeitsblatt / Kopiervorlage: **Storyboard-Vorlage**  
**Videoclip: Dein Spiel. Dein Leben.**

Seite 3/5

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 005</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 006</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 007</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |

|                                     |                               |                  |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 008</b>               | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze / Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
|                                     |                               |                  |
| <b>Anmerkungen / Besonderheiten</b> |                               |                  |

Arbeitsblatt / Kopiervorlage: **Storyboard-Vorlage**  
**Videoclip: Dein Spiel. Dein Leben.**

Seite 4/5

|                                         |                               |                  |
|-----------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 009</b>                   | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze /<br/>Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
| <b>Anmerkungen /<br/>Besonderheiten</b> |                               |                  |

|                                         |                               |                  |
|-----------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 010</b>                   | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze /<br/>Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
| <b>Anmerkungen /<br/>Besonderheiten</b> |                               |                  |

|                                         |                               |                  |
|-----------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 011</b>                   | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze /<br/>Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
| <b>Anmerkungen /<br/>Besonderheiten</b> |                               |                  |

|                                         |                               |                  |
|-----------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Szene Nr.: 012</b>                   | <b>Titel:</b>                 |                  |
| <b>Skizze /<br/>Zeichnung:</b>          | <b>Beschreibung der Szene</b> | <b>Dialog(e)</b> |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
|                                         |                               |                  |
| <b>Anmerkungen /<br/>Besonderheiten</b> |                               |                  |

**Hinweise zur  
Einsendung**

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p><b>Wer:</b> Jugendliche zwischen 12 – 25 Jahre</p> <p><b>Was:</b> Video- und Audioclips (max. 3 Min.), Stories, Collagen, Storyboards, usw.</p> <p><b>Wann:</b> <b>Einsendeschluss 15.11.2012</b></p> <p><b>Wie:</b> Per Post oder Email</p> <p><b>Wohin:</b> Fachhochschule Köln - Institut Spielraum<br/>Uberring 48 - 50678 Köln<br/><a href="mailto:spielraum@f01.fh-koeln.de">spielraum@f01.fh-koeln.de</a></p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Hinweise zur Einsendung**

Gebe bitte bei der Einreichung in einem kleinen Anschreiben oder der Mail Name, Alter, Mail-Kontakt an. Bei Gruppeneinreichungen müssen alle Gruppenmitglieder plus einen Ansprechpartner benannt werden.

Ihr seid damit einverstanden, dass eure Einreichung (z.B. Videoclips, Foto-Storys) auf der Webseite [www.dein-spiel-dein-leben.de](http://www.dein-spiel-dein-leben.de) und ggf. auch auf Videoplattformen (z.B. youtube, vimeo) veröffentlicht wird.

Weitere Informationen findet Ihr auf der Seite [www.dein-spiel-dein-leben.de](http://www.dein-spiel-dein-leben.de)

**Vielen Dank für Deinen / Euren Wettbewerbsbeitrag.**

**Nicht vergessen:**  
**Einsendeschluss 15.11.2012**

**Viel Erfolg.**



**Anmerkung**

Auf folgenden Internetseiten befinden sich weitere Unterrichtseinheiten. Zudem werden Informationen und Anregungen für den Umgang mit dem Thema Computerspiele im familiären, im schulischen und außerschulischen Kontext bereitgestellt.

[gameskompakt.de](http://gameskompakt.de)

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: [kontakt@gameskompakt.de](mailto:kontakt@gameskompakt.de)

**Platz für  
eigene Notizen**