



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

Unterrichtsfächer:

Deutsch, Kunst, Religion, Sozialkunde, fächerübergreifend

Zielgruppe:

Jugendliche zwischen 12 – 25 Jahre

Zeitraum:

90 Minuten

Vorbereitungszeit:

20 Minuten

Materialien:

- Arbeitsblätter sind als Kopiervorlage in dieser Unterrichtseinheit enthalten

Technische Ausstattung:

- keine digitalen Medien

Anmerkung:

Update Mai 2014: Die Materialien waren als Aufruf zu einem Kreativ-Wettbewerb Teil der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ Der Einsendeschluss zur 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

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

**Kurzbeschreibung
des Moduls**

In einer Unterrichtseinheit (Einzel- oder Doppelstunde) beschäftigen sich Schülerinnen und Schüler 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 setzten sich die Heranwachsenden konstruktiv, kritisch und kreativ mit ihrer eigenen Mediennutzung und Lebenswelt auseinander und beschreiben reflektiert Möglichkeiten, Gaming und Alltagspflichten auszubalancieren. Im Rahmen ihrer Wettbewerbsteilnahme an der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ Kann das Arbeitsergebnis zusätzlich als Wettbewerbsbeitrag eingereicht 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 Videospiele 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 Schülerinnen und Schüler 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 auf der Tafel notiert 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 Unterrichtseinheit
(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: 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

Die Unterrichtseinheit lässt sich auch stark komprimiert in einer Stunde (z.B. Vertretungsstunde à 45 Minuten) durchführen -> Zeitliche Struktur: Variante Vertretungsstunde.

Variante Einzelstunde (z.B. Vertretungsstunde)

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

Material / Arbeitsblätter

Arbeitsblätter sind als Kopiervorlage in dieser Unterrichtseinheit enthalten.

Pressemeldungen

Unterschiedliche Pressemeldungen zur Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ finden Sie unter:

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?

Lehrermaterialien

Weitere Informationen:

- www.dein-spiel-dein-leben.de
- www.fh-koeln.de/spielraum
- www.gameskompakt.de
- www.dialog-internet.de
- 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.

Weitere Informationen finden Sie unter 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 Videospiele 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 Videospiele 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!

	Wer:	Jugendliche zwischen 12 – 25 Jahre
	Was:	Video- und Audioclips (max. 3 Min.), Stories, Collagen, Storyboards, usw.
	Wann:	Einsendeschluss 15.11.2012
	Wie:	Per Post oder Email
	Wohin:	Fachhochschule Köln - Institut Spielraum Uberring 48 - 50678 Köln 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.

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

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.

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

Szene Nr.: 001	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 002	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 003	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 004	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

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

Szene Nr.: 005	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 006	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 007	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 008	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

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

Szene Nr.: 009	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 010	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 011	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

Szene Nr.: 012	Titel:	
Skizze / Zeichnung:	Beschreibung der Szene	Dialog(e)
Anmerkungen / Besonderheiten		

**Hinweise zur
Einsendung**

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

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 und ggf. auch auf Videoplattformen (z.B. youtube, vimeo) veröffentlicht wird.

Weitere Informationen findet Ihr auf der Seite 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

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

**Platz für
eigene Notizen**