|  |
| --- |
| Wortkarten |

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsbereiche | Einstieg / Auflockerung |
| Geschätzte Dauer | ab 15 Minuten |
| Sozialform | Gruppenarbeit, Plenum |

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel | * Mit dieser Methode kann ein sehr niederschwelliger Einstieg in das Themenfeld „Digitale Spielekultur“ gelingen. Zudem liefert diese Methode interessante Einblicke, welche Spiele die teilnehmende Zielgruppe kennt und bevorzugt spielt. * Wortkarten bieten ähnlich den bekannten Bildkarten einen guten Einstieg in Gruppen- und Arbeitsprozesse. Teilnehmende, die sich untereinander noch nicht kennen, erfahren so ein wenig voneinander. Erste Einstellungen, Meinungen, Ansichten, Ideen und Wünsche können mit der ausgesuchten Wortkarte und der dort formulierten Aussage verknüpft werden. So bietet diese Methode eine gute Hinführung zum Thema in einem Seminar, einer Schulstunde oder auf einem Elternabend. |
| Zielgruppe | Jugendliche, Erwachsene, Senior\*innen, Eltern, Lehrer\*innen, Pädagog\*innen, Studierende, Hochschullehrende, Multiplikator\*innen |
| Praxisfeld | Schule, Offener Ganztag, OKJA, Freizeit, Familie, Studium, Aus- und Weiterbildung |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kontakt | | Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Ubierring 48 - 50678 Köln |
| Ansprechperson | Jürgen Sleegers, TH Köln | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von: | | |
| Macintosh HD:Users:Groen:sciebo:Digitale Spielewelten:Logos:BpB Logo.jpg | Macintosh HD:Users:Groen:sciebo:Digitale Spielewelten:Logos:MFKJKS NRW.png | Macintosh HD:Users:Groen:sciebo:Digitale Spielewelten:Logos:BMFSFJ Logo.png |

|  |  |
| --- | --- |
| **Verschiedene Variationen für den Einsatz der Wortkarten** | |
| Vorbereitung | * Alle 99 Wortkarten (33 DinA4-Seiten) werden ausgedruckt, ausgeschnitten und auf Wunsch laminiert. Der Ausdruck auf Papier ab einer Stärke von 120g kann das laminieren ersparen. |
| Anmerkung | * Es kann natürlich auch nur eine selbst festgelegte kleinere Auswahl ausgedruckt werden. Hierzu eignet sich die Bearbeitung in der editierbaren .docx- oder odt-Datei. |
| Dauer | * Ab 15 Minuten |
| Ablauf | * Die Wortkarten werden so auf einem Tisch, dem Boden oder freien Stühlen verteilt, dass die Vorderseiten gut erkennbar sind. * Die Teilnehmenden des Seminars nehmen sich je eine Wortkarte. * In einer Gesprächsrunde begründen sie ihre Wahl oder erzählen, welche Assoziationen und Gedanken sie bei der gewählten Wortkarte hatten. * Wichtig ist, dass die Teilnehmenden den Aussagen auf Wortkarten grundsätzlich zustimmen, sich davon distanzieren oder diese relativieren können. * Die Aussagen der einzelnen Teilnehmenden werden, wenn es nicht anders vereinbart ist, nicht kommentiert und diskutiert. |
| Variante 1 | * Je nach Größe der Gruppe und Zeitressourcen für die anstehende Gesprächsrunde können auch mehrere Karten pro Teilnehmer ausgewählt werden. |
| Variante 2 | * Einzelne oder auch mehrere Wortkarten (z.B. 3 Wortkarten) werden an die Teilnehmenden verteilt oder verdeckt von ihnen aus dem Stapel aller Karten gezogen. Zu allen Karten müssen die Teilnehmenden, soweit es ihnen möglich ist, kurz etwas aussagen. |
| Variante 3 | * Die Methode kann so variiert werden, dass die Vorstellung der Wortkarten in Paargesprächen mit der Sitznachbarin / dem Sitznachbarn stattfindet. |
| Variante 3a | * Die einzelnen Motive der Wortkarten können zur Paarbildung bzw. Paarfindung genutzt werden. Die Teilnehmenden suchen sich ein passendes oder auch wiedersprechendes gegenüber:  a) „Suchen Sie eine/n andere/n Teilnehmer\*in, die/der eine ähnliche Aussage wie Sie ausgewählt hat.“   b) „Suchen Sie eine/n andere/n Teilnehmer\*in, die/der eine  gegensätzliche Aussage ausgewählt hat.“  Die erste gemeinsame Überlegung, ob die Wortkarten zusammenpassen, bildet bereits einen gelungenen Gesprächseinstieg. Wenn Sie zusammenpassen tauschen Sie sich im Paargespräch weiter aus und stellen anschließend ihre Aussagen im Plenum kurz vor. |
| Variante 4 | * Alle ausgedruckten 99 Wortkarten (oder eine im Vorfeld getroffene Auswahl) werden einzeln im Plenum vorgetragen und gemeinsam an Pinnwänden geclustert - hierzu müssen Clusterwolken bzw. Kategorien gefunden werden. |
| Anmerkung | * In der editierbaren .docx- oder odt- Datei kann die bestehende Sammlung eigenständig ergänzt werden. |
| Variante 5 | * Die Teilnehmenden formulieren eigene Wortkarten. Die Wortkarten können allgemeine Aussagen oder Aussagen bestimmter Rollen widerspiegeln:   a) Formulieren Sie allgemeine Aussagen, Meinungen oder Vorurteile zum Thema „Computer- und Videospiele“  b) Schlüpfen Sie in die Rolle von Spieler\*innen, Eltern, Lehrer\*innen, Pädagog\*innen, Spielehersteller\*innen, Wissenschaftler\*in, Journalist\*in, Medienmacher\*in, Politiker\*in oder auch mal in die Rolle einer Spielfigur.  Treffen Sie aus dieser Perspektive unterschiedliche Aussagen zum Thema  „Computer- und Videospiele“. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | Computerspiele machen  dick, dumm und aggressiv.  **✂** |  |  | | --- | | Computerspiele machen  klug, erfolgreich und glücklich. |  |  | | --- | | Computerspiele  sind Zeitfresser. | | Spielen ist nur was  für Kinder. |  |  | | --- | | Computerspielen  macht  einsam. |  |  | | --- | | Computerspiele  machen  süchtig. | | Computerspiele  sind die Zukunft. |  |  | | --- | | Superhelden retten Welten  und hilflose Prinzessinnen – diese Stereotypen nerven. |  |  | | --- | | Computerspiele sind Teil der Lebenswirklichkeit Jugendlicher und müssen ein Thema für alle Pädagog\*innen sein. | | Virtualität allein macht nicht satt, sondern hungrig.  Jürgen Fritz, Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik |  |  | | --- | | Jetzt muß ich dieses verdammte Spiel nie wieder anrühren.   Bill Mitchell, der es als erster Mensch schaffte,  alle 256 Level von "Pac-Man" zu spielen. |  |  | | --- | | Spiel ist Lernen, ohne es zu wissen.   Maxim Gorki, Schriftsteller, 1868 | | Spielen ist die einzige Art,  richtig verstehen zu lernen.   *Frederic Vester, Kybernetiker, 1925-2003* |  |  | | --- | | Wer in der Schule  nicht spielen lernt,  lernt nicht lernen.  Wolfgang Menzel, Literaturkritiker, 1798-1873 |  |  | | --- | | Spiel ist eine Form,  sich die Welt zu erschließen.  Gerhard Knecht, Dozent für Spielpädagogik | | Durch gemeinsames Spielen lernen Eltern etwas über Spiele und unendlich viel  über ihre Kinder. |  |  | | --- | | Spielen verbindet. |  |  | | --- | | Spiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. | | Games-Umsatz schlägt  Umsatz der Filmbranche. |  |  | | --- | | Der durchschnittliche Gamer in Deutschland ist 35 Jahre alt. |  |  | | --- | | VR ist der  neuste geile Scheiß. | |  |  |  | | --- | | Spielen macht Spaß. |  |  | | --- | | Gamer sind die  Strategen, Manager und Weltversteher von Morgen. |  |  | | --- | | Alle Amokläufer haben gewalttätige Computerspiele gespielt. | | Computerspiele fehlen leider immer noch in vielen Bildungskontexten. |  |  | | --- | | Games sind die besseren Filme. |  |  | | --- | | Computerspiele  fördern die Kreativität. | | Gamer verändern  die Zukunft. |  |  | | --- | | Computerspiele  sollte aus vielen Gründen Schulfach werden. |  |  | | --- | | Computerspiele haben mein Leben verändert.  Wolfgang, 64 Fiktives Zitat eines Silver-Gamers | | Wir haben unseren Sohn  ans Internet verloren. |  |  | | --- | | Als wir endlich den  Stecker gezogen haben  brach das Inferno aus. |  |  | | --- | | Viele sind durch  Online-Poker richtig  reich geworden. | | E-Sport  ist auch ein Sport. |  |  | | --- | | Killerspiele gehören verboten. |  |  | | --- | | Killerspiele gibt es nicht. | | In Computerspielen  geht es doch immer  nur um Gewalt. |  |  | | --- | | Wir reden 95% der Zeit  über 5% der Spiele. Es gibt viel mehr als nur Ballerspiele. |  |  | | --- | | Wir vergessen zu oft, die vielen positiven Eigenschaften des Spielens zu betonen. | | Computerspiele  sind Kunst. |  |  | | --- | | Wir sollten zuweilen weniger  über Spiele reden und  mehr den Spielenden zuhören. |  |  | | --- | | Spiele muss man spielen,  um sie zu verstehen. | |  |  |  | | --- | | So viele Spiele. So wenig Zeit. |  |  | | --- | | Im Spiel geht alles. |  |  | | --- | | Ich selber brauche  dringend ein „update“. | | Früher habe ich  gerne gedaddelt,  heute fehlt mir die Zeit. |  |  | | --- | | Bei Computerspielen darf und kann ich alles. |  |  | | --- | | Digitale Spielewelten  sind viel bunter  als mein grauer Alltag. | | Zuhause gibt es feste Regeln, was und wie lange gespielt wird.   Und meine Eltern glauben auch,  ich würde mich daran halten;-) |  |  | | --- | | Ich weiß schon  lange nicht mehr,  was gerade gespielt wird. |  |  | | --- | | Auch in Spielen  gibt es Grenzen. | | Der Jugendschutz  ist viel zu lasch. |  |  | | --- | | USK-Alterskennzeichnungen sind eine gute (erste) Orientierung. |  |  | | --- | | Ich spiele und das ist  auch gut so! | | Ich spiele  keine Computerspiele,  weil... |  |  | | --- | | Ich spiele  Computerspiele,  weil... |  |  | | --- | | Die Hirnforschung sagt,  dass gerade Computerspiele  sehr schädlich für Heranwachsende sind. | | Es gibt so viele Studien  die eindeutig beweisen,  dass... |  |  | | --- | | Computerspieler  können nicht mehr  auf Bäume klettern. |  |  | | --- | | Jeder Zehnjährige spielt doch längst brutalste 18er-Titel. |  |  | | --- | | Ich spreche mit Gamern,  weil… |  |  | | --- | | Der Einsatz von  Computerspielen im Unterricht lohnt sich. |  |  | | --- | | In Online-Spielen  lauern überall  Kinderschänder. | | Virtuelle Freunde  sind nicht real. |  |  | | --- | | Alle Spiele sind  so programmiert,  dass man davon  abhängig wird. |  |  | | --- | | Computerspiele sind  ein Kulturgut. | |  |  |  | | --- | | Über 3500 empirische Untersuchungen belegen den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt  und gesteigerter Aggressivität. |  |  | | --- | | Killerspiele sind  Landminen für die Seele. |  |  | | --- | | Games-Konzerne dienen  somit als Teil des  militärisch-industriell-medialen Komplexes dazu, mit „Spielen“ die künftigen Soldaten heranzuziehen. |  |  | | --- | | Rotes Blut = USK 18. Grünes Blut = USK 16. |  |  | | --- | | Wo hört der Spaß  im Spiel auf? |  |  | | --- | | Gamer: männlich, blas, verpickelt, keine Freundin. | | Gamer können  Realität und Fiktion  nicht unterscheiden. |  |  | | --- | | Gamerinnen gibt es  nur im Internet und  sie sind alle hässlich. |  |  | | --- | | Gamer haben alle ADHS. | | Computerspiele  machen alle abhängig. |  |  | | --- | | Gamer sterben einsam. Computerspiele führen zu sozialer Isolation. |  |  | | --- | | Computerspiele  bieten keinen Mehrwert. | | Was wir nicht brauchen,  ist Medienkompetenz,  ein Internetführerschein oder Ähnliches.  Das ist eher wie das «Anfixen»  in der Drogenszene.  Manfred Spitzer, Sonntagsblick vom 29.07.2012 |  |  | | --- | | *Wir brauchen keine Computer,  weder im Kindergarten noch in der Grundschule  oder in der Sekundarschule.  Meine Empfehlung lautet:  Computer erst ab Oberstufe.*  Manfred Spitzer 27.01 2008 im Interview mit der NZZ am Sonntag |  |  | | --- | | Bei digitalen Medien im Kindergarten und in der Grundschule handelt es sich daher in Wahrheit um nichts weiter als eine Art von Anfixen.  Manfred Spitzers, Digitale Demenz (2012) | | Serious-Games sind  die besseren Spiele. |  |  | | --- | | Dank Gamification  klappt´s auch  mit dem Lernen. |  |  | | --- | | Wer soll denn  die Eisbären retten? |  |  | | --- | | Durch´s Gaming  habe ich richtig  Englisch gelernt. |  |  | | --- | | Yeah, die Sonne scheint.  Heute zocke ich  in kurzen Hosen. |  |  | | --- | | Wie soll ich  bei dem schlechten W-LAN  draußen spielen? | | Skill ist,  wenn Luck  zur Gewohnheit wird. |  |  | | --- | | Kinder sollten lieber  wieder den ganzen Tag im Wald oder  auf der Straße spielen. |  |  | | --- | | Stop talking. Start gaming. | | I´m afk. |  |  | | --- | | Realife?  Ne kenn ich nicht,  schick ma link. |  |  | | --- | | RealLife...  das ist doch das Game  mit der geilen Grafik  und der scheiß Story. |  |  | | --- | | Beim Spiel kann man  einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.  Plato, 427-348 od. 347 v.Chr., griechischer Philosoph |  |  | | --- | | Das Spiel ist die höchste  Form der Forschung.  Albert Einstein |  |  | | --- | | Wer älter wird, der wird nicht aufhören zu spielen.  Aber wer aufhört zu spielen,  der wird älter.  G.B. Shaw |  |  | | --- | | LOADING…  READY.  RUN. |  |  | | --- | | Ich fühle mich großartig!  Smarter! Aggressiver!  Ich fühle mich, als könnte ich,... als könnte ich,...- als - könnte - ich...  DIE WELT EROBERN!!  Purpur Tentakel |  |  | | --- | | "Hinter dir,  ein dreiköpfiger Affe!"  Guybrush Threepwood | |

|  |  |
| --- | --- |
| Hinweis | Wenn nicht eindeutig formuliert sind mit den Formulierungen Computerspieler und Gamer auch Computerspielerinnen und Gamerinnen gemeint. |
| Quellen | * Virtualität allein macht nicht satt, sondern hungrig.  Jürgen Fritz, Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik   <http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/42/fritz034_tvd42.pdf>   * Jetzt muß ich dieses verdammte Spiel nie wieder anrühren.   Bill Mitchell, der es als erster Mensch schaffte, alle 256 Level von  "Pac-Man" zu spielen.  [www.info-graz.at/zitate-sprichwoerter-und-aphorismen-zum-thema-spiel-1](http://www.info-graz.at/zitate-sprichwoerter-und-aphorismen-zum-thema-spiel-1)   * Spiel ist Lernen, ohne es zu wissen.  Maxim Gorki, Schriftsteller, 1868 * Spielen ist die einzige Art, richtig verstehen zu lernen.  Frederic Vester, Kybernetiker, 1925-2003 * Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen. Wolfgang Menzel, Literaturkritiker, 1798-1873 * Spiel ist eine Form, sich die Welt zu erschließen.  Gerhard Knecht, Dozent für Spielpädagogik [www.spielmarkt.de/2011/12/13/spielmarkt-2012-mit-spiel-die-welt-verstehen-zitate-zum-sonderthema-des-spielmarkts-der-akademie-remscheid/](http://www.spielmarkt.de/2011/12/13/spielmarkt-2012-mit-spiel-die-welt-verstehen-zitate-zum-sonderthema-des-spielmarkts-der-akademie-remscheid/) * Games-Umsatz schlägt Umsatz der Filmbranche.   <http://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/fakten-check-games-umsatz>   * Der durchschnittliche Gamer in Deutschland ist 35 Jahre alt:   <https://www.biu-online.de/2016/06/07/der-durchschnittliche-gamer-in-deutschland-ist-35-jahre-alt>   * Über 3500 empirische Untersuchungen belegen den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und gesteigerter Aggressivität. * Killerspiele sind Landminen für die Seele. * Spiele Games-Konzerne dienen somit als Teil des militärisch-industriell-medialen Komplexes dazu, mit „Spielen“ die künftigen Soldaten heranzuziehen.   Prof. Dr. Maria Mies, Kölner Aufruf gegen Computergewalt   * Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr. Plato, 427-348 od. 347 v.Chr., griechischer Philosoph * Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.   Albert Einstein   * Wer älter wird, der wird nicht aufhören zu spielen. Aber wer aufhört zu spielen, der wird älter. G.B. Shaw   <http://www.marcn.net/zitate.html>   * Wer soll denn die Eisbären retten? Zitat von Regine Pfeiffer in einem Interview bei einer Eltern-LAN, 30.10.2009 IntelFridayNightGaming / ESL-TV   [www.youtube.com/watch?v=8Ju1WYkmOGU](http://www.youtube.com/watch?v=8Ju1WYkmOGU) |