|  |
| --- |
| 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 SpielekulturInstitut für Medienforschung und MedienpädagogikFakultät für Angewandte SozialwissenschaftenTH 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 diebesseren Filme. |

|  |
| --- |
| Computerspiele fördern die Kreativität. |
| Gamer verändern die Zukunft.  |

|  |
| --- |
| Computerspiele sollte aus vielen GründenSchulfach werden. |

|  |
| --- |
| Computerspiele haben mein Leben verändert.Wolfgang, 64Fiktives 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 mehrals 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 Computerspielendarf 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-Alterskennzeichnungensind eine gute (erste) Orientierung. |

|  |
| --- |
| Ich spieleund 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 Tagim 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) |