

Wortkarten

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

Ziel	<ul style="list-style-type: none"> - 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 Ganzttag, OKJA, Freizeit, Familie, Studium, Aus- und Weiterbildung

Kontakt	 SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Technology Arts Sciences TH Köln	Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Uberring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:

 bpb Bundeszentrale für politische Bildung	Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen 	 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
---	--	--

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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - Die einzelnen Motive der Wortkarten können zur Paarbildung bzw. Paarfindung genutzt werden. Die Teilnehmenden suchen sich ein passendes oder auch widersprechendes gegenüber: <ul style="list-style-type: none"> 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.“ <p>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.</p>
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	<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmenden formulieren eigene Wortkarten. Die Wortkarten können allgemeine Aussagen oder Aussagen bestimmter Rollen widerspiegeln: <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Treffen Sie aus dieser Perspektive unterschiedliche Aussagen zum Thema „Computer- und Videospiele“.</p>

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.

Spiele machen Spaß.

**Gamer sind die
Strategen, Manager und Weltversther
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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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/ • 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