**Informationen zum Spiel:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ihr(e) Name(n):** | **Maria Thol-Brinkmann, Isabelle Placke** |
| **Spieletitel:** | **GOMO** |
| **Genre:** | **Abendteuer** |
| **USK:** | **6** |
| **Pädagogische Altersempfehlung:** | **6** |
| **Offizielle Spielewebseite (falls vorhanden):** | **www.playgomo.com** |
| **System/Plattform:** | **PC** |
| **Kosten:** | **7,99 Euro** |

(Anm.: Zur weiteren Orientierung für die folgenden Punkte können Sie die Beurteilungskriterien vom Spieleratgeber-NRW nutzen, die Sie im Ordner „Informationen“ auf ILIAS finden können.)

**1. Spielbeschreibung (objektiv):**

(Beschreiben Sie hier, worum es im Spiel geht.)

|  |
| --- |
| **Geschichte um das Spiel:**  Irgendwo in idyllischer Zweisamkeit leben Gomo und sein Hund Dingo in einem abgelegenen Haus.  Eines Nachts wird Dingo von einer außerirdischen Macht entführt. Gomo soll sich auf die Suche nach einem roten Kristall begeben, um diesen gegen seinen Hund eintauschen zu können.  Der Kristall liegt tief und beschützt in einem unterirdischen Minensystem verborgen.  Gomo begibt sich auf einen ungewisse und gefährliche Reise.  **Informationen zum Spielablauf:**  Das Spiel ist ein Point and Click Adventure und ab 6 Jahren spielbar.  Die spielende Person ist aufgefordert Utensilien zu finden, sammeln und an richtiger Stelle einzusetzen.  Dabei sind keine Hilfestellungen innerhalb des Spiels vorhanden.  Durch den selbsterklärenden Spielablauf, sind sowohl Sprach- und Schriftkenntnisse nicht von Nöten. |

**2. Spielbeschreibung (subjektiv):**

(Äußern Sie hier Ihre persönliche Meinung zum Spiel, ggf. ergänzt durch Zitate, Aussagen von Spielenden oder Beschreibungen von Spielsituationen außerhalb der Spielwelt (z.B. Diskussionen unter den Spielenden.))

|  |
| --- |
| Das Spiel ist in seiner Darstellung ansprechend und motiviert zum Weiterspielen. Man möchte erfahren ob Gomo seinen Hund findet und vor allem wohin die Außerirdischen ihn verschleppt haben.  (…)„Ich will wissen wo der Hund ist!“ (Mädchen 6 Jahre)  Aus unserer persönlicher Erfahrung, lädt die Geschichte bzw. einzelnen Sequenzen daraus ein, um sich emotional zu äußern.  (…)„Gomo ist grün, weil der Roboter da ist. Der fällt da um…Alarmanlage… alles rot und ein bisschen orange.“  (…) „Jetzt schläft Gomo schon wieder!“ (Einige Kinder fühlen sich durch den einschlafenden Gomo gehetzt.)  Durch die aktive Auseinandersetzung mit der manuellen Handhabe fühlen sich die Spielenden angetrieben weiter zu kommen, Lösungen zu finden, um in das nächste Level zu kommen.  (…)„ Ich weiß, wie es weiter geht!“ (Junge 8Jahre)  Zudem setzten sich die Spieler\*Innen mit dem Medium PC auseinander und erwerben dadurch neue Handlungskompetenzen.  Das Spiel lädt ein, im Nachhinein einzelne Sequenzen aus der Geschichte heraus nach zu spielen.  (Kinder spielen mit nachgebauter Figur Gomo und Hund selbstständig Szenen nach) |

**3. Pädagogische Eignung:**

(Beziehen Sie sich hier auch auf ethisch-moralische Aspekte, die für Ihr Projekt relevant sind.)

|  |
| --- |
| **Ethische Aspekte im Spiel:**  Das Thema Müllentsorgung kann aufgegriffen werden, um einen bewussten Umgang damit zu fördern. (Gomo wirft unachtsam gesammelte Gegenstände, die nicht mehr benötigt werden weg.)  Das Thema Freundschaft kann aufgegriffen werden, um soziale Eingebundenheit zu fördern.   * Den Kindern eine Haltung entgegen bringen, die durch Wertschätzung, Achtsamkeit und Offenheit geprägt ist. * Etwas für jemanden riskieren, einstehen * Sich auf eine unbekannte Reise begeben, Ungewissheiten aushalten können   **Ethische Aspekte im Umgang mit den Kindern**  Autonomie der Kinder wahren, durch: Selbstbestimmung, Beteiligung, Motivation und die Stärken der Kinder erkennen und fördern.  Durch das Anerkennen von Vielfalt und Verschiedenheiten der Kinder, sowie das gerechte Verteilen der Ressourcen wird den Kindern eine ethische und moralische Haltung entgegengebracht. Diese basiert auf den theoretischen Grundlagen der Sozialen Arbeit.  Dabei ist darauf zu achten, dass das nützliche Handeln im Focus steht. So sind Ziele individuell auszurichten, um einen förderlichen Nutzen heranzuziehen. |

**4. Resümee:**

(Reflektieren Sie hier den Verlauf Ihres Projekts: positive und negative Aspekte, Verbesserungsmöglichkeiten etc.)

|  |
| --- |
| **Fazit zum Projekt:**  Das Projekt ist für die Kinder durch die Umsetzung in die ganzheitliche Erfahrung besonderes entwicklungsfördernd.  In der ersten Phase des Projektes haben wir festgestellt, dass vor allem die Begleitung und Unterstützung durch eine pädagogische Fachkraft wertvoll war, um den Kindern eine Reflektion über das Erlebte und Gesehene zu ermöglichen.  Eine Verbesserungsmöglichkeit wäre hier auch die Unterstützung durch ältere Kinder, die zu Experten werden um die jüngeren Kinder zu unterstützen.  In der zweiten Phase stellten wir fest, dass von einer Spielwiederholung abgesehen werden kann.  In der dritten Phase stellten wir fest, dass ein kreativer Umgang eine gute Verarbeitung des Spiels ermöglicht. Hier können weitere Räume geschaffen werden, da die Kinder sehr viele eigenen Ideen mit eingebracht haben. (Rollenspiele)  Die vierte Phase eignet sich besonders, um mit dem ganzen Körper in Aktion zu treten. Das Umsetzten in Bezug auf die Grobmotorik ermöglicht manchen Kindern ein besseres Verständnis von der Spielgeschichte Gomo.  Um eine Projekt für die Kinder abschließen zu können, ist die fünfte Phase wichtig. Dabei ist darauf zu achten, dass die Ideen der Kinder in die Präsentation mit einfließen.  **Unser Fazit über das Spiel:**  Das Spiel ist für Kinder über 10 Jahren nicht mehr sehr attraktiv. Eine Begleitung und Nachbesprechung ist sinnvoll, da das Spiel an manchen Stellen für kleine Kinder gruselig wirkt. Die sehr eindringliche und laute Musik wirkt sich eher hemmend auf die Konzentration aus. Da es keine Hilfestellungen innerhalb des Spiels gibt, sinkt bei manchen Kindern die Motivation. Das kann Frustrationen hervorrufen, die einer positiven Kompetenzerweiterung entgegenstehen.  Positiv anzumerken ist die ansprechende Graphik, die zum Kreativwerden anregt. Durch die meist minimalistisch angelegte Graphik wird eine Reizüberflutung weniger wahrscheinlich. Das Klick and Point Adventure bietet Kindern aber auch unerfahrenen Erwachsenen einen guten Einstieg in die Spielewelt. |