



# Gamen II



## Kompetenzen

- > ERG.5.2
- > Selbständigkeit
- > Eigenständigkeit
- > Dialog und Kooperation
- > Konfliktfähigkeit
- > Umgang mit Vielfalt
- > Aufgaben / Probleme lösen



## Lernziele

Die Schüler\*innen reflektieren Inhalte und Spielformen von Bildschirmspielen (Games).

Die Schüler\*innen können über geschlechtsspezifische Unterschiede in Bezug auf das Spielverhalten und das Risikoverhalten diskutieren.



## Zeitbedarf

ca. 1,5 Lektionen à 45 Minuten



## Ablauf

**Themenbezug**  
10'



**Instruktion**

### Auftrag

- > Wettkampfform
- > Möglichst viele digitalen Spielnamen notieren.
- > Gemeinsam mit der/dem nebenan Sitzenden.
- > Zeit: 2 Minuten

### Clustering

Spiele werden nach dem Genre kategorisiert.

### Wichtigste Genres:

- > Action-Adventure
- > Denkspiele
- > Management
- > Simulationen und Lernspiele
- > Adventure
- > Gesellschaftsspiele
- > Rollenspiele
- > Sport
- > Arcade
- > Jump & Run
- > Shooter
- > Strategie

**Gruppenarbeit**  
25'



**Gruppenarbeit  
organisieren**

### Auftrag

- > Gruppeneinteilung geschlechtergetrennt.
- > Spielkonzept entwerfen.
- > Hauptcharakter und Aufgabe beschreiben.
- > Zielpublikum beschreiben.  
(AB Ge 6 | 4 Spielkonzept)

**Präsentation**  
10'**Ablauf  
koordinieren**

Die Schüler\*innen präsentieren ihre Game-Ideen.  
➤ Auswertungsblätter können verwendet werden.  
(AB Ge 6 | 5 Auswertung)

Welche Game-Vorlieben (Spielgattungen) haben die Mädchen, welche die Jungen? Begründe!

Welche der gefragten Fähigkeiten sind typisch weiblich und welche typisch männlich?

**Haben diese Unterschiede einen Einfluss auf das Risikoverhalten der Mädchen und Jungen?**

**Abschluss**  
15'**Austausch****Magischer Dreischritt:**

1. Reflexionsfragen in Einzelarbeit beantworten.
2. Mit der/dem nebenan Sitzenden besprechen.
3. Besprechung im Plenum.

**Moderation****Reflexionsfragen**

- Welche Trends haben sich in unserer Klasse gezeigt?
- Welche Game-Vorlieben (Spielgattungen) haben die Mädchen, welche die Jungen?
- Weshalb haben sie wohl diese Vorlieben?
- Welche der gefragten Fähigkeiten sind typisch weiblich und welche typisch männlich?
- Haben diese Unterschiede einen Einfluss auf das Risikoverhalten im Alltag?
- Wie ist das bei euch?

Infoblatt zu Risikogruppen beachten.  
(IB Ge 6 | 6 Risikogruppen)

**Plenum:**

Auseinandersetzung mit dem Thema «virtuelles und reales Risiko».

Lebe ich in den Spielen ganz bewusst etwas aus, das ich in der Realität so nicht machen kann? Oder reizt es mich manchmal, auch in der Realität «mutiger» zu sein, mehr zu riskieren? Auszuprobieren?

**Material, Links**

Arbeitsblatt Spielkonzept (AB Ge 6 | 4)  
Arbeitsblatt (AB Ge 6 | 5)  
Infoblatt (IB Ge 6 | 6)

**Notwendige Ausrüstung:**

Recherchemöglichkeiten: Computer, I-Pads

**Differenzierungsmöglichkeit**

Präsentationstechnik (Feedbackrunde)

Die Gruppenarbeit ist für die Sek 1 sehr anspruchsvoll, deshalb erst beispielhaft aufzeigen, wie der Auftrag genau gemeint ist.

Infoblatt zu Risikogruppen (IB Ge 6 | 6 Risikogruppen) als Auffangauftrag für schnelle Schüler\*innen.

**Anmerkungen**

Laut Umfragen verbringen Jugendliche viel Zeit mit Computerspielen. Das Spielverhalten und die Auswahl der Games sind bei Mädchen und Jungen sehr unterschiedlich. In dieser Unterrichtseinheit werden die geschlechtsspezifischen Unterschiede erarbeitet und die Frage nach der Wirkung des Spielverhaltens auf dasjenige in der Realität diskutiert. Jugendliche zeigen sich oft risikofreudig und suchen immer wieder körperliche, seelische oder soziale Grenzerfahrungen. Obwohl diese für die persönliche Entwicklung wichtig sind, erhöht eine unreflektierte Risikobereitschaft die Selbst- oder Fremdgefährdung. Diese Unterrichtseinheit fördert einen bewussteren Umgang mit Bildschirmspielen.

Das Positionspapier von <jumpps> zeigt die Haltung unseres Lehrmittels gegenüber Gender und Offenheit: [www.jumpps.ch/images/assets/materialien/positionspapiere/positionspapier\\_geschlechterbalance\\_jumpps.pdf](http://www.jumpps.ch/images/assets/materialien/positionspapiere/positionspapier_geschlechterbalance_jumpps.pdf)



# Spielkonzept

Entwerft in eurer Gruppe ein Spielkonzept für ein neues Computerspiel.  
Fülle dafür das Arbeitsblatt aus.

**Name des Spiels:** \_\_\_\_\_

**Ziel des Spiels/Aufgabe:**  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Hauptcharakter:**  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Welchen Spielgattungen entspricht euer Spiel und welche Fähigkeiten werden dafür benötigt?**

- | <b>Spielgattung</b>                                  | <b>Fähigkeiten</b>  |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Action-Adventure            | <input type="checkbox"/> Reaktionsschnelligkeit                       |
| <input type="checkbox"/> Denkspiele                  | <input type="checkbox"/> Stress bewältigen                            |
| <input type="checkbox"/> Management                  | <input type="checkbox"/> Leistung zeigen                              |
| <input type="checkbox"/> Simulationen und Lernspiele | <input type="checkbox"/> Team-Play                                    |
| <input type="checkbox"/> Adventure                   | <input type="checkbox"/> Zeitmanagement                               |
| <input type="checkbox"/> Gesellschaftsspiele         | <input type="checkbox"/> Reflexion und Konzentration                  |
| <input type="checkbox"/> Rollenspiele                | <input type="checkbox"/> Disziplin und Ausdauer                       |
| <input type="checkbox"/> Sport                       | <input type="checkbox"/> Besiegen von Gegnern                         |
| <input type="checkbox"/> Arcade                      | <input type="checkbox"/> Kreativität                                  |
| <input type="checkbox"/> Jump&Run                    | <input type="checkbox"/> Sorgfältige Planung                          |
| <input type="checkbox"/> Shooter                     | <input type="checkbox"/> Geschickte Steuerung von Fahrzeug/Spielfigur |
| <input type="checkbox"/> Strategie                   | <input type="checkbox"/> Orientierung in Labyrinth/Landschaft         |
|  | <input type="checkbox"/> Experimentierfreude                          |
|  | <input type="checkbox"/> Probleme lösen                               |
|  | <input type="checkbox"/> Hilfsbereitschaft                            |

**Zielpublikum**  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# Auswertung

Pro Spielgattung bzw. Fähigkeit und Team einen Punkt ausfüllen (Mehrfachnennungen möglich).

	Mädchen ♀	Jungen ♂
<b>Spielgattung</b>		
Action-Adventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Denkspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Management	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulationen und Lernspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesellschaftsspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jump&Run	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shooter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Gefragte Fähigkeiten</b>		
Reaktionsschnelligkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stress bewältigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leistung zeigen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Team-Play	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zeitmanagement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflexion und Konzentration	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disziplin und Ausdauer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Besiegen von Gegnern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kreativität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sorgfältige Planung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Geschickte Steuerung von Fahrzeug/ Spielfigur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Orientierung in Labyrinth/Landschaft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Experimentierfreude	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Probleme lösen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hilfsbereitschaft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Reflexionsfragen**
- > Welche Game-Vorlieben (Spielgattungen) haben die Mädchen, welche die Jungen? Begründe!
  - > Welche der gefragten Fähigkeiten sind typisch weiblich und welche typisch männlich?
  - > Haben diese Unterschiede einen Einfluss auf das Risikoverhalten der Mädchen und Jungen?



## Risikogruppen

Hier sind einige Resultate aus der James-Studie 2012, die wiederum deutlich den Geschlechterunterschied beim Gamem zeigen: Von den befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren gamem rund 39 % Mädchen und 60 % Jungen alleine täglich oder mehrmals pro Woche. Mit anderen im selben Raum spielen fast doppelt so viele Jungen wie Mädchen (14 % zu 26 %). Beim Online-Game mit anderen ist der Unterschied am deutlichsten: Hier gamem Jungen vier mal mehr als Mädchen (9 % zu 41 %). Gefragt nach den drei Lieblingsgames gaben mit 23 % die meisten Befragten das Genre der Shooter-Spiele (First Person Shooters) an, gefolgt von je 15 % die drei Genres Casual Games, Sport-Spiele und Action-Spiele.

Jungen bevorzugen Shooter-, Simulations-, Strategie-, Action- und Sportspiele. Mädchen hingegen spielen häufiger Jump'n-Run-, Kinder- und Lernspiele. Jungen spezialisieren sich oft auf risikoreiche Games und sagen, sie wollen das Spiel steuern und beherrschen. Risikoverhalten gehört zur gesunden Entwicklung. Hirnforschende berichten, die Fähigkeit, Risiken einzuschätzen sei bei Jugendlichen eingeschränkt, weil die Gehirnteile noch nicht genügend verlinkt seien. Das Risikoverhalten von Jungen entspricht oft einem Ausdruck von übertriebener Männlichkeit. «Angeben», «Showern», «über die Stränge hauen», Mutproben sowie Männlichkeitssymbole wie Autos und Waffen sind Themen für Jungen, um sich mit ihrer männlichen Identität auseinanderzusetzen. Die Sozialisationsbotschaft «je risikofreudiger, desto männlicher», soll als solche erkannt und hinterfragt werden.

### Risikokompetenz ist wichtig!

Jugendliche sollen lernen, Risiken richtig einzuschätzen. Risikokompetenz beinhaltet neben Kenntnissen über Sportarten, Verkehrsregeln, Drogenkonsum und Nutzung von Online-Kommunikationsmitteln (Cybergrooming, Schuldenfallen) auch Selbstreflexion und Selbsterkenntnis. Dies ist notwendig, um in kritischen Situationen ruhig und besonnen handeln zu können. «Wer als junger Mensch in Massen Risikobereitschaft zeigt, lernt schneller, lebt erfolgreicher und zufriedener als Erwachsene, die als Jugendliche keine Gelegenheit hatten, riskante Verhaltensweisen auszuprobieren» (Schwanekamp 2010). Das Risikoverhalten der Mädchen steht im Kontext zu ihrem Sozialverhalten. Dieses orientiert sich oft am Thema «Schönheit und Beachtung». Die weibliche Identität wird am Aussehen, an der Kleidung und an Liebesbeziehungen gemessen. Um diesen oft von den Mediendarstellungen (inkl. Computergames) und Trends vorgegebenen Standards gerecht zu werden, entwickeln Mädchen und später junge Frauen diesbezüglich eine erhöhte Risikobereitschaft. (Kleiderdiebstahl, Abmagerungskuren bis Anorexie, leichtfertige Dates aus Online-Kontakten, operative Brustvergrößerungen mittels Implantaten usw.)