



## HAMBURGER MEDIENPASS

UNTERRICHTSMATERIAL  
**DIGITALE SPIELE**  
JAHRGANGSSTUFE 5 – 8

Ingo Kriebisch, Zoltan Farkas

Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung  
Referat Medienpädagogik  
Felix-Dahn-Straße 3, 20357 Hamburg  
medienpass@li-hamburg.de  
li.hamburg.de

Begleitmaterial im LMS-Kurs: [t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)



## VORÜBERLEGUNGEN

Die Herausforderung für die Schule, einen wesentlichen Beitrag zur Medienbildung der Kinder und Jugendlichen zu leisten, ist angesichts der Entwicklung, der Verbreitung und des Besitzes digitaler Geräte und Nutzungsmöglichkeiten ungemein groß.

Im Kern geht es dabei darum, die Potenziale kreativ und verantwortungsbewusst zu nutzen, die Medieninhalte eigenständig kritisch zu bewerten und unter Wahrung der Persönlichkeitsrechte die vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten rücksichtsvoll anzuwenden.

„Digitale Spiele“ sind in diesem Zusammenhang ein wichtiges medienpädagogisches Handlungsfeld, da aus Untersuchungen wie der JIM-Studie hervorgeht, dass ein guter Teil der Kinder und Jugendlichen diese Spiele intensiv nutzt oder spielt.

Die hohe Verbreitung von digitalen Spielen in der Bevölkerung geht schließlich mit einer gewachsenen wirtschaftlichen Bedeutung der Spieleindustrie und mit einer hohen Taschengeldbelastung einher. Der Modultitel „Digitale Spiele“ schließt dabei ausdrücklich Computer-, Handy-, Tablet- und Konsolenspiele, also Offline- wie Onlinespiele ein.

Aus Berichten von Lehrkräften in unseren Fortbildungsveranstaltungen und auf Tagungen und Medienveranstaltungen wird deutlich, dass Spieldauer und Spielzeitpunkt in Konkurrenz zu Lernzeiten und zur Verarbeitung des Gelernten stehen können. Und damit ist explizit nicht gleich eine Spielsucht gemeint, sondern ein Gegenüberstehen von Lernen und Freizeit.

Andererseits nutzen Lehrkräfte auch gewinnbringend die Potenziale von digitalen Lerneinheiten mit spielerischem Charakter sowie Simulationen oder sogenannte „serious games“ (z. B. Through The Darkest Of Times [t1p.de/medienpass](https://www.t1p.de/medienpass)) im Unterricht. Zudem werden digitalen Spielen durchaus positive Effekte zugeschrieben: Hand-Auge-Koordination, Einfallsreichtum, antizipatorisches Denken, Kombinationsfähigkeit, Taktikverständnis und Stressbewältigung können trainiert werden.



Aus diesen Vorbemerkungen erklärt sich der grundsätzliche Aufbau der drei Doppelstunden:

**#1** Die erste Doppelstunde hat den Spielekonsum zum Thema. Die Schüler:innen sollen eine Vorstellung von altersgemäßer Spieldauer und Spielintensität gewinnen, die eigenen Nutzungsgewohnheiten überdenken und in einen Austausch über den Reiz und die potenziellen Gefahren von digitalen Spielen treten.

**#2** Die zweite Doppelstunde beschäftigt sich mit den Prüfkriterien und den Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. Was wird verboten und was ist erwünscht?

**#3** Mit der dritten Doppelstunde werden die Kosten thematisiert. Dazu gehören Bezahlmodelle ebenso wie Daten- und Kostenfallen. Auch wird ein Blick darauf geworfen, wie Kinder in Spiele hineingezogen werden – über einen offenen Brief eines Game-Designers.

Es ist unser Ziel, Sie mit diesen Doppelstunden einerseits so konkret wie möglich bei Ihrer Unterrichtsplanung zu unterstützen und andererseits genügend Raum zu lassen für die notwendige Anpassung der vorgeschlagenen Sozialformen, Methoden und Phasen.

Die vorgeschlagenen Methoden orientieren sich dabei überwiegend daran, die Medienwelten der Kinder und Jugendlichen einzubeziehen, die Schüler:innen zu aktivieren, sie in Meinungsprozesse einzubinden und sie zu Stellungnahmen in Partner:innen-, Gruppen- und Plenumsprozessen zu bewegen.

Zur Erweiterung bieten sich in diesem Zusammenhang folgende Möglichkeiten an:

- Aufgaben für Mitschüler:innen über [www.learningapps.org](https://www.learningapps.org) erstellen,
- ein Flugblatt oder Infolyer „Wir bewerten eure Spiele“ schreiben,
- einen Infostand „Digitale Spiele“ einrichten,
- ein „schulweites Spielevent“ organisieren (bspw. Digitale Fußball WM-Lizensierung beachten), Material im Anhang
- einen Beitrag „Digitale Spiele“ für die Schüler:innenzeitung oder die Homepage schreiben oder
- ab Jahrgang 7/8 Workshops für die Jahrgänge 5/6 durchführen.

### ALLE MATERIALIEN AUF EINEN BLICK

**Alle Links und Verweise zu diesem Modul finden Sie im LMS-Kurs mit dem Kurz-Link:**  
[t1p.de/medienpass](https://www.t1p.de/medienpass)

Falls Sie einem Modulthema mehr Raum und Zeit geben können und ein umfangreicheres vier- bis achtwöchiges Unterrichtsvorhaben planen, dann können Sie zum Beispiel folgende Einstiege oder Vorbereitungen mit den Schulkindern durchführen:

- ⦿ einen Monat lang ein Medientagebuch in Analogie zu den Kategorien der JIM-Studie führen (2022: Nutzungsfrequenz, Lieblingsspiele)
- ⦿ zu Beginn Ihre Lieblingsspiele live vorstellen oder präsentieren (auch als Aufsatz, als Brett- oder Kartenspiel designen oder als Foto(love)story)

In Ergänzung zu diesem Modul bieten sich folgende Vorhaben an:

- Die Schüler:innen setzen sich kreativ und produktorientiert mit digitalen Spielen auseinander. Ein bewährtes Format dazu ist „creative gaming“. [🔗 https://www.creative-gaming.eu](https://www.creative-gaming.eu)
- Die Schüler:innen werfen einen Blick hinter die Kulissen von digitalen Spielen. Mit [🔗 code.org](https://code.org) oder [🔗 scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) können sie zum Beispiel eigene Spielideen programmieren.
- Wenn Schüler:innen in der Klasse sind, die keine Erfahrungen mit digitalen Spielen haben, können Sie die Fragen um das Fernsehverhalten (Lieblingssendung, Fernsehzeiten) erweitern.

### Einordnung in den KMK-Kompetenzrahmen zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (2016 / 2021)

Kompetenz-Nummerierung	Kompetenz	hier im Modul zu finden:
1.2.1	Information und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	Bei der Auswertung einer Umfrage zu den Bildschirmzeiten (#1)
2.5.2	Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	Beim Austausch zu den Lieblingsspielen (#1)
3.3	Rechtliche Vorgaben beachten	<i>Die Erläuterung der USK ist nicht explizit in der KMK-Strategie benannt, jedoch heißt der Punkt 3: „Rechtliche Vorgaben beachten“ – und es ist in diesem Zusammenhang wichtig, die USK zu kennen (#2)</i>
4.3.1	Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere schützen	Bei den Suchtgefahren beim Spielen und bei der Sensibilisierung, selbige zu vermeiden (#3)
6.2.2	Chancen und Risiken des Mediengebrauchs	Bei der zentralen Fragestellung des Mediengebrauchs, die immer wieder bearbeitet wird – und beim Erkennen und dem Umgang der Chancen und Risiken (#1 – #3)

Quelle: [🔗 https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html](https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html)  
Zugriff am 06.04.2023.

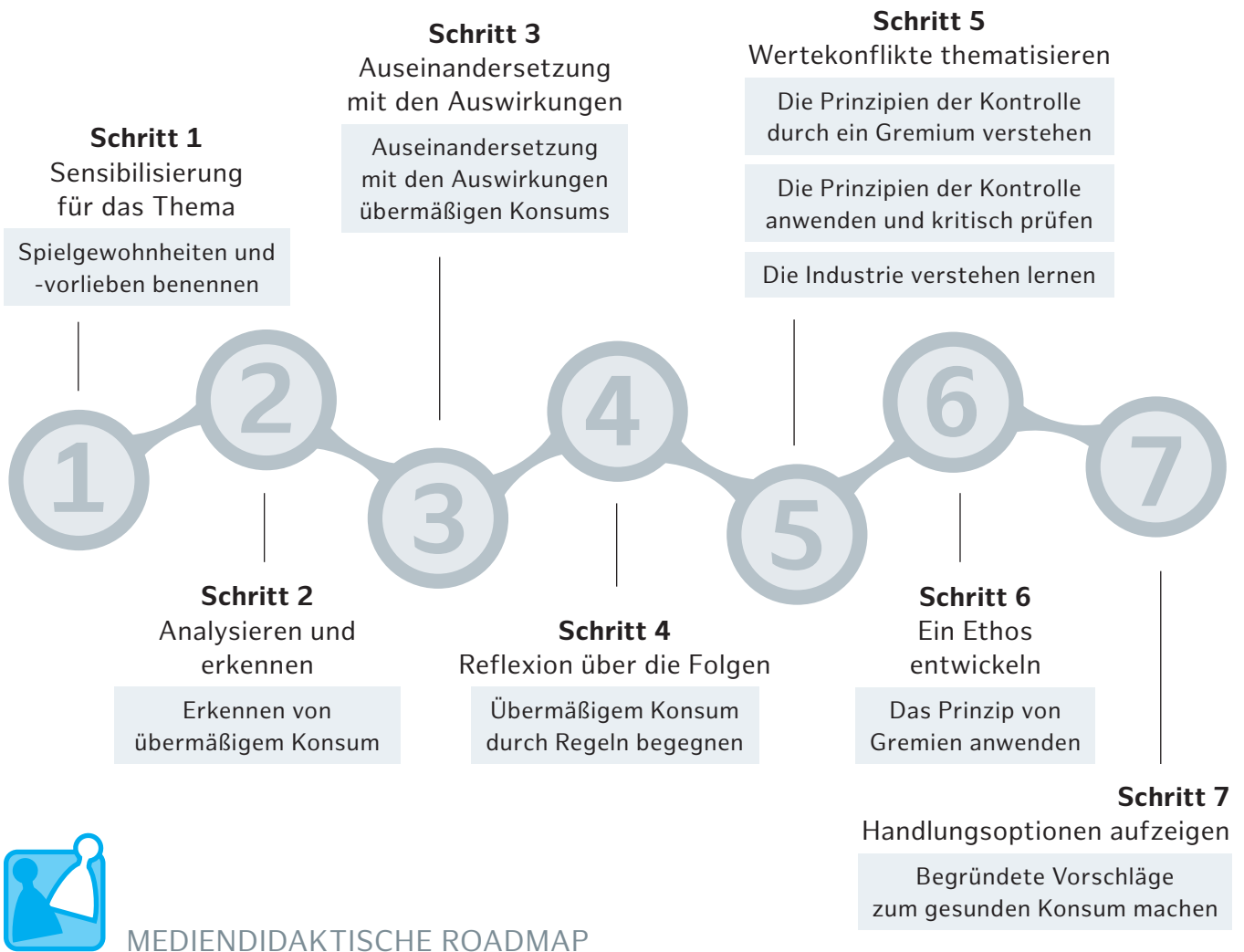
#### LEGENDE

❓ vertiefende Frage

🔗 Verweis/Link

⦿ Beispiel

📄 Material/Arbeitsblatt



Bei der Überarbeitung vorhandener und Erstellung neuer Materialien für den Hamburger Medienpass haben wir uns für ein einheitliches und didaktisch begründetes Vorgehen entschieden. Jedes Modul ist auf der Grundlage einer vergleichbaren Vorgehensweise aufgebaut, welche wir als **mediendidaktische Roadmap** bezeichnen. Auf diese Weise sollen sich die Schüler:innen den verschiedenen Medienphänomenen so nähern, dass Empathie und Akzeptanz entstehen, Denk- und Urteilsprozesse angeregt und gemeinsam tragfähige Strategien zum Umgang mit den medienpädagogischen Problemen ausgebildet werden. Der Gedanke einer sich entwickelnden Unterrichtssequenz ist dabei angelehnt an das Prinzip der medienethischen Roadmap von klicksafe<sup>1</sup>.

Die **mediendidaktische Roadmap** dient Lehrkräften als Orientierung, was dem jeweiligen Modulthema des Hamburger Medienpasses methodisch-didaktisch zugrunde liegt. Dabei kommt der anfänglichen Sensibilisierung für das Thema (**Schritt 1**) eine besondere Bedeutung zu, da hier die Grundlagen für die weitere Kommunikation bereit werden. Das Analysieren und Erkennen von Hintergründen und Wirkungsmechanismen (**Schritt 2**) sowie eine gezielte Auseinandersetzung mit den Auswirkungen des Medienphänomens (**Schritt 3**) bereiten die Reflexion über die Folgen (**Schritt 4**) vor. Das Thematisieren von Wertekonflikten (**Schritt 5**) sowie die Entwicklung eines moralischen Ethos (**Schritt 6**) stellen eine weitere Vertiefung dar. Abschließend werden in der Lerngruppe gemeinsam Handlungsoptionen (**Schritt 7**) erarbeitet, um dem Medienphänomen zukünftig wirksam zu begegnen.

Dabei ist es nicht zwingend notwendig, dass alle sieben Phasen komplett durchlaufen werden. In manchen Modulen haben Autor:innen auch bewusst auf Phasen verzichtet, um im vorgegebenen Rahmen einer maximal sechs Stunden umfassenden Unterrichtseinheit zu bleiben.

<sup>1</sup> In Anlehnung an die medienethische Roadmap aus „Ethik macht klick – Werte-Navi fürs digitale Leben“, Hrsg. klicksafe, 2018, S. 11

#1



<b>Modul</b>	Digitale Spiele – „Ich verstehe das Spiel!“
<b>Autoren</b>	Ingo Kriebisch, Zoltan Farkas
<b>Stunde</b>	1 und 2
<b>Thema</b>	<b>Spielen wir richtig?</b>
<b>Ziele</b>	Die Schüler:innen benennen und vergleichen ihre Spielgewohnheiten und Spielvorlieben. Sie erkennen und benennen die Folgen und Gefahren von übermäßigem Spielekonsum.

**Wichtig:** Wenn ein Verdachtsfall vorliegt, sollte dieser nicht explizit angesprochen, sondern im Idealfall direkt an Suchtberatungsstellen vermittelt werden.

Sie gewinnen eine Vorstellung von altersgemäßer Spieldauer und Spielintensität, mit dem Ziel, ihre Nutzungsgewohnheiten zu überdenken, und problematisieren den Sinn von Spielzeitbegrenzungen.

<b>Lernziele und Kompetenzen</b>	Die Schüler:innen ... <ul style="list-style-type: none"> <li>■ erkennen verschiedene Spielgewohnheiten.</li> <li>■ nehmen wahr, dass digitales Nutzer:innenverhalten vergleichbar ist.</li> </ul>
<b>Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Computerraum buchen / Geräte mit Textverarbeitungsprogramm organisieren; ALTERNATIV: □ Material #1-A und #1-B ausdrucken</li> <li>■ Rollen und Moderationskarten für die Talkrunde ausdrucken</li> <li>■ Eine digitale Umfrage vorbereiten (hier: <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>)<sup>2</sup></li> <li>■ Eine digitale Umfrage vorbereiten (hier: <a href="https://www.tricider.com/">https://www.tricider.com/</a>)</li> <li>■ Eine digitale Diskussion vorbereiten (hier: <a href="https://www.kialo-edu.com/">https://www.kialo-edu.com/</a>)</li> </ul>

## PHASE EINSTIEG UND MOTIVATION

1 | Spielgewohnheiten und -vorlieben benennen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Unsere Lieblingsspiele und Spielzeiten

Die Lehrkraft zeigt ein Bild aus der Bildergalerie (<https://t1p.de/medienpass>), zum Beispiel:

- ⊙ das erste Computerspiel
- ⊙ eine Szene von heute

und ermöglicht so einen Austausch über das Bild und die Lieblingsspiele der Schüler:innen.

Die Lehrkraft projiziert das □ Material #1-A in der Klasse und erklärt den Schüler:innen, wie in der Textverarbeitung Linien angelegt, Tabellen integriert und Zellen gefärbt werden können.

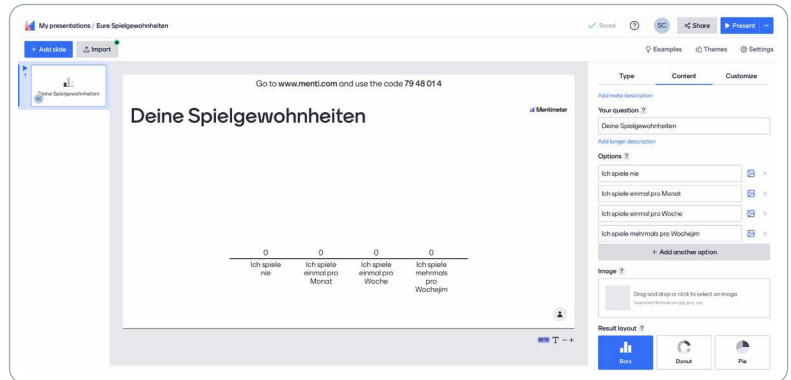
ALTERNATIV: das Material ausdrucken und austeilen.

Anschließend moderiert die Lehrkraft einen Austausch über die Lieblingsspiele.

<sup>2</sup> Wichtiger Hinweis zu verwendeten Tools: Wenn Sie ein Tool wie mentimeter nutzen, in dem Schulkinder einen Code eingeben, aber keine weiteren Daten, ist das datenschutzrechtlich unbedenklich, wenn die Geräte innerhalb des Schulnetzwerkes verwendet werden. Diese verbinden sich mit dem Schulrouter und damit kann von außen nur Rückschluss auf die Schule genommen werden, nicht aber auf Meinungen eines einzelnen Kindes.

Um die Spielgewohnheiten der Gruppe zu sammeln, bietet sich eine Onlineumfrage an – in diesem Beispiel über das Tool mentimeter (ausführliche Erklärung hier: <https://digitallearninglab.de/tools/mentimeter>).

Die Schüler:innen stimmen ab, welche der Kategorien auf sie zutrifft, und fügen Argumente für und wider diese Spielgewohnheiten hinzu.



**Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise**

Fragen zum Einstieg:

- ? Spielt ihr alle digitale Spiele?
- ? Welche digitalen Spiele spielt ihr gerne? / Habt ihr Lieblingsspiele?

**PHASE VERTIEFUNG**

- 1 | Spielgewohnheiten und -vorlieben benennen
- 2 | Erkennen von übermäßigem Konsum



**Inhalte | Formen | Fragestellungen**

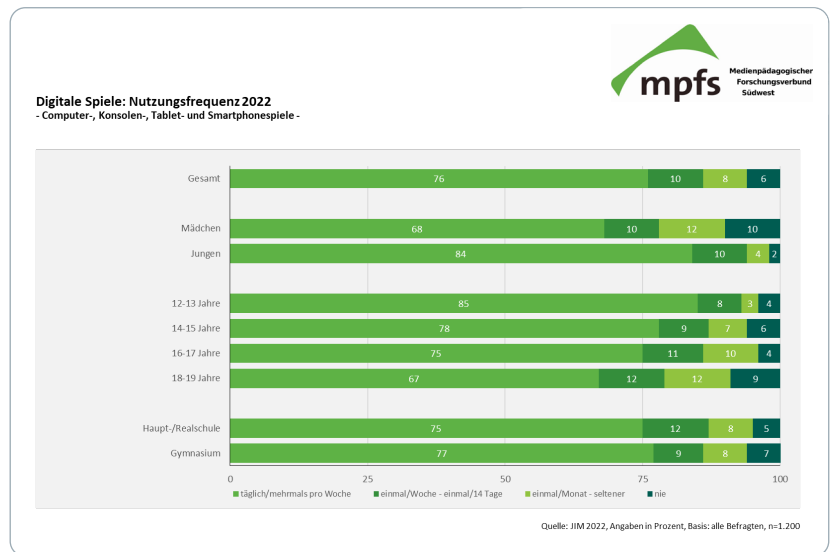
Die Lehrkraft stellt die aktuelle JIM-Studie (S. 49) vor.  
[t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)

Die Schüler:innen vergleichen diese Statistik mit ihren eigenen Daten aus der Onlineumfrage in mentimeter.

**Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise**

In Ergänzung der Spielzeit in der Klasse können diese mit den Ergebnissen der JIM-Studie zur Nutzung digitaler Spiele verglichen werden. (Die Studie erscheint jährlich mit aktuellen Daten.  
<https://www.mpfs.de>)

Je nach Lerngruppe kann die Lehrkraft eine oder beide Grafiken vorstellen oder die Schüler:innen zur Diagrammauswertung auffordern.



Hier könnte auch ein Ausflug in die Tabellenkalkulation gestartet werden – die Daten werden von den Schulkindern in eine Tabelle eingegeben und per Balkendiagramm ausgewertet und dann verglichen.

Erwartete Erkenntnisse sind, dass ein Unterschied zwischen Mädchen und Jungen sichtbar wird und dass es zum Teil erhebliche Unterschiede in der Nutzungszeit gibt. Dies gilt es zunächst wertungsfrei festzustellen.

## PHASE FILM-IMPULS

- 2 | Erkennen von übermäßigem Konsum
- 3 | Auseinandersetzung mit den Auswirkungen übermäßigen Konsums



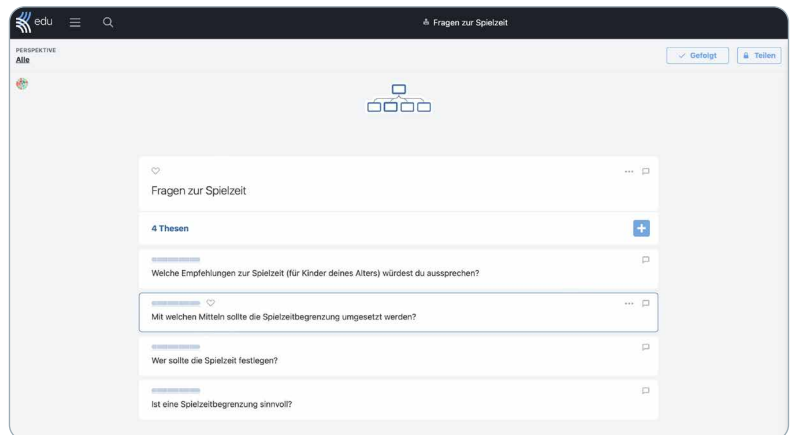
### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Lehrkraft kündigt den Videoclip 1 klicksafe „Wo lebst du?“ ([t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)) an: „Wir sehen uns jetzt einen Vielspieler an. Achtet auf die unterschiedlichen Situationen, die der Junge im Film verschläft.“ Die Lehrkraft leitet ein Auswertungsgespräch mit dem Satz des Videos ein: „Wer nur noch in der digitalen Welt lebt, lebt nicht mehr in der richtigen – stimmt das?“

Im Anschluss diskutieren die Schüler:innen online über kialo-edu (kostenloser Account; ausführliche Erklärung hier: <https://digitallearninglab.de/tools/kialo-edu>) in einer nicht öffentlich sichtbaren Diskussion. (Alternativ: analog im Klassenraum: □ Material #1-B)

Folgende Fragen sollten vorbereitet werden, zum Beispiel:

- ⊙ Welche Empfehlungen zur Spielzeit (für Kinder deines Alters) würdest du aussprechen?
- ⊙ Mit welchen Mitteln sollte die Spielzeitbegrenzung umgesetzt werden?
- ⊙ Wer sollte die Spielzeit festlegen?
- ⊙ Ist eine Spielzeitbegrenzung sinnvoll?



© <https://digitallearninglab.de/tools/kialo-edu> oder [www.kialo-edu.com/](http://www.kialo-edu.com/)

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Erwartbare Erkenntnisse im Rahmen der Diskussion:

- ⊙ Stress mit den Eltern
- ⊙ schlechte Schulleistungen
- ⊙ Vernachlässigung von Freundschaften
- ⊙ weniger Freizeit- und Sportaktivitäten
- ⊙ vielfältige gesundheitliche Auswirkungen durch Schlafmangel

## PHASE ABSCHLUSS

- 4 | Übermäßigem Konsum durch Regeln begegnen
- 6 | Das Prinzip von Gremien anwenden



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Lehrkraft setzt zum Abschluss die Auffassungen der Schüler:innen in Bezug zu den Empfehlungen der Ratgeber:innen vom Spieleratgeber NRW ([t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)).

Hier werden zehn Tipps für Schulen im Umgang mit digitalen Spielen gegeben.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Vor allem die Hinweise für Familien ([t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)) sind interessant. Die Schüler:innen sollten erkennen, dass diese Thematik nur in der Familie und wenig in der Schule geklärt werden kann. Hierzu werden zehn Tipps zum Umgang mit digitalen Spielen in Familien gegeben.

Weiterhin kann der <https://www.mediennutzungsvertrag.de> empfohlen werden. Dieser sollte im Zweifel vor allem im Elterngespräch thematisiert werden, wenn übermäßiger Konsum vermutet wird.



<b>Modul</b>	Digitale Spiele – „Ich verstehe das Spiel!“
<b>Autoren</b>	Ingo Kriebisch, Zoltan Farkas
<b>Stunde</b>	3 und 4
<b>Thema</b>	<b>Warum darf ich nicht alles spielen?</b>
<b>Ziele</b>	Die Schüler:innen vertiefen ihr Wissen zu den Prüfkriterien der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. Sie nehmen Aspekte medialer Gewalt wahr und und setzen sich kritisch im Zusammenhang mit Alterskennzeichnungen auseinander. Die Schüler:innen werden sich der Bedeutung von Alterskennzeichnungen bewusst.
<b>Lernziele und Kompetenzen</b>	Die Schüler:innen ... <ul style="list-style-type: none"> <li>■ lernen die Komplexität hinter der USK-Einstufung kennen.</li> <li>■ nehmen wahr, dass jedes Kind verschiedene Resilienzen bezüglich Darstellung von Gewalt etc. hat.</li> </ul>
<b>Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1:2-Ausstattung mit internetfähigen Endgeräten ALTERNATIV: interaktives Whiteboard mit internetfähigem Rechner</li> <li>■ Kopien in Klassenstärke der □ Materialien #2-A und 2-B; #2-C zur Differenzierung</li> <li>■ Prüfung, ob die Website <a href="http://www.spielaffe.de">www.spielaffe.de</a> in der Schule aufgerufen werden kann; gegebenenfalls die Website bei dem/der Netzadministrator:in für die Doppelstunde freischalten lassen</li> </ul>

**PHASE EINSTIEG**

5 | Die Prinzipien der Kontrolle durch ein Gremium verstehen



**Inhalte | Formen | Fragestellungen**

Die Lehrkraft zeigt die Tabelle aus Wikipedia ([t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)) und ruft einige Lieblingsspiele der Schüler:innen im Netz auf. Bei Sucheingabe „[Spiel] USK“ sieht man schnell in den vorgeschlagenen Bildern, welche USK zugeordnet ist.

Die Schüler:innen werden aufgefordert, diese USK-Einstufung zu erklären.

**Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise**

Die Begründungen müssen noch nicht den Kriterien der USK entsprechen.

Es muss keine Einigung über abweichende Vorschläge zur Kennzeichnung erzielt werden.



© <https://commons.wikimedia.org>, <https://de.wikipedia.org>, <https://usk.de/>



## PHASE INPUT DURCH EINEN VIDEOCLIP

5 | Die Prinzipien der Kontrolle durch ein Gremium verstehen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Lehrkraft stimmt auf den Videoclip 2 „Wie entstehen Alterskennzeichen?“ ein ([t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)):

- „Nachdem wir selbst Alterskennzeichnungen für eure Computerspiele vergeben haben, wollen wir uns ansehen, wie dieser Vorgang bei der USK abläuft.“
- „Achtet beim Videoclip auf die Begründungen der Spielesichter:innen für die Alterskennzeichnungen.“

Nach dem Film:

- „Welche Bereiche und Kriterien für die Alterseinstufung werden im Film deutlich?“

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Der Videoclip dient als Überleitung von der Sichtung zur Vertiefung der Kriterien der USK-Alterskennzeichnungen.

Symbole in den Sprechblasen deuten folgende Kriterien an:

- Gewalt, Kämpfe, bewaffnete und kriegerische Handlungen
- Angst, Bedrohung
- Spieldauer
- Mehrspieler:innenmodi

In Klasse 5 und 6 kann es nötig sein, das Video bei den Schlüsselbegriffen kurz zu stoppen.

Sehr wichtig ist, dass es sich um eine Selbstkontrolle handelt, die von menschlichen Beobachter:innen wahrgenommen wird. Diese Einschätzung kann insofern falsch oder eben nicht für alle Kinder gleichermaßen richtig sein. Wenn Eltern also sichergehen wollen, sollten sie persönlich noch mal ein Auge auf das Medium werfen.

## PHASE ANALYSE: BEWERTUNG VON BROWSERSPIELEN

5 | Die Prinzipien der Kontrolle anwenden und kritisch prüfen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Lehrkraft leitet mit dem Satz ein: „Wir haben im Video die professionelle Arbeit von Spielesichter:innen gesehen. Jetzt werdet ihr zu Spielesichter:innen.“

Die Schüler:innen erhalten zur Dokumentation ihrer Spielbewertung in Partner:innenarbeit das  Material #2-A. In der Partner:innenarbeit spielt zunächst ein:e Partner:in, nach der Dokumentation wird dann ein weiteres Spiel ausgesucht und gewechselt.

Im Anschluss erfolgt eine exemplarische Präsentation einiger Spielberichte.

Ein kurzer Austausch im Plenum zum Reiz und zu Gefahren von Browserspielen auf der Grundlage der eigenen Beobachtungen schließt die Phase ab.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Im PC-Raum oder Klassenraum steht eine 1:2-Ausstattung mit digitalen Endgeräten bereit.

Die Lehrkraft weist nochmals explizit auf Beachtung der Hinweise zur Werbung und Registrierung im  Material #2-A hin.

Alternativ können auch zwei Spiele am interaktiven Whiteboard vorgespielt und von allen Schüler:innen gemeinsam bewertet werden.

## PHASE ANWENDUNG

5 | Die Prinzipien der Kontrolle anwenden und kritisch prüfen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Im Alltag begegnen uns manchmal nur Bilder von Spielen. Die Lehrkraft händigt das □ Material #2-B aus oder projiziert es im Klassenraum.

- Versucht anhand der folgenden Bilder einzuschätzen, welche Alterskennzeichen diese Spiele haben.

Die Screenshots werden nacheinander projiziert.

Im Plenum werden

- die Bilder genau beschrieben
- die Alterskennzeichen begründet vergeben.

Abschlussfrage:

- ? Warum ist es so wichtig, dass auf die Einhaltung der USK-Alterskennzeichnungen geachtet wird?



Clash of Clans, Grand Auto Theft V (GTA V), Horizon Zero Dawn, Emil und Pauline auf dem Land  
© beim jeweiligen Hersteller

Die Schüler:innen übertragen die Ergebnisse in das □ Material #2-B.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Die letzte Frage zielt auf die Folgen, die sich aus dem Konsum nicht altersangemessener Spiele im Hinblick auf eine Entwicklungsbeeinträchtigung ergeben können.

Unter Beeinträchtigung sind entsprechend der USK Hemmungen, Störungen oder Schädigungen durch Überreizung, Überlastung, Übererregung zu verstehen.

## PHASE VERTIEFUNG UND ERGEBNISSICHERUNG

5 | Die Prinzipien der Kontrolle anwenden und kritisch prüfen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Je nach Zeitreserve bieten sich noch folgende Fragestellungen an die Klasse an:

- ? Warum dürfen Erwachsene fast alles spielen? Es gibt auch indizierte Spiele – darf die jemand spielen?
- ? Wer sollte auf Einhaltung der USK-Alterskennzeichnungen achten?

Zusätzlich können die Schüler:innen das □ Material #2-C bearbeiten, um die USK-Kriterien in Einzelarbeit zu vertiefen.

### ALTERNATIVEN & ERGÄNZUNGEN:

Die Klasse trägt ihre Spielberichte zusammen, erstellt eine Positivliste „Digitale Spiele“ für ihren Jahrgang oder jüngere Jahrgänge und thematisiert die guten Aspekte des Spielens. Hier können neben Serious Games auch Spiele genannt werden, die beispielsweise einen hohen sozialen Charakter haben wie z. B. Sportspiele, weil sie Menschen zusammenbringen. Der Grad zur Werbung ist hier schmal, sodass von einer größeren Veröffentlichung abgesehen werden sollte.

#3



<b>Modul</b>	Digitale Spiele – „Ich verstehe das Spiel!“
<b>Autoren</b>	Ingo Kriebisch, Zoltan Farkas
<b>Stunde</b>	5 und 6
<b>Thema</b>	<b>Free-to-play – alles umsonst?</b>
<b>Ziele</b>	Die Schüler:innen gewinnen Einsichten in Bezahl- und Geschäftsmodelle der Spielindustrie. Sie werden für Daten- und Kostenfallen sensibilisiert und können diese erkennen. Die Schüler:innen entwickeln ein eigenes Spiel und entwerfen selbst Kostenfaktoren.
<b>Lernziele und Kompetenzen</b>	Die Schüler:innen ... <ul style="list-style-type: none"> <li>■ nehmen wahr, dass die Spieleindustrie gewinnorientiert arbeitet.</li> <li>■ erkennen, dass Spiele Gegenstand von Anpassung an die Nutzer:innen sind.</li> </ul>
<b>Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Für die Überprüfung am Ende sind digitale Endgeräte in 1:1- oder 1:2-Ausstattung nötig</li> <li>■ Kopien der  Materialien #3-A und #3-B</li> </ul>

## PHASE EINSTIEG

5 | Die Industrie verstehen lernen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Schüler:innen schauen sich die Wortwolke an (siehe unten):

Die Lehrkraft erläutert das Stundenziel:

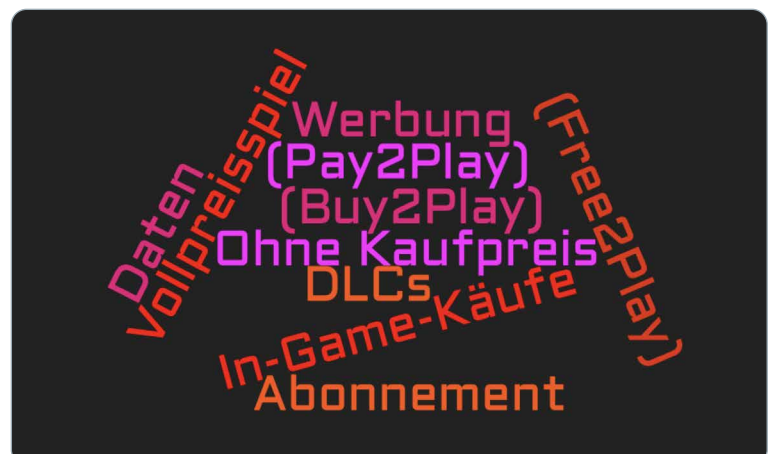
- Wir lernen heute, was der Kauf von Spielen kostet und welche Kosten im Verlauf des Spieles entstehen.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Die Begriffe werden in dem Artikel „Kosten digitaler Spiele“ von Matthias Engel (Spielbar) erläutert.

[t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)

Die Visualisierung der Kosten der Lieblingsspiele der Klasse kann mithilfe eines Diagramms am interaktiven Whiteboard durch einzelne Schüler:innen mit den Stiften erfolgen.




## PHASE VERTIEFUNG UND KONKRETISIERUNG

5 | Die Industrie verstehen lernen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Lehrkraft teilt  Material #3-A aus und stimmt auf den Videoclip 4 „Angeklickt: – Kostenlose Spiele“ ein ([t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass)):

- Der folgende Videoclip gibt einen Einblick in die Bezahlmodelle von „free-to-play“-Computerspielen. Achtet besonders darauf, mit welchen Mitteln die Firmen auch bei diesen zunächst kostenlosen Spielen Geld einnehmen.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Die Schüler:innen dokumentieren die Hinweise aus dem Film auf  Material #3-A:

- Level, Hinweise, Hilfen freischalten
- Besondere Ausrüstung, Werkzeuge, Waffen, Transportmittel kaufen
- Spielzeit verkürzen oder Spiel beschleunigen

Die Schüler:innen benennen:

- Werbung, die zu Ausgaben an anderem Ort oder zu anderer Zeit führen kann
- Daten, als Einfallstor für Werbung und Gewinnspiele

Als Hilfestellung können auf der Website [www.spielaffe.de](https://www.spielaffe.de) die Elemente (Daten, Werbung) benannt und analysiert werden.

## PHASE VERTIEFUNG UND IDEENSAMMLUNG

5 | Die Industrie verstehen lernen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

- Entwickelt in einer Kleingruppe, zu zweit oder zu dritt ein „free-to-play“-Spiel, mit dem man möglichst viel Geld verdienen kann.

Oder:

- Entwickelt das von euch in der letzten Doppelstunde bewertete Browserspiel um finanzielle Aspekte weiter – heißt: Wie könnte man mit diesem Spiel Geld verdienen?

Die entwickelten Spiele und Ideen werden im Plenum präsentiert. Hier bietet sich eine kurze Einheit zum Thema Präsentationssoftware (bspw. Keynote oder PowerPoint) an.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Möglichkeiten, um Spieler:innen „ins Spiel zu ziehen“:

- ⊙ „künstliche Verknappung“ von virtuellen Gütern durch tageszeitliche Begrenzung
- ⊙ Verstärkung des Drucks durch Verknüpfung mit dem realen Freundeskreis
- ⊙ Verstärkung des Drucks, das Spiel regelmäßig zu besuchen – zum Beispiel durch „weiterlaufendes“ Spiel, in dem das Unkraut laufend wächst

## PHASE ZUSAMMENFASSUNG UND ÜBERPRÜFUNG

7 | Begründete Vorschläge zum gesunden Konsum machen



### Inhalte | Formen | Fragestellungen

Die Schüler:innen lesen den Brief des Journalisten Engelmeier. □ Material #3-B

In Partner:innenarbeit extrahieren die Schüler:innen die Kernaussagen und erarbeiten daraus ein Handout, ein Plakat, einen Artikel oder einen Brief für ihre Klasse. Sie werden ausdrücklich dazu ermuntert, die Erkenntnisse der letzten Einheiten hinzuzuziehen.

### Erwartungen | Ergebnisse | Hinweise

Je nach Verfügbarkeit von Endgeräten ist hier auch Einzelarbeit möglich. Die Arbeit kann auch mit analogen Mitteln geschehen.

### ALTERNATIVEN

- Projekttag, an dem eigene Spielideen programmiert werden. Dafür bieten sich [code.org](https://code.org) oder [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) an.
- Auf der Plattform [www.learningapps.org](https://www.learningapps.org) (ausführliche Erläuterung: <https://digitalllearninglab.de/tools/learningappsorg>) kann die Klasse auch ein eigenes Quiz anlegen.
- Die Schüler:innen werden zu Spielentwickler:innen und konzipieren – schriftlich und zeichnerisch – ein eigenes Spiel.  
Zum Beispiel: Welche USK-Freigabe strebt das Spiel an? Welchem Genre gehört mein Spiel an?  
Wie verdiene ich als Entwickler:in an meinem Spiel?
- „Digitale Spiele sind super, oder?“ – Die Klasse erstellt eine Pro- und Kontraliste.
- Projekt: Abhängigkeit und Belohnung – gemeinsame Untersuchung und Dokumentation des Flow-erlebnisses bei digitalen Spielen.



## Fragen zur Spielzeit

Notiere dir – neben der gezeigten Müdigkeit – mögliche weitere Auswirkungen von Spielabhängigkeit.

---

---

---

Ist eine Spielzeitbegrenzung sinnvoll? Bitte begründe deine Ansicht.

---

---

---

Wer sollte die Spielzeit festlegen?

---

---

---

Mit welchen Mitteln sollte die Spielzeit umgesetzt werden?

---

---

---

Welche Empfehlungen würdest du aussprechen?

Bitte gib von ... bis ... Minuten pro Tag an.

Kinder von 0 bis 4 Jahren	<hr/>
Kinder von 5 bis 11 Jahren	<hr/>
Jugendliche von 12 bis 15 Jahren	<hr/>
Jugendliche von 16 und 17 Jahren	<hr/>
junge Erwachsene mit 18 Jahren	<hr/>

## Ein Spiel testen und beurteilen

- Suche dir ein Browserspiel auf der Spielplattform [www.spielaffe.de](http://www.spielaffe.de) aus der Kategorie „Action“ aus.
- Spiele das Spiel unter Beobachtung deiner Mitschülerin oder deines Mitschülers für etwa 5 Minuten.
- Dokumentiert gemeinsam euer Wissen und eure Erfahrungen zu dem Browserspiel in diesem Bewertungsraster.  
**HINWEIS:** Sucht euch nur Spiele aus, für die keine Registrierung auf [www.spielaffe.de](http://www.spielaffe.de) notwendig ist. Lasst euch nicht durch Werbung oder Umfragen ablenken!

Name des Spiele-Testers/der Spiele-Testerin: \_\_\_\_\_

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

Welche Charaktere gibt es in dem Spiel? Was kann man machen? Wo findet das Spiel statt?

---



---

Wie gewinnt man das Spiel? Was ist das Ziel des Spiels?

---



---



---



---

## Meine Spielbewertung

(0 = sehr langweilig bis 10 = sehr unterhaltsam und spannend):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Welche USK-Alterskennzeichnung gibst du dem Spiel? Begründe deine Wahl.

---

Wie alt sollte der/die Spieler:in dieses Spiels mindestens sein?

---

Welche Gefühle hattest du während des Spielens?






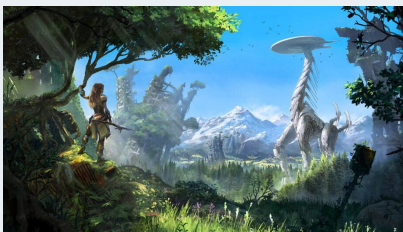


---



### Alterskennzeichnung

- Vergib zu den Screenshots jeweils eine der fünf Alterskennzeichnungen der USK (Unterhaltungselektronik Selbstkontrolle). Begründe deine Auswahl.
- Beschrifte dazu die Symbole in der linken Spalte entsprechend der Originalsymbole.



Alterskennzeichnung	Screenshot des Spiels	Begründung
	 <p style="text-align: right;">Grand Theft Auto V</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	 <p style="text-align: right;">Emil und Pauline auf dem Land</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	 <p style="text-align: right;">Horizon Zero Dawn</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	 <p style="text-align: right;">Clash of Clans</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

## Alterskennzeichnung | LÖSUNGEN

- Vergib zu den Screenshots jeweils eine der fünf Alterskennzeichnungen der USK (Unterhaltungselektronik Selbstkontrolle). Begründe deine Auswahl.
- Beschrifte dazu die Symbole in der linken Spalte entsprechend der Originalsymbole.



Alterskennzeichnung	Screenshot des Spiels	Begründung
	<p>Grand Theft Auto V</p>	<p>Siehe im <a href="#">LMS-Kurs</a> die Links „Spieleratgeber“. Hier finden Sie zu den Spielen jeweils eine detaillierte pädagogische Beurteilung.</p> <p>Lösung: <b>USK 18</b></p>
	<p>Emil und Pauline auf dem Land</p>	<p>Siehe im <a href="#">LMS-Kurs</a> die Links „Spieleratgeber“. Hier finden Sie zu den Spielen jeweils eine detaillierte pädagogische Beurteilung.</p> <p>Lösung: <b>USK 0</b></p>
	<p>Horizon Zero Dawn</p>	<p>Siehe im <a href="#">LMS-Kurs</a> die Links „Spieleratgeber“. Hier finden Sie zu den Spielen jeweils eine detaillierte pädagogische Beurteilung.</p> <p>Lösung: <b>USK 12</b></p>
	<p>Clash of Clans</p>	<p>Siehe im <a href="#">LMS-Kurs</a> die Links „Spieleratgeber“. Hier finden Sie zu den Spielen jeweils eine detaillierte pädagogische Beurteilung.</p> <p>Lösung: <b>USK 6</b> (Empfehlung Spieleratgeber: USK 10)</p>

**Ordne den folgenden Aussagen die verschiedenen USK-Alterskennzeichen 0, 6, 12, 16 oder 18 zu:**



Bitte trage jeweils die USK-Ziffer ein.

Beispiel

- Das Spiel ist aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich.
- Die Spiele zeigen bereits Gewalthandlungen.
- Die Spiele sind familienfreundlich, die bereits spannender und wettkampfbetonter sein dürfen.
- Gewaltdarstellungen im Spiel wirken für die Altersgruppe immer erkennbar unrealistisch.
- Der Handlungsdruck wird durch Pausen gemildert, wodurch Abstand zum Spielgeschehen ermöglicht wird.
- Das Spiel erfordert die Identifikation mit Spielfiguren, die in Teilen unmoralisch handeln.
- Das Spiel enthält kampfbetonte Handlungen in der Lösung von Spieldaufgaben.
- Kampfbetonte Inhalte vermitteln keine sozial schädigenden Vorbilder.
- Kämpfe und Auseinandersetzungen bleiben deutlich als Fiktion erkennbar.
- Im Spiel gibt es keine Situationen, die Kinder beängstigen können.
- Das Spiel enthält kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.
- Das Spiel besteht aus rasanter, bewaffneter Action mit Kämpfen gegen menschenähnliche Spielfiguren.
- Das Spiel ist ein Erwachsenenprodukt mit ausschließlich gewalthaltigen Spielkonzepten.
- Das Spiel hat einen ruhigen Spielaufbau ohne hohen Handlungsdruck.
- Sind Kampfdarstellungen enthalten, werden sie märchenhaft oder abstrakt-symbolisch präsentiert.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

**Ordne den folgenden Aussagen die verschiedenen USK-Alterskennzeichen 0, 6, 12, 16 oder 18 zu:**


Siehe im LMS-Kurs [t1p.de/medienpass](https://t1p.de/medienpass) den Link „USK-Alterskennzeichen“. Hier finden Sie eine Erläuterung.

**LÖSUNGEN**

Beispiel

- Das Spiel ist aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich.
- Die Spiele zeigen bereits Gewalthandlungen.
- Die Spiele sind familienfreundlich, die bereits spannender und wettkampfbetonter sein dürfen.
- Gewaltdarstellungen im Spiel wirken für die Altersgruppe immer erkennbar unrealistisch.
- Der Handlungsdruck wird durch Pausen gemildert, wodurch Abstand zum Spielgeschehen ermöglicht wird.
- Das Spiel erfordert die Identifikation mit Spielfiguren, die in Teilen unmoralisch handeln.
- Das Spiel enthält kampfbetonte Handlungen in der Lösung von Spielaufgaben.
- Kampfbetonte Inhalte vermitteln keine sozial schädigenden Vorbilder.
- Kämpfe und Auseinandersetzungen bleiben deutlich als Fiktion erkennbar.
- Im Spiel gibt es keine Situationen, die Kinder beängstigen können.
- Das Spiel enthält kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.
- Das Spiel besteht aus rasanter, bewaffneter Action mit Kämpfen gegen menschenähnliche Spielfiguren.
- Das Spiel ist ein Erwachsenenprodukt mit ausschließlich gewalthaltigen Spielkonzepten.
- Das Spiel hat einen ruhigen Spielaufbau ohne hohen Handlungsdruck.
- Sind Kampfdarstellungen enthalten, werden sie märchenhaft oder abstrakt-symbolisch präsentiert.




---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

### Was kostet das alles?

Notiere drei virtuelle Güter, mit denen die Hersteller von „free-to-play“-Spielen Geld einnehmen.

1

---

---

2

---

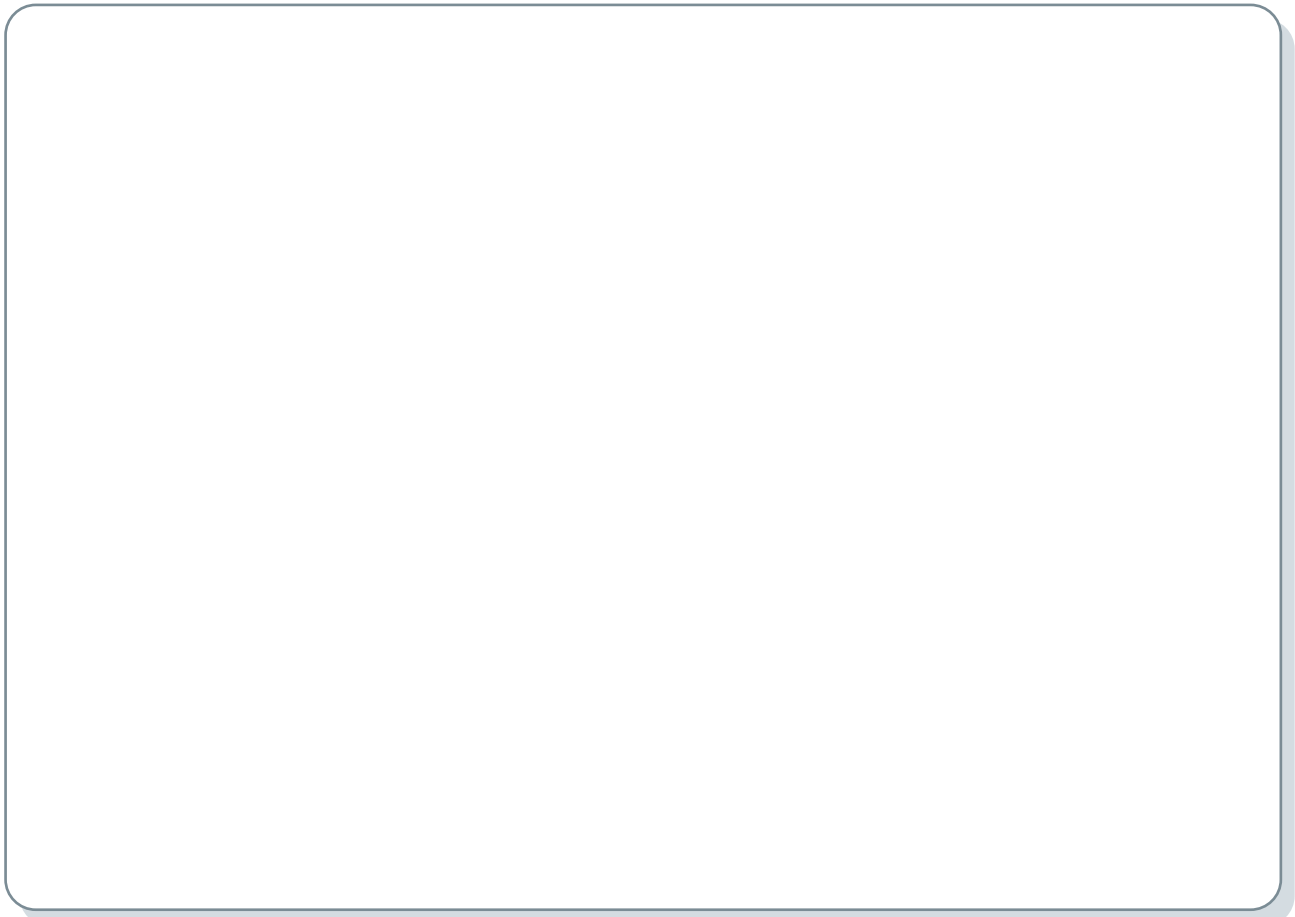
---

3

---

---

Zeige in einem Schaubild zusätzliche Möglichkeiten, um mit einem Spiel Geld zu verdienen.



## Offener Brief „Unser Spiel heißt Geld machen, und ihr seid darin nur eine Zahl“

Ein Informatiker verrät einem „Fortnite“-Spieler die Tricks der Branche.  
von GREGOR ENGELMEIER

[...]

Hallo Arthur,

ich habe Deinen Bericht von der Gamescom wirklich mit Vergnügen gelesen. Das war ja Dein erster Besuch auf einer Computermesse (wie das früher hieß), und das erste Mal ist ja angeblich immer am aufregendsten. Du hast natürlich Recht: Die Gamescom ist nicht wirklich cool. Eine Messe ist eben ein Meeting von Erwachsenen, auf dem sie Euch brauchen, um irgendetwas cool erscheinen zu lassen. Zum Beispiel ein Game wie Fortnite.

Komisch ist allerdings, dass Du dich über deine Mutter, die verstehen will, was Du da machst, so halb lustig machst. An einer Stelle schreibst Du, dass sie in „Fortnite“ total versagt habe (ich glaube, Du wähltest da ein anderes Wort ...). Das ist deshalb lustig, weil aus der Sichtweise eines Informatikers natürlich jeder, der sich seine Zeit von solchen Programmen stehlen lässt, verliert: Er verliert Aufmerksamkeitszeit, die wir dann in unseren Dashboards sammeln. Das sind unsere „kills“. Megageil!

Da ich zu denen gehöre, die schon auf vielen Messen waren und die seit Jahren damit beschäftigt sind, Programme zu schreiben, die die Aufmerksamkeit von Leuten fesseln, will ich Dir auch verraten, welches Spiel die Erwachsenen cool finden: „Geld machen“. Das ist das Spiel, das wir wirklich spielen. Mit Euch als Spielfiguren. Ihr erscheint in unseren Statistiken, und Euer Verhalten wollen wir steuern, so wie Du Deine Characters in Fortnite steuerst.

Um mit Games Geld zu machen, brauchen wir Eure Aufmerksamkeit. Seit vielen Jahren haben wir rumgetüftelt, wie wir Euch kriegen – inzwischen haben wir es so ziemlich raus. Wir nennen das **„Persuasive Technology“** („Überredende Technologie“, eigentlich eher „manipulierende Technik“). Auf die Gefahr hin, dass Du beleidigt bist zu erfahren, dass Du noch nicht mal ein Character bist, erzähle ich Dir jetzt, wie wir aus Gamern Spielfiguren machen, okay?

Wir haben dazu verschiedene Mittel gefunden, die für die meisten Menschen unwiderstehlich sind. Hier einige davon (es gibt noch mehr):

**(1) Reputation (Status)** – Deine Mutter hat das sofort erkannt: Ihr Gamer fährt auf soziale Reputation ab (also auf Status, auf „Ich bin Erster“, „Ich bin Einziger“, auf „Ich habe die meisten kills“). Dein Spiel Fortnite hat gleich mehrere solche Trigger eingebaut (Das Spielprinzip – last man standing – die „Moves“ und „Skins“... you name it ...). Die Youtuber helfen uns dabei, indem sie Vorbilder sind und ihre eigenen, auf unsere Spiele konzentrierten Communitys bauen. Sie sind wie die

Reporter, ohne die ein Sportereignis ja auch nur etwas für die paar Mitspieler ist. Durch die Youtuber werden die Games Teil Eures Alltags.

**(2) „Ludic Loop“** (die „Spielschleife“) – Wir setzen Euch Ziele, die immer nur etwas jenseits dessen sind, was ihr gerade erreicht habt. So halten wir Euch im Spiel. Nur noch dieses Gadget, nur noch diese Waffe, nur noch ein paar Ammos – kennst Du das? Das haben wir gemacht, damit ihr weiterspielt, und weiter, und immer weiter ... Wir nennen das die „Spielschleife“ oder – in der Sprache der Gamedesigner – die „ludic loop“.

**(3) Continuity** (Immer weiter) – Das Schlimmste, was der Spieler – also Du – aus unserer Sicht tun kann, ist, aufzuhören. Daher machen wir es für Dich so einfach wie möglich, weiterzuspielen. Tatsächlich wollen wir, dass Du möglichst nie aufhörst. Wenn ein Spiel vorbei ist, fängt das nächste mit einem einzigen Klick an.

**(4) Peer group pressure** (Gruppendruck) – Unsere besten Verbündeten sind deine „Freunde“ im Spiel. Irgendwer will immer weiterspielen, und der zieht die anderen mit. Da ist wenig, was Du dagegen tun kannst. Du willst ja nichts verpassen und deine Freunde im Spiel nicht hängen lassen („Deine Squad braucht Dich ...“). Das sind nur ein paar von den Mitteln, die eingesetzt werden. Es gibt mehr, raffiniertere, geheimere, wirkungsvollere.

Was ich Dir sagen will, ist: Wir rechnen es aus. Wir rechnen EUCH aus ... Jeder Klick, jede Interaktion, jedes noch so kleine Detail verrät, wie ihr tickt. Vielleicht findest Du es blöd, wenn ich so über Dein Hobby spreche, aber glaube mir – das ist das Spiel, für das so etwas wie die Gamescom und die „eSports“ veranstaltet werden.

Und in diesem Spiel seid ihr eben leider nicht die Helden. Ihr seid noch nicht einmal wirklich cool, ihr seid noch nicht einmal Personen – ihr seid nur ein kleiner Teil einer Zahl in den Highscorelisten der Kollegen Informatiker.

Man kann sich übrigens entscheiden, in welchem Spiel man mitspielen will. Man kann sich sogar entscheiden, in keinem der beiden Spiele mitzuspielen und einfach was ganz anderes zu machen. Dafür müsstet ihr allerdings wissen, was es so gibt. Und glaub mir – dafür lässt Dir die Gaming-Industrie keine Zeit. Aber ich glaube auch, das ist ein bisschen viel verlangt. Ich schreibe Dir das eigentlich nur, weil ich finde, ein intelligenter Mensch sollte wissen, was er tut und womit er jede Minute seiner Freizeit verbringt.

Viele Grüße, Gregor Engelmeier

## Digitale Fußball-WM oder -EM



© Zoltan Farkas

Das Projekt sollte bestenfalls schulweit ausgeführt werden. Da die Weltmeisterschaften meist in der Nähe der Sommerferien liegen, kann die Durchführung gut in der Zeit zwischen Zeugniskonferenzen und Sommerferien liegen.

Für die Zuteilung könnte beispielsweise im Schüler:innenrat eine Auslosung stattfinden. Jede teilnehmende Klasse (bestenfalls die ganze Schule) zieht ein Land. Dieses Land kann dann in allen Fächern thematisiert werden. Ziel ist es, die Schüler:innen maximal gut über das Land aufzuklären. Der Zugang zum Land hängt eventuell von der Klassenleitung der Klasse ab: Unterrichtet die Lehrkraft in der eigenen Klasse Gesellschaft, werden historische und politische Fakten des Landes in den Mittelpunkt der Recherchen gestellt; kommt die Klassenleitung aus der Kunst, werfen die Schüler:innen einen Blick auf die Kunst des Landes.

Parallel zu diesen Einheiten sollte – beispielsweise vom Schulverein – eine Konsole mit vier Controllern besorgt werden. Diese Konsole kann nach dem Projekt wieder verkauft und das Geld dem Schulverein wieder zugeführt werden.

Dann wird bestenfalls eine „öffentliche“ Stelle gesucht (bspw. Pausenhalle), wo die Spieltage der WM bzw. EM nachgestellt werden. Stellt man die Spiellänge auf 4–6 Minuten, bekommt man alle Spiele einer Gruppe in einer Doppelstunde durch. Die Play-offs finden dem Originalplan entsprechend statt.

Das Finale sollte in der Aula vor so viel Publikum wie möglich mit längerer Spieldauer stattfinden. Es stellt quasi die Krönung dieses Projekts dar.

Die inhaltsbezogene und spielerische Integration der digitalen Medien in den Unterricht kann durch einen medienpädagogischen Elternabend abgerundet werden. Von Interesse könnte hier natürlich das Spielverhalten von Jugendlichen sein.