



Kinder werden zu SpieltesterInnen! Games- Workshops für Gruppen – Ein Angebot der wienXtra-spielebox für Gruppen bei dem Kinder zu SpieltesterInnen von Computer- und Konsolenspielen werden

Michaela Kempter

1. Beschreibung des Projekts

Die Games-Workshops für Gruppen sind ein Angebot der wienXtra-spielebox bei dem eine Gruppe von Kindern zwischen der 3. und der 6. Schulstufe teilnehmen kann. Die Kinder werden dabei zu SpieltesterInnen von Computer- und Konsolenspielen. In zweier Teams soll dabei ein Spiel genauer unter die Lupe genommen werden. Ein Team wählt ein Spiel unter den bereitgelegten selbstständig aus und spielt es so lange bis eine konkrete Bewertung zu dem Spiel abgegeben werden kann. Danach wird ein Plakat zum Spiel gestaltet, sodass das Spiel den anderen Kindern vorgestellt werden kann. Es stehen Computerspiele sowie

Konsolenspiele unterschiedlicher Genres zu den im Moment am Markt befindlichen Konsolen bereit.

2. Ziel

Durch das Bewerten der Spiele anhand unterschiedlicher Kriterien bekommen die Kinder einen differenzierten Zugang zu den Spielen und lernen Computer- und Konsolenspiele als Kulturgut zu verstehen.

Durch das Bilden von Teams wird das gemeinsame Spielen in den Vordergrund gerückt und die Teamfähigkeit gestärkt. Die bewerteten Spielen werden anhand von Plakaten in der Gruppe vorgestellt und so lernen die Kinder auch viele unterschiedliche Computer- und Konsolenspiele kennen.

3. Zum Ablauf

Die Begrüßung der Kinder erfolgt im Sesselkreis. Danach werden die Spielerfahrungen der Kinder anhand verschiedener Fragen eruiert. Die Antworten der Kinder bestimmen die Position im Raum. Die Fragen sind: Wie viel spielst du? Spielst du lieber am PC, lieber an der Konsole oder lieber am Tablet? Spielst du lieber schnelle oder lieber langsame Spiele? Spielst du am liebsten alleine oder lieber mit anderen?

Es folgt ein Input indem den Kindern einige Kriterien zur Beurteilung von Spielen erläutert werden:

- Geschichte und Inhalt: Um was geht es in dem Spiel? Was kommt in dem Spiel vor?
- Spaß: Macht das Spiel Spaß und warum?
- Grafik: Wie sieht das Spiel aus? Ist es realitätsnah? Im Comic-Stil? Gibt es viele Farben?
- Sound: Gibt es eine Musik in dem Spiel? Verändert sie sich? Gibt es Geräusche? Spricht jemand zu dir?
- Steuerung: Was gibt es für Steuerungsmöglichkeiten? Ist die Steuerung schwierig? Warum?
- Alterskennzeichnungen: Was bedeuten die Altersangaben auf dem Spiel? Wie kommen sie zustande? Warum ist ein Spiel erst ab 18 Jahren geeignet? Erklärung der PEGI-Symbole

- Schwierigkeitsgrad: Was ist schwierig/leicht an dem Spiel? Verändert sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels?
- Vergleich mit anderen Spielen: z.B. Vergleich mit dem selben Genre

Um die Spielpaare zu bilden, ziehen die Kinder aus einem Säckchen eine Spielfigur. Von diesen sind immer zwei pro Sorte vorhanden und so ergeben sich die SpielpartnerInnen. Die Kinder haben dann 40 Minuten Zeit ein Spiel zu testen und Notizen bezüglich der Kriterien zu machen. Nach einer kurzen Pause beginnen die Kinder in Teams ein Plakat zu gestalten und stellen dies dann in einer Abschlussrunde den anderen Kindern vor.

4. Zeitliche Struktur des Workshops im Überblick

Dauer: 120 Minuten

- 25' Einstieg
- 40' Spielzeit
- 10' Pause
- 20' Plakate anfertigen
- 25' Abschluss

5. Erfahrungen

Schon beim Input zum Thema Beurteilungskriterien von Computer- und Konsolenspielen hören die Kinder aufmerksam zu, wollen aber auch mitreden und stellen Fragen. Methodisch wird darauf geachtet, dass die Kinder nicht nur zuhören müssen, sondern selbst von ihren Erfahrungen mit Computer- und Konsolenspielen oder auch vom Schreiben von Rezensionen berichten.

Das Bilden von Teams stößt teilweise auf Widerstand, führt aber zu erstaunlichen Dynamiken. Beispielsweise gab es einmal zwei Teams mit jeweils einem Mädchen und einem Bub. Die Buben setzten sich in beiden Fällen bei der Auswahl des Spiels durch und die Wahl fiel auf ein Fußballspiel. Die Mädchen, wenig begeistert über die Wahl, wurden angeregt das Spiel anzuspielden um angeben zu können warum ihnen das Spiel nicht gefällt. Als sie dies taten, stellte sich heraus, dass sie

unglaublich gut in dem Spiel sind und gewannen gegen die Buben. Ein anderes Spiel wollten sie dann nicht mehr spielen.

Die Spielphase ist die beliebteste Phase, wobei die Kinder sich auch mit Freude auf die Plakatgestaltung stürzen. Bei der Präsentation der Plakate ist es wichtig die Kinder so abzuholen, dass sie sich bei der Präsentation wohl fühlen und nicht das Gefühl haben in der Schule zu sein. Es werden Fragen gestellt die sie zum Weiterdenken anregen und die Kinder werden als Experten und Expertinnen befragt.

Das Kriterium der Alterskennzeichnung wird oft am eindringlichsten diskutiert und die Kinder verstehen sehr schnell, dass die Alterskennzeichnung auf der Verpackung nicht mit dem Alter ab dem ein Spiel tatsächlich spielbar ist übereinstimmt.

Da wir auch Anfragen hatten für Kinder mit Lernschwierigkeiten, haben wir den Ablauf für diese umgestaltet und vereinfacht. Auch für jüngere Kinder, die noch nicht gut lesen und schreiben können, kann dieser Ablauf herangezogen werden. Hierfür wird eine kleinere Anzahl an Beurteilungskriterien, die sehr einfach zu verstehen sind, herangezogen. Die Kinder gestalten keine Plakate, sondern haben mehr Spielzeit und stellen die gespielten Spiele dann mündlich vor. Bei einer anderen Variante dieses Ablaufs könnten Moderationskarten herangezogen werden und diese könnten entlang von +/- Achsen aufgehängt werden. So könnte veranschaulicht werden wie den Kindern die Spiele gefallen haben.