

Gametreff Schleswig-Holstein

Beispielablauf und Raumbedarf für potentielle Veranstalter



Computer- und Online-Spiele sind in aller Munde. Neben der stets emotional engagiert geführten Debatte um "Gewalt- und Killerspiele" steht vermehrt auch ein generelles Informationsbedürfnis von Eltern und pädagogisch Tätigen im Vordergrund. Nichtspielende Eltern möchten um Potentiale und vermutete Risiken der Spieltätigkeit wissen, suchen nach Informationen über Spielgenres, Alterseinstufungen und Möglichkeiten des verantwortungsvollen Umgangs mit den aktuellen Angeboten. Learning by doing ermöglicht hier oft erstmals echte Einblicke in Abläufe und Faszinationen der Spielwelten: Communities und Level, gemeinschaftliches Spiel in Clans, strategisches Denken, Anspannung, Spielflow und Erfolgserlebnisse können für den Laien nur über eine - im Optimalfall begleitete - Selbsterprobung erfahren werden.

Gametreffe ermöglichen eigenes Spiel mit Hilfestellung. Sie bieten einen Spielepool von über 20 aktuellen Angeboten aller Genres auf PC, Wii, Playstation & Online. Neben der Spielpraxis werden Erfahrungen und weitere Informationen in Auswertungsrunden unter der Moderation eines Medienpädagogen ausgewertet. Spontan wird jeweils auf Erfahrungen oder besondere Interessen und Spielformate eingegangen.

Der GameTreff wird mobil an Orten in Schleswig-Holstein eingesetzt und bietet Eltern, Pädagogen und Interessierten die Möglichkeit, sich umfangreich zum Thema "Computerspiele & Online-Games" zu informieren.

Der GameTreff wird als Infoabend mit Praxisphasen, Beratungsangeboten und einem kurzen Auftaktinput angeboten. An 8 Spielstationen werden Onlinespiele, Egoshooter, Strategie-, Adventure-, Casual- und Online-Games inklusive kurzer "Bedienungsanleitungen" angeboten.

Nach jeder Spielrunde wird auf Bedeutung, Nutzungskontext und Tipps für den elterlichen Umgang eingegangen. Die Veranstaltung wird von einem Medienpädagogen und einem Techniker mit Aufbauunterstützung vor Ort angeboten. Begleitend wird eine Handreichung mit kurzen Tipps und Beratungsangeboten/Weblinks zusammengestellt.

Aufgrund der Tatsache, dass innerhalb des Gametreffe jugendschutzrelevante Inhalte in Form von Computerspielen gezeigt werden und z.T. in spielbarer Form vorliegen, ist eine Teilnahme von Minderjährigen **nicht** möglich.

Dauer jeder Veranstaltung - 3-5 h

Teilnehmerzahl 40 Personen, erweiterbar bis zu 120 Personen

Dauer in Min.

7	Inhaltliche Begrüßung
10	Interaktiver Einstieg ins Thema
7	erste Demonstration durch Gamer (Speedgaming)
30	Spielerunde I
7	Kurze Auswertung
7	Demonstration "Online Games"
20	Spielerunde II
10	Erweiterung: Einführung Mediennutzung Jugendlicher (interaktiv)
10	Demonstration Casual Games, Schnittstelle Mensch: Maschine, EKG-Messung
30	Spielerunde III (ggf. mit medizinischer Mess-Station)
15	Auswertung der Spielerunde III
7	Fazit
	Offene Runde

gesamt 160

Bedarf

- 1 Raum á mind. 100 qm (Plenum) mit Internetzugang
- 3-4 weitere Räume auf gleichem Flur für Spielstationen (je mind. 25 qm)
- abdunkelbare Räume, Erdgeschoss oder Fahrstuhlzugang (wg. Techniktransport)
- 1 weiterer Raum zur Lagerung (Klassenraum o.ä.)
- Zugang zu Sicherungen des Veranstaltungsraumes
- Projektionsleinwand 1-2
- 1-2 Beamer (hilfreich aber nicht notwendig)
- 2-3 Stellwände
- 1 Flipchart inkl. Papier

Wir bringen mindestens mit:

3	Videoprojektoren
15	PCs
1	Netzwerk
2	Leinwände
3	Spielkonsolen
3	Bewegungsspielstationen
30-40	Games

Kontakt: Offener Kanal Schleswig-Holstein - gametreff@oksh.de oder medienarbeit_oksh@gmx.de- 0431-64 00 40 (Henning Fietze)