

# Altersempfehlung unserer Lieblingsgames

Alter  
ab 8 Jahre

Dauer  
30 min

Ziele  
Information von Teamern  
und Fachkräften über Com-  
puterspielinteressen der  
Kinder und Jugendlichen;  
Erfahrungsaustausch der  
Kinder und Jugendlichen  
über Altersangemessenheit  
und Merkmale von Compu-  
terspielen

Material  
Flipchart und Stifte, Rech-  
ner mit Internetzugang,  
evtl. Beamer

Gruppierung  
gemeinsam in der Groß-  
gruppe

Vorbereitung  
Internet-Browser öffnen:  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Überblick über die beliebtesten digitalen Spiele gewinnen und eine Diskussion über die Alterskennzeichnungen der USK anstoßen



# Altersempfehlung unserer Lieblingsgames

**Wer spielt welches Online-/Computer- oder Konsolenspiel? Diese Frage eröffnet das gemeinsame Zusammenstellen und Bewerten der beliebtesten digitalen Spiele.**

1) Die Moderation übernimmt die selbsternannte größte SpieleexpertIn der Gruppe. Die genannten Spieletitel werden zunächst auf Flipchart/Whiteboard notiert. Wiederkehrende Titel werden einfach mit einer Strichliste gezählt. Kennt die Gruppe einen Spieletitel nicht, dann wird der Spielinhalt kurz vom Ideengeber erklärt, ggfs. auch mit Hilfe eines Screenshots aus dem Internet (Google Bildersuche).

2) Je nach Alter der Teilnehmenden ergeben sich bereits beim Sammeln der Spieletitel „Ungereimtheiten“, da auch solche Spieletitel genannt werden, für die die Teilnehmenden nach § 14 JuSchG eigentlich noch zu jung sind. Außerdem lassen sich gemeinsam auch bestimmte Spielegenres (Action, Sport, Strategie usw.) zuordnen und z.B. mit einer bestimmten Farbe oder einem Buchstaben kennzeichnen.

3) Nach der Brainstormingphase wird nun zunächst in die Runde gefragt, ab welchem

Alter die genannten Spiele freigegeben sind. Ist sich die Gruppe uneinig, kann anhand des Spieletitels auf der Internetseite der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) [www.usk.de](http://www.usk.de) nach der Altersbeschränkung gesucht werden.

4) Aus medienpädagogischer Sicht sollten vor allem jene Spiele besprochen werden, deren Alterskennzeichnung bei 16 oder 18 Jahren liegt und die wie z.B. „Call of Duty“ oder „GTA5“ Gewalt verherrlichen. Dabei geht es nicht um eine Belehrung der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen, sondern um eine Sensibilisierung für mögliche Risiken wie Angstzustände.

**Variante 1:** Es werden Kleingruppen gebildet, die die wichtigsten Merkmale eines bestimmten Genres zusammentragen und diese anschließend nacheinander dem Plenum vorstellen.

**Variante 2:** Es werden Kleingruppen gebildet, die sich den 3-5 beliebtesten Spieletiteln zuordnen und verschiedene Fakten (Story, Ziel, Alterskennzeichnung usw.) zum Spiel zusammentragen, sowie diese im Anschluss nacheinander dem Plenum vortragen.

**Hinweis:**  
Pädagogische Fachkräfte sollten sich vorab über bestimmte Spiele / Genres informieren, z.B. auf [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).