

INFORMIEREN. AGIEREN. VORBEUGEN.



[Abmahnungen gehören nicht in den Müll! >](#)  
[< Mit Verboten kommt man nicht weit](#)

## Spiele muss man spielen, um sie zu verstehen

### Medienkompetenz für Eltern



Eltern sollten ein Grundwissen über Computerspiele haben

© Kzenon, fotolia

Jürgen Slegers arbeitet am Institut „Spielraum“ der Fachhochschule Köln, das sich die „Förderung von Medienkompetenz“ zur Aufgabe gemacht hat. Im Rahmen seiner Masterarbeit hat er das Konzept von gameskompakt entwickelt.

„Mein Grundgedanke ist: Menschen, die **Medienkompetenz** an Kinder und Jugendliche vermitteln wollen – das sind Eltern, Lehrer und pädagogische Mitarbeiter – müssen selbst Spiele ausprobiert haben und wissen, wie sie funktionieren. Sonst können sie gar nicht auf Augenhöhe mit den Kindern und Jugendlichen kommunizieren.“

Deswegen hat er im **Internet** unter <http://www.gameskompakt.de> kostenlose Materialien zum Thema Kinder bzw. Jugendliche und Computer- und Videospiele bereitgestellt. Sie richten sich an verschiedene Zielgruppen: Eltern (Familie), Lehrer (Schule), Pädagogen (Freizeit) und Multiplikatoren (Weiterbildung). Das Angebot besteht aus den beiden Säulen: „gameskompakt – **Medienkompetenz** im Koffer“ und „gameskompakt.de – **Medienkompetenz** im Internet“.

Im **Internet** werden nicht nur Tipps für den Umgang mit dem Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen gegeben, sondern es gibt auch ganz konkrete Arbeitsmaterialien für Nachmittagsprojekte in Freizeiteinrichtungen oder für Unterrichtseinheiten in der Schule, die man sich kostenfrei herunterladen kann. Dabei geht es Jürgen Slegers darum, immer möglichst konkrete Anregungen zu geben, wie man sich mit dem Thema Computer- und Videospiele pädagogisch auseinandersetzen kann. Lehrer und Freizeitpädagogen können auf den Internetseiten von gameskompakt auch eigene Anregungen,

Erfahrungsberichte oder Konzepte veröffentlichen.

Das Angebot „gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer“ umfasst neben drei gängigen Spielkonsolen (PS3, Wii, Xbox360) auch ausgewählte Spiele. Es ist geplant, dass der gameskompakt-Koffer nach der Pilotphase 2012 bundesweit an mehreren Standorten ausgeliehen werden kann. Jürgen Slegers weiß aus Erfahrung, dass es vielen Eltern ohne eine Anleitung schwerfällt, sich in die Welt der Computerspiele hineinzudenken. Er nennt als Beispiel den Vater von zwei 14-jährigen Söhnen, der seine Kinder gebeten hat, ihm doch mal zu zeigen, was sie denn da so alles spielen: „Nach zwei Minuten hatte er den Controller nicht mehr in der Hand, nach drei Minuten haben sie gesagt: „Vater, du kannst das nicht!“ und nach vier Minuten hatten alle drei keine Lust mehr.“

Deswegen sollen die Erwachsenen die gängigen Konsolen Playstation, Xbox und Wii mit Hilfe des gameskompakt-Koffers selbst und in Ruhe entdecken können. Jürgen Slegers: „Im gameskompakt-Koffer ist die ganze Bandbreite der Spiele enthalten, und bewusst nicht nur pädagogisch wertvolle Spiele.“ In der Pilotphase im Jahr 2012 werden die Koffer gebaut und dann an Medienzentren und ausgewählte Kooperationspartner von „Spielraum“ zum Testen verteilt. Wenn man das Feedback von diesen Institutionen erhalten hat und die Finanzierung weiterer Koffer steht, sollen die Koffer auch in größerer Stückzahl produziert und eingesetzt werden. Jürgen Slegers hofft, dass die Angebote der zwei Säulen von gameskompakt dazu beitragen, die Sprachlosigkeit zwischen den Generationen etwas abzubauen, um so den Austausch über die Faszination, aber auch zu möglichen Gefahren virtueller Spielwelten anzuregen. Ganz nach dem Motto von gameskompakt: „Spiele muss man spielen, um sie zu verstehen.“

## Tipps für den Medienalltag in der Familie

Der Medienpädagoge Jürgen Slegers meint:

- ▶ Kinder brauchen Regeln und Grenzen: Sie müssen wissen, was sie dürfen und was nicht – das gilt auch in Bezug auf die Nutzung von Medien.
- ▶ Empfehlungen zu Spielzeiten (grobe Orientierungshilfe mit dem Hinweis, den Entwicklungsstand des Kindes und nicht allein das Alter zu berücksichtigen): 4 bis 5 Jahre: max. 20 bis 30 Minuten und in Begleitung der Eltern; 6 bis 10 Jahre: max. 60 Minuten mit Pause; 11 bis 13 Jahre: max. 90 Minuten mit Pause.
- ▶ Fernseher, Computer, Spielkonsolen und Internet sind keine Babysitter.
- ▶ Computer- und Videospiele sollten nicht als erzieherisches Druckmittel genutzt werden.
- ▶ Kinder brauchen Bewegung und Pausen für die „grauen Zellen“.
- ▶ Eltern können Spiele vor dem Kauf auch gemeinsam mit ihren Kindern testen. Es gibt z. B. häufig kostenlose Demos von Spielen im Internet und in Zeitschriften.
- ▶ Die Alterskennzeichnungen bei Computer- und Videospiele sollten beachtet werden.
- ▶ Pädagogische Spielebeurteilungen gibt es z. B. auf folgenden Seiten:  
<http://www.spieleratgeber-nrw.de>,  
<http://www.games-wertvoll.de> und  
<http://www.spielbar.de>






**Jürgen Slegers**

Institut „Spielraum“, Fachhochschule Köln,  
© privat

Weitere Tipps finden Sie im Internet unter <http://www.gameskompakt.de>

**Folgende Artikel könnten Sie auch interessieren:**

-  Die Kommunikationswelt der Zukunft
-  Betrug beim Online-Gaming
-  Altersfreigaben bei Computerspielen

[Alle Artikel dieser Kategorie](#)

## Weitere Infos für Eltern



### Willkommen auf dem Horrortrip **Volle Dröhnung**

Stefan (18), Toni (18) und Mesud (17) geben beim Feiern richtig Gas....[\[mehr erfahren\]](#)

---



### Was ist bei der Nutzung von sprachgesteuerten Lautsprechern zu beachten? **Wanzen im Wohnzimmer**

„Smart Home“ - Mit diesem Trend halten viele mit dem Internet...[\[mehr erfahren\]](#)

---



### Wenn Rechtsextreme Sportvereine unterwandern **Antidemokratische Aktivitäten stoppen**

Sport und Politik sind nicht voneinander zu trennen, auch nicht in...[\[mehr erfahren\]](#)

---



Das „verfluchtes Paradies“

## Sexueller Missbrauch im Kinderheim

Kinder sollten in der DDR früh zu „sozialistischen Persönlichkeiten“...[\[mehr erfahren\]](#)

---



Trainer sind für Jugendliche wichtige Vorbilder

## Suchtprävention in Sportvereinen

Sportvereine sind für viele Kinder und Jugendliche beliebt...[\[mehr erfahren\]](#)

---

© Verlag Deutsche Polizeiliteratur

---

## Cookie Einstellungen

- Statistiken
- Essentiell

Wir nutzen Cookies auf unserer Website, die in unserer [Datenschutzerklärung](#) beschrieben sind. Wir verwenden anonyme Statistiken, um unsere Website zu verbessern. Bitte unterstützen Sie unsere wichtige Präventionsarbeit und akzeptieren Sie alle Cookies. Vielen Dank!

Nur essentielle Cookies akzeptieren  Alle akzeptieren