

TALKSHOW – Games, was können und bewirken sie wirklich?

- Das Plenum wird in 6 Gruppen geteilt.
- Jeder Gruppe wird nach dem Zufallsprinzip eine Rolle für die später durchzuführende Talkshow zugeteilt.
- Jede Gruppe erhält die zugehörige Rollenbeschreibung (Eltern, Gamer, Lehrkräfte, Spieleherstellende, Vertretende der Wirtschaft, Kinderärztin/Kinderarzt).
- Die Gruppen haben 20 Minuten um Argumente für die jeweilige Rolle zu sammeln. In dieser Zeit kann schon ein Stuhlkreis im Plenum aufgebaut werden.
- Die Gruppe wählt eine Person, die die Argumente in der Talkshow vertritt.

Variante: Die Gruppenmitglieder können sich während der Talkshow abwechseln. Damit nicht zu viel Unruhe entsteht, sollte die Anzahl der Wechsel vorher festgelegt werden.

- Die Moderation der anschließenden Talkshow erfolgt durch den Referierenden

Variante: Aus dem Plenum werden zwei Moderierende gewählt. Diese können sich während der Vorbereitungsphase der Gruppen auf ihre Moderation vorbereiten und bspw. Fragen an die Beteiligten notieren.

AUFGABE

Bereitet euch auf die Talkshow vor.

Sammelt weitere Argumente, Begründungen und Einstellungen, die eure Rolle vorbringen könnte.

Denkt vielleicht auch schon daran, was für Argumente eure Talkshowpartnerinnen oder -partner nennen könnten.

Bestimmt einen Sprecher/eine Sprecherin, die gleich in der Talkshow eure Rolle „spielt“.

3.6 SEITE 2**WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE**Rollenblatt Eltern**

Du bist Vater oder Mutter einer vierköpfigen Familie. Neben deinem 13jährigen Sohn hast du noch eine 10jährige Tochter. Dein Sohn verbringt deiner Ansicht nach viel zu viel Zeit mit digitalen Spielen. Du glaubst, dass seine Schulleistungen darunter leiden und er durch die Spiele abgelenkt wird. Es kommt zu Hause immer häufiger zu Streit um die digitalen Spiele. Zu allem Überfluss fängt deine kleine Tochter mittlerweile auch an, sich für digitale Spiele zu begeistern.

3.6 SEITE 3**WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE**Rollenblatt Gamer**

Du bist ein begeisterter Gamer und kennst dich im Thema Spiele gut aus. Sie sind dein Hobby Nr.1 für das du sehr viel Zeit investiert. Du spielst die gängigen bekannten Titel, natürlich auch Shooter und die vorzugsweise im Multiplayer. Da darf es dann schon mal etwas deftiger zugehen. Du siehst da auch kein Problem. Ist ja schließlich nicht real. Zuhause gibt es immer wieder mal Ärger wegen der Zeit und der Spiele, die du spielst. Du verstehst die Aufregung darum nicht.

3.6 SEITE 4**WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE**Rollenblatt Lehrkräfte**

Du bist Lehrkraft an einer weiterführenden Schule. Dir fällt zunehmend auf, dass Leistungen der Schülerinnen und Schüler aufgrund von übermäßigem Spielekonsum schlechter werden. Die Eltern scheint es nicht zu interessieren, was und wieviel ihre Kinder spielen. Du selbst findest Spiele nicht grundsätzlich schlecht, schließlich hast du dir selbst früher gerne die Zeit mit Super Mario usw. vertrieben. Aber was heute so auf dem Markt ist...

3.6 SEITE 5**WORKSHOP**
DIGITALE SPIELE**Rollenblatt Spielehersteller**

Du arbeitest bei einem großen Spielehersteller. Ihr bringt regelmäßig sehr erfolgreiche Titel auf den Markt. Die Produktion der Spiele ist sehr aufwändig und teuer und die Kosten müssen durch viele Verkäufe und Online-Multiplayer-Angebote wieder hereingeholt werden. Zudem werden die Gamer immer anspruchsvoller und erwarten immer neue Sensationen, Herausforderungen und Nervenkitzel.

Rollenblatt Kinderarzt/Kinderärztin

In deiner Praxis gibt es immer mehr Kinder, die übergewichtig sind und sich nicht richtig bewegen können. Du bist davon überzeugt, dass es mit übermäßigem Konsum von Spielen zu tun hat. Deines Erachtens sollten Kinder besser an der frischen Luft spielen und rumtoben. Digitale Spiele sind deiner Meinung nach unnötig.

3.6 SEITE 7

WORKSHOP DIGITALE SPIELE

Rollenblatt Vertretender der Wirtschaft

Unbestritten ist für dich die enorme wirtschaftliche Bedeutung der Industrie hinter den digitalen Spielen.

Persönlich schwankst du, was deine Ansicht zu digitalen Spielen angeht. Einerseits gibt es immer wieder junge Leute, die aufgrund von digitalen Spielen, ihre Ausbildung vernachlässigen, andererseits gibt es auch einige, die mithilfe von und in digitalen Spielen Team- und Führungsqualitäten erworben haben. Letzteres braucht die Wirtschaft.