

Digitale Spiele

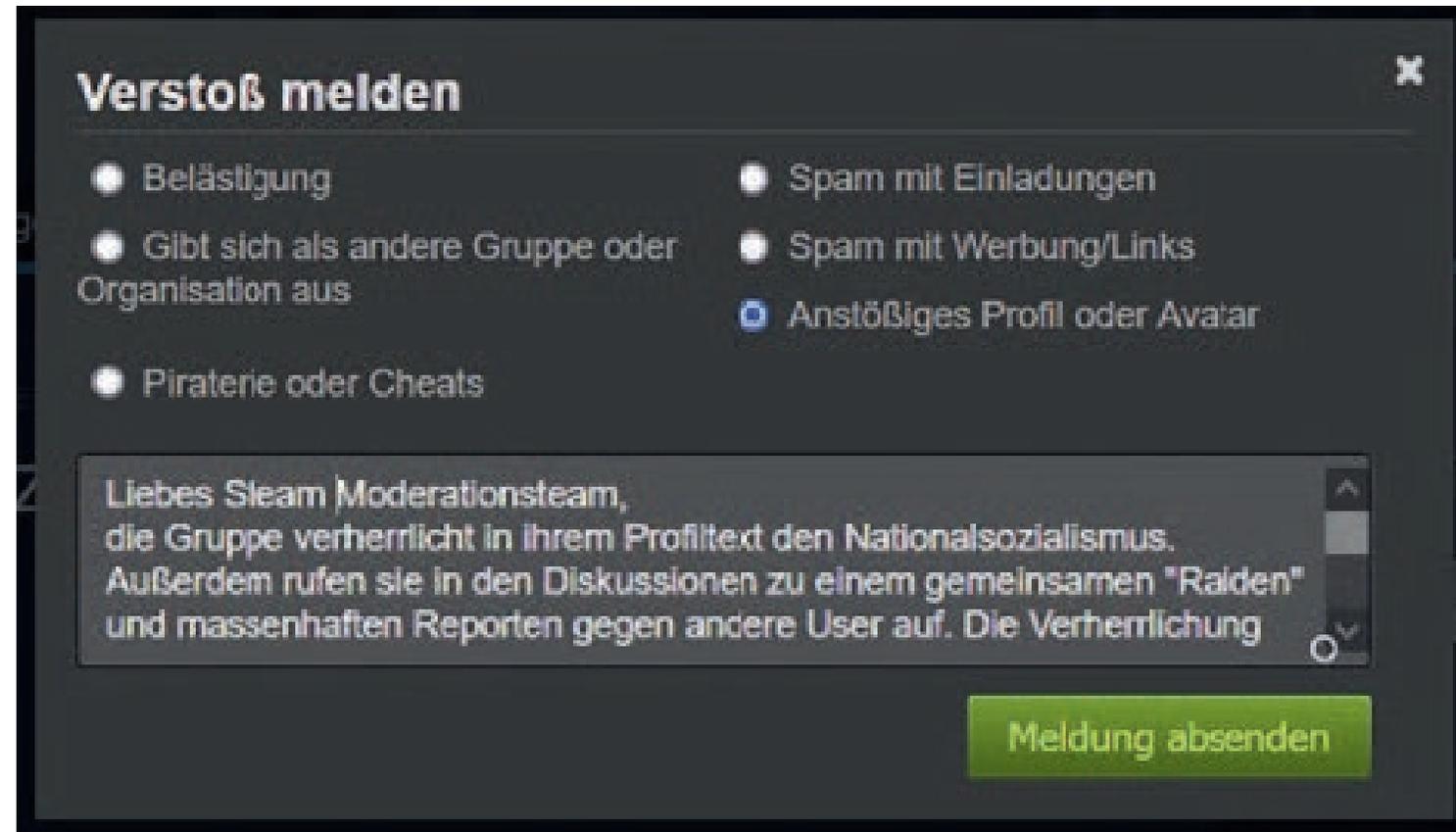
Risiken und Probleme



Rechtsextremismus



Rechtsextremismus



Verstoß melden ✕

- Belästigung
- Gibt sich als andere Gruppe oder Organisation aus
- Piraterie oder Cheats
- Spam mit Einladungen
- Spam mit Werbung/Links
- Anstößiges Profil oder Avatar

Liebes Steam Moderationsteam,
die Gruppe verherrlicht in ihrem Profiltext den Nationalsozialismus.
Außerdem rufen sie in den Diskussionen zu einem gemeinsamen "Raiden"
und massenhaften Reporten gegen andere User auf. Die Verherrlichung

Meldung absenden

Rechtsextremismus

[HTN] ANNE FRANK ▾
Anne Frank 🇺🇸 Wisconsin, United States

Level 30
Years of Service 8
400 XP

-Welcome to my profile-
-----Leader of HTN-----

Add Friend 🔒 ... ▾

View more info

Achievement Showcase

>	A	N	N	E	-	<
>	F	R	A	N	K	<
>	B	I	T	C	H	<

18,268 Achievements 75 Perfect Games 95% Avg. Game Completion Rate

Currently Online

Profile Awards 6
Badges 31
Games 45
Inventory

Rechtsextremismus



STEAM® SHOP COMMUNITY INFO SUPPORT

Steam installieren Anmelden Sprache

[SS]HITLER ▾
Robert 🇷🇴 Galati, Romania
Keine Informationen angegeben.

Level 19

Debut Badge Level 20
2,000 XP

Abzeichensammler

7
Gesamtzahl erhaltener Abzeichen

Zurzeit offline

Abzeichen 7

Inventar
Screenshots 1
Rezensionen 2

Rechtsextremismus



Rechtsextreme Clans auf der Spiele-Plattform Steam

(Quelle: Screenshot www.steamcommunity.com)

Rechtsextremismus



The screenshot shows the Steam group page for "[GERMANIA] [GERMANIA]". The group is a "STEAM-GRUPPE" with a logo featuring a German Iron Cross (Eisener Kreuz) on a red ribbon. The page includes a navigation menu with "Übersicht", "Diskussionen", "Events", "Mitglieder", and "Kommentare". A "Gruppe beitreten" button is visible in the top right. The group description reads: "Wir sind der Deutsche Widerstand. Die öffentliche Gruppe für alle Nationalisten, Patrioten, stolze Deutsche usw. ohne Migrationshintergrund." Statistics show 222 members, 6 in game, and 41 online. There are 18 people in chat, with a "Chat betreten" button. The group was founded on February 7, 2011, in Germany.

STEAM-GRUPPE

[GERMANIA] [GERMANIA]

Gruppe beitreten

Übersicht Diskussionen Events Mitglieder Kommentare

ÜBER [GERMANIA]

Wir sind der Deutsche Widerstand

Die öffentliche Gruppe für alle Nationalisten, Patrioten, stolze Deutsche usw. ohne Migrationshintergrund.

222 MITGLIEDER 6 IM SPIEL 41 ONLINE

18 IM CHAT Chat betreten

Gegründet 7. Februar 2011

Ort Germany 🇩🇪

BELIEBTE DISKUSSIONEN ALLE ANZEIGEN



Rechtsextremismus

Hearts of Iron IV > Workshop > Workshop von ADLER

SS Angriff

★★★★★
583 Bewertungen

Beschreibung | Diskussionen 4 | Kommentare 294 | Änderungen



Alternative History, Balance, Events, Fixes, Gameplay, Graphics, Historical, Military, Technologies, Utilities

Dateigröße 146.983 MB
Veröffentlicht 16. Okt. 2017 um 3:13
Aktualisiert 29. Jan. um 4:33
25 Änderungshinweise (anzeigen)

3 2 5 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2

Preis verleihen | Favorisieren | Teilen | Zur Kollektion hinzufügen

Rechtsextremismus

Prison Architect > Workshop > Workshop von bob_huberts

Camp Dachau (1933 - 1945)

★★★★★
Nicht genug Bewertungen

Beschreibung Diskussionen 0 Kommentare 0 Änderungen



prison

Dateigröße 30.091 MB
Veröffentlicht 24. Juni 2017 um 23:03
1 Änderungshinweis (anzeigen)

Abonnieren zum Herunterladen **+ Abonnieren**

Camp Dachau (1933 - 1945)

ERSTELLT VON bob_huberts Offline

Rechtsextremismus

+ Terror auf Roblox: Probleme mit Rechtsextremismus auf der Gaming-Plattform

Roblox ist eine der größten Gaming-Plattformen der Welt. Millionen Kinder und Jugendliche verbringen darauf Zeit. Neben viralen Hit gibt es auch Propaganda.

Lesezeit: 19 Min.  In Pocket speichern

   1



Oft liegen nur ein paar Klicks zwischen virtuellem Spielvergnügen und rechtsextremistischen Gruppen.
(Bild: E+ / Getty Images)

In-App-Käufe und Pay to win



- 3 Icon-Spieler
- 14 Team of the Year-Spieler
- + Messi und Ronaldo

Kostete den YouTuber
ChrisMD genau
6750,50 Euro.

Kontakt mit fremden Personen

☁ 11,5° ☂ 70%		<i>B.Z.</i>	
Berlin	Bezirke	Berlin-Sport	Tatort

Während Bewährungsstrafe

Kinder über Online-Game „Fortnite“ missbraucht – Geständnis!

Tolga S. (29) aus Neukölln am Dienstag vor Gericht



Kontakt mit fremden Personen

☁ 11,5° ☂ 70%

B.Z.

Berlin

Bezirke

Berlin-Sport

Tatort



Annilein ⌚ 6 Monate zuvor

Meine Tochter, 12 Jahre, wurde über den Chat aufgefordert ein Foto mit nacktem Oberkörper zumachen. Was sie wohl dann doch gemacht hat. Hinterher hat der Typ geschrieben, dass er 33 Jahre alt ist. Passt auf eure Kinder auf. dort tummeln sich pädophile Menschen, die sich erst als Kinder / teenager ausgeben.

➔ Antworten



DIE HÖHLE DER LÖWEN

AUFGABE 1:

Baut euer Traumspiel! Wie sollte ein Game sein, um euch absolut zu begeistern?
Es darf auch etwas sein, was ihr euch in der Zukunft wünschen würdet. Sammelt eure Ideen und gestaltet dafür ein Plakat.

KLEINE HILFESTELLUNGEN:

- Sucht euch ein Genre aus.
- Auf welcher Plattform kann das Spiel gespielt werden?
- Um welches Thema soll es sich dabei handeln?
- Ab welcher Altersstufe ist das Spiel freigegeben?
- Zusätzliche Elemente?
- Welche Rollen soll es geben?
- Wird besondere Technik benötigt?



GRUNDREGELN FÜR SPIELEHERSTELLER*INNEN BEI DER ENTWICKLUNG:

- Motiviere ständig.
- Motivation gelingt durch Belohnung.
- Bestrafe so wenig wie möglich
- Zugang zum Spiel sollte so leicht wie möglich sein.
- Stärke das Ego.
- Teste und optimiere kontinuierlich.
- Berücksichtige Feedback.



GAMES-TALK



DIE TALKSHOW ZUM THEMA DIGITALE SPIELE

AUFGABE 1:

GESTALTET EURE EIGENE TALKSHOW!

Nehmt dazu folgende Meldung: „Bildungsministerin mahnt Lehrer wegen Computerspielen im Unterricht ab“. Denkt dabei an eine Talkshow. Wie sind die aufgebaut? Welche Rollen gibt es (Moderator, Gäste, Thema, Zuschauer)?

Setzt euch im Klassenzimmer so, wie es für Talkshows üblich ist (bspw. in einen Stuhlkreis). Es werden ca. sechs „Gäste“ eingeladen. Diese haben verschiedene Ansichten zur Thematik und diskutieren darüber. Die Rollen der jeweiligen Gäste bekommt ihr zugeteilt.

Der Moderator muss dafür sorgen, dass alle Gäste etwas zur Diskussion beitragen können und kein Chaos herrscht. Er erhält Fragen, die er den Gästen stellen kann.

Das Publikum hat die Aufgabe, Fragen zu stellen. Der Moderator muss dafür sorgen, dass alle Gäste etwas zur Diskussion beitragen können und kein Chaos herrscht.

Um die Runde spannender zu gestalten und den Moderator herauszufordern, könnt ihr ein „Krokodil“ einsetzen. Das ist jemand der immer unterbricht, Kontroversen anstößt und Gäste versucht aus der Reserve zu locken.



VERSTECKTE KOSTEN UND TRICKS, UM DEIN GELD ZU BEKOMMEN

GRUPPE 1 BEREITET SICH AUF DIE ROLLE DER WIRTSCHAFTSVERTRETERIN ODER DES WIRTSCHAFTSVERTRETERS VOR.

AUFGABE 1:

Lest den folgenden Artikel in Ruhe durch und bearbeitet die weiteren Aufgaben.

Hinweis: Diese Meldung ist ausgedacht und so nicht veröffentlicht worden.



SCHON GRUNDSCHÜLER „SUCHTEN“ DIGITALE SPIELE

Dies ist eine satirische Website. Nimm es nicht ernst Es ist ein Witz.

© Samstag 05 November 2059 ◀ 71089 Teilen



 Auf Facebook teilen

Studie der Krankenkassen: Zeiten die von Kindern ab 8 Jahren mit Computerspielen verbracht, wird nimmt immer mehr zu

Für die repräsentative Studie „Gamer*innen im Grundschulalter“ hat das Schlau-Institut 500 Grundschul-Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren befragt. Neben der Suchtgefahr wurden erstmals auch die Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen und Extras untersucht. Jede*r sechste Risiko-Gamer spielt am Wochenende drei Stunden und mehr am Tag.

Einzelne Spieler*innen geben in einzelnen Spielen bis zu 400 Euro aus. Bei den Extras wurde das Geld meist für die sogenannte In-Game-Währung oder für Spaß- und Verschönerungselemente eingesetzt. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Kinder kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Frauke Etwa, Vorstandschefin der Krankenkasse BLEIBGESUND. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glückspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Für Gamer*innen sollten Warnhinweise eingeblendet werden, wenn bestimmte Spielzeiten überschritten sind.“

Die befragten Kinder selbst nennen fast alle „Spaß“ und „Langeweile“ als Hauptgrund für ihr Lieblingsspiel. Jeder zweite spielt, weil Freunde auch spielen. Knapp 30 Prozent der Befragten gibt an, durch die Games nicht an „unangenehme Dinge“ denken zu müssen. 15 Prozent der Risiko-Gamer fühlen sich unglücklich, wenn sie nicht spielen konnten. Fünf Prozent hatten durch das Spielen „ernsthafte Probleme“ mit der Familie oder Freunden.

Die Wissenschaft ist sich noch unklar, ob diese zeitintensive Beschäftigung von Grundschulkindern zu dauerhaften Entwicklungsschäden führen wird.



AUFGABE 2:

ROLLENBESCHREIBUNG

Ihr verteidigt das Geschäftsmodell der InGame-Käufe. Ihr findet, dass Spielerinnen und Spieler immer selbst entscheiden können, ob sie etwas kaufen oder nicht. Eurer Meinung nach sind Lootboxen ein legitimes Mittel, um Spielerinnen und Spieler für das Spiel zu begeistern. Immerhin verschenkt das Spielsystem Items, niemand „muss“ Lootboxen kaufen. Ihr möchtet schließlich auch Geld verdienen, um eure Familien zu ernähren.

MÖGLICHE FRAGEN, AUF DIE IHR EUCH IN DER TALKRUNDE VORBEREITEN SOLLTET:

- Welche Gedanken haben Sie, wenn Sie den Artikel lesen?
- Hat diese Meinung bei Ihnen etwas verändert hinsichtlich Ihrer Einstellung gegenüber digitalen Spielen?
- Wer müsste Ihrer Meinung nach etwas tun?
- Welche Bezahlschranken gibt es in den Spielen?
- Welche Gründe gibt es das Ausgeben von Geld in den Spielen einzugrenzen?
- Würden Sie Ihren eigenen Kindern erlauben, Ihre Spiele zu spielen?



AUFGABE 3:

Teilt euch in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr unter „eure Links“ findet. Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus. Achtet darauf, welche Aussagen die wichtigsten sind und ihr für eure Rolle übernehmen könnt.

Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.



LINKSAMMLUNG:

Versteckte Kosten

- <https://www.handysektor.de/artikel/in-app-kaeufe-fiese-kostenfalle-in-apps/>

Clash of Clans & Co: Wer bei Free to Play richtig abkassiert | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=YzgnIBVzbFE>

Die miese Minecraft-Masche | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=Jz8jbpDRUlw>



Wie Videospiele dich ausbeuten | Exposed

- <https://www.youtube.com/watch?v=UhUzyTVpaVA>

WEITERE INFORMATIONEN:

klicksafe-Quiz zu Thema „In-Game-Käufe“

- <https://www.klicksafe.de/materialien/quiz-zum-thema-in-game-kaeufe>

klicksafe-Podcast: klicksafe fragt. Manipulieren Mobile Games unsere Kinder?

- <https://www.klicksafe.de/materialien/folge-5-manipulieren-mobile-games-unsere-kinder>



VERSTECKTE KOSTEN UND TRICKS, UM DEIN GELD ZU BEKOMMEN

GRUPPE 2 BEREITET SICH AUF DIE ROLLE DER PSYCHOLOGIN ODER DES PSYCHOLOGEN VOR.

AUFGABE 1:

Lest den folgenden Artikel in Ruhe durch und bearbeitet die weiteren Aufgaben.

Hinweis: Diese Meldung ist ausgedacht und so nicht veröffentlicht worden.



SCHON GRUNDSCHÜLER „SUCHTEN“ DIGITALE SPIELE

Dies ist eine satirische Website. Nimm es nicht ernst Es ist ein Witz.

🕒 Samstag 05 November 2059 📄 71089 Teilen



📄 Auf Facebook teilen

Studie der Krankenkassen: Zeiten die von Kindern ab 8 Jahren mit Computerspielen verbracht, wird nimmt immer mehr zu

Für die repräsentative Studie „Gamer*innen im Grundschulalter“ hat das Schlau-Institut 500 Grundschul-Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren befragt. Neben der Suchtgefahr wurden erstmals auch die Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen und Extras untersucht. Jede*r sechste Risiko-Gamer spielt am Wochenende drei Stunden und mehr am Tag.

Einzelne Spieler*innen geben in einzelnen Spielen bis zu 400 Euro aus. Bei den Extras wurde das Geld meist für die sogenannte In-Game-Währung oder für Spaß- und Verschönerungselemente eingesetzt. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Kinder kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Frauke Etwas, Vorstandschefin der Krankenkasse BLEIBGESUND. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glückspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Für Gamer*innen sollten Warnhinweise eingeblendet werden, wenn bestimmte Spielzeiten überschritten sind.“

Die befragten Kinder selbst nennen fast alle „Spaß“ und „Langeweile“ als Hauptgrund für ihr Lieblingsspiel. Jeder zweite spielt, weil Freunde auch spielen. Knapp 30 Prozent der Befragten gibt an, durch die Games nicht an „unangenehme Dinge“ denken zu müssen. 15 Prozent der Risiko-Gamer fühlen sich unglücklich, wenn sie nicht spielen konnten. Fünf Prozent hatten durch das Spielen „ernsthafte Probleme“ mit der Familie oder Freunden.

Die Wissenschaft ist sich noch unklar, ob diese zeitintensive Beschäftigung von Grundschulkindern zu dauerhaften Entwicklungsschäden führen wird.



AUFGABE 2:

ROLLENBESCHREIBUNG

Ihr vertretet die Ansicht, dass die Mechanismen in den Spielen besonders Kinder dazu verleiten, Spiele immer weiterzuspielen. Leider werden digitale Spiele immer mehr zu Glücksspielen. Ihr möchtet, dass Lootboxen verboten oder umgewandelt werden in Boxen, deren Inhalt bekannt ist.

MÖGLICHE FRAGEN, AUF DIE IHR EUCH IN DER TALKRUNDE VORBEREITEN SOLLTET:



- Welche Gedanken haben Sie, wenn Sie den Artikel lesen?
- Hat diese Meinung bei Ihnen etwas verändert hinsichtlich Ihrer Einstellung gegenüber digitalen Spielen?
- Wer trägt Ihrer Meinung nach die Verantwortung, Kinder und Jugendliche vor Kostenfallen zu schützen?
- Welche Gefahren drohen bei dem Einsatz von Lootboxen in den Spielen?
- Welche Tipps zum Umgang mit digitalen Spielen würden Sie Eltern geben in Bezug zu ihren Kindern?
- Würden Sie Ihren eigenen Kindern erlauben, digitale Spiele zu spielen? Wenn ja, welche?



AUFGABE 3:

Teilt euch in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr unter „eure Links“ findet. Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus. Achtet darauf, welche Aussagen die wichtigsten sind und ihr für eure Rolle übernehmen könnt.

Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.



EURE LINKS:

Die Geschichte der Lootbox

- <https://www.youtube.com/watch?v=ase56XblxAs>



Lootboxen: Cheats für Geld | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=unSHkNXnju4>

WEITERE INFORMATIONEN:

Ins Netz gehen: Lootboxen und Co.- Ist das schon Glücksspiel?

- <https://www.ins-netz-gehen.de/videospiele-gaming/loot-box-und-gluecksspiel-elemente/>

Ins Netz gehen: Glücksspielelemente in Apps

- <https://www.ins-netz-gehen.de/apps/gluecksspiel-elemente-in-apps/>

Webhelm: Lootboxen in Videospielen

- <https://webhelm.de/lootboxen-in-videospielen/>

VERSTECKTE KOSTEN UND TRICKS, UM DEIN GELD ZU BEKOMMEN

GRUPPE 3 BEREITET SICH AUF FOLGENDE ROLLEN VOR: VATER ODER MUTTER SOWIE SOHN ODER TOCHTER, DIE ONLINE-SPIELE SPIELEN.

AUFGABE 1:

Lest den folgenden Artikel in Ruhe durch und bearbeitet die weiteren Aufgaben.

Hinweis: Diese Meldung ist ausgedacht und so nicht veröffentlicht worden.



SCHON GRUNDSCHÜLER „SUCHTEN“ DIGITALE SPIELE

Dies ist eine satirische Website. Nimm es nicht ernst Es ist ein Witz.

© Samstag 05 November 2059 ◀ 71089 Teilen



 Auf Facebook teilen

Studie der Krankenkassen: Zeiten die von Kindern ab 8 Jahren mit Computerspielen verbracht, wird nimmt immer mehr zu

Für die repräsentative Studie „Gamer*innen im Grundschulalter“ hat das Schlau-Institut 500 Grundschul-Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren befragt. Neben der Suchtgefahr wurden erstmals auch die Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen und Extras untersucht. Jede*r sechste Risiko-Gamer spielt am Wochenende drei Stunden und mehr am Tag.

Einzelne Spieler*innen geben in einzelnen Spielen bis zu 400 Euro aus. Bei den Extras wurde das Geld meist für die sogenannte In-Game-Währung oder für Spaß- und Verschönerungselemente eingesetzt. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Kinder kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Frauke Etwa, Vorstandschefin der Krankenkasse BLEIBGESUND. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glückspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Für Gamer*innen sollten Warnhinweise eingeblendet werden, wenn bestimmte Spielzeiten überschritten sind.“

Die befragten Kinder selbst nennen fast alle „Spaß“ und „Langeweile“ als Hauptgrund für ihr Lieblingsspiel. Jeder zweite spielt, weil Freunde auch spielen. Knapp 30 Prozent der Befragten gibt an, durch die Games nicht an „unangenehme Dinge“ denken zu müssen. 15 Prozent der Risiko-Gamer fühlen sich unglücklich, wenn sie nicht spielen konnten. Fünf Prozent hatten durch das Spielen „ernsthafte Probleme“ mit der Familie oder Freunden.

Die Wissenschaft ist sich noch unklar, ob diese zeitintensive Beschäftigung von Grundschulkindern zu dauerhaften Entwicklungsschäden führen wird.



DIGITALE SPIELE

AUFGABE 2:

ROLLENBESCHREIBUNG



Vater oder Mutter: Ihr und eure Kinder spielen digitale Spiele. Es gab schon reichlich Diskussionen und Stress zu dem Thema. In diesen ging es um die in den Spielen verbrachte Zeit und das Geld, welches für InGame-Käufe ausgegeben werden soll. Als Elternteil wünscht ihr euch Bezahlschranken in den Spielen.

Tochter oder Sohn: Ihr spielt digitale Spiele und habt mit euren Eltern eine Einigung über die Nutzungszeit und InGame-Käufe gefunden. Du musst dich auf die Fragen in Klammern vorbereiten.

MÖGLICHE FRAGEN, AUF DIE IHR EUCH IN DER TALKRUNDE VORBEREITEN SOLLTET:

- Welche Gedanken haben Sie, wenn Sie den Artikel lesen? (Welche Gedanken hast du, wenn du den Artikel liest?)
- Hat diese Meinung bei Ihnen etwas verändert hinsichtlich Ihrer Einstellung gegenüber digitalen Spielen? (Hat diese Meinung bei dir etwas verändert hinsichtlich deiner Einstellung gegenüber digitalen Spielen?)
- Wer trägt Ihrer Meinung nach die Verantwortung, die Kinder zu schützen? (Wer trägt deiner Meinung nach die Verantwortung, Kinder zu schützen?)
- Warum spielen Ihre Kinder Ihrer Meinung nach digitale Spiele? (Warum spielst du digitale Spiele?)
- Welche Regeln haben Sie vereinbart? (Welche Regeln hältst du für sinnvoll?)
- Welche Spiele spielen Sie mit? (Bei welchen Spielen lässt du deine Eltern mitspielen?)
- Welche Tipps zum Umgang mit digitalen Spielen würden Sie anderen Eltern geben in Bezug zu ihren Kindern? (Was würdest du anderen Kindern empfehlen?)



AUFGABE 3:

Teilt euch in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr unter „eure Links“ findet. Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus. Achtet darauf, welche Aussagen die wichtigsten sind und ihr für eure Rolle übernehmen könnt.

Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.



EURE LINKS:



Was du siehst vs. was deine Eltern sehen: Handyspiele

- <https://www.handysektor.de/artikel/was-du-siehst-vs-was-deine-eltern-sehen-handyspiele>

10 Dinge, die Eltern von Gamern wissen müssen

- <https://www.youtube.com/watch?v=sw2PBR8mW9E>

Wie Computerspielen glücklich macht

- <https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/medien/wie-computerspielen-gluecklich-macht>

WEITERE INFORMATIONEN:

Caritas: Fünf Tipps zu Computersucht

- <https://www.caritas.de/fuerprofis/fachthemen/sucht/computerspiel-und-internetabhaengigkeit?searchterm=computersucht>

Ins Netz gehen: Videospiele als Konfliktauslöser

- <https://www.ins-netz-gehen.info/eltern/computerspiele-kinder/konflikte/>

Computerspieleratgeber-NRW: 10 Tipps für Familien

- <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/tipps/>



BELEIDIGUNGEN UND HASS IN COMPUTERSPIELEN

GRUPPE 4 BEREITET SICH AUF DIE ROLLE DER POLIZEIBEAMTIN ODER DES POLIZEIBEAMTEN VOR.

AUFGABE 1:

Lest den folgenden Artikel in Ruhe durch und bearbeitet die weiteren Aufgaben.

Hinweis: Diese Meldung ist ausgedacht und so nicht veröffentlicht worden.

SCHON GRUNDSCHÜLER „SUCHTEN“ DIGITALE SPIELE

Dies ist eine satirische Website. Nimm es nicht ernst Es ist ein Witz.

🕒 Samstag 05 November 2059 📄 71089 Teilen



📄 Auf Facebook teilen

Studie der Krankenkassen: Zeiten die von Kindern ab 8 Jahren mit Computerspielen verbracht, wird nimmt immer mehr zu

Für die repräsentative Studie „Gamer*innen im Grundschulalter“ hat das Schluu-Institut 500 Grundschul-Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren befragt. Neben der Suchtgefahr wurden erstmals auch die Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen und Extras untersucht. Jede*r sechste Risiko-Gamer spielt am Wochenende drei Stunden und mehr am Tag.

Einzelne Spieler*innen geben in einzelnen Spielen bis zu 400 Euro aus. Bei den Extras wurde das Geld meist für die sogenannte In-Game-Währung oder für Spaß- und Verschönerungselemente eingesetzt. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Kinder kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Frauke Etwas, Vorstandschefin der Krankenkasse BLEIBGESUND. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glückspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Für Gamer*innen sollten Warnhinweise eingeblendet werden, wenn bestimmte Spielzeiten überschritten sind.“

Die befragten Kinder selbst nennen fast alle „Spaß“ und „Langeweile“ als Hauptgrund für ihr Lieblingsspiel. Jeder zweite spielt, weil Freunde auch spielen. Knapp 30 Prozent der Befragten gibt an, durch die Games nicht an „unangenehme Dinge“ denken zu müssen. 15 Prozent der Risiko-Gamer fühlen sich unglücklich, wenn sie nicht spielen konnten. Fünf Prozent hatten durch das Spielen „ernsthafte Probleme“ mit der Familie oder Freunden.

Die Wissenschaft ist sich noch unklar, ob diese zeitintensive Beschäftigung von Grundschulkindern zu dauerhaften Entwicklungsschäden führen wird.

ROLLENBESCHREIBUNG

In digitalen Spielen gibt es häufig die Möglichkeit, dass sich die Spielerinnen und Spieler in Chats und Foren austauschen können. Nicht selten werden dort auch Hasskommentare oder Beleidigungen geäußert. Ihr als Polizistinnen und Polizisten seid der Meinung, dass Kinder und Jugendliche zu dem Thema stärker aufgeklärt werden müssen und Tipps zum Umgang mit Hasskommentaren erhalten sollten.

Mögliche Fragen, auf die du dich vorbereiten solltest:

- Welche Gedanken haben Sie, wenn Sie den Artikel lesen?
- Hat diese Meinung bei Ihnen etwas verändert hinsichtlich Ihrer Einstellung gegenüber digitalen Spielen?
- Wer trägt Ihrer Meinung nach die Verantwortung, die Kinder vor Hasskommentaren, Beleidigungen etc. zu schützen?
- Welche Formen der Beleidigung finden sich in Chats und Foren von digitalen Spielen?
- Welche Strafen drohen bei Beleidigungen und Hate Speech in Chats und Foren?
- Wie würden Sie sich die Kommunikation in Chats und Foren von Spielerinnen und Spielern wünschen?



AUFGABE 3:

Teilt euch in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr unter „eure Links“ findet. Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus. Achtet darauf, welche Aussagen die wichtigsten sind und ihr für eure Rolle übernehmen könnt.





EURE LINKS:

Hass und Beleidigungen in Games: Das musst du wissen

- <https://www.handysektor.de/artikel/hass-und-beleidigungen-in-games-das-musst-du-wissen>

Sind Beleidigungen im Online-Ego-Shooter-Chat strafbar? | Nutzerfragen Christian Solmecke

- https://www.youtube.com/watch?v=xrjG6y_3YLE

JUUUPORT: Hassüberfälle auf Twitch

- <https://www.juuuport.de/magazin/news/aktuelle-meldungen/newsdetail/hassueberfaelle-auf-twitch>

Fortnite-YouTuber missbraucht Kinder für seine Videos! | TJs WochenShow

- <https://www.youtube.com/watch?v=9A1HjeQTJGQ>

PC Games: Vergiftet und unheilbar? Ein analytischer Blick auf toxische Gaming-Communitys

- <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Toxisch-Communitys-Internet-Gaming-Misogynie-Hass-Trolle-1385949/>

Hate Aid: Sexismus im Gaming

- <https://hateaid.org/sexismus-im-gaming/>



BELIEBTE SPIELE UND IHRE PROBLEME

GRUPPE 5 BEREITET SICH AUF DIE ROLLE DER GAMERIN ODER DES GAMERS VOR.

AUFGABE 1:

Lest den folgenden Artikel in Ruhe durch und bearbeitet die weiteren Aufgaben.

Hinweis: Diese Meldung ist ausgedacht und so nicht veröffentlicht worden.

SCHON GRUNDSCHÜLER „SUCHTEN“ DIGITALE SPIELE

Dies ist eine satirische Website. Nimm es nicht ernst Es ist ein Witz.

Samstag 05 November 2059 71089 Teilen



[Auf Facebook teilen](#)

Studie der Krankenkassen: Zeiten die von Kindern ab 8 Jahren mit Computerspielen verbracht, wird nimmt immer mehr zu

Für die repräsentative Studie „Gamer*innen im Grundschulalter“ hat das Schlau-Institut 500 Grundschul-Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren befragt. Neben der Suchtgefahr wurden erstmals auch die Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen und Extras untersucht. Jede*r sechste Risiko-Gamer spielt am Wochenende drei Stunden und mehr am Tag. Einzelne Spieler*innen geben in einzelnen Spielen bis zu 400 Euro aus. Bei den Extras wurde das Geld meist für die sogenannte In-Game-Währung oder für Spaß- und Verschönerungselemente eingesetzt. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Kinder kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Frauke Etwa, Vorstandschefin der Krankenkasse BLEIBGESUND. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glückspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Für Gamer*innen sollten Warnhinweise eingeblendet werden, wenn bestimmte Spielzeiten überschritten sind.“ Die befragten Kinder selbst nennen fast alle „Spaß“ und „Langeweile“ als Hauptgrund für ihr Lieblingsspiel. Jeder zweite spielt, weil Freunde auch spielen. Knapp 30 Prozent der Befragten gibt an, durch die Games nicht an „unangenehme Dinge“ denken zu müssen. 15 Prozent der Risiko-Gamer fühlen sich unglücklich, wenn sie nicht spielen konnten. Fünf Prozent hatten durch das Spielen „ernsthafte Probleme“ mit der Familie oder Freunden. Die Wissenschaft ist sich noch unklar, ob diese zeitintensive Beschäftigung von Grundschulkindern zu dauerhaften Entwicklungsschäden führen wird.



DIGITALE SPIELE

AUFGABE 2:

ROLLENBESCHREIBUNG

Du bist Gamerin oder Gamer. Du siehst dich nicht als abhängig an. Du kennst die Gefahren von Computerspielen. Und kannst erklären, worum es in einem Spiel geht, was man machen muss, um zu gewinnen. In der Schule hast du keine Probleme, du hast Freundinnen und Freunde und zockst mit denen natürlich auch mal. Und andere Hobbys hast du auch noch.

Du willst weiterspielen und setzt dich für Gamerinnen und Gamer ein.

MÖGLICHE FRAGEN, AUF DIE IHR EUCH IN DER TALKRUNDE VORBEREITEN SOLLTET:

- Welche Gedanken hast du, wenn du den Artikel liest?
- Hat diese Meinung bei dir etwas verändert hinsichtlich deiner Einstellung gegenüber Computerspielen?
- Wer müsste deiner Meinung nach was tun?
- Welche Hobbys hast du?
- Was sind deiner Meinung nach die Gefahren von Computerspielen?
- Was begeistert dich am Computerspielen?

AUFGABE 3:

Teilt euch in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in der Linksammlung findet. Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus. Achtet darauf, welche Aussagen die wichtigsten sind und ihr für eure Rolle übernehmen könnt.



LINKSAMMLUNG:



DIGITALE SPIELE

Spieleratgeber-NRW: Brawl Stars

- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Brawl-Stars.5809.de.1.html>

klicksafe: Was fasziniert Kinder an Brawl Stars?

- <https://www.klicksafe.de/news/was-fasziniert-kinder-an-brawl-stars>

Let's Play zu Brawl Stars

- <https://www.youtube.com/watch?v=DS9S9lqHdlw&list=PL51UnCT9IkR6YHhf3t1UFXMtgsDc1Kp9P>

ZEBRA: Was ist Brawl Stars?

- <https://www.fragzebra.de/antwort/was-ist-brawl-stars>

Spieleratgeber NRW: Roblox

- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Roblox.5561.de.1.html>

Let's Play zu Roblox: Paluten spielt zum ersten mal ROBLOX

- <https://www.youtube.com/watch?v=495laLrsYFs>

Netzpolitik.org: Roblox und die jungen Spiele-Entwickler:innen

- <https://netzpolitik.org/2021/kritik-an-online-plattform-roblox-und-die-jungen-spiele-entwicklerinnen/>

Kindersache.de: ROBLOX: Gefahr oder einfach nur Spaß?

- <https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/medien/roblox-gefahr-oder-einfach-nur-spass>

Spieleratgeber-NRW: Clash Royale

- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Clash-Royale.5541.de.1.html>

Let's Play zu Clash Royale: Das erste Mobile Game! - Let's Play Clash Royale #01

- <https://www.youtube.com/watch?v=xgsBgRKJaJA&list=PL0m7q5Y7oW2xrKwvlvHZXzl7AtpriGuEs&index=1>

Saferinternet.at: Was Eltern über beliebte Online-Strategiespiele wie Clash Royale wissen sollten

- <https://www.saferinternet.at/news-detail/was-eltern-ueber-beliebte-online-strategiespiele-wie-clash-royale-wissen-sollten/>

Mediensicher.de: Clash of Clans – ein (weitgehend) kontrollierter Selbstversuch... (auch einen Blick in die Kommentare werden)

- <https://www.medien-sicher.de/2015/05/clash-of-clans-ein-weitgehend-kontrollierter-selbstversuch/comment-page-1/>

LET'S PLAYS

GRUPPE 6 BEREITET SICH AUF DIE ROLLE EINER YOUTUBERIN ODER EINES YOUTUBERS VOR, DIE ODER DER LET'S PLAYS VERÖFFENTLICHEN.

AUFGABE 1:

Lest den folgenden Artikel in Ruhe durch und bearbeitet die weiteren Aufgaben.

Hinweis: Diese Meldung ist ausgedacht und so nicht veröffentlicht worden.

SCHON GRUNDSCHÜLER „SUCHTEN“ DIGITALE SPIELE

Dies ist eine satirische Website. Nimm es nicht ernst Es ist ein Witz.

© Samstag 05 November 2059 ◀ 71089 Teilen



f Auf Facebook teilen

Studie der Krankenkassen: Zeiten die von Kindern ab 8 Jahren mit Computerspielen verbracht, wird nimmt immer mehr zu

Für die repräsentative Studie „Gamer*innen im Grundschulalter“ hat das Schläu-Institut 500 Grundschul-Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren befragt. Neben der Suchtgefahr wurden erstmals auch die Ausgaben für die Anschaffung von Computerspielen und Extras untersucht. Jede*r sechste Risiko-Gamer spielt am Wochenende drei Stunden und mehr am Tag.

Einzelne Spieler*innen geben in einzelnen Spielen bis zu 400 Euro aus. Bei den Extras wurde das Geld meist für die sogenannte In-Game-Währung oder für Spaß- und Verschönerungselemente eingesetzt. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Kinder kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Frauke Etwal, Vorstandschefin der Krankenkasse BLEIBGESUND. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glückspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Für Gamer*innen sollten Warnhinweise eingeblendet werden, wenn bestimmte Spielzeiten überschritten sind.“

Die befragten Kinder selbst nennen fast alle „Spaß“ und „Langeweile“ als Hauptgrund für ihr Lieblingsspiel. Jeder zweite spielt, weil Freunde auch spielen. Knapp 30 Prozent der Befragten gibt an, durch die Games nicht an „unangenehme Dinge“ denken zu müssen. 15 Prozent der Risiko-Gamer fühlen sich unglücklich, wenn sie nicht spielen konnten. Fünf Prozent hatten durch das Spielen „ernsthafte Probleme“ mit der Familie oder Freunden.

Die Wissenschaft ist sich noch unklar, ob diese zeitintensive Beschäftigung von Grundschulkindern zu dauerhaften Entwicklungsschäden führen wird.



AUFGABE 2:

ROLLENBESCHREIBUNG

Du bist Streamerin oder Streamer. Du hast vor einigen Jahren angefangen, Minecraft-Let's Plays zu veröffentlichen und hast mittlerweile 3.000 Abonnentinnen und Abonnenten. Du möchtest gerne noch mehr Abonnentinnen und Abonnenten dazu gewinnen. Zudem erhoffst du dir mit Werbeeinnahmen möglichst viel Geld zu verdienen.

MÖGLICHE FRAGEN, AUF DIE IHR EUCH VORBEREITEN SOLLTET:

- Welche Gedanken hast du, wenn du den Artikel liest?
- Hat diese Meldung bei dir etwas verändert hinsichtlich deiner Einstellung gegenüber digitalen Spielen?
- Wer trägt deiner Meinung nach die Verantwortung, Kinder und Jugendliche vor Kostenfallen und exzessiver Nutzung zu schützen?
- Worauf muss man rechtlich achten, wenn man Let's Plays veröffentlichen möchte?
- Wie wird man deiner Meinung nach erfolgreich auf YouTube?

AUFGABE 3:

Teilt euch in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in der Linksammlung findet. Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus. Achtet darauf, welche Aussagen die wichtigsten sind und ihr für eure Rolle übernehmen könnt.



LINKSAMMLUNG:

Let's Plays: Gronkhs Gaming Geldmaschine | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=uRJir1IGKZM>

Darf ich einfach so Streamen oder Let's Plays zeigen? | WBS - Die Experten

- https://www.youtube.com/watch?v=3V35U_gaMsY

Schauhin.info: Let's Play: Gaming-Filme auf YouTube

- <https://www.schau-hin.info/grundlagen/lets-plays-gaming-auf-youtube>

Medienpädagogik-Praxis-Blog: Let's-Play-Videos – mit wenig Aufwand zu professionellen Ergebnissen (Handbuch Making-Aktivitäten)

- <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/08/24/lets-play-videos-mit-wenig-aufwand-zu-professionellen-ergebnissen-handbuch-making-aktivitaeten/>

Meredo: Gaming Videos erstellen

- <https://www.meredo.de/akademie/gaming-videos-erstellen>



VERSTECKTE KOSTEN

AUFGABE 1:

- Teilt euch in eurer Gruppe nochmals in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in eurer Linksammlung findet.
- Jede Kleingruppe bearbeitet einen Link.
- Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus.
- Überlegt dabei, was die wichtigsten Aussagen sind, und schreibt diese auf ein Plakat auf.



Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.

EURE LINKS

Versteckte Kosten

- <https://www.handysektor.de/artikel/in-app-kaeufe-fiese-kostenfalle-in-apps/>

Clash of Clans & Co: Wer bei Free to Play richtig abkassiert | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=YzgnIBVzbFE>

Die miese Minecraft-Masche | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=Jz8jbpDRUlw>



Wie Videospiele dich ausbeuten | Exposed

- <https://www.youtube.com/watch?v=UhUzyTVpaVA>

WEITERE INFORMATIONEN

klicksafe-Quiz zum Thema „In-Game-Käufe“

- <https://www.klicksafe.de/materialien/quiz-zum-thema-in-game-kaeufe>

klicksafe-Podcast: klicksafe fragt. (5): Manipulieren Mobile Games unsere Kinder?

- <https://www.klicksafe.de/materialien/folge-5-manipulieren-mobile-games-unsere-kinder>



VERSTECKTE KOSTEN UND TRICKS, UM DEIN GELD ZU BEKOMMEN

AUFGABE 1:

- a) Teilt euch in eurer Gruppe nochmals in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in eurer Linksammlung findet.
- b) Jede Kleingruppe bearbeitet einen Link.
- c) Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus.
- d) Überlegt dabei, was die wichtigsten Aussagen sind, und schreibt diese auf ein Plakat auf.

Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.

EURE LINKS

Die Geschichte der Lootbox



- <https://www.youtube.com/watch?v=ase56XblxAs>

Lootboxen: Cheats für Geld | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=UhUzyTVpaVA>



WEITERE INFORMATIONEN

Ins Netz gehen: Lootboxen und Co.- Ist das schon Glücksspiel?

- <https://www.ins-netz-gehen.de/videospiele-gaming/loot-box-und-gluecksspiel-elemente/>

Ins Netz gehen: Glücksspielelemente in Apps

- <https://www.ins-netz-gehen.de/apps/gluecksspiel-elemente-in-apps/>

Webhelm: Lootboxen in Videospielen

- <https://webhelm.de/lootboxen-in-videospielen>

STRESS MIT DEN ELTERN AUFGRUND VON COMPUTERSPIELEN

AUFGABE 1:

- 
- Teilt euch in eurer Gruppe nochmals in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in eurer Linksammlung findet.
 - Jede Kleingruppe bearbeitet einen Link.
 - Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus.
 - Überlegt dabei, was die wichtigsten Aussagen sind, und schreibt diese auf ein Plakat auf.

Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.

EURE LINKS

Was du siehst, vs. was deine Eltern sehen: Handyspiele

- <https://www.handysektor.de/artikel/was-du-siehst-vs-was-deine-eltern-sehen-handyspiele>

10 Dinge, die Eltern von Gamern wissen müssen

- <https://www.youtube.com/watch?v=sw2PBR8mW9E>
- 

Wie Computerspielen glücklich macht

- <https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/medien/wie-computerspielen-gluecklich-macht>

WEITERE INFORMATIONEN

Ins Netz gehen: Videospiele als Konfliktauslöser

- <https://www.ins-netz-gehen.info/eltern/computerspiele-kinder/konflikte/>

Computerspieleratgeber-NRW: 10 Tipps für Familien

- <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/tipps/>
- 

BELEIDIGUNGEN UND HASS IN COMPUTERSPIELEN

AUFGABE 1:

- 
- Teilt euch in eurer Gruppe nochmals in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in eurer Linksammlung findet.
 - Jede Kleingruppe bearbeitet einen Link.
 - Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus.
 - Überlegt dabei, was die wichtigsten Aussagen sind, und schreibt diese auf ein Plakat auf.

Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.

EURE LINKS

Hass und Beleidigungen in Games: Das musst du wissen

- <https://www.handysektor.de/artikel/hass-und-beleidigungen-in-games-das-musst-du-wissen>

Fortnite-YouTuber missbraucht Kinder für seine Videos! | TJs WochenShow

- <https://www.youtube.com/watch?v=9A1HjeQTJGQ>

WEITERE INFORMATIONEN

Sind Beleidigungen im Online-Ego-Shooter-Chat strafbar? | Nutzerfragen Christian Solmecke

- https://www.youtube.com/watch?v=xrjG6y_3YLE

PC Games: Vergiftet und unheilbar? Ein analytischer Blick auf toxische Gaming-Communitys

- <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Toxisch-Communitys-Internet-Gaming-Misogynie-Hass-Trolle-1385949/>

Hate Aid: Sexismus im Gaming

- <https://hateaid.org/sexismus-im-gaming/>



BELIEBTE SPIELE UND IHRE PROBLEME

AUFGABE 1:

- a) Teilt euch in eurer Gruppe nochmals in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in eurer Linksammlung findet.
- b) Jede Kleingruppe bearbeitet einen Link.
- c) Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus.
- d) Überlegt dabei, was die wichtigsten Aussagen sind, und schreibt diese auf ein Plakat auf.



Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.

EURE LINKS ZU BRAWL STARS

Spieleratgeber-NRW: Brawl Stars

- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Brawl-Stars.5809.de.1.html>

Klicksafe: Was fasziniert Kinder an Brawl Stars?

- <https://www.klicksafe.de/news/was-fasziniert-kinder-an-brawl-stars>

Let's Play zu Brawl Stars

- <https://www.youtube.com/watch?v=DSPS9lqHdlw&list=PL51UnCT9IkR6YHhf3t1UFX MtgsDc1Kp9P>

Hinweis: Ihr müsst das Video nicht zu Ende schauen.

WEITERE INFORMATIONEN ZU BRAWL STARS

ZEBRA: Was ist Brawl Stars?

- <https://www.fragzebra.de/antwort/was-ist-brawl-stars>



EURE LINKS ZU ROBLOX

Spieleratgeber NRW: ROBLOX

- <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/Roblox/>

Let's Play zu ROBLOX: Paluten spielt zum ersten Mal ROBLOX

DIGITALE SPIELE

- <https://www.youtube.com/watch?v=495laLrsYFs>

WEITERE INFORMATIONEN ZU ROBLOX

Netzpolitik.org: ROBLOX und die jungen Spiele-Entwicklerinnen und Entwickler

- <https://netzpolitik.org/2021/kritik-an-online-plattform-roblox-und-die-jungen-spiele-entwicklerinnen/>

WEITERE INFORMATIONEN ZU CLASH ROYALE

Saferinternet.at: Was Eltern über beliebte Online-Strategiespiele wie Clash Royale wissen sollten

- <https://www.saferinternet.at/news-detail/was-eltern-ueber-beliebte-online-strategiespiele-wie-clash-royale-wissen-sollten/>

Mediensicher.de: Clash of Clans – ein (weitgehend) kontrollierter Selbstversuch

- <https://www.medien-sicher.de/2015/05/clash-of-clans-ein-weitgehend-kontrollierter-selbstversuch/comment-page-1/>

Hinweis: Schaut euch auch die Kommentare an.



YOUTUBE UND LET'S PLAYS

AUFGABE 1:

- a) Teilt euch in eurer Gruppe nochmals in Kleingruppen auf und öffnet die Verlinkungen, die ihr in eurer Linksammlung findet.
- b) Jede Kleingruppe bearbeitet einen Link.
- c) Macht euch Notizen zu den Inhalten und tauscht euch in der Gruppe aus.
- d) Überlegt dabei, was die wichtigsten Aussagen sind, und schreibt diese auf ein Plakat auf.



Ihr seid früher fertig? Dann schaut euch die Verlinkungen unter „weitere Informationen“ an.

EURE LINKS

Let's Plays: Gronkhs Gaming Geldmaschine | WALULIS

- <https://www.youtube.com/watch?v=uRJir1IGKZM>

Darf ich einfach so Streamen oder Let's Plays zeigen? | WBS - Die Experten

- https://www.youtube.com/watch?v=3V35U_gaMsY

WEITERE INFORMATIONEN

Schauhin.info: Let's Play: Gaming-Filme auf YouTube

- <https://www.schau-hin.info/grundlagen/lets-plays-gaming-auf-youtube>

Medienpädagogik-Praxis-Blog: Let's-Play-Videos – mit wenig Aufwand zu professionellen Ergebnissen

- <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/08/24/lets-play-videos-mit-wenig-aufwand-zu-professionellen-ergebnissen-handbuch-making-aktivitaeten/>

Meredo: Gaming Videos erstellen

- <https://www.meredo.de/akademie/gaming-videos-erstellen>

