

Computer-

Fighting

Spiele



Computer-
Spiele
Warum
Denn
Nicht?



Impressum

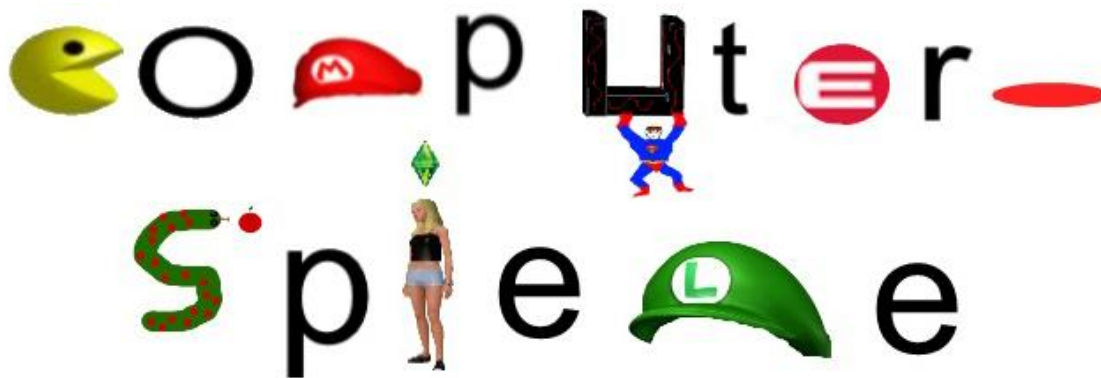
Klasse F5
Regenbogenschule
Morusstrasse 32-40
12053 Berlin

Telefon: (030) 6 89 80 30
Homepage: www.regenbogen-grundschule.de
E-mail: u-bobsin@versanet.de

Unser Logo

Die Bearbeitung des Logos war nicht so einfach wie wir dachten. Wir haben jeder eine Skizze gezeichnet. Vier Kinder wurden ausgewählt, die sich durch einen F.I.B.S Kurs (Förderung Individueller Begabung in der Schule) gut auf Fotobearbeitungsprogrammen auskannten. Es hing nicht wenig Arbeit an diesem Projekt. Wir mussten gut zusammenarbeiten, um es möglichst schnell fertig zu stellen. Wir hatten schon bei der Skizze die Idee unser Vordermotiv mit Computerspielfiguren zu bestücken.

Das hier ist unser Logo:



	Inhalt	Seiten
1.	Einleitung	6
2.	Hauptteil	7,8,9,10
	2.1 Umfrage	7,8
	2.2 Spieleliste	9
	2.3 Spielenachmittag	10
3.	Abschließendes Gespräch	11
4.	Quellenangaben	12

Projektbericht

Am 3.11.2009 wählten wir für den Schülerwettbewerb ein Thema aus. Die Mehrheit war für „Computerspiele – warum denn nicht?“

Zuerst sprachen darüber, wie wir vorgehen wollten und bildeten Gruppen zu den einzelnen Aufgaben. Da wir auch vorhatten, andere Klassen zu befragen, erstellten wir einen Plan mit den Jahrgangsstufen 4 bis 6 und den entsprechenden Klassenräumen und machten Termine mit den Lehrern. Sehr viele Kinder unserer Klasse konnten an der Umfrage teilnehmen. Dazu gingen wir immer zu dritt in eine Klasse und stellten die Fragebögen vor. Manches wurde mündlich abgefragt, anderes schriftlich.

Wir befragten auch die Eltern, aber leider kamen nicht alle Fragebögen zurück, da die meisten Eltern kaum Computerspiele kennen und sich dazu nicht äußern konnten.

Wir schrieben eine Einladung für den Spielenachmittag, auf den wir uns sehr freuten, erstellten eine Spielaliste und organisierten ihn mit Unterstützung unseres Computerfachmanns. Er kam einen Tag vorher, um uns zu helfen, die mitgebrachten Spiele zu installieren.

Während des Projektes machten zwei Kinder Fotos für den bebilderten Bericht. Diese und die fertigen Texte sammelten wir im Internet in unserem Ordner, den wir dafür angelegt hatten. Während des Projektes war fast immer Teamarbeit gefragt.

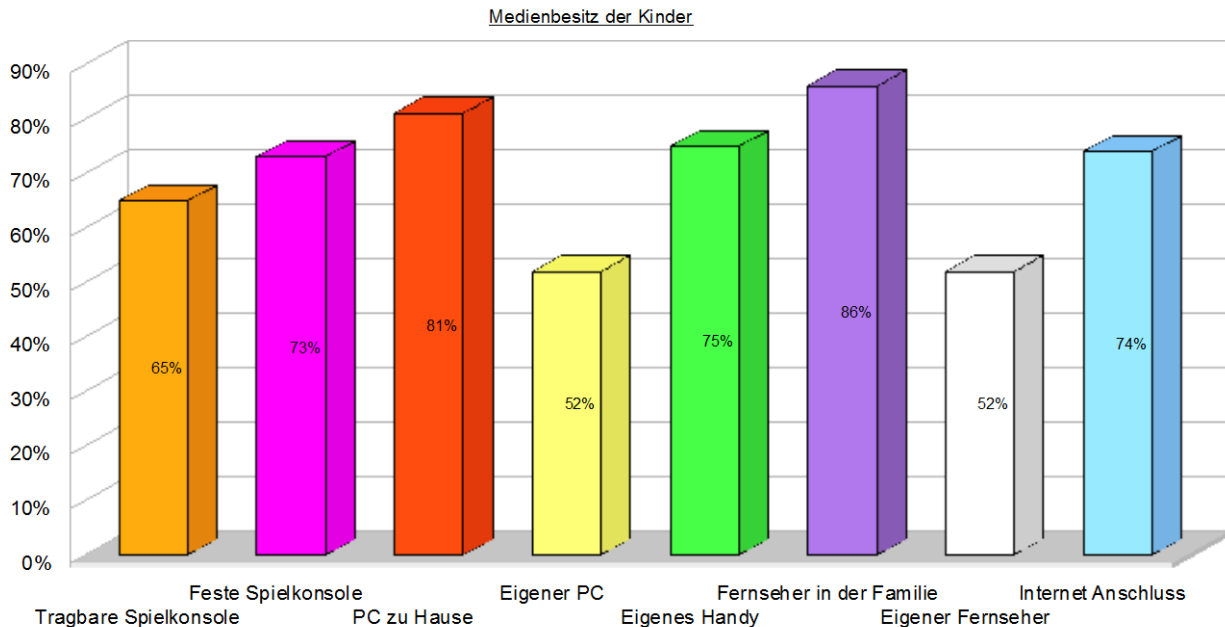
EINLEITUNG

Am 03.11.2009 stellten die beiden Klassensprecher sechs Projekte vor. Davon wählten wir ein Projekt aus. Das Projekt „Computerspiele – warum denn nicht?“ gewann die Wahl eindeutig. Es interessierte uns, weil wir alle, mit einer Ausnahme, mehr oder weniger regelmäßig selber Computer spielen.



HAUPTTEIL

2.1 Umfrage



Im Internet stießen wir auf eine KIM-Studie über „Kinder im Bereich Medien“ aus dem Jahre 2008. Die für uns interessantesten Auszüge nutzten wir als Basis für eine Befragung an unserer Schule. Wir befragten 180 Kinder aus den Klassenstufen 4-6.

Auch an unserer Schule besitzt fast jede Familie ein oder mehrere Fernsehgeräte (86%). Unterschiede gibt es aber doch. Laut KIM-Studie besitzen 54% der Befragten eine tragbare Spielekonsole, bei uns sind es jedoch 65%. Bei der festen Spielekonsole haben wir große Unterschiede zwischen den beiden Ergebnissen festgestellt. In der KIM-Studie geben 47% der Befragten an, sie besäßen eine, an unserer Schule dagegen 73%. Viele Kinder besitzen auch einen eigenen Computer oder Fernseher (beides 52%). Von den 81% der Familien, die einen PC zu Hause haben, verfügen 74% über einen Internetzugang. 75% der Kinder besitzen ebenfalls ein Handy. Abgesehen von den genannten Abweichungen hat unsere Befragung die Ergebnisse der KIM-Studie bestätigt. Elektronische Medien spielen in fast allen Haushalten eine Rolle.

Bei der Frage nach dem Lieblingscomputerspiel (nur eine Nennung möglich) wurden am häufigsten Onlinespiele mit 31% genannt ohne konkretere Angaben. Den zweiten Rang unserer Schulwertung belegt **Metin 2** (20%), gefolgt von **Sims 2** (15%), **Counterstrike** (11%), **GTA Grand Theft Auto** (13%) und den **FIFA**-Spielen (12%). **Go Supermodel** ist eines der beliebtesten Computerspiele bei den Mädchen. Es folgt **Command 2** (5%) eine Internetseite für Spiele. Das Duell zwischen den **FIFA** Fußballspielen und der **Pro Evolution Soccer** Reihe gewinnt in unserer Schule ganz klar **FIFA** mit 12% gegenüber den 3% von **PES**.

57% der von uns befragten Kinder verneinten die Frage: „Streitet ihr euch mit euren Eltern über Computerspiele?“. 19% dagegen streiten manchmal und 18% eher selten über diese Frage. Nur 6% sind der Ansicht, dass es zu Hause oft Auseinandersetzungen über PC-Spiele gibt.

Die sogenannten „Vielspieler“, die mehr als 3 Stunden am Tag Computer spielen gibt es auch an unserer Schule. Sogar 13 Kinder geben an, sie würden mehr als 5 Stunden am Tag damit verbringen. 27 Kinder sagen sie spielen jeden Tag zwischen 3 bis 4 Stunden. Besonders auffällig ist, dass innerhalb mancher Klassen Regelmäßigkeiten festzustellen sind. Zum Beispiel geben 15 Kinder derselben Klasse an, nur eine halbe bis eine Stunde pro Tag mit Spielen am Computer zu verbringen. In einer anderen waren es 12 Kinder, die etwa 3 bis 4 Stunden am Tag dafür aufbringen. Die Mehrzahl der Befragten (35 Stimmen) sagte, sie spielten etwa eine Stunde. Am meisten überraschte uns, dass 23 Kinder jeden Tag „nur“ eine halbe Stunde Computer spielen.

GEFÄLLT MIR		GEFÄLLT MIR NICHT	
Mir gefällt alles	28	Nichts	53
Chatten	9	Computerviren	20
Macht Spaß	7	Werbung	5
Guter Zeitvertreib	6	Mögliche Kopfschmerzen	4
Lerneffekt bei manchen Spielen	5	Kann süchtig machen	4
Missionen spielen	4	Schnell langweilig	3
Fußball spielen wie die Profis	3	Mögliche Augenschmerzen	2
Jungenspiele	3	Weniger andere Interessen	1
Mädchenspiele	2	Kann müde machen	1

Bei dieser Befragung konnten mehrere Gründe genannt werden. Viele Kinder fanden es schwierig, welche zu formulieren. Damit hatten wir gerechnet, entschieden aber trotzdem, keine Antworten vorzugeben. Vielleicht wäre es aber besser gewesen, da wir dann mehr genaue Antworten bekommen hätten. Bei der Auswertung gab es einen Diskussionspunkt, da die Kinder sowohl bei „das gefällt mir gut“ als auch bei „das gefällt mir nicht gut“ angaben, ihnen würde alles gefallen. Wir überlegten, ob wir „alles“ von der negativen Seite entfernen sollten, da diese Aussage eigentlich positiv ist. Wir ließen es auf der negativen Seite, nur umbenannt in „nichts“, obwohl man es positiv bewerten muss. 20 Schülern gefällt nicht, dass es Viren gibt. Auch dies bedeutet nicht, dass die Kinder eine schlechte Einstellung gegenüber Computerspielen hätten, sondern vielmehr, dass sie dieser Punkt nervt. Gesundheitliche Gründe nannten sechs Kinder (Kopfschmerzen / Augenschmerzen). Nur ein Kind meinte, dass man dann weniger Lust auf andere Dinge hat (Hobbys, Sportarten) und lieber die freie Zeit mit PC-Spielen verbringen möchte.

Unsere Spiele, die wir ausprobiert haben

<u>Name des Spieles</u>	<u>Bewertung</u>	<u>Freigegeben ab...</u>
Mario Party	sehr gut	ohne Altersbegrenzung
Crazy Machines	sehr gut	ohne Altersbegrenzung
Fifa	sehr gut	ohne Altersbegrenzung
3D Worm	sehr gut	ohne Altersbegrenzung
Super Mario flash	gut	ohne Altersbegrenzung
Star Wars	gut	12 Jahren
Civilisation	gut	ohne Altersbegrenzung
Cannon Plunder	gut	ohne Altersbegrenzung
Tony Hawk	gut	12 Jahre
Pokémon	gut	ohne Altersbegrenzung
Spiderman 3	gut	12 Jahre
Gold Strike	mittel	ohne Altersbegrenzung
Pet Grooming Studio	mittel	ohne Altersbegrenzung
Territory war	mittel	10 Jahren

EINLADUNG**Computerspiele – warum denn nicht ?****Liebe Eltern der F5!**

Wir laden Euch herzlich zu einem Computerspiele -
Nachmittag ein. Wir werden uns über Computerspiele
unterhalten und auch miteinander spielen.

Wer eine tragbare Spielkonsole besitzt, sollte sie bitte
mitbringen. Wer nicht kommen kann, sollte bitte

Bescheid geben.

Danke.

Zeit: Dienstag, dem 24.11.09

von 14:30 bis 15:45

Ort : Raum 252

Mit freundlichen Grüßen die **F5**

2.3 Spielenachmittag

Am Dienstag, den 24.11.2009 war es soweit. Die Eltern kamen in die Klasse, aber leider nur fünf. Zwei Kinder schrieben die ausgewählten Spiele an die Tafel und erklärten, dass jeder die Spiele mit einem Plus- oder Minuszeichen bewerten sollte. Einige Kinder hatten tragbare Spielekonsolen mitgebracht: Nintendos, PSPs und Gameboys. Wir spielten mit und ohne die anwesenden Eltern, entweder in Gruppen oder alleine.



Es war eine gute Stimmung, aber es gab zu wenig Zeit, alle Computer- und Konsolenspiele auszuprobieren.

Bei der Befragung der Eltern, wie sie Computerspiele finden, erhielten wir folgende Ergebnisse:

Begeistert mich		Begeistert mich nicht	
Kann abschalten/entspannen	5	Leicht süchtig machend	4
Spannung im Spiel	2	"Zeitfresser"	3
Guter Lerneffekt	2	Spielwelt nicht real/falsch	3
Mehrspieler Module	1	Lustlosigkeit als Folge	2
Guter Lerneffekt	1	Kinder werden reizbarer	2
Gute Grafik	1	leicht zugängliche Gewaltspiele	2
		Kann nicht aufhören	1

Von 18 Eltern haben 14 die Fragebögen zurückgegeben und bei 2 Fragebögen waren die Fragen : Was begeistert Sie an Computerspielen ? Was gefällt Ihnen weniger ? nicht beantwortet. Sie konnten so viele Gründe nennen wie sie wollten.

Wir dachten, den Eltern wäre das *Lernen* durch Computerspiele wichtiger, aber die meisten Eltern möchten mit Computerspielen einfach mal von der Realität abschalten und sich entspannen. Sie befürchten, dass man schnell süchtig werden kann, länger als geplant spielt und in einer Fantasiewelt lebt. Sie empfinden uns Kinder als schneller „reizbar“ und glauben, dass wir weniger Lust haben uns mit anderen Dingen zu beschäftigen.

Im Gespräch wurde klar, dass wir der Meinung sind, die Eltern sollten uns nicht verbieten am Computer zu spielen. Da man dabei aber oft die Zeit vergisst, seine Bedürfnisse wie zum Beispiel Hunger oder Durst nicht mehr richtig wahrnimmt, sich nur noch wenig für andere Dinge interessiert und mitunter Kopf- oder Augenschmerzen bekommt, sollte die Zeit begrenzt sein.

Manche Kinder finden, dass man sich mit Gewaltspielen gut abregen kann ohne davon gewalttätig zu werden. Gewalt ist aber nicht notwendig für ein spannendes und interessantes Spiel.

3.1 Abschließendes Gespräch

Beim abschließenden Gespräch kam die Klasse zu folgenden Ergebnissen:

Das Projekt hat uns sehr viel Spaß gemacht. Es war schön, gemeinsam etwas zu organisieren, zu planen und durchzuführen. Dabei mussten wir im Team arbeiten und uns miteinander verständigen und einigen. Wenn wir Probleme hatten, überlegten wir, wer uns am besten helfen könnte. Dies betraf häufig die Laptops, aber im Verlauf des Projekts brauchten wir immer weniger fremde Hilfe. Jeder bekam spezielle Aufgaben. Uns gefiel besonders, dass wir viel am Computer arbeiten durften. Insgesamt haben wir viel gelernt: Tabellenkalkulation, Fotobearbeitung, gemeinsam Texte verfassen, Fragebögen entwerfen, Umfragen organisieren, durchführen und auswerten sowie die Prozentrechnung, weil wir die Ergebnisse in Diagrammen darstellen wollten. Da wir für alles wenig Zeit hatten, mussten wir gut organisiert und konzentriert arbeiten.

4. Quellenangaben

Befragung: Klassen der Klassenstufen 4-6 der Regenbogen Schule Berlin Neukölln

Hintergrundinformationen/Internetrecherche (vom 04.11.-30.11.2009)

www.schuelerwettbewerb.de

www.spielaffe.de

www.spielen.com

www.lauterspiele.com

www.spielekarussel.com

www.mpfs.de

Zeitschriften:

Computer Bild Spiele

Bildnachweis:

Cover: selbst gestaltet

Fotos: selbst gemacht