

Augsburg, 17.10.2015

Kurzbeschreibung

Games-Workshop: Jugendliche

Beinahe täglich wird heute über den Medienkonsum junger Menschen berichtet. Die Bundesregierung geht derzeit von circa 500.000 vom Internet abhängigen Personen deutschlandweit aus. Neben dem Sozialen Netzwerk Facebook werden vor allem Computerspiele wie World of Warcraft als abhängig machende Faktoren betrachtet. Als Konsequenz muss man sich über den jeweiligen Sinn und Unsinn Gedanken machen.

Spielen ist einer der Urtriebe des Menschen. Nicht das Spiel an sich ist schlecht, sondern das, was damit gemacht wird (zum Beispiel übermäßiger Spielkonsum, Bildung von Subkulturen etc.). Genau an dieser Stelle greift das einzigartige und innovative Konzept von GamePäd: Jugendliche sollen unter professioneller Anleitung Spielinhalte kritisch reflektieren und so dazu befähigt werden, verantwortungsvoll mit diesen umzugehen. Ein einfaches Verbot von PC-Spielen ist weder denkbar noch sinnvoll. Vielmehr muss ein konstruktiver Umgang mit diesen angestrebt werden.



Zielgruppe:	Kinder und Jugendliche
Anzahl der Veranstaltungen:	1
Dauer der Veranstaltung:	mind. 120 Minuten
Kosten pro Veranstaltung:	EUR 400,-
Anzahl Dozenten:	2



Ziel

Die Jugendlichen sollen dazu befähigt werden, den Umfang, den Sinn und das Ziel ihrer Spielpraxis zu hinterfragen und sowohl kritisch als auch verantwortungsvoll mit den Spielinhalten umzugehen. Zusätzlich soll dazu angeregt werden, Primär- und Sekundärerfahrungen zu differenzieren und entsprechend zu werten. Zusammengefasst betreibt GamePäd auf der Jugend-LAN Suchtprävention.

Zielgruppe

Es sollen Jugendliche im Alter ab 12 Jahren angesprochen werden, die in ihrer Freizeit gerne Computerspiele spielen. Maximal können 20 Jugendliche teilnehmen.

Zeitlicher Rahmen

Je nach Wunsch kann die Jugend-LAN von einer Kurzveranstaltung (2 Stunden) bis hin zu einer kompletten Computerspielenacht ausgedehnt werden.

Ablauf

Abhängig davon, wie viel Zeit für die Veranstaltung eingeplant ist, können unterschiedliche Inhalte in der Präventionsveranstaltung kombiniert und vermittelt werden.

- Kommunikationstraining
- Konfliktlösetraining
- Teamfähigkeit
- Spielethik (Darf man auf Menschen schießen?)
- Primärerfahrungen, wie beispielsweise ein „Blinder Hindernisparcours“

Kosten

Basispreis für 2-stündige Jugend-LAN
(inkl. Technik u. zwei Dozenten, zzgl. Fahrtkosten): 400,- EUR

Preis für jede weitere Stunde: 70,- EUR

