Computermania

THEMA

PC-Spiele

SCHLÜSSELVERS

Betrinkt euch nicht mit Wein; sonst ruiniert ihr damit euer Leben. Lasst euch stattdessen vom Heiligen Geist erfüllen.

Epheser 5, 18

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Start the Game	10	PC-Spiele, PC
Spiel 2	In deinen Schuhen	5	Stühle
Spiel 3	Pacman	15	Krepp-Klebeband, 2 bis 3 (am besten gelbe) Bettdeckenbezüge, Zeitungen
Start	Tomb Raiders	7	Große Kisten, Klamotten und Taschen, Infos in braunen Umschlägen, dicke Gummibänder und Bälle, Stoppuhr
Spiel 4	Flugsimulator	5	Krepp-Klebeband und Augenbinden
Thema 1	Rallye	10	-
Chat	X oder Y	5	Karten mit einem X oder Y, Computermania-Arbeitsblätter
Thema 2	eckige Augen	5	4 Schachteln mit den Playstation-Symbolen
Do it	IRL: In Real Life	5	die Y - Schachtel aus dem Background, leere Zettel, Stifte
Spiel 5	Der nächste Level	5	4 Schachteln in unterschiedlicher Größe pro Team, Frisbees
Thema 3	Nur ein Phantasie Produkt?	5	Bilder, Poster, Fotos von einigen Spielecharakteren (z.B. Lara Croft, Sims-Figuren), Filmschauspielern, echten Menschen und ein Bild, das Jesus am Kreuz zeigt.
Spiel 6	Final Fantasy	7	pro Team ein Umzugskarton-Anzug, 10 leere Plastikflaschen, Soft-Tennisbälle, Krepp-Klebeband

ZIEL Sicherstellen, dass Computer- und Konsolenspiele einfach nur Spaß machen und wenig mit dem echten Leben zu tun haben.

GEBET

Lieber Vater, du siehst welchen großen Einfluss Computerspiele auf die Teens haben können. Bitte schenke doch, dass ihnen das bewusst wird.

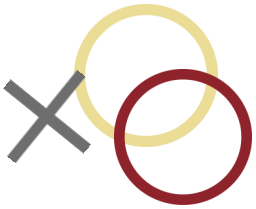
Amen

EINLEITUNG

Konsolen- und PC-Spiele haben einen großen Einfluss auf unsere Teens. Vor allem Jungs, aber auch immer mehr Mädchen sind begeisterte Computerfreaks. Viele der Spiele sind völlig harmlos, machen Spaß und/oder vermitteln wichtige Themen auf spielerische Weise. Andere sind weniger hilfreich bis hin zu „völlig daneben" und sogar gefährlich für die Persönlichkeit oder sogar für die Seele unserer Teens. Wir müssen also drüber reden! In dieser Einheit geht es um die Idee, die hinter manchen Spielen steckt und den Einfluss, den PC-Spiele auf den Spieler haben können. Wichtig zu verstehen ist, dass wir nicht generell alle PC-Spiele schlecht finden! Ein Teil des Abends könnte aus einem Computerspiel bestehen, aber lass das nicht zu viel Platz einnehmen. Er wäre auch möglich, einige Spiele mit Computer und Beamer an die Wand zu werfen und zu spielen. Da manche der Spiele lang sind, musst Du natürlich auswählen, welche Du willst.

SPIEL 1

10 Min **START THE GAME**



Material

PC-Spiele, PC

Ablauf

Bevor die Leute ankommen, stell zwei, drei, vier (je nach Größe deiner Gruppe) Computer oder Spielekonsolen in verschiedene Ecken des Raumes, auf denen je ein anderes Spiel läuft, das aber kurz ist. (Zum Beispiel , Pacman', , Pinnball', , Jump and run', einzelne Spiele von Wii Party usw.). Du kannst auch ein großes Spiel (Autorennen) über Beamer spielen. Lass die einzelnen Leute versuchen, den höchsten Punktestand im ersten Level zu bekommen.

ZIEL Einzelspieler versuchen die meisten Punkte in einem Spiel zu bekommen.

SPIEL 2

5 Min

IN DEINEN SCHUHEN

Material

Stühle

Ablauf

Bilde zwei gleichgroße Teams (oder ein großes) und lass sie sich auf Stühlen im Kreis setzen. Ziel ist es, einen Schuh so schnell wie möglich im Kreis weiter zu geben, ohne etwas anderes als die Füße zu benutzen. Nimm einen Freiwilligen aus jedem Team. Er soll seinen rechten Schuh ausziehen und ihn mit der Fußspitze nach rechts in den Kreis weitergeben.

Während der Schuh nach rechts von Fuß zu Fuß wandert, soll er mit dem linken dasselbe tun und ihn nach links geben. Sieger ist das Team, das die Schuhe als erstes wieder an den Besitzer zurückgegeben hat.

ZIEL Schuhe nur mit den Füßen weitergeben, ohne sie fallen zu lassen.

SPIEL 3

15 Min

PACMAN

Material

Krepp-Klebeband, 2 bis 3 (am besten gelbe) Bettdeckenbezüge, Zeitungen

Ablauf

Klebe mit dem Klebeband ein Labyrinth im ganzen Raum auf den Boden. Achte darauf, dass es mehr als nur eine Möglichkeit gibt, auf die andere Seite zu kommen. Präpariere die gelben Bettbezüge so, dass man sie anziehen kann und dass Hände und Füße durchpassen. Dann stopf die Bettdeckenmänner mit zerknülltem Zeitungspapier aus, bis sie rund sind. Staffiere auf diese Weise zwei drei Leute aus und stell sie auf die eine Seite des Raumes. Sie sind die Pacmans, also die Jäger. Die anderen stehen auf der anderen Seite des Labyrinths. Jeder darf immer nur einen Schritt nach dem anderen machen. Rennen ist nicht erlaubt. Wer drüben angekommen ist, kommt in die nächste Runde, wer gefressen (gefangen) wurde, scheidet aus (und kann an den PC-Spielen in der Ecke weitermachen). Fangt mit einem Pacman im ersten Level an, im zweiten und dritten Level gibt es je einen weiteren. Wer Level 3 geschafft hat, bekommt einen Preis.

Auf dein Zeichen beginnt einer der Teilnehmer sich im Labyrinth zur anderen Seite zu bewegen. Der erste Pacman läuft von der anderen Seite los und versucht, ihn zu fressen.

Spielt, bis drei Level erreicht oder bis alle ausgeschieden sind.

ZIEL durch ein Labyrinth kommen, ohne gefangen zu werden.

START

7 Min

TOMB RAIDERS

Material

Große Kisten, Klamotten und Taschen, Infos in braunen Umschlägen, dicke Gummibänder und Bälle, Stoppuhr

Ablauf

Bereite einen Parcours vor. Verteile dazu überall im Raum Kisten und Schachteln, die du mit Klamotten füllst und in denen du die Umschläge in Taschen versteckst. Binde die Gummibänder um die Bälle und befestige sie im Raum. Mitarbeiter spannen die Bänder mit dem Ball, indem sie auf die gegenüberliegende Seite gehen. Du solltest nicht unbedingt Medizinbälle nehmen.

Bilde zwei Teams und stelle sie gegenüber dem Parcours auf. Auf Dein Zeichen hin läuft der jeweils Erste los und versucht, in 30 Sekunden so viele Umschläge zu finden, wie es geht, ohne die Gummischnüre zu berühren. Schafft er es nicht, ist er tot und der Nächste muss losrennen. Der „Tote" bleibt natürlich liegen mit den Umschlägen, die jetzt von der feindlichen Mannschaft geklaut werden dürfen. Berührt jemand ein Gummiband, lässt der Mitarbeiter den Ball los. Trifft er den Spieler, ist er ebenfalls tot. Der Mitarbeiter kann jedoch auch von sich aus entscheiden, den Ball loszulassen. Sieger ist die Mannschaft, die ihre Umschläge am schnellsten bei sich hat.

Vergiss nicht, die Infos vorzulesen!

ZIEL Einen Parcours in einer bestimmten Zeit laufen und dabei „wichtige" Informationen sammeln.

SPIEL 4

x Min

FLUGSIMULATOR

Material

Krepp-Klebeband und Augenbinden

Ablauf

Präpariere eine Flugbahn, indem du zwei parallele Krepp-Streifen so durch den Raum klebst, dass eine Bahn (ein Parcours) entsteht.

Einer aus dem Team ist der Hubschrauber, ein anderer der Operator. Der Hubschrauber hat die Augen verbunden und muss ein typisches Hubschrauber-Geräusch machen, während der Operator ihn durch den Parcours lotsen muss. Wer es am schnellsten schafft, hat gewonnen.

ZIEL jemanden mit verbundenen Augen durch einen Parcours lotsen.

THEMA 1

10 Min **RALLYE**

Material

-

Ablauf

Alle stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf. Du liest jeweils eine AUSSAGE vor, und die Teilnehmer sollen einen Schritt vor- oder zurückgehen, je nachdem, wie sie antworten (ja = vor / nein = zurück)

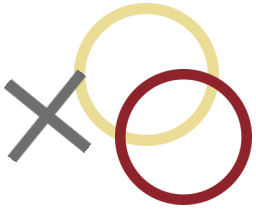
- Magst Du Computerspiele (CS)?
- Glaubst Du, CS sollten eine Altersbeschränkung haben?
- Wäre es gut, wenn CS sich nach einer Stunde selber abschalten?
- Glaubst Du, CS sind hauptsächlich für Jungs?
- Denkst Du manchmal, dass die Spiele zu realistisch sind?
- Hattest Du schon mal Angst während eines Spiels?
- Hast Du Dich schon mal schlecht gefühlt nach einem Spiel?
- Glaubst Du, CS machen Leute gewaltbereit?
- Glaubst Du, es gibt genug Auswahl an Spielen?
- Denkst Du, die Spiele sind zu teuer?
- Spielst Du weniger als eine Stunde in der Woche am Computer?
- Spielst Du nur Spiele für dein Alter?
- Spielst Du lieber am Computer, als mit Deinen Freunden zusammen zu sein?
- Hast Du schon mal gedacht, Du wärst einer der Charaktere in einem Spiel?

ZIEL sein eigenes PC-Verhalten überprüfen.

CHAT

5 Min

X ODER Y



Material

Karten mit einem X oder Y oder ein anderes Playstation -Symbol, Computermania-Arbeitsblätter

Ablauf

Alle sitzen in der Mitte. X steht für die erste Aussage, Y für die andere. Nachdem du eine Aussage vorgelesen hast, rennen die Spieler zum X- oder Y-Symbol, je nachdem, was ihre Antwort ist.

Was wäre Dir lieber?

- Eine Stunde mit Deinem Spiel oder eine Stunde mit deinen Freunden verbringen?
- PC-Spiele im Wert von 100 € oder Klamotten im Wert von 100 € bekommen?
- Ein Computerspiel im höchsten Level gewinnen oder in der Schule der Beste sein?
- Eine Woche kostenlosen Zugang zu Deinem Lieblingsspiel oder eine Woche Ferien bekommen?
- Ein Spiel spielen, in dem Du Themenparks entwerfen musst, oder einen Themenpark besuchen?

Teile anschließend jedem ein Computermania-Arbeitsblatt aus. Jeder soll drei Leute finden und über diese Fragen reden. Anschließend könnt Ihr in der großen Gruppe Ergebnisse austauschen.

ZIEL über die Wichtigkeit von PC-Spielen reden.

THEMA 2

5 Min

ECKIGE AUGEN

Material

4 Schachteln mit den Playstation-Symbolen X,Y,O und □, Der Film ´Spy Kids 3D´ könnte außerdem gut eingesetzt werden!

Ablauf

Zeige ein paar der Gefahren auf, wenn man zuviel Zeit am PC verbringt. Zeige auch Alternativen, und vor allem solltest Du nicht von oben herab dozieren. Es wäre vielleicht auch gut, diesen Punkt von jemand machen zu lassen, der selber ein begeisterter Computerspieler ist und sich auskennt.

Nimm die X-Schachtel. Viele Computerspiele machen eine Menge Spaß, aber andere sind nicht sehr hilfreich, manche sogar gefährlich. Bring ein paar Beispiele. Manche denken, dass Gewalt verherrlichende Spiele auch Gewalt im realen Leben fördern. Das kann ja nicht gut sein. Ermutige die Teilnehmer, „Nein!" zu solchen Spielen zu sagen.

Nimm die □-Schachtel. Stundenlang vor dem Computer zu sitzen, kann aus Dir etwas wirklich Langweiliges machen mit eckigen Augen und unfähig, im wirklichen Leben Spaß zu haben. Du verpasst die wirklichen Dinge im Leben, wenn Deine einzigen Erfahrungen nur aus Bits und Bytes bestehen. Ermutige die Teilnehmer, sich auch andere Hobbys zu suchen, Zeit mit der Familie oder mit den Freunden zu verbringen.

Nimm die Y-Schachtel. Ermutige die Teilnehmer, darüber nachzudenken, wie sie weniger Zeit mit dem Computer verbringen und stattdessen mehr Zeit „realen" Dingen widmen können.

Nimm die O-Schachtel. Computerspiele können tatsächlich Dein Gehirn manipulieren. Wer stundenlang Spiele spielt, in denen es um Gewalt geht und darum, andere zu vernichten usw. geht, wird selber unsensibel für die Not von anderen, oder glaubt sogar, dass Gewalt eine Lösung von Problemen sei. Wer sich ständig damit beschäftigt, dass der beste Weg zu gewinnen darin besteht, andere aus dem Weg zu räumen, steht in der Gefahr, diese Verhaltensweise auch im wirklichen Leben an den Tag zu legen. Was die meisten Spiele nicht zeigen, ist, dass Gewalt immer Gegengewalt erzeugt und dass ich die Konsequenzen meiner Handlung im realen Leben nicht durch einen vorher gespeicherten Spielstand rückgängig machen kann.

Du kannst einen Ausschnitt aus Spy Kids 3D zeigen, wo am Ende klar wird, dass Vergebung und nicht Gewalt der beste Weg ist, das Spiel zu gewinnen.

ZIEL über die Auswirkungen von PC-Spielen nachdenken.

DO IT 1

5 Min

IRL: IN REAL LIFE

Material

die Y - Schachtel aus dem Background, leere Zettel, Stifte

Ablauf

Teilt die Teens in Teams ein und gebt jedem Team Zettel und Stifte. Sie sollen Vorschläge für Aktionen, Hobbys usw. sammeln, die man statt Computer spielen tun kann. Dann sollen sie sich überlegen, was die positive Konsequenz daraus sein könnte. (Bsp.: Fußball spielen, man hat Bewegung und ist an der frischen Luft, das ist gesund) Jeder Vorschlag mit Konsequenz soll auf einen Zettel geschrieben werden.

Am Ende werden aus jedem Team drei Vorschläge in der großen Gruppe besprochen.

ZIEL Herausfinden, was man statt Computer spielen tun kann, das mehr Sinn und mindestens genau so viel Spaß macht.

SPIEL 5

5 Min

DER NÄCHSTE LEVEL

Material

4 Schachteln in unterschiedlicher Größe pro Team, Frisbees

Ablauf

Teams stellen sich an einer Startlinie gegenüber ihren Schachteln auf, die Schachteln stehen von klein nach groß vor jedem Team in einiger Entfernung. Einer nach dem anderen von jedem Team versucht jetzt, mit dem Frisbee den ersten Level (die erste Schachtel) zu erreichen. Erst wenn es alle geschafft haben, dürfen sie zum nächsten Level gehen. Sieger ist das Team, das in 5 Minuten alle Spieler auf den höchsten Level gebracht hat.

ZIEL Mit einer Frisbee-Scheibe Kartons treffen.

THEMA 3

5 Min

NUR EIN PHANTASIE PRODUKT?

Material

Bilder, Poster, Fotos von einigen Spielecharakteren (z.B. Lara Croft, Sims-Figuren), Filmschauspielern, echten Menschen und ein Bild, das Jesus am Kreuz zeigt.

Input

Zeige der Gruppe Bilder und lasse sie raten, ob es sich um wirkliche Menschen oder Phantasiefiguren handelt. Das kann manchmal ein bisschen schwierig sein. Zum Beispiel ist Angelina Jolie durchaus ein echter Mensch aber als Lara Croft offensichtlich keine reale Person, sondern ein Phantasieprodukt. Wenn Du auf Jesus zu sprechen kommst, kann es auch an seiner Existenz einige Zweifel geben. Das ist eine gute Möglichkeit, über einige Tatsachen, die die Existenz von Jesus belegen, zu sprechen.

Zeige, dass die Figuren in Computerspielen oder auch im Film keine wirklichen Personen sind, die eine Beziehung zu dir haben können. Nur echte Personen können Deine Freunde sein und eine echte Beziehung mit Dir eingehen. Jesus bietet genau dies an.

Zeige, wie die Freundschaft mit Jesus bei Dir aussieht. Jesus möchte Dein Freund sein und Dich im Leben immer weiter von Level zu Level bringen. Hast du schon ein Abenteuer mit Jesus erlebt? Was ist Dir lieber? Ein Leben vor dem Computer oder ein Leben in der Gegenwart Gottes, das ein echtes Abenteuer ist?!

ZIEL Ohne alle PC-Spieler runter zu machen, geht es darum, zu zeigen, dass ein Leben mit Jesus die größte Realität und das größte Abenteuer ist.

SPIEL 6

7 Min

FINAL FANTASY

Material

pro Team ein Umzugskarton-Anzug, 10 leere Plastikflaschen, Soft-Tennisbälle, Krepp-Klebeband

Ablauf

Klebe die Kartons mit Packklebeband so zusammen, dass ein Anzug entsteht. Mach mit Krepp-Klebeband einen Kreis auf den Boden

Jedes Team wählt einen Boss. Er zieht den Anzug an und geht in die Mitte des Kreises. Er bekommt 10 leere Plastikflaschen auf seinen Karton-Anzug gestellt, die er balancieren muss. Das gegnerische Team hat die Aufgabe, mit den Tennisbällen die Flaschen abzuwerfen, der Boss im Kreis versucht auszuweichen. Die Flaschen symbolisieren die Energie des Bosses. Wenn alle Flaschen am Boden liegen, hat der Boss keine Energie mehr und stirbt. Ein Team hat 1 Minute Zeit, dann wird gewechselt.

ZIEL „Energie-Punkte“ der Gegenmannschaft abschießen.

COMPUTER- MANIA

Wie viele Spielkonsolen und PCs hast Du?	0		1		mehr	
Wie viele Spiele hast Du?	5		zwischen 5 und 10		mehr als 10	
Wie oft spielst Du?	jeden Tag		1 oder 2 mal die Woche		weniger	
Wie lange spielst Du normalerweise am Tag?	1 Stunde		mehr als 1 Stunde		Warte mal kurz, ich muss erst das Level beenden.	

COMPUTER- MANIA

Wie viele Spielkonsolen und PCs hast Du?	0		1		mehr	
Wie viele Spiele hast Du?	5		zwischen 5 und 10		mehr als 10	
Wie oft spielst Du?	jeden Tag		1 oder 2 mal die Woche		weniger	
Wie lange spielst Du normalerweise am Tag?	1 Stunde		mehr als 1 Stunde		Warte mal kurz, ich muss erst das Level beenden.	