**Arbeitsblatt Kleingruppendiskussion   
„Analog vs. digital“**

|  |
| --- |
| **Fallbeispiel: Digitales vs. analoges Spiel**  12 Orbits ist ein Spiel, das bis zu 12 Spielerinnen und Spieler gemeinsam an einem Tablet spielen. Das Tablet liegt dabei auf dem Tisch vor den Mitspielenden. Bruno ist gerade auf die Realschule gekommen und hat mit seinen Eltern eine Vereinbarung, dass er eine Stunde lang am Tag Medien nutzen darf. Das hat er heute schon getan. Er möchte nach dem Essen nun gern noch mit seinen Eltern und Geschwistern eine Runde 12 Orbits spielen.  Diskutiert bitte:   1. Wie würdet ihr reagieren, wenn ihr Eltern wärt? Würdet ihr – obwohl seine Medienzeit für den Tag schon aufgebraucht ist – das erlauben und mitspielen oder nicht? 2. Was sind Unterschiede zwischen analogen und digitalen Gemeinschaftsspielen?   Schreibt die Ergebnisse eurer Diskussion in einer Wallmap auf, um sie nachher präsentieren zu können. Eine Wallmap ist eine Mindmap, die an der Wand aufhängt wird. Schreibt in der Mitte den Titel dieses Falls als Hauptthema auf ein Papier. Für jedes Unterthema der Diskussion klebt ihr ein neues Papier an die Wand. Dieses verbindet ihr mit Schnüren oder Klebeband mit dem Hauptthema. Argumente, Ideen, offene Fragen etc. zu einem Unterthema werden auf andere Zettel geschrieben, die mit dem Unterthema verbunden werden. So bekommt ihr einen gut strukturierten Überblick über das Thema über die ganze Diskussion. |

**Arbeitsblatt Kleingruppendiskussion   
„Clash of Clans – Clash im Clan“**

|  |
| --- |
| **Fallbeispiel: Clash of Clans – Clash im Clan**  Clash of Clans ist eine vor allem unter Jungen sehr beliebte Spieleapp. Beim Spiel muss man ein Dorf gestalten und Ressourcen abbauen, mit denen man dann Angriffs- und Verteidigungsmaßnahmen ergreifen kann. Der Angriff auf andere Dörfer birgt die Chance auf zusätzliche Einnahmen, zugleich verliert man bei einem Angriff auf das eigene Dorf möglicherweise Ressourcen.  Wie der Name Clash of Clans vermuten lässt, kann man sich bei diesem Spiel mit anderen Mitspielenden vernetzen, um sich gemeinsam zu schützen oder auch gemeinsam angreifen zu können. Einen Clan kann jede oder jeder gründen und Freundinnen und Freunde hinzufügen. Die Clanleader bestimmen, wer aufgenommen oder ausgeschlossen wird. In einem Clan können Mitglieder miteinander per Text-Chat kommunizieren.  In einer 5. Klasse wollte ein Clanleader einen Freund in seinen Clan aufnehmen. Der verlangte aber, dass zuerst ein anderer Junge aus dem Clan ausgeschlossen werden solle. Der Clanleader kam der Aufforderung nach und schrieb dem anderen Jungen, dass er nicht mehr mitspielen könne.  Diskutiert bitte:   1. Wie hättet ihr reagiert? 2. Was ist eure Meinung? Handelt es sich dabei um ein Beispiel für soziale Exklusion, wie man es auch z.B. auch auf dem Fußballplatz erleben kann, oder grenzt ein solcher Fall an Mobbing? 3. Was unterscheidet bei einer solchen Situation ein digitales Spiel von einem Spiel wie Fußball?   Schreibt die Ergebnisse eurer Diskussion in einer Wallmap auf, um sie nachher präsentieren zu können. Eine Wallmap ist eine Mindmap, die an der Wand aufhängt wird. Schreibt in der Mitte den Titel dieses Falls als Hauptthema auf ein Papier. Für jedes Unterthema der Diskussion klebt ihr ein neues Papier an die Wand. Dieses verbindet ihr mit Schnüren oder Klebeband mit dem Hauptthema. Argumente, Ideen, offene Fragen etc. zu einem Unterthema werden auf andere Zettel geschrieben, die mit dem Unterthema verbunden werden. So bekommt ihr einen gut strukturierten Überblick über das Thema über die ganze Diskussion. |

**Arbeitsblatt Kleingruppendiskussion   
„World of Warcraft Funeral Raid“**

|  |
| --- |
| **Fallbeispiel: World of Warcraft Funeral Raid**  Das MMPORG Word of Warcraft wurde zeitweise von mehr als 10 Millionen Menschen gespielt. Um im Spiel gut voranzukommen, ist die Kooperation mit anderen Mitspielenden unerlässlich. Entsprechend etablierte sich eine Vielzahl von sogenannten Gilden. Deren Mitglieder haben eine bestimmte Rolle im Team. Die Gildenmitglieder spielen immer wieder gemeinsam, teilweise über einen langen Zeitraum hinweg. Dabei entwickeln sich – wie z.B. in Sportvereinen auch –Freundschaften.  Ein Mitglied einer Gilde starb im Jahr 2006 unerwartet. Die Gildenmitglieder hatten das Bedürfnis, in Gedenken an sie ein Trauerritual durchzuführen. Hierfür legten sie alle Waffen und Rüstungen ab. Eine andere Gilde nutzte das aus und griff die Gilde an. Der Angriff wurde unter dem Titel "World of Warcraft Funeral Raid" in einem YouTube-Clip veröffentlicht. In den Kommentaren zum Clip entbrannte eine Diskussion darüber, ob dieser Angriff moralisch verwerflich oder vertretbar sei.  Diskutiert bitte:   1. Was ist eure Meinung? Ist dieser Angriff moralisch verwerflich oder vertretbar? 2. Wo liegt eurer Meinung der Unterschied zwischen Game und Reallife? 3. Braucht es für solche Fälle Sanktionen, also Strafen? Welche wären angemessen? 4. Welche anderen Beispiele fallen euch ein, bei denen die Grenzen zwischen Reallife und Game nicht ganz klar und eindeutig sind?   Schreibt die Ergebnisse eurer Diskussion in einer Wallmap auf, um sie nachher präsentieren zu können. Eine Wallmap ist eine Mindmap, die an der Wand aufhängt wird. Schreibt in der Mitte den Titel dieses Falls als Hauptthema auf ein Papier. Für jedes Unterthema der Diskussion klebt ihr ein neues Papier an die Wand. Dieses verbindet ihr mit Schnüren oder Klebeband mit dem Hauptthema. Argumente, Ideen, offene Fragen etc. zu einem Unterthema werden auf andere Zettel geschrieben, die mit dem Unterthema verbunden werden. So bekommt ihr einen gut strukturierten Überblick über das Thema über die ganze Diskussion. |

**Arbeitsblatt Kleingruppendiskussion   
„Recht auf Spiel“**

|  |
| --- |
| In Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention heißt es:   1. Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.“ 2. Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.   Diskutiert bitte:   1. Gilt dieses Recht auf Spiel uneingeschränkt für digitale Spiele? 2. Wo liegen Schnittmengen? 3. Wo liegen Grenzen?   Schreibt die Ergebnisse eurer Diskussion in einer Wallmap auf, um sie nachher präsentieren zu können. Eine Wallmap ist eine Mindmap, die an der Wand aufhängt wird. Schreibt in der Mitte den Titel dieses Falls als Hauptthema auf ein Papier. Für jedes Unterthema der Diskussion klebt ihr ein neues Papier an die Wand. Dieses verbindet ihr mit Schnüren oder Klebeband mit dem Hauptthema. Argumente, Ideen, offene Fragen etc. zu einem Unterthema werden auf andere Zettel geschrieben, die mit dem Unterthema verbunden werden. So bekommt ihr einen gut strukturierten Überblick über das Thema über die ganze Diskussion. |