Trainingsprogramm für Competitive Gaming anhand von „Trackmania Nations“ (Rennspiel)

Competitive Gaming und E-Sports sind eine der größten Wachstumsbereiche weltweit im Bereich Sport. Ich selber spiele Computerspiele seit meinem dritten Lebensjahr und habe ein Vorliebe für wettbewerbsorientierte Spiele entwickelt. Ich bilde mich in diesem Bereich ständig weiter und möchte mein Wissen an Kinder und Jugendliche weitergeben, damit diese es leichter haben in diesem Bereich Fuß zu fassen.

Die Projektarbeit zielt darauf ab, ein adäquates Trainingsprogramm dafür zu entwickeln und die Kinder spielerisch in die Thematik einzuführen. Zusätzlich sollen die Kinder animiert werden, Computerspiele mehr als reinen Zeitvertreib zu betrachten und ihnen Möglichkeiten bereit zu stellen, wie sie in ihrer Freizeit selber an ihren Fähigkeiten arbeiten können.

Die Durchführung wird wahrscheinlich in der Nachmittagsbetreuung der Volksschule Waidhofen an der Thaya an 5 Nachmittagen stattfinden und jeweils 2 Stunden in Anspruch nehmen.

Der Ablauf sieht folgendermaßen aus. In der ersten Einheit wird den Kindern das verwendete Computerspiel „Trackmania Nations“ näher gebracht. Durch die spielerische Herangehensweise sollen die Kinder die Lust am Spiel und am Messen mit anderen erfahren.

Bei den 3 nachfolgenden Einheiten werden Schwerpunkte auf verschiedene Bereiche gelegt, die zur Weiterentwicklung der eigenen Fähigkeiten dienen. Solche Fähigkeiten sind zum Beispiel Reaktionsfähigkeit, Konzentration und taktisches Verständnis.

In der letzten Einheit wird es ein Abschlussturnier geben, in dem die Kinder ihr Können unter Beweis stellen können.

Um einen Vergleich zu haben für jeden einzelnen Teilnehmer wird in der Ersten und Letzten Einheit die selbe Strecke gefahren um eine eventuelle Verbesserung erkennen zu können.

Die Durchführung ist für Herbst geplant. Um die Einheiten reibungslos ablaufen zu lassen sind einige organisatorische Dinge zu erledigen. Als erstes muss mit der Leitung und den Pädagogen gesprochen werden und sie davon zu Überzeugen, dass das Projekt einen Mehrwert für die Kinder hat. Zusätzlich gilt es den Kindern das Spiel und die Wett-kampfbetonte Ausrichtung schmackhaft zu machen.

Anschließend müssen Möglichkeiten geschaffen werden, damit jedes Kind hat das Spiel zur gleichen Zeit zu spielen. Dafür werde ich einen Computerraum organisieren und mit der Schulleitung sprechen.

Falls das nicht möglich ist, gibt es die Möglichkeit die Kinder abwechselnd spielen zu lassen. Dafür ist ein geeignetes Zusatzprogramm bereitzustellen, bei dem die Kinder nebenbei ihre koordinativen Fähigkeiten verbessern können.

Die Fortschritte werde ich in meinem Projekttagebuch festhalten.

Als Recherche werde ich Projekte suchen, die schon etwas in diese Richtung arbeiten. Da dieser Bereich noch sehr neu ist, sind mir dafür noch keine wissenschaftlichen Arbeiten bekannt. Da ich aber sehr viel Erfahrung im Bereich von Competitive Gaming habe, wird das für mich kein Problem darstellen, weil ich mich tagtäglich damit beschäftige.