

KOMMUNIKATION

# Was ist deine Meinung zu Videospielen?

**NIVEAU**

Mittelstufe (B2)

**NUMMER**

DE\_B2\_2084S

**SPRACHE**

Deutsch



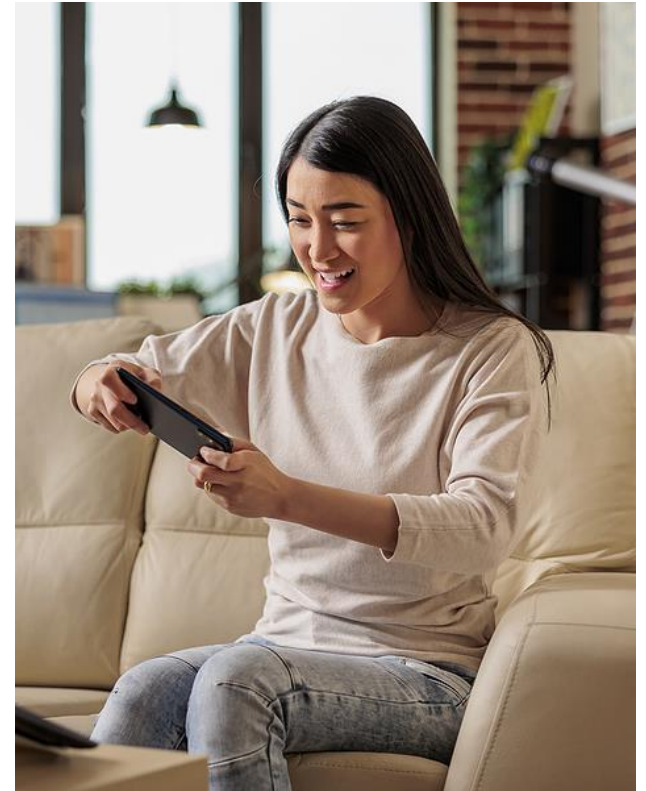
## Lernziele

- Ich kann ausführlich und tiefergehend eine Diskussion über Videospiele führen.
- Ich kann klar und angemessen meine Meinung zur Rolle von Videospielen in der Gesellschaft äußern.



**Spielst du gern  
Videospiele?**

**Warum (nicht)?  
Nenne mindestens zwei  
Gründe.**





# Bewegungsspiele

**Hast du jemals ein Spiel gespielt, das körperliche Bewegung erfordert, wie zum Beispiel die Nintendo Wii?**



**Was sind die Vorteile dieser Art von Spiel?**



# Videospiele und Geschicklichkeit

Bei der Entwicklung welcher Fähigkeiten (körperlich und geistig) kann das Spielen von Videospielen helfen? **Sammelt Ideen.**







# Multitasking

So sagt man das!



Bist du gut im  
**Multitasking?**

Nein, ich bin leider  
überhaupt nicht  
**multitaskingfähig.**

Und du? Bist du gut im **Multitasking?**



# Deine Meinung

1. **Lies** die folgenden Aussagen.
2. **Stimmst** du ihnen **zu** oder nicht?
3. **Begründe** deine Meinung.

- 1 Das Spielen von Videospielen wäre eine gute teambildende Maßnahme am Arbeitsplatz.
- 2 Videospiele sind eine Kunstform.
- 3 Videospiele können als pädagogisches Mittel eingesetzt werden.
- 4 Videospiele können uns lehren, mehr Empathie zu zeigen.





# Was glaubst du?

**Im Jahr 2025 werden viele Spiele mindestens 70 € kosten.**

Glaubst du, dass der Preis von Videospielen gerechtfertigt ist?

Wie können Anbieter von kostenlosen Spielen Geld verdienen?

Sollten Eltern eine Rückerstattung erhalten, wenn ihre Kinder ohne zu fragen auf Add-ons oder Upgrades im Spiel klicken?





# Was denkst du, würde jede Person sagen?

**Frage:** Sollten Kinder im Alter von 10 Jahren Videospiele spielen dürfen?

1. **Wähle** eine Person.
2. **Erläutere**, was sie deiner Meinung nach sagen würde.
3. Die anderen **raten**, wen du gewählt hast.



**Willi**

76 Jahre alt



**Harald**

44 Jahre alt



**Danielle**

29 Jahre alt



**Patrizia**

14 Jahre alt

*Auf keinen Fall! Als ich jung war, haben die Kinder draußen gespielt. Ich glaube, dass die Kinder von heute das auch tun sollten!*

*Bist du Willi?*

- Was ist daran schlimm?
- Ich denke, dass ...
- Meiner Meinung nach ...
- Ich glaube fest daran, dass ...
- Auf keinen Fall!
- ...



# Videospiele früher und heute

**Was war deiner Meinung  
nach die größte  
Veränderung bei  
Videospielen in den letzten  
40 Jahren?**

**Warum denkst du das?**





# Videospiele und Gemeinschaft

Im Breakout-Room oder im Kurs:

1. **Lest** die Aussagen: Mit welcher seid ihr am meisten einverstanden, mit welcher am wenigsten? **Diskutiert.**
2. **Teilt** eure Ergebnisse im Kurs.



Videospiele können Menschen jeglicher Herkunft und Überzeugung miteinander verbinden.

Die Welt der Spiele ist hart umkämpft und wird immer mehr zu einem Teil unserer Alltagskultur.

Das Spielen von Videospielen fördert die Fantasie.

Virtuelle Realität ist die Zukunft, wenn es um Schulungen für Mitarbeiter:innen und Onboardings geht.



Du gehst in den **Breakout-Room**? Mach ein **Foto** von dieser Folie.



# Dein eigenes Videospiel

*Du wurdest gebeten, ein Videospiel zu entwerfen.*

**Beantworte** die Fragen.



Welche Art Spiel würde es sein?  
Ein Lernspiel? Ein Strategiespiel?

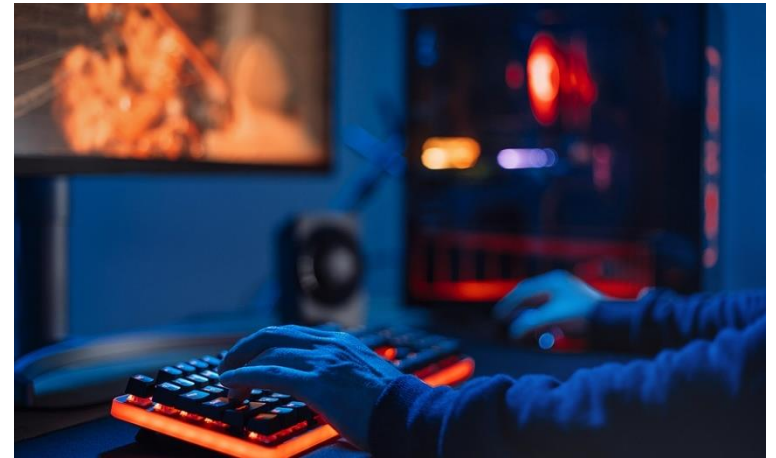
Was wäre das Ziel des Spiels?

Wie sähe der oder die ideale Spieler:in aus?

Wie würde dein Videospiel heißen?



**Könntest du dir  
vorstellen,  
professioneller Gamer  
zu sein?**



**Was sind deiner  
Meinung nach die Vor-  
und Nachteile dieses  
Jobs?**







# Ende der Lektion

Redewendung

***ins Schwarze treffen***

**Bedeutung:** genau richtig liegen

**Beispiel:** Sie hat mit ihrer Vermutung komplett *ins Schwarze getroffen*.



# Zusatzübungen



# Was ist dir wichtig?



**Was wäre bzw. ist dir bei einem Videospiel besonders wichtig? Worauf könntest du verzichten?**

**Grafik, Handlung/Geschichte, Schwierigkeit, ...**



# Bedenken über Videospiele

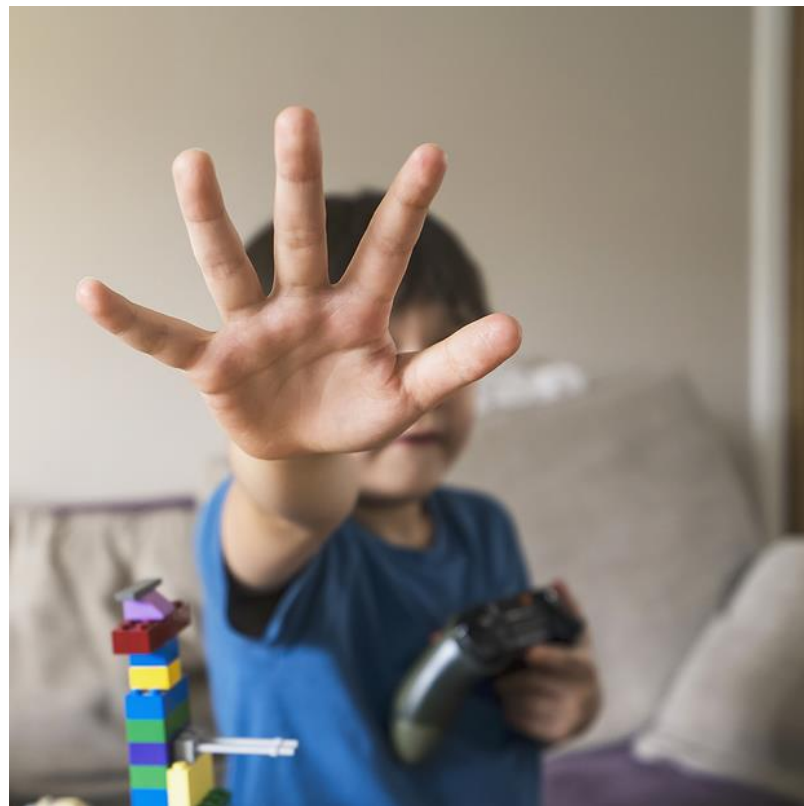
1. **Lies** diese häufigen Bedenken, die Eltern im Hinblick auf das Spielen von Videospielen durch ihre Kinder haben.
2. Welches ist deiner Meinung nach die Sorge, die am meisten **gerechtfertigt** ist? Warum?

Gesundheit  
und  
Fettleibigkeit

Angemessenheit  
für das Alter

Gewalt und  
auffälliges  
Verhalten

Zeitaufwand  
für das Spielen  
und Aus-  
wirkungen auf  
die Schul-  
arbeiten





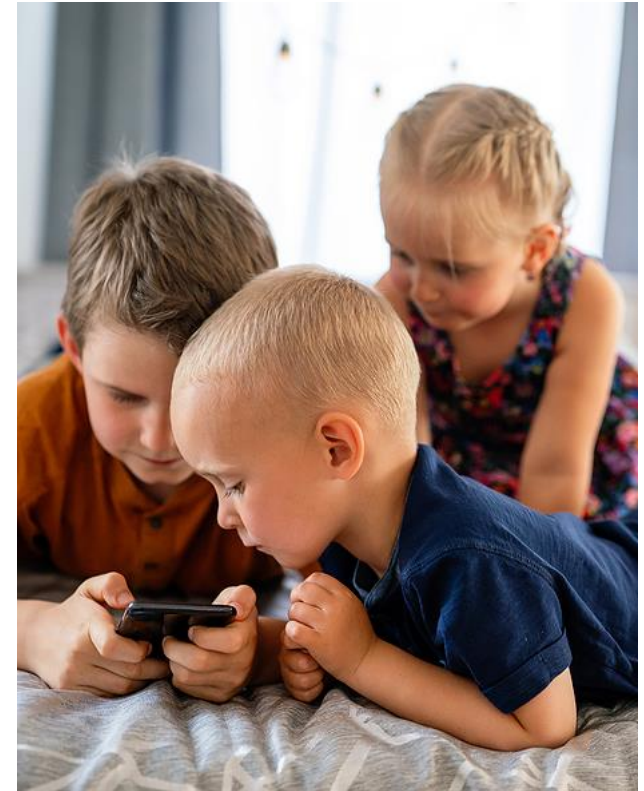


# Regeln beim Spielen von Videospielen



**Welche Regeln würdest du  
für das Spielen von  
Videospielen aufstellen,  
wenn du ein Kind hättest?**

**Warum?**





# Zusammenfassung

## Können Videospiele Geschicklichkeit trainieren?

- *Hand-Augen-Koordination*
- *Geduld*
- *Multitasking*

## Aussagen zur Diskussion

- Das Spielen von Videospielen wäre eine gute teambildende Maßnahme am Arbeitsplatz.
- Videospiele sind eine Kunstform.
- Videospiele können als pädagogisches Mittel eingesetzt werden.
- Videospiele können uns lehren, mehr Empathie zu zeigen.

## Videospiele und Gemeinschaft

- Können Videospiele Menschen jeglicher Herkunft und Überzeugung miteinander verbinden?
- Ist die Welt der Spiele hart umkämpft und wird immer mehr zu einem Teil unserer Alltagskultur?
- Fördert das Spielen von Videospielen die Fantasie?
- Ist VR die Zukunft, wenn es um Schulungen für Mitarbeiter:innen und Onboardings geht?



# Wortschatz

erfordern

die Hand-Augen-Koordination (nur Sg.)

die Geduld (nur Sg.)

das Multitasking (nur Sg.)

die Maßnahme, -n

die Empathie (nur Sg.)

gerechtfertigt sein

die Rückerstattung (nur Sg.)

klicken auf + *Akk.*

die Herkunft (nur Sg.)

die Überzeugung, -en

miteinander verbinden

hart umkämpft sein

fördern

die Fantasie (nur Sg.)

die Schulung, -en

das Strategiespiel, -e

