



**GAMESHIFT**  
NRW

# X-Mas und X-Box Weihnachtsspecial



# Ankommen & Willkommen

## Netiquette

- wenn möglich gern Kamera an
- Ton ausschalten
- Fragen gern in den Chat
- wenn ihr eine Meldung habt: 🙋
- wollen in der Veranstaltung beim “Du” bleiben?

# Ankommen & Willkommen!

Zu den Referentinnen:

**Karolina Kaczmarczyk,**  
Referentin für Bildung & Digitalität



**Judith Heider-Keßler,**  
Referentin für Elternangebote und Vernetzung



# Unsere Gästin



## Linda Scholz

Fachreferentin bei der Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW

**Projekte:** Spieleratgeber-NRW | Spielend inklusiv! |  
ESJL-NRW | Jugendredaktion | Gamescamp

# Agenda

## Was euch heute erwartet...

- Zum Projekt GAMESHIFT NRW
- Offene Beratung zu Gaming-Wunschzetteln mit Linda Scholz
- Abschluss mit Tipps und Hinweisen für den Familienalltag

# GAMESHIFT NRW

Unser Projekt auf einen Blick:  
Gefahren durch Gaming & Social Media vorbeugen

# Das sind unsere Themen...

- Vorbeugung und Unterstützung, um gefährliche Auswirkungen **exzessiver Mediennutzung** (Gaming & Social Media) zu reduzieren
- Besonderer Blick auf **süchtig machende und glücksspielähnliche** Mechanismen
- Schaffen von Bewusstsein u.a. bei Eltern für die Entwicklungen in neuen Technologien
- Haltungsentwicklung bei Eltern, sodass sie **sicher und sensibel** zwischen Chancen und Risiken abwägen können
- Verständnis statt Verbote!



**GAMESHIFT**  
NRW



## ZUHAUSE

- Materialien für Eltern/ Bezugspersonen auf unserer Website **[www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)**
- digitale und analoge Veranstaltungen



## SCHULE

- Materialien für Lehrkräfte und Schulsozialarbeit
- Kurze E-Learning-Einheiten ab Ende 2024
- Zweitägige GameDays ab Anfang 2025
- Eigenes Serious Game mit passenden Materialien



## FREIZEIT

- Enge Zusammenarbeit mit Bildungsverwaltung und außerschulischen Partner\*innen
- Netzwerkarbeit
- Präsenz auf Konferenzen und Fachveranstaltungen

# Welche Typen neigen zu welcher Gefährdung?



**COMPETITIVE  
GAMER\*IN**



**CASUAL  
GAMER\*IN**



**SOCIAL  
GAMER\*IN**



**SOCIAL MEDIA  
NUTZER\*IN**

## CASUAL GAMES

Dein Kind ...

- spielt gelegentlich Spiele, vor allem auf dem Smartphone.
- hat Spaß am Spielen.
- spielt, um Freund\*innen zu treffen und dazu zugehören.
- stellt den Sieg bzw. Erfolg nicht in den Fokus.
- hat Angst vor Ausgrenzung, wenn es nicht spielt.

Typische Games: Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers

[Mehr erfahren →](#)

## SOCIAL GAMES

Dein Kind ...

- verbringt viel Zeit mit Spielen.
- spielt, um neue Freundschaften zu schließen und Teil einer Community zu werden.
- lebt sich im Spiel aus und identifiziert sich mit der Geschichte und den Charakteren im Spiel.
- weiß nicht, ob die Online-Kontakte echt sind.

Typische Games: Minecraft, World of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing

[Mehr erfahren →](#)

## COMPETITIVE GAMES

Dein Kind ...

- spielt oft mehrere Stunden am Tag, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren.
- spielt strategisch und präzise, es stellt den Sieg in den Fokus.
- möchte Anerkennung für die Spielleistung bekommen.
- vernachlässigt seinen Alltag durch den zeitlichen Fokus aufs Spiel.

Typische Plattformen: Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Valorant, Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA)

[Mehr erfahren →](#)

## SOCIAL MEDIA

Dein Kind ...

- verbringt regelmäßig Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen.
- nutzt Social Media für Selbstdarstellung und Anerkennung.
- nutzt Social Media, um dazu zugehören und Influencer\*innen zu folgen.
- hat wenig bildschirmfreie Zeit und vergleicht sich mit anderen.

Typische Plattformen: TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp

[Mehr erfahren →](#)

# OFFENE BERATUNG ZU GAMING-WUNSCHZETTELN MIT LINDA SCHOLZ



# TIPPS UND MATERIAL FÜR FAMILIEN

Bedürfnisorientierte Medienerziehung:  
Jedes Kind spielt anders!

# Medienerziehung zuhause

## WIE LANGE NUTZT DEIN KIND DIGITALE MEDIEN?

Mein Kind spielt eher in kurzen Sessions und vor allem, um sich zu entspannen oder Wartezeiten zu überbrücken.

Mein Kind spielt oft mehrere Stunden am Tag, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren.

  
SOCIAL  
GAMER\*IN

Mein Kind verbringt regelmäßig Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen.

## WIE NUTZT DEIN KIND DIGITALE MEDIEN?

Mein Kind spielt hauptsächlich wettbewerbsorientierte Games, die viel Präzision und Strategie benötigen.

Mein Kind nutzt Social Media Plattformen hauptsächlich für Zerstreuung und Inspiration.

Mein Kind spielt hauptsächlich einfache, leicht zugängliche Games, die keine lange Einarbeitung brauchen.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games, die eher kooperativ und wenig wettbewerbsorientiert sind.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games wie Minecraft, Word of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing.

Mein Kind spielt hauptsächlich Mobile Games auf dem Smartphone wie Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games am Computer wie Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA).

Mein Kind nutzt hauptsächlich Social Media Plattformen wie TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp.

- Zuordnung zum Gamer\*in-Typ ganz spielerisch!
- auf unserer Homepage findest du dieses Memory-Spiel

Dialog und Interesse an Spielen und Apps des Kindes: Unsere **Gesprächsleitfäden** können beim Austausch helfen!

Die Gesprächsleitfäden sind auf den **Unterseiten der Spieltypen** zu finden.

## SEELISCHE GESUNDHEIT



Wie sammelst du hier Punkte?

Hat dein Team einen Nachteil, wenn du/ihr mal nicht spielt?

Hast du auch manchmal das Gefühl von Leistungsdruck im Spiel? Vergleichst du dich mit anderen?

Würdest du gern was daran verändern?



**Tipp:** In diesem Material findest du Informationen rund um digitale Medien und Gesundheit sowie Tipps für ein gesünderes Mediennutzungsverhalten.

## AUSGABEN UND SICHERHEIT



Wie wirst du bei diesem Spiel besser?

Musst du da auch Geld reinstecken? Oder nur viel Zeit?

Wie viel Geld hast du etwa diesen Monat für das Spiel ausgegeben?

Spielst du das allein oder mit anderen im Team? Kennst du die?



**Tipp:** In diesem Material findest du hilfreiche Tipps rund um Risiken und Gefahren von Gaming, z.B. einen Umrechner für In-Game-Währung.

## ZOCKER\*IN ODER PROFI?



Was müsste passieren, damit du so richtig gut bist?

Was brauchst du, um deinen Spielstand zu sichern?

Wie wichtig ist dir Gaming? Möchtest du das beruflich machen oder in einem Verein sein? Wie sähe dein Traumjob im Bereich Gaming aus?

Hast du Vorbilder bei diesem Spiel?

Was denkst du: bist du erfolgreicher hier oder in der Schule?

## KIDS UND COMPETITIVE GAMING

Was spielst du da eigentlich...? Tipps & Beispielfragen, um Gaming besser zu verstehen und zu begleiten



Sollen wir mal notieren, wie viel Zeit du am Bildschirm verbringst?

Hast du manchmal Rücken- oder Muskelschmerzen beim oder nach dem Spielen?

Spielst du manchmal weiter, auch wenn du müde bist?

Vergisst du manchmal die Zeit beim Zocken? Oder das Essen?



**KÖRPERLICHE GESUNDHEIT**



**Tipp:** Unsere kleinen Nutzungstagebücher können dir und deinem Kind helfen, die Mediennutzung zu reflektieren.

Was gefällt dir so daran? Warum? Erklär mir mal die Regeln, was ist das Ziel? Kannst du mir das mal zeigen?

Was spielst du im Moment am meisten? Was ist die Wichtigste bei der Begleitung deines Kindes in neue Medienbereiche und digitale Welten sind Dialog und Verständnis. Bleib dran! Nur so entwickelst du ein Gespür dafür, warum dein Kind zockt, wie wichtig Games für sein Leben sind und wo möglicherweise dein Eingreifen gefragt ist!

Also gilt bei euch zu Hause ab jetzt Fragen erlaubt!



**FRAGEN ZUM WARMERDEN: GESPÄCH!**

Bei der Menge an Games zwischen Handy und Konsole als Eltern das Spielverhalten des Kindes zu verstehen und in einem sicheren Rahmen zu begleiten, geht im Alltag meist unter. Oft gibt es Streit wegen zu langem Zocken und Unsicherheit wegen möglicher Gefahren.

Vernachlässigung von Schule und anderen Hobbies, Spielsucht, Verschuldung, Ballerspiele, Treffen mit Fremden im Netz? Die Liste der Sorgen ist lang--

OFT HILFT EIN GESPÄCH!



**SO WIRD ES GELÖST!**

Bei der Menge an Games zwischen Handy und Konsole als Eltern das Spielverhalten des Kindes zu verstehen und in einem sicheren Rahmen zu begleiten, geht im Alltag meist unter. Oft gibt es Streit wegen zu langem Zocken und Unsicherheit wegen möglicher Gefahren.

Vernachlässigung von Schule und anderen Hobbies, Spielsucht, Verschuldung, Ballerspiele, Treffen mit Fremden im Netz? Die Liste der Sorgen ist lang--

ZOCKEN IST SILBER - REDEN IST GOLD!



**SO WIRD ES GELÖST!**

# Nutzungstagebücher für die ganze Familie

## FREITAG

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 - \_\_\_\_\_ +



Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## DONNERSTAG

## SAMSTAG

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 - \_\_\_\_\_ +



Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## MITTWOCH

## SONNTAG

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 - \_\_\_\_\_ +



Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## DIENSTAG

**MEIN NUTZUNGSTAGEBUCH**  
 Digitale Medien  
 Name: \_\_\_\_\_

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## MONTAG

## FREITAG

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 - \_\_\_\_\_ +



Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## DONNERSTAG

## SAMSTAG

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 - \_\_\_\_\_ +



Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## MITTWOCH

## SONNTAG

Super, du hast es geschafft! Jetzt weißt du, wie es um deine Mediennutzung steht. Aber wie sieht es bei deinem Kind aus? Heute ist der perfekte Tag, um gemeinsam über eure Nutzungstagebücher zu sprechen!

Du weißt nicht wie? Kein Problem! Scanne einfach den QR-Code und beantwortet euch gegenseitig die Fragen!



Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## DIENSTAG

**MEIN NUTZUNGSTAGEBUCH**  
 Digitale Medien  
 Name: \_\_\_\_\_

Heute habe ich \_\_\_\_\_ genutzt  
 So lange: \_\_\_\_\_  
 Weil: \_\_\_\_\_  
 Danach fühle ich mich so:  
 + \_\_\_\_\_ -

## MONTAG

# Taschengeld-Planer

Unser Taschengeld-Planer hilft Kindern und Jugendlichen, einen Überblick über ihre Ausgaben in Games zu bekommen und Dark Patterns zu hinterfragen.



## TASCHEGELD-PLANER - GAMING EDITION

Schnappe dir diesen Planer und fülle ihn jeden Tag einen Monat lang aus. Notiere am besten nach jeder Spielsession deine Ausgaben. Bevor du das nächste Mal Taschengeld bekommst, checke mit einem Erwachsenen wofür und wie viel Geld du ausgegeben hast.

Mein Name: \_\_\_\_\_ Mein Taschengeld: \_\_\_\_\_

**WOCHE 1**

	€
_____	<input type="checkbox"/>

**Gesamt**

**WOCHE 2**

	€
_____	<input type="checkbox"/>

**Gesamt**

**WOCHE 3**

	€
_____	<input type="checkbox"/>

**Gesamt**

**WOCHE 4**

	€
_____	<input type="checkbox"/>

**Gesamt**

So viel habe ich ausgegeben:  So viel habe ich noch übrig:  So finde ich das: 😊 😐 😞 😡

## Links zur Veranstaltung



<https://gameshift.nrw/links-weihnachtsspecial/>

# Buchbare Veranstaltungen

## DIGITAL UNTERWEGS ABER SICHER!

Erste Hilfe für Eltern, die ihre Kinder beim Start mit digitalen Medien begleiten



## GUTES GAMING, SCHLECHTES GAMING

Ein Crash Kurs zu Wirkung und Aufbau von Games und sozialen Medien



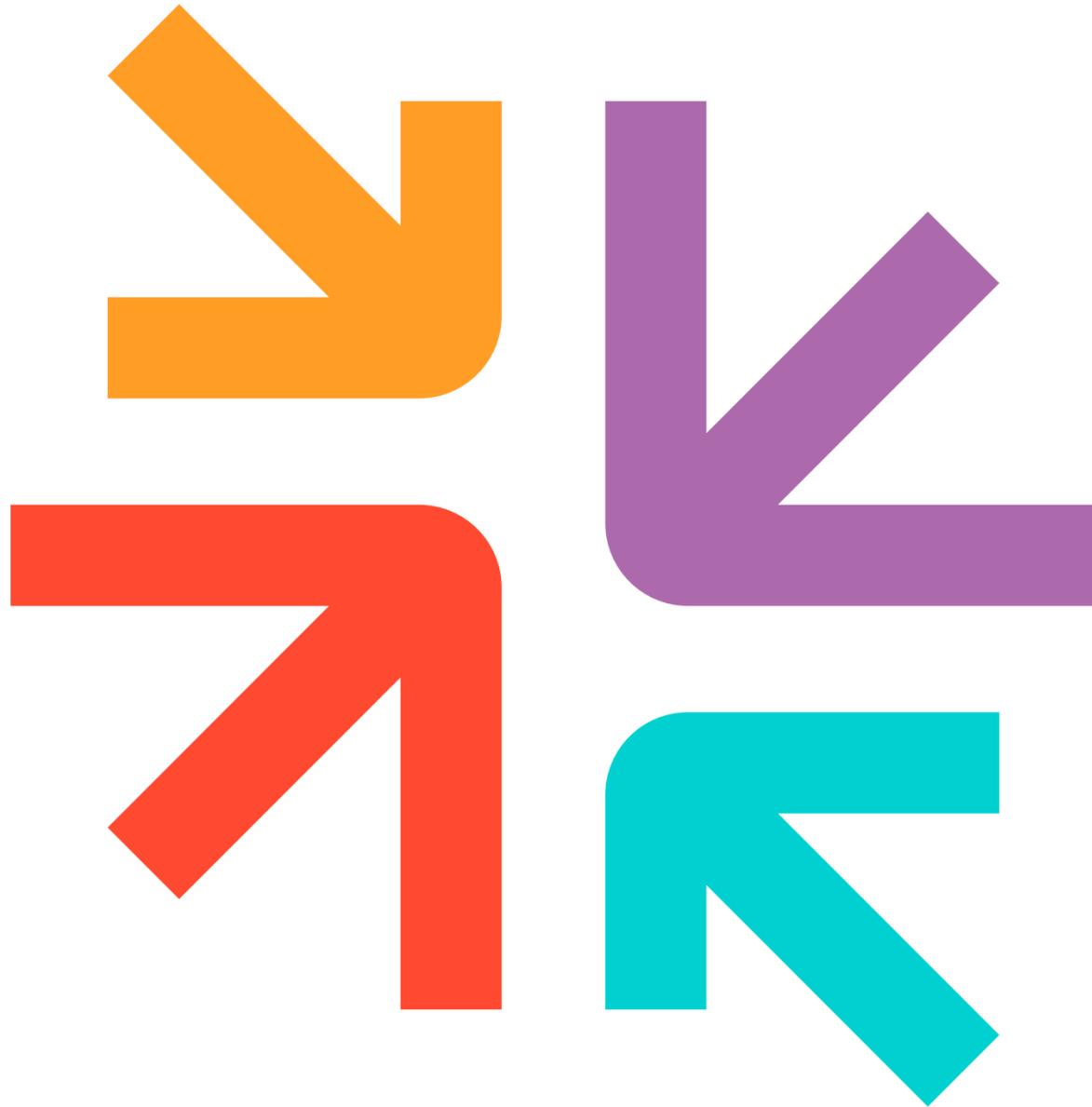
## GESUNDE MEDIENNUTZUNG

Expertengespräch zu guten und schlechten Auswirkungen von Gaming und Medien auf unsere Kinder



[www.gameshift.nrw/veranstaltungen](http://www.gameshift.nrw/veranstaltungen)

# Kontakt



Du hast Interesse daran, dass wir an deine Schule kommen, mit deinem Verein zusammenarbeiten oder hast sonstige Fragen zum Projekt?  
Wir freuen uns über deine Nachricht!

 [info@gameshift.nrw](mailto:info@gameshift.nrw)

 [www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)

 [gameshift\\_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)