

## Computerspiele an der ASS thematisiert

# Erst spielten die Schüler, dann durften die Eltern mitmachen

**GIFHORN.** Dass Computerspiele nicht grundsätzlich mit Sucht und Gewalt, sondern auch mit Geselligkeit, Spaß und einer Vielzahl positiver Möglichkeiten zu tun haben, konnten Eltern von Schülern der Albert-Schweitzer-Schule erfahren.

Nachdem das Unterrichtsprojekt „Computerspiele in der Schule“ durchgenommen worden war, lud die Schule die Eltern zu einem Präsentationstag ein. Wenig überraschend, dass die Idee bei den Schülern gut ankam, doch auch viele Eltern waren interessiert und beeindruckt. Denn besonders in Bezug auf die digitale Spielewelt gibt es sehr großen Informationsbedarf, weiß Marcus Lüpke, der das Projekt gemeinsam mit Susanne Eberlei leitet.

Schüler Roland Fasel (15), der eine Podiumsdiskussion zwischen Experten, Eltern und Schülern leitete, war begeistert: „Dieses Thema in der Schule zu

bearbeiten hat sehr viel Spaß gemacht. Ich glaube, dass alle hier richtig viel gelernt haben“. So sieht es auch die Elternvertreterin der Klasse 5A Sandra Schiller, die sehr überrascht über die vielen sachgerechten Informationen der Schüler war. Die Schüler hatten sich natürlich nicht nur mit den Spielen an sich beschäftigt, sondern auch mit Fragebögen das Spielverhalten analysiert: So neigen Jungs dazu, mehr zu spielen und die Jugendschutz-Beschränkungen zu ignorieren.

Ein weiteres Ergebnis des Unterrichts ist ein Ratgeber für Eltern. Diese sollten dafür sorgen, dass auch Sport und Kontakte zu anderen Jugendlichen



*Normalerweise lassen sich Väter eher selten von ihrem Nachwuchs erklären, wie man Auto fährt. Ganz anders am Präsentationstag „Computerspiele“ in der Albert-Schweitzer-Schule.*

stattfinden, es ein verabredetes Spielkontingent gibt, etwa mit Gutscheinen, die zum Spielen eingelöst werden. Diese sollten aber nicht als Druckmittel verwendet werden, da dies die „Mangelware“ noch interessanter, die Schulnote aber nicht besser macht.

Grund zur Sorge besteht, wenn ein Kind schon vor der Schule spielt, Essen und Körperpflege wegen des Spielens vernachlässigt oder kaum noch Freunde trifft.

Schließlich konnten sich die Eltern auch mit ihrem Nachwuchs an den Spielekonsolen messen, etwa beim Autorennen. Natürlich hatten die Schüler im virtuellen Gefährt die Nase vorn. So setzte der zwölfjährige Kilian gleich die Schwierigkeitsstufe herunter: „Sonst schaffen es die Eltern ja nicht.“