



MS, Sek I/II:  
Medienbildung/ICT + Medien, Gestaltung, Kunst, Individuum + Gemeinschaft

### **Games**

#### **Warum macht «Gamen» so viel Spass?**

14:37 Minuten

### **Weitere Unterrichtsideen**

Medienkompass 1: «Welten hinter dem Bildschirm» (S. 14)

Medienkompass 2: Kapitel 3: «Mehr als die Wirklichkeit» (S. 14)

[Anregungen zur Bearbeitung des Themas Computerspiele im Unterricht](#) (mediaculture-online.de)

### **Didaktische Materialien und Angebote für Kinder und Jugendliche**

[Computerspiele Quiz](#) der Thüringer Landesmedienanstalt

### **Hintergrundinformationen**

[Hintergrundwissen zu Computerspielgenres](#) (Klicksafe.de)

[Dossier Computerspiele](#). Mehrere Texte zu Themen wie «virtuelle Gewalt», «Netzspiele», «Jonglieren zwischen verschiedenen Welten» (Bundeszentrale für politische Bildung)

[Jugendliche Game-Nutzung in der Schweiz](#) (Studie der Interactive Software Federation of Europe (ISFE) 2012)

«Wissen Sie, was sie tun?» Jugendliche und Mediennutzung, DVD des Fachbereichs Medienbildung der Pädagogischen Hochschule Zürich

[Hintergrundinformationen zu «Serious Games»](#) (mediaculture-online.de)