



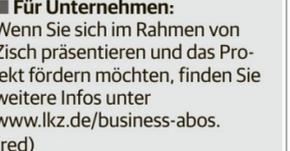
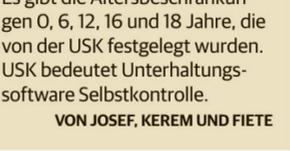
Diese Seite wurde gestaltet von der Klasse 4a der Hirschbergschule Ludwigsburg

Stimmen

Was hat dir am Zisch-Projekt besonders gefallen?



„Ich fand es toll, weil ich gelernt habe, was gut und was schlecht ist. Ich habe vor allem gelernt, was für Spiele ich spielen darf und welche noch nicht.“
Michelle



Voller Konzentration zockt ein Mädchen am PC - Lernen, Spaß und Sucht liegen nah beieinander.

Foto: stock.adobe.com

Thema

Videospiele: Fluch und Segen

So unterhaltsam viele Spiele auch sein mögen, bringen sie doch auch einige Schattenseiten mit sich

LUDWIGSBURG

Viele Videospiele machen Spaß. Man kann mit Freunden spielen, außerdem freut man sich, wenn man gewinnt, und in manchen Spielen kann man Skins (optische Anpassungen von Spielfiguren, Waffen oder Gegenständen in Videospiele) machen, das finden viele cool. Es ist außerdem schön, wenn man neue Freunde findet. Viele Menschen spielen auf verschiedenen Geräten wie zum Beispiel auf dem Handy, Tablet, Computer oder iPad. Man kann sich damit die Zeit vertreiben, es gibt viele verschiedene Spiele. Außerdem ist noch toll, dass man so frei ist, ganz anders als im echten Leben. Es gibt Spiele, die haben kein Ende oder dauern richtig lang. Wie zum Beispiel Obbys, Pacman oder Minecraft. Es gibt für jeden ein passendes Spiel.

Man befindet sich meistens in einer Fantasiewelt. Videospiele verbessern das räumliche Denken zum Beispiel durch Logik-, Puzzle-, Jump and Run- Spiele. Sie verbessern auch die Reaktionsgeschwindigkeit - geübte Spieler vollziehen schnelle Blickwechsel. Videospiele machen Menschen kreativer bei strategischem Denken und Problemlösen. Videospiele verbessern die Koordination der Hände und Augen. Aktives Lernen ist, wenn man im Spiel durch Interaktionen Probleme löst und selber Experimente machen kann. Videospiele machen Spaß, sie geben dir ein Ziel und man kann etwas Neues lernen.

VON AMELIE, MARIA, DAVID, LUKAS, MARLON

Gefahren beim Zocken

Manche Menschen spielen Videospiele vier bis fünf Stunden am Tag, ohne es zu merken. Dadurch können sie oft im Unterricht schlechter aufpassen und vergessen, etwas mit ihrer Familie oder Freunden zu unternehmen. Fomo (Abkürzung von „Fear of Missing Out“) kann ein Problem sein - es bedeutet so viel wie Angst, etwas zu verpassen. Zum Beispiel neue Skins oder neue Updates. Manche Eltern und Jugendliche denken, dass die meisten Videospiele harmlos sind, das stimmt aber nicht - weil man gehackt werden könnte, und man kann Geld verlieren oder süchtig werden. Es gibt aber noch viel mehr: so wie Ausrasten und nicht schlafen können, weil man ständig an das Zocken denkt.

Wir hatten auch ein Projekt in der Schule mit Herrn Junge von der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Dabei lernten wir viel über Cybermobbing. Das bedeutet Mobbing über das Internet. Es ist wichtig, keine persönlichen Daten preiszugeben und immer Erwachsenen Bescheid zu sagen, wenn einem etwas komisch vorkommt oder man geärgert wird.

Dramatische Auswirkungen

Zu viel Zocken könnte auch körperliche Beschwerden geben, wie Kopfschmerzen, Rückenschmerzen, Herzrasen, Muskelschmerzen, Schwindel und Übelkeit, Augenprobleme und Handgelenkschmerzen. So kann man sich

im Unterricht auch nicht mehr konzentrieren. Man könnte auch mit gefährlichen Leuten in einem Gruppenchat sein und eine Person davon könnte den eigenen Standort herausfinden und einen entführen.

VON YASMEN, LALE, ELIF, ISABELL, YAGIZ, AZAD, STEVEN

HINTERGRUND

Die Geschichte der Videospiele

Die Webseite geolino.de erklärt: Ein Videospiel ist ein elektronisches Spiel, das man auf einem Bildschirm spielt. Man braucht einen PC, eine Konsole oder ein Smartphone. Es gibt auch Arcadespiele.

Im Jahr 1947 erfand Thomas Goldsmith jr ein Spiel, wo du mit einem Lichtstrahl auf ein Ziel schießen musstest. Im Jahr 1958 entwickelte William Higinbotham ein Spiel namens „Tennis for two“. Es gab damals nur an Universitäten Computer. In den 1970er Jahren wurden Spielautomaten in Supermärkten in den USA aufgestellt. Es gibt Spiele für jeden Geschmack. Es gibt Action- und Abenteuerspiele, man kann Fußballspieler spielen oder das Gehirn trainieren.

E-Sport-Spieler zocken, weil es ihr Beruf ist. Es schauen mittlerweile mehr Menschen bei E-Sport zu als bei Bayern München im Stadion.

VON ANGELO, MANUEL, LEDRI



ach so!

Eine Altersbeschränkung ist ein Hinweis besonders für jüngere Menschen, für die ein Spiel zum Beispiel zu brutal ist. Sie gibt an, ab wann du ein Spiel spielen solltest. Du solltest das Spiel erst spielen, wenn du alt genug bist. Weil du sonst mit Älteren Kontakt hast. Wenn du noch klein bist, solltest du keine Gewalt erleben. Du solltest keine Schimpf-

wörter von Älteren hören, wenn du noch jung bist.

Die Altersbeschränkung ist auch dafür da, damit du angemessene Spiele spielst.

Es gibt die Altersbeschränkungen 0, 6, 12, 16 und 18 Jahre, die von der USK festgelegt wurden. USK bedeutet Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle.

VON JOSEF, KEREM UND FIETE

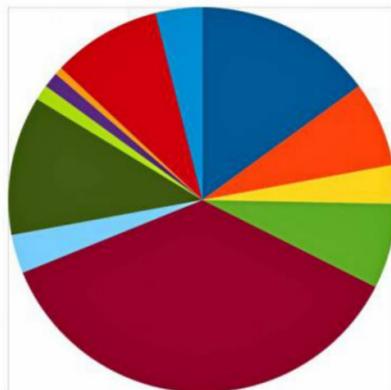
ZEITUNG IN DER SCHULE

Informationen rund um das Zisch-Projekt

Im Projekt Zisch - Zeitung in der Schule lernen Schüler die Leseformate digital und gedruckt kennen, gewinnen einen Überblick darüber, was Zeitung bedeutet und beinhaltet, wie sie aufgebaut ist und wie Nachrichten recherchiert werden. Die Schüler werden selbst zu Journalisten, indem sie im Klassenverband eine Zeitungsseite für die LKZ/den NEB gestalten. Jährlich nehmen circa 30 Schulen, 50 Klassen und 1.400 Schüler der Klassenstufen 4 bis 12 teil.

Für Schulen und Lehrer: Wenn Sie sich im Rahmen von Zisch präsentieren und das Projekt fördern möchten, finden Sie weitere Infos unter www.lkz.de/business-abos. (red)

Für Unternehmen: Wenn Sie sich im Rahmen von Zisch präsentieren und das Projekt fördern möchten, finden Sie weitere Infos unter www.lkz.de/business-abos. (red)



An der Hirschbergschule haben wir Schülerinnen und Schüler der Klassen zwei bis acht befragt, was deren Lieblingsspiel ist. Das beliebteste Spiel an unserer Schule ist mit Abstand Roblox mit 23 Stimmen. Auf Platz zwei steht Fortnite (23 Stimmen), gefolgt von Brawl Stars mit 18 Stimmen. Fifa belegt den vierten Platz mit 14 Stimmen. Minecraft sowie GTA erhielten elf Stimmen. Toca Boca wählten sechs Schüler. Nur fünf Stimmen gingen an Call of Duty und Mario Kart und jeweils zwei an Pokemon und Subway Surfers. Eine Stimme ging an Block Blast.

VON DILARA, SARYA, MICHELLE, KETIA



wusstest du?

Ab wann gilt man als videospielesüchtig?

Als süchtig gilt man, wenn man jeden Tag den ganzen Tag spielt. Man gilt als videospielesüchtig, wenn man jeden Tag länger als fünf Stunden am Bildschirm klebt. Als videospielesüchtig gilt man auch, wenn man die ganze Nacht durchspielt.

Was ist Videospielsucht?

Man kann nicht mehr aufhören, Videospiele zu spielen. Das Gehirn verlangt nach immer mehr Videospiele. Das kann für die Betroffenen und deren Leben negative Folgen haben.

Wie machen Videospiele süchtig?

Manche Videospiele haben kein Ende, man möchte also jeden Tag versuchen, das Ende zu erreichen. Wenn einer Person ein Spiel gefällt, möchte sie es öfter

spielen und jeden Tag. So wird die Person danach süchtig. Es gibt für jeden Geschmack etwas. Zum Beispiel Fantasiespiele oder auch Actionspiele, Einzelspiele oder Sportspiele. Die Betroffenen fühlen sich in der Welt frei, nicht wie im echten Leben. Deshalb hängen die meisten am Bildschirm und haben keine Zeit für Freunde oder Schule.

Was kann man dagegen tun?

Wenn das Zocken zu viel wird, kann es helfen, eine Zeit lang ganz auf Bildschirmen zu verzichten - zum Beispiel für etwa zwei Wochen. Eltern können auch eine Jugendschutz-App installieren, mit der sie einstellen, wie lange ein Bildschirm genutzt werden darf. Wenn es ein bisschen zu viel ist, reichen etwa eineinhalb Stunden Bildschirmzeit am Tag.

VON MEDINA UND LIONNA