



Einführung

1

Videospiele & Geld

Kinder

1 Videospiele & Geld

Einführung

*Ich begrüße die Teilnehmerinnen und Teilnehmer.
Alle stellen sich kurz vor.*

Bei Digital Immigrants geht es um digitales Grundwissen.

Wir sind im Projekt Digital Immigrants zu Digi-Coaches ausgebildet worden.

Digi-Coaches helfen Menschen, die digitales Grundwissen erlernen möchten.

Heute geht es um Videospiele

- Was sind In-Game-Käufe?
- Was sind „kosmetische“ In-Game-Käufe?
- Was bedeutet „Pay-to-win“?
- Was sind „Lootboxes“?
- Welchen Einfluss können In-Game-Käufe auf den Spielspaß haben?

Was erwartet uns heute?

1. Wir erzählen uns gegenseitig, welche Videospiele wir gerne spielen.
2. Wir lernen die Regeln des „Roboter-Spiels“ kennen und spielen es gemeinsam.
3. Wir erzählen uns gegenseitig, wofür wir in Videospiele Geld ausgeben.
4. Wir lernen, welche verschiedenen Arten von In-Game-Käufen es gibt.
5. Wir testen am Roboter-Spiel aus, welche In-Game-Käufe den Spielspaß verändern.

Es werden schwierige Begriffe vorkommen. So wie zum Beispiel das Wort **Pay-to-win**. Eine Erklärung dafür findet ihr immer in unserem Wörterbuch.

Geht dafür auf www.digitalimmigrants.de.
Dann oben auf **Begriffe**.

Ihr könnt das schwierige Wort dann in diesem Suchfeld oben eingeben und mit **Enter** suchen.

Ihr könnt die Liste mit Wörtern nach unten scrollen und suchen.

Wenn ihr dann auf **Begriff ansehen** klickt, kommt ihr auf die Erklärung.

Gefördert durch:

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Spielesammlung

2

Videospiele & Geld

Kinder

2

Videospiele & Geld

Spielesammlung

Präsentation Folie 2

Wir wollen Videospiele sammeln, die Ihr gerne spielt.

Jeder von euch darf ein Spiel nennen.

Ihr solltet zu dem Spiel auch ein paar Dinge erklären können.

Ich gehe mit meinem Endgerät auf [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com).

*Dort klicke ich rechts oben auf **Log in**.*

Ich melde mich mit folgenden Zugangsdaten an:

Your email adress: info@digitalimmigrants.de

Your password: Digilmmi

*Nun klicke ich unter **My Presentations** auf die Präsentation **Videospiele & Geld**.*

Ich schaue, ob rechts der folgende blaue Kasten zu sehen ist:

Slide type

Word Cloud

Content Customize

Do you want to use the presentation again?

If you want to use this slide for a new session or make major adjustments, you can reset it. The results will be stored as historical data but not included in the PDF download.

[Download results](#) [Reset results](#)

*Falls ja, klicke ich einmal auf **Reset results**, um mit einer leeren Präsentation zu starten.*

*Ich achte darauf, dass in der linken Spalte unter + **New Slide** die Präsentation **Spielesammlung** aktiviert ist.*

Diese ist dann blau hinterlegt und wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt.

*Ich wechsle auf die Mentimeter-Präsentation indem ich rechts oben auf den blauen Button **Present** klicke.*

Präsentation Mentimeter

Ich teile die Tablets aus und die Papiere mit dem Mentimeter-Link & QR-Code aus.

Geht auf die Internetadresse oder scannt den QR-Code.

Dort müsst ihr den Zahlencode eingeben.

Jetzt könnt ihr den Titel eures Lieblingsspiels eingeben.

Jeder von euch darf einen Titel eingeben.

Gebt das Tablet danach bitte weiter.

Wenn alle fertig sind, sammle ich die Tablets wieder ein.

Präsentation Mentimeter

Hier sehen wir unsere Spielesammlung.

Jetzt darf jeder kurz etwas zu seinem oder ihrem Lieblingsspiel sagen.

1. Was macht man in dem Spiel?
2. Auf welchem Gerät spielst du das Spiel?
3. Was gefällt dir besonders an dem Spiel?

Ich lese die Spieltitel vor und nehme die Kinder einzeln dran.

Präsentation Folie 3

*Ich drücke **ESC** zwei Mal, damit ich die Mentimeter-Präsentation verlasse.*

*Ich wechsle auf die Präsentation 3 **Roboter Spiel**.*

Gefördert durch:

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Roboter-Spiel

3

Videospiele & Geld

Kinder

3

Videospiele & Geld

Roboter-Spiel

Wir machen jetzt ein kleines Bewegungsspiel.

Es heißt das „Roboter-Spiel“.

Ich spiele den Roboter und ihr spielt alle gemeinsam gegen mich.

Dafür müssen wir aber erstmal Platz schaffen.

Die Tische und unbesetzten Stühle stellen wir jetzt gemeinsam an den Rand des Raumes.

Jeder von euch behält aber den eigenen Stuhl.

Ich warte, bis alle Tische und unbesetzten Stühle an den Rand des Raumes geräumt sind.

Jetzt verteilt ihr eure Stühle im Raum und setzt euch.
Die Stühle dürfen nicht direkt nebeneinander stehen.
Die Abstände zwischen den Stühlen sollen ungefähr gleich sein.

*Ich warte, bis alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen.
Ich stelle einen freien Stuhl im Raum auf.*

Jetzt erkläre ich die Spielregeln.

Ich werde den Roboter spielen.

Der Roboter muss versuchen, sich auf einen Stuhl zu setzen.

Er darf sich nur langsam und gleichmäßig fortbewegen.

Ihr spielt alle gemeinsam gegen den Roboter.

Durch Platzwechsel könnt ihr immer den Stuhl besetzen, den der Roboter gerade ansteuert.

Nachdem ihr einmal aufgestanden seid, müsst ihr direkt einen freien Stuhl ansteuern und dürft keine Kurven machen.

Der Roboter sucht dann nach dem nächsten freien Sitzplatz.

Wenn ihr es schafft, dass sich der Roboter drei Minuten nicht setzen kann, habt ihr gewonnen.

Nach jeder abgelaufenen Minute wird sich der Roboter etwas schneller bewegen.

Wenn der Roboter auf einem Stuhl sitzt, habt ihr verloren.

Ich stelle eine Stoppuhr auf drei Minuten.

Meine pädagogische Begleitung soll nach jeder Minute laut und deutlich Bescheid geben.

Wir spielen das Roboter-Spiel eine Runde.

Jetzt bleibt ihr auf euren Stühlen sitzen.

Ihr könnt euch melden, wenn ihr einen Vorschlag für eine gute Taktik in der zweiten Runde habt.

Danach spielen wir noch eine Runde.

Ich nehme die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einzeln dran. Wenn alle Tipps genannt wurden, spielen wir noch eine zweite Runde.

Dann stellen wir Stühle und Tische zurück und setzen uns.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Videospiele & Geld

4

Videospiele & Geld

Kinder

4 Videospiele & Geld

Umfrage: Videospiele & Geld

Präsentation: Folie 2

Wir sprechen jetzt über Videospiele und Geld.

Wofür gebt ihr Geld in Videospiele aus?

Wir sammeln die Ergebnisse wieder als Präsentation.

Ich gehe wieder auf [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com).

*Nun klicke ich unter **My Presentations** auf die Präsentation **Wofür gebt Ihr Geld aus**.*

Diese ist dann blau hinterlegt und wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt.

*Ich klicke rechts oben auf den blauen Button **Present**.*

Präsentation Mentimeter

Ich teile die Tablets aus.

Geht auf die Internetadresse oder scannt den QR-Code.

Dort müsst ihr den Zahlencode eingeben.

Jetzt könnt ihr eingeben, wofür ihr in Videospiele Geld ausgeben.

Jeder von euch darf zwei Sachen eingeben.

Gebt das Tablet danach bitte weiter.

Wenn alle fertig sind, sammle ich die Tablets wieder ein.

Präsentation Mentimeter

Ich habe noch Fragen zu euren Punkten.

1. Was bekommt Ihr genau für euer Geld?
2. Wieviel Geld gebt ihr pro Kauf aus?
3. Wie häufig kauft Ihr ungefähr ein?
4. Würdet Ihr gerne mehr oder weniger kaufen?

Wenn ich in einem Videospiele Geld für etwas ausgeben, dann nennt man das einen „In-Game-Kauf“.

Präsentation Mentimeter

*Ich drücke **ESC** zwei Mal, damit ich die Mentimeter-Präsentation verlasse.*

*Ich wechsle auf die Präsentation 5 **In Game Käufe**.*

Gefördert durch:

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



In-Game-Käufe

5

Videospiele & Geld

Kinder

5

Videospiele & Geld

In-Game-Käufe

Präsentation: Folie 3

Wir sprechen jetzt über die verschiedenen Arten von In-Game-Käufen.

Eine Art von In-Game-Kauf ist „kosmetisch“.

Dadurch verändert man das Aussehen der Spielfigur.

Sonst ändert sich im Spiel nichts.

Eine andere Art von In-Game-Kauf ist „pay-to-win“.

Das bedeutet „bezahlen um zu gewinnen“.

Dadurch verändert man zum Beispiel die Stärke oder die Schnelligkeit der Spielfigur.

Präsentation: Folie 4

Die Balance in Videospiele kann man sich wie eine Waage vorstellen.

Wenn alle Bestandteile des Spiels im Gleichgewicht sind, fühlt sich das Spiel fair an und macht Spaß.

Zum Beispiel gehört dazu, dass eine Spielfigur für alle Spielerinnen und Spieler die gleiche Schnelligkeit hat.

Präsentation: Folie 5

Wir nehmen einmal das Beispiel eines Rennspiels:
Beide Spielerinnen oder Spieler haben die gleichen Autos.

Über den Gewinn entscheiden die besseren Skills auf der Rennstrecke.

Präsentation: Folie 6

Pay-to-win verändert die Balance eines Videospiele.

Die Bestandteile des Spiels sind nicht mehr im Gleichgewicht.

Darunter leidet der Spielspaß.

Das Spiel wird dadurch unfair.

Präsentation: Folie 7

Hier nochmal das Beispiel eines Rennspiels:

Beide Spielerinnen oder Spieler haben die verschiedene Autos.

Über den Gewinn entscheiden nicht die besseren Skills auf der Rennstrecke.

Über den Gewinn entscheidet, wer mehr Geld für ein schnelleres Auto ausgegeben hat.

Präsentation: Folie 8

Wir können also zusammenfassen:

Kosmetische In-Game-Käufe verändern das Aussehen der Spielfigur.

Sie verändern **nicht** die Balance des Spiels.

Pay-to-win-Käufe verändern die Werte einer Spielfigur.

Dadurch wird die Balance des Spiels verändert.

Ein Multiplayer-Spiel mit Pay-to-win-Käufen wird dadurch unfair für alle Spielerinnen und Spieler, die kein Geld ausgeben.

Präsentation: Folie 9

Ein bekanntes Beispiel für kosmetische In-Game-Käufe ist Fortnite.

Man kann im Spiel Skins kaufen, die das Aussehen der Spielfigur verändern.

Die Balance wird dadurch nicht verändert.

Präsentation: Folie 10

Ein bekanntes Beispiel für Pay-to-win-Käufe ist Candy Crush.

Durch Pay-to-win-Käufe kann ich das Spiel für mich leichter machen.

Präsentation: Folie 11

Jetzt möchte ich mit euch über Lootboxes reden.

Weiß jemand von euch, was eine Lootbox ist?

Ich nehme TN dran, die sich auf die Fragen melden.

Präsentation: Folie 11

Lootboxes sind eine besondere Art von In-Game-Käufen.

„Loot“ ist englisch und bedeutet „Beute“.

Bei einer Lootbox, weiß man nicht genau, was man für sein Geld bekommt.

Vielleicht bekommt man sogar etwas, was man gar nicht möchte.

Oder man bekommt etwas, was man schon besitzt.

Präsentation: Folie 13

Lootboxes funktionieren also wie Glücksspiele.

Glücksspiele darf man eigentlich erst ab 18 spielen.

Man kann nämlich sehr schnell süchtig davon werden.

Dann gibt man viel mehr Geld aus, als man eigentlich wollte.

Und es fällt einem sehr schwer, überhaupt eine Pause zu machen oder aufzuhören.

Präsentation: Folie 14

Lootboxes wurden von Spieleentwicklern erfunden, um noch mehr Geld zu verdienen.

Leider sind nicht alle Spiele mit Lootboxes ab 18 freigegeben.

Präsentation: Folie 15

Ein bekanntes Beispiel für Lootboxes in Videospiele ist FIFA.

Im Multiplayer kann man Lootboxes mit Spielern kaufen.

Hier weiß man vorher nicht, welche Spieler man bekommt.



Roboter Spiel II

6

Videospiele & Geld

Kinder

6

Videospiele & Geld

Roboter-Spiel

Präsentation Folie 2

Wir spielen jetzt nochmal das Roboterspiel.

Diesmal spielen wir wieder zwei verschiedene Runden.

Vor der ersten Runde mache ich einen kosmetischen In-Game-Kauf.

Präsentation Folie 3

Unser Roboter geht also in den In-Game-Shop und kauft sich etwas.

In diesem Fall entscheidet er sich für einen Partyhut.

Präsentation Folie 4

Ich ziehe mir einen Partyhut an oder verändere mein Aussehen auf eine andere Art und Weise.

Bitte stellt die Tische und unbesetzten Stühle wieder an den Rand des Raumes.

Dann setzt euch bitte auf die Startpositionen für das Roboter-Spiel.

Wir spielen gemeinsam das Roboter-Spiel eine Runde lang.

Präsentation Folie 6

Jetzt spielen wir eine zweite Runde.

Vor dieser Runde mache ich einen Pay-to-win-Kauf.

Präsentation Folie 7

Dadurch verändere ich nicht nur das Aussehen meines Roboters.

Präsentation Folie 8

Ich habe mir auch gekauft, dass mein Roboter mehr Stühle zur Verfügung hat.

Ich stelle drei weitere Stühle auf das Spielfeld.

Zusätzlich habe ich gekauft, dass mein Roboter kurze Strecken Sprinten kann.

Setzt euch bitte wieder auf die Startpositionen für das Roboter-Spiel.

Wir spielen gemeinsam das Roboter-Spiel eine Runde lang.

Präsentation Folie 9

Nach dem Spiel stellen wir Stühle und Tische zurück und setzen uns.

Welche Runde hat euch mehr Spaß gemacht und warum?

Ich nehme die TN dran, die sich melden.



Zusammenfassung und Abschluss

7

Videospiele & Geld

Kinder

7

Videospiele & Geld

Zusammenfassung und Abschluss

Heute haben wir viel über Videospiele gelernt:

- Was kosmetische In-Game-Käufe sind
- Was Pay-to-win bedeutet
- Was Lootboxes sind und wie sie funktionieren
- Wie In-Game-Käufe den Spielspaß beeinflussen können

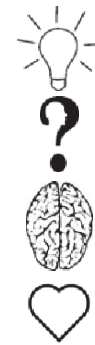
- *Ich bitte die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sich in die Unterschriftenliste einzutragen.*
- *Ich weise die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nochmal darauf hin, dass sie das Online-Wörterbuch immer nutzen können.*

Ich habe noch eine Bitte. Ich habe ein Blatt ausgelegt mit einer Zielscheibe darauf.

Die Zielscheibe ist in vier Teile unterteilt. Bitte malt in jedes Teil ein Kreuz. Damit sagt ihr mir, was ich besser machen kann.

Die vier Kreuze fragen:

- Wie interessant war das Thema heute?
- Wie gut konntet ihr mich verstehen?
- Wie viel Neues habt ihr gelernt?
- Wie wohl habt ihr euch gefühlt?



Ein Kreuz nah zur Mitte heißt, ihr seid sehr zufrieden.
Ein Kreuz weit am Rand heißt, ihr seid unzufrieden.

Ich bedanke mich für eure Aufmerksamkeit und verabschiede mich.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages