

Bitte senden Sie diesen Abschnitt an:
(gerne auch per Fax: 089/550 19 40)

Evang. Bildungswerk München e.V.
Herzog-Wilhelm-Str. 24

80331 München

Ich melde mich an

Games-Check

- ☐ 21a-B14 Di 23.09.2014 19.30-20.45 Uhr
☐ 21b-B14 Mo 29.09.2014 19.30-20.45 Uhr

Erteilung eines SEPA-Lastschriftenmandats

Ich ermächtige das Evang. Bildungswerk München e.V. (ebw) mit der Gläubiger-ID DE29ebw00000262220, die Kursgebühr € _____ von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die vom ebw auf mein Konto gezogene Lastschrift einzulösen. Die Teilnahmebedingungen des ebw ([unter www.ebw-muenchen.de](http://www.ebw-muenchen.de)) nehme ich zustimmend zur Kenntnis.

Datum

Unterschrift

Veranstalter und Veranstaltungsort

Evangelisches Bildungswerk München e.V.
Herzog-Wilhelm-Str. 24, 3. Stock
(U-Bahn Sendlinger Tor, S-Bahn Karlsplatz)

Anmeldung

Füllen Sie bitte den anhängenden Anmeldeabschnitt vollständig aus. Mit Ihrer Unterschrift sind wir ermächtigt, den Teilnahmebeitrag kurz vor dem Kursbeginn von Ihrem Konto einzuziehen.



Evangelisches
Bildungswerk
München e.V.

Herzog-Wilhelm-Straße 24
80331 München

Tel. 089 . 55 25 80-0
Fax. 089 . 55 01 94 0

Mo, Di, Mi 9:00 bis 14:00 Uhr
Do 12:00 bis 16:00 Uhr
Fr 9:00 bis 12:00 Uhr

www.ebw-muenchen.de
service@ebw-muenchen.de



Games-Check

aktuelle Computerspiele auf
dem Prüfstand

Computerspiel-Info-Veranstaltung für Eltern, PädagogInnen und weitere Interessierte

„Worum geht es bei dem Spiel?“

„Ist es so gewalttätig/grafisch beeindruckend/
spannungsgeladen/.... wie es aussieht?“

„Was sind das - Shooter? Rollenspiele? Strategie-
Spiele?“

Spiele-Fan und erfahrener Mentor bei *ebw* Com-
puterspiel-Veranstaltungen Sebastian Raabe hat
ausgewählte „Games“ für Sie getestet.

Bei unserem Games-Check wird er Ihnen live
Schlüsselsequenzen daraus vor-„zocken“ und
kommentieren. Sie entdecken so, worauf es bei
dem Spiel im Speziellen und bei dem Genre, für
das es steht, allgemein ankommt.

„Soll mein Kind das spielen dürfen?“

„Welche Potenziale und welche Gefahren stecken
in Computerspielen?“

„Wie kann ich den Computerspiel-Konsum mei-
nes Kindes begleiten?“

Medienpädagogik-Expertin Sabine Jörk infor-
miert Sie über neuste Ergebnisse der Computer-
spiel-Wirkungsforschung. Sie gibt Ihnen Hilfe-
stellungen, wie Sie bei der Beurteilung eines
„geeigneten“ Games für Ihre Sprößlinge vorge-
hen können und gibt Tipps, wie Sie mit der virtu-
ellen Welt als Teil der Lebenswelt Ihres Nach-
wuchses im Familienalltag umgehen können.

Termine

21a-B14 Di 23.09.2014, 19.30 -20.45 Uhr

21b-B14 Mo 29.09.2014, 19.30 -20.45 Uhr

Die Termine sind vom Ablauf identisch und von einander
unabhängig, der Schwerpunkt wird aber auf verschiede-
nen Spielen liegen. Diese geben wir Anfang September
auf unserer Webseite bekannt.

Kosten

€ 11,-

Anmeldung

schriftlich bis jeweils eine Woche vor Termin

ReferentInnen

Sabine Jörk, Kommunikationswissenschaftlerin, M. A.
Sebastian Raabe, Abiturient

Kleine Games-Kunde im Vorfeld

Strategie-Spiele: Strategie und Taktik, Wirtschaftsimulati-
onen. In der analogen Welt ist „Schach“ hierfür ein gutes Bei-
spiel. Auch „Risiko“ zählt zu den Klassikern der strategischen
Brettspiele. Der Spieler erschafft und verwaltet Welten, muss
Heereszüge planen, Städte bauen etc. Beliebt sind histo-
rische z.B. Mittelalterszenarien, aber auch Alltagssimulati-
onen wie bei „SimS“.

Weitere Genre-Vertreter sind *Civilization, Anno, Stronghold*

Online-Rollen-Spiele: Wie bei „analogen“ Rollenspielen geht
es auch hier darum, in eine bestimmte Rolle zu schlüpfen
und mit anderen in einer Fantasie-Welt zu interagieren und
Aufgaben zu lösen. Typisches Merkmal und potentieller
„Suchtfaktor“: Diese Welten sind immer online, zu jederzeit
finden sich MitspielerInnen. Beispiele: *World of Warcraft,*
League of Legends, Neverwinter

Shooter: „Schieß“-Spiele. Am berühmtesten sind die Ego-
Shooter, in denen die Spieler aus der Ich-Perspektive auf die
3D-Spielewelt blicken und dort im Rahmen von „Missionen“
z.B. in einem historischen Weltkriegsszenario mit verschie-
denen Waffen auf Ziele schießen. „Shooter“ gibt es auch aus
der 3.Person-Perspektive. Beide Varianten lassen sich auch
online und zu mehr spielen. Das Genre spricht häufiger
ältere Zielgruppen (16+) an. Bekannter Vertreter: *Counters-
trike*; aktuell/demnächst: *Titanfall, Evolve*

Name, Vorname	<input type="checkbox"/> Privatadresse	<input type="checkbox"/> Dienstadresse
Adresse		
PLZ Ort		
Tel privat		Tel dienstlich
Fax		E-Mail
Institution		
Tätigkeitsfeld	<input type="checkbox"/> hauptamtlich	<input type="checkbox"/> ehrenamtlich
Kontoinhaber		Geburtsdatum
IBAN		Bankname und -ort
BIC (SWIFT)		