

# Gaming ohne Grenzen?

## Mit simulierten Einschränkungen zu mehr Verständnis



Wie fühlt es sich an, wenn man nicht gut sehen, hören oder seine Hände bewegen kann? Mit simulierten Einschränkungen digitale Spiele testen und für Barrieren in Games sensibilisieren.

### DAS BRAUCHT MAN

- digitale Spiele auf Computer oder Konsole
- Materialien, um Einschränkungen zu simulieren, z. B. Klebeband, Tuch, Simulationsbrillen für Seheinschränkungen (online bestellen oder selbst basteln)
- pro Spielstation: 1 Betreuungsperson und max. 6 Teilnehmende
- ca. 2–3 Stunden (mit Pause)

### Ziele

- Kinder und Jugendliche auf spielerische Weise für das Thema Barrieren in Games sensibilisieren.
- Barrieren überwinden und Vielfalt fördern durch technische Hilfsmittel und gemeinsames Spielen.

### Vorbereitung

- Computer und/oder Konsolen aufbauen und Controller aufladen, um Wartezeiten während der Aktion zu vermeiden.
- Spielstationen vorbereiten. Spieletipp für den Einstieg: 1-2-Switch für die Nintendo Switch. Die Minispiele haben verschiedene Schwerpunkte. So lässt sich für alle ein passendes Spiel finden. 1-2-Switch eignet sich für Menschen mit kognitiven, visuellen, auditiven sowie motorischen Einschränkungen.



### Durchführung

- Ablauf erklären, Paare bilden; so kann man sich leichter abwechseln.
- Die Paare entscheiden sich für eine Spielstation bzw. ein Minispiel und spielen/ testen es vier Mal:
  1. ohne simulierte Barrieren
  2. mit leisem/ausgestelltem Ton ohne zu sprechen
  3. mit Simulationsbrillen für Seheinschränkungen bzw. mit verbundenen Augen
  4. mit nur einer Hand
- Minispiel bzw. Spielstation wechseln und auf Fragebogen ankreuzen, mit welchen Einschränkungen ein Spiel gut, weniger gut oder gar nicht spielbar war.
- Gemeinsame Abschlussreflexion: Welche Erfahrungen hast du gemacht? Wie kamst du mit den Barrieren zurecht? (Wie) Konntest du die Barrieren überwinden? Wie kannst du andere bestärken und unterstützen?

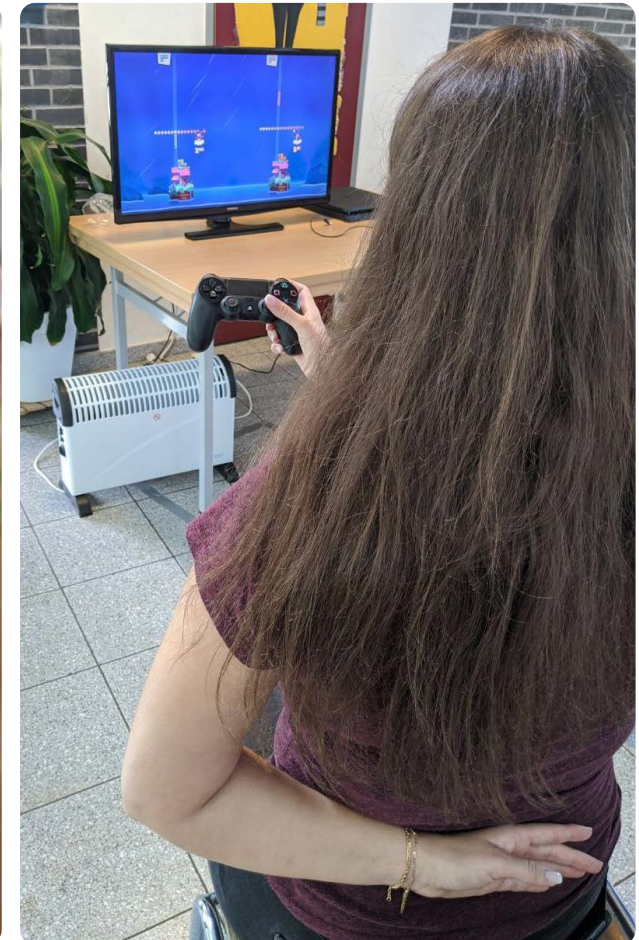
# Gaming ohne Grenzen?

## Inklusiv gedacht

- Die Methode eignet sich sehr gut für inklusive Settings. Das Gruppengefühl wird gestärkt und den Kindern wird klar: Wir sind vielfältig! Sie lernen sich besser kennen und verstehen.
- Zocken auf Augenhöhe: Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung stärken ihr Selbstwertgefühl.
- Ganz nah dran an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen: Die Methode sensibilisiert zu einem wichtigen Thema, und das im Bereich der digitalen Spiele.

### TIPPS

- Bei der Auswahl der Spiele die Kinder und Jugendlichen nach ihren Vorlieben fragen und Lieblingsspiele unter die Barriere-Lupe nehmen. Dabei die Alterskennzeichnung der USK beachten!
- Kreativ werden! Viele Einschränkungen lassen sich mit einfachen Mitteln simulieren – z. B. mit medizinischem Tape die Beweglichkeit der Finger einschränken oder die Farbsättigung des Bildschirms herunterregeln, um Farbenblindheit zu simulieren.



# Gaming ohne Grenzen?



## Links

- Infos zum Projekt Gaming ohne Grenzen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (gefördert von Aktion Mensch und Congstar): [www.gaming-ohne-grenzen.de](http://www.gaming-ohne-grenzen.de)
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: [www.usk.de](http://www.usk.de)



**SASKIA MOES**

Nimm!-Inklusions-Scout

Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW/  
Gaming ohne Grenzen



**ANNA-KAROLINA ALBRICH**

Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW/  
Gaming ohne Grenzen



**JULIUS RICKEN**

Fachstelle für  
Jugendmedienkultur NRW/  
Gaming ohne Grenzen

## FAZIT

*„Kinder und Jugendliche lernen sich durch die Methode gegenseitig besser kennen und verstehen. Jugendliche mit Behinderung können zeigen, wie gut sie ihre Einschränkungen kompensieren können. Die Methode sensibilisiert Kinder und Jugendliche für die Themen digitale Spiele und Inklusion. Das gleichnamige Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW richtet sich an Jugendliche mit und ohne Behinderung. Für mehr Diversität und Inklusion in der Gaming-Community! In inklusiven Spieletestergruppen probieren wir digitale Spiele gemeinsam aus, identifizieren Barrieren und finden Wege zu deren Überwindung.“*

[www.inklusive-medienarbeit.de/inklusions-scouts/saskia-moes](http://www.inklusive-medienarbeit.de/inklusions-scouts/saskia-moes)

[www.jugendmedienkultur-nrw.de](http://www.jugendmedienkultur-nrw.de)

Ein Angebot von



In Kooperation mit



Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Familie,  
Flüchtlinge und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen

