

Pressemitteilung

"play2gether"

gamescom 2010: Schau hin, frag nach, spiel mit

Medienpädagogisches Angebot lädt Kinder und Eltern zum gemeinsamen Spielen ein

Köln, 10.08.2010. "play2gether" heißt es am 21. August auf der gamescom in Köln für Eltern und ihre Kinder. Zu dieser kostenlosen Veranstaltung, die von 11 bis 15 Uhr im zweiten Stock des Congress Centrum Nord (Konferenzraum C) stattfindet, lädt der Deutsche Kinderschutzbund gemeinsam mit dem ComputerProjekt Köln e.V., mit Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz, Fachhochschule Köln, und mit Turtle Entertainment, dem Betreiber der Electronic Sports League (ESL), ein. Beim gemeinsamen Spielen können Kinder ihren Eltern an verschiedenen Spielstationen ihre Welt der Computer- und Videospiele erklären. Begleitet wird das Angebot von erfahrenen Medienpädagogen, die den Eltern mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Die Aktion steht unter dem Motto: „Schau hin, frag nach, spiel mit.“

Ziel ist es, Eltern und Kindern einen atmosphärisch angenehmen „Spielraum“ zur Verfügung zu stellen, in dem sie zusammen Computer- und Videospiele erleben können. An unterschiedlichen Spielstationen und einem "play2gether-Quiz" sollen sie Spaß am gemeinsamen Spiel erfahren und sich als Team kennenlernen. Ein Team, das trotz unterschiedlicher Fähigkeiten, Interessen und Ansichten gut zusammen funktionieren kann. Den besten Teamplayern winken attraktive Tagespreise. Die einzelnen Spielstationen werden von medienpädagogischen Fachkräften betreut, die jederzeit um Rat gefragt werden können.

„Eltern können durch das Projekt Einblicke in die Medienwelt ihrer Kinder bekommen und neben Spielspaß auch viele hilfreiche Tipps der medienpädagogischen Fachkräfte erhalten.

Hintergrundwissen und Interesse für das Hobby der Kinder sind das A und O einer kompetenten Medienerziehung“, sagt Ekkehard Mutschler, Vorsitzender des DKSB Landesverband Bayern e.V. Vorbeischaun lohnt sich!

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Flyer unter <http://www.kinderschutzbund-bayern.de>



die lobby für kinder

ComputerProjekt
Köln e. V.
Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



Deutscher Kinderschutzbund (DKSB)

Derzeitig engagieren sich rund 50.000 Einzelmitglieder im Kinderschutzbund und bilden damit die Basis des größten Kinderschutzbundes in Deutschland.

Der Kinderschutzbund besteht aus dem Bundesverband, 16 Landesverbänden und über 430 Ortsverbänden. Mehr als 10.000 Ehrenamtliche und 5.000 Hauptamtliche engagieren sich verantwortungsbewusst in der Kinderschutzarbeit vor Ort. Deren Erkenntnisse aus der täglichen Arbeit mit Kindern und deren Familien bestimmen die Arbeit des Gesamtverbandes. Der DKSB setzt sich für die Umsetzung der UN-Konvention über die Rechte des Kindes ein und trägt mit seinen zahlreichen Projekten zur Verwirklichung einer kinderfreundlichen Gesellschaft bei.

Der [DKSB Landesverband Bayern e.V.](#) hat im Auftrag des [Bundesverbandes](#) und in Kooperation mit der EU-Initiative klicksafe einen Medienkurs für Eltern und Erziehende entwickelt. Im Rahmen des Projekts „Wege durch den Medienschungel – Kinder und Jugendliche sicher in der Medienwelt begleiten“ ([www.medien-dschungel.de](#)) werden seit 2007 pädagogische Fachkräfte speziell dazu ausgebildet, diese Medienkurse in ihrer Region anzubieten. In den Medienkursen lernen Eltern und Erziehende viel Wissenswertes über die heutige Medienlandschaft, bekommen praktische Tipps und können so die Medienkompetenz ihrer Kinder nachhaltig fördern. Unterstützt werden die Medienkurse vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware BIU e.V. ([www.biu-online.de](#)) und dem Informationszentrum Mobilfunk IZMF ([www.izmf.de](#)). Mit diesen Geldern werden die Weiterbildungen für die pädagogischen Fachkräfte, sowie die Öffentlichkeitsarbeit und die Qualitätssicherung des Projektes über eine wissenschaftliche Projektbegleitung sichergestellt.

Spieleratgeber-NRW

Der ComputerProjekt Köln e.V. betreibt den vom Land Nordrhein-Westfalen geförderten Online-Ratgeber Spieleratgeber-NRW. Der Ratgeber ist eine pädagogische Ergänzung zur gesetzlichen Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und thematisiert das Thema Computer- und Konsolenspiele in erster Linie unter medien- und bildungspädagogischen Gesichtspunkten. Er wendet sich an Eltern und Pädagogen und unterstützt diese bei der verantwortungsvollen Aufgabe der Medienerziehung ihrer Kinder. Kern dabei sind pädagogische Spielebeurteilungen, die von erfahrenen Medienpädagogen in Zusammenarbeit mit Jugendlichen verschiedenen Alters angefertigt werden. Erwachsenen wird eine Informationsplattform geboten auf der sie sich umfangreich über das Hobby ihrer Kinder informieren können.

Weitere Informationen erhalten Sie unter: [www.spieleratgeber-nrw.de](#)

Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz

Das Institut zur Förderung von Medienkompetenz Spielraum an der Fachhochschule Köln kommt dem Informationsbedürfnis von Eltern und Pädagogen zu virtuellen Spielwelten entgegen und zeigt Möglichkeiten auf, wie die Faszination für die virtuellen Welten pädagogisch sinnvoll genutzt oder Konflikte zum Umgang mit Computer- und Videospiele im Familienalltag aufgefangen werden können. Gemeinsam mit Institutionen und Einrichtungen aus der ganzen Bundesrepublik wurde dazu ein Netzwerk etabliert, das vorhandene Praxiserfahrungen und Wissen bündeln möchte und gemeinsam Fortbildungsangebote, Praxisprojekte sowie Unterrichtsmodule konzipiert und durchführt. ElectronicArts Deutschland und Nintendo unterstützen Spielraum finanziell.

Weitere Informationen erhalten Sie unter: [www.fh-koeln.de/spielraum](#)

Turtle Entertainment GmbH

Die im Jahr 2000 gegründete Turtle Entertainment GmbH ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport). Mit der Electronic Sports League (ESL) ist das Unternehmen weltweit in 37 Ländern aktiv. 2,5 Millionen registrierte Nutzer bringen dem Liga-Portal [www.esl.eu](#) mehr als zehn Millionen Visits im Monat (IVW); die Website ist das größte eSport-Portal Europas. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 160 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Seit 2007 hält Turtle Entertainment die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL und hat damit ein Standbein im boomenden asiatischen Markt. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, Alienware, ASUS, adidas, Volkswagen, Nokia, Trend Micro, Sennheiser, Windows 7, Sidewinder, SteelSeries und gamed.de.

Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH sind erhältlich unter: [www.turtle-entertainment.com](#)



die lobby für kinder

ComputerProjekt
Köln e. V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



Turtle Entertainment
The Sports Company

Pressekontakt:

- Kirsten-Solange Weber, Deutscher Kinderschutzbund Landesverband Bayern e.V.,
Tel.: 089-920089-103, mailto: weber@kinderschutzbund-bayern.de
- Torben Kohring, ComputerProjekt Köln e.V.,
Tel.: 0221-677741920, mailto: info@computerprojekt-koeln.de
- Jürgen Slegers, Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz, Fachhochschule Köln.: Tel.:
0221 8275-3563, mailto: juergen.slegers@fh-koeln.de
- Adrian Weiß, Turtle Entertainment GmbH,
Tel.: 0221 880449-242, mailto: aw@turtle-entertainment.de