



- Thema** > Risikoerlebnis richtig einschätzen und mit Risiken in Games vergleichen
- Aufgabe** > Anhand der Reflexionsfragen ein konkretes Risikovorhaben durchdenken und mit dem Risikoverhalten in risikoreichen Games vergleichen.
- Kompetenzen**
- > Die Schülerinnen und Schüler wissen, was Risikoerlebnisse sind.
  - > Sie können eigene Risikosituationen richtig einschätzen.
  - > Sie kennen Instrumente zur Reflexion in konkreten Risikosituationen.
  - > Sie kennen den Unterschied zwischen virtuellem und realem Risikoverhalten.
  - > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.5.1.a–b, ERG.5.4.d
- Ablauf**
- > Arbeitsblatt kopieren und verteilen
  - > Lehrperson erläutert das Arbeitsblatt mit den Reflexionsfragen
  - > In Einzelarbeit das Arbeitsblatt ausfüllen
  - > Diskussion im Plenum > riskantes Verhalten, Realität versus Games
- Zeitbedarf**
- > 20 Minuten  
Diese Kurzeinheit eignet sich gut als Folgearbeit zur Kurzeinheit «Risikobereitschaft und Risikoarten» (Gamem 2, Bewegung)
- Material**
- > Arbeitsblatt «Reflexion bei riskanten Vorhaben» (Kopiervorlage, Seite 2)
- Kommentar**
- > Die Arbeit mit dieser Checkliste erscheint auf den ersten Blick abstrakt und theoretisch. Die Reflexion und Diskussion über riskante Erlebnisse und Risikoverhalten soll zeigen, dass vieles, was in den risikobehafteten Games trainiert und belohnt wird, in der Realität nicht brauchbar ist bzw. negative Folgen hat (z. B. Regeln missachten, gewalttätig sein, rücksichts- und hemmungslos sein, Waffen benutzen, mit hohen Geldsummen spielen). Solche Games trainieren schnelles Agieren ohne Reflektieren. Dieses Verhalten kann sich auch in realen Situationen auswirken. Shooter- oder Racing-Games stellen die Spielerin oder den Spieler unter Stress vor Entweder-oder-Situationen: du oder ich. Sie fördern das Schwarz-Weiss-Denken sowie die Erkenntnis, dass sich Problemsituationen durch Gewalt lösen lassen. Gewaltanwendung hat wiederum mit erhöhter Risikobereitschaft zu tun. Dieser Aspekt des «Gegeneinander statt Miteinander» soll ebenfalls hinterfragt werden, da er im realen Leben bzw. in unserer Gesellschaft von zentraler Bedeutung ist.
- Reflexion**
- Zur Diskussionsanregung helfen folgende Fragen:
- > Eignet sich die Art meines Risikoerlebnisses als Grundlage für die Entwicklung eines neuen Computergames? Weshalb Ja und weshalb Nein?
  - > Was ist der Unterschied zwischen Risiken in Games und realen Risiken?
  - > Welches Risikoverhalten wird in welchen Games antrainiert, das in der Realität nicht brauchbar ist bzw. negative Folgen hat?



Kopiervorlage

## Reflexion bei riskanten Erlebnissen

Stell dir ein konkretes Risikoerlebnis vor, das du eingehen möchtest und trage es unten ein.  
Beantworte die Fragen der Checkliste schriftlich. Grundbedingung: Ehrlichkeit mit sich selbst!

Risikoerlebnis

---

---

---

1.  Was erhoffe/verspreche ich mir von meinem Vorhaben?

---

---

2.  Was könnten die Folgen meines Vorhabens sein?  
a) für mich?

---

---

b) für andere?

---

---

3.  Wie sind die Bedingungen (Zeitpunkt, Umgebung, Erreichbarkeit usw.)?

---

---

4.  Wie bin ich «zwäg»?

---

---

5.  Bin ich mit jemandem zusammen und mit wem?

---

---

6.  Break; nochmaliges Abchecken der Punkte 2 bis 5. Sind die Folgen abzuschätzen, sind sie vertretbar und kann die Verantwortung dafür übernommen werden? Sind die Voraussetzungen und Umstände günstig?

---

---

7.  Entscheidung: Möchte ich das Risiko eingehen oder suche ich nach einem anderen, weniger riskanten Erlebnis?

---

---