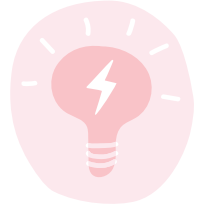


# Alles gerecht?! Stereotype in Spielewelten



## Lernziele:

- Prozesse der Stereotypisierung und Ausgrenzung erkennen
- Eigene Einstellungen reflektieren
- Sozialkompetenz fördern



## Medienkompetenzen:

- 1.1 Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren
- 1.4 Daten, Informationen und digitale Inhalte verarbeiten
- 3.2 Multimediale Dokumente erstellen



## Beschreibung:

- Die SchülerInnen stellen Bilder ihrer Lieblingscharaktere aus digitalen Spielen zusammen (z.B. Screenshots aus dem Spiel oder Internet-Fotorecherche) und erstellen jeweils eine Sammelkarte pro Figur.
- Die Karten werden anschließend miteinander in Bezug gesetzt und Gruppen ähnlicher Charaktere gebildet. Die Darstellungen der Videospieldfiguren werden analysiert und die äußere, oft klischeehafte Darstellung von Spielcharakteren diskutiert (z.B. Wie werden weibliche bzw. männliche Charaktere dargestellt? Warum werden keine bzw. kaum Charaktere mit Behinderungen gezeigt?).



## Tipps & Tricks:

- Es können auch Figuren aus anderen Medien (z.B. Film) eingebracht werden.
- Die Spielfiguren können auch mittels eines Charakterbogens analysiert werden. Hierzu ist ein Spinnennetzdiagramm mit 5 Polen vorzubereiten (z.B. ästhetisch, sexualisiert, realistisch...).
- Die SchülerInnen können im Anschluss an die Reflexion ihre eigenen nicht klischeehaften Avatare kreieren (z.B. mit [www.avatars24.de](http://www.avatars24.de), Gimp, Paint).

## Klassenstufe:

Ab Cycle inférieur

## Fächer / Module:

- Sprachen
- VieSo
- CONMO
- EDUCS...

## Material:

- PC, Laptop oder Tablet
- Eventuell Drucker



## Weiterführende Links:

- Digitale Spielwelten: <https://digitale-spielewelten.de/methoden/alle-anders-alle-gleich/151>

