



**DABEI SEIN UND MITREDEN!  
GAMING FÜR ALLE!**

Methodische Ansätze für die  
Inklusive Jugendmedienarbeit

## **IMPRESSUM**

Herausgeberin: Landesarbeitsgemeinschaft  
Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)  
Hedwigstraße 30-32, 47058 Duisburg  
Tel. 0203 418676-80  
Fax 0203 418676 88  
info@medienarbeit-nrw.de  
www.medienarbeit-nrw.de

Auflage: 400

Erscheinungsjahr: 2025

Vi.S.d.P.: Dr. Christine Ketzer

Redaktion: Lidia Focke, Rebecca Hipp, Dr. Christine Ketzer

Korrektur: Irina Ditter

Layout: Alessandro Riggio

Fotos: LAG LM

Illustrationen: Maria Steinmetz

Druckerei: Druckhaus Süd, Köln

Gefördert vom

**Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen**



## INHALT

# DABEI SEIN UND MITREDEN! GAMING FÜR ALLE!

Methodische Ansätze für die Inklusive Jugendmedienarbeit

- 04 Editorial
- 06 Übersetzung in Einfacher Sprache *Gaming, Konsole vs. Computer vs. Smartphone*
- 10 Digitale Spiele verbinden – Wie Gaming Inklusion fördern kann
- 12 Übersetzung in Einfacher Sprache *Einstellungen, Digital vs. Analog, Controller und Adaptive Controller*
- 18 Methodischer Teil: Digitale Spiele in der inklusiven Jugendarbeit
- 24 Übersetzung in Einfacher Sprache *Online vs. offline spielen, Single-Player vs. Multi-Player, Level, Genre*



Liebe Leser\*innen,

stellen Sie sich eine Welt vor, in der Gaming nicht nur ein Hobby ist, sondern Brücken baut – zwischen Menschen, Interessen und Fähigkeiten. In dieser Ausgabe unserer Schriftenreihe *Dabei sein und mitreden!* widmen wir uns dem Thema Gaming für alle!

Games verbinden: Man kann gemeinsam spielen, auch wenn man nicht am gleichen Ort ist – mit Freunden oder mit Fremden, die man übers Gaming kennenlernt. Gaming ist längst ein fester Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen – und gehört damit auch in eine lebensweltorientierte Jugendmedienarbeit.

Doch wie inklusiv ist Gaming wirklich? Kann jede\*r Teil der Gaming-Community sein – auch, wenn er\*sie den Controller nicht gut bedienen kann oder Barrieren in der Spielgestaltung erlebt? Und wie lassen sich Games sinnvoll in inklusiven Projekten einsetzen?

Diesen Fragen haben wir uns gemeinsam mit den Expert\*innen des Projekts *Projekt Level Up Initiative Gaming ohne Grenzen* der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW gestellt. Als Einstieg in das Thema beleuchten wir, wie digitale Spiele dabei helfen können, Teilhabe zu ermöglichen – und welche Potenziale sie für die inklusive Jugendarbeit bereithalten.

Der große Methodenteil bietet praxisnahe Projektideen für die Arbeit vor Ort: vom Testen auf Barrierefreiheit über kreative Spielentwicklung bis hin zu inklusiven E-Sport-Turnieren. Alle Methoden setzen auf Mitbestimmung, Teamgeist und einfache Umsetzbarkeit. Wir zeigen, wie mit einfachen Schritten niedrigschwellige Gaming-Workshops umgesetzt werden können, an denen *alle* teilnehmen können.

Ergänzt wird diese Ausgabe von *Dabei sein und mitreden!* durch Definitionen zentraler Begriffe in Einfacher Sprache – denn Verstehen ist die Voraussetzung für Teilhabe.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und hoffen, dass die Publikation Impulse für die Inklusive Jugendmedienarbeit vor Ort bieten kann.

Das Team der LAG LM



**Lidia Focke**  
nimm!-Koordinatorin



**Rebecca Hipp**  
Projektmanagerin

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE GAMING



**Gaming** ist Englisch.

Man spricht es so aus: **Gäiming**.

Es heißt: Spielen mit digitalen Geräten.

Zum Beispiel:

- auf einer Konsole
- am Computer

**Gaming** ist ein Hobby.

Viele Menschen lieben **Gaming**.

Sie spielen in ihrer Freizeit.

Manche Menschen spielen nur manchmal.

Andere spielen sehr oft oder sogar als Beruf.

Diese Menschen nennt man: **Profi-Gamer\*innen** oder **E-Sportler\*innen**.

Manche Menschen arbeiten im Bereich **Gaming**.

**Gaming** kann man:

- allein
- mit anderen Menschen zusammen machen.

Es gibt viele verschiedene Spiele.

Zum Beispiel:

- Renn-Spiele
- Denk-Spiele
- Abenteuer-Spiele

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE KONSOLE, COMPUTER, SMARTPHONE



Eine **Konsole** ist ein Gerät zum Spielen.  
Man schließt sie an den Fernseher an.  
Man steuert mit einem Controller.  
Auf der Konsole kann man Video-Spiele spielen.

Zum Beispiel auf der:

- **PlayStation**
- **Xbox**
- **Nintendo Switch**

Viele Konsolen haben ihre eigenen Spiele.  
Manche können auch Filme oder Musik ab-spielen.

Das Wort **Computer** ist Englisch.  
Man spricht es so aus: **Kom-pju-ter**.  
Ein **Computer** ist ein Gerät.

Mit einem Computer kann man viele Dinge machen:

- Texte schreiben
- Im Internet suchen
- Musik hören

Es gibt große **Computer** für den Tisch.  
Sie heißen: **PC**.  
Und es gibt kleine tragbare **Computer**.  
Sie heißen: **Laptop**.

Ein Computer hat meistens eine Tastatur und eine Maus.

Computer werden auch zum Arbeiten benutzt.  
Man kann auch **Computer-Spiele** darauf spielen.

Das Wort **Smartphone** ist Englisch.  
Man spricht es so aus: **Smart-Foun**.  
Das bedeutet: Schlaues Telefon.  
Ein **Smartphone** ist ein kleines Gerät.  
Man kann es in die Hand nehmen.  
Ein **Smartphone** hat einen Bildschirm zum Tippen.  
Das macht man meistens mit den Fingern.

Man kann damit zum Beispiel:

- telefonieren
- Nachrichten schreiben
- Fotos machen
- ins Internet gehen
- Spiele spielen

Viele Menschen haben heute ein **Smartphone**.  
Man braucht es für viele Dinge im Alltag.  
Zum Beispiel auch für **Gaming**.

# DIGITALE SPIELE VERBINDEN

## Wie Gaming Inklusion fördern kann

Wer sich nachmittags in Jugendzentren aufhält, kennt diesen Anblick: eine Couchchecke, auf der Jugendliche sitzen und verbissen Fußballspieler\*innen über den Bildschirm hetzen. Das Spiel FIFA zieht die Jugendlichen immer noch in den Bann und lässt sie die Zeit vergessen. Digitale Spiele bieten jedoch so viel mehr. Sie sind ein wichtiger Bestandteil der Jugendkultur und somit auch der außerschulischen Jugendarbeit, doch die Potenziale werden oft nicht vollends ausgeschöpft. Dabei können Games Kommunikationsbrücken zwischen Fachkräften und Jugendlichen bauen sowie auch die jungen Besucher\*innen untereinander zusammenbringen.

### Lernen durch Spielen: soziale und mediale Kompetenzen

Im pädagogischen Bereich eröffnen digitale Spiele vielfältige Chancen, um Kompetenzen auf spielerische Weise zu fördern. Besonders in der Jugendarbeit sind diejenigen Games von Nutzen, die gemeinsam in Gruppen erlebt werden können – sei es im Wettstreit oder durch Zusammenarbeit. Sie bieten nämlich eine ideale Grundlage, um soziale Fähigkeiten wie Teamarbeit, Kommunikation und den Umgang mit Konflikten zu entwickeln. Auch das Verlieren will gelernt sein, denn durch das Erleben von Niederlagen entsteht Raum, Frustrationstoleranz spielerisch aufzubauen.

Zudem können digitale Spiele einen wichtigen Beitrag zur Vermittlung grundlegender Medienkompetenz leisten, wenn sie pädagogisch eingesetzt werden und eine entsprechende Reflexion stattfindet. Spielende setzen sich aktiv mit dem Medium auseinander, lernen den Umgang mit verschiedenen Technologien und entwickeln ein Verständnis für Spielmechaniken, Datensicherheit und Online-Kommunikation. Viele Games fördern außerdem kreatives Denken, Eigeninitiative und das Gefühl von Selbstwirksamkeit. Sie laden dazu ein, eigene Inhalte zu gestalten, Probleme auf innovative Weise zu lösen und sich schöpferisch auszudrücken. Damit werden digitale Spiele zu vielseitigen Werkzeugen für eine zeitgemäße, praxisnahe und inklusive Jugendarbeit.

### Inklusion durch Barrierefreiheit im digitalen Spielraum

Sofern die notwendigen Rahmenbedingungen geschaffen sind, stehen digitale Spiele als Kulturgut grundsätzlich allen offen. Um sie für alle Jugendlichen zugänglich zu machen, gehören neben der pädagogischen Begleitung auch die passenden Werkzeuge und Tools. Für uns bedeutet Inklusion, dass alle jungen Menschen, unabhängig von körperlichen, geistigen oder sozialen Voraussetzungen, gleichberechtigt und selbstbestimmt am gesellschaftlichen

» Die Gaming Communitys sind ein gutes Vorbild für Inklusion. Dort werden Personen nicht einfach schief angeschaut, weil sie eventuell eine komische Brille tragen, zwei linke Füße oder nur eine Hand haben, wie in der realen Welt. Hier zählt, welche Werte und welchen Einsatz du mitbringst, denn was zählt, ist das Team und nicht die einzelne Person. Nur gemeinsam sind wir am stärksten!

**Dennis Winkens**, Gamer und Inklusionsaktivist

Leben teilhaben können. Im Kontext der Jugendarbeit eröffnen digitale Spiele neue Wege, um Teilhabe aktiv zu gestalten und zu fördern. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten, individuelle Fähigkeiten zu stärken, Barrieren zu überwinden und neue Erlebnisräume zu erschließen. Gerade in einer zunehmend digitalisierten Welt sind solche virtuellen Räume für Reflexion und Erfahrung von zentraler Bedeutung. Sie fördern wichtige zukunftsrelevante Kompetenzen und ermöglichen es Jugendlichen mit und ohne Behinderung, sich sicher und aktiv in der digitalen Gesellschaft zu bewegen.

In der Gaming-Welt hat sich in den letzten Jahren sehr viel getan. So gibt es immer mehr Spiele, die barrierearm gestaltet sind – durch ein möglichst zugängliches Gamedesign oder Einstellungsmöglichkeiten für ein individuelles Spielerlebnis. Gerade eine anpassbare Steuerung und Informationen, die über mehr als einen Kanal (Bild, Ton, Haptik) wiedergegeben werden, wie beispielsweise die Untertitelung von Dialogen im Spiel, werden immer gängiger. Auch werden immer mehr assistive Technologien entwickelt, die eine individualisierbare und alternative Steuerung ermöglichen.

#### Barrieren erkennen und gemeinsam überwinden

Trotzdem gibt es immer noch sehr viele Barrieren in digitalen Spielen, die Menschen mit Behinderung eine Teilhabe erschweren. Somit obliegt es den pädagogischen Fachkräften, diese Barrieren zu erkennen oder gemeinsam mit den Jugendlichen zu identifizieren, um allen einen Zugang zu ermöglichen. Der methodische Teil in diesem Heft bietet erste Impulse für einen sinnvollen Einsatz digitaler Spiele in inklusiven Angeboten.

Barrieren lassen sich aber auch überwinden, indem sich Jugendliche gegen-

#### ÜBER DIE AUTOR\*INNEN

##### Gaming ohne Grenzen

Das Team von Gaming ohne Grenzen, einer Initiative der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, will mit seinen Projekten Jugendlichen mit und ohne Behinderung die aktive Teilhabe an der Gaming-Kultur ermöglichen. In inklusiven Spieletest-Gruppen testen sie mit Jugendlichen, welche digitalen Spiele mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind und welche Hürden vermeidbar sind oder mit Hilfe von Technologien überwindbar werden. Weitere Infos unter: [www.gaming-ohne-grenzen.de](http://www.gaming-ohne-grenzen.de)



Saskia Moes



Sven Radtke



Martin Profft

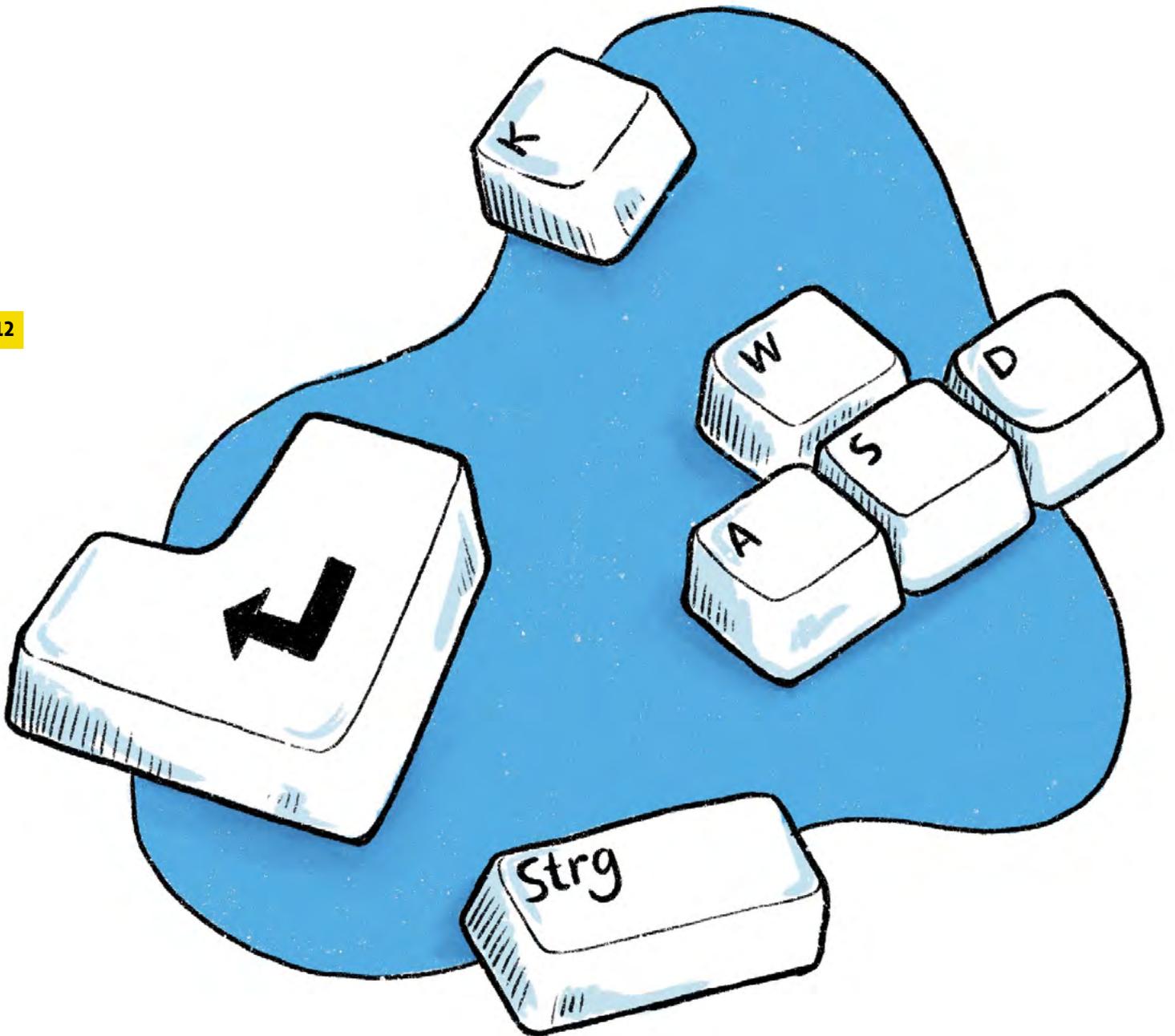
seitig unterstützen. Besonders gut klappt dies mit dem Zwei-Controller-Modus auf der Xbox (früher „Copilot“ genannt): Zwei Jugendliche bedienen gemeinsam einen einzigen Spielcharakter. Eine Person übernimmt z. B. die Bewegung, die andere das Zielen oder Springen. So wird Teamarbeit zur Schlüsselkompetenz, und Herausforderungen lassen sich gemeinsam meistern. Dieser Modus fördert nicht nur spielerisch Kommunikation und Vertrauen, sondern ermöglicht Jugendlichen mit unterschiedlichen Fähigkeiten ein gleichberechtigtes Spielerlebnis. Sie lernen, sich aufeinander einzulassen, einander zuzuhören und im Spiel füreinander einzustehen. Auch auf der PlayStation ist eine solche Koop-Funktion möglich – dank des Access-Controllers, der ähnliche Funktionen bietet wie der adaptive Controller und neue Wege für gemeinsames Gaming eröffnet. Solche Funktionen zeigen, wie wirkungsstark digitale Spiele sein können, denn sie schaffen Räume, in denen Jugendliche sich gegenseitig unterstützen, voneinander lernen und gemeinsam Erfolge feiern.

#### Unser Fazit: Gaming verbindet

Digitale Spiele haben das Potenzial, junge Menschen über ein gemeinsames Interesse zu verbinden – unabhängig von körperlichen, geistigen oder sozialen Voraussetzungen. Sie fördern somit den Aufbau neuer Beziehungen. Gerade im spielerischen Kontext fällt es oft leichter, Berührungspunkte abzubauen und mit Vorurteilen aufzuräumen. Unsere Erfahrung zeigt, dass digitale Spiele Inklusion in der außerschulischen Jugendarbeit fördern können, wenn geeignete Games ausgesucht und Barrieren gemeinsam überwunden werden.

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE EINSTELLUNGEN

12



**Einstellungen** sind Möglichkeiten beim Gaming.  
Man kann ein Gerät oder ein Spiel verändern.

Zum Beispiel:

- Ton
- Sprache
- Bild
- Steuerung

In vielen Spielen kann man auch andere Dinge einstellen.

Zum Beispiel:

Welche Knöpfe sollen was machen?  
Das nennt man **Button Remapping**.

13

**Button Remapping** ist Englisch.  
Man spricht es so aus: **Batten Rimäpping**.  
Es heißt: Knopf-Belegung ändern.  
Das bedeutet: Man ändert, mit welchen Knöpfen man spielt.  
Es gibt viele Knöpfe auf dem **Controller**.  
Es gibt viele Tasten auf einer **Tastatur**.  
In digitalen Spielen muss man viele Knöpfe drücken.  
Jeder Knopf macht etwas anderes.

Zum Beispiel:

- Man springt mit dem X-Knopf
- Man schlägt mit dem R2-Knopf

Manchmal kann man das ändern.  
Dann machen die Knöpfe etwas anderes.  
Das nennt man dann **Button Remapping**.  
**Button Remapping** ist eine sehr gute Hilfe.

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE DIGITAL UND ANALOG



**Digital** heißt:

Etwas ist im Computer oder auf dem Bild-Schirm.

Zum Beispiel:

- Eine E-Mail
- Ein digitales Spiel
- Ein Bild auf dem Handy

Man braucht oft ein Gerät dafür.

Zum Beispiel:

- Einen **Computer**
- Ein **Smartphone**
- Eine **Konsole**

Viele Dinge sind heute digital.

Zum Beispiel:

- Musik auf dem Handy
- Fotos im Internet
- Online-Bücher
- Spiele auf dem Bild-Schirm

Digital bedeutet:

Die Informationen bestehen aus Zahlen.

Ein Computer kann sie lesen, speichern und verändern.

**Digital** ist das Gegenteil von **Analog**.

**Analog** heißt:

Etwas ist **nicht** im Computer.

Es ist zum Anfassen.

Analoge Dinge funktionieren ohne Internet.

Oder ohne Strom.

Zum Beispiel:

- Ein Brief aus Papier
- Ein Brettspiel aus dem Regal
- Ein Foto auf Papier
- Ein gedrucktes Buch

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE CONTROLLER UND ADAPTIVE CONTROLLER

16



**Controller** ist Englisch.  
Man spricht es so aus: **Kontroler**.  
Es bedeutet: **Steuer-Gerät**.

Man steuert damit ein Spiel.

Zum Beispiel:

- Eine **Spiel-Figur** bewegen.
- Einen Knopf im Spiel drücken.
- Mit anderen Spieler\*innen sprechen.

Meistens hält man den Controller mit beiden Händen.  
Ein **Controller** hat Knöpfe.  
Es gibt kleine Knöpfe und große Knöpfe.  
Meistens drückt man mit den Daumen die Knöpfe.

Manchmal gibt es auch einen **Joy-Stick**.  
Man spricht es so aus: **Dschoi-Stick**.  
Ein Joy-Stick ist ein **Steuer-Stab**.  
Man kann ihn in alle Richtungen bewegen.  
Manchmal kann man ihn auch drehen oder drücken.

Es gibt viele verschiedene **Controller**.  
Jede **Spiel-Konsole** hat ihren eigenen **Controller**.  
Eine **Konsole** ist ein Gerät zum Spielen.  
Es gibt zum Beispiel:

- **PlayStation**
- **Xbox**
- **Nintendo Switch**

Manche Menschen können diese Controller **nicht** gut benutzen.  
Zum Beispiel Menschen mit einer Behinderung.  
Dafür gibt es besondere **Controller**.  
Diese nennt man: **Adaptive Controller**.

**Adaptive Controller** ist auch Englisch.  
Man spricht es so aus: **Adäptif Kontroler**.  
**Adaptiv** bedeutet: **Anpassbar**.  
Solche **Controller** haben große Tasten.  
Man kann sie anpassen.  
Dann hat man eine eigene Steuerung.  
Das kann man zum Beispiel anschließen:

- neue Knöpfe
- Hilfs-Geräte
- extra Tasten für die Füße
- eine Steuerung für den Mund

So können viele besser spielen.

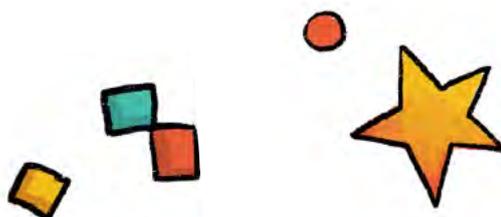


# METHODISCHER TEIL: DIGITALE SPIELE IN DER INKLUSIVEN JUGENDARBEIT

Digitale Spiele bieten in der inklusiven Jugendarbeit vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Sie haben einen verbindenden Charakter und bringen Jugendliche mit und ohne Behinderung über das gemeinsame Interesse zusammen. Um dieses Potenzial voll auszuschöpfen und Inklusion in der Jugendarbeit zu fördern, gibt es verschiedene methodische Ansätze. Die im Folgenden beschriebenen Methoden können unabhängig

voneinander eingesetzt oder kombiniert in Ganztages-Workshops bzw. Ferienaktionen eingebettet werden.

Methode 1 bietet sich als Basis für die anderen Methoden an, um herauszufinden, welche Spiele für die Gruppe gut spielbar sind und wo unüberwindbare Barrieren auftreten.



## METHODE 1 SPIELE TESTEN – BARRIEREFREIHEIT ERLEBBAR MACHEN

### INFO

Technik/Materialien, die für die Methode benötigt werden:

- Hardware (Konsole, PC, Smartphone oder Tablet)
- Spiel(e) zum Testen
- Meinungsscheibe inkl. Klebepunkte (wird im Folgenden erklärt)

Das muss vorbereitet werden:

- Spielgeräte ggf. aufladen
- Spiel(e) installieren
- (optional) Spielgeräte aufbauen

### Durchführung

Das Testen eines Spiels auf Barrierefreiheit bildet den ersten Schritt, um mit Jugendlichen an der Schnittstelle Gaming und Inklusion zu arbeiten. Ein solcher Test kann innerhalb einer Stunde mit einer kleinen Gruppe durchgeführt werden, bietet aber auch die Möglichkeit eines wiederkehrenden Angebots. Wichtig ist hierbei, dass alle Teilnehmenden entweder gleichzeitig spielen oder sich in kurzen Intervallen abwechseln können.

Viele Fachkräfte zögern, digitale Spiele in der inklusiven Jugendarbeit einzusetzen, weil sie fürchten, nicht über ausreichende Kenntnisse im Bereich der Mediennutzung und Barrierefreiheit zu verfügen. Unser Appell: Vertraut auf die Jugendlichen – sie sind oft die wahren Expert\*innen! Ihre vielfältigen Erfahrungen mit Games bieten eine wertvolle Grundlage. Geht zusammen auf Entdeckungsreise: Schaut euch die Spiele an, hört einander zu und lernt voneinander. Die Prüfung der Zugänglichkeit muss nicht im Vorfeld erfolgen, sondern kann als gemeinsamer Prozess gestaltet werden.



## Der Einstieg

Zum Einstieg in das Thema eignet sich das gegenseitige Kennenlernen inklusive eines Austausches über individuelle Vorerfahrungen mit digitalen Spielen. Dabei kann auch über die genutzte Technik gesprochen und diese gemeinsam aufgebaut werden. Falls mehrere Spiele zur Auswahl stehen, sollte die Einigung auf eines davon in einem demokratischen Prozess erfolgen. Beim Kennenlernen sollte das Thema Barrierefreiheit digitaler Spiele zur Sprache kommen, damit den Teilnehmenden die Notwendigkeit von Barrierefreiheit und der Zweck des Testens klar werden.

An dieser Stelle stellt man auch die Meinungsscheibe vor sowie die vier Testbereiche, in denen das Spiel geprüft werden soll: Sehen, Hören, Verstehen und Steuern. Die Meinungsscheibe sieht aus wie eine Zielscheibe mit drei Ringen. Der äußere Ring steht für viele Barrieren, der mittlere für wenig Barrieren, das Zentrum für barrierefrei. Außerdem ist die Scheibe in vier gleich große Viertel unterteilt, wobei jedem Viertel ein Testbereich zugeordnet ist. Ein Testbereich ist jeweils einem Abschnitt zugeordnet. Von außen nach innen gibt es drei verschiedene Flächen. Die äußere Fläche ist mit vielen Barrieren beschriftet. Die mittlere Fläche ist mit wenig Barrieren beschriftet. Das Zentrum ist mit barrierefrei beschriftet.

## Der Hauptteil

Im Anschluss an die Vorbereitungen und das einführende Gespräch beginnt nun der Spieletest. Die erste Frage sollte immer lauten: Können alle mitspielen? Gemeinsam wird das Spiel gestartet. Stoßen die Gamer auf eine Barriere, wird erforscht, ob diese durch Einstellungen oder andere Möglichkeiten umgangen werden kann. Generell sind mehrfache Pausen während des Testens sinnvoll, in denen über verschiedene Aspekte des Spiels, wie z. B. Untertitel, sowie dessen Barrierefreiheit gesprochen wird. Dazu bieten folgende Reflexionsfragen eine Orientierung:

- **Sehen:** Gibt das Spiel wichtige Informationen auch auditiv oder haptisch (als Vibration) wieder? Unterscheiden sich wichtige Elemente durch mehr als nur Farbe?
- **Hören:** Werden alle wichtigen Hinweise visuell wiedergegeben? Können sich Spielende ohne Sprache absprechen?
- **Verstehen:** Wie ist der Spieleinstieg gestaltet – ist ein interaktives Tutorial vorhanden? Sind die Spielmechaniken und das Spielziel verständlich, und gibt es jederzeit Hilfsmöglichkeiten in Form von Tipps? Finden sich die Spielenden in der virtuellen Welt zurecht?
- **Steuern:** Kann die Tastenbelegung eingestellt werden? Gibt es eine zeitkritische Steuerung, und kann diese ausgeschaltet werden? Gibt es eine Bewegungssteuerung, und kann alternativ auch mit einem Joystick gespielt werden?

Natürlich ist die Barrierefreiheit digitaler Spiele ein umfangreiches Thema, und Barrieren sind sehr subjektiv. Am wichtigsten ist daher, dass die Jugendlichen zu Wort kommen und ihre eigenen Erfahrungen in der Gruppe teilen können.

## Der Abschluss

Ist die Testphase abgeschlossen und wurde über relevante Aspekte der Barrierefreiheit gesprochen, kann nun die Bewertung stattfinden. Hierfür werden die Klebepunkte und die Meinungsscheibe benötigt: Die Teilnehmenden setzen in jeden der vier Testbereiche einen Klebepunkt in einen der drei Ringe, je nachdem, ob sie in dem Bereich auf viele, wenige oder keine Barrieren gestoßen sind. Dadurch bildet sich nach und nach heraus, in welchen Bereichen das Spiel besser abschneidet und in welchen viele Barrieren vorhanden sind.

# METHODE 2

## VON DIGITAL ZU ANALOG – ZUGÄNGLICHKEIT DURCH EIGENE BRETTSPIELE



### INFO

Technik/Materialien, die für die Methode benötigt werden:

- Hardware (Konsole, PC, Smartphone oder Tablet) inkl. Spiel(en)
- Audiostifte, z. B. von AnyBook oder Tellimero
- diverses Bastelmaterial, angepasst an das umzusetzende Spiel
- Pappe als Untergrund für das Spielbrett
- Werkzeug (Schere, (Heiß)Kleber, Lineal usw.)

Das muss vorbereitet werden:

- Spielgeräte ggf. aufladen
- Spiel(e) installieren
- Bastelmaterialien sortiert bereitlegen
- (optional) Spielgeräte aufbauen

### Durchführung

Bei dieser Methode übertragen die Teilnehmenden die Mechaniken eines digitalen Spiels auf ein analoges Brettspiel, um Barrieren zu reflektieren und spielerisch neue Zugänge zu schaffen. Die Methode eignet sich für Gruppengrößen von bis zu zwölf Jugendlichen. Um ein geeignetes Spiel zu finden, ist es möglicherweise hilfreich, zuvor Methode 1 durchzuführen. Je nach gewünschtem Umfang der Ergebnisse kann die Methode als Tagesaktion oder über mehrere Tage angeboten werden.

## Der Einstieg

Als gemeinsamer Einstieg bietet es sich an, über verschiedene Brettspiele zu sprechen, diese kennenzulernen und sich mit deren Spielmechaniken auseinanderzusetzen. Sollte die Zeit jedoch knapp und Vorwissen bei den Teilnehmenden vorhanden sein, kann auch direkt ein geeignetes digitales Spiel ausgesucht werden.

Damit alle aus der Gruppe auf dem gleichen Wissensstand sind, sind Spiele geeignet, die allen oder zumindest den meisten Teilnehmenden bekannt sind. Andernfalls kann das ausgewählte Spiel auch zunächst gemeinsam gespielt werden, sodass sich alle mit der digitalen Variante vertraut machen können. Gibt es Schwierigkeiten bei der Auswahl eines geeigneten Titels, können die Teilnehmenden auch in Kleingruppen unterteilt werden. Immer zwei Kleingruppen schließen sich nach einem Brainstorming dann zusammen und entscheiden sich für eine Idee. Dies wird, ganz im Sinne der aufsteigenden Methode, so lange wiederholt, bis sich die große Gruppe gemeinsam auf ein Spiel einigt.

Im nächsten Schritt geht es darum, die Mechaniken des Spiels zu identifizieren und zu überlegen, wie diese ins Analoge übersetzt werden können. Auch sollten Grundsatzfragen geklärt werden:

- Handelt es sich um ein kooperatives oder kompetitives Spiel?
- Mit wie vielen Personen ist es spielbar?
- Gibt es verschiedene Level?
- Was könnte, basierend auf dem digitalen Spiel, das Spielziel der analogen Variante sein?

## Der Hauptteil

Die Teilnehmenden sollten nun in Kleingruppen unterteilt werden. Hinsichtlich der Arbeitsverteilung gibt es zwei Varianten:

- Die Kleingruppen beschäftigen sich jeweils mit einem aufeinanderfolgenden Abschnitt des Spiels. Die Abschnitte werden am Ende zusammengefügt.
- Den Kleingruppen werden einzelnen Aufgabenbereiche zugewiesen, wie beispielsweise das Entwickeln und Anfertigen der Spielfiguren, des Spielbretts, der Aufgaben usw.



Bei der zweiten Variante ist es notwendig, dass die Kleingruppen sich gut absprechen, weshalb sich vor allem bei größeren Gruppen die erste Variante empfiehlt.

Für die Entwicklung des analogen Spiels sollten die Gruppen folgende Fragestellungen beantworten, bevor es an das konkrete Basteln der Spielelemente geht:

- Was ist das Spielziel, und wie kann dieses erreicht werden?
- Wie können die Spielenden das Ziel erreichen? Muss etwas gesammelt oder ein Weg beschritten werden?
- Welchen Elementen begegnen die Spielenden dabei?

Wichtig ist, dass bei der Umsetzung auf die Zugänglichkeit für alle Spielenden geachtet wird, beispielsweise mit haptischen Elementen, wie Kennzeichnungen durch Formen. Auch die Verwendung von Hilfsmitteln wie Audiostiften, die mit Informationen besprochen werden, ist sinnvoll. So kann man sich beispielsweise Ereigniskarten von den Stiften vorlesen lassen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

## Der Abschluss

Zum Abschluss sollte das Spiel gemeinsam gespielt werden. Lässt der zeitliche Rahmen es zu, bieten sich an dieser Stelle noch Korrekturschleifen an, in denen das Gespielte reflektiert wird und eventuelle Schwächen im Spieldesign oder in der Spielmechanik nachgebessert werden.

# METHODE 3

## E-SPORT FÜR ALLE: GAMING-TURNIERE ZUGÄNGLICH GESTALTEN

### INFO

#### Technik/Materialien, die für die Methode benötigt werden:

- Hardware (Konsole, PC, Smartphone oder Tablet) inkl. Spiel(en)
- Möglichkeit zur Visualisierung eines Turnierbaums (Flipchartpapier + Stift oder digitales Tool + Beamer)

#### Das muss vorbereitet werden:

- Spielgeräte ggf. aufladen
- Spiel(e) installieren
- (optional) Spielgeräte aufbauen

### Durchführung

#### Der Einstieg

Gaming und Wettbewerb gehen oft Hand in Hand. Viele Jugendliche spielen kompetitive Spiele. Der Wunsch, selbst an einem Wettbewerb im Rahmen eines kompetitiven Spiels teilzunehmen, ist bei dieser Zielgruppe oft signifikant und bietet eine tolle Möglichkeit, um Selbstwirksamkeit zu erfahren. Auch für eine inklusive Gruppen können chancengleiche Wettbewerbserfahrungen in Videospielen ermöglicht werden, wenn man ein paar Punkte beachtet.

Am besten eignet sich für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in einem begrenzten Zeitrahmen ein Turnier. Es bietet sich an, hierfür ein Spiel zu verwenden, welches vorab als zumindest ausreichend barrierefrei für die gewünschte Zielgruppe eingestuft wurde (siehe Methode 1). Als kostenfrei erhältlichen und gängigen E-Sport-Titel können wir *Rocket League* empfehlen, da sich das beliebte Spiel durch die vielen Individualisierungsmöglichkeiten für das kompetitive Setting in inklusiven Gruppen eignet. Es ist sehr wichtig, vorab den zeitlichen Rahmen für das Turnier abzuschätzen und ungefähr zu wissen, wie viele Minuten ein einzelnes Match dauern wird. Hierzu empfiehlt es sich, das Spiel vorher zu testen oder eine Online-Recherche zu betreiben.

Das hierbei herauskommende Ergebnis muss dann mit der Anzahl der gesamten Matches multipliziert werden. Außerdem sollte zusätzliche Zeit für die indivi-

duellen Steuerungseinstellungen der Teilnehmenden eingeplant werden.

Im Sinne der Partizipation lassen sich solche E-Sport-Events auch gemeinsam mit den Teilnehmenden planen und durchführen – von der Entwicklung eines Regelwerks bis hin zur Moderation können die Aufgaben von den Jugendlichen selbst übernommen werden.

#### Der Hauptteil

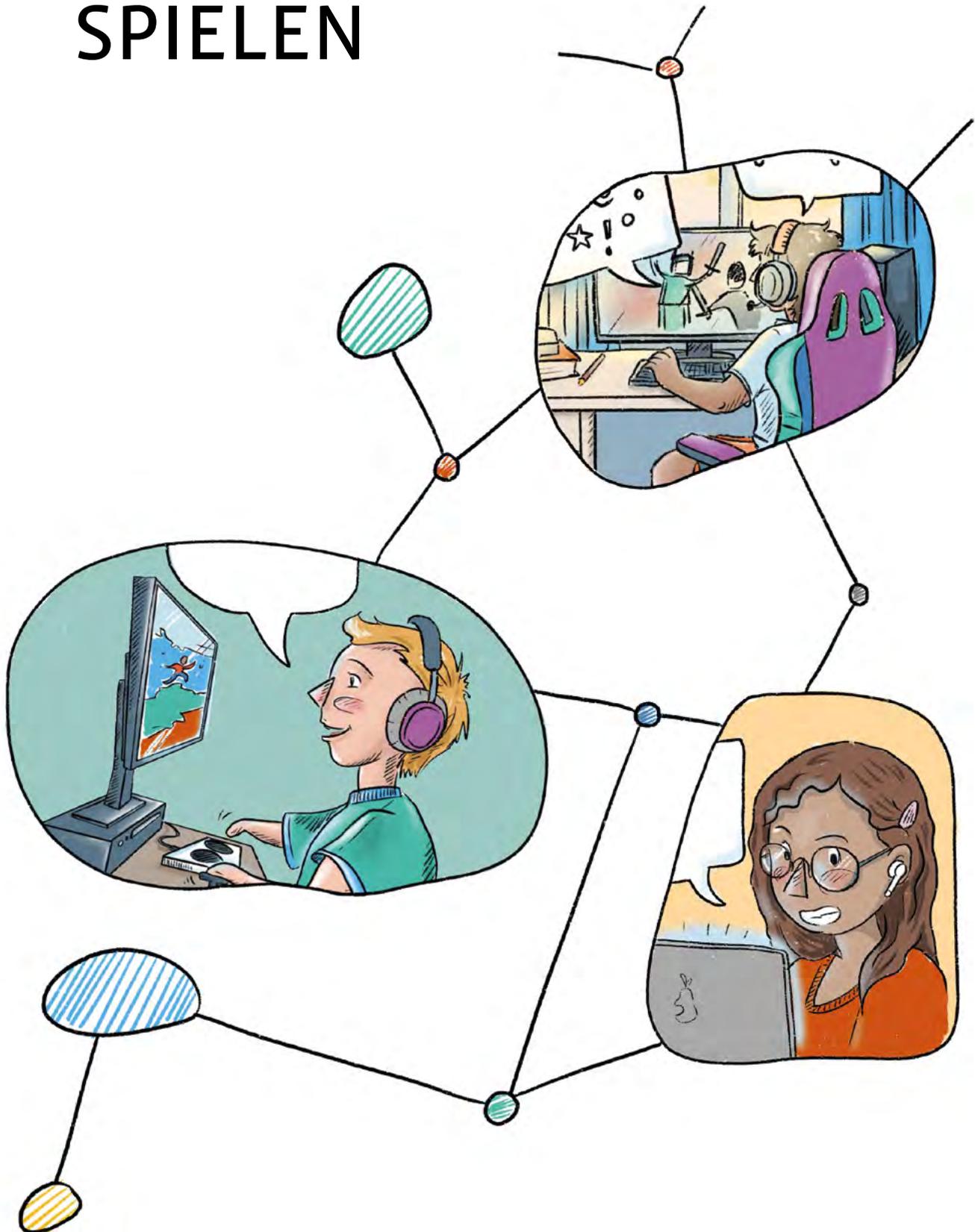
Das Wichtigste bei inklusiven E-Sport-Aktionen ist ein Regelwerk, das an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Teilnehmenden angepasst ist und somit eine größtmögliche Chancengleichheit für alle Mitspielenden gewährleistet. Im Idealfall wird es partizipativ mit den Jugendlichen erarbeitet. Wie dieses Regelwerk aussieht, ist stark vom Spiel abhängig. Pauschal kann jedoch gesagt werden, dass alle Hilfsmittel, die das Spiel zur Verfügung stellt, wie bestimmte Steuerungshilfen, erlaubt sind. Was den Schwierigkeitsgrad angeht, sollte immer auf diejenigen Teilnehmenden gehört werden, die sich einen eher niedrigeren Schwierigkeitsgrad wünschen.

Nachdem das Regelwerk steht, wird ein Turnierbaum erstellt – entweder auf einem Flipchartpapier oder digital mit Tools wie *Challonge* ([www.challonge.com](http://www.challonge.com)). Dann kann das Turnier starten. Die Teilnehmenden werden nach und nach aufgerufen und spielen ihre Matches. Um eine spannende E-Sport-Atmosphäre zu generieren, kann das Turnier moderiert werden. Erfahrungsgemäß wird diese Aufgabe gern von Jugendlichen übernommen, da diese ohnehin Expert\*innen für die Spiele sind. Falls möglich, können auch zusätzliche Spielstationen aufgebaut werden. Diese eignen sich zur Überbrückung von Wartezeiten, als Pausenbeschäftigung oder zum Üben und Warmspielen vor und während des Turniers.

#### Der Abschluss

Sind alle Matches gespielt, kann optional noch eine Sieger\*innen-Ehrung stattfinden. Es ist außerdem lohnenswert, die Teilnehmenden nach dem Turnier zu fragen, was ihrer Meinung nach gut funktioniert hat und was nächstes Mal besser gemacht werden sollte.

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE ONLINE UND OFFLINE SPIELEN



**Online** ist Englisch.

Man spricht das so aus: **On-lain**.

Das heißt: Man ist mit dem Internet verbunden.

Es gibt **Online-Spiele**.

**Online-Spiele** brauchen Internet.

Man spielt mit Menschen im Internet zusammen.

Zum Beispiel:

- Mit Freund\*innen
- Oder gegen Menschen aus der ganzen Welt.

Man braucht dafür:

- Einen Internet-Anschluss
- Eine Konsole,
- oder einen Computer,
- oder ein Smartphone

**Online** kann man auch:

- Chatten
- Mit Freund\*innen sprechen
- Neue Leute kennenlernen

Das Gegenteil ist: **Offline**.

**Offline** ist Englisch.

Das spricht man so aus: **Off-lain**.

Das heißt: Man ist **nicht** mit dem Internet verbunden.

Viele Spiele kann man nur **offline** spielen.

**Offline-Spiele** brauchen **kein** Internet.

**Offline-Spiele** kann man jederzeit spielen.

Sie sind schon auf dem Gerät gespeichert.

**Offline** spielt man meistens alleine.

Man kann manchmal trotzdem mit Freund\*innen spielen.

Dann muss man im selben Raum sein.

Das heißt: Lokales Spiel.

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE SINGLE-PLAYER UND MULTI-PLAYER



**Single-Player** ist Englisch.

Man spricht das so aus: **Zingäl-pläiär**.

Das bedeutet: Einzel-Spieler.

Man spielt ein Spiel alleine.

Das Spiel ist oft wie eine Geschichte.

Man geht alleine durch das Spiel.

Man löst Aufgaben.

Oder man spielt gegen den Computer.

**Single-Player-Spiele** haben einen Anfang und ein Ende.

Man kann sie fast immer ohne Internet spielen.

Viele Spiele kann man nur alleine spielen.

Bei manchen Spielen kann man entscheiden:

Möchte ich alleine oder mit Anderen spielen?

Wenn man mit Anderen spielt, heißt das: **Multi-Player**.

**Multi-Player** ist Englisch.

Man spricht das so aus: **Multi-pläiär**.

Das bedeutet: Mehr-Spieler.

Man spielt mit anderen Menschen zusammen.

Oder gegen sie.

**Multi-Player-Spiele** sind meistens endlos.

Man kann zusammen in einem Raum spielen.

Oder über das Internet.

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE LEVEL



Das Wort **Level** ist Englisch.  
Man spricht es so aus: **Läwl**.  
Ein Level ist ein Spiel-Abschnitt.  
Viele Spiele haben mehrere **Level**.

Jedes **Level** ist ein Teil vom Spiel.  
Man muss Aufgaben lösen.  
Dann kommt man ins nächste **Level**.  
Am Ende hat man das Spiel geschafft.

Die **Level** sehen oft anders aus.  
Oft wird das Spiel mit jedem **Level** schwieriger.  
Manchmal gibt es neue Aufgaben.

**Level** zeigen:

- Wie weit man im Spiel ist.
- Und wie gut man schon spielt.

Beispiele:

- Im ersten **Level** muss man 10 Münzen sammeln.
- Im zweiten **Level** muss man 20 Münzen sammeln.
- Im nächsten **Level** muss man einen Stern sammeln.

# ÜBERSETZUNG IN EINFACHER SPRACHE GENRE



30

**Genre** ist Französisch.  
Man spricht es so aus: **Dschon-re**.  
Es bedeutet: Art oder Kategorie.

Ein **Genre** kann eine Art von Spiel sein.  
Es gibt viele Arten von Spielen.

Zum Beispiel:

**Abenteuer-Spiele:** Man geht auf Reisen

**Renn-Spiele:** Man fährt mit Autos

**Denk-Spiel:** Man löst Rätsel

**Kampf-Spiel:** Man kämpft gegen jemanden im Spiel

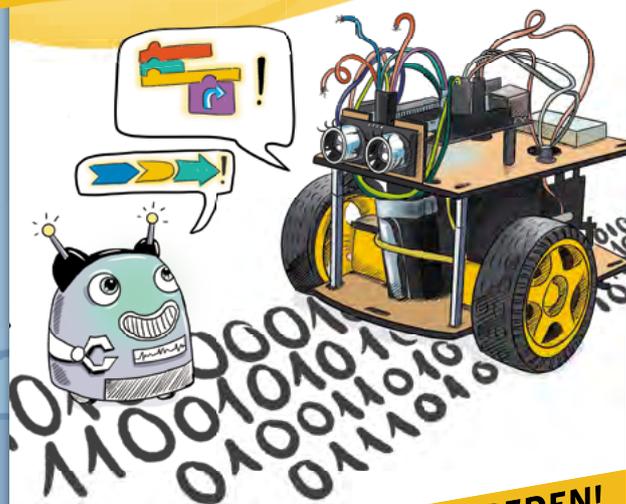
Es gibt viele **Genres** bei Spielen.  
Das **Genre** hilft einem ein Spiel zu finden, was man mag.  
Ein Spiel kann mehrere **Genres** haben.

# BEREITS ERSCHIENEN



**DABEI SEIN UND MITREDEN!  
SOCIAL MEDIA FÜR ALLE!**

Methodische Ansätze für die  
Inklusive Jugendmedienarbeit



**DABEI SEIN UND MITREDEN!  
CODING UND MAKING  
FÜR ALLE!**

Methodische Ansätze für die  
Inklusive Jugendmedienarbeit



**DABEI SEIN UND MITREDEN!  
AUDIO UND PODCAST  
FÜR ALLE!**

Methodische Ansätze für die  
Inklusive Jugendmedienarbeit



**DABEI SEIN UND MITREDEN!  
DIGITAL ZUSAMMEN!**

Methodische Ansätze für die  
Inklusive Jugendmedienarbeit





Ausgezeichnet mit dem  
Dieter Baacke Preis 2022!

Nominiert für den  
Deutschen Engagement Preis!



Ein Angebot von



In Kooperation mit



Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen

