



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.



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



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Was ist die Eltern-LAN?



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



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Mission



Die Eltern-Lan ist ein Initiative, die sich zum Ziel gesetzt hat, Eltern und Lehrern den Einstieg in das Hobby „Computerspielen“ ihrer Kinder und Schüler zu erleichtern.



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



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Ziele



- Berührungängste mit dem Medium Computer abbauen
- pädagogische Anleitung
- Gewonnene Eindrücke diskutieren
- Phänomen eSport hautnah miterleben (Electronic Sports League)



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



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Die Veranstalter der Eltern-LAN



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

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 über 30 Ländern aktiv. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 170 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, Dell, Volkswagen und adidas.

Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH erhalten Sie unter:

www.turtle-entertainment.de



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Spielbar.de ist das interaktive Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele.

Die Redaktion veröffentlicht Artikel und Beurteilungen aus medienpädagogischer Sicht. Pädagoginnen und Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen. Spielbar.de fördert den Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden aller Altersgruppen und hilft Eltern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema.



Weitere Informationen erhalten Sie unter:

www.spielbar.de



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Die Initiative Spielraum ist als Institut der Fachhochschule Köln angegliedert.



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Spielraum kommt den Informationsbedürfnissen 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. ElectronicArts Deutschland und Nintendo Deutschland unterstützen Spielraum finanziell.

Weitere Informationen erhalten Sie unter:

www.fh-koeln.de/spielraum



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.



**ComputerProjekt
Köln e. V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur

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. Erwachsenen wird eine Informationsplattform geboten auf der sie sich umfangreich über das Hobby ihrer Kinder informieren können.

Weiter Informationen erhalten Sie unter:

www.spieleratgeber-nrw.de



**ComputerProjekt
Köln e. V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Der Ablauf

- Kurze Einführung in die Welt der Computerspiele
- 2 Stunden Spielzeit unter pädagogischer Anleitung
- Fragerunde mit ESL TV Moderatoren und Profi-Spielern
- Pädagogische Nachbesprechung
- Führung über den Spieltag der Bundesliga für
- Computerspiele



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Die Termine 2009

Stuttgart, 27.03.

Munich Gaming, 01.04.

Berlin, 03.04.

Offenbach, 17.04.

Hamburg, 08.05.

Nürnberg, 29.05.

Köln, 13.06.

Dresden, 07.08.

Gamescom, 22.08.

Berlin, 02.10.

Köln, 16.10.

Essen, 23.10.

Hamburg, 30.10.

Offenbach, 06.11.

München, 13.11.



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Der Schirmherr

Die Schirmherrschaft der Eltern-LAN übernimmt der nordrhein-westfälische Kinder- und Jugendminister Armin Laschet.

„Computerspiele sind aus der Freizeit unserer Kinder kaum noch wegzudenken. Daher ist es besonders wichtig, dass Eltern und auch Lehrer genau wissen, welche Gefahren aber auch Möglichkeiten sich hinter den Computerspielen der Kinder verbergen“, sagte Minister Armin Laschet. „Durch die Eltern-LAN haben Eltern und Lehrer die Möglichkeit, den verantwortungsvollen Umgang mit diesem Medium zu erlernen und im Gespräch mit geschulten Pädagogen Unsicherheiten im Bezug auf Computerspiele abzubauen.“



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



Welche Spiele werden gespielt?



Counter-Strike

- Team-Taktik-Shooter
- 30 Runden (15 pro Seite)
- Hand-Augenkoordination
- Taktisches Verständnis
- Spielübersicht
- Wirtschaftliches Denken





Welche Spiele werden gespielt?



Trackmania Nations Forever

- Arcade-Rennspiel
- Kostenlos herunterzuladen
- Schnell zu erlernen
- Ohne Altersbeschränkung
- Rennen gegen die Zeit
- Konzentrationsfähigkeit, Selbstdisziplin, Präzision





ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Intel Friday Night Game

Hier erleben die Teilnehmer
nach der Eltern-LAN die
eSport Profi-Spieler hautnah



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



Was ist eSport?

Der Begriff eSport (Kurzform elektronischer Sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Auge-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielverständnis) erfordert.





ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Noch Fragen?

www.eltern-lan.info

Ibrahim Mazari

Turtle Entertainment GmbH

Tel +49 221 880449 231
im@turtle-entertainment.de

Arne Busse

Bundeszentrale für politische
Bildung

Tel +49 228 99515 284
arne.busse@bpb.de



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



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz