

Level up!

Medienpräventionsprojekt – Computerspiel mit Risiken und Chancen

Abschlussveranstaltung:

– Gaming-Event 2026; 12.9.2026; 14 Uhr; Forum Betty-Reis Wassenberg

Zielgruppe:

Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene (ca. 12–27 Jahre) sowie Eltern und Erziehungsberechtigte

Teilnehmendenzahl:

Ca. 80–120 Personen

Projektlaufzeit:

Mai 2026 bis Ende 2026

Projektgebiet:

Kreis Heinsberg (ländlicher Sozialraum)

Projektformate:

- Präventionsorientierte Workshops für Jugendliche
- Elternabende „Faszination Gaming“
- Pädagogisch begleitete Abschlussveranstaltung „Gaming-Event“
- Peer-geführte Angebote

Kurzer präventiver Ansatz:

Frühe Prävention durch Förderung von Medienkompetenz, Peer-Beteiligung und Stärkung von Schutzfaktoren, Generationenzusammenführung, Dialoganimation

Kooperationspartner*innen:

USK, Mediensuchtprävention NRW e.V., gameshift NRW, Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS), AOK, Borussia Mönchengladbach, Gangel Games Club, Schulen, OKJA, ...

Gefördert durch:

LVR (Landschaftsverband Rheinland) / Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen.

Schirmherr:

Landrat Stefan Pusch
