

Ziel der Abschlussveranstaltung:

Eltern und Kindern ab 12 die Möglichkeit geben, gemeinsam Videospiele zu erleben, die Faszination hinter Spielen zu verstehen und in entspannter Atmosphäre über Themen wie Mediennutzung, Jugendschutz und digitale Verantwortung ins Gespräch zu kommen. Eltern und Kindern erleben, dass Gaming nicht nur Spaß macht, sondern auch eine wichtige Chance für Bildung und soziale Interaktion bietet – wenn es verantwortungsvoll genutzt wird. Risiken werden dabei nicht außer Acht gelassen und bekommen Gehör in den Podiumsdiskussionen. **Nachhaltige Stärkung der Medienkompetenz und generationenübergreifendes Verständnis für digitale Lebenswelten.**

Gaming gemeinsam erleben

Gamingzone:

Aufbau der Gamingzone:

- Bereitstellung von 30 Notebooks/ div. Konsolen und Netzwerkzugang. Verschiedene Spielecken, sodass verschiedene Spiele parallel ausprobiert werden können.
- Spiele können kooperativ (Eltern-Kind-Teams) mit, gegeneinander oder alleine gespielt werden.
- Die PCs dürfen bis zu einer Stunde oder je nach Spiel rundenbasiert besetzt werden. Es sei denn der Andrang ist so groß, dass öfter getauscht werden muss, damit jede/r eine Chance hat zu spielen.

Spielauswahl:

Spiele, die für die Altersgruppe USK 12 geeignet und zugelassen sind. Siehe Aushang. Minecraft, Mario Kart, Just Dance. Diese Spiele fördern den Teamgeist und sind einfach zu erlernen, sodass auch weniger geübte Spieler mitmachen können.

Ziel:

Eltern und Kinder sollen gemeinsam Spaß haben und erleben, was Videospiele faszinierend macht.

Bühne:

Hier ist eine gute Mischung aus Fachleuten, Eltern und Jugendlichen geplant. Ziel ist es, verschiedene Perspektiven zu verbinden und ein lebendiges Gespräch zu fördern. Eine offene Gesprächsrunde im Anschluss mit dem Publikum ist eingeplant. Es werden kleine Spielchen beim Bühnenumbau eingeplant.

Wer ist auf der Bühne:

- **1-2 Jugendliche/junge Erwachsene** aus der Region (mit Gaming-Interesse)
- **engagierte Mutter/Vater**, der Gaming mit dem Kind teilt oder kritisch begleitet
- **Medienpädagog*in** z. B. von der Mediensuchtprävention NRW e.V.
- **Gamer**, z.B. eSport-Coach oder Gaming-Influencer*

Moderation:

- **Jugendliche** & erzieherischer Kinder- und Jugendschutz

Infostände:

Was passiert hier:

Hier können sich die Besucher informieren, austauschen diskutieren. Infomaterial mitnehmen und an interaktiven Spielen teilnehmen.

Fachstellen/-kräfte für Jugendmedienschutz:

AJS,
GAMESHIFT,
MSP NRW e.V.,
AOK,
GangelGamesClub,
Gesundheitsamt,
Suchtberatung
Theerapeutin
Kreisjugendamt – EKJS

Essen und Trinken:

Pizza und Flammkuchen:

Das Essen wird vom Projekt kostenlos gestellt und von Peter Esser angeboten. Man bekommt bei der Crew Laufzettel, die man sich an den Stationen abstempeln lassen kann. Nach sammeln von 4 Stempeln an den diversen Stationen auf dem Event kann man sich am Pizzastand das Essen kostenlose abholen. Es darf nicht mit in die Gamingzone genommen werden.

Getränke:

Am Getränkestand kann man sich mit Getränken versorgen. Diese sind vom Projekt gestellt und vom EDEKA teilfinanziert. Die Getränke sind kostenlos. Sie dürfen nicht mit in die Gamingzone genommen werden.

Siteevents:

Haltet die Ohren und Augen offen. Es wird verschiedene Siteevents geben.

Z.B.:

- Just Dance
- MarioKart mit verbundenen Augen
- Geoguezr
- U.v.m.

Schirmherrschaft:

Landrat Stephan Pusch

Er erhält Unterstützung von Kreisverwaltungsdirektorin Anja Montforts, Leiterin des Dezernat III mit dem Amt für Soziales, dem Jugendamt und dem Amt für Altershilfen und Sozialplanung

Finanziert durch:

LVR, Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration, Kreisjugendamt Heinsberg und viel ehrenamtlichem Engagement

Zutritt:

Der Zutritt kann nur mit gültigem Lichtbildausweis gewährt werden.

- Ab 12 Jahren auch ohne Begleitung
- U12 nur mit Begleitung eines Erziehungsberechtigten
- U4 kein Einlass

Gespielt werden darf ab 12 Jahre.