



Schüler Richard (links) zeigt Schulsozialpädagoge Chris Brzytwa sein Lieblingscomputerspiel.

FOTO: UDO STARKE

Schul-Projekt: Eltern zocken Computerspiele

Bei dem Abend in der IGS Wallstraße sollen die Erwachsenen lernen einzuschätzen, ob ein Spiel für ihr Kind geeignet ist.

Von Udo Starke

Wolfenbüttel. Was müssen Eltern beachten, wenn ihr Nachwuchs am PC hängt? Mit dieser Frage beschäftigte sich die IGS Wallstraße. Eingeladen hatten elf 16-jährige Schüler und Schulsozialpädagoge Chris Brzytwa in die Pausenhalle der Schule. Im Mittelpunkt stand der Umgang mit Computerspielen, die auch im Rahmen eines zweistündigen Elternabends vorgestellt wurden.

Genannt wurde das Projekt „pädagogische Computernacht“. „Die Eltern sollten selber spielen und sich damit auseinandersetzen, damit sie für ihr Kind individuell entscheiden können, ob es das Spiel spielen darf oder nicht. Das obliegt allein den Eltern, das zu entscheiden“, verdeutlichte Brzytwa und nannte das Motto „Computerspiele – begleiten statt verbieten“. Dabei

sollten die Elternteile auch kennenlernen, gegeneinander zu spielen, um den Reiz zu verstehen, den ihre Kinder bei PC-Spielen verspüren. Insgesamt begrüßte das PC-Team rund 30 Eltern, die offen und wissbegierig an der Aktion teilnahmen. Viele Eltern hätten dem Sozialpädagogen zufolge keine echte eigene Meinung. Man könne das Spielen deshalb nicht pauschal ablehnen.

Brzytwa lobte aber auch den tollen engagierten Einsatz der Schüler, die alles in Eigenregie komplett ausgearbeitet hatten. Dazu gehörten auch Informationszettel für die Eltern. „Die Schüler sind die Experten und kennen sich bestens aus. Sie haben auch allein die ‚Computermeile‘ in der Pausenhalle aufgebaut mit viel Technikverständnis“, erklärte er. Im Angebot waren Spiele wie „League of Legends“, „Rocket League“, „Cuphead“ oder „Fortnite“. Letztgenanntes sei zurzeit der

Renner unter den Spielern. Jedes Elternteil sollte da mal reingeschaut haben, um sich ein Urteil zu bilden. Zum Inhalt: 100 Leute bekämpfen sich, bis einer übrig bleibt. Es ist sehr spielintensiv. Freigegeben ist das Spiel ab zwölf Jahre.

Der Sozialpädagoge weiß aber auch, dass „Spielen schlecht ist, wenn andere Dinge wie Sport, Freizeit, Freunde und Schule vernachlässigt werden“. Dann drohe Suchtpotential. Man brauche schon Selbstregulation um kritisch zu sagen, für heute reiche es.

Den Schüler Richard (16) faszinierten Spiele mit Gegnern, bei denen schnelles Handeln und Reagieren sowie ein gutes Auge gefragt seien. Hinzu komme eine gewisse Problembewältigung, das mache Spaß und man verspüre auch einen Lernfaktor. Man werde immer wieder auf die Probe gestellt. Sein Favorit: „Rocket League“.