LANDKREIS NIENBURG WESER

Pressemitteilung

Nienburg, 22. Oktober 2026

Gaming – sicher begleiten
Eintauchen in die Welt des digitalen Spiels

Landkreis. Einen Ausflug in die Welt des Gamings haben Fachkräfte unterschiedlicher Professionen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, kürzlich gemeinsam unternommen. Mit dabei waren Kindertagespflegepersonen, Schulsozialarbeitende, Erziehungs- und Lehrkräfte sowie Fachkräfte der Landkreisverwaltung. Zu der Veranstaltung hatte die Netzwerkkoordination „Frühe Hilfen – Kinderschutz“ Anfang des Monats in das Forum der vhs Nienburg eingeladen.

Begleitet durch den Medienpädagogen Jens Wiemken sind die Teilnehmenden mit unterschiedlicher Hardware in Spiele eingetaucht, die Kinder und Jugendliche faszinieren. „Dabei war es egal, ob man selber zockt oder zum ersten Mal Berührungspunkte mit GTA, Minecraft oder Mario Kart hatte“, betont Tina Hormann vom Jugendhaus „Wip In“ aus Stolzenau. Auf dem Spielplan standen neben Minecraft unter anderem Subway Surfers und Crossy Raod – Angebote, die schon Kinder im Grundschulkinder begeistern können – ebenso wie Battlefield, Grand Theft Auto (GTA) oder Ego-Shooter, die zum Teil laut USK erst ab 18 Jahren freigegeben sind. Aber auch kooperative Spiele wie It Takes Two oder Denkspiele wie Monument Valley waren dabei.

In der gemeinsamen Reflexion der eigenen Spielerfahrung wurde deutlich, was diese Spiele so reizvoll macht. Die Spieler begeben sich in eine fiktive Welt, die mit sensorischen Reizen Erlebnisse schafft und durch die Aufforderung, sich aktiv darin einzubringen, die komplexe und zeitweilig auch anstrengende reale Umgebung zunehmend ausblenden lässt. Das Zeitgefühl verändert sich. „Für

Landkreis Nienburg/Weser, Büro des Landrates, Ansprechperson Anita Hartmann
Tel. 05021-967152, E-Mail: pressestelle@kreis-ni.de

LANDKREIS NIENBURG WESER

Pressemitteilung

die Kinder ist es wie Urlaub machen, wenn sie ins Spiel gehen“, sagt Jens Wiemken.

Sie finden dort Charaktere, mit denen sie sich identifizieren können, Szenarien mit Aufgaben, die sie herausfordern, Gleichgesinnte, mit denen sie sich verbinden können und erleben Erfolge, die ihnen Selbstbestätigung und Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen. „Ganz nebenbei bauen sie je nach Spiel ihre motorischen Fähigkeiten aus, müssen sich konzentrieren, planen und kommunizieren, sind kreativ und kognitiv gefordert“, erläutert Wiemken.

Letztlich, so war der einhellige Tenor, sind diese Spiele häufig Teil der Lebenswelt von Kindern und können sowohl entwicklungsförderlich wie auch -entwicklungshemmend wirken. „Ich habe mitgenommen, dass Videospiele so programmiert sind, dass sie uns fesseln. Durch eine edukative Begleitung kann man Kindern und Jugendlichen ihrem Alter entsprechend erklären, wie diese Mechanismen funktionieren“, empfiehlt Sandra Gümmer, Netzwerkkoordinatorin Frühe Hilfen – Kinderschutz beim Landkreis Nienburg.

Sinnvolle Begleitung ist dann besonders effektiv, wenn sich Erwachsene für die Spielaktivitäten der Kinder und Jugendlichen aktiv interessieren, Erfahrungen teilen und gemeinsam reflektieren, auf entwicklungsadäquate Inhalte achten und darauf, dass die Spielzeiten begrenzt werden, damit der Bezug zur realen Welt nicht verloren geht.

„Die Veranstaltung hat neue Perspektiven auf die Faszination für digitale Spiele eröffnet. Absolut empfehlenswert, um ein besseres Verständnis für die Lebenswelt junger Menschen zu entwickeln und sich von Vorurteilen zu befreien“, betont Kreisjugendpfleger Joris Ganseforth.

Landkreis Nienburg/Weser, Büro des Landrates, Ansprechperson Anita Hartmann
Tel. 05021-967152, E-Mail: pressestelle@kreis-ni.de