

Weihnachten naht und auch das mediamanual-Team steht vor der Frage, welche Geschenke wir unter den Christbaum legen. Einerseits sollen die Geschenke möglichst lange Zeit Freude bereiten; wenn man zusätzlich noch neue Erkenntnisse gewinnt – also neben der Unterhaltung etwas lernen kann – ist das natürlich auch kein Fehler. Darum haben wir in unserer Redaktion eine kleine Umfrage gestartet. Welche Geschenke sind geeignet, um auf unterhaltsame Weise Medienbildung und Kommunikationstechniken zu vermitteln?

Spiele

Medienbildung ist immer auch politische Bildung. Daher passt ein Spiel, das sich mit Korruption beschäftigt, gut in unsere Liste. In „**KHG – Korrupte haben Geld**“ geht es darum, auf verschiedenste, jedoch immer korrupte Weise, möglichst viel Geld in die eigene Tasche zu scheffeln. Dabei muss man die anderen SpielerInnen erfolgreich hintergehen. Geeignet ab 14 Jahren. <https://khg-das-spiel.at/>

Bei „Escape Rooms“ müssen Gruppen gemeinsam Rätsel lösen, um aus verschlossenen Räumen zu entkommen. Dieses Konzept wurde auch in Form aufwändig gestalteter Brettspiele umgesetzt. In „**Escape Room – Das Spiel**“ sind vier verschiedene Szenarien enthalten. Ab 16 Jahren. <https://escaperoomthegame.com/de-de/>

Kostenlos erhältlich ist das „**Medienspiel**“ des Offenen Kanals Schleswig-Holstein. In diesem Kartenspiel müssen Fragen zu Medienbildung beantwortet werden. Die Fragen sind in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt, damit eignet es sich sowohl für Kinder sowie für Jugendliche und Erwachsene als auch für den Unterricht. <https://www.oksh.de/mitmachen/lernen/mk-fuer-eltern/medienspiel/>

Wer digitale Spiele für Computer, Spielkonsolen und Smartphones schenken möchte, hat es nicht leicht: unzählige Neuerscheinungen erschweren die Auswahl. Die „**BuPP**“ (Zertifizierungsstelle des Familienministeriums) hilft, mittels Kurzkritiken und Beschreibungen gute digitale Spiele für alle Altersgruppen zu finden: <http://bupp.at/>

Jungen SpielerInnen könnte „**LEGO Boost**“ gefallen: Ein Roboter, der auf vielfältige Weise gestaltet und mit einer App programmiert werden kann. Geeignet ab dem Volksschulalter.

<https://www.lego.com/de-de/boost>

Bücher

Genau zwischen Büchern und Games angesiedelt sind Abenteuerspielbücher. Hier gilt es immer wieder Entscheidungen zu treffen: Wählst du die linke Tür, lies weiter auf Seite 39, wählst du die rechte, lies weiter auf Seite 112, etc. Erstmals erschienen in den 80er Jahren, ist dieses Genre auch heute wieder sehr beliebt, etwa die Reihe „**1000 Gefahren**“ von Ravensburger. Ab 10 Jahren. https://www.ravensburger.de/produkte/buecher/kinderbuecher/ff_reihe_vv_1000%20Gefahren/category.html

Zu diesem Genre passt auch das Mitmach-Abenteuer „**Spion Mission**“. Hier müssen Seiten fertig gemalt, gefaltet und sogar herausgerissen werden, um den Krimi rund um einen gestohlenen Muffin zu lösen. Ab 7 Jahren. https://www.beltz.de/kinder_jugendbuch/produkte/produkt_produktdetails/34911-mach_deine_eigene_spion_mission.html

Alt, aber gut! In dem Buch „**Netzgemüse – Aufzucht und Pflege der Generation Internet**“ bekommen Eltern auf unterhaltsame Weise Einblick in die digitale Welt der Heranwachsenden und wie Erwachsene damit angstfrei umgehen können. <http://netzgemuese.com/>

Ein absoluter Klassiker ist „**Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?**“. François Truffaut hat mehrere Wochen lang Interviews mit Alfred Hitchcock geführt. Aus diesem Gespräch zweier Meisterregisseure ist ein Werk entstanden, das vielen als das beste Filmbuch überhaupt gilt. Auf Deutsch erstmals erschienen im Jahr 1973. <https://www.randomhouse.de/Taschenbuch/Mr-Hitchcock-wie-haben-Sie-das-gemacht/Francois-Truffaut/Heyne/e168003.rhd>

Die dazugehörige Dokumentation „**Hitchcock/Truffaut**“ beschreibt zudem die Entstehung und die Wirkung des Buches: <http://cohenmedia.net/films/hitchcock-truffaut>

Wir hoffen, wir konnten bei der Geschenkauswahl ein wenig behilflich sein, und wünschen Ihnen frohe Feiertage und einen guten Start ins neue Jahr!