

Pressemitteilung

Projekt „M2B Turbo Teens“: Nicht nur Zocken - Förderung von Medienkompetenz und sozialen Fähigkeiten durch Gaming und eSports in Cottbus

Am 17. Januar 2025 starteten wir, der „M2B e.V. das Projekt „M2B Turbo Teens“. Das Projekt bietet Jugendlichen zwischen 12 und 21 Jahren einen Raum, wo der Fokus auf Gaming und eSports gelegt wird.

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen. eSport, das wettbewerbsorientierte Spielen von Games, stellt eine besondere Form des Gamings dar und hat in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen. Jugendliche können sich im kompetitiven Spiel miteinander messen, miteinander Strategien gegen andere Teams entwickeln und austesten. Sie erlernen und trainieren Fähigkeiten und Fertigkeiten wie Teamfähigkeit, Selbstwert, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Frustrationstoleranz und Fairness.

„M2B Turbo Teens“ wird ab sofort jeden Freitag von 14 bis 18 Uhr in unseren Projekträumen, in der Sandower Hauptstraße 11 03042 Cottbus, stattfinden. Dabei werden wir uns mit dem Spiel „Rocket League“ und eSport befassen. Durch die Zusammenarbeit mit einem professionellen Trainer werden die Teilnehmenden in ihrem Gaming-Können unterstützt und lernen gleichzeitig, eSports in einen gesunden Alltag zu integrieren. Neben dem Gaming-Training wird Wert auf gesunde Ernährung und Bewegung gelegt. In geplanten Pausen können die Jugendlichen gemeinsam Mahlzeiten zubereiten und genießen, was einen Ausgleich zum digitalen Spiel bietet. Zudem werden körperliche Aktivitäten wie Fußball und Basketball organisiert, um die Jugendlichen auch auf körperlicher Ebene zu fördern. Auch einen Discord-Server werden wir gemeinsam mit den Jugendlichen erstellen sodass sie auch außerhalb der Projektzeiten miteinander kommunizieren und sich auf die Trainings vorbereiten können.

Während des eSport-Trainings werden die Teilnehmenden in verschiedenen methodischen Ansätzen gezielt in der Analyse und Bewertung von Informationen geschult. Sie lernen, wie sie Inhalte zu Spielen und Strategien aus dem Internet kritisch hinterfragen und bewerten können. Dazu gehört unter anderem die Fähigkeit, Fake News und Clickbait zu erkennen sowie die Quellen auf ihre Glaubwürdigkeit zu überprüfen. Darüber hinaus werden die Jugendlichen zu Themen wie Lootboxen und Gaming-Pässen sensibilisiert, die nicht nur für die Spielpraxis von Bedeutung sind, sondern auch ethische, finanzielle und rechtliche Fragestellungen aufwerfen.

Das Projekt „M2B Turbo Teens“ leistet damit einen wichtigen Beitrag zur gesellschaftlichen Akzeptanz von eSports und zeigt auf, dass Gaming mehr ist als nur Unterhaltung – es ist ein Weg, um digitale und soziale Kompetenzen zu entwickeln.

Wenn ihr nun Interesse an „M2B Turbo Teens“ bekommen habt, gibt es am 7. Februar in der Zeit von 14.00 bis 18.00 Uhr ein Schnupperangebot für alle.

Das vom M2B e.V. initiierte Projekt „M2B Turbo Teens“ wird gefördert von der Stiftung großes Waisenhaus zu Potsdam und durchgeführt im Rahmen der Projekte Digitalpioniere in Sandow und LEGLOS!. Das Projekt Digitalpioniere wird über Städtebauförderungsmittel aus

dem Programm „Sozialer Zusammenhalt“ gefördert. Das Projekt LEGLOS! wird aus dem städtischen Jugendförderplan durch das Jugendamt der Stadt Cottbus und vom Landespräventionsrat des Landes Brandenburg gefördert.

Ansprechpartner: Justin Härich +++ info@m2b-cottbus.de +++ 0355 75 21 68 50