



# Wer spielt was?

Anwendungsbereiche	Einstieg / Auflockerung, Wissensvermittlung, Reflexion
Geschätzte Dauer	ab 15 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode wird hier für den Einsatz in der Schule beschrieben. Die Methode eignet sich darüber hinaus für die Arbeit mit sehr unterschiedlichen Zielgruppen und in vielen Praxisfeldern. Die Variationen reichen von einem kurzen Einstieg mittels Wortmeldungen hin zu einer zeitlich aufwendigeren und inhaltlich vertiefenden Umfrage in einer Jahrgangsstufe samt entsprechender Auswertung.
Sozialform	Gruppenarbeit, Plenum

Ziel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit dieser Methode kann ein sehr niederschwelliger Einstieg in das Themenfeld „Digitale Spielekultur“ gelingen.</li> <li>- An diesen Einstieg kann eine reflektierte Auseinandersetzung zu Spielinhalten, Spielweisen oder allgemein zum Mediennutzungsverhalten anknüpfen.</li> <li>- Schüler*innen gestalten gemeinsam einen eigenen Fragebogen zur Mediennutzung Jugendlicher, welchen sie an der eigenen Schule einsetzen.</li> <li>- Über einen kurzen einseitigen Fragebogen (mit nur vier Fragen) werden Angaben von Schüler*innen zu ihren aktuellen digitalen Lieblingsspielen, Klassiker und Flops gesammelt und gemeinsam geclustert, erörtert und besprochen.</li> <li>- Die Befragung kann auf weitere Klassen ausgedehnt und von den Schüler*innen selbst durchgeführt und ausgewertet werden.</li> <li>- Die Methode liefert interessante Einblicke, welche Spiele die Schüler*innen kennen und bevorzugt spielen.</li> </ul>
Zielgruppe	Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Senior*innen, Eltern, Lehrer*innen, Pädagog*innen, Studierende, Hochschullehrende, Multiplikator*innen
Praxisfeld	Kindertagesstätte, Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Freizeit, Familie, Studium, Aus- und Weiterbildung
Pädagogische Besonderheit	Peer-to-Peer

Kontakt	 <b>SPIELRAUM</b> Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur  <b>Technology Arts Sciences TH Köln</b>	Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Ubierring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:

 <b>bpb</b> Bundeszentrale für politische Bildung	 <b>Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen</b>	 <b>Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend</b>
---	--	---

## Ablauf: Beispiel Schule - Jahrgangsstufe 9

Variante 1	Einstieg in das Thema „Digitale Spiele“																
Dauer	- 45 Minuten																
Unterrichtsfach	- z.B. Deutsch, Ethik, Informatik, Sozialkunde, Politik, Kunst, fächerübergreifend - Auch möglich in allgemeinen Vertretungsstunden ohne direkten Fachbezug																
Material / Technik	- Papier, Stifte, Pinnwand, ggf. Tafel oder Computer und Beamer																
Vorbereitung	Das „Arbeitsblatt 1: Lieblingsspiele, Klassiker und Flops“ wird entsprechend der Anzahl der Schülerinnen und Schüler kopiert.																
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach einer kurzen Einführung dazu, was in der kommenden Schulstunde ansteht, wird das Arbeitsblatt ausgeteilt und von den Schülerinnen und Schülern ausgefüllt. Hierfür können 15 Minuten eingeplant werden.</li> <li>- Die fertig ausgefüllten Arbeitsblätter werden einmal gefaltet und so eingesammelt, dass eine Zuordnung zu den Ausfüllenden nicht möglich ist.</li> <li>- Alle genannten Antworten werden an einer Pinnwand geclustert oder an der Tafel oder im Computer aufgeschrieben und anschließend entsprechend ihrer Häufigkeit sortiert. So lassen sich recht einfach und schnell Top-3-Listen der beliebtesten oder unbeliebtesten Spiele der Schüler*innen dieser Klasse ermitteln.</li> </ul> <p><u>Beispiel:</u></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Liebblings-Game</th> <th>Best-Game-ever</th> <th>Greatest-Game-Flop</th> <th>Beliebte analoge Spiele</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FIFA</td> <td>Minecraft</td> <td>Duke Nukem Forever</td> <td>Fußball</td> </tr> <tr> <td>Minecraft</td> <td>Tetris</td> <td>E.T.</td> <td>Uno</td> </tr> <tr> <td>The Witcher</td> <td>Counter-Strike</td> <td>Batman Forever</td> <td>Siedler</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die genannten Spiele sollten von einzelnen Schüler*innen kurz vorgestellt werden.</li> <li>- Im Plenum können allgemein Gründe für die Faszination der genannten Spiele und allgemein von digitalen Spielen genannt und diskutiert werden.</li> <li>- Mit gezielten Fragen können die weitere (abschließende) Diskussion angestoßen und neue Aspekte thematisiert werden.</li> </ul> <p><u>Beispiele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Spiele sind für Kinder bis 12 Jahren ungeeignet?</li> <li>- Wie ist die „Killerspiel-Debatte“ entstanden?</li> <li>- Warum fällt es oft schwer, ein Spiel zu beenden?</li> <li>- Was macht ein gutes und was macht ein kommerziell erfolgreiches Spiel aus?</li> <li>- Welche Spiele könnten im Unterricht gewinnbringend eingesetzt werden?</li> </ul>	Liebblings-Game	Best-Game-ever	Greatest-Game-Flop	Beliebte analoge Spiele	FIFA	Minecraft	Duke Nukem Forever	Fußball	Minecraft	Tetris	E.T.	Uno	The Witcher	Counter-Strike	Batman Forever	Siedler
Liebblings-Game	Best-Game-ever	Greatest-Game-Flop	Beliebte analoge Spiele														
FIFA	Minecraft	Duke Nukem Forever	Fußball														
Minecraft	Tetris	E.T.	Uno														
The Witcher	Counter-Strike	Batman Forever	Siedler														
Variante 2	Einstieg in das Thema „Digitale Spiele“ und Vertiefung mittels ausgeweiteter Umfrage in der gesamten Jahrgangsstufe oder Schule																
Dauer	- 5 x 45 Minuten																
Unterrichtsfach	- z.B. Deutsch, Ethik, Informatik, Sozialkunde, Mathematik, fächerübergreifend																
Material / Technik	- Papier, Stifte, Pinnwand, ggf. Tafel oder Computer (mit Office) und Beamer																
WICHTIG: Abklärung mit Schulleitung	Eine jahrgangsstufen- oder schulweite Fragebogenaktion sollte im Vorfeld mit der Schulleitung abgeklärt und das betroffene Kollegium informiert werden.																
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Schüler*innen erheben in ihrem direkten Umfeld und in ihrer Peer Angaben zur Mediennutzung (hier beispielhaft fokussiert auf den Bereich der digitalen Spiele) indem sie ein eigenes Untersuchungsdesign entwerfen, Daten sammeln, auswerten, diskutieren, aufbereiten und präsentieren.</li> <li>- An vielen Stellen dieser Methode oder eines Gesamtprojektes, in dem diese Methode genutzt wird, können Lehrer*innen und Schüler*innen nach Absprache und Ressourcen neue Aspekte und Themen einbringen und mit Lehr- und Lerninhalten verknüpfen.</li> <li>- Im Vordergrund sollten weder „Statistik“ noch „Fragebogendesign“ stehen sondern vielmehr die Idee, ein Stück Lebenswirklichkeit der Schüler*Innen motivierend in einen schulischen Kontext zu rücken.</li> <li>- Die Auswertung der Ergebnisse bietet vielfältige Anknüpfungspunkte für weitere thematische Verknüpfungen und Vertiefungen.</li> </ul>																

Schwerpunkte Stunde 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Das „Arbeitsblatt 1: Lieblingsspiele, Klassiker und Flops“ wird entsprechend der Anzahl der Schülerinnen und Schüler kopiert.</li> <li>- Vorstellung von Mediennutzungsdaten aus den aktuellen JIM- und Kim-Studien (Repräsentative Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen durch den Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. <a href="http://www.mpfs.de">www.mpfs.de</a>).</li> <li>- Diese Vorstellung kann durch die Lehrer*innen oder durch Schüler*innen erfolgen, die sich mit entsprechender Aufgabenstellung darauf vorbereitet haben</li> <li>- Eigene kleine Untersuchung mithilfe des Arbeitsblatts 1 wird in der Klasse durchgeführt und gemeinsam ausgewertet werden.</li> </ul>
Schwerpunkte Stunde 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein eigener Fragebogen, indem die Schüler*innen eigene Fragen zu Games unterbringen können, wird zunächst in Kleingruppen im Unterricht (wird zeitlich knapp) oder als Hausaufgabe zu dieser Stunde angefertigt.</li> <li>- Die Kleingruppen stellen ihre Ergebnisse vor.</li> <li>- Nach der Vorstellung aller Fragebogen-Entwürfe entscheidet die Klasse gemeinsam, welche Fragen und Formulierungen in einen gemeinsamen Fragebogen übernommen werden. Der fertige Fragebogen sollte nicht länger als zwei Seiten sein und innerhalb von max. 15 Minuten auszufüllen sein.</li> </ul>
Schwerpunkte Stunde 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kleinteams (3 Schüler*innen) stellen in anderen Klassen in 5 Minuten die Idee der Fragebogenaktion „Wer spielt was?“ vor und verteilen im Anschluss ihre Fragebögen.</li> <li>- Die Kleinteams sammeln nach 15 Minuten die ausgefüllten Fragebögen wieder ein, bedanken sich für die Mithilfe und teilen mit, wann und wie die Ergebnisse veröffentlicht werden.</li> <li>- Dauer für die Fragebogenaktion: 30 Minuten inklusive 10 Minuten Puffer</li> <li>- Kurze Feedbackrunde, in der die Schüler*innen eine Rückmeldung zur durchgeführten Fragebogenaktion in den anderen Klassen geben und eventuelle Schwierigkeiten benennen können.</li> </ul>
Schwerpunkte Stunde 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datenerfassung der eingesammelten Fragebögen durch die jeweiligen Kleinteams in eine vorbereitete und für alle Kleinteams bereitgestellte Excel- oder Calc-Tabelle</li> <li>- Zusammenfassung der Ergebnisse aller Kleinteams</li> <li>- Überlegung, in welcher Form die Daten ausgewertet werden können und wie sie interpretiert und für alle präsentiert werden sollen</li> <li>- Aufbereitung, Auswertung und Diskussion der Gesamtergebnisse</li> </ul>
Anmerkung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn die Dauer des Projekts 4 Schulstunden (á 45 Minuten) nicht überschreiten soll, kann die Datenerfassung durch die Kleinteams auch als Hausaufgabe ausgelagert werden.</li> </ul>
Schwerpunkte Stunde 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation der Ergebnisse für alle Mitwirkenden</li> <li>- Eine Präsentation der Ergebnisse der Fragebogenaktion kann zum Beispiel über eine Kurzzusammenfassung der Ergebnisse als Handout, über einen Beitrag auf der Schul-Webseite oder in der Schüler*innen-Zeitung.</li> <li>- Sehr zu empfehlen ist eine Präsentation in der Aula für alle (beteiligten) Schulklassen.</li> </ul>
Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Ergebnisse einer durchgeführten Fragebogenaktion können gerne nach Rücksprache über <a href="http://digitale-spielewelten.de">digitale-spielewelten.de</a> einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden.</p> <p>Kontakt: <a href="mailto:info@digitale-spielewelten.de">info@digitale-spielewelten.de</a></p>

## Arbeitsblatt 1: Lieblingsspiele, Klassiker und Flops

**Aufgabe:** Fülle bitte folgendes Blatt in Ruhe aus und gebe es anschließend ab.

Neben Alter und Geschlecht werden keine weiteren persönlichen Angaben erfragt.

Du bleibst anonym und kannst entsprechend auch Spiele angeben, die laut § JuSchG nicht für Dein Alter geeignet sind.

Alter: \_\_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_\_

Ich spiele mehr: (Bitte nur eins ankreuzen)  alleine  mit Freunden

Ich spiele mehr: (Bitte nur eins ankreuzen)  an einer Konsole  dem PC  mobil\*

\*Mit „mobil“ sind alle Arten von mobilen Spielkonsolen wie Nintendo DS etc., Tablets oder Smartphones gemeint.

### Aufgabe 1.

Nenne maximal drei Deiner aktuellen Lieblings-Games.

Nennen hier nur digitale Spiele. Es ist egal, ob Du die Spiele auf einer Spielkonsole, dem PC, einem Tablet oder einem Smartphone spielst.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

### Aufgabe 2.

Was ist für Dich das beste Game ever?

Oder anders gefragt, welches Spiel (mitsamt passender Hardware, endlosem Strom **aber ohne** benötigte Onlineverbindung) würdest Du mit auf eine einsame Insel nehmen?

1. \_\_\_\_\_

### Aufgabe 3.

Gesucht wird hier Dein persönlicher Greatest-Game-Flop (ever).

Nenne das Game, welches Du eindeutig am nervigsten und überflüssigsten findest.

1. \_\_\_\_\_

### Aufgabe 4.

Nenne maximal drei analoge Spiele, die Du selber immer wieder gerne spielst oder bei passender Gelegenheit wieder einmal spielen würdest.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Vielen Dank!