



- Thema**
- > Gerätenutzung Computer- und Videospiele
 - > Wissen über Computerspiele und Videogames
- Aufgabe**
- > Reflexion über das eigene Gameverhalten: Wo stehe ich?
- Kompetenzen**
- > Die Schülerinnen und Schüler kennen die genderspezifischen Unterschiede
 - > Sie können über das eigene Gameverhalten reflektieren
 - > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.1.g, MI.1.3.f, ERG.5.4.a
- Ablauf**
- > Die ganze Klasse stellt sich in einer Linie auf.
 - > Es werden 9 Fragen gestellt. Wer eine Frage mit JA beantworten kann, macht einen Sprung nach vorn.
 - > Aus Platzgründen empfiehlt sich, diese Übung im Freien oder im Schulhausgang abzuhalten. Maximale Länge von 9 Sprüngen (jeweils aus dem Stand)!
 - > Reflexionsrunde über das Gesamtbild am Schluss.
- Zeitbedarf**
- > 15 Minuten
- Material**
- > Fragenkatalog für die Lehrperson
- Fragen**
- Fragenkatalog für die Lehrperson**
- 1 Wer nutzt ausschliesslich die Spielkonsole zum Gamem? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 2 Wer nutzt Spielkonsolen und portable Konsolen (Playstation 4, Xbox One X) zum Gamem? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 3 Wer spielt auf dem Handy oder Smartphone? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 4 Wer spielt am Computer? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 5 Wer besitzt mehr als 7 Spiele? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 6 Wer hat schon einmal aus Wut etwas kaputt geschlagen; z. B. weil du im Spiel verloren hast? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 7 Bei wem steht die Spielkonsole im Zimmer? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 8 Wer hat 24 Stunden pro Tag freien Internetzugang im eigenen Zimmer? **(einen Sprung nach vorn)**
 - 9 Wer achtet und befolgt **nicht** die Alterskennzeichnung der Computer- und Videospiele? **(einen Sprung nach vorn)**
- > Am Schluss ergibt sich ein Gesamtbild. Das «Wo stehe ich?» wird hier sichtbar. Je weiter vorne, desto problematischer könnte der persönliche Umgang mit Computer- und Videospiele sein. Bitte achten und thematisieren Sie auch den genderspezifischen Unterschied.
Fazit: Eigentlich müssten sich diejenigen, die sich bei dieser Übung am meisten bewegen mussten und am weitesten vorn stehen, vielleicht auch in der Freizeit mehr bewegen und weniger vor dem Bildschirm sitzen.