

"Alle, die ..." - Stiftung Digitale Spielekultur



Autor*in

Institut Spielraum

Ziel:

Bewegungsspiel zur Auflockerung. Auch geeignet als niedrigschwellige Methode zum Kennenlernen und Gemeinsamkeiten entdecken.

Ablauf:

Variante A:

Alle sitzen im Kreis. Die anleitende Person verliest einzelne Aussagen („*alle, die* ... Super Mario kennen“), die thematisch passen. Alle Personen, auf die die Aussagen zutreffen, müssen dann aufstehen und sich möglichst schnell einen neuen Platz suchen. Einige Vorschläge für den Anfang stehen weiter unten.

Variante B:

Alle sitzen im Kreis – bis auf eine Person, der ein Stuhl fehlt. Diese steht in der Mitte und muss sich eigenständig einen Satz ausdenken, der mit „*alle, die* ...“ beginnt, um so einen neuen Stuhl zu erhaschen.

Variante B kann auch entstehen, wenn mit Variante A der Anfang gemacht wurde.

Beispielhafte Anweisungen für „Alle, die ...“

Ihren Platz wechseln alle, die ...

- ... diese Woche schon mal länger gespielt haben, als sie sich vorgenommen haben.
- ... nicht ohne ihr Handy aus dem Haus gehen.
- ... schon mal *Candy Crush* gespielt haben.
- ... gerne eine VR-Brille hätten.
- ... von ihrem Taschengeld sich Spiele kaufen.
- ... schon mal In-App-Käufe getätigt haben.
- ... ein Android-Smartphone haben.
- ... wissen, was eine IP-Adresse ist.
- ... gerne online Multiplayer-Spiele spielen.
- ... sich die Konsole oder den Computer mit Geschwistern teilen müssen.
- ... sich wünschen, dass die Eltern mehr Verständnis für Games hätten.
- ... am liebsten große Geschichten in Games erleben.

Diese Methode ist im Rahmen des vom BMFSFJ, der bpb und des MFKJKS NRW geförderten Projekts „Ethik und Games“ an der TH Köln entstanden.