//COMPUTERSPIEL-ZEITREISE

Bei der Computerspiel-Zeitreise stoßen die Teilnehmenden auf Games und Konsolen der vergangenen Jahre und Jahrzehnte sowie auf aktuelle Titel. Die Teilnehmenden reflektieren ihre Computerspielenutzung bis hin zu den ersten Spielerfahrungen und vergegenwärtigen sich ihre Spielefavoriten.

// UMFANG
10 bis 25 Minuten (je nach Gruppengröße)

// ZIELGRUPPE
Jugendliche, Studierende, Erwachsene

// ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN*INNEN
Mindestens 6 bis 8 Teilnehmende und 1 Pädagoge*in

// SOZIALFORM
Plenum

// AUSSTATTUNG
- Karten mit Bildern von klassischen bis hin zu aktuellen Games und Plattformen, z. B. Minecraft, PS4, Game Boy, Die Sims 3
- Die Bilder (Screenshots) werden im A5- oder A4-Format ausgedruckt – entweder auf dickes Papier oder anschließend noch laminiert, damit sie mehrfach verwendet werden können
- Bei der Auswahl der Bilder sollte darauf geachtet werden, dass möglichst viele Genres abgedeckt sind
- Es bedarf mindestens so viele Karten wie Teilnehmende

// AUFWAND
Mittel (Die Recherche und Vorbereitung der Karten nimmt etwas Zeit in Anspruch)

// SETTING
Mit dieser Methode erkunden die Teilnehmenden ihre Computerspielesozialisation. Die Computerspiel-Zeitreise eignet sich zum Kennenlernen ebenso wie als Einstieg in eine Gruppenarbeit. Bei Erwachsenen ist diese Methode hilfreich, um längst in Vergessenheit geratene Spielerfahrungen zu reaktivieren.

Autorin: Christiane Schwinge / Initiative Creative Gaming e.V.) für die Hamburg Open Online University
Lizenz: Creative Commons BY-SA 4.0

// VORBEREITUNG

Einen Stuhlkreis oder einen großen Tisch für alle Teilnehmenden vorbereiten. In der Mitte wird eine ausreichende Anzahl an Karten (je nach Anzahl der Teilnehmenden ca. 20-30 Stück) ausgelegt.

// DURCHFÜHRUNG

Nachdem der/die Pädagoge*in die Karten auf dem Tisch oder in der Mitte des Stuhlkreises ausgelegt hat, werden die Teilnehmenden gebeten, die Karte auszuwählen, mit der sie am meisten verbinden. Anschließend erzählen alle Teilnehmenden reihum, warum sie sich wofür entschieden haben. Daran kann ein Gespräch zur Computerspielenutzung angeschlossen werden.

// TIPPS & TRICKS

- Es ist empfehlenswert, erst zu erklären, worum es geht und dann die Karten auszulegen, da die Teilnehmenden ansonsten zu stark abgelenkt sind.
- Wird die Methode bei Erwachsenen eingesetzt, kann dies ein sehr guter Rückblick auf die Medienbiografie sein und dabei helfen, die persönlichen Spielerfahrungen zu vergegenwärtigen.

// VARIANTEN UND ERGÄNZUNGEN

- Es können auch Spielhüllen oder Controller verwendet werden.
- Die Karten können auch um Screenshots von Sport-, Brett- und Kartenspielen ergänzt werden, je nach Workshop-Fokus und Zielgruppe.
- Der Fokus der Zeitreise kann auch auf die komplette Medienbiografie bzw. Mediennutzung erweitert werden. Hierfür werden die Karten um weitere Medienangebote ergänzt, z. B. um TV-Serien, Filme, Internetseiten, Helden, usw. Auch in dieser Variante können an Stelle von Karten Gegenstände eingesetzt werden.

Autorin: Christiane Schwinge / Initiative Creative Gaming e.V.) für die Hamburg Open Online University
Lizenz: Creative Commons BY-SA 4.0