**KONZEPT / METHODE / HANDOUT**



// **UMFANG**

5 bis 15 Minuten

// **ZIELGRUPPE**

Kinder, Jugendliche, Studierende, Erwachsene

// **ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN\*INNEN**

Mindestens 5 bis 7 Teilnehmende, 1 Pädagoge\*in

// **SOZIALFORM**

Plenum

// **AUSSTATTUNG**

Freie Fläche (z. B. Schulflur), die genügend Platz für eine Aufreihung aller Teilnehmenden bietet

// **OPTIONAL**

Kreide oder buntes Tape, um eine Linie zu zeichnen/markieren

// **AUFWAND**

Niedrig

// **SETTING**

Die Methode ist vielseitig einsetzbar. Beispielsweise eignet sie sich gut zum Kennenlernen, als Warm-up oder für den Einstieg in ein neues Thema. Auch für die Evaluation eines Workshops kann sie genutzt werden.

**//ZEITSTRAHL**

Beim Zeitstrahl ordnen sich die Teilnehmenden einer bestimmten Frage entsprechend an. Mit dieser Methode erfährt der/die Pädagoge\*in etwas über die Teilnehmenden, z. B. bezüglich ihres Spielverhaltens und auch die Teilnehmenden lernen sich untereinander (besser) kennen, indem sie in den Austausch treten. Darüber hinaus reflektieren sie – je nach Fragestellung – ihre Gewohnheiten.







// **VORBEREITUNG**

Bei Bedarf eine Linie auf den Boden zeichnen bzw. markieren (die Umsetzung funktioniert auch ohne sichtbare Markierungen).

// **DURCHFÜHRUNG**

Der/die Pädagoge\*in bittet die Teilnehmenden, aufzustehen und sich in einer Gruppe zusammenzufinden. Nun wird eine Frage gestellt und die Teilnehmenden dazu aufgefordert, sich auszutauschen und anschließend chronologisch, der Antwort entsprechend, in einer Reihe aufzustellen. Beispiel: „Wie lange spielst du täglich Computerspiele?“ Der/die Pädagoge\*in gibt die Pole vor (z. B. „gar nicht“ auf der rechten Seite, „mehrere Stunden“ auf der linken). Haben alle Teilnehmenden einen Platz gefunden, sagen alle nacheinander, wie viel Zeit sie täglich mit Spielen verbringen. Daraus wird ersichtlich, ob sich alle richtig eingeordnet haben.

// **TIPPS & TRICKS**

* Bei mehrtägigen Workshops können die Teilnehmenden täglich befragt werden. Die Antworten (Reihenfolgen) werden dokumentiert und am Ende des Workshops miteinander verglichen.

// **VARIANTEN UND ERGÄNZUNGEN**

* Als niedrigschwelliger Einstieg und zum Warmwerden kann auch das Alter der Teilnehmenden abgefragt werden.
* Die Pole werden nicht durch den/die Pädagogen\*in vorgegeben, sondern müssen von den Teilnehmenden im Austausch festgelegt bzw. gefunden werden.
* Möglich sind auch Fragen mit vier Antwortmöglichkeiten. Dazu wird ein imaginäres oder reales Kreuz auf den Boden gezeichnet. Es gibt also eine Quer- und eine Längsachse, die jeweils für eine Antwort stehen. Beispiel: „Auf welcher Plattform spielst du am meisten?“ Ecke 1: Feste Konsole, Ecke 2: PC, Ecke 3: Online, Ecke 4: Tablet und Handy. Mit dieser Variante kann beispielsweise auch die geografische Herkunft der Teilnehmenden abgefragt werden.

