

Methode – Gaming-Rodeo:
eine Reise durch den Spielekosmos



Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihre Lieblingsspiele aus, dabei können sowohl analoge Brett-, Karten- oder Gesellschaftsspiele als auch Computerspiele mitgebrachte vorgestellt werden.

Themen: Gaming, Spiele

Voraussetzungen: Beamer/Bildschirm, Laptop/Tablet, Lautsprecher, mitgebrachtes Spiel/Videogame/Konsole/Smartphone je Teilnehmer*in

Alter: 12 – 18 Jahre

Dauer: 60 – 90 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmende

Ablauf: Alle Beteiligten bringen im Rahmen dieser Methode Spiele und im Falle von elektronischen Games auch die dazugehörigen Abspiegelgeräte mit. Dabei sollte auf Spielesysteme, die nicht ohne zusätzliche Technik lauffähig sind, verzichtet werden (z.B. Spielekonsolen, die an einen separaten Bildschirm angeschlossen werden müssen). Außerdem dürfen nur für die Altersgruppe zulässige Spiele mitgebracht

werden (FSK-Kennzeichnung und Jugendschutz beachten!). Es ist alternativ auch möglich, anstelle der Spiele sog. Let's-Plays im Rahmen der Methode vorzuführen.

1. Einstieg

Zunächst setzt ihr euch mit den Teilnehmer*innen in einem Kreis im Gruppen- oder Klassenraum zusammen. Die Beteiligten stellen die mitgebrachten Spiele kurz vor und geben zusätzlich Auskunft zu einigen Aspekten ihres (analogen und digitalen) Spielverhaltens:

- Wie heißt das Spiel? (bspw. Auto Racer III)
- Was macht das Spiel aus? (bspw. tolle Rennstrecken und große Auswahl an Autos)
- Was tut man in dem Spiel? (bspw. auf Rennstrecken gegen andere Spieler*innen antreten)
- Dir könnte das Spiel gefallen, wenn... (du dich für Autos interessierst und schnell reagieren kannst)



Methode – Gaming-Rodeo: eine Reise durch den Spielekosmos



2. Markt der Spiele

Nun verteilt sich die eine Hälfte der Gruppe mit ihren mitgebrachten Spielen bzw. digitalen Games im Raum. Die andere Hälfte hat nun die Möglichkeit, sich diese 15 Minuten lang präsentieren und erklären zu lassen – und selber einige Runden zu spielen. Nach Ablauf der Zeit tauschen die Rollen und die Spielepräsentator*innen erhalten die Möglichkeit, 15 Minuten lang bei dem anderen Teil der Gruppe deren mitgebrachte digitalen und analogen Spiele kennenzulernen. Je nachdem, wie viel Zeit für diese Methode eingeplant ist und wie hoch das Interesse der Teilnehmer*innen ausfällt, kann dieser Wechsel mehrmals stattfinden.

3. Spiele-Challenge

Ihr könnt gemeinsam mit der Gruppe oder Schulklasse nach dem „Markt der Spiele“ ein mitgebrachtes Spiel für mehrere Spieler*innen mit kurzen Spielrunden und vor Ort vorhandener Hardware auswählen und gegeneinander antreten. Wer ist wohl die*der Beste?

4. Fazit

Nach der Spiele-Vorführung setzt ihr euch mit den Teilnehmer*innen wieder in gemeinsamer Runde zusammen. In Form eines Blitzlichts geben alle Beteiligten eine kurze Rückmeldung dazu, welches Spiel ihnen jeweils am besten gefallen hat.

Let's Play (engl. für „Lasst uns spielen“; abgekürzt: LP) bezeichnet das Vorführen und Kommentieren des Spielens eines Computerspiels. Meist wird dies ähnlich einem Screenshot aufgenommen und auf Videoportalen hochgeladen oder auf Live-Streaming-Portalen übertragen. Bekannte Dienste sind YouTube und Twitch.
(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Let%E2%80%99s_Play)

