

## Methoden-Steckbrief: Das Aufstellungsspiel

### Allgemeine Informationen:

Einsatzmöglichkeit	Spielerischer Einstieg in eine medienpädagogische Lerneinheit
Zielsetzung	Erfassen und Aufzeigen von Vorerfahrungen und Nutzungsgewohnheiten im Umgang mit digitalen Medien
Zielgruppe	Schüler*innen ab Klassenstufe 3
Dauer	5–10 Minuten
Vorbereitung und Material	Ggf. Markierung von Positionen „ja“ und „nein“ / „oft“ oder „wenig“ im Raum

### Ablauf:

Durch die Mitte des Raumes geht eine fiktive Linie. Diese kann auch mit einem Band oder Klebeband gezogen werden. Das eine Ende der Linie markiert die Position „ja“ oder „trifft zu“, das entgegengesetzte Ende markiert die Position „nein“ oder „trifft nicht zu“. Die Mitte der Linie markiert die Position „unentschieden“ bzw. „manchmal“.

Es werden nacheinander verschiedene Fragen gestellt oder Statements genannt, zu denen sich die Teilnehmenden entsprechend ihrer Antwort oder eigenen Meinung auf der Linie positionieren sollen. Je näher ihre Antwort oder Meinung an die Extrempole heranreicht, desto näher positionieren sie sich an diesen. Bei überraschenden Ergebnissen können einige Teilnehmer\*innen zu ihren konkreten Erfahrungen befragt werden.

### Beispielfragen:

- Wie oft bist du am Tag am Smartphone? (Sortierung: sehr oft / nie)
- Darfst du alleine ins Internet gehen? (Positionierung: Ja oder nein)
- Wie gerne nutzt du WhatsApp zur Kommunikation? (Positionierung: sehr gerne oder mag ich überhaupt nicht)

### Mögliche Varianten:

- Positionen in einem Kreissystem (wie bei einer Dartscheibe)
- Positionen in den Ecken des Raumes
- Sitzen bleiben vs. aufstehen (wenn nur für zwei Antworten möglich sind)
- Rotes vs. grünes Kärtchen in die Luft halten (wenn nur zwei Antworten möglich sind)