Autogrammjagd

Kurzbeschreibung	Die Jugendlichen befragen sich gegenseitig zu ihrer Mediennutzung. Wer die meisten Unterschriften gesammelt hat oder am schnellsten war, gewinnt.
Themen & Inhalte	Kennenlernen, Einstieg in Themenkomplexe, Auflockerung, Bewegung, Spiel, individuelle Kenntnisse und Erfahrungen, großgruppengeeignet
Zielgruppe	Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren
Gruppengröße	Ab 6 Personen
Zeitlicher Rahmen	10 bis 30 Minuten plus Auswertungsgespräch
Material- und Technikbedarf	Autogrammjagd-Vorlage in verschiedenen Variationen – Ausdrucke entsprechend der Mitspieler*innenzahl, Stifte ggf. Smartphones oder Tablets Vorlage unter *(Verweis auf entsprechende Unterseite ACT ON!)*

Ablauf

Mit der „Autogramm-Jagd“ ist ein dynamischer und unterhaltsamer Einstieg in die Auseinandersetzung mit den digitalisierten Lebenswelten durch die Kinder und Jugendlichen selbst möglich.

Orientiert an den Regeln des Bingo-Spiels erhalten die Teilnehmenden eine Vorlage mit Aussagen, die sie „abhaken“ müssen. Das heißt, sie müssen eine Person finden, auf die diese Aussage zutrifft und sich von ihr ein Autogramm holen.

Alle Teilnehmenden laufen im Raum umher und müssen die anderen Jugendlichen befragen, um ihren Zettel auszufüllen. Im Vorfeld sollte die Spielleitung entscheiden, wie viele Unterschriften gesammelt werden müssen oder ob es eine Zeitvorgabe gibt. Es sollte außerdem festgelegt werden, dass Unterschriften verschiedener Personen eingeholt werden müssen. Die genauen Regeln hängen von der Gruppengröße ab. Wer die vereinbarte Anzahl erreicht hat oder fertig ist, läuft zur Spielleitung und lässt seinen/ihren Zettel kontrollieren. Die Spielleitung gibt am Ende bekannt, wer gewonnen hat.

Im Anschluss erfolgt eine gemeinsame Auswertung der Aufgabe, da nicht unbedingt jede Person jede Aussage gelesen hat. Die Jugendlichen können sich in der gesamten Gruppe über ihre persönlichen Erfahrungen austauschen. Die Ergebnisse dienen weiterhin als Gesprächsanlass für die vertiefte Auseinandersetzung mit einzelnen Themenkomplexen, wie z. B. YouTube oder Snapchat.

Eine Alternative!
Man kann statt Autogrammen auch Selfies jagen. Die Aussage soll dann durch die zwei Personen kreativ visualisiert und für andere erkennbar sein. Dann benötigt man Smartphone oder Tablets und sollte mehr Zeit einplanen.

JFF – Institut für Medienpädagogik

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

ACT ON! ist ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik
Gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend