

# Autogramm jagd

**Kurzbeschreibung** Die Jugendlichen befragen sich gegenseitig zu ihrer Mediennutzung. Wer die meisten Unterschriften gesammelt hat oder am schnellsten war, gewinnt.

**Zielgruppe** Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

**Gruppengröße** ab 6 Personen

**Themen & Inhalte** Kennenlernen, Einstieg in Themenkomplexe, Auflockerung, Bewegung, Spiel, individuelle Kenntnisse und Erfahrungen, großgruppeneeignet

**Zeitlicher Rahmen** 10 bis 30 Minuten plus Auswertungsgespräch

**Material- und Technikbedarf** Autogramm jagd-Vorlage in verschiedenen Variationen – Ausdrucke entsprechend der Mitspieler\*innen-Zahl, Stifte, ggf. Smartphones oder Tablets

## Ablauf

Mit der *Autogramm jagd* ist ein dynamischer und unterhaltsamer Einstieg in die Auseinandersetzung mit den Online-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\*ihm ein Autogramm holen.

Jede\*r Teilnehmende erhält eine *Autogramm jagd*-Vorlage und einen Stift. Nun laufen alle Teilnehmenden 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, ob es nur darum geht, die meisten Unterschriften zu sammeln, oder ob am Ende auch zählt, dass die Autogramme von möglichst vielen verschiedenen Personen eingeholt wurden. 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. *TikTok* oder *Snapchat*.

i

*Alternativ können statt Autogrammen auch Selfies gejagt werden. Die Aussage soll dann durch die zwei Personen kreativ visualisiert und für andere erkennbar sein. Dafür werden Smartphones oder Tablets benötigt und die Fachkraft sollte mehr Zeit einplanen.*