



## To game or not to game?

---

**SCHRITT 1:** Überlege dir, warum du gerne oder nicht gerne digitale Games spielst. Schreibe die Gründe hier auf:



**SCHRITT 2:** Bildet Zweiergruppen und diskutiert miteinander, warum ihr **gerne** oder **nicht gerne** Games spielt (**TIP:** Am spannendsten ist die Diskussion mit jemandem, der nicht die gleiche Meinung hat wie du).

---

**SCHRITT 3:** Schreibt **jeden** Grund, den ihr für oder gegen das Spielen von Games gefunden habt, auf einen **separaten** Zettel.

---



**SCHRITT 4:** Sammelt gemeinsam mit eurer Klasse alle Zettel an einem Ort. Bildet mit den Zetteln Gruppen mit gleichen oder ähnlichen Gründen, warum man gerne oder nicht gerne Games spielt. **Diskutiert das Ergebnis gemeinsam in der Klasse.**

---



**SCHRITT 5: Zeit für einen Film!** Schaut euch den Film übers Gamen auf der Webseite: <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/games> an.

**SCHRITT 6:** Vielleicht habt ihr bemerkt, dass im Film das Wort «Selbstwirksamkeit» vorkommt. Schaut euch nochmals den Filmabschnitt von Minute 3:30-4:06 an. Danach bildet ihr 4er-Gruppen und recherchiert im Internet den Begriff «Selbstwirksamkeit». Dann entwickelt ihr gemeinsam ein Plakat, auf dem ihr Beispiele notiert, wann man in einem Game Selbstwirksamkeit erleben kann.



**SCHRITT 7:** Selbstwirksamkeit kann man aber nicht nur in Games erleben. Überlegt euch im Stillen, wo ihr selber das Gefühl der Selbstwirksamkeit im Alltag oder in der Freizeit erlebt (**nicht in Games**). Schreibt zwei Beispiele aus eurem Leben auf einen Zettel. Auf die Rückseite dieses Zettels schreibt ihr euren Namen und gebt den Zettel dann der Lehrperson ab.

**SCHRITT 8:** Nun zieht ihr jeweils zufällig zwei der Zettel. Die Besitzer der Zettel bilden eine 2er-Gruppe und stellen sich die Beispiele, die sie aufgeschrieben haben, gegenseitig vor.

