



Spielbiografie

<i>Kurzbeschreibung</i>	Die Teilnehmenden visualisieren, welche Spiele sie wann in ihrem Leben gespielt haben und spielen werden.
<i>Schlagworte</i>	Spielarten, Eigenreflexion, Gestaltung
<i>Anwendungsbeispiel</i>	Als Einstieg zur Reflexion über das Spielen als Teil der persönlichen Entwicklung und zur Rolle des Spiels im Alltag
<i>Alter der Zielgruppe</i>	Ab 10 Jahren
<i>Gruppengröße</i>	Bis zu 30 Teilnehmende (Einzel- oder Gruppenarbeit)
<i>Zeitlicher Rahmen</i>	Ab 30 Minuten
<i>Beschreibung</i>	Die Teilnehmenden sammeln einzeln oder in kleinen Gruppen, welche Spielsachen und Spiele sie in ihrem Leben begleitet haben und welche im Moment ganz oben stehen. Auf einem Plakat oder Papier wird eine Skala mit den Lebensjahren angeklebt und die Spielbiografie mit Symbolen visualisiert. Dabei soll deutlich gemacht werden, welche Spiele dauerhaft präsent sind (z.B. Fußballspielen von 4 bis 14 Jahren) und welche Spiele nur für kurze Zeit eine Rolle gespielt haben. Verschiedenfarbige Balken können dies erleichtern. Zum Abschluss wird in der Gruppe reflektiert: Mit welchen Spielen und Spielsachen bin ich groß geworden? Wie sieht das bei den anderen aus? Warum sind manche Spiele wieder aus meinem Leben verschwunden? Wann sind Computerspiele dazu gekommen? Welche Spiele werde ich spielen, wenn ich älter bin? Durch diese Methode kann die Definition und Bandbreite des Begriffs „Spielen“ thematisiert werden.
<i>Material- und Technikbedarf</i>	Papier oder Plakate, Bunt- oder Filzstifte, Lineal
<i>Variationsmöglichkeiten</i>	Die Spielbiografie kann auch per PC, zum Beispiel mit Word, Powerpoint oder Prezi visualisiert werden. Alternativ können die Teilnehmenden auch ein analoges Plakat gestalten: Dazu werden echte Gegenstände (z.B. Spielkonsole, Teddybär) von zu Hause mitgebracht, auf einem Plakat angeordnet und per Bildbearbeitungsprogramm oder analog beschriftet und abfotografiert.