



## Einleitung

Gamen ist eine beliebte Freizeitbeschäftigung vieler Jugendlicher. Knapp 80 % der Jugendlichen gamen. Davon spielen 60 % mindestens mehrmals pro Woche oder täglich (James-Studie, 2022). Eltern und Lehrer:innen sehen es manchmal etwas kritischer, zumindest wenn exzessiv (d. h. sehr häufig) «gezockt» wird. In dieser Einheit wird daher etwas genauer hingeschaut: Was sind die Vorteile von Gamen? Was kann man beim Gamen lernen? Wo liegen die Risiken? Und sollte Gamen sogar ein Schulfach werden?


**Quelle:** Külling, C. et al. (2022). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

## Ziele

- Du kannst begründen, warum Menschen gamen.
- Du kannst Vorteile und Risiken des Gamens nennen und gegeneinander abwägen.
- Du kannst häufig genannte Kritikpunkte am Gamen auf ihre Richtigkeit prüfen.
- Du kannst Anzeichen und Folgen von problematischem/süchtigem Spielverhalten nennen und weisst, wo du Unterstützung (für dich und andere) bekommst.
- Du denkst über deine Haltung und dein Handeln in Bezug auf das Gamen nach.

## Die Aufgaben im Überblick



 **Wichtig:** Wenn du schwierige Erfahrungen mit diesem Thema gemacht hast und deswegen unangenehme Gefühle wie Scham, Trauer, Angst oder Wut empfindest, zögere nicht, dir Unterstützung und Begleitung zu holen. Wende dich an eine dir vertraute Bezugsperson aus deinem Umfeld oder an eine der hilfreichen Adressen, die im folgenden Dokument findest: [PDF Unterstützungsangebote](#)



## Aufgabe 1: **Gamen – wird E-Sport in Zukunft ein Schulfach sein?**

Schaut euch den folgenden Ausschnitt aus der deutschen Tagesschau an und diskutiert anschliessend die untenstehenden Fragen.

 **Computerspiele als Fach an Stockholmer Schule** | ARD 1 Das Erste | 3:06

- E-Sport bzw. Computerspiele als Schulfach – wie denkt ihr darüber?  
Welche Argumente sprechen dafür? Welche dagegen?
- Gamt ihr selbst regelmässig? Warum ja/neint?
- Was ist (für euch) das Faszinierende am Gamen?
- Welche Fragen beschäftigen euch in Bezug auf das Gament?



## Aufgabe 2: **Wie Computerspiele die Welt eroberten**

In der Generation eurer Grosseltern gehörten Computerspiele noch nicht zum normalen Alltag von Kindern und Jugendlichen. Was wäre in eurem Leben anders, wenn es keine Computerspiele gäbe? Diskutiert diese Frage kurz miteinander und lest dann den Fachtext auf der Folgeseite über die Entwicklung von Computerspielen.

**Jede:r von euch wählt nun eine der folgenden vier Fragen aus und überlegt sich eine Antwort, die sie/er in der Gruppe vorstellt:**

- Wie und was wird im Jahr 2050 gespielt bzw. nicht mehr gespielt?
- Welche Rolle werden Games für die Teenager der Zukunft spielen?
- Kennt ihr das Gefühl, völlig in virtuelle Spielwelten einzutauchen oder könnt ihr es bei anderen beobachten? Welche Gedanken und Überlegungen macht ihr euch dazu?
- Ist/wäre es manchmal besser, analog statt digital zu spielen – so wie es eure Grosseltern wahrscheinlich gemacht haben?

Vielleicht wollt ihr mehr darüber zu erfahren, wie es früher war? Sprecht mit euren Eltern und Grosseltern: Fragt sie, wie sie die Entwicklung von Games erlebt haben und was sie darüber denken.



**Besprecht eure Überlegungen zu den Aufgaben 1 und 2 mit der Lehrperson.**



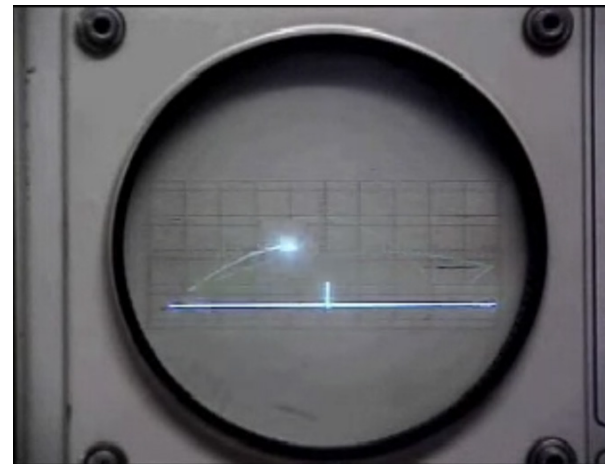
Die Faszination für das Spielen und der Austausch darüber ist wahrscheinlich so alt wie die Menschheit. Die digitale Form des Spielens entwickelte sich aber erst im Laufe des 20. Jahrhunderts. Unter dem Begriff Computerspiel werden verschiedene Spiele zusammengefasst, die auf einem Computer, Tablet, Handy oder einer Konsole gespielt werden.

Im Laufe der Zeit haben sich verschiedene Spielgenres, also unterschiedliche Spielformen, entwickelt: In Jump ‚n‘ Run Games geht es beispielsweise darum, mit rennenden und springenden Figuren ein Ziel zu erreichen. Beat‘em ups sind Spiele, in denen die Spieler:innen verschiedene Kampftechniken anwenden und in Actionspielen steuern die Gamer:innen meistens Figuren oder Fahrzeuge. Bei vielen Spielen ist Geschicklichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit gefragt. Bei Strategiespielen – um ein weiteres Genre zu nennen – braucht es hingegen strategisches und taktisches Geschick, um ein bestimmtes Ziel (z. B. die Besiedlung eines Gebietes) zu erreichen<sup>1</sup>. Heutige Games sind häufig aufwändig gestaltet, mit komplexen Geschichten, stilistischen Elementen und ausgewählten Soundeffekten. So gesehen kann das Entwickeln von Spielen (Game Design) auch als eine Kunstform betrachtet werden.

Computerspiele sind bei vielen Jugendlichen und Erwachsenen beliebt. Doch wie konnte sich das Phänomen Computerspiel entwickeln und wo fing alles an?

Grundsätzlich gilt: Die Entwicklung von Computerspielen ist stark von der Entwicklung der Computer beeinflusst. Eines der ersten Spiele, das ausschließlich zu Unterhaltungszwecken entwickelt wurde, war das Spiel «Tennis for Two» aus dem Jahr 1958. Aus heutiger Sicht ist es ein sehr einfaches Spiel, bei dem ein Lichtpunkt wie ein Tennisball hin und her gespielt wird. Schau dir doch einmal im Internet an, wie dieses Spiel ausgesehen hat:

#### «Tennis for Two» aus dem Jahr 1958



Videoscreenshot aus: Creative Commons Attribution 3.0 Unported-Lizenz, CC BY, William Hunter

<sup>1</sup> Es gibt viel mehr Genres als im Text erwähnt. Hier findest du mehr Infos dazu:

 [lmz-bw.de](https://www.lmz-bw.de) > Medienbildung > Themen von A bis E > Digitale Spiele ≤ Spielgenres und Plattformen



Was aus heutiger Sicht ein sehr einfaches Spiel ist, begeisterte damals die Jugendlichen. Es dauerte aber bis in die 1970er-Jahre, bis Computerspiele mit der Erfindung von Videospieleautomaten und -konsolen für die breite Masse zugänglich wurden. Viele Menschen konnten nun Computerspiele spielen, indem sie entweder Geld in einen Automaten warfen oder eine Spielkonsole für zu Hause kauften.



Lizenz: Tisato & Sulzer | © Fotoproff - stock.adobe.com

alte Geldautomaten-  
Computerspiele,  
Museum of Soviet  
Slot Machines,  
St.Petersburg

In den 1980er-Jahren entwickelte sich die Computertechnik weiter und die Computerspiele wurden vielfältiger. Die Spiele enthielten nun komplexere Geschichten, die Grafiken wurden besser und das Spielgeschehen abwechslungsreicher. Mit der Erfindung des sogenannten Game Boy wurde das Spielen unterwegs populär.



In den 1990er-Jahren wurden Computerspiele weiterentwickelt und erstmals dreidimensional dargestellt. Spieleanbieter:innen merkten, dass mit Computerspielen viel Geld zu verdienen ist. Ein neuer Markt entstand. Das Thema Gewalt kam auch erstmals auf, weil sogenannte Ego-Shooter-Spiele hergestellt wurden, in denen es darum geht, Gegner:innen zu töten. Das führte zu Diskussionen darüber, ob Gewalt in Computerspielen das Verhalten von Menschen negativ beeinflusst. Diese Frage ist bis heute aktuell.



Unter dem Titel Tomb Raider (engl. f.: Grabräuber) entstand seit 1996 eine Reihe von Computerspielen aus dem Genre der Action-Adventures um die virtuelle Protagonistin Lara Croft. (Quelle: Wikipedia)

Lizenz: Tisato & Sulzer  
© dannyburn - stock.adobe.com

Die grösste Veränderung in den 2000er-Jahren war, dass Spiele nun auch online gespielt werden konnten und durch verbesserte Technik realistischer wurden. Ausserdem konnten die Spieler:innen den Spielverlauf neu stärker mitgestalten. Ab 2010 überstiegen die Umsätze der Spielindustrie die der Film- und Musikindustrie. Computerspiele wurden für Jung und Alt



überall zugänglich. Das führte auch zu negativen Folgen wie zu Suchtverhalten. Neben unzähligen Neuerscheinungen von Spielen war das Let's play-Video eine Erfindung dieser Jahre: Spieler:innen begannen damit, ihr Spiel zu filmen, zu kommentieren und ihre Videos anderen zugänglich zu machen.

Und wo stehen wir heute? Computerspiele gehören unbestritten zum Alltag vieler Menschen. In einigen Ländern ist das Trainieren von Computerspielen sogar Schulfach. Insbesondere im asiatischen Raum ist E-Sport, d. h. der sportliche Wettkampf mit Computerspielen, eine wichtige Freizeitbeschäftigung und wird auch professionell (d. h. als Beruf) betrieben. In Südkorea kann man zurzeit sogar eine Berufslehre im Bereich E-Sport absolvieren.

Szenen aus der «gamescom 2023», der jährlich stattfindenden, weltweit grössten Messe für Computer- und Videospiele in Köln – der Treffpunkt für die internationale Gaming-Community



Lizenz: Tisato & Sulzer | © VGV - stock.adobe.com

Gamen fasziniert und verbindet Menschen auf der ganzen Welt. Die neuesten technischen Entwicklungen ermöglichen es, immer tiefer in die virtuelle Welt und in ein schillerndes, bewegtes und spannendes Universum einzutauchen. Hier kann man sich beweisen und manchmal auch eine ganz andere Person sein als im realen Leben. Das eröffnet viele Möglichkeiten, birgt aber auch Risiken: So kann die Spielwelt verlockender und einfacher sein als das reale Leben oder man kann beim Spielen (zu) leicht Alltagsorgen vergessen. Für Spieler:innen gilt es, einen Umgang damit zu finden, denn sicher ist: Die Welt der Spiele wird sich weiterentwickeln. Beispielsweise mit noch besseren Grafikauflösungen oder leichteren Geräten. A propos Gewicht: «Tennis for two» brauchte zum Spielen noch folgende Hardware. Heute reicht ein Handy, um auf viele Spiele zugreifen zu können. Eine unglaubliche Entwicklung, oder?



Videospiel, das 1961 bei einem Besuchertag im Brookhaven National Laboratory (Long Island, US-Bundesstaat New York) aufgestellt wurde. Dieses Spiel namens «Tennis for Two» war ein Vorläufer der heutigen modernen Videospiele-technologien.

Bildquelle: Tennis For Two, © flickr.com, Brookhaven National Laboratory

- Quellen**
- 📖 Bendel, O. (2022). Computerspiel.
  - 📖 Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (o. J.). Spielgenres und Plattformen.
  - 📖 Rechsteiner, A. (2022). Die Geschichte der Videospiele.



## Aufgabe 3: **Kritikpunkte, Vorteile und Risiken von Games**

### Teil 1: **Kritikpunkte**

**Gamen wird oft kritisiert. Im Folgenden nehmen wir einige häufig geäußerte Kritikpunkte unter die Lupe. Nehmt dazu das rote Kartenset «Kritik» zur Hand und geht wie folgt vor:**

- A.** Jede:r von euch wählt 1 bis 2 Karten aus und liest den Kritikpunkt auf der Vorderseite ohne auf die Rückseite zu schauen.
- B.** In der Gruppe diskutiert ihr den Kritikpunkt und versucht darauf eine Antwort zu geben.
- C.** Überprüft dann auf der Rückseite, ob eure Antworten korrekt sind und diskutiert anschliessend die weiterführenden Fragen.

**Das Kartenset wird euch von der Lehrperson zur Verfügung gestellt.**



## Aufgabe 3: **Kritikpunkte, Vorteile und Risiken von Games**

### Teil 2: **Vorteile**

**Je nach Spiel und Spielform können Games positive Effekte haben. Auf den Karten findet ihr verschiedene Aspekte. Geht nun wie folgt vor:**

- A.** Ordnet die Karten aus dem grünen Kartenset «Vorteile» nach ihrer Wichtigkeit: Gibt es Punkte, die ihr für das Leben zentral findet? Oder sind alle gleich wichtig? Seid ihr euch in der Gruppe über die Reihenfolge einig?
- B.** Könnt ihr weitere Vorteile nennen?
- C.** Falls du ein Lieblingsspiel hast: Welche Vorteile könnte das Spielen dieses Spiels bringen?



## Aufgabe 3: **Kritikpunkte, Vorteile und Risiken von Games**

### Teil 3: **Risiken von Games**

Einige Kritikpunkte an Games wurden in Aufgabe 3, Teil 1 widerlegt. Mögliche Risiken wie Sucht oder Verschuldung wurden jedoch aufgezeigt. Schaut euch das folgende Video an und besprecht anschliessend die Fragen dazu.

 **Youtuber Greneey im Interview – über Online-Gaming, Gefahren und Schutz im Internet** | AXA Switzerland | 3:03

- Welche Risiken werden im Video genannt? Und welcher Umgang damit wird vorgeschlagen?
- Welche Risiken/Gefahren können in Online-Communities auftreten? Habt ihr schon Erfahrungen damit gemacht?
- Welche weiteren Risiken seht ihr?
- Was ist aus eurer Sicht das grösste Risiko für Jugendliche in Bezug auf Online-Games?
- Wie geht ihr mit diesen Risiken um?



**Wenn ihr noch Fragen habt oder einen Aspekt von Aufgabe 3 mit einer erwachsenen Person besprechen wollt, wendet euch an die Lehrperson.**



## Aufgabe 4: **Wenn das Spiel ausser Kontrolle gerät**

Rund 3 % der Spielenden in der Schweiz zeigen ein problematisches Spielverhalten (Sucht Schweiz, 2023). Das eigene Spielverhalten ist problematisch, wenn man auf mindestens die Hälfte von 10 definierten Fragen zum Gamen (z. B. «musstest du schon einmal deine Eltern oder Freund:innen wegen des Gamens anlügen?») mit «ja» antwortet (vgl. Aufgabe 4, Teil 2). Bei einigen entwickelt sich ein Suchtverhalten mit ähnlichen Folgen wie bei anderen Süchten: Das Spielen dominiert das Leben, andere wichtige Lebensinhalte wie Ausbildung oder soziales Umfeld werden vernachlässigt. Eine Spielsucht kann das Leben stark einschränken und Menschen daran hindern, ein selbstbestimmtes Leben zu führen.

### Teil 1: **Ein Betroffener erzählt**

**Bei Liby L. ist das Gamen ausser Kontrolle geraten und zur Spielsucht geworden. Schaut euch den folgenden kurzen Ausschnitt eines Dokumentarfilms über ihn an und diskutiert die Fragen.**

 **Gamen bis zum Umfallen** | SRF facebook | 2:58

- Welche Gründe für eine Suchtentwicklung werden genannt? Welche weiteren Gründe könnt ihr euch für eine Spielsuchtentwicklung vorstellen?
- Welche Folgen der Sucht werden erwähnt? Welche weiteren Folgen für Liby könnt ihr euch vorstellen?


 **Besprecht eure Überlegungen mit der Lehrperson.**



## Teil 2: **Anzeichen und Folgen von Computerspielstörungen (Gaming Disorder)**


**Woran merkt man, dass das Spielen ausser Kontrolle gerät? Folgende Aspekte sind Warnzeichen für eine mögliche Suchtentwicklung. Dabei kommt es immer auf das Ausmass an (wie stark ausgeprägt sind die Aspekte).**

- Der Versuch, weniger Zeit mit Computerspielen zu verbringen, scheitert wiederholt.
- Das Spielen wird immer wichtiger. Die Gedanken sind sehr häufig/fast ausschliesslich beim Gamen.
- Andere Freizeitaktivitäten werden vernachlässigt.
- Das Spielen wird genutzt, um negative Stimmungen abzubauen.
- Kolleg:innen oder Familienmitglieder werden wegen des Gamens angelogen.
- Es kommt wegen des Gamens zu Streit mit nahestehenden Personen wie Eltern oder Freund:innen.
- Die Leistungen in der Schule oder Ausbildung lassen nach.
- Der Tag-Nacht-Rhythmus verändert sich.
- Soziale Kontakte (z. B. Freund:innen) werden vernachlässigt.
- Körperliche Veränderungen werden sichtbar, z. B. beim Gewicht.
- Es treten Entzugserscheinungen wie Nervosität auf, wenn nicht gespielt wird.

**Quelle:**  Pro Juventute (o. J.). Ab wann spricht man von einer Gamesucht?

### **Aufgabe:**

**Lest auf der Folgeseite die Aussagen der beiden Eltern und beantwortet anschliessend gemeinsam folgende Fragen:**

- Welche Anzeichen/Symptome und Folgen von Sucht werden in den Beispielen beschrieben?
- Was würdet ihr den Eltern von Nico und Matthias sagen/raten?
- Was würden eure Eltern zu eurem Spielverhalten sagen? Wie seht ihr das selbst?
- Wo findet ihr Hilfe bei Problemen mit dem Gamen? Überlegt zuerst selbst und vergleicht dann eure Überlegungen mit dem Dokument  **Hilfsangebote für Jugendliche zum Thema digitale Medien.**



## Aufgabe 4, Teil 2: **Aussagen von Eltern**

### «Ich halte das so nicht mehr aus!»

«Die grossen Probleme begannen vor fünf Jahren, als Nico (21) im Gymnasium eine Klasse wiederholen musste. Damals mussten sie den Stoff ein Semester lang selbstständig erarbeiten, was Nico nicht schaffte. Er sass immer mehr vor dem Computer und vernachlässigte auch seine Hobbys. Wir waren furchtbar verzweifelt.

Nico hat sich lange Zeit immer überschätzt und sich etwas vorgemacht, was nicht der Realität entsprach. Ich dachte, ich kann das nicht mehr länger mit ansehen. Das ist nicht das, was ich von meinem Kind erwarte. Er hat heute noch die tollsten Fantasien, was er in seinem Leben machen will, aber es ist sehr schwierig für ihn, etwas konkret anzupacken. Er schiebt immer alles auf und vertröstet uns.»

*Philippe R., 57-jährig, Rechtsanwalt*

### «Ich bin am Resignieren!»

«Mathias (14) findet nie ein Ende. Er kann nicht aufhören zu gamen. Inzwischen hat er sich einen eigenen gebrauchten Computer gekauft. Es ist ein ewiger Kuhhandel, täglich haben wir diese Auseinandersetzungen. Je mehr er online ist, desto schlechter werden seine Schulleistungen. Inzwischen ist er im Gymnasium als provisorisch eingestuft.

Bei meinem Mann finde ich keine Unterstützung, ich kämpfe immer allein gegen diese Sucht – wenn ich überhaupt noch die Kraft dazu finde. Ich habe verzweifelt Hilfe gesucht, aber meine Kinder kommen nicht mit zur Jugend- oder Familienberatung. Allein hat das keinen Sinn. Ich weiss nicht mehr, was ich tun soll, ich bin am Resignieren.»

*Marisa K., 49-jährig, Informatikerin*



## Aufgabe 5: Individuelle Vertiefung

Ihr habt drei Aufgaben zur Auswahl. Bei Variante **A** denkt ihr über euer eigenes Spielverhalten nach und macht einen Test dazu. Bei Variante **B** setzt ihr euch mit Spielmechanismen und deren Wirkung auf die Spielenden auseinander und bei Variante **C** wählt ihr einen eigenen Fokus.

### **A. Spiele ich (zu) viel?**

- Wie beurteile ich mein persönliches Spielverhalten?
- Möchte ich daran etwas ändern? Warum ja/nein?
- Gibt es bei mir Anzeichen für ein problematisches Spielverhalten?  
Wenn ja: Wie gehe ich damit um?

### **B. Dark Patterns**

Lest den Fachtext auf der Folgeseite über Dark Patterns in Games. Diskutiert dann, wie das bei den Games ist, die ihr selbst spielt. Erkennt ihr Strategien, ...

- ... die zum Weiterspielen animieren oder das Aufhören erschweren?
- ... die dazu verleiten, (zu viel) Geld in das Spiel zu investieren?
- ... die sozialen Druck auslösen?

### **C. Eigener Fokus**

Habt ihr noch Fragen zum Gamen?  
Gibt es Themen, die ihr vertiefen möchtet?  
Recherchiert selbstständig zu ausgewählten Fragen oder Aspekten.



Bei Unsicherheiten oder Unklarheiten – fragt eure Lehrperson. Sie unterstützt euch dabei, Lösungen zu finden.



## Aufgabe 5, Fachtext: **Dark Patterns**

Bewegt man sich in der digitalen Welt, trifft man an vielen Stellen auf Dark Patterns: zum Beispiel bei Streamingdiensten, in sozialen Medien oder in Games. In der Gamingwelt werden sie auch mit dem Ziel verwendet, dass Spieler:innen länger und mehr spielen oder auch Geld ausgeben. Dabei lassen sich verschiedene Aspekte unterscheiden:

### – **Faktor Zeit:**

Indem der/die Spieler:in regelmässige Belohnungen erhält, zahlreiche Aufgaben im Spiel erledigen oder Gegenstände sammeln muss, wird erreicht, dass man immer öfter und länger spielt. Auch die Personalisierung der eigenen Spielfigur mit neuen Kleidungsstücken kann die eigene Spielzeit verlängern, da sie mit dem Erledigen von Aufgaben verbunden ist.

### – **Faktor Geld:**

Damit Spieler:innen Geld ausgeben, werden zum Beispiel im Spiel Aufgaben eingebaut, die schwer zu erledigen sind. Nur durch den Kauf bestimmter Items oder Fähigkeiten für die Spielfigur kann die Aufgabe bewältigt werden. Auch zeitlich begrenzte Angebote oder Sonderaktionen üben Druck aus, sofort etwas zu kaufen. Eine Sonderform stellen Lootboxen oder Über-

raschungsboxen dar. Sie enthalten oft eine zufällige Kombination von nützlichen und unnützen Spielgegenständen. Da Lootboxen mit Strategien arbeiten, die an klassische Glücksspiele erinnern, wird in einigen Ländern über ein Verbot diskutiert.

### – **Faktor sozialer Druck:**

In vielen Spielen gibt es Ranglisten und Möglichkeiten, sich mit anderen zu vergleichen. Das kann Spieler:innen motivieren, mehr zu spielen, damit sich ihre Position verbessert oder sie im Rang aufsteigen. Meist wird man jedoch nur mit einem kleinen Teil anderer Spieler:innen verglichen und nicht mit allen weltweit. Dadurch wird das eigene Spiel als sehr gut wahrgenommen, was wiederum zum Weiterspielen motiviert. Zusätzlich kann man den Fortschritt von Freund:innen einsehen. Diese sozialen Vergleiche und der Konkurrenzdruck können dazu führen, dass man noch intensiver spielt, um nicht zurückzufallen.

Wer noch mehr über Dark Patterns erfahren möchte, findet hier weitere Informationen:

 [mediensuchthilfe.info](https://mediensuchthilfe.info) > **Sucht - was ist das?** > **Im Bann der Medien**

**Quelle:** Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ). (o. J.). Suchtfördernde Eigenschaften digitaler Spiele.



## Aufgabe 6: **Debattieren und präsentieren**

### Teil 1: **Debattieren**

Ihr habt euch nun intensiv mit dem Thema Gamen und den damit verbundenen Vorteilen und Risiken beschäftigt. Nun bereitet ihr euch auf eine Debatte zur Frage vor:

**Soll ab dem nächsten Schuljahr in der ganzen Schweiz im Zyklus 3 das Schulfach E-Sport eingeführt werden?**

- Ihr sammelt möglichst viele Pro- und Contra-Argumente (Was spricht dafür? Was dagegen?). Jede:r von euch muss bereit sein, für UND gegen die Einführung zu argumentieren.
- Gemeinsam mit der Lehrperson führt ihr eine kurze Debatte durch.
- Abschliessend überprüft ihr: Was ist meine persönliche Meinung? Hat sich meine Meinung im Laufe der Debatte geändert? Welche Argumente sind aus meiner Sicht die überzeugendsten?



**Die Debatte und die abschliessende Diskussion finden mit der Lehrperson statt.**



## Aufgabe 6: **Debattieren und präsentieren**

### Teil 2: **Kurzpräsentation in der Klasse**

1. Was sind die wichtigsten Erkenntnisse aus eurer Debatte?
2. Was müssen alle Mitschüler:innen wissen? Worüber sollten alle nachdenken und diskutieren?
3. Habt ihr Fragen, die ihr mit der Klasse besprechen möchtet?

**Bereitet anhand dieser Fragen eine 5-10-minütige Präsentation für die Klasse vor. Die Form der Präsentation kann frei gewählt werden. Hier einige Anregungen:**

- Ihr gestaltet ein Plakat, das nach den drei Fragen strukturiert ist.
- Ihr bereitet ein Expert:inneninterview vor, in dem die Expertin/der Experte (gespielt von jemandem von euch) die Fragen beantwortet.
- Ihr erstellt eine digitale Präsentation, in der ihr die wichtigsten Erkenntnisse vorstellt.
- Ihr wählt eine interaktive Form, in der ihr die Fragen von den Mitschüler:innen beantworten lasst (z. B. auf drei Plakaten, die im Zimmer aufgehängt werden). Abschliessend ergänzt ihr mit eurer Expertise die Überlegungen der Mitschüler:innen.
- Ihr spielt das Rollenspiel aus der Zusatzaufgabe vor und besprecht am Ende die Erkenntnisse und Beobachtungen eurer Mitschüler:innen.
- ...