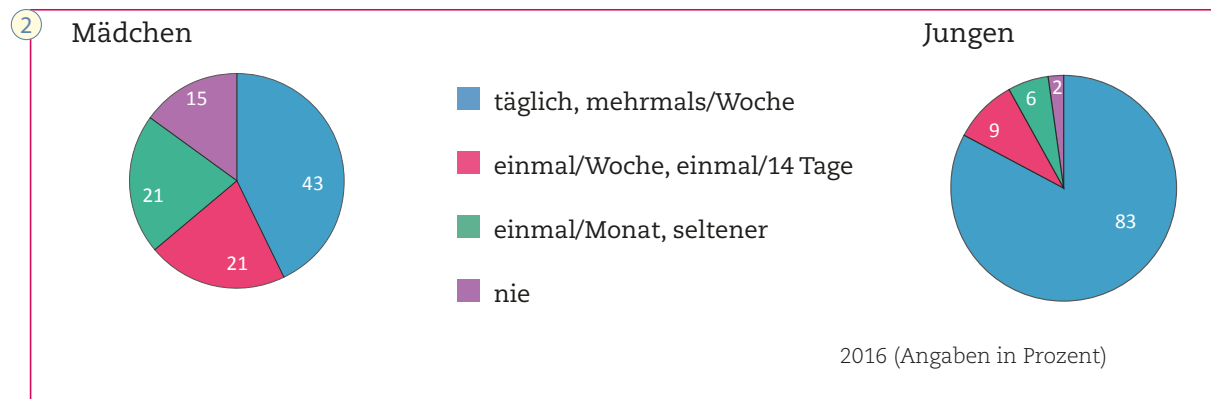
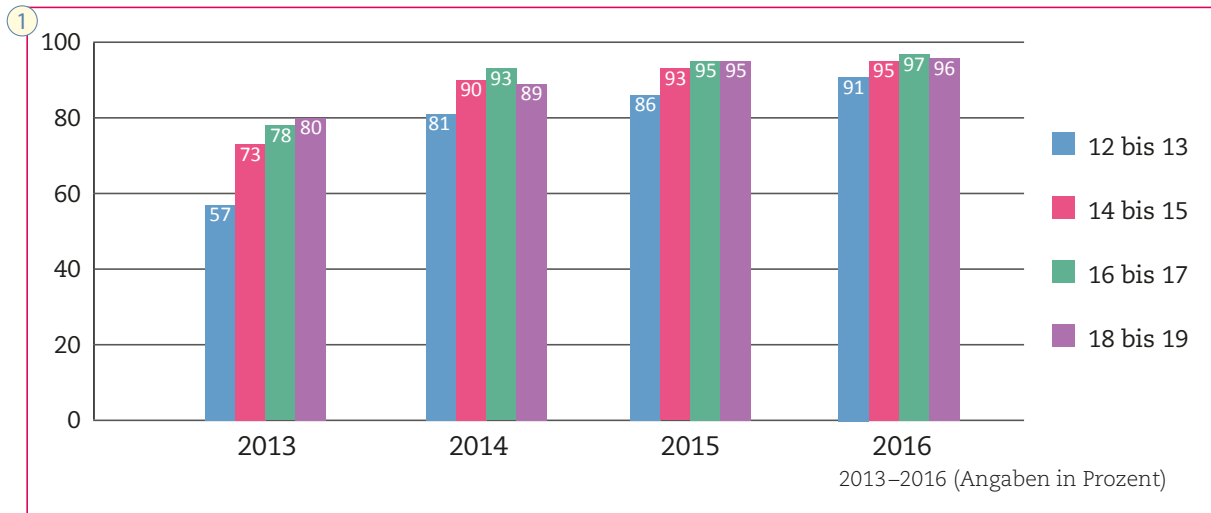


Statistik: Smartphone-Nutzung und Spiele-Apps bei Jugendlichen

1a Schau die Grafiken an. Ordne jeder Grafik ein Thema **a** und **b** zu.

a Anzahl der Jugendlichen mit einem Smartphone nach Altersgruppe

b So oft spielen Jugendliche (12–19 Jahre) Spiele auf dem Smartphone



b Wie sagt man das? Ordne zu.

Am meisten ... / Am wenigsten ... ✕ ... % der Mädchen / Jungen / Jugendlichen nutzen ... ✕
 Mich wundert, dass ... ✕ Im Jahr ... hatten ... % der Jugendlichen ein Smartphone. ✕ Die
 Grafik zeigt, dass ungefähr ein Viertel / ein Drittel der Mädchen / Jungen / Jugendlichen ... ✕
 Die Grafik behandelt ... ✕ Ich finde interessant / Mich erstaunt, dass ... auf Platz ... liegt.

1. über das Thema der Grafik sprechen

2. wichtige Informationen geben

3. die eigene Meinung ausdrücken

Das Thema meiner Grafik ist ...

c Beschreib eine Grafik aus **a**. Die Redemittel aus **b** helfen dir.

2a

Fakten zu Spiele-Apps. Wie ist deine Meinung? Kreuze an.

	Das finde ich sehr gut. 😊	Das finde ich ok. 😐	Das finde ich schlimm. ☹	Das ist mir egal. 😐
1. 91% der Jugendlichen nutzen regelmäßig Spiele-Apps mit ihrem Handy.	☐	☐	☐	☐
2. Bei den meisten Spiele-Apps wird nicht nach dem Alter der Spielenden gefragt.	☐	☐	☐	☐
3. Bei vielen Spiele-Apps gibt es Werbung.	☐	☐	☐	☐
4. Die Informationen und Daten werden von den App-Programmen gesammelt und weitergegeben.	☐	☐	☐	☐
5. Die meisten Spiele-Apps sind nur am Anfang gratis, dann muss man zahlen.	☐	☐	☐	☐
6. Manchmal abonniert ein Jugendlicher ein Spiel und zahlt dafür, ohne es zu merken.	☐	☐	☐	☐
7. Eltern sollten alle Spiele zuerst mit ihren Kindern zusammen spielen, um zu entscheiden, ob das Spiel gut ist.	☐	☐	☐	☐

b

Du und dein Smartphone: Welche Spiele-Apps spielst du? Mach eine Liste. Vergleich dann mit deiner Partnerin / deinem Partner.

1.
2.
3.
4.
5.

Auf Platz eins
ist bei mir ...

Bei mir auch. / Bei
mir nicht. ... ist bei
mir auf Platz ...

c

Beantworte die Fragen und vergleiche dann in der Klasse.

1. Welche dieser Spiele sind immer gratis?
2. Für welche Spiele hast du schon einmal etwas bezahlt?
3. Hast du beim Kauf der App oder während des Spiels bezahlt? Wenn ja, wie viel?

d

Wie oft spielst du Spiele auf deinem Smartphone? Macht eine Klassenstatistik und erstellt dann eine Grafik wie in 1a.