

JUGENDINFO

SPIELE- UND ANIMATIONS- BROSCHÜRE

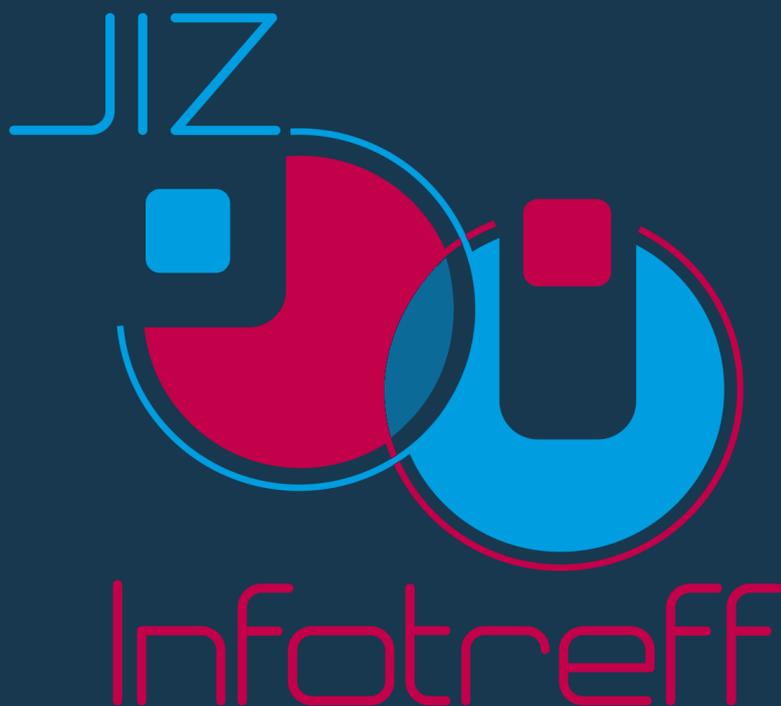
FÜR PRIMARSCHULEN

www.jugendinfo.be

Jugendinfo

Die hier aufgeführten Animationen, Spiele und Workshops können die Mitarbeiter der Jugendinformationszentrums im Norden und Süden der Deutschsprachigen Gemeinschaft auf Termin in Schulen, Jugendgruppen, Jugendtreffs o.Ä. kostenlos auf deutsch und französisch durchführen.

Einige Spiele können auch zur eigenen Leitung und Durchführung kostenlos ausgeliehen werden. Auf Wunsch können ggf. neue Animationen zu verschiedenen Themen ausgearbeitet werden.



INHALTSVERZEICHNIS

Für Primarschulen

1. WhatsApp & Co. - Soziale Netzwerke
2. PC-Spiele, Online-Spiele, Spielsucht?
3. Cybermobbing vorbeugen
4. Was poste ich? Was nicht? - Selbstdarstellung im Netz
5. Fake news or not - Welchen Informationen kann ich trauen?
6. Kinderrechte - Menschenrechte
7. Gemeindespiel - ich kenne meine Gemeinde
8. Fit für die Sekundarschule - Erwartungen, Ängste und Kompetenzen

Für Eltern

1. PC-Spiele, Online-Spiele, Spielsucht?
2. Was macht mein Kind im Netz - Internet allgemein sicher nutzen

FÜR PRIMARSCHULEN

1. WHAT'S APP & CO.

Soziale Netzwerke

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Die Schüler spielen in Gruppen aufgeteilt „Jeopardy“ rund um das Thema soziale Netzwerke, neue Medien: es gibt 5-6 verschiedene Kategorien mit Fragen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die Gruppen versuchen Fragen zu beantworten, interaktive Aufgaben zu lösen und somit ihre Mediennutzung zu hinterfragen.

Diese Animation kann auch online durchgeführt werden.



2. PC-Spiele, Online-Spiele, Spielsucht?

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden



In kleinen Gruppen wird das Spielverhalten der Kinder hinterfragt und analysiert, welche positiven und negativen Seiten Games auf den Alltag der Kinder haben.

In einem 2. Teil werden Klassenregeln für eine "gesunde Nutzung" mit den Kindern erarbeitet.

Idealerweise findet in Verbindung mit diesem Workshop auch der Elternabend zum Thema Games statt.

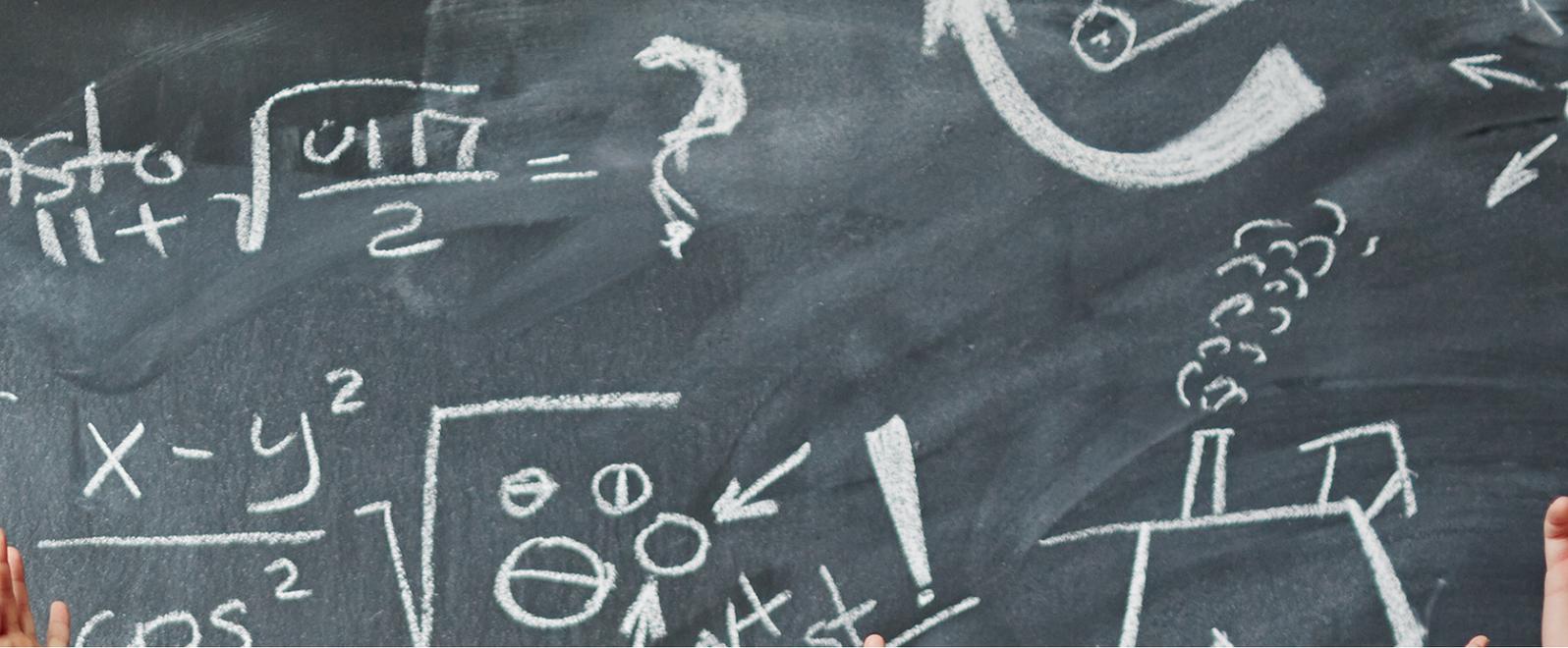
3. CYBERMOBBING VORBEUGEN

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

In mehreren Schritten wird das Thema Cybermobbing mit den Schülern besprochen. Zunächst wird der Medienkonsum der Teilnehmer thematisiert. Im weiteren Verlauf schaut man gemeinsam einen Film, bei dem ein konkreter Fall von Cybermobbing dargestellt wird. Die Schüler erhalten den Auftrag, das Verhalten der verschiedenen Protagonisten zu beobachten und zu analysieren. Im Anschluss wird das Beobachtete besprochen und auf den Alltag übertragen. Alternativ schlüpft jeder Schüler reihum in eine der Rollen und spricht aus der Sicht der jeweiligen Person über seine Gefühle, sein Handeln und seine Motivation. Zum Schluss werden jeweils Handlungsempfehlungen ausgearbeitet.



4. Was poste ich? Was nicht?

Selbstdarstellung im Netz

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Jugendliche nutzen soziale Netzwerke, weil sie bestimmte Bedürfnisse befriedigen: nach Kommunikation, nach Selbstfindung und -darstellung, nach gemeinsamen Erlebnissen, nach Freiräumen und hin und wieder auch nach Grenzüberschreitungen. Und nicht zuletzt weil sie Spaß machen.

Aber gerade bei sozialen Netzwerken zeigt sich eine negative Seite der Selbstinszenierung. Models und Schauspieler werden im Netz stark optimiert und idealisiert dargestellt. Diese verzerrte Wirklichkeitsdarstellung bleibt nicht ohne Auswirkung auf das Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl junger Menschen.

In dieser Animation wird mit den Jugendlichen über Influencer und deren Beweggründe sowie über Bildbearbeitung geredet, um sie in ihrer eigenen Identität zu stärken.

5. Fake news or not?

Welchen Informationen kann ich trauen?



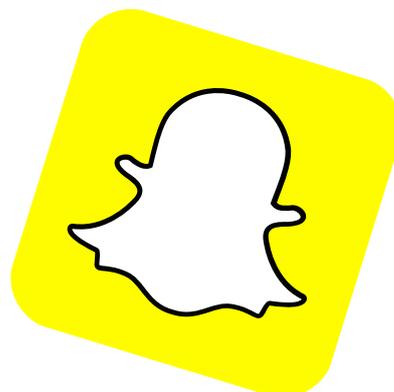
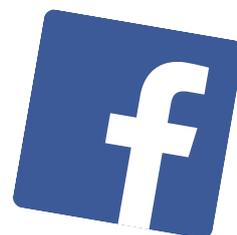
Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Die Jugendlichen sind tagtäglich im Internet unterwegs. Jedoch ist nicht immer alles wahre Münze, was dort präsentiert wird. In diesen Schulstunden wird spielerisch über die Flut an Informationen im Internet gesprochen und den Schülern gezeigt, wie sie Falschmeldungen identifizieren können. Sie lernen, die unbewusste Manipulation in den sozialen Netzwerken zu hinterfragen und mit einem kritischeren Blick, die digitale Welt zu betrachten.

Dieser Workshop kann auch online durchgeführt werden.



6. Kinderrechte - Menschenrechte

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Kinder und Jugendliche werden spielerisch über die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen informiert, lernen die Kinderrechte kennen und werden für das Thema sensibilisiert.

7. Gemeindespiel

Ich kenne meine Gemeinde

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Es handelt sich um ein Brettspiel, bei dem die Mitspieler Fragen rund um die Gemeinde, ihre Verwaltung und ihre Dienste beantworten müssen. So zum Beispiel: "Wer kümmert sich um die Instandhaltung der Spielplätze?" oder "Nenne drei Aufgaben der Feuerwehr!" und "Hat jede Gemeinde einen eigenen Polizeikommissar?". Pro richtige Antwort erhalten die spielenden Bürger Wählerstimmen. Ziel ist es, am Ende der Stunde ein Bürgermeister - und Schöffenkollegium zu bilden.

8. Fit für die Sekundarschule

Erwartungen, Ängste und Kompetenzen

6. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

In diesem Workshop wird mit den Schülern des 6. Schuljahres geschaut, welche Erwartungen und Ängste sie bezüglich der Sekundarschule haben. Desweiteren begeben wir uns mit den Schülern auf die Suche nach ihren Kompetenzen und Charakterstärken und wie sie diese in der Zukunft nutzen können. Der Workshop soll den Schülern helfen, selbstbewußt den neuen Lebensabschnitt zu starten.



FÜR ELTERN

1. Games

PC-Spiele, Online-Spiele, Spielsucht?

In kleinen Gruppen wird das Spielverhalten der Kinder hinterfragt und analysiert. Mit einer PowerPoint Präsentation wird aufgeklärt, welche positiven und negativen Seiten Games auf den Alltag der Kinder haben und es werden Fakten aufgezählt und die verschiedenen Mythen aufgeklärt.

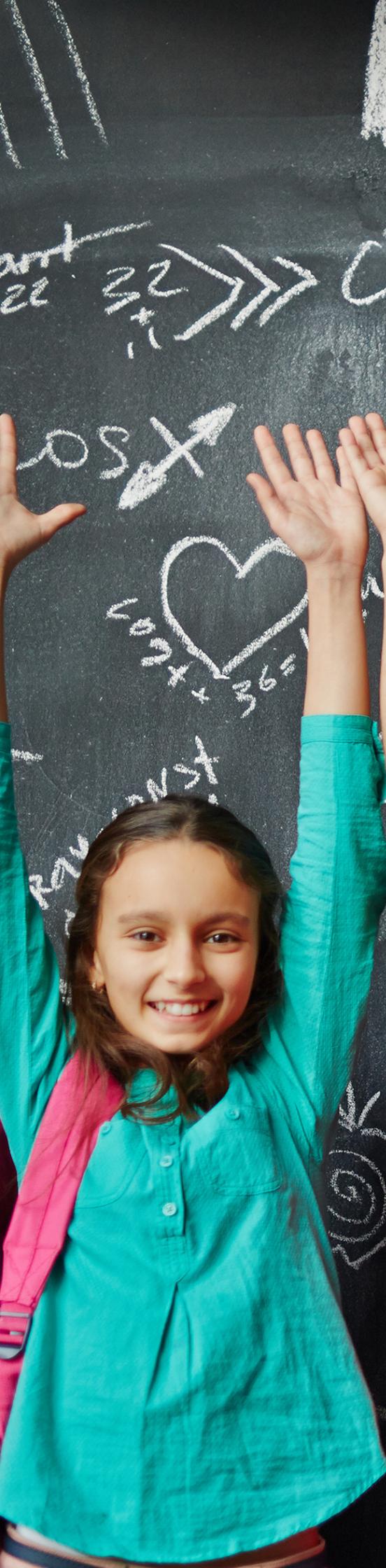
In einem 2. Teil werden Familienregeln für eine "gesunde Nutzung" erarbeitet.

2. Was macht mein Kind im Netz

Internet allgemein sicher nutzen

Mit einer PowerPoint Präsentation wird aufgeklärt, was die Kinder im Internet machen und wie Eltern ihre Kinder vor den Risiken schützen können.

In einem 2. Teil werden Familienregeln für eine "gesunde Nutzung" erarbeitet.



Impressum:

Diese

**Broschüre ist eine Initiative der Jugendinformationszentren
Infotreff Eupen und JIZ St.Vith**

**Der Abdruck und die Vervielfältigung dieser Broschüre ebenso
wie die Übersetzung, sind nur mit ausdrücklicher
Genehmigung des Herausgebers gestattet**

Herausgeber:

Infotreff

Gospertstr. 24

4700 Eupen

infotreff@jugendinfo.be

www.jugendinfo.be

Überarbeitet

im Januar 2021