

6.1 Jump 'n' Run

Ziel	Kennen Lernen, Soziometrie, Reflexion der Mediennutzung
Material	Stühle, ggf. Kreppband
Zeit	15 Minuten
Vorbereitung	Die Karten dienen als Skala von wenig bis ganz viel.
Durchführung	<ul style="list-style-type: none">* Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen sich nach den Vorgaben der Moderatorin/Moderators sortieren* Die Moderatorin/Moderator erfasst das Ergebnis <p>Mögliche Sortierungsvarianten:</p> <ul style="list-style-type: none">* Anfahrtsweg zur Schule* Schuhgröße* Geburtstage* durchschnittlich geschriebene Textnachrichten pro Tag* Anzahl der vorhandenen Kontakte im Smartphone oder bei WhatsApp* Nutzungszeit des Internets/Computers/Smartphones pro Tag in Minuten (Durchschnitt schätzen)
Varianten	<p>Um die Schwierigkeit zu erhöhen, sortieren sich die Teilnehmenden eine Runde ohne dabei zu sprechen.</p> <p>Die Jugendlichen sortieren sich auf Stuhlreihen, ähnlich der Reise nach Jerusalem.</p>
Hinweise	In der Regel reichen drei Sortiergrößen aus.



6.2 Stuhlreise

Ziel	Förderung der Zusammenarbeit, Stärkung des Gruppengefühls bzw. Aufdecken von Konfliktpotenzial
Material	Stühle
Zeit	20 Minuten
Vorbereitung	Stuhlkreis
Durchführung	<p>Jeder Teilnehmende stellt sich hinter einen Stuhl. Dann kippt er den Stuhl nach vorne, so dass die hinteren Stuhlbeine in die Luft ragen. Die Stühle dürfen sich nicht berühren. Es darf nur die rechte Hand beim Spiel benutzt werden, die linke Hand legen die Mitspielenden auf den Rücken.</p> <p>Ziel ist es, dass die gesamte Gruppe den Stuhlkreis umrundet, ohne dass ein Stuhl umfällt und jeder wieder bei seinem eigenen Stuhl ankommt. Fällt ein Stuhl um, beginnt die Reise von vorn.</p> <p>Zur Auswertung können folgende Fragen an die Gruppe gestellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none">* Wer übernahm die Leitung? Wer hat sich zurückgehalten?* Wer hat Ideen eingebracht?* Gab es Konfliktpotenzial? Wurde jemandenen Schuld zugewiesen?* Was ist gut gelaufen? Was hat gefehlt?
Varianten	keine
Hinweise	keine



6.3 LAN-Kabel-Salat

Ziel	Kennenlernen, Einführung ins Thema
Material	keines
Zeit	15 Minuten
Vorbereitung	Stuhlkreis
Durchführung	<p>Die Teilnehmenden werden gebeten, den folgenden exemplarischen Aussagen zuzuhören. Diejenigen, die einer Aussage zustimmen, sollen aufstehen, ohne dies zu kommentieren. Die Moderatorin/Moderator fragt gegebenenfalls nach.</p> <p>Aussagen:</p> <ul style="list-style-type: none">* <i>Ich habe ein Smartphone.</i> Mögliche Frage: Was ist das Tolle an einem Smartphone?* <i>Ich bin bei WhatsApp.</i> Mögliche Frage: Warum verwenden so viele Menschen WhatsApp?* <i>Ich muss mein Smartphone nachts abgeben.</i> Mögliche Frage: Seid ihr damit einverstanden?* <i>Mir ist wichtig, wie andere von mir denken.</i> Mögliche Frage: Gilt das auch in sozialen Netzwerken?* <i>Ich freue mich über Komplimente.</i> Mögliche Frage: Sind Komplimente im Netz anders als im realen Leben?* <i>Ich kann mich durchsetzen, wenn ich möchte.</i> Mögliche Frage: Könnte das als Net-Pilot wichtig sein?* <i>Ich habe immer wieder Stress mit meinen Eltern wegen des Videospelens/Smartphones.</i>* <i>Ich habe zu wenig Zeit.</i>
Varianten	Ggf. können Aussagen der Teilnehmenden verändert oder ergänzt werden.
Hinweise	Man kann sich mit den Aussagen ruhig etwas Zeit lassen. Bleiben einzelne Teilnehmende sitzen, kann man gezielt nachfragen (z. B. „Dir sind Komplimente also nicht wichtig?“). Die Teilnehmenden sollen die Reaktionen weder kommentieren noch sich dem Gruppenzwang beugen.



6.4 Die perfekte App



Ziel	Suchtpotenzial und Faszinationsaspekte erkennen
Material	Flipchart, Flipchartpapier, Stifte, evtl. Zeitschriften, Ausweichräume für Gruppenarbeit, Arbeitsblatt „Die perfekte App“
Zeit	60 Minuten Teamarbeit + 30 Minuten Präsentationen
Vorbereitung	Einteilen der Gruppe in Teams (max. 6 Personen pro Team)
Durchführung	<ul style="list-style-type: none"> * Die Teilnehmenden werden gebeten, sich in die Rolle von Software-Entwicklern zu begeben. * In Teams sollen sie ein Internetangebot entwickeln, das ein besonders hohes Suchtpotenzial hat. Zum Beispiel eine App, ein Spiel, ein Soziales Netzwerk ... * Das fertige Produkt soll anschließend mit Hilfe eines Werbeplakats einem Investor überzeugend präsentiert werden. * Das überzeugendste Produkt gewinnt den Wettbewerb.
Varianten	Um die Spannung zu erhöhen, kann man das Spiel im Rahmen einer fiktiven TV-Sendung durchführen. Kleine Preise tragen zur Motivation bei.
Hinweise	Bei der Bewertung der Teams hilft ein tabellarisches Bewertungssystem.

Nach folgenden Kriterien kann man **1, 2** oder **3** Punkte vergeben:

	Sucht-faktor	Kreativität	Innova-tion	Zeit-manage-ment	Präsen-tation	Team-work	GESAMT
Gruppe 1							
Gruppe 2							
Gruppe 3							

Gezielte Nachfragen bei den Präsentationen helfen bei Unklarheiten und regen zum Nachdenken an.

Nach Abschluss und Preisverleihung kann die Moderatorin/Moderator Suchtpotenziale bzw. Faszinationsaspekte für das Plenum noch mal zusammenfassen und ggf. auf einem Flipchart festhalten.



6.6 Medienreise

Ziel	Auflockerung, Reflexion über den Medienkonsum der Jugendlichen
Aufbau	Einen Stuhlkreis bilden, ein Stuhl weniger als Teilnehmende.
Durchführung	<p>Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Der Moderator steht in der Mitte und überlegt sich eine medienspezifische Aussage, zum Beispiel: „Jeder, der heute Morgen schon eine Nachricht geschrieben hat.“</p> <p>Alle Teilnehmenden, auf die diese Aussage zutrifft, springen auf und suchen sich so schnell wie möglich einen anderen Platz im Stuhlkreis. Auch der Moderator versucht, einen freien Platz zu finden.</p> <p>Nicht erlaubt ist, den Stuhl rechts oder links von einem zu wählen. Die Person, die keinen Platz findet, wird zum Moderator und muss sich eine neue Aussage ausdenken.</p> <p>Einige Proberunden durch den Moderator bieten sich an, um mit dem Spiel vertraut zu werden. Mögliche Aussagen könnten sein: Alle, die ...</p> <ul style="list-style-type: none">• gestern auf YouTube waren• schon mal ein Spiel ab 18 gespielt haben• schon mal ein Let's Play gesehen haben• schon mal ein Tiktok erstellt haben• in den letzten Wochen einen Roman gelesen haben <p>Nach 10 bis 15 Runden kann der Moderator das Spiel beenden.</p>
Auswertung	Es ist interessant, welche Apps, Games, die Teilnehmenden erwähnen. In der Nachbesprechung könnte gefragt werden, welche besonders interessant sind, welche besonders faszinierend sind und was daran süchtig macht.
Zeit/ Dauer	10 min



6.7 Medienbingo

Ziel	Medienkonsum der Teilnehmenden feststellen, Kommunikation
Material	Arbeitsblatt „Medienbingo“, Kopien und Stifte entsprechend der Teilnehmendenzahl
Zeit	30 Minuten
Vorbereitung	keine
Durchführung	<p>Aufgabe ist es, so schnell wie möglich Unterschriften in den vorgegebenen Feldern zu sammeln.</p> <p>Gewinner ist, wer als erstes zwei Reihen senkrecht und waagrecht mit Unterschriften gefüllt hat.</p> <p>Das gleiche Mädchen/der gleiche Junge kann mehrmals unterschreiben, aber NICHT in der gleichen Zeile und Spalte.</p> <p>Man darf NICHT auf dem eigenen Blatt unterschreiben. Auch Lehrkräfte und die Moderatorin/der Moderator dürfen mitmachen.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none">* Jedem wird ein Medienbingo-Blatt ausgeteilt.* Die Spielregeln werden von den Schülerinnen und Schülern auf dem Arbeitsblatt durchgelesen und einmal laut vorgelesen.* Offene Fragen klären.* Bingo starten!
Varianten	keine
Hinweise	Arbeitsblatt laminieren, denn es wird oft gebraucht.



6.7 Medienbingo

- * Sammle so viele Unterschriften wie möglich (eine pro Feld).
- * Es gewinnt, wer als erstes eine Reihe waagrecht UND eine Reihe senkrecht mit Unterschriften gefüllt hat und „BINGO!“ schreit.
- * Die gleiche Person darf mehrmals unterschreiben, aber **NICHT** in der gleichen Zeile und Spalte.
- * Du darfst **NICHT** auf deinem eigenen Blatt unterschreiben.
- * Auch Lehrer/innen und Workshopleiter/innen dürfen mitmachen.

Jemand, der einmal in der Stunde auf sein Smartphone schaut.	Jemand, der ein Smartphone besitzt.	Ein Mädchen, das ein Tablet hat.	Ein Junge, der TikTok hat.	Ein Mädchen, das gerne Computerspiele zockt.
Ein Junge, der gerne ein Buch liest.	Jemand, der KEIN Smartphone besitzt.	Jemand, der Musik bei Spotify hört.	Ein Mädchen, das gerne lange telefoniert.	Jemand, der schon mal Geld in ein kostenloses Spiel investiert hat.
Ein Junge, der gerne und lange Ego-Shooter spielt.	Ein Mädchen, das NICHT bei WhatsApp angemeldet ist.	Ein Mädchen, das schon Ärger mit Kontakten von Insta hatte.	Ein Mädchen, das schon mal mit einem Jungen im Netz geschrieben hat, den sie toll findet.	Jemand, der gerne Videos im Netz schaut.
Ein Mädchen, das diesen Workshop super findet.	Ein Junge, der schon mal Stress mit seinen Eltern wegen des Internets hatte.	Jemand, der Hörbücher hört.	Ein Mädchen, das schon mal Zeitung gelesen hat.	Ein Junge, der hin und wieder Videotelefonie macht.
Jemand, der eine Allnet-Flat hat.	Ein Junge, der schon mal auf der Gamescom war.	Jemand, der schon mal ein peinliches Bild von sich im Netz hatte.	Jemand, der sein Smartphone nachts nicht ausmacht.	Jemand, der bei Threema, Signal oder Line ist.



6.8 Faszination von Medien

Ziel	Erarbeiten der Faszination von neuen Medien, Reflexion der Gefahren, Vermittlung von zielgruppenspezifischem Wissen
Material	Stifte, Papier, eventuell PC-Zugang
Zeit	30 Minuten
Vorbereitung	keine
Durchführung	<p>Es sollen die Faszination und die Gefahren von Medien gegenübergestellt werden. Wie beim Spiel „Die perfekte App“ herausgearbeitet wurde, haben Medien eine große Anziehungskraft auf viele Menschen. Die Teilnehmenden werden in dieser Teamarbeit angeregt, Argumente für und gegen die neuen Medien zu sammeln und zu diskutieren.</p> <p>Folgende Teams werden gebildet:</p> <ul style="list-style-type: none">* Soziale Netzwerke, Chatten (WhatsApp, Snapchat, Instagram)* Konsolen-, PC-Spiele offline/online (FIFA, Brawl Stars, Call of Duty ...)* Smartphones und Tablets* Videoportale (YouTube, YouNow, Serienstreams) <p>Auswertung: Die Teamergebnisse werden in der Gesamtgruppe vorgetragen und diskutiert. Bei Bedarf wird durch die Gruppenleitung ergänzt.</p>
Varianten	Man kann die Kreativität möglicherweise anregen, indem man die Teams in die Rolle von Wissenschaftlern schlüpfen lässt, die die Aufgabe haben, Warnplakate gegen Medien zu erstellen.
Hinweise	<p>Neben der Suchtgefahr sollten folgende Themen als problematisch angesprochen werden:</p> <ul style="list-style-type: none">* Privatsphäre und Datenschutz* Cybermobbing* sexuelle Übergriffe* Kostenfalle wie PayPal oder Mikropayment* jugendgefährdende Inhalte* Rechtsverstöße (illegale Downloads ...)



6.13 SpaceBase

Ziel	Miteinander kooperieren, Sensibilisierung für das Vertrauen zu anderen in der Gruppe
Material	Moderationskarten (3-5 Stück pro Teilnehmendem), Stifte
Zeit	10-20 Minuten
Vorbereitung	<p>Zu diesem Bewegungsspiel sollten die Stühle beiseitegestellt werden. Zudem wird eine Stelle benötigt, die die Basisstation für die Astronauten markiert (z. B. 2 x 1 Meter). Es müssen je nach Spieleranzahl Fänger bestimmt werden. Die anderen Spieler sind die Astronauten, sie laufen frei herum und versuchen von den Fängern nicht getroffen zu werden. Gelingt einem Astronauten dies nicht, muss er/sie sich hocken und warten, bis ihn zwei Mitspielerinnen und Mitspieler zur Basisstation bringen. Dies geschieht, indem sie sich an je eine Seite des „kranken Astronauten“ stellen und diesem einen Arm um die Schulter legen (ein Tragen wird nur angedeutet) und so gemeinsam die „Basisstation“ erreichen, damit er wieder geheilt wird. Wichtig ist, dass ein kranker Astronaut nur zu zweit transportiert werden kann. Ein solcher Transport darf von den Fängern nicht abgeschlagen werden. Nach Erreichen des Krankenhauses können alle drei gesunden Astronauten weiter herumlaufen.</p>



6.14 Ja-Nein-Sagen

Ziel	Sich verbal durchsetzen
Material	keines
Zeit	ca. 10 Minuten
Vorbereitung	<p>Die Teilnehmenden stehen sich in Paaren gegenüber. Die Teilnehmenden A sagen immer nur „Ja“, die Teilnehmenden B hingegen immer nur „Nein“. A soll B vom „Ja“ überzeugen, B umgekehrt. Hierbei darf nur das eine Wort benutzt werden. Dies soll ca. 30-45 Sekunden andauern. Es folgt eine weitere Runde mit gewechselten Rollen.</p> <p>Auswertung:</p> <p>Fiel es leichter, mit dem „Ja“ oder dem „Nein“ zu überzeugen? Hat jemand in den zwei Minuten seine Rolle aufgegeben? Welche begleitenden Elemente (Körpersprache, Mimik, Gestik) wurden eingesetzt? Was ist wichtig für eine gelungene Kommunikation? Die Teilnehmenden sollen reflektieren, was dafür gefehlt, z.B. aktives Zuhören oder die Wertschätzung des anderen.</p>
Varianten	keine
Hinweise	keine



6.15 Gleichzeitig reden

Ziel	Sich verbal durchsetzen und für Fehlkommunikation sensibel werden
Material	keines
Zeit	ca. 10 Minuten
Vorbereitung	<p>Die Teilnehmenden sitzen sich paarweise gegenüber. Jeder überlegt sich ein Thema, über das er sprechen möchte. Es kann auch ein Thema vorgegeben werden, z. B. „Was hast du am Wochenende gemacht?“ Die Teilnehmenden sollen während einer vorgegebenen anmoderierten Zeit (etwa 2 Minuten) gleichzeitig über ein selbstgewähltes Thema reden (z. B. über einen guten Film, ein schönes Erlebnis oder den letzten Sommerurlaub). Alle fangen gleichzeitig an, jeder redet über sein Thema und versucht, den anderen zum Zuhören und zum Umschwenken auf die eigene Geschichte zu bewegen.</p> <p>Auswertung:</p> <p>Was ist schwergefallen, was leicht? Was hat den Partner dazu gebracht, beinahe oder tatsächlich auf das eigene Thema umzuschwenken? Es ist in der Auswertung wichtig, dass die Net-Piloten in ihrer Rolle klar sind. Es ist hilfreich, wenn die Teilnehmenden zuhören. Für die Net-Piloten ist es wichtig, gut auf ihr Thema vorbereitet zu sein. Weiterhin ist neben Lautstärke, Blickkontakt, Wertschätzung und Körpersprache die Authentizität Basis einer guten Kommunikation. den zwei Minuten seine Rolle aufgegeben? Welche begleitenden Elemente (Körpersprache, Mimik, Gestik) wurden eingesetzt? Was ist wichtig für eine gelungene Kommunikation? Die Teilnehmenden sollen reflektieren, was ihnen gefehlt hat, z. B. aktives Zuhören, Argumentation, die Wertschätzung dem anderen zuzuhören.</p>
Varianten	keine
Hinweise	keine

6.17 Tinder Spiel

Ziel	Team Übung, Spaß, Auflockerung und Partnerübung
Material	Stuhlkreis
Zeit	ca. 10-15 Minuten
Vorbereitung	keine
Durchführung	<p>Ähnlich wie bei Tinder kann der Teilnehmende Partner/innen gewinnen. Bei diesem Aufwärmspiel sitzt eine Hälfte der Personen auf Stühlen mit den Gesichtern zueinander und hinter jeder Spielerin und jedem Spieler steht eine weitere Person. In dem Kreis gibt es lediglich eine Spieler/in ohne Vorderfrau/Vordermann, diese/r eröffnet das Spiel. Sie/er schaut sich in dem Kreis um und zwinkert dann einem bestimmten Mitspieler/in zu. Diese/r muss dann achtsam sein, um das Zwinkern zu erfassen. Dann läuft der Spieler/in, der/dem zugeblinzelt wurde, so schnell wie möglich von seiner Hinterfrau/Hintermann weg zu dem freien Tinder-Spieler/in, der ihr/ihm zugezwinkert hat und stellt sich hinter diese/n. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, hat natürlich die Hinterfrau/Hintermann die Hände auf dem Rücken. So muss sie/er versuchen, noch schneller zu reagieren als sein/e Vorderfrau/Vordermann und diese/n zu umarmen, damit sie/er nicht die Möglichkeit hat wegzulaufen.</p>
Varianten	keine
Hinweise	keine

