



**JUGEND
INFO**



WORK- SHOPS

FÜR SEKUNDARSCHULEN

2025/2026



VORWORT

Die Jugendinfo ist ein Spezialist für Schulworkshops zu jugendrelevanten Themen in ganz Ostbelgien. Ob Medien, politische Bildung oder Leben A-Z: in altersgerechter Form bieten die Aktivitäten Raum für interaktiven Austausch und spielerische Informationsvermittlung.

Neben der aufsuchenden Jugendinformationsarbeit, dienen die Büros in Eupen und Sankt Vith als Anlaufstelle für Jugendliche, Eltern und Multiplikatoren. Nicht zuletzt setzt die Jugendinfo ihren öffentlichen Auftrag durch spezifische Projekte und Kampagnen, auch mit zahlreichen Partnern, um.

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

Alle unsere Dienste sind kostenlos!

BUCHUNG DER WORKSHOPS:

Wenn Sie einen Workshop der Jugendinfo buchen möchten, melden Sie sich bitte bei:

workshop@jugendinfo.be

Norden: 087/744 119

Süden: 080/221567

Um einen passenden Termin zu finden, bitten wir Sie, aus organisatorischen Gründen, sich frühzeitig zu melden. Weitere Details werden telefonisch oder per Mail besprochen.



INHALTS- VERZEICHNIS

MEDIEN

1. WAS POSTE ICH?: Selbstdarstellung im Netz
2. CYBERQUEST: Prävention und Umgang mit Cybermobbing
3. FAKE NEWS OR NOT: Welchen Informationen kann ich trauen?
4. SEXTING: Risiken & juristischer Rahmen
5. DIGITAL WELLBEING: Smart & sicher im Netz
-  6. KI: Künstliche Intelligenz verstehen

POLITISCHE BILDUNG

1. DEMOKRATIE & ICH: Was hat Politik mit mir zu tun?
2. DEMOCRACITY: Wie funktioniert eigentlich ein Parlament?
-  3. GEFÄHRLICH EINFACH: Wie Populismus im Netz funktioniert und was du tun kannst?
-  4. DEINE STIMME – Serious Game : Demokratie checken, Populismus erkennen
5. EU-SPIEL: Wie Europa entscheidet und du auch!

LEBEN A -Z

1. AUF EIGENEN BEINEN STEHEN: Endlich 18! Und jetzt?
2. WAS KOSTET DAS LEBEN ?: Wie teile ich meinen ersten Lohn richtig ein?
-  3. BUDGET IM BLICK: Spielerisch den Umgang mit Geld trainieren

FÜR PROJEKTTAGE

1. FUTURUM: Der Weg in die Zukunft
2. EU: Was uns verbindet

VORTRAG

1. AB INS AUSLAND: Eine Übersicht an Möglichkeiten ins Ausland zu gehen.

PANDA SCHOOL

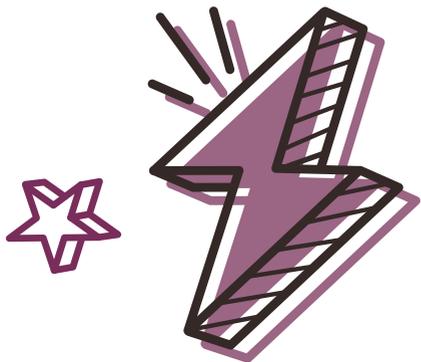
1. Politische Bildung und Demokratiepädagogik im Fußballstadion

MEDIEN

01. WAS POSTE ICH?: Selbst-darstellung in sozialen Netzwerken

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Jugendliche verwenden soziale Netzwerke, um unterschiedliche Bedürfnisse zu erfüllen. Aber gerade bei Plattformen, die stark auf Bilder setzen, zeigt sich auch eine Schattenseite der Selbstdarstellung: Models und Schauspieler werden im Netz stark optimiert und idealisiert dargestellt. Diese verzerrte Darstellung der Wirklichkeit bleibt nicht ohne Auswirkung auf das Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl junger Menschen. Der Workshop, zielt darauf ab, auf die Mechanismen in der Welt der Influencer und auf mögliche Risiken bezüglich der eigenen Zufriedenheit und des Selbstwertgefühls zu sensibilisieren.



02. CYBERQUEST: CYBER-MOBGING: PRÄVENTION & UMGANG

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

„CyberQuest“ ist ein Brettspiel mit dem Ziel, Jugendliche für die Gefahren von Cybermobbing zu sensibilisieren und ihnen gleichzeitig zu zeigen, wie sie positiven Einfluss auf solche Situationen nehmen können. Die Spieler müssen gemeinsam arbeiten, um Cybermobbing-Situationen zu lösen und ein positives Online-Umfeld zu schaffen. Dabei werden die verschiedenen Rollen und die Dynamik bei Cybermobbing analysiert.

03. FAKE NEWS OR NOT: Welchen Informationen kann ich trauen?

1.-7. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

In diesen Schulstunden wird spielerisch über die Flut an Informationen im Internet gesprochen und den Schülern erste Prinzipien vermittelt, 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, dies insbesondere in Zeiten von steigendem Einfluss von künstlicher Intelligenz und Rechtspopulismus.

04. SEXTING, NUDES & CO: Risiken & juristischer Rahmen

1.-7. Sekundarschuljahr // 1-2 Schulstunden

Der Workshop zielt darauf ab, die Teilnehmenden über Risiken und mögliche juristische Konsequenzen von Sexting aufzuklären. (Es werden Handlungsempfehlungen zur Prävention und für Opfer von Missbrauch bei Sexting formuliert). Es handelt sich um einen interaktiven Workshop, bei dem die Teilnehmenden mit einem Tablet anonym Fragen beantworten. Zudem werden Videos zur Prävention gezeigt.

05. DIGITAL WELLBEING: Tipps zur gesunden Mediennutzung

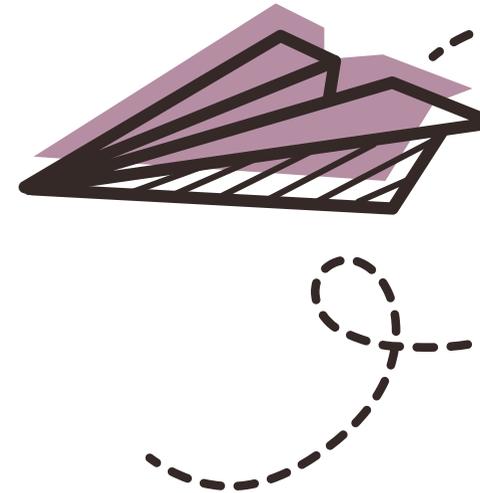
1.-7. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Digital, aber richtig! In diesem Workshop erhalten die Schüler einige wichtige Tipps und Hacks, wie sie ihr „digitales Wohlbefinden“ steigern können. Natürlich sind Smartphones nicht mehr aus der Welt wegzudenken. Deshalb ist es wichtig zu lernen, wie man richtig mit den digitalen Möglichkeiten umgeht. In diesem Workshop werden die verschiedenen Mechanismen besprochen, die zu einem problematischen Handykonsum führen können und Tipps vermittelt, die sich positiv auf das digitale Wohlbefinden auswirken.

06. KI: künstliche Intelligenz verstehen

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Was ist eigentlich künstliche Intelligenz und was kann sie wirklich? In diesem interaktiven Workshop erhalten Schülerinnen und Schüler einen ersten Einblick in die Welt der KI. Gemeinsam erforschen wir, wie KI funktioniert, wo sie uns im Alltag begegnet und welche Chancen und Risiken mit ihrer Nutzung verbunden sind. Ein spannender Workshop, der Wissen vermittelt und zum kritischen Nachdenken anregt.



POLITISCHE BILDUNG

01. DEMOKRATIE & ICH: Was hat Politik mit mir zu tun?

Ab 4. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Wie hängt Politik mit meinem Alltag zusammen? Welche politischen Instanzen gibt es und was wird dort entschieden? Der Workshop soll vermitteln, wie sich politische Entscheidungen auf das Leben aller Bürger auswirken, worin der Wert der Demokratie liegt und welche Rolle jeder einzelne Bürger dabei spielen kann. Der Workshop umfasst zwei Phasen. In einem ersten Teil wird eine Diskussionsrunde geleitet, im zweiten Teil treten die Teilnehmenden in Kleingruppen in einem Quiz gegeneinander an.

02. DEMOCRACY: Demokratische Grundprinzipien besser verstehen.

1.-7. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Bei Democracy schlüpfen die Schüler in die Rolle von Politikern. In mehreren Kleingruppen bilden sie Parteien, entwerfen Parteiprogramme, stellen diese vor, diskutieren, schließen Kompromisse und legen Prioritäten fest. Schlussendlich soll so gemeinsam eine Stadt entworfen werden, in der die Bedürfnisse aller Teilnehmer repräsentiert werden. Ziel des Workshops ist es, dass die Teilnehmer aktiv in die Welt der Politik eintauchen, sich mit den Grundprinzipien einer demokratischen Gesellschaft auseinandersetzen und erleben, was eine demokratische Welt ausmacht.

03. GEFÄHRLICH EINFACH: Wie Populismus im Netz funktioniert und was du tun kannst

Ab 3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

 Wie funktioniert Populismus – und warum ist er so wirksam? In diesem Workshop lernen Schülerinnen und Schüler zentrale Strategien des Populismus kennen und setzen sich kritisch mit seiner Wirkung auseinander. Anhand von interaktiven Übungen und Rollenspielen schlüpfen sie selbst in verschiedene Rollen, um populistische Argumentationsmuster zu erkennen und einzuordnen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Extremismus und Manipulation im Netz: Gemeinsam analysieren wir, wie radikale Gruppen online agieren und mit welchen Mitteln sie Meinungen beeinflussen. Ziel des Workshops ist es, Jugendliche für populistische und extremistische Taktiken zu sensibilisieren und ihre Medienkompetenz zu stärken



04. DEINE STIMME: Serious Game : Demokratie checken, Populismus erkennen

Ab 3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

 Was passiert, wenn wir populistischen und antidemokratischen Strömungen auf den Leim gehen? Im Workshop „Deine Stimme“ erleben Schülerinnen und Schüler in einem interaktiven Video-Game eine fiktive Wahlkampf-situation und treffen selbst politische Entscheidungen.

Dabei lernen sie, wie emotionaler Wahlkampf wirkt, welche Manipulationsstrategien es gibt und warum Medienkompetenz für eine funktionierende Demokratie so wichtig ist. Ziel ist es, Urteilsfähigkeit und Widerstandskraft gegenüber populistischer Einflussnahme zu stärken.

„Deine Stimme“ wurde von der bayrischen Landeszentrale für politische Bildung erstellt und vom Deutschen Computerspielpreis als bestes Serious Game 2025 ausgezeichnet.

HINWEIS: Beide Workshops zum Thema Populismus und Extremismus können unabhängig voneinander gebucht werden. Da sie sich inhaltlich ergänzen, ist es auch möglich, beide Workshops zu buchen.

05. EU-SPIEL: EU BESSER VERSTEHEN UND KENNENLERNEN

Ab 3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

In diesem Workshop lernen die Schüler die EU und ihre Institutionen besser kennen. Was sind die Ursprünge der EU? Was entscheidet die EU? Welche Institutionen gibt es in der EU? Was hat die EU mit meinem Alltag zu tun? Ziel ist es den Teilnehmern die Wichtigkeit der EU als geopolitisches Bündnis nahe zu bringen und den Einfluss der EU in ihrem Leben konkreter bewusst zu machen.



LEBEN A-Z

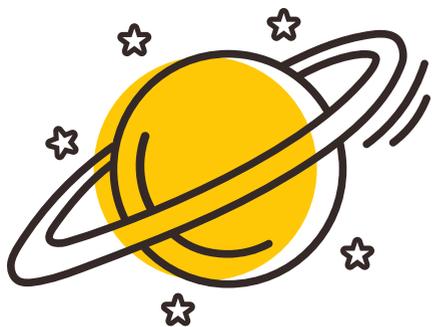


01. AUF EIGENEN BEINEN STEHEN: Endlich 18! Und jetzt?

Ab 6. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer // 2 Schulstunden

Der Workshop zielt darauf ab, junge Menschen in ihren ersten Schritten hin zu einem selbstständigen Leben als Erwachsene zu unterstützen. Was muss ich beachten, wenn ich eine eigene Wohnung miete? Welche Versicherungen gibt es? Welche Rechte und Pflichten hat man als Volljähriger? Was gibt es zum Thema Banken, Finanzen, Energie und sonstige Kosten zu wissen? In einem Brettspiel werden diese Fragen spielerisch erarbeitet. Im Anschluss erhalten die Schüler, in Zusammenarbeit mit der VSZ eine Informationsmappe mit allen Wichtigen Inhalten auf einen Blick.



02. WAS KOSTET DAS LEBEN?: WIE TEILE ICH MEINEN ERSTEN LOHN RICHTIG EIN?

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal 25 Teilnehmer (in maximal 5 Gruppen) // 2 Schulstunden

Die Schüler bilden Gruppen und schlüpfen in die Rolle einer Person, die gerade ihre erste eigene Wohnung mietet und ihr erstes Gehalt bezieht. Nun sollen die verschiedenen Gruppen gemeinsam entscheiden, wofür wieviel Geld ausgegeben werden soll: Miete, Versicherungen, Kleidung, Essen, Unterhaltung, Freizeit, Gesundheit usw. Ziel ist es den Teilnehmern ein Gefühl für den Wert von Geld und die Kosten des Lebens zu vermitteln.

03. BÜDGET IM BLICK: Spielerisch den Umgang mit Geld trainieren

Ab 4. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

NEU Wie schwer ist es eigentlich, mit einem festen Einkommen einen Monat lang über die Runden zu kommen? Im Workshop „Budget im Blick“ erleben Schülerinnen und Schüler spielerisch die Herausforderungen des Haushaltsbudgets.

Das Brettspiel simuliert einen fiktiven Monat voller alltäglicher Ausgaben, unerwarteter Ereignisse und Konsumverlockungen.

Ziel ist es, das eigene Budget sinnvoll zu planen, finanzielle Prioritäten zu setzen und Konsumfallen zu erkennen. Im Mittelpunkt steht nicht das Gewinnen, sondern das gemeinsame Nachdenken über Geld, Konsumverhalten und Finanzmanagement.

Erstellt und zur Verfügung gestellt durch der Verbraucherschutzzentrale (VSZ).

ANGEBOT FÜR PROJEKTTAGE

01. FUTURUM: Dein Weg in die Zukunft – Berufsorientierung mal anders

Wird in Absprache mit Jugendinfo bedarfsorientiert in unseren Zentren oder in Schulen angeboten. Es ist wichtig, dass die jungen Menschen sich ganz gezielt für dieses Projekt entscheiden. Es soll kein flächendeckendes Angebot sein.

Ab 4. Sekundarschuljahr // 3 Tage

Maximum 10 Teilnehmer

In verschiedenen Workshops in Kleingruppen oder auch alleine, analysieren die Teilnehmenden begleitet von den Mitarbeitern der Jugendinfo, welche Interessen und Fähigkeiten vorhanden, und welche Werte für jeden persönlich im Leben wichtig sind. Es wird genügend Zeit und Anleitung gegeben, sich eingehend mit sich selbst auseinanderzusetzen. Im Anschluss wird diese persönliche Erkundungsreise mit möglichen Berufswegen verbunden.



02. EU: Was uns verbindet

Ab 4. Sekundarschuljahr // 3 Tage

Ort: Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft und Europaparlament in Brüssel

Anbieter: Partnerschaft von Jugendinfo, Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft und Institut für Demokratiepädagogik

Der Workshop besteht aus mehreren Blöcken und hat zum Ziel die Teilnehmenden dafür zu sensibilisieren, warum es wichtig ist für die EU zu wählen, zu helfen Europapolitik im Alltag zu verstehen und die Herausforderungen der Politiker hautnah zu erleben. Anhand verschiedener Tools thematisiert das Projekt das Funktionieren des EU-Parlaments, Demokratie, Parteien, Zuständigkeitsbereiche und stellt die Mitgliedsstaaten der EU vor. In einem Rollenspiel zu einem vorgegebenen Thema, wie z.B. europäische Migration, Klimapolitik oder Energiepolitik, werden anhand eines konkreten Beispiels die Entscheidungen auf europäischer Ebene durchexerziert.

VORTRAG

01. AB INS AUSLAND: Eine Übersicht an Möglichkeiten ins Ausland zu gehen

Ab 6. Sekundarschuljahr // Auch für größere Gruppen möglich

Bei diesem Angebot handelt es sich nicht um einen Workshop, der die Schüler aktiv einbindet, sondern um einen Vortrag, der die verschiedenen Möglichkeiten vorstellt, ins Ausland zu gehen: Freiwilligenprojekte (Europäisches Solidaritätskorps und andere Programme), Work & Travel, Wwoofing, Au Pair. Zudem können die Schüler Fragen stellen. Der Vortrag kann in Schulklassen, aber auch für größere Gruppen gegeben werden.



ANGEBOT PANDASCHOOL

NEU

POLITISCHE BILDUNG UND DEMOKRATIEPÄDAGOGIK IM FUSSBALLSTADION

Ab 5. Primarschuljahr // 3 Schulstunden

Nur an gewissen Tagen möglich.

In Zusammenarbeit mit der KAS EUPEN und dem BELvue-Museum Brüssel bieten wir im Kehrwegstadion Workshops für Schulklassen an.

Ziel ist es, demokratische Werte zu vermitteln, Diskriminierung zu thematisieren und die Bedeutung von Sprache und Gruppeneinflüssen in unserer Gesellschaft spielerisch erfahrbar zu machen – und das in einem außergewöhnlichen Lernort: dem Stadion der KAS Eupen.

Die Schulen können 2 von 4 thematische Workshops auswählen, die dann mit der Schulklassen durchgeführt werden:

Inklusion & Diskriminierung: In einem Rollenspiel erleben die Schüler:innen Diskriminierung hautnah – etwa durch unfaire Spielregeln oder parteiische Schiedsrichter:innen. Die anschließende Analyse verdeutlicht die Gewaltspirale und zeigt, warum ein gerechtes, inklusives Umfeld essenziell ist.

Wohlbefinden & Gruppeneffekt: Identität ist vielschichtig. Der Workshop beleuchtet, wie Gruppenzugehörigkeit stärken, aber auch zu Ausgrenzung führen kann. Die Schüler:innen reflektieren ihre Rollen und lernen, den Gruppeneffekt kritisch zu hinterfragen.

Das Gewicht der Worte: Wie viel Macht haben Worte? In einer interaktiven Übung setzen sich die Schüler:innen mit Hassbotschaften in sozialen Netzwerken auseinander und diskutieren, was Meinungsfreiheit bedeutet – und wo ihre Grenzen liegen.

Demokratische Werte erleben: Demokratie vs. Totalitarismus – was motiviert mehr? Im Spiel erfahren die Schüler:innen, wie sich Entscheidungsprozesse auf Fairness und Zusammenarbeit auswirken, und erleben den Wert demokratischer Strukturen.

ACHTUNG: Dieser Workshop wird nicht wie die anderen über die Jugendinfo gebucht. Eine Übersicht über die verfügbaren Termine von September 2025 bis Juni 2026 sowie die Möglichkeit sich anzumelden, finden [Sie hier](#)

<https://reservations.belvue.be/exhibitions/register?id=C7134208-C2EA-EF11-9595-9A21964517DE>



BELvue!
museum



KOSTENLOSE MATERIALIEN



Diese Materialien und viele weitere sind kostenlos in den Räumlichkeiten der Jugendinfo in Eupen & St.Vith erhältlich



Herausgeber:

Jugendinfo Ostbelgien

Gospertstraße 24, B-4700 Eupen
+32 (0)87 744 119
eupen@jugendinfo.be

Vennbahnstraße 4/5, B-4780 St.Vith
+32 (0)80 221 567
stvith@jugendinfo.be

Öffnungszeiten:

Di-Fr : 11h bis 17h

Beratungen können auf Termin auch außerhalb dieser Zeiten stattfinden.

www.jugendinfo.be



Jugendinfo Ostbelgien



Jugendinfo_Ostbelgien

Impressum:

Diese Broschüre ist eine Initiative der Jugendinformationszentren in der Deutschsprachigen Gemeinschaft.

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

Bearbeitet im August 2025



**JUGEND
INFO**