



**JUGEND
INFO**



WORK- SHOPS

FÜR SEKUNDARSCHULEN

2026/2027



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 Multiplikator*innen.

Nicht zuletzt setzt die Jugendinfo ihren öffentlichen Auftrag durch spezifische Projekte und Kampagnen, auch mit zahlreichen Partnern, um.

Die hier aufgeführt Mitarbeiter*innen 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: 080/221 567

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

INHALTSVERZEICHNIS

MEDIEN

1. **Was poste ich?:** Selbstdarstellung im Netz
2. **Sexting:** Risiken & juristischer Rahmen
3. **Digital Wellbeing:** Smart & sicher im Netz (*Überarbeitete Version*)
4. **KI:** Künstliche Intelligenz verstehen
5. **Mobbing Mystery:** Prävention und Umgang mit Cybermobbing
6. **Fake News or not:** Welchen Informationen kann ich trauen?

POLITISCHE BILDUNG

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

LEBEN A-Z

1. **Auf eigenen Beinen stehen:** Endlich 18! Und jetzt?
2. **Budget im Blick:** Wie teile ich meinen ersten Lohn richtig ein?
-  3. **Let's Talk about:** Sexualität, Beziehungen, Körper und Gefühle
-  4. **Konsens:** Was genau bedeutet „beidseitiges Einverständnis“
-  4. **RE:THINK Konsum:** Das Netz hinter dem T-Shirt

FÜR PROJEKTTAGE

1. **Futurum:** Der Weg in die Zukunft
2. **Die 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

Soziale Netzwerke wie Instagram, TikTok oder Snapchat sind aus unserem Alltag kaum noch wegzudenken. Doch was passiert eigentlich, wenn wir Inhalte posten? Und wie beeinflussen Bilder, Videos und Stories unser Selbstbild? Ziel des Workshops ist es, die Medienkompetenz zu stärken, einen bewussten und reflektierten Umgang mit sozialen Netzwerken zu fördern und Strategien zu entwickeln, um sich sicher, kritisch und authentisch im digitalen Raum zu bewegen. Darüber hinaus beschäftigen wir uns mit wichtigen Phänomenen der digitalen Welt: Fake News und ihre Entstehung, Deepfakes und die Manipulation von Bildern und Videos, der verantwortungsvolle Umgang mit intimen Inhalten sowie mit Werbung und deren Einfluss auf unser Konsumverhalten.

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

Ab 1. 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 Betroffene von Missbrauch bei Sexting formuliert.) Zudem werden Videos zur Prävention gezeigt.

03. DIGITAL WELLBEING: Tipps zur gesunden Mediennutzung (Überarbeitete Version)

Ab 1. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Digital, aber richtig! In diesem Workshop erhalten die Schüler*innen 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.

04. KI: künstliche Intelligenz verstehen

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Was ist eigentlich künstliche Intelligenz und was kann sie wirklich? In diesem interaktiven Workshop erhalten die Jugendlichen 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.

05. MOBBING MYSTERY: CYBER-MOBBING: PRÄVENTION & UMGANG

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

„Mobbing Mystery“ 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 Teilnehmenden müssen zusammen arbeiten, um Cybermobbing-Situationen zu lösen und ein positives Online-Umfeld zu schaffen. Dabei werden die verschiedenen Rollen und die Dynamik bei Cybermobbing analysiert.

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

Ab 1. Sekundarschuljahr// 2 Schulstunden

In diesen Schulstunden wird spielerisch über die Flut an Informationen im Internet gesprochen und den Jugendlichen 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.

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*innen auswirken, worin der Wert der Demokratie liegt und welche Rolle jeder einzelne Mensch 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. EU-SPIEL: EU BESSER VER- STEHEN UND KENNENLERNEN

Ab 3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

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

Dieser Workshop richtet sich vor allem an Klassen die das Thema EU schon im Unterricht gesehen haben.



03. DEMOCRACY: Demokratische Grundprinzipien besser verstehen.

Ab 1. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Bei Democracy schlüpfen die Jugendlichen in die Rolle von Politiker*innen. 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 Teilnehmenden repräsentiert werden. Ziel des Workshops ist es, dass die Teilnehmenden aktiv in die Welt der Politik eintauchen, sich mit den Grundprinzipien einer demokratischen Gesellschaft auseinandersetzen und erleben, was eine demokratische Welt ausmacht.

04. 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 Jugendliche 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. Ziel des Workshops ist es, Jugendliche für populistische und extremistische Taktiken zu sensibilisieren und ihre Medienkompetenz zu stärken.

05. DEINE STIMME: Serious Game : Demokratie che- cken, Populismus erkennen



Ab 3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Was passiert, wenn wir populistischen und antidemokratischen Strömungen auf den Leim gehen? Im Workshop „Deine Stimme“ erleben Jugendliche in einem interaktiven Video-Game eine fiktive Wahlkampfsituation 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 bayerischen 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.

LEBEN A-Z

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

Ab 6. Sekundarschuljahr

Max. 25 Teilnehmende // 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, wenn man volljährig ist? 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 Jugendlichen eine Infomappe mit allen wichtigen Inhalten auf einen Blick. Diese Mappe wurde in Zusammenarbeit mit der VSZ erstellt.

02. BUDGET IM BLICK: WIE TEILE ICH MEINEN ERSTEN LOHN RICHTIG EIN?

Ab 4. Sekundarschuljahr

Max. 25 Teilnehmende // 2 Schulstunden

Die Jugendlichen arbeiten in Gruppen und übernehmen die Rolle einer Person mit erster eigener Wohnung und erstem Gehalt. Gemeinsam entscheiden sie, wie das Budget für Miete, Versicherungen, Kleidung, Essen, Freizeit, Gesundheit usw. aufgeteilt wird. Ziel ist es, ein Bewusstsein für den Wert des Geldes, Priorisierung von Ausgaben und die Lebenshaltungskosten zu entwickeln.

03. LET'S TALK ABOUT... BEZIEHUNGEN, KÖRPER UND GEFÜHLE



Ab 1. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden.

In diesem Workshop erhalten die Jugendlichen altersgerechte Informationen, wie sie gesund und sicher mit Beziehungen, Sexualität und dem eigenen Körper umgehen können. Dabei geht es um Themen wie Verhütung, Konsens, unterschiedliche Rollenbilder, LGBTQI* und Sexualität im Netz. Sie lernen, wie sie eigene Grenzen erkennen, respektvoll kommunizieren und verantwortungsvolle Entscheidungen treffen, sowohl im echten Leben als auch online. Ziel ist es, dass Jugendliche informiert, selbstbestimmt und respektvoll handeln können und dabei sich selbst und andere achten können.

04. KONSENS: WAS GENAU BEDEUTET „BEIDSEITIGES EINVERSTÄNDNIS“



Ab 2. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden.

Im Workshop setzen sich die Jugendlichen mit dem Thema Konsens auseinander und lernen, warum gegenseitiges Einverständnis beim Thema Sexualität so wichtig ist. Dabei geht es um Fragen wie: Was bedeutet „Ja“ wirklich? Wie erkenne ich eigene Grenzen und wie die von anderen? Die Jugendlichen beschäftigen sich mit Kommunikation, Respekt und dem Recht, jederzeit die eigene Meinung zu ändern. Außerdem erhalten sie Informationen zum gesetzlichen Rahmen rund um Konsens und persönliche Rechte. So werden, Empathie und ein respektvolles Miteinander gestärkt.

05. RE:THINK KONSUM DAS NETZ HINTER DEM T-SHIRT



Ab 4. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Warum wollen wir Dinge, die wir gar nicht brauchen? Und was hat ein billiges T-Shirt mit Social Media, Klima und Schulden zu tun?

In diesem interaktiven Workshop schlüpfen die Jugendlichen in verschiedene Rollen und spannen mit einem echten Faden ein Netz rund um ein T-Shirt. So wird sichtbar, wie Trends, Werbung und Konsum zusammenhängen – und wie die getroffenen Entscheidungen die Welt beeinflussen. Gemeinsam entdecken wir neue Perspektiven und Alternativen für bewussteren Konsum.



*In Zusammenarbeit
mit der Verbraucher-
schutzzentrale und
Miteinander Teilen ent-
wickelt.*

VORTRAG

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

Ab 6. Sekundarschuljahr // 1 Schul-
stunde

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 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 Teilnehmende

In verschiedenen Workshops in Kleingruppen oder auch alleine, analysieren die Teilnehmenden begleitet von den Mitarbeiter*innen der Jugendinfo, welche Interessen und Fähigkeiten vorhanden sind, 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*innen 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.



Weniger suchen. Mehr unterrichten.

Alle Angebote zur
politischen Bildung an
einem Ort.

www.demino.be



demino

VHS
Bildungsinstitut VoG

Ostbelgien 

PARTNERORGANISATIONEN:



AUTONOME
HOCHSCHULE
Ostbelgien



JUGEND
INFO

 RDJ

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-DO: 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 Juni 2026



**JUGEND
INFO**