



SPIELE- & ANIMATIONS- BROSCHÜRE

FÜR PRIMARSCHULEN



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. Whats app - Klassenchatregeln
7. Coole Apps für Coole Kids
8. Gemeindespiel - ich kenne meine Gemeinde
9. Fit für die Sekundarschule - Erwartungen, Ängste & Kompetenzen

FÜR ELTERN

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



VORWORT

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



FÜR PRIMAR- SCHULEN

01

INTERNET & CO.

MEDIENNUTZUNG ALLGEMEIN

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.



**gemeinsam in
Wohlfahrt und
Gemeinwohl investieren**

02

SPIELSUCHT?

PC-SPIELE, ONLINE-SPIELE

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.



03

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 Abgang 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.



04

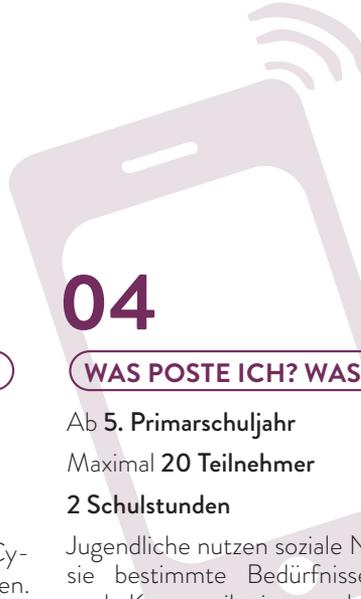
WAS POSTE ICH? WAS NICHT?

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, die stark auf Bilder setzen, 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.



05

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 bare 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 kritischen Blick, die digitale Welt zu betrachten.

Diese Animation kann auch online durchgeführt werden

06

WHATS APP

KLASSENCHATREGELN

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Oft ist ab der Oberstufe das Smartphone bei den Schülern nicht mehr wegzudenken und damit verbunden gibt es auch meistens eine Klassenchat-Gruppe. Diese WhatsAppgruppe dient Schülerinnen und Schülern zum Austausch, der meist auch über schulische Themen hinausgeht. Fehlende Netiquette und mangelnde Zeit- oder Themenbegrenzungen führen in Klassenchatgruppen häufig zu Problemen wie Cyber-Mobbing oder Überforderung. Der Umgang im Chat und eventuelle Probleme im Klassenchat können auch das Klassenklima negativ beeinflussen. In der Animationen werden mit Beispielen verschiedene Regeln für den Klassenchat festgelegt um künftige Probleme vorzubeugen.



07

COOLE APPS FÜR COOLE KIDS

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Apps gibt es richtig viele und manchmal sind es so viele, dass man den Überblick verliert! Wir zeigen den Schülern Tricks um sich in diesem App-Labyrinth zurecht zu finden und geben Tipps, wie sie die richtige App finden und diese auch sicher nutzen können.



08

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 Dienstbeantworten 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 diespielenden Bürger Wählerstimmen. Ziel ist es, am Ende der Stunde ein Bürgermeister - und Schöffenkollegium zu bilden.



09

FIT FÜR DIE SEKUNDARSCHULE

ERWARTUNGEN, ÄNGSTE UND KOMPETENZEN

Ab 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

01

GAMES

PC-SPIELE, ONLINE-SPIELE, SPIEL-SUCHT?

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. PC-Spiele, Online-Spiele, Spielsucht?

02

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.





Herausgeber:

Jugendinfo Eupen
Gospertstraße 24, B-4700 Eupen

+32 (0)87 744 119
eupen@jugendinfo.be

Jugendinfo Sankt-Vith
Vennbahnstraße 4/5, B-4780 St.Vith

+32 (0)80 221 567
stvith@jugendinfo.be

Öffnungszeiten:

Di-Fr : 11h bis 17h

Beratungen können jedoch auf Termin auch außerhalb dieser Zeiten stattfinden.

www.jugendinfo.be

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 September 2022

