



SPIELE- & ANIMATIONS- BROSCHÜRE

FÜR SEKUNDARSCHULEN



INHALTSVERZEICHNIS

FÜR SEKUNDARSCHULEN

1. WhatsApp & Co. - Soziale Netzwerke allgemein
2. PC-Spiele, Online-Spiele, Spielsucht?
3. Cybermobbing vorbeugen
4. Was poste ich? Was nicht? - Selbstdarstellung im Netz
5. Digital Wellbeing – Digital aber richtig!
5. Fake news or not - Welchen Informationen kann ich trauen?
7. Sexting - interaktiver Workshop zur Kampagne
8. Wie bewerbe ich mich richtig - Bewerbung, Lebenslauf & Co.
9. Meine Stärken bewusst werden
10. Wahlen & Demokratie
11. Schule und dann ?- Auf das Leben vorbereiten
12. Democracy
13. ZebraSpiel - Rechte und Pflichten
14. Infospiel - Jugendrelevante Informationen
15. Tabudu - Liebe und Sexualität
16. Genderparcours- Mischen is possible
17. Workshop: Takolight – Berufsorientierung
- 18: Europaspiel
19. Auf und Davon - Auslandsaufenthalt

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 SEKUNDAR-SCHULEN

01

WHATSAPP & CO.

SOZIALE NETZWERKE ALLGEMEIN

Ab 5. Primarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Die Schüler spielen interaktiv mit Tablets oder ihrem Handy rund um das Thema soziale Netzwerke, neue Medien. Dabei müssen sie verschiedene Fragen beantworten und es werden kleine Erklärvideos gezeigt. Danach werden in Kleingruppen Plakate mit den Vor- und Nachteilen der verschiedenen Apps erstellt.

Diese Animation kann auch online durchgeführt werden.

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.

05

DIGITAL WELLBEING

Ab 1. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Digital, aber richtig! In diesem Workshop erhältet 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 kleineren Gruppen wenn möglich)

04

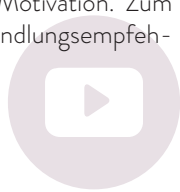
WAS POSTE ICH? WAS NICHT?

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.



06

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 kritischeren Blick, die digitale Welt zu betrachten.

Diese Animation kann auch online durchgeführt werden

07

SEXTING

INTERAKTIVER WORKSHOP ZUR KAMPAGNE

Ab 3. Sekundarschuljahr

Maximal 15 Teilnehmer

1-2 Schulstunden

Der Workshop soll auf spielerische Weise über Sexting informieren, auf die Gefahren und mögliche (juristische) Konsequenzen hinweisen, Möglichkeiten zu reagieren aufzeigen und einen Austausch über das Phänomen ermöglichen. Die Schüler spielen interaktiv mit Tablets oder ihrem Handy rund um das Thema Sexting. Dabei müssen sie verschiedene Fragen beantworten und es werden kleine Videos gezeigt.



08

WIE BEWERBE ICH MICH RICHTIG?

BEWERBUNG, LEBENS LAUF & CO.

Ab 3. Sekundarschuljahr

Maximal 15 Teilnehmer

2-4 Schulstunden

Der Workshop zum Thema Bewerbungsvorbereitung umfasst zwei Module. Im ersten Teil erhalten die Teilnehmer theoretischen Input. Welche Informationen müssen im Lebenslauf enthalten sein? Wie formuliert man einen Bewerbungsbrief? Worauf muss man bei einem Bewerbungsgespräch achten? Neben den praktischen Tipps erhalten die Schüler Vorlagen, Informationsunterlagen und nützliche Links zum Thema. Im Vorfeld des zweiten Moduls sollen die Schüler Ihre Bewerbungsunterlagen vorbereiten und den Workshopleitern zukommen lassen. Das zweite Modul besteht dann aus einem simulierten Bewerbungsgespräch. Im Anschluss erhalten die Teilnehmer Rückmeldung, können von ihrer eigenen Erfahrung berichten und Fragen stellen.

Diese Animation kann auch online durchgeführt werden.



09

MEINE STÄRKEN BEWUSST WERDEN

Ab 3. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Was sind meine Eigenschaften? Was kann ich besonders gut? In diesem aufwertenden Workshop lernen die Jugendlichen ihren Stärken und Schwächen bewusst wahrzunehmen. Gerade für Jugendliche ist es oft schwer seine eigenen Fähigkeiten zu benennen. Mit spielerischen Übungen lernen sie das jeder viele Fähigkeiten und positive Eigenschaften hat. Jeder einzelne ist wichtig in der Gruppe.

10

WAHLEN & DEMOKRATIE

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Je nachdem ob Wahlen anstehen oder nicht, wird der Schwerpunkt des Angebots angepasst. In Form eines Jeopardys werden Fragen rund um die Themen Demokratie und Wahlen beantwortet. Welche Wahlen stehen an? Welche politischen Ebenen gibt es in Belgien? Wie sind die Kompetenzen verteilt? Wie beeinflusst Politik unseren Alltag? Warum ist es wichtig zu wählen/bewusst zu wählen? Welche Parteien – Listen gibt es? ...

Dieser Workshop kann auch online durchgeführt werden.

11

SCHULE – UND DANN?

AUF DAS LEBEN VORBEREITEN

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal **25 Teilnehmer** (in maximal 5 Gruppen)

2 Schulstunden

Nach dem die Sekundarschule vorbei ist, gibt es verschiedene Optionen für Jugendliche. Auf spielerische Art und Weise gehen wir die verschiedenen Etappen nach und beleuchten die verschiedenen administrativen Schritte die nach der Schule auf Jugendliche zukommen, wie beispielsweise die 1. Eigene Wohnung, die 1. Steuererklärung oder die Eintragung im Arbeitsamt.

Im 2. Teil der Animation schlüpfen die Jugendlichen in die Rolle einer Person, die gerade ihr Diplom erhalten hat, ihr erstes Gehalt bekommt und seit kurzem ihr erstes Appartement mietet. Die Spielerinnen verdienen 1500 € pro Monat (pro Gruppe). Diese Summe werden sie im Laufe des Spiels ausgeben, um sich zu ernähren, zu wohnen,... alles so realistisch wie möglich.

12

DEMOCRACY

Ab 1. Sekundarschuljahr

Maximal **20 Teilnehmer**

2 Schulstunden

Indem die TeilnehmerInnen eine Stadt erbauen, erfahren sie einiges über das Funktionieren von Parteien und Parlamenten. Sie müssen ein Parteiprogramm entwerfen, diskutieren und debattieren, Kompromisse schließen und setzen sich mit den Grundprinzipien einer demokratischen Gesellschaft auseinander.

13

ZEBRASPIEL

RECHTE UND PFLICHTEN

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal **15 Teilnehmer**

2 Schulstunden

Dieses Spiel richtet sich an Jugendliche zwischen 16 und 18 Jahre, die sich auf ihr Berufsleben vorbereiten oder sich 1000 Fragen stellen, in Bezug auf ihr Leben, Schule, Beruf, Eltern, Justiz, Liebe, Volljährigkeit mit 18 Jahren....Dieses Quiz gibt nicht alle Antworten, aber einige wichtige Informationen in einer praktischen und zusammengefassten Form.



14

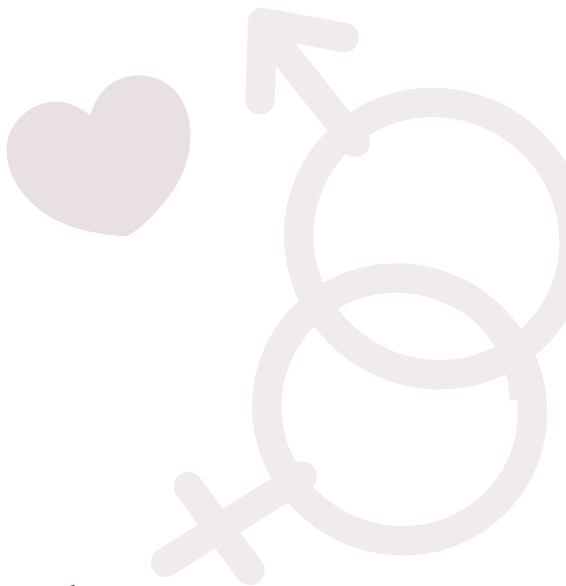
INFOSPIEL

Ab **4. Sekundarschuljahr**

Maximal **20 Teilnehmer**

2 Schulstunden

Es handelt sich um ein Frage- und Antwortspiel mit Fragen zu folgenden Themenbereichen: Wege zum Job (Ferienjobs, Arbeitssuche, Berufseingliederungszeit, Krankenkasse, Arbeitsverträge,...), Ausbildung (Lehre, Studienbeihilfen, Schulpflicht, Teilzeitunterricht,...), Geld (Sichtkonto, Kaufvertrag, Kredit, Versicherung,...), Freizeit (Jugendherbergen, Reisen, Sprachferien, Workcamps,...), Was geht ab? (Sozialrecht, Führerschein, Volljährigkeit, Sozialhilfe, Wohnsitz,...) und Sexualität (Verhütung, Aids, Aufklärung, Homosexualität, ...)



15

TABUDU

LIEBE UND SEXUALITÄT

Ab **3. Sekundarschuljahr**

Maximal **15 Teilnehmer**

2 Schulstunden

Dieses Spiel ermöglicht es in einer ungezwungenen Atmosphäre das Thema Sexualität anzusprechen. Das Spiel beinhaltet 6 Kategorien: Körper, Verhütungsmittel, Aids und Krankheiten, Zyklus der Frau, Hygiene, Geschlechtsverkehr, Lexikon. Durch dieses Spiel werden Tabuthemen aufgegriffen, falsche Vorstellungen werden ausgeräumt und die Jugendlichen können auf humorvolle Weise ihr Wissen zu diesen Themen verbessern.

16

GENDER PARCOURS

Ab **2. Sekundarschuljahr**

Maximal **20 Teilnehmer**

2 Schulstunden

Wenn Frauen heutzutage in Männerberufen erfolgreich sind, wird das von der Gesellschaft immer noch als mutig und besonders empfunden - umgekehrt natürlich genauso. Rollenbilder und Stereotypen sind in unserer Gesellschaft immer noch ein Thema, vor allem wenn es um den Job geht.

In der Animation „mischen is possible“ werden Mädchen und Jungen – mal getrennt voneinander, mal zusammen – angeregt, sich mit Bildern, Vorurteilen, mit eigenen Einstellungen und Vorstellungen von anderen Menschen zu beschäftigen. Bei auch die Erwartungen des anderen Geschlechts, der Familie und ihre eigenen Erwartungen an sie selbst werden näher betrachtet.

17

TAKOLIGHT

WORKSHOP ZUR ZUKUNFTSPLANUNG & BERUFSORIENTIERUNG

Ab 5. Sekundarschuljahr

Maximal 15 Teilnehmer

5 x 2 Schulstunde

Was sind meine Fähigkeiten und Interessen? In welchem beruflichen Umfeld möchte ich arbeiten? Wie kommt man dahin? Mit Hilfe des Tako Light werden diese Fragen der Jugendlichen beantwortet. Man macht sich gemeinsam in kleinen Gruppen auf die Suche nach seinen wahren Fähigkeiten, entdeckt seine schlummernden Talente und vielleicht werden einem somit neuer Tätigkeitsfelder bewusst, in denen man arbeiten möchte. Dieser Workshop kann auch in Kleingruppen online durchgeführt werden.

18

EUROPASPIEL

Ab 2. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

Bei diesem Würfelspiel erwerben die Schüler Wissen über Europa auf verschiedenen Ebenen. Es gibt die Themenfelder Europa – Europäische Union und seine Institutionen, Geographische Fragen, allgemeine Gemeinschaftsfragen und Geschichte.

19

AUF UND DAVON

AUSLANDSAUFENTHALTE

Ab 5. Sekundarschuljahr

Maximal 30 Teilnehmer

1 Schulstunde

Anhand einer PowerPoint Präsentation wird den Schülern eine Übersicht über eine große Bandbreite an Möglichkeiten ins Ausland zu gehen vermittelt: Europäisches Solidaritätskorps, Wwoofing, Au Pair, Sprachschule, Entwicklungszusammenarbeit, Work and Travel, 2. Abitur im Ausland. Zudem wird über die Motivation ins Ausland zu gehen gesprochen und auf persönliche Fragen der Schüler eingegangen. Dieser Workshop kann auch online durchgeführt werden.



FÜR ELTERN

01

GAMES

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

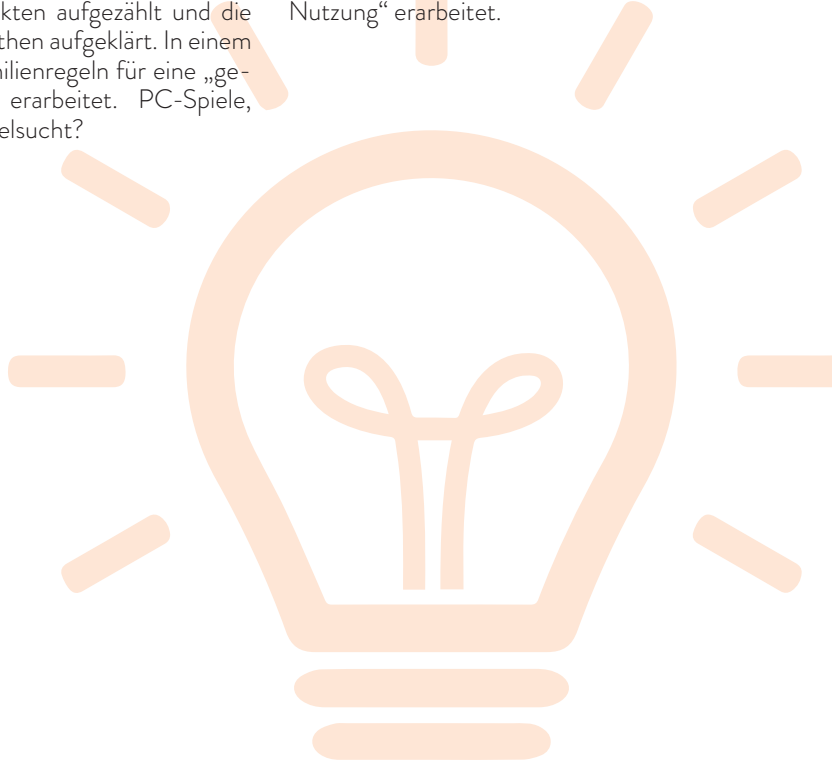
In kleinen Gruppen wird das Spielverhalten der Kinder hinterfragt und analysiert. Mit einer PowerPoint Präsentation wird aufgeklärt, welche positiven und negativen Seiten Games auf den Alltag der Kinder haben und es werden Fakten aufgezählt und die verschiedenen Mythen aufgeklärt. In einem 2. Teil werden 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:

Mo-Fr : 11h bis 17h
Sa-So : Geschlossen

*Beratungen können jedoch auf Termin auch außerhalb
dieser Zeiten stattfinden.*

www.jugendinfo.be

Impressum:

Diese Broschüre ist eine Initiative der
Jugendinformationszentren in der deutschsprachigen Ge-
meinschaft.

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

Bearbeitet im Oktober 2021

