

# C.10

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

### „EINS, ZWEI, DREI MACHT PETER“, TEIL 2

#### ABLAUF

Ihr habt im Uhrzeigersinn die Gruppentische getauscht, so dass jede Gruppe fremde Karten vor sich hat.

- > Bitte ordnet nun jedem Namen ein Hobby, einen favorisierten Chatroom und ein Lieblingscomputerspiel zu, wie ihr es für die Person als zutreffend erachtet. Wenn ihr alle Karten zugeteilt habt, klebt die eurer Meinung nach zueinander gehörenden Karten mit der Rückseite untereinander auf die Klebefläche eines Kreppbandes. Der Name soll an erster Stelle stehen.
- > Anschließend stellt ihr eure Ergebnisse im Plenum vor („Wir glauben, Peters Hobby ist ..., weil ....“). Im Anschluss können die „Steckbriefe“ von den entsprechenden Personen korrigiert werden.

#### ZIEL

Die Medienscouts lernen sich gegenseitig kennen und die Interessen anderer zu akzeptieren.

#### ZEITLICHER RAHMEN

ca. 30 Minuten

#### TEILNEHMERZAHL

min. 4 TeilnehmerInnen, nach oben offen, Partnerarbeit

# C.10

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

In Anlehnung an: „Eins, zwei, drei macht Peter!“, [www.Sign-project.de](http://www.Sign-project.de)