

C.36

SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

NSA

Methodentyp:

Spiel

Spielart:

Bewegungsspiel

Kurzbeschreibung:

Die Teilnehmenden bewegen sich frei im Raum und versuchen immer einen Mitspielenden zwischen sich und einen anderen Mitspielenden zu bringen. Beide sind vorher im geheimen bestimmt worden.

Altersgruppe:

12 - 99 Jahre

Gruppengröße

10 - 99

Gruppeneigenschaften

Jugendliche, Erwachsene

Dauer:

5 - 10 min

Ort:

drinnen (großer Raum), draußen (begrenzte Spielfläche)

Verfahren:

Bewegung

Phasen:

ab WS 2, zwischendurch, zum Start einer Einheit (z.B. Smartphone)

Spielcharakter:

Spiel ohne Gewinner

Personal:

(Spiel-) Leiterin/(Spiel-) Leiter

Vorbereitungsaufwand:

keiner

Ziele:

Spaß in die Gruppe bringen, Entspannen, wenn gewollt Überleitung zu dem Thema Datenschutz möglich

Materialbedarf:

keiner

Sozialform:

in der Gesamtgruppe

Inhaltlich offen:

nein

Verlauf/Beschreibung:

Jeder Teilnehmende wird aufgefordert, jeweils zwei beliebige Personen aus der Gesamtgruppe auszuwählen. Eine der beiden Personen stellt den persönlichen Datenschützer dar. Die andere Person stellt die „NSA“ dar. Diese Auswahl bleibt geheim und darf nicht verraten werden.

Die NSA sammelt bekanntlich Daten und wenn die Gelegenheit da ist, natürlich auch die Daten der Seminarteilnehmenden. Dies kann nur verhindert werden, indem man sich eine Position sucht, in der sich, zwischen den Spielenden und der Person, die die „NSA“ darstellt, der „Datenschützer“ befindet. Mit Signal des Spielleitenden beginnt das Spiel und es entsteht automatisch Bewegung in der Gruppe. Da das Spiel kein fest bestimmtes Ende hat, liegt es an dem Spielleitenden das Ende festzulegen.