



Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
10 Min.	„Suche jemanden, der ...“	Gruppenaktion Die Teilnehmer finden Gemeinsamkeiten und Ähnlichkeiten heraus (speziell zum Thema „Medien und Mediennutzung“)	Arbeitsblatt C.2 oder C.2a „Gemeinsamkeiten“	Kennenlernen Gemeinsamkeiten finden
20 Min.	„Ich, du, wir – Gemeinsamkeiten“	Gruppenarbeit (4er-Gruppen) Gruppenbildungsübung „Familie Meier“ (Aktionsspiel) Jede Gruppe erhält das Arbeitsblatt C.3. Sie müssen zu jeder Aussage Gemeinsamkeiten finden. Alle Gruppenmitglieder müssen mit der Antwort einverstanden sein Reflexion im Plenum	Arbeitsblatt C.3 „Ich, du, wir - Gemeinsamkeiten“ Arbeitsblatt D.7 „Familienkarten“	Kommunikation Kompromisse eingehen Gemeinsamkeiten präsentieren
10 Min.	„Gemeinsam sind wir stark“	Gruppenaktion Die TN werden zu einem Wettbewerb herausgefordert: Wetten, dass ihr es nicht schafft ...	Arbeitsblatt C.4 „Wetten, dass ...“ ggf. CD-Player und flotte Musik	Kooperation Teambildung



Dauer	Schwerpunkt/ Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
20 Min.	„Es ist klar, dass ...“	<p>Gruppenarbeit (4er-Gruppen)                      Gruppenbildungsübung „Emoticons“                      Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer steht im Mittelpunkt.                      Die anderen TN machen zunächst eine objektive Aussage über den TN, im zweiten Durchgang eine objektive Aussage, die mit einer subjektiven Wertung verbunden ist und im dritten Durchgang eine subjektive Aussage.</p>	<p>Arbeitsblatt C.5 „Es ist klar, dass ...“                      Arbeitsblatt D.6 „Gruppenkarten Emoticons“                      ggf. CD-Player und flotte Musik</p>	<p>Erkennen und Wahrnehmen von subjektiven und objektiven Sichtweisen</p>
20 Min.	Diversity Walk	<p>Gruppenaktion                      Alle TN ziehen eine „Charakterkarte“ (Mediennutzung). Die TN stellen sich in der Mitte des Raums in einer Reihe nebeneinander auf. Alle TN sollen versuchen, sich vorzustellen, sie wären die Person, deren Charakter sie gerade gezogen haben. Nun werden Fragen vorgelesen, die die TN mit einem Schritt nach vorn (ja), zurück (nein) oder durch stehen bleiben (bin nicht sicher) „beantworten“.                      Anschließend Reflexion im Plenum</p>	<p>Arbeitsblatt C.6 „Fragenliste Diversity Walk“                      Arbeitsblatt C.7 „Charakterkarten Diversity Walk“</p>	<p>Selbst- und Fremdwahrnehmung</p>

# C.2

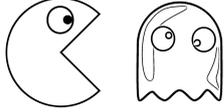
## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C



### „GEMEINSAMKEITEN“

FINDE ...

Vgl. Michalsen-Gärtner et al, 2007, S. 49, 61.

<p>... eine Person, die einen eigenen Laptop besitzt.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die jederzeit Zugriff auf einen Computer hat.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die Musik aus dem Internet streamt.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die Konsolen- oder Computerspiele spielt.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die Freunde im Internet kennen gelernt hat.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die regelmäßig Nachrichten im Internet liest.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die täglich mit anderen Personen über Soziale Medien schreibt.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die persönliche Videos oder Fotos in Sozialen Medien postet.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die das Internet regelmäßig für die Schule nutzt.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die täglich spielt.</p>  <p>Name: _____</p>

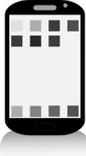
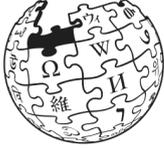
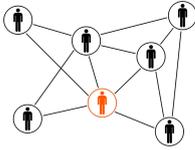
## C.2

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## GEMEINSAMKEITEN

FINDE ...

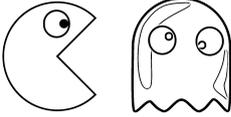
Vgl. Michalsen-Gärtner et al, 2007, S. 49, 61.

<p>... eine Person, die eine eigene Homepage hat.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die sich mit anderen über Videocall trifft.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... Person, die ihr Smartphone letzte Woche mehr als 24 Stunden am Stück nicht benutzt hat.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die Wikipedia kennt.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die schon mal selbst ein Video im Internet gestreamt hat.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die Lernprogramm oder -Apps nutzt.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die gemeinsam mit Freunden Online-Spiele spielt.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die ihre Freunde überwiegend im Internet trifft.</p>  <p>Name: _____</p>
<p>... eine Person, die ihre Mahlzeiten am PC oder an der Konsole einnimmt.</p>  <p>Name: _____</p>	<p>... eine Person, die bei der Arbeit am PC oft die Zeit „aus dem Auge verliert“.</p>  <p>Name: _____</p>



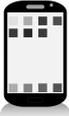
**„GEMEINSAMKEITEN“ - 2**

FINDE ...

<p>... eine Person, die einen eigenen Laptop besitzt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, warum es zu der Anschaffung kam. Wer hat bezahlt?</i></p>	<p>... eine Person, die jederzeit Zugriff auf einen Computer hat.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, wo der Computer steht und was er oder sie am liebsten am Computer macht.</i></p>
<p>... eine Person, die Musik aus dem Internet streamt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Sprecht über eure Lieblingssongs. Wer mag was? Woher kriegt man die besten Lieder?</i></p>	<p>... eine Person, die Onlinespiele spielt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, welche Spiele gerne gespielt werden. Auf welchem Gerät spielt er oder sie?</i></p>
<p>... eine Person, die Freunde im Internet kennen gelernt hat.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, worüber die Freunde kennen gelernt wurden und wie lange die Freundschaft besteht.</i></p>	<p>... eine Person, die regelmäßig Nachrichten im Internet liest.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, welche Seiten oder Apps gerne genutzt werden.</i></p>
<p>... eine Person, die täglich mit anderen Personen über Soziale Medien schreibt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Schreibt er/sie nur mit den Personen oder wird auch die Kamera angeschaltet? Kennt er/sie immer die Personen?</i></p>	<p>... eine Person, die persönliche Videos oder Fotos in Soziale Medien postet.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Sprecht über Vor- und Nachteile. Achtet er/sie auf etwas bestimmtes?</i></p>


**GEMEINSAMKEITEN“ - 2**

FINDE ...

<p>... eine Person, die eine eigene Homepage hat.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Finde heraus, was auf der Internetseite steht und warum er/sie eine eigene Homepage hat.</i></p>	<p>... eine Person, die sich mit anderen über Videocall trifft.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch über die Vor- und Nachteile.</i></p>
<p>... eine Person, die ihr Smartphone letzte Woche Mehr als 24 Stunden am Stück nicht an benutzt hat.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Finde heraus, was der Grund war. Hat sich für ihn</i></p>	<p>... eine Person, die Wikipedia kennt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, was Wikipedia ist. Wofür hat er/sie Wikipedia benutzt?</i></p>
<p>... eine Person, die schon mal selbst ein Video im Internet gestreamt hat.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Frag nach, wie es dazu kam und wie es da so abläuft. Über welches Thema hat er oder sie gestreamt?</i></p>	<p>... eine Person, die Lernprogramme oder -Apps nutzt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Unterhaltet euch darüber, für welche Themen oder Fächer ihr so etwas sinnvoll findet.</i></p>
<p>... eine Person, die seine Mahlzeiten am PC einnimmt.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Hattet ihr schon einmal eine klebrige Tastatur oder einen Controller? Sprecht über euer Lieblingsessen (ohne Computer)</i></p>	<p>... eine Person, die bei der Arbeit am PC oft die Zeit „aus dem Auge verliert“.</p>  <p>Name: _____</p> <p><i>Hast du einen Tipp auf Lager, wie das nicht passieren kann? Wie ist es bei dir?</i></p>



**ICH, DU, WIR – GEMEINSAMKEITEN**

**Sechs Sachen, die wir gemeinsam haben:**

1. Wir sind alle...

---

---

---

2. Wir mögen alle ...

---

---

---

3. Wir haben alle ...

---

---

---

4. Wir mögen alle nicht...

---

---

---

5. Wir sind alle dagegen, dass...

---

---

---

6. Wir können alle nicht...

---

---

---

**Darin unterscheiden wir uns:**

Die Gemeinsamkeiten, die alle verbinden, habt ihr nun herausgefunden. Notiert bitte auf diesem Blatt noch einmal, worin ihr euch unterscheidet (Äußerlichkeiten, Meinungen/Haltungen, Einstellungen, Interessen, Fähigkeiten). Was ist bei eurem Austausch schon genannt worden?

Name: _____
Ich bin anders, weil _____

Name: _____
Ich bin anders, weil _____

Name: _____
Ich bin anders, weil _____

Name: _____
Ich bin anders, weil _____

Name: _____
Ich bin anders, weil _____

Name: _____
Ich bin anders, weil _____

Wie bewertet ihr abschließend die genannten Unterschiede in eurem Team mit Blick auf die Medienscout-Arbeit? Welche können förderlich sein bei der Teamarbeit, welche eher hinderlich? Gibt es Unterschiede, die keine Auswirkung auf eure Arbeit haben?

# C.4

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C



### „WETTEN, DASS ...“

#### Wetten, dass Ihr es nicht schafft ...

- ▶ ...innerhalb von einer Minute einen Turm zu bauen, der aus je einem persönlichen Gegenstand besteht.
- ▶ ...euch, ohne miteinander zu sprechen, gleichmäßig in alle vier Ecken des Raumes zu verteilen.
- ▶ ...innerhalb von einer Minute ein Kleidungsstück mit jemandem zu tauschen.
- ▶ ...dass die gesamte Gruppe unter zwei (evtl. drei) Tische passt.
- ▶ ...euch in einer Minute, ohne miteinander zu sprechen, der Schuhgröße nach aufzustellen.

# C.5

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C



### „ES IST KLAR, DASS ...“

Bitte sucht Euch einen ruhigen Platz im Raum. Für die Übung gilt folgender Ablauf:

- ▶ Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer steht im Mittelpunkt.
- ▶ Die anderen Teilnehmenden sagen ihr oder ihm einen Satz, der folgendermaßen beginnt:
  - „*Es ist klar, dass du ... (z. B. ... einen blauen Pullover trägst)*“

Es sollte etwas Sichtbares genannt werden. Es folgt der nächste Teilnehmende usw., bis jeder Teilnehmende zu dieser Aussage einmal vor seiner Gruppe gestanden hat.

- ▶ Der zweite Durchgang der Übung beginnt mit dem Satz:
  - „*Ich sehe, dass du ... (z. B. ... einen hübschen Ohrring trägst)*“
- ▶ Es sollte etwas sein, was man nicht auf den ersten Blick sieht. Die Aussage soll mit einer subjektiven Wertung verbunden sein.
- ▶ Der dritte Durchgang der Übung beginnt mit dem Satz:
  - „*Ich stelle mir vor, dass du ... (z. B. ... ein sehr lustiger Mensch bist)*“

Dabei sind alle Ideen und Vorstellungen erlaubt.

Anschließend werden wir im Plenum über die Übung sprechen.





## CHARAKTERKARTEN „DIVERSITY WALK“

<p><b>Mädchen (12)</b>, gehört keinem erkennbaren Freundeskreis an, die schulischen Leistungen sind ausreichend, vom Sportunterricht ist sie wegen einer Gehbehinderung befreit. Den Großteil ihrer Freizeit verbringt sie am PC, ihre Eltern gelten als sehr unterstützend. Was die Computernutzung angeht, haben sie vollstes Vertrauen in ihre Tochter. Kontrollen finden daher keine statt.</p>	<p><b>Mädchen (14)</b>, überdurchschnittlich intelligent, übergewichtig, die Eltern sind beruflich stark eingespannt, die älteren Brüder gehen auf die gleiche Schule. Seit kurzem ist sie sehr verliebt in einen Jungen aus der Parallelklasse, zu dem sie anonym Kontakt über Instagram hat. Dort gibt sie sich als sportliches Mädchen aus, das ein Abenteuer sucht.</p>
<p><b>Mädchen (16)</b>, sehr gut aussehend, die schulischen Leistungen bewegen sich auf der Grenze zur Besorgnis, nach der Trennung von ihrem Freund hat sie fast ausschließlich Kontakt zu ihren Freundinnen über Whatsapp. Sie möchte momentan nur allein sein. Oft sitzt sie nächtelang am Smartphone und teilt ihren Kummer per Whatsapp ihren Freunden mit. Ihre Eltern konnten ihren Freund nicht leiden und haben kein Verständnis für ihre Traurigkeit.</p>	<p><b>Mädchen (15)</b>, mit den Eltern und der jüngeren Schwester aus Frankreich hierher gezogen, die schulischen Leistungen sind sehr schwankend. Sie leidet sehr unter der Trennung von ihren französischen Freunden und steht daher regelmäßig über das Internet mit ihnen in Kontakt. Ihre neuen Klassenkameraden sind ihr egal. Mit den Lehrern kommt sie auch noch nicht zurecht. Ihre Mutter will ihr deshalb zunächst den Kontakt zu ihren ehemaligen Freunden verbieten.</p>
<p><b>Junge (15)</b>, konnte aufgrund von überdurchschnittlichen Schulleistungen nach den Sommerferien eine Klasse überspringen, jetzt fühlt er sich hin- und hergerissen zwischen seinen alten und neuen Mitschülerinnen und Mitschülern, die neue Klasse ist sehr stark in Cliques aufgeteilt. Über WhatsApp wird er als Streber bezeichnet. Er hat sich seinem Klassenlehrer anvertraut und dieser hat vergeblich versucht ihm zu helfen. Jetzt bereut er den Schritt, eine Klasse überspringen zu haben.</p>	<p><b>Junge (13)</b>, sein älterer Bruder geht auf die gleiche Schule und gilt als hochbegabt, ständig wird er mit ihm verglichen und man unterstellt ihm Faulheit, da seine Leistungen nicht an die seines Bruders heranreichen. In Wirklichkeit verwendet er aber viel mehr Zeit für seine Hausaufgaben und zum Lernen. „Das kommt schon noch“, ist einer der häufigsten Sprüche seiner Eltern. Seine Mitschülerinnen und Mitschüler lästern oft über ihn, weil er nicht hochbegabt ist. Jetzt hat er einen Freund in einem Chatroom gefunden, der ihn bestärkt und ihm auch schon Nachhilfe angeboten hat.</p>
<p><b>Junge (12)</b>, ist gerade vom Dorf in die Stadt gezogen, seine Mutter ist sehr religiös, sein Vater ist pflegebedürftig. Seine Schulleistungen waren bislang gut. Die Eltern halten nicht viel von den „neuen Medien“, deshalb besitzen sie keinen Computer. Nur mit Mühe konnte er seine Eltern überreden, ihm ein Smartphone zu kaufen. Seine neuen Mitschülerinnen und Mitschüler treffen sich oft in Chatrooms. Jetzt geht er regelmäßig in ein Internet-Café, um auch „dabei sein zu können“. Dafür opfert er sein ganzes Taschengeld.</p>	<p><b>Junge (12)</b>, überdurchschnittlich intelligent, sehr sportlich, gehört der Landesauswahl im Basketball an. Die Eltern sind beruflich eingespannt, die beiden jüngeren Brüder gehen auf die gleiche Schule. Viele Mitschülerinnen und Mitschüler verbringen ihre Freizeit am Computer und unterhalten sich viel darüber. Er hat nicht viel Ahnung von Computern, weil er viel trainieren muss und deshalb für Computer gar keine Zeit hat. Gerne würde er Grundlagen kennen, damit er Referate auch mit PowerPoint machen kann.</p>



Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
30 Min.	„Zuordnungen ...“	<p>Gruppenarbeit (4er-Gruppen)                      Gruppenbildungsübung „Familie Meier“                      (Aktionsspiel)                      Die TN ordnen Hobbies,                      Vorlieben, Lieblingsfächer usw. zu</p>	<p>Arbeitsblatt C.9                      „Eins, zwei, drei macht Peter, Teil 1“                      Arbeitsblatt C.10                      „Eins, zwei, drei macht Peter, Teil 2“                      Arbeitsblatt D.7 „Familienkarten“</p>	<p>Kennenlernen                      Stärkung des Gruppengefühls</p>
20 Min.	„Es ist klar, dass ...“	<p>Gruppenarbeit (4er-Gruppen)                      Gruppenbildungsübung „Community-Puzzle“                      Ein TN steht im Mittelpunkt.                      Die anderen TN machen zunächst eine objektive                      Aussage über den TN, im zweiten Durchgang eine                      objektive Aussage, die mit einer subjektiven                      Wertung verbunden ist und im dritten Durchgang                      eine subjektive Aussage ergänzt wird.</p>	<p>Arbeitsblatt C.5 „Es ist klar, dass ...“                      Arbeitsblatt D.5 „Community Puzzle“</p>	<p>Erkennen und Wahrnehmen                      von subjektiven und                      objektiven Sichtweisen</p>
10 Min.	„Auf hoher See“	<p>Gruppenaktion (2 Gruppen)                      Gruppenbildung „Friends“                      Die TN bilden mit Hilfe eines langen Seiles ein Schiff</p>	<p>Arbeitsblatt C.11 „Koospiegel – Auf hoher                      See“                      2 lange Seile                      2 kurze Seile</p>	<p>Kooperation                      Teambildung</p>



Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
20 Min.	Diversity Walk	<p>Gruppenaktion Alle TN ziehen eine „Charakterkarte“ (Mediennutzung). Die TN stellen sich in der Mitte des Raums in einer Reihe nebeneinander auf. Alle TN sollen versuchen, sich vorzustellen, sie wären die Person, deren Charakter sie gerade gezogen haben. Nun werden Fragen vorgelesen, die die TN mit einem Schritt nach vorn (ja), zurück (nein) oder durch stehen bleiben (bin nicht sicher) „beantworten“.</p> <p>Anschließend Reflexion im Plenum</p>	<p>Arbeitsblatt C.6 „Fragenliste Diversity Walk“ Arbeitsblatt C.7 „Charakterkarten“</p>	Selbst- und Fremdwahrnehmung
5 Min.	Reflexion	<p>„Dicke Fische“ Mit Hilfe von Fischen, die in ein Fischernetz gelegt werden, geben die TN eine Rückmeldung zu den Übungen</p>	Papierfische in zwei Größen Fischernetz	Evaluation



# C.9

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

### S„EINS, ZWEI, DREI MACHT PETER“, TEIL 1

#### ABLAUF

Eure Gruppe erhält farbiges Papier: 4x Rot, 4x Gelb, 4x Hellblau, 4x Grün.

Jedes Gruppenmitglied ist verantwortlich für eine Farbe. Die Jüngste oder der Jüngste darf sich zuerst eine Farbe aussuchen, es folgt die Zweitjüngste oder der Zweitjüngste usw.

- Auf die **roten Zettel** werden die **Vornamen der Gruppenmitglieder** geschrieben. Bitte schreibt nur einen Namen pro Zettel.
- Auf die **blauen Zettel** werden die **Hobbies der Gruppenmitglieder** geschrieben. Bitte schreibt nur einen Namen pro Zettel.
- Auf die **grünen Zettel** wird die favorisierte **App der Gruppenmitglieder** geschrieben. Bitte schreibt nur einen Namen pro Zettel.
- Auf die **gelben Zettel** werden **das beliebteste digitale Spiel** der Gruppenmitglieder geschrieben. Bitte schreibt nur einen Namen pro Zettel.

Die Karten werden vermischt und auf dem Gruppentisch liegen gelassen.

#### ZIEL

Die Medienscouts lernen sich gegenseitig kennen und auf die Aussagen der anderen Teammitglieder zu vertrauen.

#### ZEITLICHER RAHMEN

ca. 30 Minuten

#### TEILNEHMERZAHL

mind. 4 Teilnehmende, nach oben offen, Partnerarbeit

# 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, eine favorisierte App und ein Lieblingsspiel 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

mind. 4 Teilnehmende, nach oben offen, Partnerarbeit

# C.11

SEITE 1

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## KOOPSPIEL „AUF HOHER SEE“

### ABLAUF

Die Spielenden bilden ein „Schiff“, indem sie sich so hinstellen, dass ein Schiff in seiner Umrisslinie (Vogelperspektive) entsteht. Damit die so gebildete Form nicht so schnell verlorenght, umfassen die Spielenden ein Seil, das um sie herum gespannt wird.

Der Schiffsrumpf wäre so gebildet. Zwei oder mehr Spielende stellen sich in die Mitte des Schiffes und verschränken die Arme miteinander. Das sind die Aufbauten. Eine oder einer klettert auf ihren Rücken: Das ist die Kapitänin oder der Kapitän. Sie oder er gibt seemännische Kommandos: „Maschinen Stopp!“, „halbe Kraft voraus (oder zurück)!\“, „volle Kraft voraus!\“, „1 (2 oder 3) Strich (10, 20, 30°) Backbord (links) (oder Steuerbord (rechts))!\“. Das Schiff bewegt sich gemäß diesen Kommandos, ohne dass es dabei seine Form verliert. Spielziel ist es, ein gutes Schiff zu werden, das über den Ozean fahren kann und auch Anlegemanöver heil übersteht.

Haben sich die Spielenden nach einiger Zeit aufeinander eingestellt, kommen die ersten Schwierigkeiten: Eine Ozeanwelle rollt heran. Zwei Mitspielende spannen ein Seil (zunächst nicht höher als 30 cm) und bewegen sich auf das Schiff zu. Das Schiff muss diese Welle ohne großen Schaden überstehen: Die Spielenden steigen gleichmäßig und stetig über das Seil hinweg, ohne dass sie dabei durcheinander geraten.

### ZIEL

Geschicklichkeit, Kooperation, Vertrauen

### BENÖTIGTE MATERIALIEN / RÄUMLICHKEITEN

Seil (mindestens ein recht langes, besser mehrere zusätzliche, für die Schwierigkeitsgrade)  
großer Raum

### ZEITLICHER RAHMEN

bis zu 10 Minuten

### TEILNEHMERZAHL

10 bis 99



Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
20 Min.	„Auf der Suche nach der Wahrheit“	<p>Gruppenaktion Alle TN schreiben oben auf ein DIN-A4 Blatt ihren Namen und unterteilen anschließend das Blatt in eine obere und eine untere Hälfte.</p> <p>Sie schreiben in jede Hälfte eine originelle Eigenschaft oder ein Hobby auf. Eine der beiden Eigenschaften soll zutreffen, die andere erfunden sein. Die Blätter werden auf dem Rücken angeheftet. Alle gehen durch den Raum. Jede Person schätzt bei allen anderen ein, welche der zwei originellen Eigenschaften wohl stimmt und macht dort ein Kreuz. Nacheinander deckt jede Person die Wahrheit auf, erzählt etwas zu dieser Eigenschaft und kommentiert die Einschätzungen der anderen Spielenden.</p>	<p>ausreichend strukturierte Blätter Kreppband/Klebeband Permanentmarker</p>	<p>Schaffung von Gesprächsanlässen Auflockerung Kennenlernen</p>



Dauer	Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
15 Min.	„Mann oder Maus“	<p>Gruppenaktion</p> <p>Gruppe A verlässt den Raum. Gruppe B wird die Zeichnung „Mann“ gezeigt.</p> <p>Gruppe B verlässt den Raum und Gruppe A wird die Zeichnung „Maus“ gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler dürfen sich, nachdem sie die Zeichnungen gesehen haben, nicht mehr unterhalten! Der ganzen Klasse wird dann noch einmal kurz das „Kombi-Bild“ gezeigt. Die ursprünglichen Paare tun sich wieder zusammen und werden aufgefordert, als Paar gemeinsam das Bild zu zeichnen, das sie gerade gesehen haben, ohne dabei miteinander zu reden.</p>	<p>Kopiervorlage C.32 „Mann“</p> <p>Kopiervorlage C.33 „Maus“</p> <p>Kopiervorlage C.34 „Kombi-Bild“</p> <p>Papier</p> <p>Stifte</p>	<p>Sich bewusst machen, wie abhängig unsere individuelle Wahrnehmung und Beurteilung des eigenen Erfahrungshintergrundes ist</p>
20 Min.	„Computerfreak“	<p>4er-Gruppen</p> <p>Die TN sitzen in einem Sitzkreis. Jede zieht ein Kärtchen mit einem Fallbeispiel. In die Mitte des Sitzkreises werden die drei Karten „sehr wichtig“, „wichtig“ und „unwichtig“ zu einer Skala ausgelegt.</p> <p>Die TN haben nun die Aufgabe, der Reihe nach ihr Fallbeispiel vorzulesen. Unter Berücksichtigung der Fragestellung „Was glaubst du, wie wichtig dieser Person der Computer ist?“ soll jeder das entsprechende Fallbeispiel auf der Skala einordnen.</p>	<p>Arbeitsblatt C.13 „Computerfreak Situationskarten“</p> <p>Karten für Skala „sehr wichtig“, „wichtig“ und „unwichtig“</p>	<p>Strukturieren von Informationen</p> <p>schwierige Situationen erkennen</p> <p>objektive Einschätzung problematischer Situationen lernen</p>



Dauer	Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
15 Min.	„Eine Scheibe abschneiden“	<p>Gruppenaktion</p> <p>Jede Person schreibt eine seiner Stärken so auf ein Blatt Papier, dass noch viel Platz frei bleibt, klebt es sich auf die Brust und läuft damit durch den Raum. Immer wenn man einer Stärke begegnet, von der man auch gerne ein „Scheibchen“ hätte, wird ein Stück Papier abgerissen und die dazu gewonnene Stärke von dem anderen Gruppenmitglied durch Unterschrift bestätigt. Jede Person klebt sich die neu erworbenen Stärken auf sein Blatt Papier.</p>	<p>Papier</p> <p>Permanentmarker</p> <p>Kreppband/Klebeband</p> <p>Klebstoff/Klebestift</p>	<p>eigene Stärken erkennen</p> <p>Stärken anderer wahrnehmen und anerkennen</p>

# C.13

SEITE 1 SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C



## COMPUTERFREAK SITUATIONSKARTEN

<p>Wenn Karina traurig ist, surft sie manchmal im Internet, um sich abzulenken.</p>	<p>Stefan sitzt recht häufig vor dem Computer, aber er macht auch jeden Tag mit seinem Hund einen langen Spaziergang.</p>
<p>Mandy steht immer schon um fünf Uhr morgens auf, damit sie noch vor dem Frühstück an ihrem Smartphone spielen kann.</p>	<p>Ingo gibt sein ganzes Taschengeld für digitale Spiele und Zubehör aus.</p>
<p>Jenny checkt nach ihren Hausaufgaben immer ihren E-Mail-Account.</p>	<p>Jan ist sehr gut im Programmieren. Aber er sitzt ja auch fast jede Nacht bis in die Morgenstunden vor seinem Rechner.</p>
<p>Florian ist bei jedem Onlinematch seines Lieblingsspiels dabei. Dafür sagt er sogar Verabredungen mit seiner Freundin ab.</p>	<p>Steffi spielt abends, bevor sie ins Bett geht, immer noch für ein oder zwei Stunden ihr liebstes digitales Spiel.</p>
<p>Lisa mag lieber vor ihrem PC sitzen, als etwas mit Freunden zu unternehmen.</p>	<p>Sandra nimmt ihr Essen immer mit an ihren PC.</p>
<p>Pascal macht seine Hausaufgaben richtig gern, seit er sie an seinem PC machen kann.</p>	<p>Lilly surft lieber im Internet, als ihre Hausaufgaben zu machen. Deshalb vergisst sie ihre Hausaufgaben meistens.</p>

# C.13

SEITE 2 **SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C



## COMPUTERFREAK SITUATIONSKARTEN

<p>Thomas hat seinen Rechner immer die ganze Nacht laufen, damit die Downloads fertig werden.</p>	<p>Michael hat oft Krach mit seinen Eltern, weil er seine ganze Freizeit vor dem PC verbringt.</p>
<p>Seit Lara zu Hause PC-Verbot hat, geht sie nach der Schule immer in ein Internet-Café.</p>	<p>Paul ist an den Wochenenden meistens online, damit er alle Bundesliga-Ergebnisse und den neuesten Tabellenstand mitbekommt.</p>
<p>Wenn Kevin den ganzen Abend gechattet hat, schläft er danach meistens sehr schlecht.</p>	<p>Lukas weiß gar nicht mehr, worüber er mit seinen Freunden reden soll. Von Computern haben die eh keine Ahnung, da setzt er sich doch lieber an seinen Rechner.</p>
<p>Finn schaut gerne mal im Internet nach Themen, die ihn gerade interessieren.</p>	<p>Anna hat wochenlang das neuste Spiel geübt und keiner kann sie schlagen.</p>
<p>Anton hat sich auf seinem Rechner eine Datei mit seinen coolsten Fotos angelegt.</p>	<p>Amelie und ihr Vater fahren ganz gerne mal an der Konsole ein Autorennen gegeneinander.</p>

# C.13

SEITE 3 **SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C



<p>Olli spielt am PC, obwohl seine Eltern ihm das verboten haben. Es war kein Problem für ihn, den Zugangscode zu knacken.</p>	<p>Miriam hat in den Chatrooms, in denen sie sich immer aufhält, genug Freunde und auf die aus der Schule hat sie sowieso keine Lust mehr.</p>
--	--

## COMPUTERFREAK SITUATIONSKARTEN

<p>Tanja kann sich stundenlang in Chatrooms aufhalten und schwänzt manchmal sogar deswegen die Schule.</p>	<p>Seit Thore fast nur noch vor dem Computer sitzt, haben sich seine Leistungen in der Schule sehr verschlechtert.</p>
<p>Seit Toms Mutter ihm eine App mit Mathe-Übungsaufgaben gekauft hat, kommt Tom in Mathe wieder richtig gut mit.</p>	<p>Leon ist nur dann gut drauf, wenn er bei seinem neusten digitalen Spiel eine hohe Punktzahl erreicht hat.</p>
<p>Wenn Leonie am Wochenende ihre Großeltern besuchen will, schaut sie im Internet nach passenden Bahnverbindungen.</p>	<p>Seit Mirco einen eigenen PC hat, verbringt er kaum noch Zeit mit seinen Eltern und Geschwistern und hat sogar den Geburtstag seiner Mutter vergessen.</p>
<p>Phillip bekommt oft Kopfschmerzen, wenn er fünf bis sechs Stunden am PC gespielt hat. Er nimmt dann einfach eine Tablette und spielt weiter.</p>	<p>Mareike guckt ab und zu einmal bei Ebay, ob ihre Mutter dort Reit- oder Pferdezubehör für sie ersteigern könnte.</p>



Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
15 Min.	„Eine Scheibe abschneiden“	Gruppenaktion TN schreiben eine Stärke so auf ein Blatt Papier, so dass noch viel Platz frei bleibt, kleben es sich auf die Brust und laufen damit durch den Raum. Immer wenn man einer Stärke begegnet, von der man auch gerne ein „Scheibchen“ hätte, wird ein Stück Papier abgerissen und die dazu gewonnene Stärke von dem anderen Gruppenmitglied durch Unterschrift bestätigt. Jeder klebt sich die neu erworbenen Stärken auf sein Blatt Papier	Papier Permanentmarker Kreppband/Klebeband Klebstoff/Klebestift	eigene Stärken erkennen Stärken anderer wahrnehmen und anerkennen
20 Min.	„Ich höre dir zu!“	Paare Gruppenbildung „Friends“ Falten/Legen nach Anweisung	quadratische Blätter Schaschlikspieße Arbeitsblatt C.15 „Falten nach Anweisung“ Vorlage C.16 „Falten nach Anweisung“ Arbeitsblatt C.17 „Legen nach Anweisung“ Vorlage C.18 „Legen nach Anweisung“	zuhören erklären
20 Min.	„Bau was!“	4er-Gruppen Einem Teilnehmerpaar wird der Bau einer Figur aus LEGO-DUPLO-Steinen beschrieben. Anhand der Beschreibung sollen die TN die Figur bauen	LEGO-DUPLO-Steine Sichtschutzwände Arbeitsblatt C.19 „Bau was“ Vorlage C.20 „Bau was“	zuhören erklären



Dauer	Schwerpunkt / Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
10 Min.	„4 Ohren hören eine Nachricht“	<p>4er-Gruppen</p> <p>Die TN erhalten verschiedene Situationsbeschreibungen mit unterschiedlichen Verstehensmöglichkeiten.</p> <p>Sie sollen die Möglichkeit einkreisen, die sie am meisten gehört haben.</p>	<p>Arbeitsblatt C.21 „Auf welchem Ohr höre ich“</p> <p>Vorlage C.22 „4-Ohren-Grafik“</p> <p>Vorlage C.23 „Lieblingsohr“</p>	<p>Grundlagen der Kommunikation</p> <p>Die vier Ebenen einer Nachricht kennen lernen (nach Schulz von Thun): Du, Ich, Appell, Sache</p> <p>TN finden heraus, auf welchem „Ohr“ sie besonders häufig hören</p>
20 Min.	„Hör-Spiel“	<p>4er-Gruppen</p> <p>Die TN ziehen nacheinander eine Nummernkarte und lesen jeweils die dazugehörige Aufgabe vom Arbeitsblatt „Beispiele zum Hör-Spiel“ vor. Jede Person legt nun eine Karte mit deren Antwort, um welche Ebene einer Nachricht es sich handelt.</p> <p>Die Gruppe entscheidet sich anschließend für eine Lösung und schreibt diese auf das Arbeitsblatt „Lösungen zum Hör-Spiel“</p>	<p>Arbeitsblatt C.24 „Hör-Spiel“</p> <p>Arbeitsblatt C.26 „Beispiele zum Hör-Spiel“</p> <p>Arbeitsblatt C.27 „Lösungen zum Hör-Spiel“</p> <p>Nummernkarten C.25 (1 - 10)</p> <p>Apell-Karten C.29 (je Schüler je eine Karte mit „Ich-Appell“, „Du-Nachricht“, „Sach-Appell“ und „Appell-Nachricht“)</p>	<p>Interpretation von Nachrichten</p>
5 Min.	„Mir gefällt an dir“	<p>4er-Gruppen</p> <p>Jeweils zwei TN aus der 4er-Gruppe schreiben auf, was ihnen an der Partnerin oder dem Partner besonders gut gefällt</p>	<p>Vorlage C.30 „Mir gefällt an dir“</p>	<p>positive Rückmeldung geben</p>



# C.15

SEITE 1

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## „FALTEN NACH ANWEISUNG“

### ABLAUF

1. Eure Gruppe erhält 2 Blätter quadratisches Papier.
2. Je zwei Teilnehmende bilden ein Team und sitzen Rücken an Rücken.
3. Ein Team hat die Aufgabe, den Faltvorgang nach der Vorlage zu beschreiben (siehe Vorlage C.18 „Falten nach Anweisung“).
4. Das andere Team soll diese Figur falten, ohne dass es die Vorlage sieht. Das „erklärende Team“ darf nur beschreiben, das „faltende Team“ darf auch Fragen stellen.
5. Wenn das Modell fertig ist, werden Modell und Vorlage verglichen.

### ZIEL

Die Medienscouts lernen sich gegenseitig kennen und auf die Aussagen der anderen Teammitglieder zu vertrauen.

### ZEITLICHER RAHMEN

ca. 30 Minuten

### TEILNEHMERZAHL

mind. 4 Teilnehmende, Partnerarbeit



# C.15

SEITE 2

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## „FALTEN NACH ANWEISUNG-2“

### ABLAUF

1. Eure Gruppe erhält mehrere Blätter Papier.

Bestimmt zunächst 2 aus eurer Gruppe, welche die Übung als erste durchführen.

2. Die beiden sitzen Rücken an Rücken. (Wenn der Platz nicht ausreichen sollte, könnt ihr einen Sichtschutz aufbauen.)

Wichtig: Die Teilnehmenden dürfen bei der Übung nicht die Blätter des jeweils anderen sehen.

### Durchgang 1:

- Teilnehmerin oder Teilnehmer A faltet aus seinem Blatt Papier eine Figur nach Wahl (z.B. einen Papierflieger).

Teilnehmerin oder Teilnehmer B hat die Aufgabe diese Figur nachzubauen, ohne dass sie oder er die Figur sieht.

A erklärt B wie er das Papier falten soll.

In Durchgang 1 darf B nicht sprechen oder nachfragen!

- Die anderen Teilnehmenden beobachten.

Wichtig: Haltet euch zurück und versucht, nicht zu verraten, wenn z.B. etwas „nicht richtig läuft.“

Vergleicht die Modelle und besprecht das Ergebnis.

Wie ist es euch mit dieser Übung gegangen? (Lasst zuerst die beiden Spielenden berichten).

Was ist euch aufgefallen? Wenn es Schwierigkeiten gab, worin lagen diese? Wie könnte man das Ergebnis verändern?

### Durchgang 2:

- Wiederholt die Übung! Diesmal darf B nachfragen. (Baut eine andere Figur oder einen anderen Papierflieger).

Wie klappt es diesmal?

Ihr könnt mehrere Durchgänge mit wechselnden Konstellationen und Vorgaben (Nachfragen erlaubt/nicht erlaubt) ausprobieren.



# C.15

SEITE 3

**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C

Was hat diese Übung eurer Ansicht nach mit Beratung zu tun?

Wenn dies ein Beratungsgespräch wäre, welcher Teilnehmende wäre Ratsuchender bzw. der Beratender?

Warum ist es in einem Beratungsgespräch wichtig, nachzufragen?

## ZIEL

Die Teilnehmenden erproben Kommunikation mit festgesetzten Regeln. Sie erkennen unterschiedliche Wahrnehmungsmuster- und Bilder. Die Teilnehmenden lernen, sich in andere hineinzuversetzen.

## ZEITLICHER RAHMEN

ca. 30 Minuten

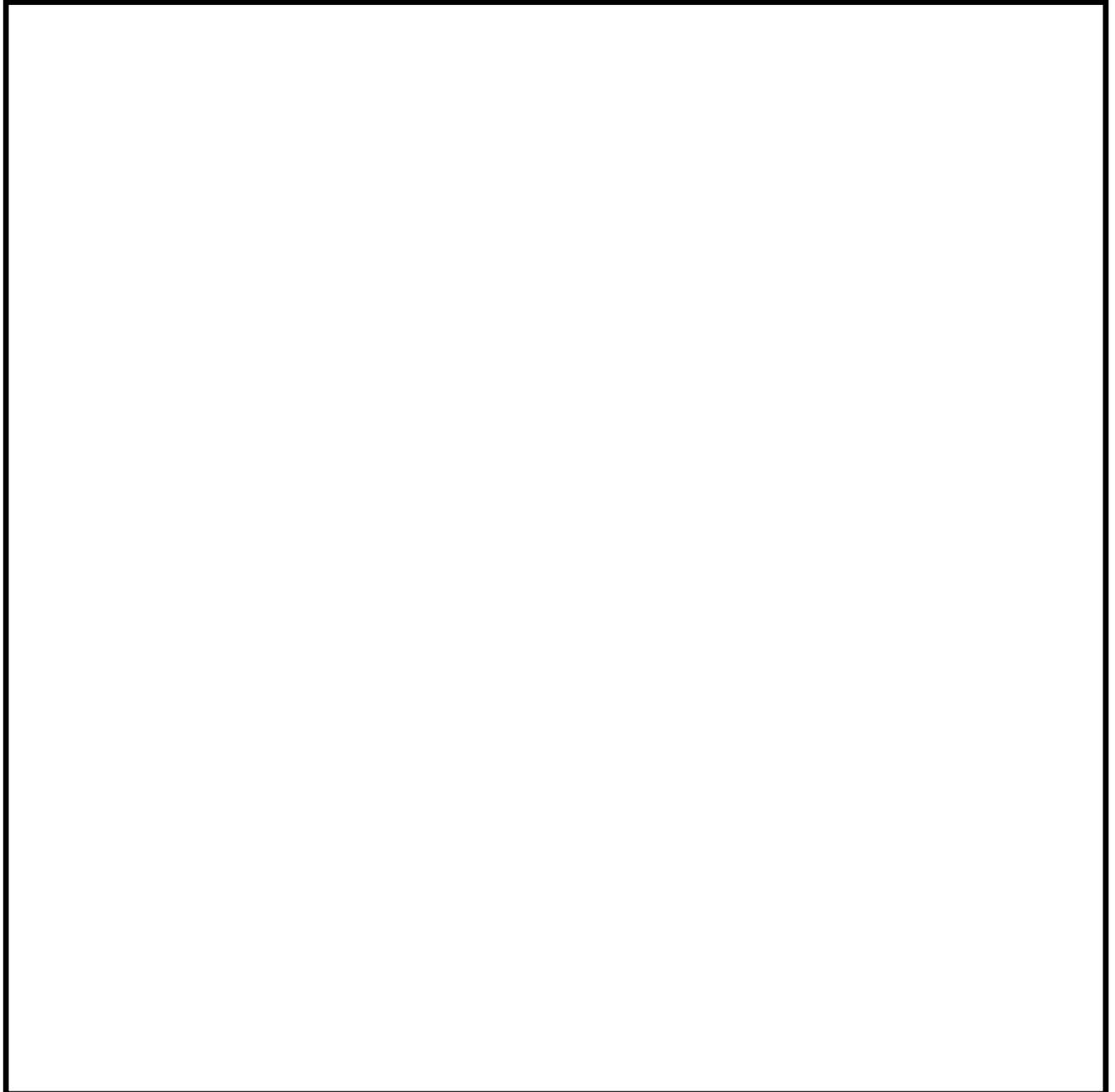
## TEILNEHMERZAHL

mind. 4 Teilnehmende

**C.16** SEITE 1 **SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C



**VORLAGE „FALTEN NACH ANWEISUNG“**



# C.17

SEITE 1

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## „LEGEN NACH ANWEISUNG“

### ABLAUF

1. Eure Gruppe erhält 8 Holzspieße, die ihr zu einer Form legen sollt.
2. Je zwei Teilnehmende bilden ein Team und sitzen Rücken an Rücken.
3. Ein Team hat die Aufgabe, den Legevorgang nach der Vorlage zu beschreiben (siehe Vorlage C.20 „Legen nach Anweisung“).
4. Das andere Team soll diese Figur legen, ohne dass es die Vorlage sieht. Das „erklärende Team“ darf nur beschreiben, dabei aber keine geometrischen Formen nennen. Das „faltende Team“ darf auch Fragen stellen.
5. Wenn das Modell fertig ist, werden Modell und Vorlage verglichen.

### ZIEL

Die Medienscouts lernen sich gegenseitig kennen und auf die Aussagen der anderen Teammitglieder zu vertrauen.

### ZEITLICHER RAHMEN

ca. 30 Minuten

### TEILNEHMERZAHL

mind. 4 Teilnehmende, nach oben offen, Partnerarbeit

**„LEGEN NACH ANWEISUNG“ - 2****ABLAUF**

1. Eure Gruppe erhält insgesamt 16 Holzspieße.  
Bestimmt zunächst 2 Teilnehmende A und B aus eurer Gruppe, welche die Übung als erste durchführen. Diese erhalten jeweils 8 Holzspieße.
2. Die beiden sitzen Rücken an Rücken. (Wenn der Platz nicht ausreichen sollte, könnt ihr einen Sichtschutz aufbauen.)  
Wichtig: Die beiden dürfen bei der Übung nicht die Holzspieße des jeweils anderen sehen.

**Durchgang 1:**

- A legt aus seinen Holzspießen eine Figur nach Wahl (z.B. ein Haus).  
B hat die Aufgabe diese Figur nachzubauen, ohne dass die Figur zu sehen ist.  
A erklärt B wie er die Holzspieße legen soll.  
In Durchgang 1 darf B nicht sprechen oder nachfragen!
- Die anderen Teilnehmenden beobachten.  
Wichtig: Haltet euch zurück und versucht, nicht zu verraten, wenn z.B. etwas „nicht richtig läuft.“

Vergleicht die Modelle und besprecht das Ergebnis.

Wie ist es euch mit dieser Übung gegangen? (Lasst zuerst die A und B berichten).

Was ist euch aufgefallen? Wenn es Schwierigkeiten gab, worin lagen diese? Wie könnte man das Ergebnis verändern?

**Durchgang 2:**

Wiederholt die Übung! Diesmal darf B nachfragen. (Baut eine andere Figur).

Klappt es diesmal besser?

Ihr könnt mehrere Durchgänge mit wechselnden Konstellationen und Vorgaben (Nachfragen erlaubt/nicht erlaubt) ausprobieren.

Was hat diese Übung eurer Ansicht nach mit Beratung zu tun?

Wenn dies ein Beratungsgespräch wäre, welcher Teilnehmende wäre Ratsuchender bzw. der Beratender?

Warum ist es in einem Beratungsgespräch wichtig, nachzufragen?

# C.17

SEITE 3

**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C**ZIEL**

Die Teilnehmenden erproben Kommunikation mit festgesetzten Regeln. Sie erkennen unterschiedliche Wahrnehmungsmuster- und Bilder. Die Teilnehmenden lernen, sich in andere hineinzuversetzen.

**ZEITLICHER RAHMEN**

ca. 30 Minuten

**TEILNEHMERZAHL**

mind. 4 Teilnehmende

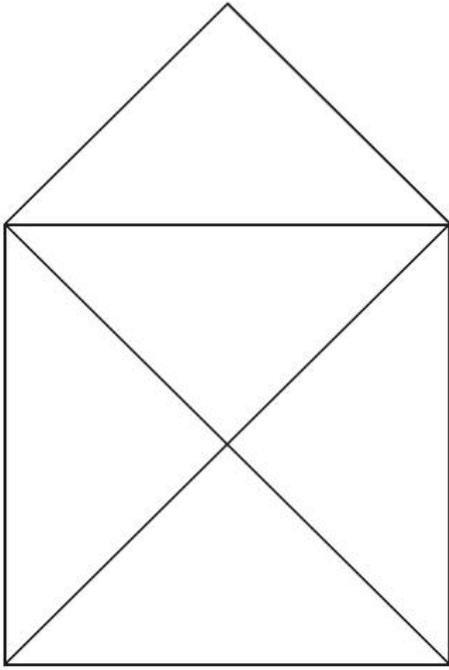
# C.18

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

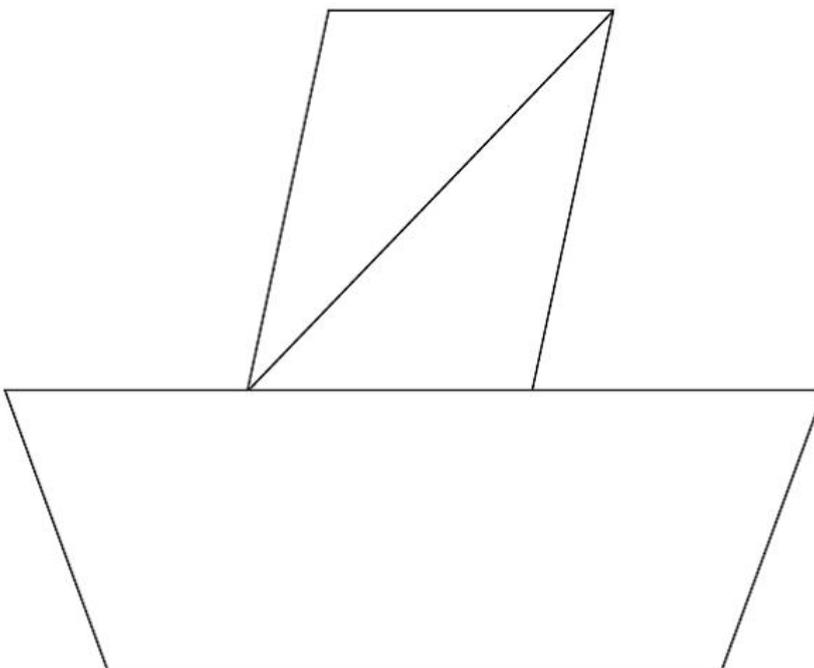


### VORLAGE „LEGEN NACH ANWEISUNG“

1)



2)





# C.19

SEITE 1

**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C

## „BAU WAS“

### ABLAUF

1. Eure Gruppe erhält 2 identische Sets DUPLO-Steine und eine Sichtschutzwand.
2. Je zwei Teilnehmende bilden ein Team und sitzen sich, getrennt durch die Sichtschutzwand gegenüber.
3. Ein Team hat die Aufgabe, aus den DUPLO-Steinen eine vorgegebene Figur zu bauen (siehe Vorlage C.22 „Bau was“).
4. Gleichzeitig soll das andere Team diese Figur nachbauen, ohne dass es die Figur sieht. Das „vorbauende Team“ darf nur erklären, welche Steine es wie verbaut. Das „nachbauende Team“ darf auch Fragen stellen.
5. Wenn das Modell fertig ist, werden die beiden Modelle verglichen.

### ZIEL

Die Medienscouts lernen sich gegenseitig kennen und auf die Aussagen der anderen Teammitglieder zu vertrauen.

### ZEITLICHER RAHMEN

ca. 30 Minuten

### TEILNEHMERZAHL

mind. 4 Teilnehmende, nach oben offen, Partnerarbeit



# C.19

SEITE 2

**SOZIALES LERNEN**  
**QUERTHEMA C**

## „BAU WAS“- 2

### ABLAUF

1. Eure Gruppe erhält 2 identische Sets Bauklötze.

Bestimmt zunächst 2 Teilnehmende A und B aus eurer Gruppe, welche die Übung als erste durchführen.

2. Die beiden sitzen Rücken an Rücken. (Wenn der Platz nicht ausreichen sollte, könnt ihr einen Sichtschutz aufbauen.)

Wichtig: Die beiden dürfen bei der Übung nicht die Bauklötze des jeweils anderen sehen.

### Durchgang 1:

- A baut aus seinem Set Bauklötze eine Figur nach Wahl.

B hat die Aufgabe diese Figur nachzubauen, ohne dass die Figur zu sehen ist.

A erklärt B welche Bauklötze wo und wie verbaut wurden.

In Durchgang 1 darf B nicht sprechen oder nachfragen!

- Die anderen beobachten.

Wichtig: Haltet euch zurück und versucht, nicht zu verraten, wenn z.B. etwas „nicht richtig läuft.“

Vergleicht die Modelle und besprecht das Ergebnis.

Wie ist es euch mit dieser Übung gegangen? (Lasst zuerst die beiden A und B berichten).

Was ist euch aufgefallen? Wenn es Schwierigkeiten gab, worin lagen diese? Wie könnte man das Ergebnis verändern?

### Durchgang 2:

Wiederholt die Übung! Diesmal darf B nachfragen. (Baut eine andere Figur).

Wie klappt es diesmal?

Ihr könnt mehrere Durchgänge mit wechselnden Konstellationen und Vorgaben (Nachfragen erlaubt/nicht erlaubt) ausprobieren.

Was hat diese Übung eurer Ansicht nach mit Beratung zu tun?

Wenn dies ein Beratungsgespräch wäre, welcher Teilnehmende wäre Ratsuchender bzw. Beratender?

Warum ist es in einem Beratungsgespräch wichtig, nachzufragen?

**C.19** SEITE 3**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C**ZIEL**

Die Teilnehmenden erproben Kommunikation mit festgesetzten Regeln. Sie erkennen unterschiedliche Wahrnehmungsmuster- und Bilder. Die Teilnehmenden lernen, sich in andere hineinzusetzen.

**ZEITLICHER RAHMEN**

ca. 30 Minuten

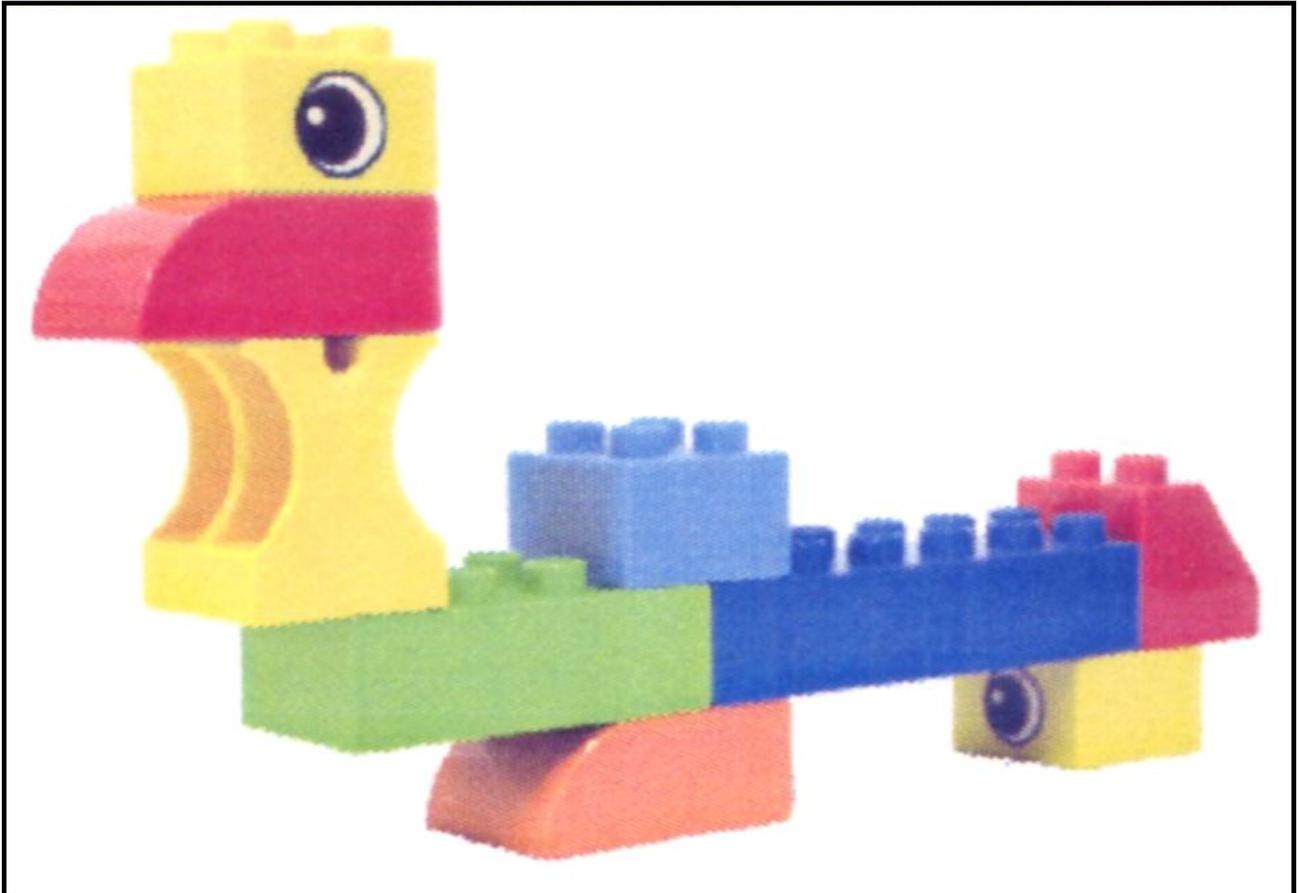
**TEILNEHMERZAHL**

mind. 4 Teilnehmende

**C.20** SEITE 1 **SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C



**VORLAGE „BAU WAS“**





# C.21

SEITE 1

**SOZIALES LERNEN**  
 QUERTHEMA C

## AUF WELCHEM OHR HÖRE ICH / HÖREN WIR HAUPTSÄCHLICH?

<b>Der Lehrer sagt: „Ihr macht wohl nie eure Hausaufgaben.“ In Wirklichkeit will er uns sagen ...</b>			
Viele in unserer Klasse machen keine Hausaufgaben.	Ich ärgere mich dauernd über euch. Ich weiß nicht mehr, was ich machen soll.	Ihr seid faul und meint wohl, ich lasse das immer durchgehen.	Macht bitte das nächste Mal eure Hausaufgaben.
<b>Anna kann sich nicht konzentrieren und kritzelt Bildchen in ihr Heft. Der Lehrer sagt: „Nun, unsere große Künstlerin ist wieder am Werk.“ In Wirklichkeit will er ihr sagen ...</b>			
Anna zeichnet gerne und gut während des Unterrichts.	Ich ärgere mich darüber, dass Anna nicht aufpasst.	Anna mag mich oder das Unterrichtsfach nicht, sie findet es heute langweilig.	Anna sollte auf mich hören, sofort mit dem Zeichnen aufhören und aufpassen.
<b>Du machst dich auf den Weg zur Schule. Es ist kalt draußen. Gerade gehst du zur Tür, da sagt deine Mutter: „Zieh eine Jacke über, es ist kalt draußen.“ In Wirklichkeit will sie dir sagen ...</b>			
Es ist bitterkalt draußen.	Zieh eine Jacke über. Ich habe Angst, dass du dich erkältest.	Du hast deine Jacke vergessen. Zieh sie an. Immer muss ich an alles denken.	Hör mal, was ich sage. Du ziehst jetzt sofort deine Jacke über.
<b>Deine Mutter betritt dein Zimmer. Sie sieht herumliegende Bücher und Zeitungen. Sie sagt: „Mein Gott, was für ein Saustall.“ In Wirklichkeit will sie dir sagen ...</b>			
In deinem Zimmer herrscht Unordnung.	Ich bin jetzt ziemlich sauer. Ich schufte den ganzen Tag. Und dann noch diese Unordnung hier.	Du bist furchtbar. Alles muss ich für dich machen. Nicht einmal das Zimmer kannst du allein aufräumen.	Hoffentlich räumst du bald dein Zimmer auf.
<b>Ein Schüler hat einen Klassenkameraden beim Lehrer verpetzt. Schüler: „Das machst du nicht noch einmal.“ In Wirklichkeit will er dir sagen ...</b>			
Du hast mich verpetzt. Das ist nicht richtig.	Ich bin stinksauer auf dich und ich bin sehr stark. Ich mach dich beim nächsten Mal fertig.	Du bist ein Petzer. Wir sind jetzt Feinde.	Nimm dich vor mir in Acht. Hör auf zu petzen.
<b>Du sitzt gerade an einer schwierigen Schulaufgabe. Jemand kommt und sagt zu dir: „Wie lange willst du eigentlich noch arbeiten?“ In Wirklichkeit will er dir sagen ...</b>			
Deine Schulaufgabe ist schwierig. Du brauchst lange für die Lösung.	Ich bin nun aber ungeduldig. Ich warte auf dich und will wissen, wann du fertig bist.	Du musst wohl viel lernen, denn du arbeitest schon lange. Soll ich dir helfen?	Hör doch endlich auf zu arbeiten, oder mach wenigstens eine Pause.



# C.21

SEITE 2

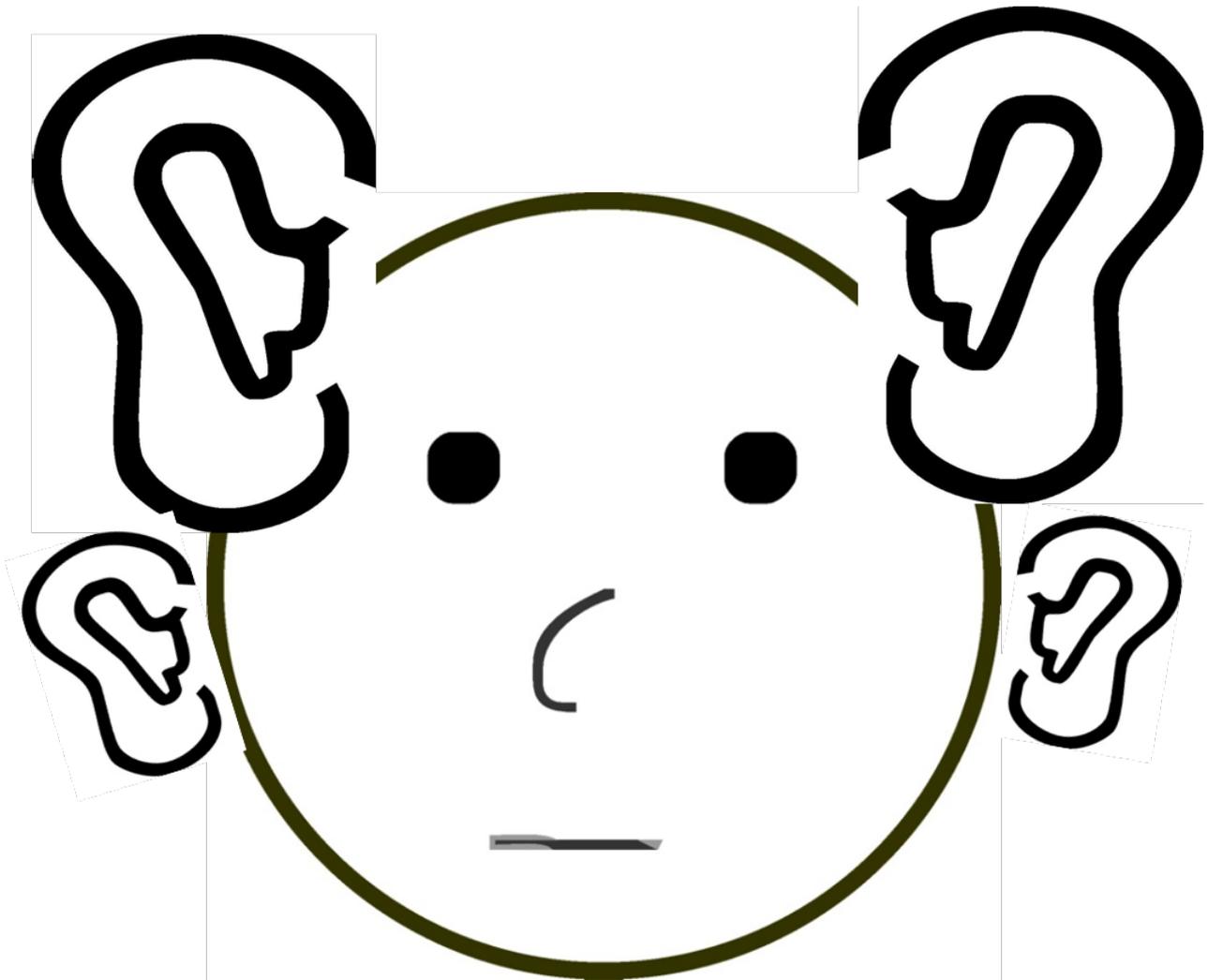
**SOZIALES LERNEN**  
 QUERTHEMA C

**Du willst zu einer Feier. Deine Schwester mustert dich von oben bis unten. Schließlich sagt sie:  
 „Du hast wirklich keinen Geschmack.“  
 In Wirklichkeit will sie dir sagen ...**

Deine Kleidung steht dir nicht. Deine Kleidung passt nicht zur Feier.	Ich kann das, was du angezogen hast, nicht leiden. So traue ich mich nicht mit dir auf die Feier. Muss ich dir immer sagen, was du anziehen kannst?	Dir ist wohl egal, was du anziehst. Du merkst nicht einmal, dass du schlecht gekleidet bist.	Zieh dir bloß was anderes an.
---	---	--	-------------------------------

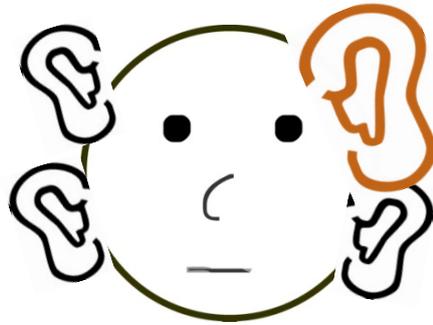


VORLAGE „4-OHREN-GRAFIK“



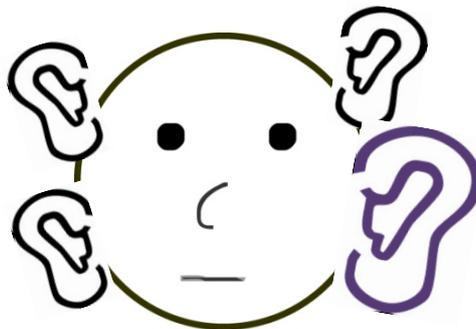
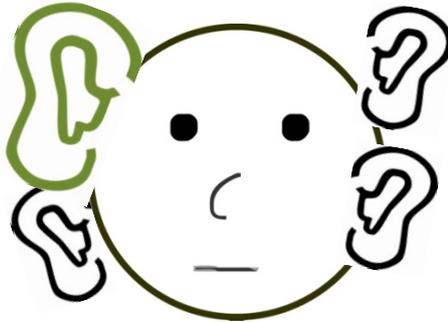


VORLAGE „LIEBLINGSOHR“



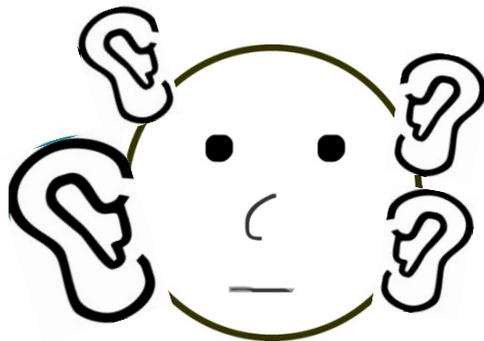
**Du**

**Ich**



**Appell**

**Sache**



# C.24

SEITE 1

**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C

## „HÖR-SPIEL“

### ABLAUF

1. Jede Gruppe erhält diese Spielanleitung, Nummernkarten (1-10; Arbeitsblatt C.25), das Arbeitsblatt C.26 „Beispiele zum Hör-Spiel“ und das Arbeitsblatt C.27 „Lösungen zum Hör-Spiel“.
2. Jeder Spielende bekommt vier „Appell-Karten“ (Arbeitsblatt C.29):
  - „Ich-Appell“,
  - „Du-Nachricht“,
  - „Sach-Appell“ und
  - „Appell-Nachricht“
3. Die Mitspielenden ziehen nacheinander eine Nummernkarte und lesen jeweils die dazugehörige Aufgabe vom Arbeitsblatt C.26 „Beispiele zum Hör-Spiel“ vor.
4. Jeder Teilnehmende deckt nun eine Karte mit seiner Antwort, um welche Ebene einer Nachricht es sich handelt, auf.
5. Die Gruppe entscheidet sich anschließend für eine Lösung und schreibt diese auf das Arbeitsblatt C.27 „Lösungen zum Hör-Spiel“.
6. Im Plenum besprechen wir Eure Ergebnisse.

### ZIEL

Die Medienschultz werden für die unterschiedlichen Aussagen, die in der Kommunikation transportiert werden können, sensibilisiert und können sich so besser in andere Menschen hineinversetzen.

### ZEITLICHER RAHMEN

ca. 45 Minuten

**C.24** SEITE 2**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C**TEILNEHMERZAHL**

ca. 20 Teilnehmende, nach oben offen, Gruppenarbeit

„HÖR-SPIEL 2“ (für kurze Zeiteinheiten)

**AUFGABEN**

1. Lies dir die Beispiele durch.

Entscheide: Hört der Empfänger eine Sach-Nachricht, eine Selbstoffenbarungs-Nachricht (Ich-Nachricht), eine Beziehungsebenen-Nachricht (Du-Nachricht) oder eine Apell-Nachricht. Damit ihr die Nachrichten nicht durcheinander bringt, könnt ihr die „Appell-Karten“ (AB C.29) vor euch auf den Tisch legen.

2. Überlegt zuerst zu zweit, besprecht und vergleicht eure Ergebnisse dann in der Gruppe.

**BEISPIELE**

1. Die Schülerin oder der Schüler sagt bei der Hausaufgabenkontrolle zu seiner Lehrerin:

„Mein Vater kann mir dabei auch nicht helfen – der kommt immer erst sehr spät nach Hause...“

Die Lehrerin hört: „Ich habe keinen, der mir hilft, für mich hat keiner Zeit.“

Ergebnis:

---

2. Ein Lehrer blickt sich suchend an der Tafel um. Eine Schülerin reagiert und fragt: „Was suchen Sie? Kreide?“

Ergebnis:

---

3. Der Lehrer sagt zum Schüler: „Musst du eigentlich immer dazwischenreden?“ Der Schüler hört: „Sei endlich still und hör auf zu stören.“

Ergebnis:

---

**C.24** SEITE 3**SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C

4. Der Vater sagt zum Sohn: „Mit der Hose machst du dich doch lächerlich!“

Der Sohn hört: „Ich habe Angst, dass die Leute über deine Hose lachen, und dann wäre mit das peinlich.“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

5. Die Schülerin sagt zu ihrer Freundin: „Dir kann man wirklich nichts anvertrauen.“

Die Freundin hört: „Du hast mein Vertrauen missbraucht.“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

6. Der Schüler sagt zum Lehrer: „Mit mir ist heute nicht viel los...“

Der Lehrer hört: „Lassen Sie mich doch in Ruhe!“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

7. Die Mutter sagt zur Tochter: „Die Welt hat viel zu bieten, und du vergeudest die schöne Zeit.“

Die Tochter hört: „Mach endlich mal was Vernünftiges!“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

8. Der Lehrer schimpft die Schüler aus: „Schon wieder turnt ihr auf dem Pausenflur.“

Die Schüler hören: „Ich bin von euch enttäuscht, ihr hattet mir versprochen, im Klassenraum zu bleiben.“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

9. Dein Vater kommt von der Arbeit nach Hause und sagt: „Ich habe Durst.“

Deine Mutter hört: „Hol mir bitte mal was zu trinken.“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

10. Der Lehrer sagt: „Ihr macht wohl nie eure Hausaufgaben.“

Die Schüler hören: „Ich ärgere mich dauernd über euch. Ich weiß nicht mehr, was ich machen soll.“

Ergebnis: \_\_\_\_\_

**C.24** SEITE 4 **SOZIALES LERNEN**  
QUERTHEMA C



**ZIEL**

Die Teilnehmenden werden für verschiedene Aussagen, die in der Kommunikation transportiert werden, sensibilisiert.

**ZEITLICHER RAHMEN**

10 bis 15 Minuten

**C.25** SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## NUMMERNKARTEN

<b>1</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>
<b>9</b>	<b>10</b>

# C.26

SEITE 1

**SOZIALES LERNEN**  
 QUERTHEMA C


## BEISPIELE ZUM „HÖR-SPIEL“

ENTSCHEIDE:

Hört der Empfänger eine Sach-Nachricht, eine Ich-Nachricht, eine Du-Nachricht oder eine Apell-Nachricht?

1. Der Schüler sagt bei der Hausaufgabenkontrolle zu seiner Lehrerin: „Mein Vater kann mir dabei auch nicht helfen – der kommt immer erst sehr spät nach Hause ...“  
**Die Lehrerin hört: „Ich habe keinen, der mir hilft, für mich hat keiner Zeit.“**
2. Ein Lehrer blickt sich suchend an der Tafel um. Eine Schülerin reagiert und fragt: „Was suchen Sie? Kreide?“  
**Der Lehrer hört: „Es fehlt Kreide.“**
3. Der Lehrer sagt zum Schüler: „Musst du eigentlich immer dazwischenreden?“  
**Der Schüler hört: „Sei endlich still und hör auf zu stören.“**
4. Der Vater sagt zum Sohn: „Mit der Hose machst du dich doch lächerlich!“  
**Der Sohn hört: „Ich habe Angst, dass die Leute über deine Hose lachen, und dann wäre mir das peinlich.“**
5. Die Schülerin sagt zu ihrer Freundin: „Dir kann man wirklich nichts anvertrauen.“  
**Die Freundin hört: „Du hast mein Vertrauen missbraucht.“**
6. Der Schüler sagt zum Lehrer: „Mit mir ist heute nicht viel los ...“  
**Der Lehrer hört: „Lassen Sie mich doch in Ruhe!“**
7. Die Mutter sagt zur Tochter: „Die Welt hat viel zu bieten, und du vergeudest die schöne Zeit.“  
**Die Tochter hört: „Mach endlich mal was Vernünftiges!“**
8. Der Lehrer schimpft die Schüler aus: „Schon wieder turnt ihr auf dem Pausenflur.“  
**Die Schüler hören: „Ich bin von euch enttäuscht, ihr hattet mir versprochen, im Klassenraum zu bleiben.“**
9. Dein Vater kommt von der Arbeit nach Hause und sagt: „Ich habe Durst.“  
**Deine Mutter hört: „Hol mir bitte mal was zu trinken.“**
10. Der Lehrer sagt: „Ihr macht wohl nie eure Hausaufgaben.“  
**Die Schüler hören: „Ich ärgere mich dauernd über euch. Ich weiß nicht mehr, was ich machen soll.“**



## LÖSUNGEN ZUM „HÖR-SPIEL“

BEISPIEL NR.	UNSERE LÖSUNG
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

# C.28

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

# Übung

### Wie fühlst du dich, wenn...

Eine Übung zur Selbst- und Fremdwahrnehmung.

**Aufgaben:**

1. Lies die folgenden Situationen und schreibe daneben auf, wie du dich in einer solchen Situation fühlst.
2. Markiere anschließend mit A bis F auf der Skala, an welcher Stelle dieses Gefühl für dich steht.
3. Vergleicht anschließend eure Ergebnisse.

**Wie fühlst du dich, wenn ...**

A. dir etwas Peinliches passiert ist und es andere gesehen haben?

---

B. du als Sieger/Siegerin eines Wettbewerbs auf der Schul-Homepage stehst?

---

C. du zu deinen Freundinnen/Freunden kommst und diese plötzlich schweigen?

---

D. dich deine beste Freundin/dein bester Freund belogen hat?

---

E. du von Mitschülern beleidigt wirst?

---

F. du zur Klassensprecherin/zum Klassensprecher gewählt wirst?





## APELL-KARTEN

<b>Ich-Apell</b>	<b>Du-Nachricht</b>
<b>Sach-Apell</b>	<b>Apell-Nachricht</b>
<b>Ich-Apell</b>	<b>Du-Nachricht</b>
<b>Sach-Apell</b>	<b>Apell-Nachricht</b>
<b>Ich-Apell</b>	<b>Du-Nachricht</b>



## APELL-KARTEN

<b>Sach-Apell</b>	<b>Apell-Nachricht</b>
<b>Ich-Apell</b>	<b>Du-Nachricht</b>
<b>Sach-Apell</b>	<b>Apell-Nachricht</b>
<b>Ich-Apell</b>	<b>Du-Nachricht</b>
<b>Sach-Apell</b>	<b>Apell-Nachricht</b>



**VORLAGE „MIR GEFÄLLT AN DIR“**

<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><b>Mir gefällt an dir, dass ...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>



„MIR GEFÄLLT AN DIR...“ - 2

<p>Mir gefällt an dir, dass ...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Ich finde, du kennst dich gut in diesen Themen aus...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Mir gefällt an dir, dass ...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Ich finde, du kennst dich gut in diesen Themen aus...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Mir gefällt an dir, dass ...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Ich finde, du kennst dich gut in diesen Themen aus...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Mir gefällt an dir, dass ...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Ich finde, du kennst dich gut in diesen Themen aus...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Mir gefällt an dir, dass ...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Ich finde, du kennst dich gut in diesen Themen aus...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Mir gefällt an dir, dass ...</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Ich finde, du kennst dich gut in diesen Themen aus...</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

# C.31

SEITE 1

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C

## MEIN GEHEIMER FREUND/MEINE GEHEIME FREUNDIN

### KURZBESCHREIBUNG:

Bei dieser spielerischen Kommunikationsform erhalten alle Teilnehmende die Aufgabe, einen anderen zufällig bestimmten Seminarteilnehmenden mit einer kleinen Aufmerksamkeit oder Ähnlichem zu bedenken, ohne dass man entdeckt wird. Die Auflösung des „Geheimnisses“ erfolgt am Ende des aktuellen Workshop Tages. (Je nach Dynamik der Gruppe lässt sich die Übung auch in einer späteren Ausbildungseinheit auflösen).

### VERLAUF/BESCHREIBUNG:

Alle Teilnehmende schreiben ihren Namen (und je nach Variante seine Hobbys, Interessen, Vorlieben etc.) auf einen kleinen Zettel. Diese werden in einem „Glückstopf“ gesammelt und gut gemischt. Alle Teilnehmende ziehen nun einen Zettel. Zieht man seinen eigenen Namen, wirft man den Zettel wieder hinein und zieht einen neuen Zettel. Niemand darf sehen, welchen Namen man gezogen hat. Nachdem alle einen Zettel gezogen haben, erklärt die Spielleitung, was es damit auf sich hat: Ab diesem Zeitpunkt ist jede bzw. jeder die „geheime Freundin“ oder der „geheime Freundin“ der Person auf dem Zettel.

### ZIELSETZUNG

Die (Langzeit-)Übung kann dazu beitragen, dass sich die Teilnehmenden bewusster wahrnehmen, miteinander in Kontakt treten, um sich kennen zu lernen und regt dazu an, in positiver Weise in der Gruppe aufeinander zu zugehen. Außerdem fördert sie die Kommunikation unter den Teilnehmenden, die einander auch bei Strategieentwicklungen unterstützen können „Wie kann ich meinen Freund finden?“, „Welche Überraschungen könnte man sich ausdenken?“.

### ANMERKUNG

Die Aufdeckung der Geheimnisse sollte in jedem Falle eine geheime Angelegenheit bleiben und kein „MUSS“. In der Regel finden sich ausreichend „Mutige“, die sich in der großen Gruppe äußern, bedanken oder ihren Tipp abgeben.

**MEIN GEHEIMER FREUND/MEINE GEHEIME FREUNDIN****Aufgabe für die Schülerinnen und Schüler: (Textvorlage für Powerpointfolie oder Ausdruck)**

Ihr habt die Aufgabe, Euch in einer positiven Weise um diese Person zu kümmern. Das kann eine nette Botschaft, eine kleine Aufmerksamkeit oder ein kleines Geschenk, eine nette, konstruktive Rückmeldung zu Gesagtem, ein Kompliment, ein passender „Link-Tipp“ im Internet oder Ähnliches sein. Es kann helfen, unauffällig zu beobachten oder zu erfragen, was eure geheime Freundin oder euer geheimer Freund mag. Aber immer daran denken: Die Person darf nicht merken, von wem er oder sie die Aufmerksamkeit erhält. Um die Aufmerksamkeit geheim zu übermitteln, dürft Ihr auch Botinnen oder Boten einsetzen, die das Geheimnis natürlich NICHT lüften dürfen.

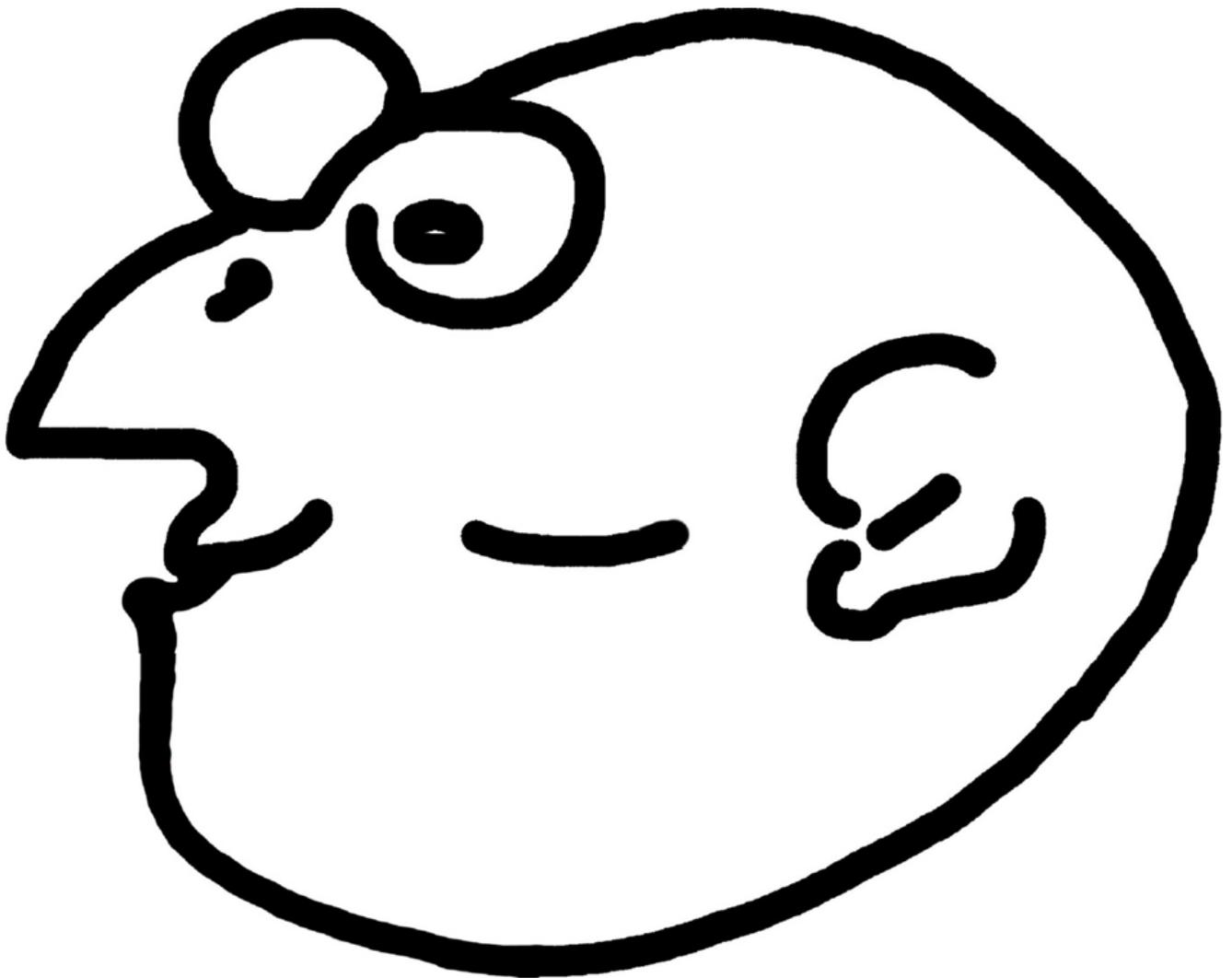
Jede und jeder sollte mindestens einmal pro Workshop Tag mit der Freundin oder dem Freund „in Kontakt“ treten.

Am Ende des Workshoptages wird das Geheimnis gelüftet und alle erfahren, mit wem sie oder er heimlich befreundet war. Vorher darf von allen geraten werden, wer eure geheime Freundin oder euer geheimer Freund war und woran man sie oder ihn erkannt hat. Wer zwischendurch schon eine Vermutung hat, darf diese jederzeit äußern. Aber: die oder die „Verdächtige“ darf sich jedoch nicht outen.

# C.32

## SOZIALES LERNEN QUERTHEMA C

### VORLAGE „MANN“

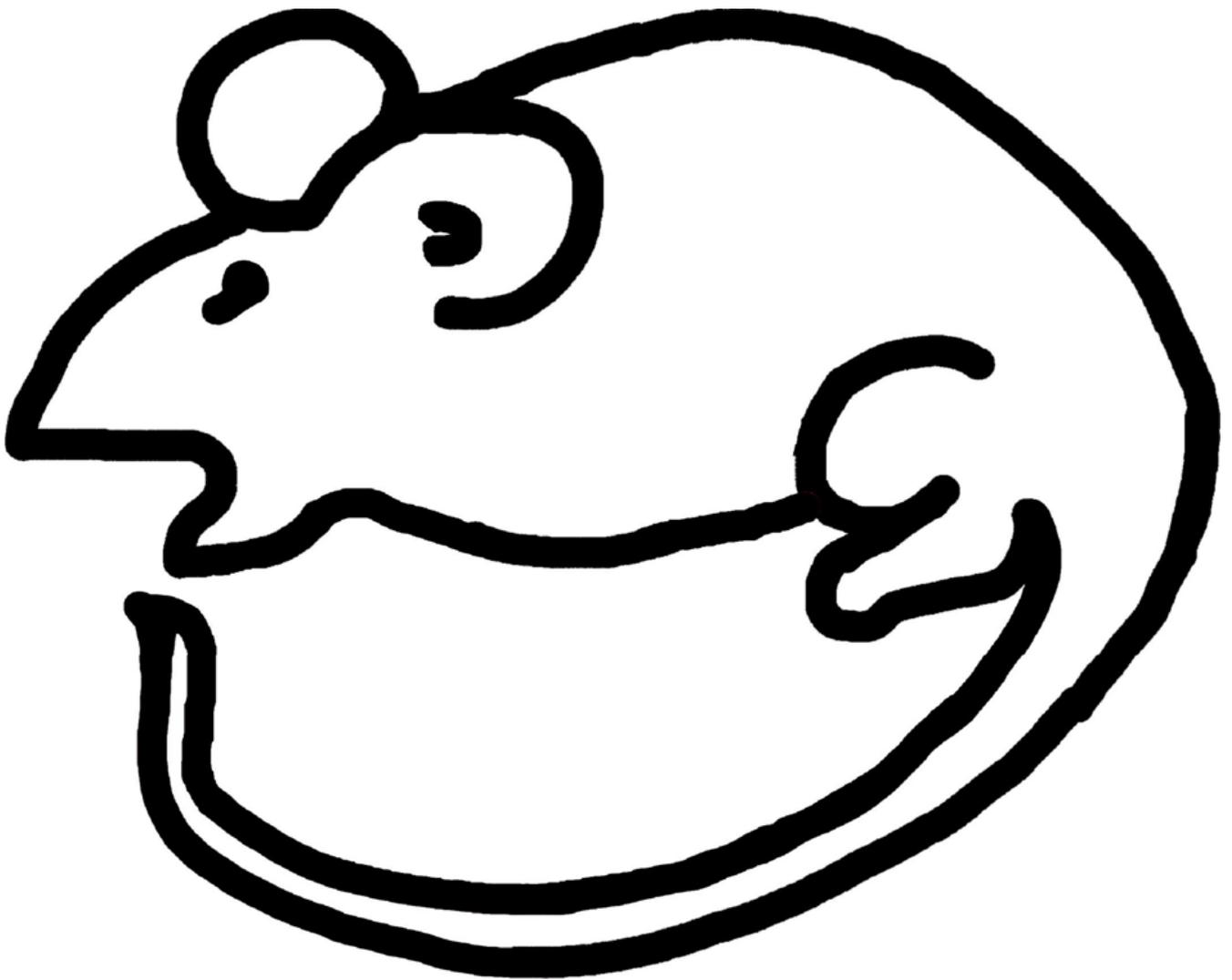


**C.33** SEITE 1

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C



VORLAGE „MAUS“

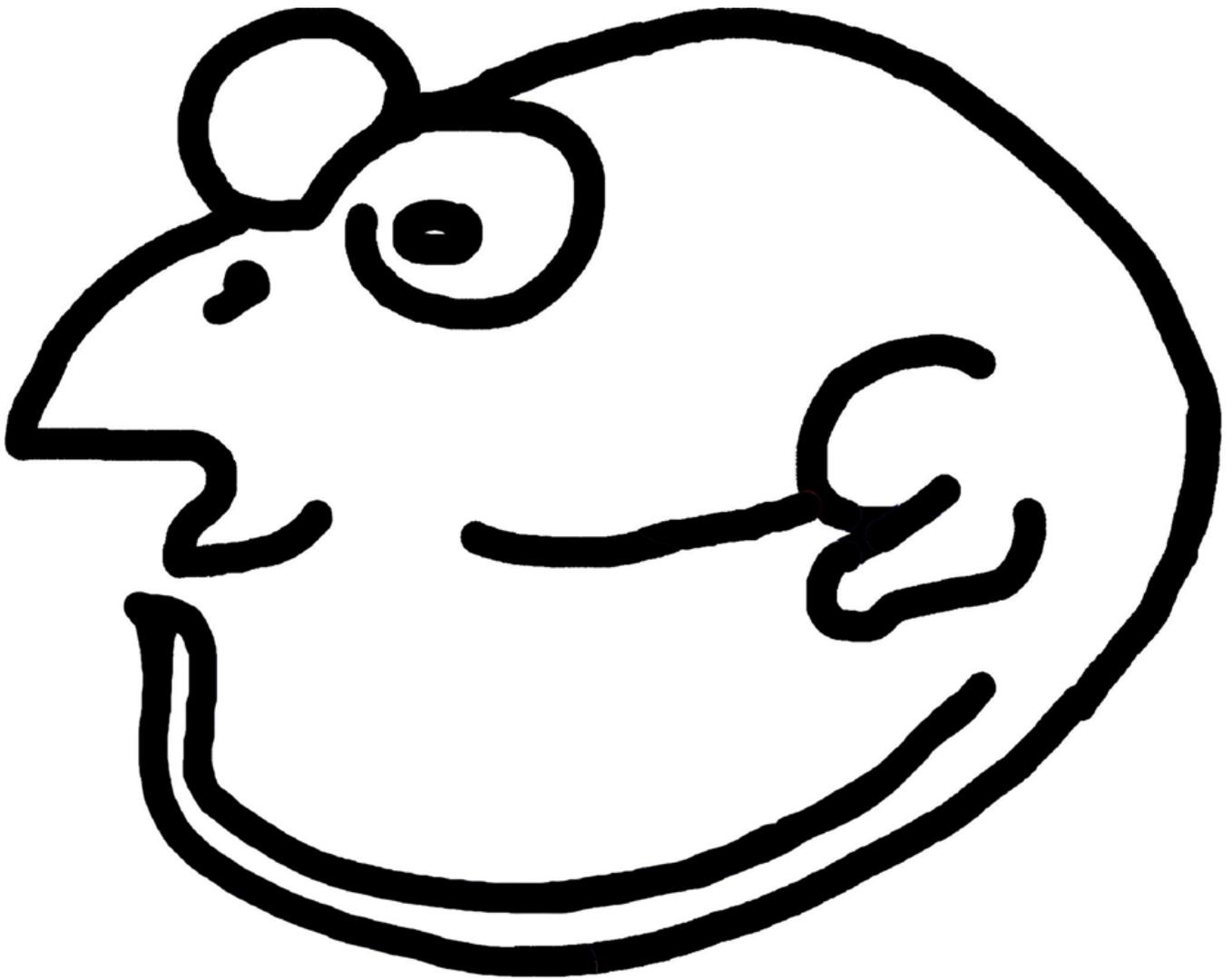


# C.34

SOZIALES LERNEN  
QUERTHEMA C



VORLAGE „KOMBI-BILD“





## „STOLPERSTEIN-PARCOUR“

### METHODENHINWEIS

Die Methode Stolpersteinparcours dient der visuellen Darstellung von Situationen und Begebenheiten, die - in diesem Falle - die Medienscout-Teams als problematisch oder konfliktrichtig bei der Integration ihres Projektes in den Schulalltag empfinden. Einzelne Aspekte werden sichtbar gemacht und geordnet. Dabei sind thematische Einschränkungen nicht notwendig.

Die Sortierung der „Stolpersteine“ bzw. „Hürden“ auf dem Weg zu einer erfolgreichen Medienscouts-Ausbildung erfolgt mittels verschieden großer Kartons, die auf dem Boden aufgebaut werden. Das Problem/der Stolperstein wird auf einem Zettel mit einem oder mehreren Stichworten notiert und auf den Karton geklebt.

Die Auswahl der Kartongröße symbolisiert die Bedeutsamkeit des Problems/der Hürde (klein, mittel, groß).

Wie bei einem sportlichen Hürdenlauf gibt es einen START und ein paar Meter weiter ein ZIEL.

An welcher Stelle der Karton zwischen START und ZIEL steht, soll verdeutlichen, zu welchem Zeitpunkt nach Beginn des Medienscoutprojektes eine Hürde aufgetaucht ist.

Die Teilnehmenden tauschen sich über ihre unterschiedlichen Erfahrungen aus.

### ANMERKUNG 1: RAUMANGEBOT

Sollte es räumlich nicht so viel Platz geben, kann der Parcours auch auf einer Tischreihe mit Hilfe von Faltschachteln (s. Vorlage) aufgebaut werden. Gut wäre es, wenn alle Teilnehmenden von beiden Seiten an die Tische herantreten können.

### ANMERKUNG 2: MATERIALIEN

Zur Vorbereitung der Methode mit verschieden großen Kartons, sollte man frühzeitig mit dem Sammeln beginnen, eine verlässliche Quelle haben oder die Teilnehmenden auffordern, zwei bis drei mitzubringen. In den Arbeitsmaterialien befindet sich auch ein Vorschlag zum Falten von Kartons.

Anstelle von Kartons können ebenso große und kleine Gegenstände genutzt werden, die die Teilnehmenden bei sich haben oder die sich im Ausbildungsraum befinden.

### ANMERKUNG 3: TEILNEHMENDE

Die Methode kann sowohl in kleinen Gruppen (bis 20 Personen) als auch für große Ausbildungsgruppen (bis 60 Personen) eingesetzt werden. Bei letzteren ist es notwendig, Teilgruppen zu bilden (z.B. immer zwei Medienscout-Teams = ca. 12 Pers. bauen einen Parcours auf). In dem Falle empfiehlt es sich, verschiedenfarbige Karten/Zettel oder Stifte bereit zu halten, damit die Beiträge einzelnen Teams zugeordnet werden können.

Bei großen Gruppen empfiehlt sich ein Erkundungsgang, so dass alle Teilnehmenden die Hürden der anderen kennenlernen können.

Die Auswertung des Parcours im Plenum fasst Gemeinsamkeiten und Unterschiede zusammen. Hier ist auch Raum, Tipps und Lösungen auszutauschen und sich gegenseitig Anregung für die nächsten Schritte zu geben.



### STOLPERSTEIN-PARCOUR

„An der Schule gibt es nun ein Medienscout-Team. Super. Entweder steckt Ihr noch mitten in der Ausbildung oder ihr habt sie bereits abgeschlossen. Wie läuft's denn so? Und wie soll das funktionieren, dass das Projekt in eurer Schule auch richtig gut angenommen und in den Schulalltag eingepasst wird?

Mit dem Stolpersteinparcours könnt ihr euch selbst ein Bild machen, wie es gerade mit eurem Projekt aussieht. Vergleicht eure Situation mit anderen Medienscout-Teams und berichtet euch gegenseitig, wo ihr eventuell schon eine Lösung gefunden habt.“

### AUFGABEN

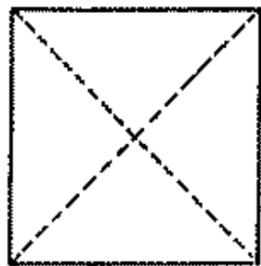
Baut gemeinsam eure „Stolpersteine“ auf und macht sie für alle im Team sichtbar. Sortiert dabei nach Größen und ordnet auch ein, ob die Stolpersteine am Anfang, in der Mitte oder eher zum Ende des Projektes stehen.

1. Markiert in einem Raum eine Strecke mit den Worten START und ZIEL. Dies ist symbolisch euer Weg, erfolgreiche Medienscouts an eurer Schule zu werden.
2. Überlegt mit einer Partnerin oder einem Partner gemeinsam: Welche Probleme seht ihr für eure Arbeit? Notiert sie in Stichworten hier und schreibt gleich dazu, ob es sich eher um ein großes, mittleres oder kleines Problem handelt.
3. Überträgt dann die wichtigsten Probleme (z.B. keinen Raum für Medienscouts, niemand kennt euch an der Schule), Hindernisse (z.B. immer ist der Raumschlüssel weg, ihr findet keinen gemeinsamen Tag für ein Treffen), Konflikte (z.B. die Klassenlehrkräfte beschwerten sich, dass ihr oft fehlt, Streitschlichter sagen: „Cybermobbing ist unser Thema!“ Karten/Zettel; klebt je ein Stichwort auf einen Karton, der die richtige Größe hat.
4. Stellt bitte die Kartons auf euren „Weg zu erfolgreichen Medienscouts an unserer Schule“.
5. Besprecht nun mit eurem gesamten Medienscout-Team, ob der Parcours eure Situation treffend abbildet. Korrigiert ggf. die Position der Kartons und/oder ergänzt, was noch fehlt.
6. Vergleicht eure „Stolpersteine“ mit denen anderer Teams. Fragt nach, wenn ihr etwas besonders interessant findet oder euch etwas unklar ist.

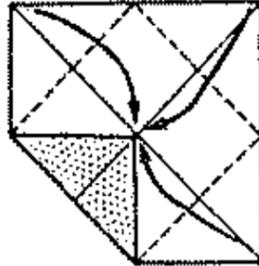
## „STOLPERSTEIN-PARCOUR“

## VORLAGE FALTSCHACHTELN BASTELN

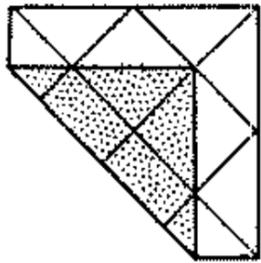
Für eine Schachtel benötigen wir zwei Papierquadrate, wobei das Quadrat für den Deckel 1cm größer sein sollte, als das für den Boden. Mit unterschiedlichen Papiergrößen entstehen verschieden große Schachteln.



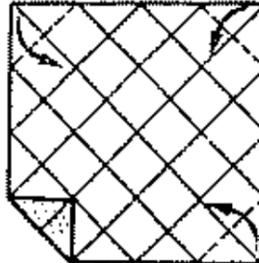
1. Wir falten zwei Diagonale.



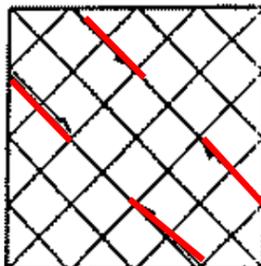
2. Alle vier Ecken zum Mittelpunkt knicken



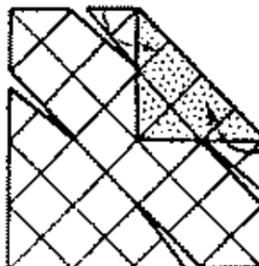
3. Jede Ecke auf die Mittellinie des zuvor entstandenen Quadrates falzen.



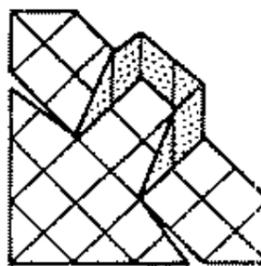
4. Zuletzt die kleinen Ecken einschlagen, dadurch erhalten wir ein Netzgitter.



5. Entlang der roten Markierung einschneiden.



6. Die rechte obere Ecke auf den Mittelpunkt falten, die zwei Falzlinien des Seitenteils nochmals fest zusammenkniffen und dabei die Schachtelwand aufrichten. Dadurch erhalten wir die Form von Zeichnung



7. Gegenüber die gleiche Faltung wiederholen.



8. Zuletzt schlagen wir die beiden Eckzipfel über die losen Seitenteile hinweg ins Schachtelinnere.

# 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.

<b>Altersgruppe:</b>	12 - 99 Jahre
<b>Gruppengröße</b>	10 - 99
<b>Gruppeneigenschaften</b>	Jugendliche, Erwachsene
<b>Dauer:</b>	5 - 10 min
<b>Ort:</b>	drinnen (großer Raum), draußen (begrenzte Spielfläche)
<b>Verfahren:</b>	Bewegung
<b>Phasen:</b>	ab WS 2, zwischendurch, zum Start einer Einheit (z.B. Smartphone)
<b>Spielcharakter:</b>	Spiel ohne Gewinner
<b>Personal:</b>	(Spiel-) Leiterin/(Spiel-) Leiter
<b>Vorbereitungsaufwand:</b>	keiner
<b>Ziele:</b>	Spaß in die Gruppe bringen, Entspannen, wenn gewollt Überleitung zu dem Thema Datenschutz möglich
<b>Materialbedarf:</b>	keiner
<b>Sozialform:</b>	in der Gesamtgruppe
<b>Inhaltlich offen:</b>	nein

**Verlauf/Beschreibung:**

Alle Teilnehmenden werden aufgefordert, jeweils zwei beliebige Personen aus der Gesamtgruppe auszuwählen. Eine der beiden Personen stellt die persönliche Datenschützerin oder 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, die „Datenschützerin“ oder 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.