

Präventionsspiel

#ONFASSBAR



Spielregeln und Zielsetzungen

Safesurfer – Sicher im Netz

Teil 2 des Leitfadens für pädagogische Mitarbeiter*innen
im Kinder- und Jugenddorf St. Heribert



Impressum

Herausgeber

Kinder- und Jugenddorf St. Heribert
Landrat-Trimborn-Straße 66
42799 Leichlingen
www.kinderdorf-Leichlingen.de

Verantwortlich

Egon Graf, Kinderdorfleitung

Projektgruppe „Safe Surfer“

Hogeschool van Arnhem en Nijmegen (HAN)
Standort Nijmegen
Melanie Eichmann
Julia Heuvelmann
Sina Schilder
Karoline Schütz

Projektbegleitung HAN

Frank Geldmacher

© Kinder- und Jugenddorf St. Heribert

Vorabdruck im Eigenverlag, Leichlingen, November 2017

Bankverbindung

Kreissparkasse Köln
BIC: COKSDE33
IBAN: DE17370502990370302069

Vorbemerkungen

Im Jahr 2017 entwickelte eine Projektgruppe der Hogeschool van Arnhem en Nijmegen (HAN) den Leitfaden für pädagogische Mitarbeiter*innen im Rahmen unserer Präventionsarbeit „Safesurfer - Sicher im Netz“.

Diese Handreichung unterteilt sich aufgrund des Umfangs in zwei verbundene und aufeinander aufbauende Veröffentlichungen, den

- Leitfaden für die pädagogischen Mitarbeiter*innen im Kinder- und Jugenddorf St. Heribert und
- das Präventionsspiel #onfassbar.

Ausgangspunkt der Spielentwicklung war die Überlegung, dass Kinder und Jugendliche in erheblichem Umfang Zugang und Umgang mit neuen digitalen Medien haben. So beschreibt der 15. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung, dass sich die Mediengewohnheiten der Kinder und Jugendlichen in den letzten Jahren erheblich verändert haben. Danach besitzen 97% der Kinder und Jugendlichen Handy oder Smartphone, wobei das Smartphone mit 92% ein deutliches Übergewicht hat. Genutzt werden dabei vorrangig soziale Netzwerke über Smartphone, mehrmals täglich, von 95% der Kinder- und Jugendlichen mit noch steigender Tendenz in der Intensität der Nutzung.

Mediennutzung (noch vor 7 Jahren war das Fernsehende „Hauptmedienquelle“) hat sich grundlegend zugunsten der online Information und Kommunikation verändert. Selbst die Nutzung des Computers (mit 75%) ist durch die intensive smartphone Nutzung zurückgedrängt bzw. ersetzt worden. Zu den Details verweisen wir hier auf den 15. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung, 2017, Kapitel 4, „Das digital vernetzte Leben Jugendlicher“, S. 273 – 327). Die bereits jetzt bestehende und digital-vernetzte Infrastruktur ist wichtig für Jugendliche und trägt im Rahmen des Heranwachsenden und Erwachsenwerdens mit zu einer Selbstpositionierung und Verselbständigung bei.

Daher war es im Rahmen der Präventionsarbeit im Kinder- und Jugenddorf nur zwingend, in den Präventionsleitfaden Möglichkeiten der smartphone Nutzung als Medium zum Spielen mit einzusetzen. Einerseits sollen damit sowohl Sicherheit im Umgang mit dem Medium erreicht, aber auch die implizierten pädagogischen Zielsetzungen Berücksichtigung finden.

Die Spiele sind übersichtlich, einfach durchführbar und können mit etwas Kreativität weiter entwickelt werden. Sie sollen Anregung sein, nicht nur für das Spielen selbst sondern auch Ansatzpunkt für Kommunikation und Kooperation.

Egon Graf (Kinderdorfleiter)

Präventionsspiel #OnFassbar

Der Spieltitel beinhaltet die Worte „On“ und „Fassbar“. Das Wort „on“ ist in der digitalen Sprache die Abkürzung für „online“ und bedeutet „anwesend“: Zu dem Zeitpunkt, an dem ein Nutzer „on“ ist, ist er im jeweiligen Netzwerk präsent. Die Kombination mit dem Wort „Fassbar“ impliziert, dass das Spiel die digitale Welt fassbar und damit ansprechbar macht. Dieses Spiel ist in jeder Wohngruppe des Kinder- und Jugenddorfes St. Heribert vorhanden.

#OnFassbar bietet die Möglichkeit, Prävention über Themen rund um Smartphone und Internet materialgestützt und spielerisch auf primärer, sekundärer und tertiärer Ebene (siehe Kapitel 3) zu vollziehen. Es setzt sich zusammen aus einer Reihe einzelner Spiele, die gleichermaßen sowohl den Spaßfaktor bedienen als auch Elemente enthalten, die unmittelbar auf die Prävention zielen. Die einzelnen Spiele können voneinander unabhängig durchgeführt werden, sodass #OnFassbar gewissermaßen auch als Spielsammlung betrachtet werden kann. Die Spiele setzen darauf, sich nicht nur theoretisch, sondern vor allem auch experimentell, praxisorientiert und mit allen Sinnen mit den Themen auseinanderzusetzen und erfüllt damit eindeutig ein von Erziehern und Jugendlichen gewünschtes Kriterium gelungener Prävention.

Dadurch, dass zwischen den einzelnen Spielen große Unterschiede in Aufbau, Inhalt und Anspruch bestehen und der Besitz eines eigenen Handys bei Weitem nicht für alle Spiele als Voraussetzung gilt, lässt sich das Spiel mit nahezu allen Kindern und Jugendlichen der Einrichtung spielen. Das heißt zum einen, dass hierdurch bereits Kinder im Grundschulalter Aufklärung erfahren können und zum anderen, dass Aufklärung in Form primärer Prävention und in den Alltag eingebunden, statt ausschließlich erst im Anschluss an ein negatives Ereignis und damit als tertiäre Prävention und problemorientiert stattfinden kann.

Zu Zwecken der Übersichtlichkeit und des gezielten pädagogischen Einsatzes sind die Spiele nach den Themen Selbstbewusstseinsstärkung, Grenzenbewusstsein, Selbstbild und Fremdbild Mobbing, Sucht, Datenweitergabe und Achtsamkeit kategorisiert. Diese Kategorien nehmen während der Identitätsbildung in der Adoleszenz eine prägende Rolle ein und sind dabei auch im Internet allgegenwärtig.

Ein begleitendes, in jedem der Spiele präsent Ziel ist es, Smartphones auf positive Weise in den Gruppenalltag zu integrieren und ihnen einen anerkennenden Stellenwert zukommen zu lassen.

Nachfolgend befindet sich eine tabellarische Übersicht, welches der Spiele für welche pädagogische Präventionsintention genutzt werden kann. Zudem werden Anregungen gegeben, wie diese Spiele pro Präventionsthema verändert werden können, und Ideen für Reflexionsgespräche zur Verfügung gestellt. Dabei decken die Spiele sowohl die primäre, sekundäre als auch tertiäre Prävention ab. Die aufgeführten Kategorien sind nicht in Stein gemeißelt, sondern stellen ausschließlich Anregungen dar. Die Spiele können auch zu anderen sinnvollen, pädagogischen Zwecken ausgeführt werden. Falls es nicht ohnehin expliziter Teil eines Spiels ist, sollte während oder am Ende eines jeden Spiels durch den begleitenden Pädagogen ein Reflexionsgespräch angeregt werden, in welchem beispielsweise der Link zum Internetverhalten des Jugendlichen gelegt wird. Daher ist es auch wichtig, dass grundsätzlich jedes der Spiele für die gemeinsame Ausführung von Mitarbeitern und Kindern/Jugendlichen gedacht ist, um eine offene und insbesondere eine positive Kommunikation über das Thema zu kreieren bzw. zu fördern. Auch soll der Peer-to-peer-Ansatz in die Spiele integriert werden. Das heißt, dass sich die Kinder und

Jugendlichen verantwortungsbewusst gegenseitig anleiten und ihr Wissen weitergeben. Weiterhin können die Spiele im Rahmen begleiteter Besuchskontakte mit Eltern, Kindern und Erziehern durchgeführt werden. Die Intention hiervon ist, dass die Eltern ebenfalls von den Inhalten der Spiele im Sinne einer Haltungsanpassung in Bezug auf digitale Medien profitieren und diese im besten Fall auf ihr häusliches Umfeld übertragen, sodass die Kinder und Jugendlichen eine gefestigte Struktur im Umgang mit dem Internet erfahren. Grundsätzlich eignet sich hierzu jedes Spiel, es liegt in der Hand der Erzieher, welches Spiel individuell am geeignetsten scheint.

Es sei zudem explizit darauf hingewiesen, dass #OnFassbar offen für Weiterentwicklungen ist, sodass Sie gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen bestehende Spiele erweitern oder neue Spiele und Kategorien kreieren und hinzufügen können, was letztlich auch die Kommunikation über und Auseinandersetzung mit dem Thema anregt. Hierzu befindet sich das Spiel inklusive Blankovorlagen zur Beschreibung neuer Spiele auf den externen Festplatten der Regelgruppen.

Spielekatogorien

Spielekatogorien	Mobbing	Sucht	Datenweitergabe	Selbst- und Fremdbild	Achtsamkeit	Grenzen	Selbstbewusstsein stärken
Smartphone-Ampel	X	X	X	X		X	
Werbespot drehen	X	X	X	X			
Wenn ich an ... denke, denke ich an ...	X	X	X	X			
Challenge accepted		X		X	X	X	X
Wer findet mehr?	X		X	X			
Wie weit würdest du gehen?	X		X			X	
Smartphone-Lautsprecher selbst basteln					X		X
Der goldene Kochlöffel					X		X
Emotionsgrafie				X			X
I-Tube – Wer bin ich?				X			X
Selfie-Safari			X	X			
Du bist gut, weil ...				X			X
Daumenkino 2.0				X			
Wo ist Mister X?			X				
Handyhülle – Leicht gemacht			X				
Digitale Schnitzeljagd					X		
Was fühle ich?					X		
Halt Stopp! Bis hierhin und nicht weiter!						X	
Quizduell							X

Smartphone-Ampel

Grenzen:

Bereiten Sie als Spielleiter verschiedene (Gefahren)situationen aus dem Internet vor, indem Sie sie auf einen Zettel schreiben. Sie benötigen dabei nur eine Handvoll Situationen für den Einstieg, der Rest ergibt sich während des Spiels von selbst, indem Sie die Jugendlichen dazu anregen, eigene Beispiele oder Situationen einzubringen.

Das Ziel des Spiels ist es, dass die Jugendlichen sich positionieren und Situationen aus verschiedenen Situationen beleuchten sollen. Als Höhepunkt projizieren die Jugendlichen ihr eigenes Internetverhalten auf die Situationen. Sie lernen, deutliche Grenzen zu ziehen und diese zu legitimieren. Die behandelten Themen können beispielsweise Aspekte aus dem Bereich Mobbing, Sucht, Datenweitergabe, Selbst- und Fremdbild aufgreifen.

Mobbing:

Das Spiel lässt sich beispielsweise mit Thesen zum Thema Mobbing durchführen.

Sucht:

Das Spiel lässt sich beispielsweise mit Thesen zum Thema Sucht durchführen.

Datenweitergabe:

Das Spiel lässt sich beispielsweise mit Thesen zum Thema Datenweitergabe durchführen.

Selbst- und Fremdbild:

Das Spiel lässt sich beispielsweise mit Thesen zum Thema Selbst- und Fremdbild durchführen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Anhand welcher Werte und Normen vertrittst du deine Position?
- ▶ Wie kommt im alltäglichen (Surf)verhalten zutage, dass du diese Werte vertrittst?
- ▶ Wie verhältst du dich, wenn andere Menschen anderer Meinung sind?

Wenn ich an ... denke, denke ich an ...

Teilnehmeranzahl: 2-6 Personen

Dauer: 5 - 30 Minuten

App: -

Material: -

Ablauf:

Der erste Spieler beginnt und sagt „Wenn ich an ... denke, denke ich an ...“, wobei er in die erste freie Stelle einen Begriff rund um das Thema Internet und Smartphone einsetzt und in die zweite Stelle einen Begriff, den er mit dem ersten verbindet.

Zum Thema Sommer könnte ein solcher Satz beispielsweise lauten: „Wenn ich an Sommer denke, denke ich an warm“.

Nun greift der zweite Spieler den zuletzt genannten Begriff auf und benennt so schnell wie möglich, woran er hierbei denkt.

Zurück zum Beispiel Sommer könnte es so weitergehen: „Wenn ich an warm denke, denke ich an schwimmen gehen“.

Der nächste Spieler bildet nun schnell mit dem zuletzt genannten Begriff einen neuen Satz und so weiter.

Da ihr für das Spiel kein Material braucht, könnt ihr es nahezu jederzeit und überall spielen und es eignet sich zum Beispiel auch super für Autofahrten oder um Wartezeiten zu verkürzen!

Viel Spaß dabei!

Smartphone-Ampel

Teilnehmeranzahl: Ab 6 Personen

Dauer: 30 Minuten

App: -

Material:

- Gebastelte Handys in rot, gelb und grün

Ablauf:

Es werden euch Stellungnahmen hinsichtlich verschiedener Grenzsituationen im Internet vorgelesen. Vor euch auf dem Tisch liegen verschiedenfarbige Handys (rot, gelb, grün).

Diese müsst ihr nach Verlesen der Situation blind ziehen. Rot beleuchtet die Situation aus einer negativen Perspektive. Gelb muss hierbei seine eigne Meinung und Handlungsweise benennen und Grün besagt das Positive an der Situation.

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Wenn ich an ... denke, denke ich an ...

Dieses Spiel eignet sich besonders gut dazu, über Themen und Gefahren rund um das Internet ins Gespräch zu kommen und sich hierüber auszutauschen. Die Aneinanderreihung von verschiedenen Wörtern, die die einzelnen Spielmitglieder mit dem vorherig genannten Begriff verbinden, macht gleichzeitig die unterschiedlichen Meinungen und Einstellungen der Kinder, Jugendlichen und Erzieher bezüglich der im Fokus stehenden Themenbereiche deutlich. Das im Spielkartensatz aufgeführte Thema dieses Spiels ist noch sehr allgemein gehalten und lässt sich durch folgende Themengebiete spezifizieren und intensivieren.

Mobbing:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Mobbing als Anfangsbegriff durchführen.

Sucht:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Internetsucht als Anfangsbegriff durchführen.

Datenweitergabe:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Datenweitergabe als Anfangsbegriff durchführen.

Selbst- und Fremdbild:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Selbstdarstellung als Anfangsbegriff durchführen.

Jegliche Inhalte für anschließende Reflexionsgespräche basieren auf die im Spielverlauf genannten Themen.

Wer findet mehr?

Befürchten Sie, dass die Jugendlichen mehr über Sie finden könnten als Sie über die Jugendlichen? Dafür folgenden Tipp: Suchen Sie nicht nur in Google nach Informationen, sondern vor allem auch in Sozialen Netzwerken!

Mobbing:

Das Spiel kann den Kindern und Jugendlichen deutlich machen, welche Informationen über sie im Internet kursieren und welche Folgen diese Informationen haben könnten. Aufgrund der Weite des Internets ist man sich vielfach nicht über die Fülle der Informationen über die eigene Person bewusst. Ebenso sind jene Informationen, die andere Menschen über die eigene Person ins Internet gestellt haben, häufig nicht Teil des eigenen Bewusstseins.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wusstest du, dass diese Informationen über dich im Internet veröffentlicht sind?
- ▶ Wie fühlst du dich bei dem Gedanken, dass andere diese Informationen sehen können?
- ▶ Befürchtest du deswegen gemobbt zu werden?
- ▶ Was sind Anlässe für Mobbing? Ist man, wenn man die Dinge, für die man gemobbt wird, selbst hochgeladen hat, selbst schuld, wenn man gemobbt wird?

Datenweitergabe:

Dieses Spiel bietet sich an, um mit den Kindern und Jugendlichen ihre Privatsphäre-Einstellungen zu thematisieren. Die Kinder und Jugendlichen sollten ihre Daten nur gezielt weitergeben, da sonst die Wahrscheinlichkeit des Datenmissbrauchs steigt. Auch regt es an, darüber nachzudenken, dass Daten nicht oder nur schwer wieder aus dem Internet zu entfernen sind. Die Quantität und Qualität der Informationen über die Kinder und Jugendlichen gibt Ihnen als Erzieher zugleich einen Einblick, inwiefern die Kinder und Jugendlichen sicher im Internet unterwegs sind bzw. an welchen Stellen noch Defizite vorhanden sind. Dadurch, dass die Kinder über Sie ebenfalls Informationen einholen, zeigen Sie nicht nur offen Ihr eigenes Internetverhalten, sondern bieten auch Raum für ein Gespräch über Unterschiede des Verhaltens im Internet.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Werden viele Informationen über dich im Internet angezeigt?
- ▶ Wusstest du davon?

Selbst- und Fremdbild:

In dem, an die Recherche anschließenden, Gespräch kann der Inhalt der gefundenen Informationen thematisiert werden. Besondere Beachtung können Sie hierbei der Selbst- und Fremdwahrnehmung der recherchierten Daten zuteilwerden lassen. In diesem Zuge bieten auch mögliche wahrgenommene Unterschiede des Internetverhaltens, besonders im Hochladen von persönlichen Inhalten und Informationen, zwischen Erziehern und Kindern Anlass für ein Gespräch.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Was wollte der Jugendliche/Erzieher mit dem Hochladen der Daten für eine Wahrnehmung erzeugen?
- ▶ Wie nimmt der Finder die Informationen wahr?
- ▶ Geht dies mit der Wahrnehmung einher, die sich der Jugendliche/Erzieher beim Hochladen erhofft hat?

Wie weit würdest du gehen?

Teilnehmeranzahl: Mindestens 6 Personen

Dauer: Ab 30 Minuten

App: -

Material: Verkleidungen und andere Requisiten

Ablauf:

Zunächst bildet ihr mindestens zwei Gruppen mit je mindestens drei Personen. Pro Gruppe sucht ihr euch ein Thema im Bereich Situationen und/oder Gefahren im Internet aus. Hieraus erstellt ihr ein Rollenspiel, bei dem es keine Grenzen gibt. Ihr verteilt die beteiligten Rollen und habt genau fünf Minuten Zeit, euch eine spannende und mitreißende Geschichte auszudenken. Danach präsentiert ihr euer Rollenspiel vor den anderen Teilnehmern, wobei viel Improvisation gefragt ist! Macht die Situation für euer Publikum fühlbar und realistisch!

Viel Spaß!

Wer findet mehr?

Teilnehmeranzahl: Mindestens 2 Personen

Dauer: Mindestens 1 Tag

App: Kamera

Material:

- Smartphone oder Kamera
- Laptop oder Computer mit Videobearbeitungsprogramm (zum Beispiel Windows Movie Maker, in der Regel vorinstalliert)

Ablauf:

Für das Drehen eines Daumenkinos 2.0, auch Stop Motion Film genannt, braucht ihr euch selbst und/oder einen oder mehrere eigentlich nicht bewegliche Gegenstände, die euch viel bedeuten oder euch charakterisieren. Ihr überlegt euch eine Aktivität, die ihr und/oder die Gegenstände erleben sollt/sollen und macht nacheinander ganz viele Fotos von ihrem Abenteuer. Das heißt ihr macht ein Foto von der Anfangsposition, bewegt euch und/oder den Gegenstand um einige Millimeter und macht ein neues Foto. So macht ihr es bis zum Ende des Abenteuers weiter. Je geringer dabei der Unterschied zwischen den einzelnen Fotos ist, umso flüssiger wird der spätere Film. Anschließend schneidet ihr Bilder zu einem Film zusammen. Um ihn noch interessanter zu machen, könnt ihr ihn mit Musik unterlegen. Hierbei sind eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wenn ihr mögt, könnt ihr den Film anschließend euren Freunden oder der Gruppe präsentieren.

Für Inspirationen könnt ihr euch zusammen mit den Erziehern Beispiele für derartige Filme auf YouTube anschauen.

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Wie weit würdest du gehen?

Grenzen:

Dieses Spiel verhilft den Jugendlichen, Haltungen zu bestimmten Themen einzunehmen und Grenzen zu definieren. In einem geschützten Rahmen und ohne tatsächlich (negative) Konsequenzen hervorzurufen, können sich die Jugendlichen im Ziehen von Grenzen ausprobieren. Durch die Übernahme verschiedener Rollen können sie verschiedene Handlungsalternativen und deren Folgen für eine Situation ergründen. Darüber hinaus können sie sich hierdurch in verschiedenen Rollen einfühlen.

Eine Erweiterung des Spiels besteht darin, ein Rollenspiel in seinem Anfang zu wiederholen und es durch das Zeigen einer anderen Reaktion zu variieren. Beispielsweise beginnt die erste Runde mit dem Vorspielen einer Cybermobbing-Situation, in der ein Jugendlicher dem Strom seiner Schulklasse folgt und am Mobben teilhat. In der zweiten Runde widersetzt er sich diesem Strom, nimmt das Opfer in Schutz und fordert seine Klassenkameraden auf, das Mobben zu unterlassen. Durch die Improvisationsanteile können Unterschiede in Bezug auf die ungeplante Reaktion des Opfers wahrgenommen werden.

Mobbing:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Mobbing als Anfangsbegriff durchführen.

Datenweitergabe:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Datenweitergabe als Rollenspielinhalt durchführen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Gibt es diese Grenzen im tatsächlichen Surfverhalten auch (nicht)?
- ▶ Welche Auswirkungen zogen deine Handlungsweisen nach sich?
- ▶ Hast du diese Auswirkungen so erwartet bzw. waren sie dir bewusst?
- ▶ Hast du durch das Spiel neue Grenzen für dich festlegen können?
- ▶ Wie hast du die Situation aus deiner Rolle heraus angefühlt? (z. B. Opfer, Täter etc.)
- ▶ Hast du ähnliche Situationen schon einmal tatsächlich im Internet erlebt?
- ▶ Verhältst du dich im Internet durch die Spielerfahrungen nun anders?

Smartphone-Lautsprecher selber bauen

Achtsamkeit:

Beim gemeinsamen Basteln eines Smartphone-Lautsprechers wird sich zusammen auf eine positive Art und Weise mit dem Medium beschäftigt und das Gespräch hierüber zwischen den Mitarbeitern und den Kindern und Jugendlichen wird angeregt. Das Smartphone ist in die Aktivität integriert, wodurch sie für die Jugendlichen an Attraktivität gewinnt, dennoch steht das Basteln und Hören von Musik bei dieser Aktivität im Fokus. So ist das Smartphone Teil der realen Welt und die Beschäftigung besteht nicht nur im andauernden Starren auf das Display. Die Jugendlichen lernen also, ihre Freizeit mit dem Smartphone alternativ zu gestalten.

Selbstbewusstsein stärken:

Dadurch, dass die Jugendlichen selbst etwas geschaffen haben, was anschließend praktisch genutzt werden kann, wird auch ihr Selbstbewusstsein gestärkt. Heben Sie das Ergebnis positiv hervor. Der Lautsprecher kann zudem nicht nur von dem bastelnden Jugendlichen, sondern von der gesamten Gruppe genutzt werden, sodass alle davon profitieren können. Regen Sie in diesem Zusammenhang die aktive Äußerung von Anerkennung an.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wie kannst du das Smartphone sonst noch auf ähnliche Weise in den Alltag integrieren?
- ▶ Hast du dem Ersteller der Lautsprecher schon einmal gesagt, wie gut du sie findest?

Emotionsgrafie

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: 1 – 1 ½ Stunden

App: -

Material:

- Handy mit Kamerafunktion
- Zettel auf denen Emotionen beschrieben sind

Ablauf:

Emotionen – es gibt sie überall. Du selber benutzt sie jeden Tag unterbewusst. Es gibt unwahrscheinlich viele verschiedenartige Emotionen. Man kann zum Beispiel fröhlich, traurig, lustig oder betrübt sein.

Bei diesem Spiel geht es darum, eine Emotion so gut es geht in einem Selfie nachzustellen. Du musst aus einem Gefäß mehrere Zettel ziehen, auf denen Emotionen beschrieben stehen beispielsweise „Lustig“. Deine Aufgabe ist es jetzt, diesen Begriff in einem Selfie so gut es geht zu zeigen. Hast du alle Begriffe fotografisch festgehalten, werden die Bilder den anderen Teilnehmern gezeigt. Diese müssen dann erraten, welche Emotion du dargestellt hast.

Viel Spaß dabei!

Smartphone – Lautsprecher selber basteln

Teilnehmeranzahl: Zum Beispiel zu zweit oder in der Gruppe

Dauer: 20 Minuten

App: -

Material:

- Eine leere Stapelchips-Dose
- Kleber
- Schere
- Buntes Papier oder weißes Papier und Stifte
- Cuttermesser
- Eventuell 2 Korken und eine Heißklebepistole

Ablauf:

Ihr könnt damit anfangen, das Papier nach eurem Belieben zu verschönern. Wenn es euch bereits so gefällt, wie es ist, könnt ihr es natürlich auch so lassen. Anschließend klebt ihr das Papier um die Chips-Dose. Wenn ihr mögt, könnt ihr nun zwei Korken so an die lange Seite der Dose kleben, dass sie anschließend als Füße dienen, wenn die Dose quer vor euch liegt. Als nächstes tragt ihr am besten einen Erzieher nach Hilfe, denn in die lange Seite der Dose muss mit dem Cuttermesser eine Öffnung geschnitten werden, die genau so groß ist, dass ihr euer Handy hochkant hinein stellen könnt. Dies macht ihr etwa 5-8cm vom Boden der Dose entfernt.

Wenn ihr nun euer Smartphone mit dem Mikrofon nach unten in den selbst gebastelten Lautsprecher stellt und Musik startet, könnt ihr den Sound eures selbstgebastelten Lautsprechers genießen. Wichtig hierfür ist, dass ihr den Deckel der Dose abnehmt! Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Emotionsgrafie

Selbst- und Fremdbild:

Das Spiel kann genutzt werden, um über das Selbst- und Fremdbild zu sprechen. Es ist interessant herauszufinden, wie eine Emotion von unterschiedlichen Personen dargestellt wird. Weitergehend kann beim Erraten der Emotionen über diese gesprochen werden. Was verbinden sie mit den Emotionen? Wodurch werden sie hervorgerufen? Wie nehmen sie die Emotionen wahr? Wie sieht dies bei den anderen Teilnehmern aus? Teilen sie die Ansichten und Empfindungen oder sind Differenzen wahrzunehmen?

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Konnten die Kinder und Jugendlichen gegenseitig anhand der Fotos ihre Emotionen erraten?
- ▶ Ist es euch schwer gefallen, die vorgegebenen Emotionen darzustellen, weil ihr in der Situation tatsächlich etwas anderes gefühlt habt?
- ▶ Würdet ihr die Fotos so auch in Sozialen Netzwerken zeigen?
- ▶ Würdet ihr die Emotionen so auch in Sozialen Netzwerken zeigen?
- ▶ Auf Fotos habt ihr die Emotionen überspitzt dargestellt. Wann macht ihr dies auch in der Realität?
- ▶ Erkennen andere Menschen im alltäglichen Leben eure Gefühle (ausreichend)?
- ▶ Wie erkennst du die Gefühle der anderen Kinder und Jugendlichen deiner Gruppe und wie nimmst du sie wahr?

Selbstbewusstsein stärken:

Indem sich die Kinder und Jugendlichen bewusst mit ihren eigenen Emotionen auseinandersetzen, werden sie sich ihrer Selbst mehr bewusst und lernen ihre Gefühle als Teil ihrer Selbst kennen. Sie lernen, ihre Gefühle auszudrücken und zu diesen zu stehen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ In welchen Situationen im Internet zeigt ihr das dargestellte Gefühl?
- ▶ Zeigt ihr dieses Gefühl auch im Alltag?
- ▶ Wem zeigt ihr dieses Gefühl?
- ▶ Wie fühlt ihr euch dabei, das Gefühl zu zeigen?
- ▶ Würdest du dir wünschen, das Gefühl offener zeigen zu können? Was hindert dich daran?

I-Tube – Wer bin ich?

Selbst- und Fremdbild:

Indem die Kinder und Jugendlichen einen Film über sich selbst drehen oder sich mithilfe von Fotos vorstellen, setzen sie sich mit der eigenen Person auseinander. Sie suchen Antworten auf personenbezogene Fragen und kreieren damit nicht nur für die Umwelt ein deutlicheres Bild über ihre Person, sondern gelangen auch selbst zu einem solchen. Damit ist das Spiel insbesondere für Jugendliche interessant, da diese sich während ihrer aktuellen Lebensphase intensiv mit Fragen zur eigenen Identität (Wer bin ich? Was macht mich aus?) auseinandersetzen.

Weiterhin beeinflusst das Spiel durch die Betrachtung der Fotos und Videos der anderen Spielteilnehmer das bestehende Fremdbild. Obwohl die Kinder und Jugendlichen zusammen leben und hierdurch täglich Zeit miteinander verbringen, ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie voneinander bisher unbekannte Dinge erfahren.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Warum sind dir die präsentierten Inhalte wichtig?
- ▶ Fiel es dir leicht, dich zu entscheiden, was du präsentierst?
- ▶ Hat dich selbst überrascht, was dir zu dir eingefallen ist?
- ▶ Welche Inhalte der anderen Fotos/Videos haben dich überrascht?

Selbstbewusstsein stärken:

Dass das Spiel in einem nachhaltigen Produkt zur eigenen Person mündet und dieses von den Kindern und Jugendlichen jederzeit wieder betrachtet werden kann, erfüllt sie mit Stolz. Unterstützen Sie dies, indem Sie verbalisieren, wie positiv das Ergebnis geworden ist bzw. was Ihnen hieran besonders gefällt.

Darüber hinaus stärkt es das Selbstbewusstsein der Heranwachsenden, zu erkennen, was sie selbst ausmacht und zu einem schärferen Bild der eigenen Persönlichkeit zu gelangen sowie dieses zu festigen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Warum sind dir die gezeigten Dinge wichtig?
- ▶ Warum waren die gezeigten Inhalte prägnante Lebenspunkte?
- ▶ Welche Inhalte der anderen Fotos/Videos haben dir besonders gefallen oder dich besonders positiv überrascht?

Selfie-Safari

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: 1½ - 3 Stunden

App: Kamera

Material: Smartphone oder Kamera

Ablauf:

Für dieses Spiel müsst ihr euch in Gruppen aufteilen und innerhalb einer am Anfang festgelegten Zeit zusammen mit verschiedenen Dingen oder Menschen Selfies machen. Die Beschreibung der Selfies findet ihr in der folgenden Liste. Dort sind auch die Punkte festgehalten, die ihr für die jeweiligen Bilder erhalten könnt. Ziel ist es, die meisten Punkte zu bekommen. Seid kreativ, denn hierfür erwartet euch ein Punkterausch von bis zu 10 Extrapunkten!

Nach dem Spiel können alle Teilnehmer gemeinsam die entstandenen Bilder anschauen und darüber erzählen. Ihr könnt aus den Bildern auch eine Collage basteln und diese in der Gruppe aufhängen.

Wichtig ist, dass ihr bei Fotos mit oder von anderen Personen um deren Erlaubnis fragt! Macht ein Selfie von euch und ...

- ... einem Apfel (5 Punkte)
- ... einem Regenschirm/einem Senior (10 Punkte)
- ... einer Tankstelle (15 Punkte)
- ... einer Krone (5 Punkte)
- ... einer Ampel auf Gelb (10 Punkte)
- ... einer Brille (10 Punkte)
- ... einem Buch (5 Punkte)
- ... einem Laptop (5 Punkte)
- ... zwei fremden Menschen im Handstand (20 Punkte)
- ... einem Käse (5 Punkte)
- ... einem Regenschirm (5 Punkte)
- ... einem Hund (10 Punkte)
- ... einer Blumenwiese (5 Punkte)
- ... einem Käfer (10 Punkte)
- ... einem Taxi (15 Punkte)
- ... einem Bäcker (10 Punkte)
- ... einer Gießkanne (10 Punkte)
- ... eurem liebsten Sozialen Netzwerk

Kreativitätspunkte: ____ / 10 Punkte

Viel Spaß dabei!

I-Tube Wer bin ich?

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: Mindestens 1 Tag

App:

Material: Smartphone mit Videofunktion

Ablauf:

Wer bist du eigentlich? Wie gut kennen die anderen dich? Wie bist du aufgewachsen? Was macht dich aus? Was hast du gerne in deiner Kindheit gemacht, wovon die anderen noch nichts wissen? Was sind deine Fähigkeiten?

Wie du sicherlich bemerkt hast, sind die Fragen gänzlich an deine Person gerichtet. Bei diesem Spiel geht es darum, dich selber zu präsentieren, sodass die anderen dich ein wenig besser kennenlernen. Du kennst doch sicherlich sogenannte YouTube-Stars, welche in einem Video ihren Tag oder einen besonderen Moment filmen. Dies wollen wir auch von euch!

Ihr sollt ein Video drehen, in welchem ihr den anderen einen kleinen Einblick in eure Welt gebt. Dieses Video wird dann am Ende gemeinsam angeschaut und besprochen.

Viel Spaß dabei!



Wenn ihr nicht einen ganzen Tag dafür einplanen könnt oder wollt, so ist das Spiel leicht umzuwandeln, indem ihr Bilder von wichtigen Momenten aus eurem Leben macht und diese in einer Art Lebenslinie auf einem Plakat festhaltet. Dieses kann dann von der Gruppe betrachtet und besprochen werden.

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Selfie-Safari

Neben den auf der Spielkarte vorgegebenen Selfie-Anregungen können sich die Teilnehmer im Vorfeld auch selbst Bildmotive ausdenken und sich damit gegenseitig herausfordern, Datenweitergabe:

Dadurch, dass die Durchführung des Spiels ebenfalls das Fotografieren von Personen beinhaltet, ist es wichtig, dass die Kinder und Jugendlichen diese vorher um Erlaubnis zur Fotoaufnahme fragen. Die Kinder und Jugendlichen sollten die abzulichtenden Personen über den Zweck und Inhalt des Spiels aufklären und deutlich machen, dass die Bilder nicht öffentlich verbreitet, sondern allenfalls in Form einer Collage in den Gruppen der Kinder zu sehen sein werden.

Sollten die Kinder und Jugendlichen die oben genannten Vorgaben nicht beachtet haben, können Sie an dieser Stelle Kapitel 2 „Gesetzliche Grundlagen“ hinzuziehen, um mögliche Konsequenzen deutlich zu machen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Hast du schon einmal ohne Erlaubnis der betreffenden Person Fotos von ihr oder weitere persönliche Inhalte über sie veröffentlicht?
- ▶ Hast du selber schon einmal erlebt, dass Fotos von dir oder persönliche Inhalte über dich ohne dein Einverständnis im Internet veröffentlicht wurden?
- ▶ Wie würdest du reagieren, wenn du ein Foto von dir im Internet entdeckst, welches ohne deine Erlaubnis veröffentlicht wurde und welches du nicht öffentlich zeigen möchtest?

Selbst- und Fremdbild:

Das Spiel orientiert sich stark an den Interessen und Aktivitäten der Jugendlichen. Ein großer Teil ihrer Aktivität im Internet besteht darin Fotos zu machen, zu bearbeiten, zu veröffentlichen, Likes zu sammeln, selbst zu liken, zu kommentieren oder zu teilen. Dies alles stellt für die Jugendlichen einen Weg dar, innerhalb ihrer Peergroup Anerkennung zu schenken und zu erhalten. Das Anfertigen einer Collage und die Präsentation der im Spiel entstandenen Bilder an die Erzieher und Kinder der Wohngruppe, lässt die Kinder auch im realen Leben Anerkennung erhalten. In diesem Zuge ist es möglich, mit den Kindern und Jugendlichen die Themen Selbst- und Fremdwahrnehmung aufzugreifen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Würdest du die erstellten Fotos auch in Sozialen Netzwerken hochladen? Warum ja, warum nein?
- ▶ Was erwartest du hierauf für Reaktionen?
- ▶ (Wie) würdest du auf dieses Bild reagieren?

Du bist gut, weil ...

Selbst- und Fremdbild:

Im Zuge dieses Spiels erfahren die Jugendlichen, wie andere Personen sie wahrnehmen und welche Wirkung sie damit auf andere haben. Möglicherweise erkennen sie, dass die Fremdwahrnehmung vom bestehenden Selbstbild abweicht oder dieses ergänzt, was sie überraschen wird.

Auch das Gefühl beim Erhalt des Kompliments und die Reaktion darauf kann als Teil der Schaffung eines Selbstbilds reflektiert werden.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Hast du solche Komplimente erwartet?
- ▶ Welche Komplimente haben dich überrascht?
- ▶ Was denkst du, wodurch sie zustande kommen?
- ▶ Kannst du dir vorstellen, auf Basis welcher Situationen das erhaltene Kompliment ausgesprochen wurde? War diese eine Situation einmalig oder ist sie typisch für dich?
- ▶ Wie war es für dich, das Kompliment zu erhalten?

Selbstbewusstsein stärken:

Der Erhalt von Komplimenten steigert zweifelsfrei das Selbstbewusstsein, dennoch werden im Alltag besonders unter den Kindern und Jugendlichen selbst nur wenige Komplimente ausgesprochen. Umso mehr stärkt es das Selbstbewusstsein, wenn es geschieht. Die Jugendlichen erkennen, was andere Personen an ihnen schätzen und dass es nicht zwangsweise der Präsentation der eigenen Person im Internet bedarf, um zu Anerkennung zu gelangen, sondern auch alltägliches Verhalten hierzu führen kann.

Dadurch, dass die Komplimente über den Tag hinweg mitgeteilt werden und Komplimente nicht spontan abgerufen werden müssen, wird die Menge der Komplimente größer sein und die einzelnen Komplimente werden gegebenenfalls auch mehr in die Tiefe gehen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Was hat das Erteilen von Komplimenten mit dir gemacht? Wie hat es sich angefühlt?
- ▶ Was hat der Erhalt von Komplimenten mit dir gemacht? Wie hat es sich angefühlt?
- ▶ Hast du solche Komplimente erwartet?
- ▶ Kannst du dir vorstellen, auch im Alltag häufiger Komplimente auszusprechen?

Daumenkino 2.0

Teilnehmeranzahl: Mindestens 2 Personen

Dauer: Mindestens 1 Tag

App: Kamera

Material:

- Smartphone oder Kamera
- Laptop oder Computer mit Videobearbeitungsprogramm (zum Beispiel Windows Movie Maker, in der Regel vorinstalliert)

Ablauf:

Für das Drehen eines Daumenkinos 2.0, auch Stop Motion Film genannt, braucht ihr euch selbst und/oder einen oder mehrere eigentlich nicht bewegliche Gegenstände, die euch viel bedeuten oder euch charakterisieren. Ihr überlegt euch eine Aktivität, die ihr und/oder die Gegenstände erleben sollt/sollen und macht nacheinander ganz viele Fotos von ihrem Abenteuer. Das heißt ihr macht ein Foto von der Anfangsposition, bewegt euch und/oder den Gegenstand um einige Millimeter und macht ein neues Foto. So macht ihr es bis zum Ende des Abenteuers weiter. Je geringer dabei der Unterschied zwischen den einzelnen Fotos ist, umso flüssiger wird der spätere Film. Anschließend schneidet ihr Bilder zu einem Film zusammen. Um ihn noch interessanter zu machen, könnt ihr ihn mit Musik unterlegen. Hierbei sind eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wenn ihr mögt, könnt ihr den Film anschließend euren Freunden oder der Gruppe präsentieren.

Für Inspirationen könnt ihr euch zusammen mit den Erzieher*innen Beispiele für derartige Filme auf YouTube anschauen.

Viel Spaß dabei!

Du bist gut, weil...

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: Einen Tag (läuft jedoch parallel zu Alltagsaktivitäten)

App: -

Material: Handy

Ablauf:

Um das Selbstbewusstsein zu stärken, braucht es nicht viele Aktionen. Es hilft auch, ein Kompliment aus deinem näheren Umfeld zu bekommen. Manchmal tut es einfach gut, etwas Positives über die eigene Person zu hören. Dies verschafft dir ein gutes Gefühl.

Dieses Spiel ist recht simpel und kann dennoch große Auswirkungen haben. Während des gesamten Tages schicken sich die Teilnehmer untereinander Nachrichten, in denen der anderen Person Komplimente gemacht werden. Dies kann unter anderem so aussehen: „Du bist gut, weil du gut zuhören kannst“ oder „Du bist gut, weil du immer gute Laune versprühst“. Es muss kein langer Text sein, ein einfacher Satz reicht hierzu völlig aus.

Zum Abschluss dürfen Personen, die möchten, ihre Nachrichten vorlesen.

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Daumenkino 2.0

Selbst- und Fremdbild:

Bei diesem Spiel können sich die Kinder und Jugendlichen aus einer anderen Perspektive der Gruppe präsentieren. Bei neuen Gruppenkonstellationen bietet es zudem die Möglichkeit sich untereinander besser kennenzulernen und auch die Erzieher erhalten mehr Einblicke in das Leben der Kinder und Jugendlichen. Schenken Sie den Kindern und Jugendlichen ausdrücklich Anerkennung für das erstellte Video, die Gedanken, die sie sich hierüber gemacht haben und für die sorgfältige Umsetzung und stärken Sie damit diesen positiven Weg der Selbstdarstellung in der realen Welt, um das Selbstbewusstsein der Kinder und Jugendlichen zu stärken.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Warum habt ihr diesen Gegenstand gewählt?
- ▶ Was bedeutet es dir anderen Menschen etwas von dir zu zeigen/zu erzählen?
- ▶ Würdest du das erstellte Video auch in Sozialen Netzwerken hochladen?
Warum ja, warum nein?
- ▶ Was erwartest du hierauf für Reaktionen?
- ▶ (Wie) würdest du auf dieses Video reagieren?

Handyhülle - leicht gemacht

Datenweitergabe:

Beim gemeinsamen Basteln einer Schutzhülle für das Smartphone kann eine Metapher aufgebaut werden: „Du ergreifst Maßnahmen, um dein Smartphone zu schützen – Wie schützt du dich selbst und deine Daten, wenn du mit deinem Smartphone im Internet unterwegs bist?“. Das Basteln dient in der Situation vor allem dem Einstieg in die Thematik, der Gestaltung einer positiven Atmosphäre und schließt an die Lebenswelt der Jugendlichen an, da etwas für das Smartphone gebastelt wird.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wie schützt du dich selbst und deine Daten, wenn du im Internet unterwegs bist?
- ▶ Benötigst oder gebrauchst du hierzu auch Hilfsmittel?
- ▶ Wie wichtig ist eine Schutzhülle bzw. der Schutz der eigenen Person/Daten?

Foto=Safari

Teilnehmeranzahl: Mindestens vier Teilnehmer

Dauer: 2 – 4 Stunden

App: Kamera

Material:

- Smartphone oder Kamera
- Laptop

Ablauf:

Hierbei ist nicht nur euer fotografisches Talent gefragt, sondern auch eure räumliche Orientierung. Wie gut kennt ihr euch in eurer Gegend aus? Wie gut kennen sich die anderen aus?

Ihr teilt euch in zwei Gruppen auf und geht zu einem zufällig gut zu erreichenden Ort, an welchem ihr gerne Zeit verbringt. Den Weg dorthin dokumentiert ihr, indem ihr von interessanten, auffälligen oder außergewöhnlichen Objekten ein Foto macht. Danach werden die Fotos ausgedruckt und ihr bringt den Weg in die richtige Reihenfolge.

Sehen die anderen, wo ihr hingelaufen seid? Wisst ihr, wo die anderen hingelaufen sind? Gemeinsam stellt ihr eure Fotos vor und lasst die anderen raten, was euer Ziel war.

Viel Spaß dabei!

Handyhülle – leicht gemacht

Teilnehmerzahl: -

Dauer: 10 Minuten

Material:

- Smartphone
- Ein Luftballon deiner Wahl

Ablauf:

Du pustest den Luftballon auf, knotest ihn aber nicht zu! Dann drückst du ein Handy mit mittlerem Druck auf den Ballon und lässt langsam dabei die Luft aus dem Ballon. Am besten geht es, wenn du den Ballon auf einen Tisch legst und so eine Unterlage hast. Die Luft entweicht aus dem Ballon und legt sich wie eine zweite Haut um dein Handy. Du kannst nun den Ballon zurecht rücken, so dass er perfekt um deinen Display passt. Du kannst nun noch einen Knoten in das Ende des Ballons machen und den Rest abschneiden.

Fertig!

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Foto-Safari

Achtsamkeit:

Die Foto-Safari regt die Kinder und Jugendlichen dazu an, ihre Umwelt bewusst wahrzunehmen. Anhand eines Rätsels sollen sie einen fotografierten Weg finden und nach nachlaufen – ein guter Test, um herauszufinden, wie gut sie sich trotz Smartphone mit ihrer Umgebung auseinandersetzen.

Darüber hinaus kann das Spiel mit dem Ziel genutzt werden, Jugendlichen und insbesondere auch jüngeren Kindern Wege zu vermitteln, beispielsweise den Schulweg kennenzulernen. Im Zuge des Spiels setzen sie sich intensiv mit dem Weg auseinander, fotografieren prägnante Punkte, erkennen diese später leichter wieder und können sich daran orientieren.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Was habt ihr von eurer Umgebung wahrgenommen?
- ▶ Können euch die Fotos als Erinnerungshilfe dienen?
- ▶ Habt ihr mehr wahrgenommen als in Situationen, in denen ihr das Smartphone intensiver nutzt?
- ▶ Wie bewertest du dies?
- ▶ Nehmt ihr euch etwas hieraus mit?

Geblitzt!

Achtsamkeit:

Bei „Geblitzt!“ sind die Kinder und Jugendlichen gefordert, ihre Umwelt mithilfe ihrer Sinne bewusst wahrzunehmen. Obwohl sie täglich Zeit miteinander verbringen und sogar miteinander leben, sind sie durch das Spiel aufgefordert, sich gegenseitig bewusster wahrzunehmen. Nur dann, wenn sie auf Details achten, wird es ihnen gelingen, die anderen Teilnehmer trotz der geringen Anzahl an Blitzen zu enttarnen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Worauf hast du geachtet?
- ▶ Welche Sinne hast du genutzt?
- ▶ Nimmst du diese Dinge im Alltag auch bewusst wahr? Falls nein, woran liegt das?
- ▶ Wie ist es dir gelungen, die Mitspieler zu enttarnen? Hast du eine Taktik?

Walddetektive

Teilnehmeranzahl: Mindestens 2 Personen

Dauer: Variabel

App: Die kleine Waldfibel – vom Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft

Material:

- Smartphone mit mobilem Datenvolumen
- Installation der App „Die kleine Waldfibel“

Ablauf:

Macht einen Waldspaziergang, bei dem ihr auch noch etwas Neues lernt! Bestimmt mit Hilfe der App die Baumarten, lernt etwas zu den verschiedenen Tieren des Waldes, die ihr auf eurem Weg findet und macht ein Waldquiz!

Die App „Die kleine Waldfibel“ soll euch über den Lebensraum Wald informieren und Spaß dabei machen.

Spielvariante:

Wer findet die meisten unterschiedlichen Bäume? Sammelt hierzu ein Blatt von jedem Baum und bestimmt die Art!

Achtung: Keine Blätter oder Stöcke von den Bäumen abreißen – es dürfen nur Dinge gesammelt werden, die abgefallen sind!

Wer kann am schnellsten Baumarten bestimmen?

Wie viele Tiere leben im Wald?

Informationen zur App

Die App ist kostenlos im AppStore oder bei GooglePlay erhältlich.

Viel Spaß dabei!

Geblitzt!

Teilnehmeranzahl: Mindestens 5 Personen

Dauer: 45 Minuten

App: Kamera

Material: Smartphone oder Kamera

Ablauf:

Es ist Mut und Zusammenhalt gefragt!

In der Dämmerung (oder wer sich traut, auch nachts) verteilen sich bis zu 5 Kinder am Rand eines Waldweges maximal einen Meter in den Wald hinein, in einem vorher abgesprochenen Gebiet (z.B. 100 Meter) und „erstarren“ dort. Der restliche Teil der Gruppe muss sie suchen und mit Hilfe eines Fotos mit Blitz finden. Die Suchenden schießen ein Foto mit Blitz und wenn die versteckte Person darauf oder im Blitzlicht zu sehen ist, ist sie gefunden und darf aus dem Versteck heraus treten.

Die Gruppe darf immer ein Foto mehr machen, als sich Personen im Wald verstecken.

Beispiel: 5 versteckte Personen = 6 Fotos

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Walddetektive

Achtsamkeit:

Dieses Spiel lässt sich hervorragend mit Kindern im Grundschulalter spielen. Die Kinder lernen Baumarten kennen und zu unterscheiden. Hierfür soll jedoch nicht nur die App genutzt werden, sondern gestalten Sie dieses Spiel als eine Achtsamkeitsübung, indem Sie alle Sinne ansprechen: Regen Sie die Kinder einerseits dazu an, Blätter und Baumrinden anzufassen und zu fühlen, wie unterschiedlich sie beschaffen sind. Fordern Sie dazu auf, die unterschiedlichen Farben des Waldes bewusst wahrzunehmen. Regen Sie die Kinder dazu an, die verschiedenen Gerüche aufzunehmen. Lassen Sie Ihrer Phantasie beim Entdecken(lassen) des Waldes freien Lauf! Integrieren Sie andererseits auch das Smartphone, um mithilfe der gewonnenen Eindrücke letztlich die Art der Bewohner des Waldes zu bestimmen. So lassen Sie die Kinder nicht nur erste Erfahrungen mit dem Medium machen, sondern zeigen ihnen auch schon frühzeitig, dass es positiv genutzt werden kann, um sich Wissen anzueignen, jedoch vorwiegend durch ein ganzheitliches, integriertes Lernen mit allen Sinnen ein positives Lernen zustande kommt und zu nachhaltigem Wissen führt.

Das Spiel lässt sich durchaus auch mit Jugendlichen spielen, mit dem Ziel sie die Umwelt (wieder) bewusst wahrnehmen und spüren zu lassen, wie die Umwelt ohne den permanenten Blick auf das Smartphone erlebt werden kann.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Kannst du bereits einige der Baum- und Tierarten?
- ▶ Hat es dir Spaß gemacht, in den Wald zu gehen und hast du gerne so gelernt oder hättest du die Dinge lieber nur anhand der Spiele App erlernt?
- ▶ Wie hat es sich angefühlt, die Umwelt intensiv wahrzunehmen?
- ▶ Nimmst du dir hieraus etwas mit?

Digitale Schnitzeljagd

Achtsamkeit:

In der digitalen Schnitzeljagd geht es vor allem um räumliche Orientierung und bewusste Wahrnehmung der Umwelt. Wie gut kennen sich die Kinder und Jugendlichen in ihrem Wohnort aus? Durch das Lösen von Rätseln setzen sich die Kinder und Jugendlichen aktiv und bewusst mit alltäglichen Wegen auseinander und können diesen hierdurch auf eine neue Art erleben. Dies wird bereits vonseiten der App impliziert, kann von Ihnen jedoch noch intensiviert werden, indem Sie die Kinder und Jugendlichen dazu anregen, die Umwelt mit allen Sinnen wahrzunehmen: Weisen Sie auf Geräusche, Gerüche und sichtbare Dinge hin.

Dadurch, dass jeder die Möglichkeit hat, am Computer neue Strecken für eine Schnitzeljagd zu erstellen, lässt sich das Spiel zudem auch optimal auf den Peer-to-peer-Ansatz aufbauen. Auch ist es denkbar, dass die älteren Jugendlichen eine Schnitzeljagd für die jüngeren Kinder ihrer Gruppe erstellen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Was habt ihr von eurer Umgebung wahrgenommen?
- ▶ Habt ihr mehr wahrgenommen als in Situationen, in denen ihr das Smartphone intensiver nutzt?
- ▶ Wie bewertest du dies?
- ▶ Nehmt ihr euch etwas hieraus mit?

Was fühle ich?

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: 1 – 2 Stunden

App: -

Material:

- Mehrere Alltagsgegenstände, darunter zum Beispiel ein Smartphone
- Eine Kiste oder einen Schuhkarton

Ablauf:

Viele betrachten alltägliche Gegenstände wie Tassen, Stifte etc. als selbsterverständlich. Doch wie vertraut seid ihr wirklich mit ihnen? Könnt ihr sie auch erkennen, ohne sie zu sehen?

Vor euch steht eine geschlossene Kiste. Durch ein Loch in der Kiste könnt ihr in diese hinein greifen. Ohne dass ihr es seht, legen eure Mitspieler nacheinander unterschiedliche Dinge aus eurem alltäglichen Leben in die Kiste. Eure Aufgabe ist, die Objekte bewusst zu erfühlen und richtig zu erraten.

Viel Spaß dabei!

Digitale Schnitzeljagd

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: 1-4 Stunden

App: Actionbound

Material: Smartphone mit Internetverbindung

Ablauf:

Mit der App Actionbound kannst du mobile Abenteuer in deiner Umgebung erleben. Du hast die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Spielmöglichkeiten zu wählen und am Computer sogar selbst welche zu erstellen. Die einzelnen Möglichkeiten heißen Bounds. Jeder Bound besteht aus einer Vielzahl unterschiedlicher Features wie zum Beispiel Quiz, QR-Codes, Aufgaben und Turniere.

Zum Spielen nimmst du dein Handy mit und versuchst mit deiner Gruppe so schnell wie möglich, alle Orte zu finden und alle Aufgaben zu erledigen. Euer Handy ist hierbei euer Navigator und führt euch zu den verschiedenen Orten, an denen ihr neue (digitale) Aufgaben findet. Bei dem Spiel kommt es nicht nur auf Geschick, sondern auch auf Euer Wissen an. Für jede gelöste Aufgabe bekommt ihr Punkte. Euer Ziel ist das Sammeln möglichst vieler Punkte.

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Was fühle ich?

Viele alltägliche Gegenstände werden als Selbstverständlich betrachtet und ein bewusstes Wahrnehmen ist kaum noch vorhanden. Hierdurch fällt es häufig schwer, Gegenstände nur anhand der Berührung zu bestimmen – und das selbst dann, wenn der Gegenstand nahezu täglich genutzt wird. Involvieren Sie doch auch ein Smartphone als zu ertastenden Gegenstand – wie leicht oder schwer wird es den Jugendlichen im Vergleich zu den anderen Gegenständen fallen, das Smartphone als solches zu erkennen? Wie sieht dies bei einem Tastenhandy aus?

Das Spiel regt die Kinder und Jugendlichen dazu an, ihre Umwelt bewusst mit ihren Sinnen wahrzunehmen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Hat es dich überrascht, welche Gegenstände du wohl oder nicht erkannt hast?
- ▶ War dies eine positive oder negative Überraschung?
- ▶ Was glaubst du, warum du sie wohl oder nicht erkannt hast?
- ▶ Willst du deine Umwelt zukünftig bewusster/anders wahrnehmen?
Wie willst du das machen?

Halt Stopp! Bis hierhin und nicht weiter!

Grenzen:

Dieses Spiel soll Grenzerfahrungen im Internet zur Sprache bringen. Es können verschiedene Grenzen thematisiert und legitimiert werden. Hierdurch können die Jugendlichen sich ihrer eigenen Grenze bewusst werden oder diese definieren. Darüber hinaus kann besprochen werden, ob von den Jugendlichen bereits eine Grenzerfahrung im Internet gemacht wurde – sei es, dass ihre Grenze überschritten wurde oder sie die Grenzen anderer Menschen überschritten haben.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wo liegen deine Grenzen beim Surfen im Internet/auf Sozialen Netzwerken?
- ▶ Decken sich deine Grenzen mit denen anderer Personen?
- ▶ Woher kennst du die Grenzen anderer Personen?
- ▶ Wie machst du deine Grenzen deutlich?
- ▶ Unter welchen Umständen fällt dir dies schwer oder leicht?
- ▶ Wie gehst du damit um, wenn andere Personen deine Grenzen überschreiten?

Quizduell

Teilnehmeranzahl: Mindestens 2 Personen

Dauer: -

App: Quizduell

Material: Smartphone mit Internetverbindung

Ablauf:

Testet euer eigenes und das Wissen eures Gegners in verschiedenen Kategorien! Quizzt gegeneinander mit Hilfe der App „Quizduell“.

Ihr müsst euch die kostenlose App „Quizduell“ herunterladen und erstellt euch einen Account.

So spielt ihr gegen eure Mitbewohner oder Erzieher:

1. Ihr klickt auf „Neues Spiel starten“
2. Ihr fragt euren Gegner nach dem Quiznamen
3. Ihr klickt auf „Spieler suchen“ und gebt den Quiznamen eures Gegners ein
4. Wenn ihr den Spieler gefunden habt, könnt ihr ihn als „Freund“ in eure Spielerliste hinzufügen
5. Nun könnt ihr euren Gegner zu einem gemeinsamen Quiz herausfordern

Spielvariante:

Quizzt gegen andere Häuser auf dem Kinderdorfgelände. Fordert sie heraus und quizzt um Ruhm und Ehre! Organisiert einen Wettkampftag und quizzt in Teams gegeneinander und überlegt euch einen oder mehrere Preise, die es zu gewinnen gilt!

- ❖ Erzieher gegen Kinder
- ❖ Teams der Häuser gegeneinander

Viel Spaß dabei!



Wenn euch in dem Spiel Werbung für andere Apps angezeigt wird, klickt bitte nicht auf diese Links. Wartet ab, bis ein X in einer der Ecken in der Werbung auftaucht und beendet die Werbung damit!

Halt Stopp! Bis hierhin und nicht weiter!

Teilnehmeranzahl: Mindestens 4 Personen

Dauer: 1 – ½ Stunden

App:

Material: Smartphone

Ablauf:

Mit Sicherheit kennst du das berühmte Halt-Stopp-Spiel, bei welchem sich immer zwei Personen gegenüber stehen. Dabei geht eine Person so lange auf die andere zu, bis diese „Halt Stopp“ sagt. Sobald diese Worte ausgesprochen sind, muss die andere Person unverzüglich stoppen. Mit diesem Spiel lernt ihr die Grenzen der anderen Personen kennen.

Für das Spiel auf dieser Spielkarte sind die Regeln und der Ablauf der gleiche. Das einzige, was hier hinzugefügt wird, ist das Handy. Die Person, die „Halt Stopp“ sagen muss, hält das Handy wie eine Art Stoppschild hoch.

Dieses Spiel soll eine Verknüpfung zu Grenzerfahrungen im Internet darstellen. Nach dieser Aktion kann darüber gesprochen werden, ob ihr bereits eine Grenzerfahrung im Internet gemacht habt oder mal selber eine Grenze überschritten habt und was ihr bei zukünftigen Situationen anderes machen könnt.

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Quizduell

Selbstbewusstsein stärken:

Das Quizduell hat zum Ziel, das Selbstbewusstsein zu stärken. Obwohl das Smartphone hierzu genutzt wird, geschieht es nicht nur das Sammeln von Likes (Wissen Sie nicht, was dies ist? Dann fragen Sie doch einmal die Kinder!). Stattdessen wird das Selbstbewusstsein dadurch aufgebaut, dass Fähigkeiten und Wissen eingesetzt werden und die Kinder und Jugendlichen hierdurch zu Erfolg gelangen. Der Teammodus führt dazu, dass nicht das Wissen eines Einzelnen, sondern das kollektive Wissen der gesamten Gruppe zielführend ist. Hierdurch wird der Gruppenzusammenhalt gestärkt und die Teilnehmer werden durch die Euphorie des Spiels dazu motiviert, sich gegenseitig Komplimente für richtig beantwortete Fragen zu machen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ An das Gewinnerteam: Was war eure Strategie? Wie habt ihr euch gegenseitig unterstützt und eure Stärken bewusst eingesetzt?
- ▶ An alle Folgeplatzierten: Wer hat welche Stärken? Wie könntet ihr diese Stärken zukünftig bewusst einsetzen?
- ▶ Was hat Kind x in diesem Spiel gut gemacht? (Gegenseitig Komplimente verteilen)

Werbespot drehen (1)

Das Drehen eines Werbespots impliziert die intensive Auseinandersetzung der Kinder und Jugendlichen mit verschiedenartigen Gefahren des Internets. Das Spiel ist erweiterbar durch jegliche Arten von digitalen Gefährdungen. Die Jugendlichen werden sich den Gefahren bewusster und machen diese für sich greifbarer. Die nachträgliche Präsentation an jüngere Kinder kann durch das Einnehmen einer Vorbildfunktion möglicherweise ihre eigene Haltung, aber auch die Haltung der jüngeren Kinder ein Stück weit verändern.

Mobbing:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Mobbing als Inhalt des Werbespots durchführen. Die Jugendlichen sollen in diesem Zusammenhang eine klare Position gegen Cyber-Mobbing und für Toleranz und Respekt im Internet einnehmen und für die Umsetzung dieser Werte werben.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Setzt du selbst das um, was du bewirbst?
- ▶ Woran sieht man das?
- ▶ Was machst du, wenn andere im Internet gemobbt werden?

Sucht:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Internetsucht als Inhalt des Werbespots durchführen. Die Jugendlichen sollen sich mit der Situation auseinandersetzen, wenn ein Leben ohne Smartphone und Internet nicht mehr möglich oder sinnvoll erscheint und das Gefühl eintritt, immer und überall online sein zu müssen. Im Zuge des Werbespots sollen sie über die Gefahr der Internetsucht aufklären und sich Gedanken über präventive Maßnahmen sowie Hilfsangebote bei Internetsucht machen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Was sind deiner Meinung nach Anzeichen für Internetsucht?
- ▶ Kennst du jemanden, der diese Anzeichen aufzeigt?
- ▶ Wie sieht es bei dir aus?
- ▶ Wie gefährlich oder normal stufst du dies ein?
- ▶ Siehst du Handlungsbedarf?

Datenweitergabe:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Datenweitergabe als Inhalt des Werbespots durchführen. Die Jugendlichen sollen Stellung nehmen zu den Gefahren einer sorglosen Preisgabe von eigenen oder fremden Daten und Bildern in der Öffentlichkeit oder an fremde Menschen. Was können die dahinterliegenden Gefahren sein und wie funktioniert ein verantwortungsvoller Umgang mit eigenen Daten? Die Jugendlichen sollen überzeugend sein im Präsentieren der Wichtigkeit von eigenem Datenschutz.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Setzt du selbst das um, was du bewirbst?
- ▶ Woran sieht man das?
- ▶ Wie gehst du damit um, wenn andere mit ihren oder deinen Daten nicht nach deinen Vorstellungen umgehen?

Werbespot drehen

Teilnehmeranzahl: Mindestens 2 Personen

Dauer: 1,5 – 4 Stunden

App: Kamera

Material:

- Smartphone oder Kamera mit Videofunktion
- Eventuell Laptop oder Computer mit Videobearbeitungsprogramm (zum Beispiel Windows Movie Maker, in der Regel vorinstalliert)

Ablauf:

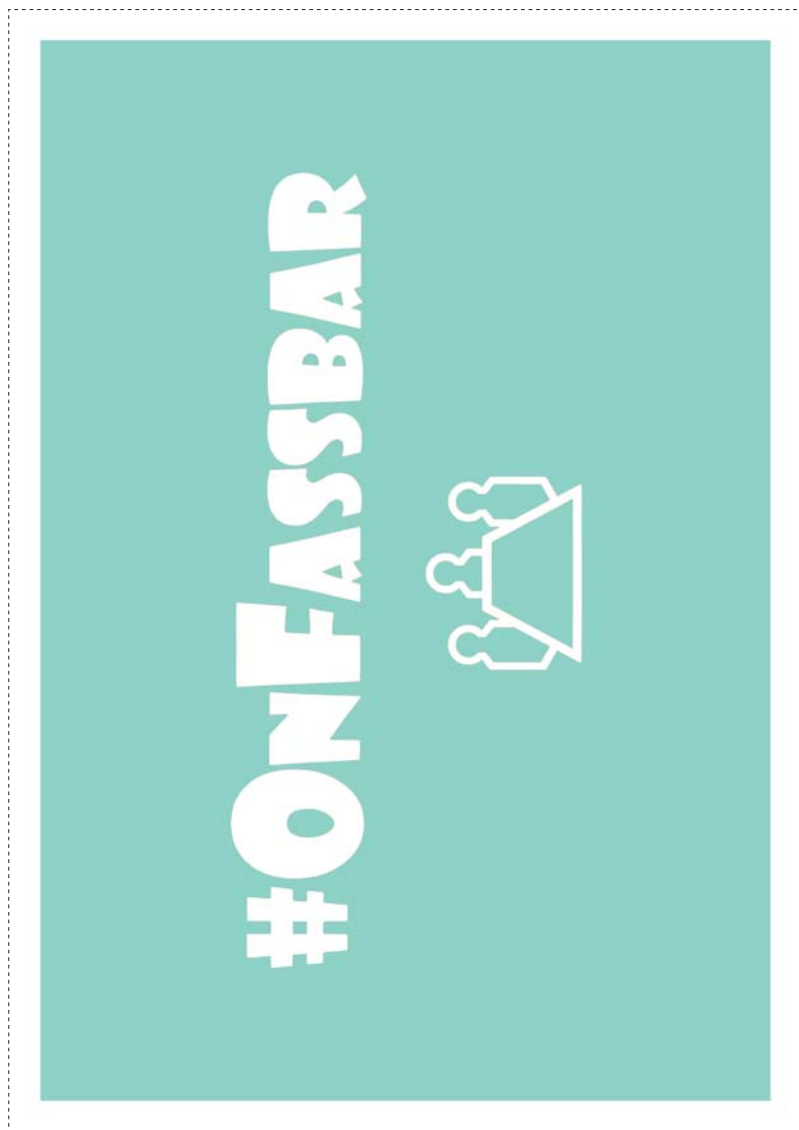
Was ist bei den Themen Sicherheit im Internet und Sicherheit in Sozialen Netzwerken besonders wichtig? Was müssen zum Beispiel die jüngeren Kinder aus eurer Wohngruppe auf jeden Fall hierüber wissen? Was sollten sie beim Surfen und Chatten beachten und warum?

Schnappt euch euer Smartphone oder eine Kamera und dreht über euer Thema einen spannenden Werbespot von mindestens 40 Sekunden! Seid kreativ und lasst euch etwas Gutes einfallen, schließlich wollt ihr von der Wichtigkeit der Thematik überzeugen!

Falls ihr den Werbespot aus mehreren Szenen zusammenschneiden oder den Spot mit Musik oder ähnlichem unterlegen möchtet, könnt ihr dies nach dem Dreh mithilfe eines Videobearbeitungsprogramms am Laptop oder Computer machen.

Am Ende könnt ihr den Werbespot gemeinsam mit der Gruppe anschauen und ihn den jüngeren Kindern zur Verfügung stellen, um ihnen so zu helfen, zu Safesurfen zu werden und sich vor Gefahren schützen zu können.

Viel Spaß dabei!



Werbespot drehen (2)

Selbst- und Fremdbild:

Das Spiel lässt sich wahlweise mit dem Thema Selbstdarstellung als Inhalt des Werbespots durchführen. Gemeint ist in diesem Fall nicht das Einnehmen einer negativ gefärbten Haltung zum Thema Selbstdarstellung, sondern das Plädieren der Jugendlichen für eine bedachte Selbstdarstellung im Internet und besonders in Sozialen Netzwerken. Was würden die Jugendlichen jüngeren Kindern raten, wie sie sich gut, aber dennoch umsichtig im Internet präsentieren? Was sollte man mitteilen und was eher nicht?

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Setzt du selbst das um, was du bewirbst?
- ▶ Woran sieht man das?
- ▶ Hast du von anderen Jugendlichen schon einmal die Rückmeldung bekommen, dass du zu viele oder unpassende Inhalte hochgeladen hast?
- ▶ Wie gehst du damit um, wenn sich deine Freunde deiner Meinung nach unpassend im Internet darstellen?

Wo ist Mister X?

Datenweitergabe:

Bei diesem Spiel können Sie ideal eine Metapher aufbauen: Je mehr persönliche Daten Mister X in Form von geographischen Spuren von sich preisgibt, umso mehr lassen sich seine Wege nachvollziehen und die Detektivgruppe kann sich ein zunehmend konkreteres Bild von ihm zeichnen. Lassen sie die Kinder und Jugendlichen den Vergleich zu ihrem Verhalten im Internet ziehen und feststellen, dass es dort ebenso ist. Am Anfang weiß man nichts über die Persönlichkeit des Kindes oder des Jugendlichen, nach intensiver Internetnutzung jedoch wird immer mehr über ihn bekannt.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wie viel gibst du im Internet über dich preis?
- ▶ Hast du dir vor dem Spiel schon einmal Gedanken darüber gemacht, wie viel andere im Internet über dich erfahren können?
- ▶ Was hat das Spiel diesbezüglich bei dir verändert oder bewirkt?
- ▶ Denkst du, andere Menschen könnten dich mithilfe der im Internet von dir preisgegebenen Daten finden, so wie die Detektive Mr. X gefunden haben?

Wo ist Mister X? (2)

Smartphone mit mobilem Datenvolumen vorhanden sein, um Kontakt mit den anderen Gruppen aufnehmen zu können.

Gespielt wird nach folgenden Regeln:

- Benutzt werden dürfen S-Bahn, U-Bahn, Straßenbahn und Busse.
- Man darf nur an derselben Haltestelle umsteigen, an der man aussteigt.
- Ansonsten darf das Verkehrsmittel nicht gewechselt werden.
- Mr. X startet 20 Minuten vor den Detektiven und gibt seinen Standort in der gemeinsamen WhatsApp-Gruppe bekannt.
- Mr. X muss sich nach dem Start alle 15 Min (+/- 1 Minute) melden und seinen Standort bekannt geben.
- Über die WhatsApp-Gruppen können sich die Detektivgruppen untereinander austauschen, um Mr. X von verschiedenen Seiten einzukreisen.
- Mr. X ist gefangen, wenn eine Detektivgruppe ihn an einer Haltestelle gesehen hat.
- Mr. X muss nicht „gefangen“ werden, im wortwörtlichen Sinn. Er gilt als gefangen, wenn sich die Gruppen zum Beispiel auf dem gleichen Bahngleis befinden.
- Es sollten keine Wettrennen veranstaltet werden, wenn Mr. X gesichtet wurde und Mr. X dies erkennt, ist die Jagd beendet.
- Wenn Mr. X gefangen ist, tauschen die Gruppen und die Gewinner-Detektivgruppe ist nun Mr. X.
- **(Achtung!)** Ab diesem Zeitpunkt müssen die WhatsApp-Gruppen neu gemischt werden!!
- Die neue Mr. X Gruppe bekommt einen Zeitvorsprung, um sich absetzen zu können.
- Zu einem vereinbartem Zeitpunkt treffen sich die Gruppen alle wieder am vereinbarten Ort, egal ob Mister X gefangen wurde oder nicht.

Viel Spaß dabei!

Dieses Spiel inklusive Anleitung ist angelehnt an das Spiel „Scotland Yard“ aus dem Buch *Praktische Erlebnispädagogik 2* von Annette Reiners aus dem Jahr 2014.

Wo ist Mister X? (1)

Teilnehmeranzahl: Mindestens 8 Personen

Ort: In einer Stadt mit gut ausgebautem öffentlichem Verkehrsnetz

Dauer: Ca. 3 Stunden (kann selbst festgelegt werden)

App: WhatsApp

Material:

Pro Detektivgruppe

- Mindestens ein Smartphone mit WhatsApp und mobilem Datenvolumen
- Eine WhatsApp-Gruppe pro Detektivgruppe
- Eine WhatsApp-Gruppe für alle Teilnehmer
- Eine Verbundnetzübersicht (U-Bahn, S-Bahn, Bus, Straßenbahn)
- Eine Tagesgruppenkarte für das Verbundnetz
- Einen Stadtplan

Für Mister X (kann eine Einzelperson sein oder eine Gruppe):

- Ein Smartphone mit WhatsApp und mobilem Datenvolumen

Ablauf:

Das Spiel orientiert sich stark an dem bekannten Brettspiel „Scotland Yard“: Eine bestimmte Anzahl von Detektivgruppen jagt Mr. X innerhalb einer bestimmten Zeit durch die Stadt.

Zu Beginn wird ein Spielleiter bestimmt und Mr. X ausgelost. Je nach Teilnehmerzahl teilt sich die restliche Gruppe in Kleingruppen von mindestens drei Personen auf. Informationsplattform ist eine gemeinsame WhatsApp-Gruppe für alle Spieler.

Damit sich die Detektivgruppen untereinander austauschen können, wird eine zusätzliche WhatsApp-Gruppe für die Detektive gegründet. In jeder Gruppe muss mindestens ein

#ONFASSBAR

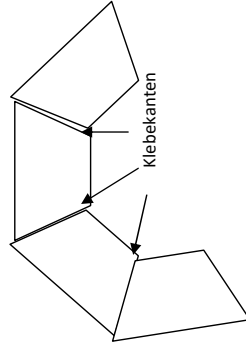


#ONFASSBAR

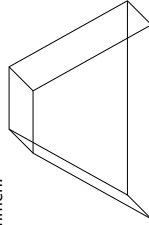


3D = Hologramm (2)

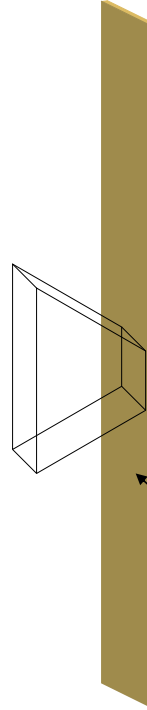
Du legst nun die 4 ausgeschnittenen Formen folgendermaßen aneinander:



Du klebst nun auf die Kanten kleine Streifen Tesafilm und klappst die Trapeze so nach oben, dass die zwei offenen Kanten aneinander stoßen und klebst auch diese Kanten mit Tesafilm zusammen.



Nun kannst du das fertige Hologramm mit der kleinen Öffnung nach unten auf dein Smartphone-Display stellen und ein Video anmachen. Dieses Video wird dann in deinem Hologramm in 3D gespiegelt zu sehen sein. Am besten verdunkelst du dein Zimmer ein wenig, dann kannst du den 3D-Effekt besser erkennen.



Viel Spaß dabei!

3D = Hologramm (1)

Teilnehmerzahl: Mindestens 1 Erzieher und ein Kind/Jugendlicher

Dauer: 1 Stunde

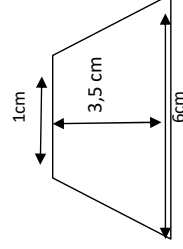
Material:

- Das eigene Smartphone
- leere durchsichtige CD-Hüllen
- Teppichmesser
- Holzbrett
- Tesafilm
- kariertes Blatt
- Wasserfester Foliensift
- Geodreieck

Ablauf:

Diese Bastelidee solltet ihr am besten mit Hilfe von den Erziehern machen!

Ihr zeichnet ein Trapez mit folgenden Maßen auf das karierte Blatt.



Dieses Trapez überträgst du nun 4x auf die CD-Hülle und schneidest es mit dem Teppichmesser aus. Lege dabei das Holzbrett unter, damit der Tisch keinen Schaden nimmt. Am besten schneidest du mehrmals auf den Linien, so dass eine Bruchstelle entsteht.

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



3D-Hologramm

Selbst- und Fremdbild:

Schauen sich die Jugendlichen mithilfe des gebastelten Körpers ein Hologramm-Video im Internet an, so nimmt das Video vollkommen andere Strukturen an als bei der Betrachtung ohne den Körper. Dennoch ist das Video in beiden Fällen dasselbe. Hierdurch kann ein Vergleich zur Präsentation der eigenen Person im Internet hergestellt werden. Ist man selbst wirklich derjenige, den man in Internet vorgibt zu sein?

Weiterhin können Sie die Jugendlichen durch das Basteln des 3D-Hologramms dazu anregen, im Internet begegnete Inhalte kritisch zu hinterfragen, da nicht alles so ist, wie es auf den ersten Blick zu sein scheint.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Gibt es Hilfsmittel, durch die man sich im Internet interessanter darstellen kann?
- ▶ Nutzt du sie? Warum ja? Warum nein?
- ▶ Welche Inhalte des Internets sind nicht dies, was sie zu sein scheinen?

Der goldene Kochlöffel

Achtsamkeit:

Der Wettbewerb „Der goldene Kochlöffel“ lässt die Kinder und Jugendlichen ihre direkte Umwelt trotz Nutzung des Smartphones bewusst wahrnehmen. In der App suchen sie ansprechende Rezepte und kochen diese anschließend nach. Vielleicht lernen sie auf diesem Wege neue Nahrungsmittel kennen. Regen Sie in der Zubereitung des Gerichts in jedem Falle dazu an, die Zutaten und deren Verarbeitung mit allen Sinnen zu erleben: riechen, schmecken, fühlen, hören, sehen!

Darüber hinaus ist es bei „Der goldene Kochlöffel“ auch notwendig, aufeinander zu achten. Dies passiert im zweifachen Sinne: Aufgaben müssen aufeinander abgestimmt werden, um ein reibungsloses Kochen zu ermöglichen und das Gericht innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit fertigzustellen. Hierzu müssen die Teilnehmer ihre individuellen Stärken der aufeinander abstimmen, während der eine beispielsweise gut schneiden kann, kann der andere gut würzen.

Selbstbewusstsein stärken:

Ganz nebenbei verfolgt das Spiel „Der goldene Kochlöffel“ die Selbstständigkeitsförderung der Kinder und Jugendlichen durch das Erlernen lebenspraktischer Fertigkeiten. Das Spiel bietet das Potenzial, bereits erlernte Fertigkeiten im Bereich Kochen zu definieren und neue Fähigkeiten zu erarbeiten. Die Kinder und Jugendlichen suchen im Internet selbständig ein Gericht und bereiten dieses Gericht zu, was nicht nur zu eigenem Stolz, sondern auch zur Anerkennung durch die Gruppe, die das hoffentlich leckere Ergebnis essen darf. Regen Sie die Kinder und Jugendlichen dazu an, sich gegenseitig Komplimente auszusprechen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wie kannst du das Smartphone sonst noch auf ähnliche Weise in den Alltag integrieren?
- ▶ Hast du neue Nahrungsmittel kennengelernt? Hast du Lust, dass wir gemeinsam nach weiteren Informationen hierzu im Internet suchen (Herkunftsland, weitere Rezepte mit dieser Zutat)
- ▶ Wie war es für dich, die Nahrungsmittel mit allen Sinnen kennenzulernen?
- ▶ Wer hat welche Stärken? Wie konntet ihr diese Stärken einsetzen?
- ▶ Was hat Kind x gut gemacht? (Gegenseitig Komplimente verteilen)

Der goldene Kochlöffel (2)

Die Punktekarten werden von jedem Jurymitglied in einen Umschlag gesteckt. Wenn alle Teams ihre Menüs gekocht haben, werden die Punkte ausgezählt und so ein Sieger ermittelt.

Möglich ist hierbei, dass die das Duell hausintern ausgetragen wird oder das die Häuser Teams ins Rennen schicken und sich dann an verschiedenen Abendenden gegenseitig zum Essen einladen.

Eine weitere Variante ist, dass es eine unabhängige Jury gibt, die beide Menüs verdeckt bewertet.

Wer gewinnt wohl den goldenen Kochlöffel?

Tipp 2: Als Siegtrophäe könnte man einen „goldenen Kochlöffel“ verleihen. Hierzu nutzt ihr einen normalen Holzkochlöffel, den ihr mit goldener Farbe anmal.

Guten Appetit!

Der goldene Kochlöffel (1)

Teilnehmeranzahl: Ab 3 Personen

Dauer: -

App: Chefkoch – Rezepte & Kochen

Material:

- Kochutensilien
- Zutaten
- Punktekarten 1-10, Umschlag
- Holzkochlöffel, Goldfarbe

Ablauf:

Es kann in Teams „Haus gegen Haus“ oder gruppenintern gespielt werden. Ihr müsst auch nicht gegeneinander antreten, sondern könnt auch gemeinsam einen kulinarischen Abend verbringen.

Tipp 1: Am besten beginnt ihr mit der Planung und Auslösung der verschiedenen Gänge einen Tag vorher!

Denkt auch an Tischdekoration und Ambiente ;-)

Es gibt mindestens zwei Teams. Ein Team besteht aus 3 Personen. Es gibt jeweils eine Vorspeise, einen Hauptgang und eine Nachspeise.

Wer welchen Gang kocht, wird per Los entschieden. Nachdem jeder einen Gang zugeloost bekommen hat, suchen sich die Köche ein Rezept mittels der App heraus und beginnen ihre Zutaten aufzuschreiben und einzukaufen.

Ab einer bestimmten Uhrzeit am Kochtag dürfen die Köche mit den Vorbereitungen beginnen.

Nacheinander wird das Menü für das andere Team gekocht und zubereitet. Das zweite Team kocht am darauffolgenden Tag für das andere Team.

Das Gegenteam bildet die Jury und vergibt nach dem Essen verdeckt, Punkte von 1 bis 10 für den Gang.

#ONFASSBAR



#ONFASSBAR



Challenge accepted (1)

Sucht:

Das Spiel ist ideal für Jugendliche Ihrer Gruppe, die ihr Smartphone kaum noch aus der Hand zu legen scheinen. Senken Sie die Nutzungszeit nicht durch Verbote, sondern durch das Erzeugen intrinsischer Motivation. Der Wille, die Herausforderung zu schaffen, treibt die Jugendlichen an und das Verzichten wird zu einem Spaß.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wie hat es sich für dich angefühlt, die Nutzung zu senken? Gab es Entwicklungen in deinem Empfinden?
- ▶ Wie konntest du deine Freizeit stattdessen gestalten?
- ▶ Nimmst du dir hieraus etwas für die Zukunft mit?

Selbst- und Fremdbild:

Die Thematisierung des Selbst- und Fremdbildes nimmt das Spiel insofern auf, dass zuvor eingeschätzt wird, ob man selbst und der Spielpartner die Challenge bestehen wird.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Wie haben die anderen Spielteilnehmer dich eingeschätzt? Überrascht dich dies? Was denkst du, woher sie dieses Bild haben?
- ▶ Wie hast du die anderen Spielteilnehmer eingeschätzt?
- ▶ Wie hast du dich selbst eingeschätzt?
- ▶ Sind Unterschiede in der Selbst- und Fremdeinschätzung zu erkennen?

Achtsamkeit:

Besonders Jugendliche, die ihren Smartphone-Konsum durch das Spiel um ein Vielfaches einschränken, werden eine große Veränderung in ihrer Freizeitgestaltung wahrnehmen.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Was hast du ohne dein Smartphone gemacht?
- ▶ Kannst du dir vorstellen, dein Smartphone häufiger zur Seite zu legen?
- ▶ Hast du neue Interessen kennengelernt?
- ▶ Wie hast du deine Umwelt wahrgenommen?

Grenzen:

Besonders Jugendliche, die ihren Smartphone-Konsum durch das Spiel um ein Vielfaches einschränken, werden hierdurch ihre Grenzen testen und diese gegebenenfalls erreichen oder gar überschreiten.

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Hat es dich überrascht, wie schnell du an deine Grenzen gekommen bist? Erschreckt dich das?
- ▶ Wodurch ist dir deutlich geworden, dass du an deine Grenzen gelangt bist?
- ▶ Wie hat es sich für dich angefühlt, an deine Grenzen zu spüren?

Challenge accepted (2)

Selbstbewusstsein stärken:

Haben die Jugendlichen die Challenge, gegebenenfalls sogar gegen ihr eigenes Erwarten, erfolgreich gemeistert, stärkt dies ihr Selbstbewusstsein. Verbalisieren Sie Ihre Anerkennung und ermutigen Sie zu weiteren Challenges!

Anregungen für ein anschließendes Reflexionsgespräch:

- ▶ Hast du dich selbst überrascht?
- ▶ Wie hat es sich angefühlt, die Challenge zu meistern?
- ▶ Warum bist du stolz auf dich?

Challenge accepted

Teilnehmeranzahl: Ab 2 Personen

Dauer: Individuelle Absprachen, siehe Challenges

App: -

Material: -

Ablauf :

Ihr wolltet euch schon immer mal mit einem Freund oder einer Freundin messen? Wer von euch hat das größere Durchhaltevermögen? Findet es jetzt heraus!

So geht es:

Unten werden verschiedene Challenges vorgestellt. Ihr sucht euch eine davon aus und fordert euren Spielpartner heraus.

Challenge 1: Ihr alle habt doch bestimmt WhatsApp und nutzt diese App in jeder freien Minute. Aber wie lange könnt ihr ohne auskommen? Hier kommt eure Challenge: Nutze WhatsApp alle zwei Stunden für höchstens 10 Minuten. Schafft ihr auch noch weniger? Dann beweist es!

Challenge 2: Nachricht ohne Emojis. So geht es: Versuche einen Tag lang nur Nachrichten ohne Emojis zu verschicken. Versuche deine Gefühle anderes auszudrücken!

Challenge 3: 24 Stunden das Soziale Netzwerk fasten, welches ihr am meisten nutzt. Wie lange kannst du ohne WhatsApp, Instagram, YouTube, Snapchat und Co auskommen? Fordere dich und deine Freunde heraus und testet euch!

Challenge 4: Handyturm! Wenn ihr mit den anderen Jugendlichen aus eurer Gruppe, Erziehern oder anderen Freunden zusammen seid, dann legt euer Smartphone zur Seite. Wer schafft es länger, die Hände von seinem Smartphone zu lassen?

Traut ihr euch diese Challenges anzunehmen?

Bei Bedarf könnt ihr euch auch gerne weitere ausdenken!

Viel Spaß dabei!

#ONFASSBAR



