Wer findet das beste Beispiel?

Ziel	Beispiele am eigenen Handy finden, die einen vorgegebenen Begriff illustrieren. Damit sollte das Verständnis für aktuelle Begriffe und Herausforderungen erhöht werden.
Dauer	10-20 Min.
TeilnehmerInnenzahl	Mindestens zwei 2er-Gruppen, Moderator/in
Schwierigkeit	mittel
Rahmenbedingungen	Moderator/in vonnöten, die Spieler/innen brauchen ihre Handys für die Internetrecherche
Material	Karten mit den Begriffen, Behälter, aus dem die Karten gezogen werden, mindestens ein Smartphone oder Tablet pro Team, Flipchart oder großer Papierbogen auf dem die Punkte notiert werden, Edding, Stifte oder Sticker zur Punktevergabe, Stoppuhr

Vorbereitung
Begriffe entsprechend der Interessen, aktuellen Herausforderungen oder Schwerpunkte vorbereiten

Beschreibung
Ein/e Moderator/in wird bestimmt (entweder der/die Betreuer/in oder ein/e Jugendliche/r). Die restlichen Mitspieler/innen werden in gleich große Teams von mindestens 2 Personen eingeteilt. Jedes Team wählt einen Teamnamen, der auf das Flipchart geschrieben wird.

Der/die Moderator/in zieht nun aus einem Behälter eine der Karten und liest den darauf geschriebenen Begriff laut vor.

Nachdem der/die Moderator/in den Begriff vorgelesen hat, haben die Teams 3 Minuten Zeit, um mit Hilfe ihrer Smartphones, ein gutes Beispiel für den Begriff im Internet zu recherchieren.

Nach Ablauf der Zeit werden die Smartphones weggelegt und die Teams präsentieren nacheinander ihr gefundenes Beispiel. Nachdem die Präsentationen abgeschlossen sind, kann jedes Team einen Punkt für das beste Beispiel vergeben (die Punkte können nur an andere Teams und nicht an das eigene vergeben werden). Die Punkte werden entweder mit Edding oder durch das Aufkleben von Stickern neben die Teamnamen am Flipchartpapier vermerkt.

Somit endet die erste Runde und das Spiel beginnt mit einem anderen Begriff aus dem Behälter von Neuem.

Sieger ist jenes Team, welches am Ende des Spiels die meisten Punkte/Sticker gesammelt hat.

Die Begriffe können von den Betreuer/innen situationsabhängig, durch aktuell in den Medien präsente oder für eine spezielle Gruppe wichtige Themen, laufend ergänzt oder erweitert werden. Durch dieses Spiel können z. B. Mobbing Vorfälle oder Ähnliches leichter aufgearbeitet werden als in einem klassischen Problemgespräch.

Möglicher Stolperstein:

Die Jugendlichen haben evtl. ihr Datenvolumen schon verbraucht und können deshalb ihr Smartphone nicht benutzen.

Das Jugendzentrum braucht einen funktionierenden WLAN Zugang für die Spieler/innen.

Mögliche Begriffe:

- Fake News
- Photoshop
- Urban Myths
- Fake Profile
- Produktplatzierung (bei YouTube, Facebook etc.)
- Vermittlung von stereotypischen Geschlechterrollen über das Internet
- Hass im Netz
- Lockangebote

Quelle Sabrina Widmoser

Link http://peerbox.at/?p=555