

Energizer – #medienabc

Kategorien: Bewegung, Teamplay, Challenge

Dauer: 15 Minuten

Material (für 12 Schüler*innen):

- 3 Stellwände mit Papier.
- 3 Eddings
- Stoppuhr (z.B. auf dem Handy)

Vorbereitung

- Auf jede Stellwand müssen die Buchstaben A-Z als zweispaltige Liste aufgeschrieben werden.
- Die Schüler*innen werden in 3 gleich große Teams aufgeteilt.
- Die Stellwände werden nebeneinander an der einen Seite des Raums positioniert.

Spielziel

- Ziel der Teams ist es, in der vorgegebenen Zeit von 3 Minuten zu jedem der Anfangsbuchstaben einen Begriff aufzuschreiben, der etwas mit Medien zu tun hat. Das Teams, das nach 3 Minuten die meisten gültigen Begriffe notiert hat, gewinnt.

Regeln

- Die Teams stellen sich in etwa 5m Abstand hinter einer Linie auf.
- Es gilt das Staffelp Prinzip: Es darf immer nur eine Person pro Team zur Stellwand laufen und EINEN Begriff notieren. Danach läuft sie zurück und übergibt den Edding an das nächste Teammitglied. Dieses läuft wiederum zur Stellwand und notiert EINEN Begriff usw... (Achtung: Es dürfen nicht mehrere Begriffe auf einmal aufgeschrieben werden.)
- Die Reihenfolge der Begriffe ist egal. Es muss nicht A angefangen werden.
- Die Schüler*innen dürfen sich hinter der Linie untereinander Tipps geben. Sie dürfen aber keine Begriffe zurufen, wenn jemand an der Stellwand steht.
- Nach 3 Minuten endet das Spiel.
- Die Spielleitung geht mit den Gruppen zusammen alle Begriffe durch und fragt, ob sie sie gelten lassen. (Hinweis: Von Apps über Spiele und klass. Medien wie Zeitung, Radio etc. sind alle Begriffe erlaubt und gültig)

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**

Empfehlung für ...

den Einstieg in das Thema Medien und Mediennutzung. Anhand der von den Schüler*innen genannten Begriffen erhält die Kursleitung einen Überblick, mit welchen Apps, Websites und Programme sie vermutlich besonders viel verbinden. Der Wettbewerbs- und Bewegungsfaktor führt zu einer spielerischen Annäherung an das Thema. Der Energizer bietet auch eine gute Möglichkeit, über die Mediennutzung und bekannte Apps ins Gespräch zu kommen bzw. kann die Kursleitung ihr bislang unbekannte Apps usw. kennenlernen, die bei den Schüler*innen angesagt sind.

Gefördert vom

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**