

Methode – #workout

Kategorien: Teamplay, Bewegung, Kommunikation, Wissen

Dauer: 90-120 Minuten

Spielidee:

Die Schüler*innen sollen in Teams ihr Wissen rund ums Thema Medien und Medienmissbrauch testen. Dazu werden sie in Teams aufgeteilt und erhalten unterschiedliche Aufgaben auf einem Fragebogen. Die Fragen können sie mithilfe von Hinweisen lösen. Die Hinweise sind als QR-Codes im Gebäude und auf dem Gelände verteilt. Das Team, das die meisten Fragen richtig beantwortet, gewinnt.

Material:

- Ausgedruckter Zettel „Material - #workout Fragebogen“ eine je 1 pro Team
- Wenn vorhanden: pro Schüler*in ein Klemmbrett je Team
- Kugelschreiber
- Ausgedruckte QR-Codes „QR-Codes - #workout“

Vorbereitung:

- Schaut euch den Vorlagezettel „Material - #workout Fragebogen“ durch und bearbeitet ihn nach euren Vorstellungen. Sollen bestimmte Fragen raus? Sollen dafür andere rein? Dazu könnt ihr ganz einfach eigene Internetseiten und -videos heraussuchen und euch dazu einen QR-Code erstellen lassen (z.B. mit www.goqr.me).
- Den Fun-Factor und Schwierigkeitsgrad könnt ihr erhöhen, indem ihr auch „Nieten“ ausdruckt. Das sind QR-Codes, die nicht bei der Beantwortung der Fragen helfen. Stattdessen zeigen sie lustige Quatsch-Videos.
- Die ausgedruckten QR-Codes müssen auf dem Schulgelände aufgehängt bzw. versteckt werden. Überlegt im Vorfeld, wie weitläufig das sein sollte. Es empfiehlt sich, auch draußen Codes aufzuhängen, damit die Schüler*innen zwischendrin auch an der frischen Luft sind.

Ablauf:

- Die Schüler*innen werden in Teams mit 2-3 Personen aufgeteilt.
- Jedes Team erhält einen Fragebogenzettel und einen Stift.
- Den Teams wird die Aufgabe erklärt. Hier ein paar Hinweise:
 - o Grenzt ein, in welchem Bereich des Gebäudes/des Geländes QR-Codes aufgehängt worden sind. So suchen sie nicht vergeblich in den ganz falschen Ecken.

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**

- Nennt den Teams einen Treffpunkt, wo die Kursleitung sich aufhält, um Tipps zu geben, wenn ein Team nicht weiterkommt. Das können sowohl Tipps zu den Verstecken als auch Tipps zu den Fragen sein.
- Wie sich die Teams die Arbeit aufteilen, ist ihnen überlassen. (Sie können sich z.B. trennen, um zunächst alle QR-Codes zu sammeln und dann für die Lösung zusammenkommen. Die Teams dürften sich auch untereinander Tipps geben und die „Arbeit“ aufteilen. Die Teams dürften sogar auf die QR-Codes verzichten und die Fragen googlen. All diese Möglichkeiten sollten jedoch nicht kommuniziert werden. Wenn, dann müssen die Teams selbst darauf kommen.
- Die Teams sollten **mindestens 60 Minuten Zeit** bekommen, die Aufgaben zu lösen.
- Nachdem alle Teams ihre Fragebogen abgegeben haben, empfiehlt sich eine Pause.
- Nach der Pause kann die Kursleitung einzelne Fragen rausgreifen und die Schüler*innen fragen, welche Antworten sie gefunden haben.
 - Auf diese Weise wird noch einmal das (erlangte) Wissen geprüft und die Kursleitung hat die Möglichkeit (je nach Zeit), ein paar Fragen zu vertiefen.

Empfehlung für ...

eine spielerische Annäherung an das Thema Medienkonsum und Medienmissbrauch. Durch die QR-Codes lassen sich verschiedenste Info-Quellen einbauen. So kann man die Methode auch je nach Zielgruppe variieren. Im Fokus steht nicht die Wissensvermittlung, sondern der Spaß am Thema. Diese Einheit empfiehlt sich vor allem, wenn zuvor schon viel gelesen oder „frontal“ vermittelt wurde.

Die Methode lässt sich auch sehr gut mit großen Gruppen umsetzen. Wir haben sie bereits mit einem ganzen Schuljahrgang (mehr als 80 Schüler*innen) umgesetzt. Zur Auflösung der Fragen haben wir dann am Ende eine Mentimeter-Quizabfrage gemacht.