



**JUGEND  
INFO**



# WORK- SHOPS

FÜR PRIMARSCHULEN

2024-2025



# VORWORT

Die Jugendinfo ist ein Spezialist für Schulworkshops zu jugendrelevanten Themen in ganz Ostbelgien. Ob Medien, politische Bildung oder Leben A-Z: in altersgerechter Form bieten die Aktivitäten Raum für interaktiven Austausch und spielerische Informationsvermittlung.

Neben der aufsuchenden Jugendinformationsarbeit, dienen die Büros in Eupen und Sankt Vith als Anlaufstelle für Jugendliche, Eltern und Multiplikatoren. Nicht zuletzt setzt die Jugendinfo ihren öffentlichen Auftrag durch spezifische Projekte und Kampagnen, auch mit zahlreichen Partnern, um.

Die hier aufgeführten Workshops und Spiele können die Mitarbeiter der Jugendinformationszentren im Norden und Süden der Deutschsprachigen Gemeinschaft auf Termin in Schulen, Jugendgruppen, Jugendtreffs o.Ä. durchführen.

Alle unsere Dienste sind kostenlos!

## BUCHUNG DER WORKSHOPS:

Wenn Sie einen Workshop der Jugendinfo buchen möchten, melden Sie sich bitte bei:

**[workshop@jugendinfo.be](mailto:workshop@jugendinfo.be)**

**0871 744 119**

Um einen passenden Termin zu finden, bitten wir Sie, aus organisatorischen Gründen, sich frühzeitig zu melden. Weitere Details werden telefonische oder per Mail besprochen.

# INHALTS- VERZEICHNIS

## MEDIEN

1. CLEVER ONLINE: Smart & sicher im Netz
2. GRUPPENCHATS: Whatsapp, Snapchat, ... richtig nutzen
3. CYBERQUEST - CYBERMOBBING: Prävention und Umgang mit Cybermobbing

## POLITISCHE BILDUNG

1. GEMEINDESPIEL: Wie funktioniert meine Gemeinde?
2. ERWEITERUNG GEMEINDESPIEL: Unsere Klasse möchte etwas bewirken!
3. WIE FUNKTIONIERT GEMEINDEPOLITIK? Jeopardy Spiel

# MEDIEN

## 01. CLEVER ONLINE: Smart und sicher im Netz

Ab 5. Primararschuljahr // 2 Schulstunden

Im 1. Teil der Animation sollen die Schüler sich zu verschiedenen Fragen bezüglich der Mediennutzung positionieren. Hier geht es vorrangig um das Recht am eigenen Bild und ihr eigenes Verhalten in Gruppenchats. Im 2. Teil spielen die Schüler in Gruppen gegeneinander. Dabei können sie Fragen aus verschiedenen Kategorien und Schwierigkeitsgraden wählen und somit Punkte sammeln.

*Dieser Workshop wird ebenfalls im Rahmen des MEGA+ Projektes angeboten.*

## 03. CYBERQUEST: Cybermobbing: Prävention & Umgang

Ab 5. Primararschuljahr // 2 Schulstunden

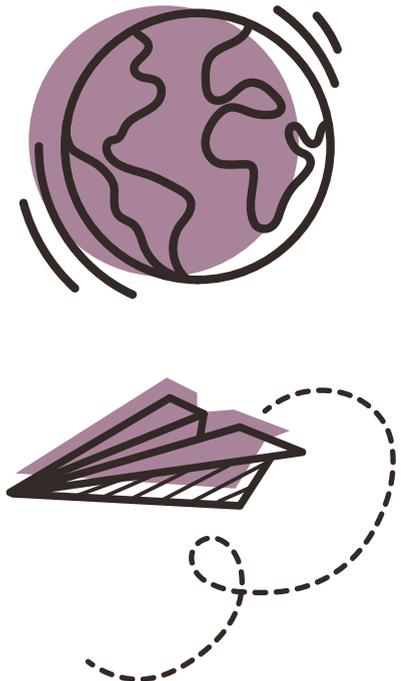
Diese Animation ist zur Prävention und nicht zur Intervention zu bestehenden Problemen angedacht.

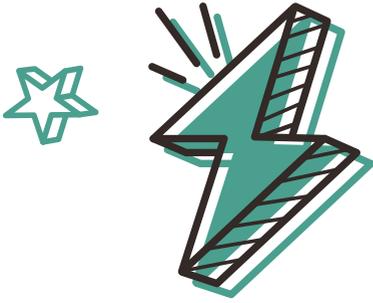
„Cyberquest“ ist ein Brettspiel mit dem Ziel, Kinder für die Gefahren von Cybermobbing zu sensibilisieren und ihnen gleichzeitig zu zeigen, wie sie positiven Einfluss auf solche Situationen nehmen können. Die Spieler müssen in kleinen Gruppen Fragen aus verschiedenen Bereichen beantworten oder Aufgaben lösen und so Punkte sammeln. Es geht darum, Cybermobbing-Situationen zu besprechen und ein positives Online-Umfeld zu schaffen. Das Opfer erzählt seine Geschichte in Tagebuch-Form, um Empathie und ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von Cybermobbing zu fördern und gleichzeitig Wege zur Bewältigung und Unterstützung aufzuzeigen.

## 02. GRUPPENCHAT Whatsapp, Snapchat ... richtig nutzen.

Ab 5. Primararschuljahr // 2 Schulstunden

Oft ist ab der Oberstufe das Smartphone bei den Schülern nicht mehr wegzudenken und damit verbunden gibt es auch häufig eine Klassenchat-Gruppe. Diese WhatsAppgruppe dient Schülerinnen und Schülern zum Austausch, der meist auch über schulische Themen hinausgeht. Fehlende Netiquette und mangelnde Zeit- oder Themenbegrenzungen führen in Klassenchatgruppen häufig zu Problemen wie CyberMobbing oder Überforderung. Der Umgang im Chat und eventuelle Probleme im Klassenchat können auch das Klassenklima negativ beeinflussen. In der Animation werden mit Beispielen verschiedene Regeln für den Klassenchat festgelegt um künftige Probleme vorzubeugen.





# POLITISCHE BILDUNG

## 01. GEMEINDESPIEL Wie funktioniert meine Gemeinde?

**Ab 5. Primararschuljahr // 2 Schulstunden**

Es handelt sich um ein Brettspiel, bei dem die Mitspieler Fragen rund um die Gemeinde, ihre Verwaltung, ihre Aufgaben und ihre Dienste beantworten müssen. So zum Beispiel: „Wer kümmert sich um die Instandhaltung der Spielplätze?“ oder „Nenne drei Aufgaben der Feuerwehr!“ und „Hat jede Gemeinde einen eigenen Polizeikommissar?“. Pro richtige Antwort erhalten die spielenden Bürger Wählerstimmen. Anhand dieser Stimmen wird am Ende der Stunde ein Bürgermeister - und Schöffenkollegium gebildet.

## 02. ERWEITERUNG GEMEINDESPIEL. Unsere Klasse möchte etwas bewirken

**Ab 5. Primararschuljahr // 2 Schulstunden**

In dem Folgeworkshop des Gemeindegames geht es darum, in Kleingruppen Handlungsvorschläge für die gewählten Politiker der jeweiligen Gemeinde zu erstellen. Dafür wird erstmal geschaut, welche Zuständigkeiten die Gemeinde hat und was die Schüler in ihrer Stadt oder ihrem Dorf verändern wollen.

## 03. WIE FUNKTIONIERT GEMEINDEPOLITIK?: Jeopardy Spiel

**Ab 5. Primararschuljahr // 2 Schulstunden**

Die Schüler spielen in Gruppen gegeneinander. Dabei können sie Fragen aus verschiedenen Kategorien zum Thema Gemeindepolitik und Schwierigkeitsgraden wählen und somit Punkte sammeln.

# UNSERE BROSCHÜREN



Alle Broschüren sind kostenlos in den Räumlichkeiten der Jugendinfo in Eupen & St.Vith erhältlich





## Herausgeber:

### Jugendinfo Ostbelgien

Gospertstraße 24, B-4700 Eupen  
+32 (0)87 744 119  
eupen@jugendinfo.be

Vennbahnstraße 4/5, B-4780 St.Vith  
+32 (0)80 221 567  
stvith@jugendinfo.be

## Öffnungszeiten:

### Di-Fr : 11h bis 17h

*Beratungen können jedoch auf Termin auch außerhalb dieser Zeiten stattfinden.*

[www.jugendinfo.be](http://www.jugendinfo.be)



Jugendinfo Ostbelgien



Jugendinfo\_Ostbelgien

## Impressum:

Diese Broschüre ist eine Initiative der Jugendinformationszentren in der Deutschsprachigen Gemeinschaft.

Der Abdruck und die Vervielfältigung dieser Broschüre ebenso wie die Übersetzung, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers gestattet.

Bearbeitet im Juli 2024