



Medien-TABU

Kurzbeschreibung

Erklären, Rätsel, Wissen und Erfahrungen austauschen

Themen & Inhalte

Einstieg in Themenkomplexe, Auflockerung, Spiel, Individuelle Kenntnisse und Erfahrungen, großgruppeneeignet

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

Gruppengröße

Ab 10 Personen

Zeitlicher Rahmen

20 bis 40 Minuten (je nach Gruppengröße)

Material- und Technikbedarf

TABU-Karten mit gewünschtem thematischen Schwerpunkt
 Vorlage unter <http://www.jff.de/act-on/wp-content/uploads/2018/02/MedienTABU-Vorlage.pdf>

Ablauf

Medien-TABU ermöglicht eine Annäherung an die digitalisierte Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. In lockerer Atmosphäre entsteht ein Raum, in dem sich die Mitspieler*innen über eigene Erfahrungen und schwere Themen, wie Cybermobbing oder Urheberrecht, austauschen können.

Jede*r Mitspieler*in bekommt eine TABU-Karte. Auf dieser steht ganz oben ein Begriff, der farblich hervorgehoben ist. Diesen gilt es der Gruppe zu erklären. Dabei dürfen die fünf Begriffe, die unter dem zu erklärenden Begriff stehen sowie Wortteile des Begriffs, nicht genannt werden. Auch Übersetzungen ins Englische oder in andere Sprachen sind nicht erlaubt.

Es wird reihum gespielt. Eine Person erklärt, die anderen raten.

Kennt ein*e Mitspieler*in den zu erklärenden Begriff nicht oder hat sie oder er Schwierigkeiten einen Begriff zu erklären, kann die Spielleitung unterstützend mitwirken.

Werden einzelne Begriffe nicht erraten, können diese aufgelöst werden. Das kann zum Anlass genommen werden unbekannte Begriffe zu erklären und zu besprechen.

Auch erratene Begriffe dienen als Gesprächsanlass. So kann darüber gesprochen werden, inwiefern die Kinder und Jugendlichen bereits mit einzelnen Thematiken in Berührung gekommen sind, z. B. mit dem Thema Cybermobbing oder bestimmten Social Media-Angeboten.

Neben dem Wissen über bestimmte Medien und Medienphänomene, kann so über eigene Erfahrungen gesprochen werden. Insgesamt ermöglicht Medien-TABU damit eine Annäherung an die Lebenswelten Heranwachsender. Die Inhalte der TABU-Karten können entsprechend des Oberthemas angepasst werden, z. B. Online-Kommunikation, Games etc.

Noch ein Tipp!

Medien-TABU kann auch in Teams gespielt werden. So wird der Ehrgeiz besonders geweckt. Die Mitspieler*innen werden hierfür in zwei Gruppen aufgeteilt. Wer einen Begriff errät, holt einen Punkt für sein Team.