



## Lifelong Learning Programme

### IGIV – Anleitung

### Pädagogische Methode

<b>Name</b>	Der große Preis
<b>Zeit</b>	30 bis 90 Minuten
<b>Zielgruppe</b>	Jugendliche ab 14 Jahre
<b>Material, Raum, Anzahl der Räume etc.</b>	Vorbereitete Zettel mit Fragen, die mit einer Punktzahl auf der Rückseite an der Wand hängen oder die Power Point Version des Spiels (siehe unten)
<b>Arbeitsfeld</b>	Projektarbeit mit Jugendlichen
<b>Lernergebnisse</b>	
» <i>Wissen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Meinungen/Positionen der anderen Jugendlichen in Bezug auf verschiedene Fragen kennen lernen</li> <li>• Verstehen lernen, dass unterschiedliche Perspektiven auf Fragestellungen ihre Berechtigung haben können</li> </ul>
» <i>Fertigkeiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sich eine Position bilden</li> </ul>
» <i>Kompetenzen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> </ul>
<b>Anleitung</b>	
» <i>Einführung/Hintergrundinformationen</i>	<i>Der große Preis</i> ist an ein Quiz-Spiel angelehnt, das auf Fragen und Aktivitäten aufbaut, die von Gruppen schnell beantwortet werden. Die Fragen können je nachdem, welche Diskussionen in der Gruppe anstehen oder welche Themen bearbeitet werden sollen, variieren.
» <i>Schritt für Schritt Anleitung</i>	Das Spielmaterial von „Der Große Preis“ sind DIN A 4 Blätter, die auf der einen Seite ein Frage oder Aufgabe enthalten und auf der anderen eine Punktzahl (20, 40, 60, 80, 100). Die Zettel hängen mit der Punktzahl sichtbar in z.B. vier Säulen an der Wand. Bilden sie z. B. drei Teams der gleichen Größe. Erklären sie das Spiel: 2. Je ein_e Spieler_in aus einer Gruppe hat die Möglichkeit, eine der Themensäulen zu wählen und daraus eine Frage, z. B. aus der



## Lifelong Learning Programme

	<p>Kategorie Rassismus die Frage mit 40 Punkten. Kann die Person die Frage beantworten, bekommt die Gruppe die Punktzahl. Die Person kann sich mit den anderen aus seiner_ihrer Gruppe austauschen. Danach ist die andere Gruppe dran. Sie sehen an den Beispielen, dass es sich zum Teil um Gruppenaufgaben handelt.</p> <p>3. Kategorien für Fragen können sein: Gender (oder Jungen oder Mädchen), Rassismus, Gewalt, Bildung. Bei der Auswahl der Themen können und sollten sie die Interessen der Teilnehmer_innen berücksichtigen.</p> <p>4. Fragen können z. Beispiel sein: Gewalt</p> <p>a) Was ist der Unterschied zwischen Gewalt und Aggression? (20 Punkte)</p> <p>b) Was ist eine der gewalttätigsten Institutionen? (40 Punkte)</p> <p>c) Joker (60 Punkte)</p> <p>d) Sind Beleidigungen Gewalt und wenn ja warum? (80 Punkte)</p> <p>e) Du hörst einen rassistischen Witz, den ein Schüler aus einer anderen Klasse erzählt. Was machst du? (100 Punkte)</p> <p>Jungen:</p> <p>a) Was hältst du von folgender Aussage: Jungen spielen nicht mit Puppen! Diskutiere die Aussage kurz in deiner Gruppe und mache deinerseits ein Statement. (20 Punkte)</p> <p>b) Der Mann ist das Oberhaupt der Familie – was denkst du darüber? (40 Punkte)</p> <p>c) Wovor haben Jungen Angst? (60 Punkte)</p> <p>d) Möchtest du so wie dein Vater sein, wenn du erwachsen bist? Begründe! (80 Punkte)</p> <p>e) Dein bester Freund hat Liebeskummer. Bitte spiele kurz, wie du ihn tröstest. (100 Punkte)</p> <p>Die Fragen sind weniger auf harte Fakten als vielmehr auf Haltungen und Einstellungen ausgerichtet. Es sind kleine Diskussionen über Einstellungsfragen beabsichtigt. Machen sie deutlich, dass das gar nicht so einfach ist und es kein „richtig“ und „falsch“ in diesem Spiel gibt.</p>
<p><b>Variante</b></p>	<p>Sie können anstatt einer Papier-Variante auch eine Power-Point-Präsentation verwenden. Eine Variante ist unter <a href="http://www.neue-wege-fuerjungs.de/neue_wege_fuer_jungs/onlinespiel_mannopoli">http://www.neue-wege-fuerjungs.de/neue wege fuer jungs/onlinespiel mannopoli</a> zu finden.</p>
<p><b>Anwendung und Grenzen</b></p> <p><i>Folgende Punkte sollten beachtet werden:</i></p>	
<p>» <i>Optimale Gruppengröße</i></p>	<p>Es sollten nicht mehr als 16 Teilnehmer_innen dabei sein</p>



## Lifelong Learning Programme

» Zeitpunkt zum Einsatz der Methode	Die Übung kann als Starter eingesetzt werden. Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit sich zu einer Vielzahl verschiedener Themen spielerisch auszutauschen. Ernsthafte Diskussionen können entstehen.
» Voraussetzungen auf Seiten auf Seiten der Trainer_innen	
» Voraussetzungen auf Seiten der Gruppe	
<b>Vorschläge zur Weiterarbeit</b>	
<b>Kommentare, Erfahrungen, Risiken</b>	Das Spiel berührt viele Fragen und mögliche Konflikte, die in dem Spiel nicht tief greifend bearbeitet werden. So sollte im Verlauf des Projekts auf gravierende Konflikte und Meinungsverschiedenheiten eingegangen werden. Außerdem sollten Hintergrundinformationen zu den aufgeworfenen Fragestellungen eingearbeitet werden.
<b>Weitere hilfreiche Informationen (Links, Methoden, Artikel etc.)</b>	Verein für Demokratische Kultur in Berlin e.V. ( VDK ) und amira – Antisemitismus im Kontext von Migration und Rassismus (Hg.) 2010: Pädagogische Ansätze zur Bearbeitung von Antisemitismus in der Jugendarbeit. Die Ergebnisse des Modellprojekts »amira – Antisemitismus im Kontext von Migration und Rassismus« Darin der Artikel: »Von Selbst und Fremdbildern« Ein Workshop für Jungen. <a href="http://amira-berlin.de/Aktuelles/84.html">http://amira-berlin.de/Aktuelles/84.html</a> In diesem Artikel wird der Umgang mit dem „Großen Preis“ beschrieben.
<b>Quelle</b>	Die Methode geht auf viele verschiedene Quellen zurück. Hier wurde sich auf Respect/Bremen und Neue-Wege-für-Jungs bezogen.

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der \_die Verfasser\_in; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.