

Unterrichtseinheit «Medien-Bingo»



Im Modul 2 «Computer, Handy und Co» erhalten die Schülerinnen und Schüler sehr viele Inputs bezüglich Mediennutzung und den damit verbundenen Gefahren. Medien-Bingo ist eigentlich als ein Auflockerungsspiel für die Moderatorinnen und Moderatoren gedacht, kann aber auch im Anschluss an CoHaCo gespielt werden, während des regulären Schulunterrichts. Das Spiel bringt die Klasse zur Reflektion über die unterschiedlichen Neigungen der Schülerinnen und Schüler.

Anleitung 1

Angehängt sind drei unterschiedlich angeordnete Bingo-Blätter. Jede Schülerin, jeder Schüler erhält ein Blatt. Alle bewegen sich frei im Raum, mit ihrem Blatt und einem Stift. Sie versuchen, so schnell als möglich, eine senkrechte oder waagerechte Reihe mit Namen aus der Klasse zu füllen. Die Namen können aber erst eingeschrieben werden, wenn der oder die Betreffende vorher persönlich befragt worden ist. Das muss leise passieren, damit die anderen nicht mithören können. Sobald eine Reihe vollständig gefüllt ist, ruft er oder sie laut «BINGO».

Damit das Spiel nicht so schnell fertig ist, werden die ersten drei BINGOs gezählt.

Anleitung 2

Angehängt sind drei unterschiedlich angeordnete Bingo-Blätter. Jede Schülerin, jeder Schüler erhält ein Blatt. Kinder, die nebeneinander sitzen, sollen nicht dieselbe Kopiervorlage verteilt bekommen, um es spannender zu machen. Die Lehrperson hat die 16 Kärtchen ausgeschnitten, gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Sie zieht ein Kärtchen nach dem anderen und liest es laut vor. Die Kinder versuchen sich zu überlegen, welcher Name aus der Klasse dazu passen könnte und tragen diesen ein. Wer als erstes eine vollständige Reihe hat, ruft wiederum laut «BINGO». Auch hier gelten die drei ersten BINGOs. Nach der Durchführung soll die oder der Gewinner vorlesen, wessen Namen sie oder er eingetragen hat und die Klasse und der oder die Genannte dürfen kurz diskutieren, ob sie einig mit der Wahl des Namens sind.

Medien-Bingo

<p>_____ könnte sich vorstellen, einmal Programmiererin oder Programmierer zu werden.</p>	<p>_____ hat einen Trick, um nicht wütend zu werden, wenn man Fernseher, Computer oder Handy ausschalten muss. Der Trick geht so:</p> <p>_____</p>	<p>_____ kennt ein Lernspiel, das Spass macht. Es heisst:</p> <p>_____</p>	<p>_____ hat schon mal ein peinliches Bild oder Video von jemandem aus der Schule oder dem Freundeskreis gesehen.</p>
<p>_____ kennt eine gute Methode, wie man auf gemeine Kommentare im Internet reagieren kann. Das geht so:</p> <p>_____</p>	<p>_____ hatte vom vielen Fernsehen oder Gamen schon einmal Kopfschmerzen.</p>	<p>_____ kann die Nasenspitze mit der Zunge berühren.</p>	<p>_____ hat heute etwas Rotes an.</p>
<p>_____ hat online schon einmal eine Person oder einen Kommentar gemeldet.</p>	<p>_____ hat schon einmal miterlebt, wie jemand online unfair behandelt wurde und hat so reagiert:</p> <p>_____</p>	<p>_____ hat schon einmal online Geld ausgegeben und es dann bereut (z.B. Inn-App-Käufe für ein Game).</p>	<p>_____ findet, dass man jüngere Kinder vor manchen Games oder Filmen schützen soll, weil:</p> <p>_____</p>
<p>_____ hat einen Tipp, wie man nicht zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringt, nämlich:</p> <p>_____</p>	<p>_____ kriegt in der Oberstufe ein eigenes Handy.</p>	<p>_____ mag es nicht, wenn man mit seinen Geräten (Tablet, Handy, Spielkonsole...) angibt.</p>	<p>_____ hat ein Handy und darauf alle Apps auf «privat» gestellt (Privatsphäre-Einstellungen)</p>

0800 43 77 77 www.kjn.ch

... die Nummer, wenn du in Not bist ...
... Tag und Nacht, an jedem Tag des Jahres ...

Kinder- und Jugendnotruf

Für Kinder und Jugendliche
aus dem Kanton St.Gallen



Medien-Bingo

<p>_____ hat einen Trick, um nicht wütend zu werden, wenn man Fernseher, Computer oder Handy ausschalten muss. Der Trick geht so:</p> <p>_____</p>	<p>_____ findet, dass man jüngere Kinder vor manchen Games oder Filmen schützen soll, weil:</p> <p>_____</p>	<p>_____ kennt ein Lernspiel, das Spass macht. Es heisst:</p> <p>_____</p>	<p>_____ kriegt in der Oberstufe ein eigenes Handy.</p>
<p>_____ kennt eine gute Methode, wie man auf gemeine Kommentare im Internet reagieren kann. Das geht so:</p> <p>_____</p>	<p>_____ hat schon mal ein peinliches Bild oder Video von jemandem aus der Schule oder dem Freundeskreis gesehen.</p>	<p>_____ kann die Nasenspitze mit der Zunge berühren.</p>	<p>_____ hat heute etwas Rotes an.</p>
<p>_____ hat online schon einmal eine Person oder einen Kommentar gemeldet.</p>	<p>_____ hat schon einmal miterlebt, wie jemand online unfair behandelt wurde und hat so reagiert:</p> <p>_____</p>	<p>_____ mag es nicht, wenn man mit seinen Geräten (Tablet, Handy, Spielkonsole...) angibt.</p>	<p>_____ hatte vom vielen Fernsehen oder Gamen schon einmal Kopfschmerzen.</p>
<p>_____ hat einen Tipp, wie man nicht zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringt, nämlich:</p> <p>_____</p>	<p>_____ hat schon einmal online Geld ausgegeben und es dann bereut (z.B. Inn-App-Käufe für ein Game).</p>	<p>_____ hat ein Handy und darauf alle Apps auf «privat» gestellt (Privatsphäre-Einstellungen)</p>	<p>_____ könnte sich vorstellen, einmal Programmiererin oder Programmierer zu werden.</p>

0800 43 77 77 www.kjn.ch

... die Nummer, wenn du in Not bist ...

... Tag und Nacht, an jedem Tag des Jahres ...

Kinder- und Jugendnotruf

Für Kinder und Jugendliche
aus dem Kanton St.Gallen



Medien-Bingo

_____ mag es nicht, wenn man mit seinen Geräten (Tablet, Handy, Spielkonsole...) angibt.	_____ findet, dass man jüngere Kinder vor manchen Games oder Filmen schützen soll, weil: _____	_____ kennt ein Lernspiel, das Spass macht. Es heisst: _____	_____ hat einen Tipp, wie man nicht zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringt, nämlich: _____
_____ hat heute etwas Rotes an.	_____ hat ein Handy und darauf alle Apps auf «privat» gestellt (Privatsphäre-Einstellungen)	_____ hat einen Trick, um nicht wütend zu werden, wenn man Fernseher, Computer oder Handy ausschalten muss. Der Trick geht so: _____	_____ hat schon mal ein peinliches Bild oder Video von jemandem aus der Schule oder dem Freundeskreis gesehen.
_____ hatte vom vielen Fernsehen oder Gamen schon einmal Kopfschmerzen.	_____ hat schon einmal online Geld ausgegeben und es dann bereut (z.B. Inn-App-Käufe für ein Game).	_____ hat schon einmal miterlebt, wie jemand online unfair behandelt wurde und hat so reagiert: _____	_____ kann die Nasenspitze mit der Zunge berühren.
_____ hat online schon einmal eine Person oder einen Kommentar gemeldet.	_____ kriegt in der Oberstufe ein eigenes Handy.	_____ könnte sich vorstellen, einmal Programmiererin oder Programmierer zu werden.	_____ kennt eine gute Methode, wie man auf gemeine Kommentare im Internet reagieren kann. Das geht so: _____

0800 43 77 77 www.kjn.ch

... die Nummer, wenn du in Not bist ...

... Tag und Nacht, an jedem Tag des Jahres ...

Kinder- und Jugendnotruf

Für Kinder und Jugendliche
aus dem Kanton St.Gallen

