



YOU PART

Engage. Connect. Empower

WELT-KREATION

FACTS

ZIELE

ZUSATZINFORMATION

MATERIALIEN

VORBEREITUNG

ANLEITUNG

WELT-KREATION

FACTS

Alter: 13+

Gruppengröße: 9 – 30

Dauer: 60+ Minuten / verschiedene Tage

ZIELE

1. Abstraktion und Symbolik können Jugendlichen helfen, Zusammenhänge, Einsichten und Erkenntnisse über die Welt der Medien und die Welt der Politik zu gewinnen, die ihnen zuvor durch Lesen und Theorie nur schwer zugänglich waren.
2. Diese Aktivität hilft, die unterschiedlichen Perspektiven, Rollen sowie kritische Aspekte dieser beiden unterschiedlichen Akteur*innen in der Gesellschaft zu thematisieren. Sie ermöglicht es auch, wichtige Vernetzungen und Verflechtungen zwischen den Medien und der Politik anzusprechen.
3. Kreativität und Kommunikationsfähigkeiten der Teilnehmenden werden sowohl in Bezug auf ihre Meinungen als auch hinsichtlich komplexer Themen gestärkt.

ZUSATZINFORMATIONEN

- Du kannst entscheiden, wie viele Gruppen du bildest. Diese Entscheidung hängt von der Anzahl der Teilnehmenden, ihrer Stimmung und der Zeit ab, die dir für diesen Workshop zur Verfügung steht.
- Du kannst die Aktivität auch an verschiedenen Tagen durchführen und das Thema der Diskussion variieren. Zum Beispiel könnten die Teilnehmenden die „Welt der Politiker*innen“ und die „Welt der Migrant*innen“ kreieren. Danach versuchen sie, Verbindungen zwischen diesen Welten herzustellen und diskutieren über Migration und Politik im Allgemeinen.

Diese Aktivität ist inspiriert von Amber Macintyres „Playful approach in teaching political communications“, Politics and International Relations (College Postgraduate Teaching Prize 2018).

MATERIALIEN

- **Vor Ort:** Schwämme, Marshmallows, Alufolie, Nudeln, Pappe, Pfeifenreiniger, Wäscheklammern usw. Diese Liste kann beliebig um alles erweitert werden, was du finden kannst.
- **ONLINE:** Du kannst digitale Tools wie [MIRO](#), [MURAL](#), [CANVA](#) einsetzen. Verwende Bilder aus dem Internet, verschiedene Formen, Pfeile und andere nützliche Elemente.

VORBEREITUNG

Vor Ort

1. Bereite den Raum für die Teilnehmenden so vor, dass sie sich beim Gestalten wohlfühlen können.
2. Bereite die Materialien vor und erkläre diese.

Online

1. Bereite den virtuellen Raum für die Teilnehmenden vor: Auf MIRO, MURAL oder CANVA kannst du einen virtuellen Tisch mit Material-Beispielen (Bilder, Pfeile, Post-its usw.), die die Teilnehmenden verwenden können, erstellen. Du kannst auch schon ein persönliches Fenster für jede*n Teilnehmer*in erstellen, in dem sie arbeiten werden.
2. Da die Aktivität online durchgeführt wird, ist es wichtig, den Teilnehmenden zu erklären, wie sie MIRO, MURAL oder CANVA nutzen können.

ANLEITUNG

Vor Ort

Schritt 1

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von je 3–4 Personen aufgeteilt.

Schritt 2

Die Gruppen wählen aus, ob sie Politiker*innen oder Journalist*innen/Medienmitarbeiter*innen sein möchten.

Schritt 3

Die Teilnehmenden erhalten die Materialien.

Schritt 4

Erläutere das Ziel der Aktivität: Jede Gruppe gestaltet eine imaginäre Welt der von ihr gewählten Akteur*innen, z. B. die „Welt der Medien“ und die „Welt der Politik“.

Schritt 5

Die Teilnehmenden verwenden das vorgegebene Material, um diese Welten zu kreieren. Zum Beispiel werden Politiker*innen oft mit Macht und Geld assoziiert, aber auch mit Regeln und Ordnung. Insofern können die Teilnehmenden das Material nutzen, um Münzen oder einen Tisch mit Gesetzen zu gestalten. Der Kreativität und dem persönlichen Ausdruck sind keine Grenzen gesetzt. Die Teilnehmenden können auch die Nutzung des Raums, die Ebenen des Raums als Metapher für soziale Klassen erkunden; spielerisch mit den verschiedenen Materialien, die ihnen zur Verfügung stehen, umgehen usw.

Schritt 6

Gib den Gruppen 30 Minuten oder mehr Zeit, um ihre Welten zu kreieren. Die Gruppen erhalten Fragen, die sie bei ihrer Arbeit unterstützen sollen. Zum Beispiel:

1. Wer sind die Hauptakteur*innen in dieser Welt?
2. Wie sehen sie aus und was sind ihre wichtigsten Eigenschaften?
3. Was tun diese Akteur*innen?
4. Wo leben sie?
5. Wie kommunizieren sie miteinander?
6. Haben sie Gegner*innen oder Feinde?
7. Haben sie Verbündete?
8. Wie sehen diese aus?
9. In welcher Beziehung stehen sie zu den von anderen Gruppen gewählten Akteur*innen?
10. Wie sieht ihr Arbeitsalltag aus?
11. Haben sie vielleicht irgendwelche Rituale oder gar heilige Orte?
12. Arbeiten sie auf ein bestimmtes Ziel oder verschiedene Zielsetzungen hin?
13. Was sind zwei gute Eigenschaften der Akteur*innen in deiner Welt?
14. Was sind zwei schlechte Eigenschaften der Akteur*innen in deiner Welt?
15. Welchen Einfluss kann deine Welt auf die andere ausüben? Zum Beispiel können Medien politische Parteien und Kampagnen unterstützen. Medien können und sollen aber auch kritische Recherchen zu Politiker*innen durchführen. Politiker*innen wiederum könnten versuchen, Medien zu beeinflussen oder sogar zu kaufen.

Schritt 7

Die Teilnehmenden beschreiben den anderen Gruppen ihre Welt. Und die anderen Gruppen kommentieren, was sie sehen, welche Ähnlichkeiten und Unterschiede es gibt.

Schritt 8

Die Aktivität kann nun noch erweitert werden, indem die Teilnehmenden aufgefordert werden, ihre zwei Welten miteinander zu verbinden. Zum Beispiel kann eine Gruppe mit „Journalist*innen“ und eine andere mit „Politiker*innen“ versuchen, herauszufinden, wie sie eine sinnvolle Brücke zwischen ihren Welten bauen können.

Online

Schritt 1

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von je 3–4 Personen in Breakout-Räumen aufgeteilt

Schritt 2

Die Gruppen wählen aus, ob sie Politiker*innen oder Journalist*innen/Medienmitarbeiter*innen sein möchten.

Schritt 3

Erkläre den Teilnehmenden, wie sie MIRO, MURAL oder CANVA nutzen können.

Schritt 4

Erläutere das Ziel der Aktivität: Jede Gruppe gestaltet eine imaginäre Welt der von ihr gewählten Akteur*innen, z. B. die „Welt der Medien“ und die „Welt der Politik“.

Wiederhole die Schritte 5 bis 7 der Vor-Ort-Anleitung.





YOU PART

Engage. Connect. Empower

PARTNERORGANISATIONEN



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.