

Spielbeschreibung:

„DAS GROSSE CHATQUIZ“

Arbeitsmaterial für den Unterricht aus dem Methodenkoffer:
„surfen-spielen-simsen“



FAMILIEN UND MEDIEN

Medienpädagogische Projektangebote
für Erwachsene und Kinder

Simone Mühlbeyer-Kniehl
Diplom-Sozialpädagogin
Medienreferentin
Im Möhriger Feld 27
74613 Öhringen
Fon +49 (0)79 41 - 39 90 43
E-Mail: info@familien-medien.de
www.familien-medien.de

Das große Chatquiz

Einführung

Das große Chatquiz wurde im Rahmen des Seminars „surfen-spielen-simsen“ und als Methodenmaterial für den Eltern-Kind-Workshop „Internet, aber sicher“ von Simone Mühlbeyer-Kniehl bereits im Jahr 2007 entwickelt.

Es sollte ein Spiel kreiert werden, das auf interaktive Weise Wissen zum Themenbereich „Chat“ vermittelt.

Im Jahr 2008 wurde das Spiel in seiner Animation und den Inhalten überarbeitet und für die Vervielfältigung und den Einsatz im Unterricht fertig gestellt.

Ziel ist, Schülern und Eltern Risiken im Chat bekannt zu machen. Den Austausch über bereits gemachte Chaterfahrungen unter den Teilnehmenden in Gang zu bringen und Hilfestellungen zu geben, um künftig angemessen im Netz agieren und reagieren zu können.

Vor allem soll das Chatquiz aber Spaß machen und Medienkompetenz in Form von Wissensvermittlung, Austausch zur individuellen Mediennutzung und Gedankenanstöße hinsichtlich des eigenen Medienhandelns möglich machen.

Das Chatquiz ist Teil eines Methodenkoffers zur Vermittlung von Medienkompetenz in Form von pädagogischen Interventions- und Präventionsmaterialien für MultiplikatorInnen.

Das Spiel liegt auf CD-ROM als animierte PowerPointPräsentation vor und kann gegen Vorkasse für 10,00 Euro unter folgender Anschrift schriftlich bestellt werden:

FAMILIEN UND MEDIEN

Simone Mühlbeyer-Kniehl

E-Mail: info@familien-medien.de

Was brauche ich zum Spielen?

Inhalt:

- A) animiertes Spiel mit interaktiver „Multivisionswand“ auf CD-ROM
- B) Spielfeld (auf Folie für Tageslichtprojektor kopieren)
Fragen und Antworten

Zusätzlich benötigt werden:

PC, Beamer und Projektionswand oder Tageslichtprojektor, Stifte und Papier

Die Spielregeln für das große Chatquiz

Ziel des Spiels:

Möglichst viele Punkte durch richtig beantwortete Fragen zu erzielen.

Mitspieler:

Anzahl der Spieler: 4 – 35 (Gruppenbildung möglich)

Altersgruppe: Klassenstufe 5-8

Dauer des Spiels: 30 - 60 Minuten

Spielablauf:

Je nach Anzahl der Teilnehmenden werden gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bestimmt einen Sprecher, der stellvertretend für alle Gruppenmitglieder die Lösung nennt. Zur Beantwortung der Fragen sind ca. 15 Sekunden Bedenkzeit vorgesehen.

Der/die Spielleiter/-in erhält einen ausgedruckten Spielplan und die Lösungen. Er/sie trägt die aktuellen Punktestände auf einer selbst erstellten Liste an der Tafel ein.

Zur Übersicht werden die bereits gestellten Fragen auf dem vorliegenden Spielplan direkt ausgestrichen - in der animierten Präsentation ist dies farblich erkennbar.

Jede Mannschaft erhält ein Startkapital in Höhe von 100 Punkten.

Der Joker schenkt den Kandidaten die angezeigte Punktzahl.

Falsch beantwortete Fragen führen zum Punktabzug entsprechend der angegebenen Punktzahl.

Gewonnen hat die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.