



- Thema** > Etwas bewegen
- Aufgabe** > Durch Bewegung veranschaulichen, dass alle in der Lage sind, etwas auszulösen und andere zu bewegen.
- Kompetenzen**
- > Die Schülerinnen und Schüler können zwischen konstruktiver und destruktiver Nutzung von Social-Media-Plattformen differenzieren.
 - > Sie erkennen, dass sie etwas bewegen können (Multiplikationseffekt).
 - > Sie sind sich der gesellschaftlichen Verantwortung bewusst.
 - > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.5.4.a.d
- Ablauf**
1. Aufgabe erläutern (siehe Seite 2) und eine Beobachterin sowie einen Beobachter bestimmen.
 2. Alle restlichen Schülerinnen und Schüler notieren sich 1 bis 2 Motive, wie sie ihre Kolleginnen und Kollegen bewegen können, etwas zu tun.
 3. Bewegungsspiel je nach Zeit- und Platzmöglichkeiten im Schulzimmer oder in einem grossen Raum durchführen (Gang, Pausenhof, Turnhalle); Anleitung siehe Seite 2.
 4. Rückmeldungen der Beteiligten und der Beobachtenden.
 5. Kommentar erläutern oder vorlesen (siehe unten).
- Zeitbedarf** > 20 Minuten
- Material** > Papier und Stifte
- Kommentar** > Über Social-Media-Plattformen lässt sich etwas bewegen. Im kleinen Rahmen werden Freunde dazu bewegt, an einem Fest teilzunehmen, an ein Konzert zu kommen, für jemanden zu voten usw. Im grossen Stil können Aktionen ausgelöst werden. So formieren sich zu einem überwiegenden Teil Protestbewegungen über Social-Media-Plattformen. Auch für Flash-Mob-Aufrufe sind soziale Netzwerke entscheidend. Leider wird aber auch Negatives ausgelöst – zum Teil mit fatalen Folgen. Kolleginnen oder Kollegen werden in Social Media fertiggemacht, ausgeschlossen und Hass wird geschürt. Bereits endeten, in den schlimmsten Fällen, Cyber-Mobbing-Übergriffe mit Selbstmord des Opfers oder mit Amokläufen.
- Es gilt auch im Verhalten auf Social-Media-Plattformen zu erkennen, dass Konstruktives wie Destruktives ausgelöst werden kann. Alles was wir tun, hat immer in irgendeiner Form einen Einfluss auf unsere Umgebung und auf die Gesellschaft, da jede und jeder von uns Teil davon ist. Alle sind imstande, etwas zu bewegen! Hier ist es besonders wichtig, zuerst zu überlegen, bevor man etwas ins Netz stellt. Sobald etwas online ist, gibt man die Kontrolle darüber ab. Äusserungen können zu ungeahnten Auswirkungen führen. Auch hier gilt also: «Think before you post!»



Ablauf Bewegungsspiel

1. Aufgabe erläutern und leere Zettel verteilen:

Stellt euch vor, ihr möchtet möglichst viele Kolleginnen und Kollegen über WhatsApp, Snapchat usw. bewegen, etwas Bestimmtes zu tun. Dies kann der Besuch einer Veranstaltung sein, sich für etwas einzusetzen, für etwas zu voten (abzustimmen), etwas gemeinsam zu unternehmen usw.

Die Lehrperson bestimmt 2 Beobachtende, die das Gesehene anschliessend kommentieren.

2. Alle anderen schreiben 1 bis 2 Vorschläge auf. (ca. 3 Minuten)

3. Nun versammeln sich die Schülerinnen und Schüler in der Mitte des Raumes und stehen eng beisammen.

Die Lehrperson fordert jemanden auf, sich schnell in eine Ecke des Raumes zu begeben. Von dort aus ruft sie oder er den Vorschlag/die Aufforderung der Gruppe zu. Daraufhin eilen die Interessierten zur betreffenden Person. Wer kein Interesse hat, bleibt in der Mitte stehen. Es bilden sich 2 Gruppen.

Nun fordert die Lehrperson eine zweite Schülerin oder einen Schüler auf, eine neue Position einzunehmen und ihren oder seinen Vorschlag vorzulesen. Aus beiden Gruppen eilen in der Folge Interessierte an den neuen Ort. Nicht-Interessierte bleiben wiederum stehen. Dies kann wiederholt werden, bis alle einen Vorschlag ausgerufen haben. Es soll Bewegung in die Klasse kommen! Kleinere und grössere Gruppen bilden sich und lösen sich teilweise wieder auf. Ein lustiges Treiben entsteht.

4. Nach 5 Minuten die Klasse besammeln und gezielt 3 bis 4 Beteiligte fragen, wie es ihnen ergangen ist. Danach sollen die beiden Beobachtenden mitteilen, was ihnen aufgefallen ist. Bei genügend Zeitbudget kann abschliessend die Frage gestellt werden: «Wer von euch hat es schon einmal geschafft, einige zu etwas zu bewegen – und zu was?»

5. Kommentar erläutern oder vorlesen, falls genügend Zeit vorhanden (siehe Seite 1).