

Methode – JRK-Medienbörse:

Verkaufe deine Lieblingsgeschichte!

Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihre jeweiligen Lieblingsmedien aus.

Themen: Mediennutzung

Voraussetzungen: Beamer/Bildschirm, Laptop/Tablet, mitgebrachtes Lieblingsmedium je Teilnehmer*in, Kugelschreiber und Notizblöcke je Teilnehmer*in, Flipchartpapier, Marker, Metaplanwand, Moderationskoffer

Alter: 10 – 18 Jahre

Dauer: 30 – 45 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmende

Ablauf: In dieser Methode sollen die Teilnehmer*innen ihr Lieblings-Unterhaltungsmedium vorstellen. Erlaubt sind analoge und elektronische Medien aller Art, die eine eigene Handlung aufweisen oder eine Geschichte erzählen und die aus Gesichtspunkten des Jugendschutzes für 10- bis 18-Jährige (abhängig vom jeweiligen Alter des Teilnehmer*innenkreises) zulässig sind. Zu den möglichen Medien zählt auch von Fans erstellter storybasierter Content aller Art, einschließlich

Fanfiction-Geschichten. Wenn möglich, sollen die Kinder und Jugendlichen das Medium (oder bei elektronischen Medien ein digitales/ausgedrucktes Plakat/Cover) mit in die Gruppenstunde oder den Schulunterricht bringen, um es dort präsentieren zu können. Bei der Vorstellung sollen durch die Teilnehmer*innen die folgenden Punkte berücksichtigt werden:

- Titel des Mediums
- Art des Mediums (Buch, Film, Serie, Spiel etc.)
- kurze Zusammenfassung des Inhalts
- Wer ist die Hauptfigur?
- Wie hoch ist der Preis des Mediums, sofern es nicht kostenlos ist?
- Was hat deine Geschichte, was andere nicht haben?
- Wer oder was hat dich überzeugt?
- Was war dein schönstes Erlebnis mit der Geschichte?

Unterstützt eure Teilnehmer*innen bei der Vorstellung ihres Lieblingsmediums, indem ihr ein Flipchart mit den o.g. Fragen aushängt. Stellt den Teilnehmer*innen außerdem Papier und Stifte zur Verfügung, damit sie sich in einer kurzen Vorbereitungszeit (10 Minuten) Notizen zu ihren Antworten machen können. Fordert die Teilnehmer*innen nach der Präsentation dazu auf, sich bei Interesse gegenseitig ihre Lieblingsmedien auszuleihen, sofern in Bezug auf das jeweilige Medium möglich.



Info:

Mögliche Geschichten können bspw. aus Büchern, Serien, Filmen, Hörbüchern, Hörspielen, Computer- und Konsolenspielen, interaktiven Apps sowie Internet- und Fanfictionportalen stammen.