

## Wenn-Ich-Karten – Thema Medien

Jugendliche wollen wissen, was Gleichaltrige über digitale Spiele, soziale Medien, und alles was im Netz passieren kann, denken. Der Rahmen des Spiels ermöglicht den Austausch unter Gleichaltrigen. Spielregeln bieten Schutz und erlauben, dass Jugendliche spielerisch mit Spaß und ohne pädagogischen Zeigefinger ihr Smartphone- und Onlineverhalten reflektieren.

Sie werden dazu angeregt, über positive und problematische Seiten digitale Medien zu sprechen und darüber, was sie in ihrem täglichen Medienumgang erleben. Insbesondere setzen sie sich darüber auseinander, ab wann ein Nutzungsverhalten problematisch wird und wie man dem begegnen kann.

Es gibt Kartensätze speziell zu den Themen digitale Spiele, soziale Netzwerke, Smartphone und Glücksspiel aber auch allgemeine Karte, die Schönheitsideale und Selbstoptimierung, Cybermobbing, Gewalt oder Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet zum Thema haben.

Die Karten eignen sich für Gruppen ab fünf bis ca. 30 Personen.

