

# UNBOX IT! - DIGITALE SELBSTBESTIMMUNG



mit

Oma Anna & Opa Viktor

## Leitfragenkarte für Schaltzentrale

### Bitte nicht den Spielenden zeigen!

Die Teilnehmenden erhalten immer nur den Aufgabenzettel für die jeweils nächste Station. Nach Absolvieren der Station (Erfüllen der Aufgaben) gehen sie zur Schaltzentrale. Dort zeigen sie ihre Lösungen. In der Regel genügt ein kurzer Blick, ob die TN die Aufgabenfelder ausgefüllt haben. Wenn genügend Zeit ist, kann die Schaltzentrale auch nachfragen oder um Nachbesserungen bitten.

Nach Abgabe der Stationszettel erhält die Gruppe den der Station entsprechenden Buchstabencode:



Seltene Erden | China: **IH**



In der Recyclingfabrik | Ghana: **PR**



Tauchschule zum silbernen Strand | Indonesien: **OF**



Kims Fließband | Vietnam: **NA**

Wenn die nächste Station noch belegt ist, werden die Gruppen aufgefordert, folgende Aktion auszuführen: Schätzt die Entfernung zwischen ihrer letzten und der nächsten Station. Je weiter sie dabei von der tatsächlichen Entfernung weg sind, desto mehr Sportübungen (z.B. Kniebeugen) müssen sie machen. Zum Beispiel pro 100 km Fehleinschätzung 1 Kniebeuge.



### Entfernungen (Luftlinie):

Berlin (Deutschland) - Accra (Ghana): 5.366,41 km ~ 5.000 km

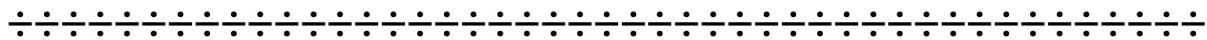
Accra (Ghana) - Jakarta (Indonesien): 11.963,20 km ~ 12.000 km

Jakarta (Indonesien) - Saigon (Vietnam): 1.891,98 km ~ 1.900 km

Saigon (Vietnam) - Berlin (Deutschland): 9.276,77 km ~ 9.000 km

Danach erhält die Gruppe den **neuen Aufgabenzettel** von der Schaltzentrale. Die Spielleitung hat entsprechend vier (Stationen) mal vier (Gruppen) Stationszettel.

Die Gruppe, die als erstes das Lösungswort auf dem Promo-Zettel korrekt einträgt, erhält einen Preis, z.B. eine Tüte Gummibärchen (vegan).



### **Anleitung zur Reflexion**

Hintergrund erinnern: Oma hat gefragt, wann es sinnvoll ist, sich ein neues Smartphone zu beschaffen. Mögliche Leitfragen:

- Ihr habt eine Reise durch die Welt gemacht. Was hat euch am meisten beeindruckt? Was findet ihr gut, was nicht? Was müsste sich in einer besseren Welt ändern?
- Ihr habt gesehen, Opa wollte sofort etwas Neues haben - Kennt Ihr das Gefühl auch, dass Ihr etwas Neues braucht? Spricht Euch Werbung für das neueste Produkt an, so wie das Gewinnspiel Opa angesprochen hat? Warum ist das interessant? (Bezug zur eigenen Lebenswelt)
- Wann habt ihr schon einmal ein neues Handy gekauft und wann habt ihr euch dagegen entschieden?

Die Spielleitung notiert wichtige Stichpunkte auf einer Pinnwand / Tafel. Auf Basis der Stichpunkte formulieren die TN gemeinsam eine Antwort an die Großeltern.

**Alternativ** können die Leitfragen auch an die Teilnehmenden gegeben werden und diese können die Fragen und Argumentation in den vorherigen Gruppen bearbeiten.



## Für & aus der ganzen Welt

