



**MEDIEN UND BEWEGUNG
WIE MIT MEDIENPROJEKTEN
BEWEGUNG INS SPIEL KOMMT**

UNSERE AUTORIN



Annette Pola

arbeitet als Förderschullehrerin an der Schule am Marsbruch in Dortmund und leitet die Fachgruppe Medien und Digitales. Ihr Schwerpunkt sind inklusive Medienprojekte, durch die Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen aktiv auf verschiedenen Aneignungsebenen teilhaben und sich ausdrücken können.

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen



INHALT

03 >> Wie mit Medienprojekten Bewegung ins Spiel kommt

05 >> Bee Bots

06 >> Sportliche Medienaktionen mit Makey Makey

Impressum

Herausgeberin:
Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)
Hedwigstr. 30-32 · 47058 Duisburg · Tel. 02 03/41 86 76 80
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de

V.i.S.d.P. Dr. Christine Ketzer · Autorin Annette Pola
Redaktion Arnold Hildebrandt, Dr. Christine Ketzer, Lidia Focke

Korrektur Irina Ditter
Layout Alessandro Riggio
Fotos Annette Pola; Coverfoto Annette Pola

Wir übernehmen keine Haftung für die Richtigkeit, Vollständigkeit oder Aktualität der wiedergegebenen Informationen.

Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitung

Wie mit Medienprojekten Bewegung ins Spiel kommt

Einleitung

Meist werden Medien im Sitzen genutzt und dabei dafür den Körper ungesunde Positionen eingenommen. Doch Medien können mehr! Sie sind vielfältig und kreativ nutzbar – sowohl allein als auch gemeinsam in heterogenen Gruppen. Medien können Bewegung anregen und zu Aktivitäten inspirieren, wodurch auch neue Begegnungen entstehen können.

In dieser Ausgabe der Interaktiv plus geht es um digitale Medienprojekte mit Spiel, Spaß und Bewegung. Sie geben einen Bewegungsanreiz und zeigen, wie man Mediennutzung und Bewegung kombinieren kann. Wir stellen Ideen vor, die mit allen gut in der Jugendarbeit umgesetzt werden können.

Einstieg

Zum Einstieg in sportliche Medienprojekte eignet sich ein gemeinsamer Start in der Gruppe. Teilnehmende können sich hierbei über ihre Vorlieben bei der Mediennutzung austauschen, und individuelle Freizeitbetätigungen mit Medien erfahren eine Wertschätzung. Demgegenüber stehen Sport- und Bewegungsaktivitäten. Anschließend werden alle Neigungen der Teilnehmenden mit ihrer jeweiligen Nutzungsdauer gesammelt. Ein Plakat mit Fotos, Symbolen oder Text kann die Freizeitgestaltung der Kinder und Jugendlichen veranschaulichen.

Im nächsten Schritt kann ein Aspekt aus neuesten Mediennutzungsstudien als Impuls betrachtet und zur Diskussion gestellt werden. Beispielsweise dann, wenn das Ergebnis der Studie aussagt, dass durch die Bildschirmzeit alle Kinder und Jugendlichen unbeweglich oder gar dick werden. Stimmt die Gruppe dem zu? Gibt es verschiedene Meinungen? Eine spannende Diskussion kann beginnen.

Ebenfalls kann ein provokatives Foto aus der Presse oder ein Audioausschnitt aus dem Radio den Beginn des Projekts einleiten. Solche Impulse können das Thema Medien und Bewegung aufgreifen und alle miteinbeziehen. Anschließend können Ideen und Antworten gesammelt werden auf die folgende Frage: Medien und Bewegung – geht das überhaupt zusammen?

Methoden im Überblick

Eine Gruppe kann sehr heterogen sein und verschiedene Voraussetzungen im Umgang mit Medien mitbringen. Die im Folgenden vorgestellten Methoden können sowohl einzeln in einer Einheit durchgeführt werden, als auch als ein längeres Sport-Medien-Projekt (Medien-Marathon) angelegt sein. Dabei spielt der zur Verfügung stehende Umfang von Zeit, Raum, Gruppe und Technik eine Rolle.

Die Methoden sind in ihren Anforderungen unterschiedlich und können je nach Bedarf adaptiert werden. Im Vordergrund stehen der Spaß und die Verbindung von Medien mit Bewegung. Ziel ist es, sich gemeinsam zu bewegen und verschiedene Medien kennenzulernen.



1, 2 oder 3 – Finde die Antwort und bringe dich in Bewegung

Ziel

Kennenlernen oder Vertiefung der App Quizmaker, Rätselspaß und Spaß an Bewegung

Materialien/Technik

- iPad
- Quizmaker-App (nur für iOS im App Store erhältlich; Preis: 4,49 €)
- Es ist eine App mit METACOM-Symbolen, bei der Multiple-Choice-Quiz mit Bildern als Antworten erstellt und gespielt werden können. Eigene Fotos können eingefügt werden; Fragen und Antworten können selbst aufgenommen werden.
- evtl. Beamer/Apple TV oder ein Beamer-Adapter fürs iPad
- Lautsprecher
- Abgrenzungen der Felder 1, 2, 3 durch Klebepunkte/-streifen für den Boden

Vorbereitung

In Anlehnung an die bekannte Kindersendung 1, 2 oder 3 wird das Spiel im Raum vorbereitet. In der Quizmaker-App wird durch das Hochladen von Fotos und das Aufnehmen der Fragen und Antworten ein Quiz erstellt. Dieses kann je nach Zielgruppe bzgl. Schwierigkeitsgrad, Fotos und Thema variieren. Für jüngere Kinder kann man ein Tierquiz erstellen. Dabei können sie sich auf den einzelnen Antwortfeldern so bewegen wie die abgebildeten Tiere, die bei der jeweiligen Quizfrage zu sehen sind. Alternativ eignet sich z. B. auch ein Sportquiz. Eine Anleitung zur Erstellung eines Quiz ist in der App vorhanden.

Durchführung

Es werden Teams gebildet und eine Spielleiterin oder ein Spielleiter bestimmt, der/die die App bedient und Punkte für richtige Antworten vergibt. Sobald eine Frage gestellt wurde, können sich die Kinder und Jugendlichen für eine Antwort entscheiden und zwischen den Feldern hin und her springen oder laufen. Nachdem alle stehen, wird die Lösung am Tablet gezeigt und die Punkte werden verteilt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und darf ein eigenes Quiz erstellen.

Bee Bots

Mit dem Bienen-Roboter kann man Spaß haben und sich vielseitig bewegen. Ganz spielerisch lernt man erste Schritte des Programmierens und die Welt von Robotern kennen.

Vorteil

Bee Bots sind leicht zu bedienen und haben einen hohen Aufforderungscharakter für Kinder und Jugendliche. Sie sind nicht zu komplex und geben bei ihrer Nutzung durch Töne und Lichter eine direkte Rückmeldung.

1. Bekanntschaft mit einem Roboter

Ziel

Niedrigschwellige Einführung in das Thema „Wie bewegen sich Roboter?“. Kreative Gestaltung von Bewegungsparcours mit den Bee Bots.

Zielgruppe

Kinder von 3–12 Jahren mit und ohne Beeinträchtigung

Materialien/Technik

- Bee Bots (mehr dazu z. B. bei www.betzold.de)
- Pfeile (Befehlskarten) als laminierte Bilder zur Orientierung (je nach Bedarf)
- Springseile, Hütchen, Tücher, Steine oder Seile zur Abgrenzung des Parcours
- Motivierende Fotos oder Symbole zur Kennzeichnung von Start und Ziel sowie der beiden Rollen Roboter und Programmiererinnen bzw. Programmierer
- Rollbretter aus Holz zum Draufsetzen und Hinlegen für Kinder und Jugendliche (Rollbretter sind mit kleinen Rädern ausgestattet. Setzt oder legt man sich darauf, kann man sich mit den Armen in Bewegung setzen oder man lässt sich ziehen. Rollbretter können gekauft oder selbst hergestellt werden. Mehr dazu z. B. bei www.sport-thieme.de.)

Einführung

Gemeinsam kann die Gruppe sich dem Thema Roboter annähern, indem verschiedene Roboterbilder im Internet gesucht, betrachtet und verglichen werden. Eigene Roboterbilder können gemalt und aus Naturmaterialien können Robotermodelle gebastelt werden. Bevor es dann mit den Robotern losgehen kann, sammeln die Teilnehmenden Ideen zu folgenden Fragen:

- Wie bewegen sich Roboter?
- Wen oder was brauchen Roboter zur Bewegung?

Kinder und Jugendliche haben viel Spaß dabei, auch sich selbst in Roboter zu verwandeln. Dazu gehen sie zu zweit zusammen. Es gibt zwei Rollen: Roboter und Programmiererin bzw. Programmierer. Die Rollen können durch Symbol-Schilder (s. Tipp) oder unterschiedlich farbige Bändchen gekennzeichnet werden. Die Teams verteilen sich im Raum, auf der Wiese oder an anderen Orten mit viel Platz. Tippen die Programmiererin bzw. der Programmierer auf die rechte Schulter des Roboters, so dreht sich dieser nach rechts; erfolgt eine Berührung auf den Kopf, darf ein Schritt nach vorn gegangen werden; für Rückwärts berührt man die Mitte des Rückens; für Drehen nach links dann die linke Schulter. Jede Berührung steht für einen Bewegungsschritt und sollte vorher miteinander abgesprochen werden. Individuelle Veränderungen und Hilfestellungen können ebenfalls erfolgen.

Ziel des Spiels ist es, sich in Verbindung mit Bewegung in die Welt der Roboter hineinzusetzen.

Anschließend werden die Bee Bots vorgestellt und gemeinsam aktiv erkundet. Nach dem Ausprobieren können wieder zu zweit die Rollen (Roboter und Programmiererin/Programmierer) eingenommen werden. Befehlskarten mit Pfeilen werden nacheinander gezeigt und benannt. Das Roboter-Kind setzt schließlich die Befehle durch Drücken der entsprechenden Tasten auf dem Bee Bot um. Die Rollen wechseln.

Noch mehr Angebote und größere Parcours

Für weitere Bewegungsangebote mit den Bienenrobotern eignen sich größere Parcours. Diese können vorbereitet sein oder gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen erstellt werden. Innerhalb der festgelegten Abgrenzungen aus Seilen oder Hütchen gibt es unterschiedliche Bewegungsrichtungen und Ziele, sodass die Roboter entsprechend programmiert werden und dort entlangfahren.

Die Parcours sind so groß und breit angelegt, dass auch Kinder und Jugendliche mit Rollstühlen oder auf Rollbretern durchpassen und die Bewegungsabfolgen der Bee Bots nachmachen können.

Es können unterschiedliche Spielformate mit oder ohne Hindernisse entwickelt werden. Außerdem können Teams gegeneinander antreten, die die Parcourslandschaft mit ihren Bienenrobotern durchfahren müssen; je schneller der Bee Bot eines Teams ans Ziel kommt, desto mehr Punkte gibt es.

Eine weitere Spielvariante mit den Bee Bots ist es, ein Rennen auf einer geraden Strecke zu veranstalten. Das Team, dessen Bot zuerst ins Ziel kommt, hat gewonnen.



2. Bewegungsspiel

Ziel

Ziel ist es, dass die Bee Bots je nach Spielvariante die Bewegungsfelder ansteuern und die Kinder die Bewegungen auf den Feldern nachmachen. Die Vorbereitung kann wie oben beschrieben erfolgen.

Zielgruppe

Es kann allein, in kleinen Teams oder in einer größeren Gruppe gespielt werden. Wenn Kinder und Jugendliche dabei sind, die auf einen Rollstuhl angewiesen sind, sollten die Bewegungsbefehle entsprechend angepasst sein. Gemeinsam lassen sich Übungen im Sitzen erproben und auswählen.

Materialien/Technik

- Bee Bots
- Spielmatte(n) mit 24 Feldern mit Symbolen und Fotos ausgedruckt mit der Abmessung 65 x 93 cm; alternativ können transparente Spielmatte(n) mit 24 Steckfächern genutzt werden. In die jeweiligen Fächer lassen sich vielfältige Symbole, Fotos und Befehle für die Bee Bots einschieben. Zu beziehen z. B. bei www.spielendprogrammieren.de; Kosten ca. 32 €. Bei www.medienkindergarten.wien gibt es kostenlose Vorlagen und weitere Symbole.)
- Karten mit den gleichen Symbolen und Fotos wie auf dem Spielfeld. Laminiert man sie, lassen sie sich gut reinigen und desinfizieren. Sie bleiben auch länger nutzbar.

Vorbereitung

Zunächst sollten die Spielmatte(n) und Karten, bestehend aus Symbolen und Fotos von verschiedenen Bewegungsformen, vorbereitet werden. Dabei können Bewegungsaufgaben individuell ausgesucht werden. Die Fotos mit den entsprechenden Bewegungen können vorab aufgenommen und ausgedruckt werden; dies ist aber auch in der Gruppe möglich. Folgende Bewegungen sind z. B. denkbar: Arme heben oder senken, sich bücken, auf einem Bein stehen oder in die Hocke gehen. Das Material wird ausgelegt. Die Bee Bots sind geladen.

Das Spiel beginnt. Dabei setzt die Programmiererin bzw. der Programmierer den Bee Bot auf den Startpunkt der Spielfläche und sucht sich eine Position aus. Der Bienenroboter muss zu diesem Feld gesteuert werden. Gelingt dies beim ersten Anlauf, erhält die Pro-



grammiererin bzw. der Programmierer zwei Programmierpunkte. Muss eine Korrektur erfolgen oder wird das Feld nicht erreicht, gibt es nur einen Punkt.

Nun ist das Team der Programmiererin bzw. des Programmierers an der Reihe. Das Team muss die Bewegung nachmachen, die der Bee Bot angesteuert hat und die auf dem Bild zu sehen ist. Jedes Teammitglied, das die Übung gut ausgeführt hat, bekommt einen Punkt. Anschließend können eine neue Programmiererin bzw. ein neuer Programmierer gewählt werden. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Eine Spielvariante ist, dass vorher eine Karte mit einer Bewegung gezogen wird. Der Bee Bot muss dann zu diesem Bewegungsbild auf der Matte bewegt werden. Die Gruppe muss die gezeigte Bewegung nachmachen. Die Punktevergabe erfolgt hier wie bei der ersten Spielvariante.

Spielvarianten

- Es wird gelost, wer zuerst Programmiererin bzw. Programmierer ist. Die anderen sind die Teammitglieder. Ziel ist es, Punkte zu sammeln.
- Vor Spielbeginn wird eine Karte mit einer Bewegung gezogen. Der Bee Bot muss dann zu diesem Bewegungsbild auf der Matte bewegt werden. Die Gruppe muss die gezeigte Bewegung nachmachen. Die Punktevergabe erfolgt hier wie bei der ursprünglichen Spielidee.
- Eine Reihenfolge von allen Bewegungen wird festgelegt und abgefahren. Alle Teilnehmenden müssen sich diese Bewegungsabfolge merken und hintereinander nachmachen.

Sportliche Medienaktionen mit MaKey MaKey

- Mehrspieler-Game-Controller
- Alufolien-Parcours

Beide Ideen sind in der Sammlung „MaKey MaKey Projektideen“ von Hilscher und Honegger 2015 zu finden (S. 3 und S. 6). Verfügbar unter: <http://ilearnit.ch/download/MakeyMakeyProjektideen.pdf>

Ergänzungen zu den oben genannten Angeboten:

- Material: Statt sich im Team an den Händen zu fassen, um die Aufgabe zu meistern, kann man das Armband von Epic Stuff nutzen. Es bietet viel mehr Bewegungsfreiheit und einen notwendigen Abstand.
- Spielvarianten: Es können Taler gesammelt werden oder der Alufolien-Parcours kann mit Hindernissen aus verschiedenen Gegenständen oder Möbeln ergänzt werden.

Ziel

Mit MaKey MaKey und den Spielangeboten können Kinder und Jugendliche experimentieren, programmieren, spielen und sich bewegen. Zudem sind Geschicklichkeit, Bewegungsfreude und Koordination gefragt.

TIPP

Für Kinder und Jugendliche eignet sich – je nach Unterstützungsbedarf oder Deutschkenntnissen – die Symbol-Sammlung META-COM von Annette Kitzinger. Die Symbole mit Bild und Wort können in unterschiedlichen Größen ausgedruckt werden und dienen einem besseren Verständnis von Aufgaben, Themen und Inhalten. Mehr zur Symbolsammlung unter: www.metacom-symbole.de.

Medien-Marathon und Projektabschluss

Alle Methodenideen können Bewegung und Medienutzung miteinander verbinden. Dabei können die Angebote individuell – je nach Gruppe – verändert werden. Sie sind als einzelne Aktionen oder – je nach zeitlichem Umfang – als Medien-Marathon denkbar. Ein Medien-Marathon ist etwas Besonderes und kann innerhalb der Gruppe durchgeführt werden. Die Einladung von Freunden oder Geschwistern zum Projektabschluss ist ebenfalls möglich. Gemeinsam wird mit Medaillen das Projekt abgeschlossen.

