

ZIEL: Die Schüler:innen wissen, dass Engagement gesellschaftliche Bedarfe zu Grunde liegen. Sie bekommen Ideen zu Themen, Zielgruppen und Tätigkeiten für ein Engagement.

ZEITUMFANG: ca. 45 Minuten

MATERIAL: 1 Kartenset Engagement-Memory für jüngere Schüler:innen (kleine Symbole auf der Kartenrückseite)
1 Kartenset Engagement-Memory für ältere Schüler:innen (größere Symbole auf der Kartenrückseite)
2 x A5 Kopiervorlage Arbeitsblatt **WELCHES ENGAGEMENT INTERESSIERT MICH?**

VORBEREITUNG:

Das Memory-Spiel gibt es in zwei Varianten: die Version für jüngere Schüler:innen (kleine Symbole auf der Kartenrückseite) ist in einfacher Sprache gestaltet, die Variante für ältere Schüler:innen (große Symbole auf der Kartenrückseite) enthält komplexere Beispiele. Sie kennen Ihre Schüler:innen am besten – wählen Sie die passende Variante.

Vor der Durchführung werden die Memory-Karten in zwei Stapel geteilt: ein Stapel mit den gesellschaftlichen Bedarfen (Bild auf der rechten Seite) und ein Stapel mit den Engagementbeispielen (Bild auf der linken Seite). Mischen Sie beide Stapel jeweils gut durch.

HINWEIS: Je nach Klassenstärke können es zu viele Beispiele sein. Wir empfehlen bei einer geringeren Klassenstärke einige Paare auszusortieren und das Memory mit reduzierter Kartenzahl einzusetzen.

VORSCHLAG ZUR DURCHFÜHRUNG:

Zum Einstieg können Sie daran anknüpfen, dass die meisten Schüler:innen das Spiel Memory kennen und kurz besprechen, wie das Spiel funktioniert. Anschließend erklären Sie der Klasse, dass dieses Memory viele verschiedene Beispiele enthält, wie man sich engagieren kann. Der Unterschied zum klassischen Memory ist, dass nicht zwei gleiche Bilder gefunden werden sollen, sondern dass gesellschaftliche Bedarfe oder Problemlagen einem passenden Engagement zugeordnet werden. Zu jedem Bedarf gibt es ein passendes Engagement.

Bevor es losgeht, erklären Sie den Schüler:innen zusammengefasst den Ablauf des Spiels:

- Alle Karten werden unter den Schüler:innen aufgeteilt, sodass jede:r eine oder mehrere Karten erhält. Jede:r liest die eigene(n) Karte(n) leise für sich durch.
- Dann startet das Spiel. Zuerst liest ein:e Schüler:in einen Bedarf (Karten mit Bild auf der rechten Seite) vor. Anschließend überlegen alle, ob sie das dazu passende Engagement haben.
- Wer denkt, das richtige Gegenstück zu haben, meldet sich und liest ihre:seine Karte laut vor. Die Klasse spielt so lange, bis alle Paare gefunden sind.

Mithilfe des Lösungsblattes können Sie überprüfen, ob das Paar übereinstimmt. Wenn die Schüler:innen ein passendes Paar gefunden haben, sammeln Sie die beiden Karten ein und hängen oder legen sie gut sichtbar aus.

Wenn alle Memory-Paare gefunden wurden, leiten Sie zur Auswertung des Spiels über.



AUSWERTUNG:

Der erste Schritt der Auswertung besteht darin, in der Klasse gemeinsam zu sammeln, welche Engagement-Themen, -Zielgruppen und -Tätigkeiten in den Beispielen vertreten sind (siehe **ÜBERSICHT ZU ZIELGRUPPEN, THEMEN UND TÄTIGKEITEN VON ENGAGEMENT**):

- Schreiben Sie dazu die Überschriften **THEMEN**, **ZIELGRUPPEN** und **TÄTIGKEITEN** an Tafel, Pinnwand, Whiteboard oder Flipchart.
- Erarbeiten Sie mit Ihren Schüler:innen eine Sammlung dieser drei Kategorien und halten Sie diese im Tafelbild fest.
- Ergänzend können Sie die Schüler:innen fragen, ob sie noch eigene Ideen oder Erfahrungen haben, für was, für wen oder mit welchen Tätigkeiten man sich engagieren kann.

Im zweiten Schritt der Auswertung stehen die Interessen der Schüler:innen für ihr eigenes Engagement im Fokus. Je nach den Rahmenbedingungen empfehlen wir ein unterschiedliches Vorgehen:

1. RAHMENBEDINGUNG: FREIE WAHL

Die Schüler:innen können ihr Engagement frei wählen und allein oder in Kleingruppen ein Projekt umsetzen:

Für die Ideensammlung empfehlen wir das **ARBEITSBLATT WELCHES ENGAGEMENT INTERESSIERT MICH?**. Bitten Sie die Schüler:innen, in den Kreisen auf dem Arbeitsblatt festzuhalten, für was, für wen oder mit welcher Tätigkeit sie sich gern engagieren würden. Ihren favorisierten Bereich können die Schüler:innen farbig markieren (siehe Aufgabenstellung auf dem Arbeitsblatt).

2. RAHMENBEDINGUNG: KLASSENPROJEKT OHNE VORGABE EINES THEMAS ODER EINES ENGAGEMENTPARTNERS

Es steht fest, dass die Schüler:innen ihr Engagement gemeinsam als Klasse umsetzen werden, wobei kein Thema oder Engagementpartner festgelegt sind:

Wir empfehlen mit den vorher schriftlich festgehaltenen Gedanken (Tafelbild, Flipchart etc.) weiterzuarbeiten, um herauszufinden, für welches Engagement sich die Klasse interessiert. Dazu können Sie die Schüler:innen bepunkteten lassen (durch Striche, Klebepunkte etc.), für welches Thema, welche Zielgruppe oder durch welche Tätigkeit sie sich gern engagieren möchten.

Hinweis: Es muss noch nicht abschließend ein Thema, eine Zielgruppe oder eine Tätigkeit festgelegt werden. Die Auswertung kann auch dazu dienen, Interessen herauszufinden.

3. RAHMENBEDINGUNGEN: ES GIBT BEREITS EINE ODER MEHRERE VORGABEN

Es gibt schon einige Festlegungen. Zum Beispiel das Thema, die Zielgruppe und/ oder der Engagementpartner stehen schon fest:

Hier können Sie die Auswertung an der Tafel einschränken und nur den relevanten Bereich thematisieren. Da die Voraussetzungen sehr individuell sind, können wir keine einheitliche Empfehlung geben. Passen Sie die Auswertung gern an Ihre individuelle Situation an.

WIE KANN ES WEITERGEHEN?

Wir empfehlen nach dem Memory das **MODUL 2: PROJEKTMANAGEMENT** umzusetzen. Alternativ können Sie aber auch **MODUL 3: KOMPETENZEN** anschließen.



ÜBERSICHT ZU ZIELGRUPPEN, THEMEN UND TÄTIGKEITEN VON ENGAGEMENT:

Dieser Überblick bezieht sich auf die Beispiele aus den beiden Spiel-Sets des Engagement-Memors und ist daher nicht als vollständig zu betrachten.

ZIELGRUPPEN	THEMEN	TÄTIGKEITEN
MEMORY FÜR JÜNGERE UND ÄLTERE SCHÜLER:INNEN: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kinder und Jugendliche ➤ Senior:innen ➤ geflüchtete Menschen ➤ Menschen mit Behinderung ➤ Menschen ohne festen Wohnsitz ➤ Menschen mit Krankheit ➤ Menschen in schwierigen Lebenslagen 	MEMORY FÜR JÜNGERE SCHÜLER:INNEN: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiere ➤ Gesundheit ➤ Armut ➤ Umwelt und Natur ➤ Nachhaltigkeit ➤ eigene Umgebung – eigenes Wohnviertel MEMORY FÜR ÄLTERE SCHÜLER:INNEN: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gesundheit ➤ Armut ➤ Umwelt und Natur ➤ Nachhaltigkeit ➤ Tiere ➤ eigene Umgebung - eigenes Wohnviertel ➤ Diskriminierung ➤ Rassismus ➤ Kinderrechte ➤ Mobbing ➤ Kritischer Umgang mit Medien ➤ Sklaverei, Menschenhandel 	MEMORY FÜR JÜNGERE SCHÜLER:INNEN: <ul style="list-style-type: none"> ➤ um Tiere kümmern ➤ spielen ➤ vorlesen ➤ Nachhilfe geben ➤ eine Sprache beibringen ➤ spazieren gehen ➤ Aktionstage organisieren ➤ etwas erforschen ➤ etwas bauen ➤ musizieren und singen ➤ kochen und backen ➤ eine Sportart beibringen (schwimmen, Basketball) ➤ Spenden sammeln ➤ Informationsmaterialerstellen (Plakate etc.) ➤ Informationen online bekannt machen MEMORY FÜR ÄLTERE SCHÜLER:INNEN: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gartenarbeit, Pflanzarbeit ➤ einen Aktionstag oder Bildungstag organisieren ➤ etwas erforschen/ untersuchen ➤ eine Kampagne entwickeln ➤ Unterschriftensammlungen organisieren ➤ Spendenaktionen organisieren ➤ Workshops planen und umsetzen ➤ Briefe schreiben ➤ Veranstaltungen organisieren ➤ Spiele entwickeln

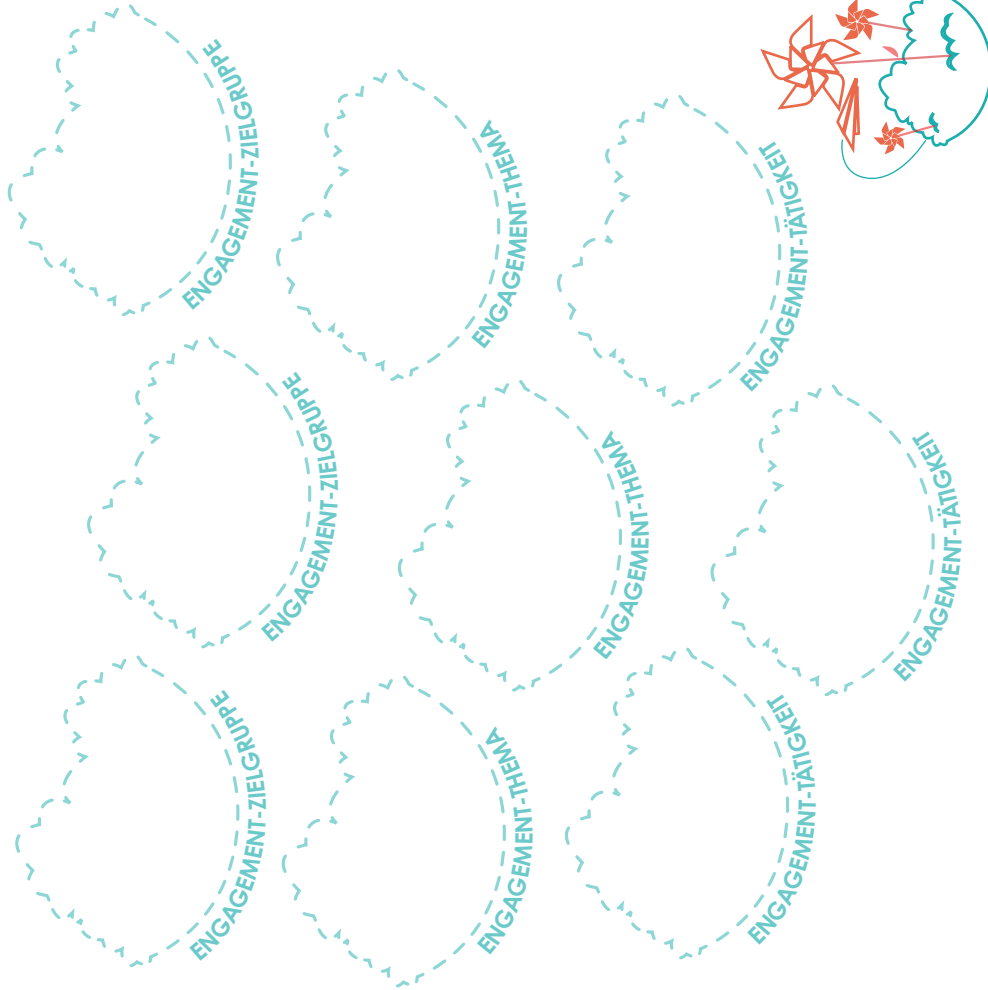


WELCHES ENGAGEMENT INTERESSIERT MICH? ARBEITSBLATT

DEIN NAME:

Im Memory-Spiel hast Du gerade viele verschiedene Möglichkeiten kennen gelernt, für wen oder was und wie (Tätigkeit) man sich engagieren kann.

Schreibe in die jeweilige Wolke eine **ZIELGRUPPE**, ein **THEMA** und eine **ENGAGEMENT-TÄTIGKEIT**, die Du interessant findest. Gerne kannst Du aus dem Memory Beispiele übernehmen, aber auch eigene Ideen aufschreiben. Danach kannst Du Deine Lieblingswolke farbig ausmalen.



WELCHES ENGAGEMENT INTERESSIERT MICH? ARBEITSBLATT

DEIN NAME:

Im Memory-Spiel hast Du gerade viele verschiedene Möglichkeiten kennen gelernt, für wen oder was und wie (Tätigkeit) man sich engagieren kann.

Schreibe in die jeweilige Wolke eine **ZIELGRUPPE**, ein **THEMA** und eine **ENGAGEMENT-TÄTIGKEIT**, die Du interessant findest. Gerne kannst Du aus dem Memory Beispiele übernehmen, aber auch eigene Ideen aufschreiben. Danach kannst Du Deine Lieblingswolke farbig ausmalen.

