



VON  
HOGWARTS  
NACH  
WAKANDA

# Von Hogwarts nach Wakanda

**Eine Reise zu Demokratie und Werten in modernen Mythen**

Erfahrungsberichte, Seminarmodelle, Fachartikel zur  
Veranstaltungsreihe der Landeszentrale für politische Bildung  
Baden-Württemberg und dem Kulturzentrum Merlin Stuttgart

lpb

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Baden-Württemberg

## Die Landeszentrale für politische Bildung

- ist die zentrale staatliche Einrichtung für die politische Bildung in Baden-Württemberg;
- ist überparteilich und nicht wertneutral, sondern wirbt für die freiheitliche demokratische Grundordnung des Grundgesetzes;
- wendet sich mit ihren Angeboten an alle Menschen im Land, besonders an Lehrende und Lernende;
- möchte für Politik interessieren, für Demokratie werben und zur Teilhabe ermuntern;
- veranstaltet im Jahr über tausend Seminare und Vorträge, Tagungen und Workshops, Bildungsreisen und Exkursionen, Aktionen, Ausstellungen und Wettbewerbe;
- veröffentlicht Broschüren, Zeitschriften, Bücher sowie Lernmedien und -spiele und vertreibt sie in ihrem Webshop [www.lpb-bw.de/shop](http://www.lpb-bw.de/shop);
- unterhält ein breites, aktuelles Internetangebot ([www.lpb-bw.de](http://www.lpb-bw.de)), das jährlich über vier Millionen Nutzerinnen und Nutzer hat;
- betreut den Schülerwettbewerb des Landtags von Baden-Württemberg zur Förderung der politischen Bildung, das Freiwillige Ökologische Jahr sowie die Gedenkstättenarbeit;
- hat ihren Hauptsitz in Stuttgart, Außenstellen in Freiburg, Heidelberg, Ludwigsburg und Tübingen und unterhält das Tagungszentrum „Haus auf der Alb“ in Bad Urach.

### Neugierig geworden?

Bestellen Sie unseren Newsletter  
[www.lpb-bw.de/newsletter](http://www.lpb-bw.de/newsletter)

oder werden Sie Premium-Mitglied.  
Anmeldung unter:  
[www.lpb-bw.de/veranstaltungen](http://www.lpb-bw.de/veranstaltungen)

# lpb

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Baden-Württemberg

Lautenschlagerstraße 20  
70173 Stuttgart  
Telefon: 07 11/16 40 99-0  
Fax: 07 11/16 40 99 77  
E-Mail: [lpb@lpb-bw.de](mailto:lpb@lpb-bw.de)  
[www.lpb-bw.de](http://www.lpb-bw.de)

### Impressum

Von Hogwarts nach Wakanda – eine Reise zu Demokratie und Werten in modernen Mythen.

Erfahrungsberichte, Seminarmodelle, Fachartikel zur Veranstaltungsreihe der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg.

#### Herausgeber

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg  
Lautenschlagerstraße 20, 70173 Stuttgart  
Telefon: 07 11/16 40 99-0, Fax -77  
E-Mail: [lpb@lpb-bw.de](mailto:lpb@lpb-bw.de)  
Internet: [www.lpb-bw.de](http://www.lpb-bw.de)

#### Autor und Autorin

Dominik Rehermann, Prof. Dr. Katrin Schlör

#### Redaktion

Bianca Braun, Stephanie Lorenz

#### Redaktionsassistentz

Gertraude Hermann

#### Layout/Satz:

VH-7 Medienküche GmbH, [www.vh7.de](http://www.vh7.de)

#### Titelbild:

Malchev – [stock.adobe.com](https://stock.adobe.com)

#### Druck

RETSCHDruck e.K., Nagold

#### Redaktionsschluss

7.12.2021

**ISBN: 978-3-945414-88-0**

#### Auflage:

500 Exemplare

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Vorwort</b> .....	2
<b>Kinder und ihre Superheldinnen und -helden im Zeichen der Medienpädagogik und politischen Bildung</b> .....	4
<b>Workshop-Beispiel 1:</b> Harry Potter – Rita Kimmkorn und die Fake News.....	8
<b>Workshop-Beispiel 2:</b> Pippi Langstrumpf – Mach dir die Welt, wie sie dir gefällt.....	14
<b>Workshop-Beispiel 3:</b> Star Wars – Die bunte Seite der Macht.....	20
<b>Workshop-Beispiel 4:</b> Fortnite kann was – auch im Alltag.....	24
<b>Workshop-Beispiel 5:</b> Captain Marvel, Wonderwoman und Prinzessin Leia – was Heldinnen mit Macht machen (Digitaler Workshop).....	28
<b>Didaktische und methodische Hinweise</b> .....	31
<b>Konzeptskizze für einen Wakanda-Workshop</b> .....	34
<b>Beispiel Harry Potter (analog)</b> .....	38
<b>Beispiel Harry Potter (digital)</b> .....	42
<b>Autorin und Autor der Ausgabe</b> .....	46
<b>Literaturhinweise</b> .....	47



# VORWORT

Eine wichtige politische und gesellschaftliche Aufgabe ist es, Kindern und Jugendlichen Medienbildung zu ermöglichen, ihnen demokratische Werte zu vermitteln, aber auch, ihnen politische Strukturen verständlich zu machen. In der Medienpädagogik und der politischen Bildung gibt es dafür unterschiedliche Zugänge: vom Videoclip, dem Planspiel, einem Quiz bis hin zum Rollenspiel. Spielerische Angebote, die an die Lebenswelt der jüngeren Rezipienten und Rezipientinnen anknüpfen, werden dabei erfahrungsgemäß am besten angenommen und verinnerlicht.

Das Projekt „Von Hogwarts nach Wakanda“ der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg und des Kulturzentrums Merlin Stuttgart hat die Kinder und Jugendlichen genau dort angesprochen, wo sie sich am liebsten aufhalten: in den Universen ihrer Heldinnen und Helden. Denn die Zauberwelten von Harry Potter, Orks, „Die Avengers“ und selbst „Connie mit der Schleife im Haar“ bieten genügend Potenzial, um über Demokratie, Macht, Diktaturen und Freiheit zu diskutieren: Bei Star Wars wird die Demokratie mit demokratischen Mitteln in eine Diktatur verwandelt, Batman glorifiziert die Selbstjustiz und bei Harry Potter wundert man sich, wie unverfroren eine Journalistin Fake News verbreitet.

**„Rita Kimmkorn ist einfach nur verlogen. Sie ist keine gute Journalistin.“**

Teilnehmerin, Workshop „Von Hogwarts nach Wakanda“

Die Kinder selbst haben dabei die größte Expertise, sie wissen fast alles über ihre Heldinnen und Helden. In den Workshops nehmen wir dieses Wissen der Kinder auf und unterstützen sie darin, die politischen Zusammenhänge zu verstehen, zu hinterfragen, zu diskutieren, sich selber eine Meinung dazu zu bilden und dies auf ihre eigene, ganz reale Welt zu übertragen.

Die Veranstaltungsreihe startete im Januar 2019. Nicht nur die Medien haben ausführlich vor- und nachberichtet, auch die teilnehmenden Kinder mit ihren Eltern erschienen zahlreich. Es trafen mehrere überregionale Anfragen von Institutionen ein, die das Projekt übernehmen möchten.

Für 2020 wurde eine zweite Staffel geplant, die wir mit Ausbruch der Pandemie in den digitalen Raum auf die Plattform Discord verlegt haben. Auch diese Workshops wurden gut angenommen, die Jugendlichen beteiligten sich lebhaft an den Diskussionen über Teamwork bei Fortnite, die Gesetzestreue der Orks und den unfassbaren Mut von realen Heldinnen wie Malala.

**An Malala würde ich die Frage stellen: „Woher nimmst du nach dem Beschluss den Mut, weiterzumachen? Wie bist du darauf gekommen, anderen Menschen zu helfen?“**

Teilnehmer, Workshop „Von Hogwarts nach Wakanda“

Die Eltern haben an diesen Vormittagen das umfangreiche popkulturelle Wissen ihrer Kinder kennen gelernt und erfahren, wie politisch es im Kinderzimmer zugeht. So konnten wir mit dem Projekt nicht nur Kinder und Jugendliche dafür begeistern, sich mit den Strukturen von Demokratie, Diktatur, Freiheit und Politik zu beschäftigen, sondern auch generationenübergreifende Diskussionen innerhalb der Familie anstoßen. Da schaut man sich den Herrn der Ringe zusammen mit den Kindern nochmals mit ganz anderen Augen an.

**„Wahrscheinlich würden die Orks nichts vom Grundgesetz halten, aber sicher weiß man es nicht.“**

Teilnehmer, Workshop „Von Hogwarts nach Wakanda“

Mit dieser Publikation wollen wir der hohen Nachfrage unterschiedlicher Bildungseinrichtungen an „Von Hogwarts nach Wakanda“ Rechnung tragen, aber auch dazu anregen, das Thema Superheldinnen und Superhelden als Brücke zu politischen und gesellschaftlichen Fragen für Kinder und Jugendliche zu nutzen. So beschreibt Prof. Dr. Katrin Schlör im Artikel „Kinder und ihre Superheldinnen und Superhelden im Zeichen der Medienpädagogik und politischen Bildung“ die Zusammenhänge politischer Bildung und Medienpädagogik. In den anschließenden Berichten fassen wir bereits abgehaltene Workshops zu „Von Hogwarts nach Wakanda“ noch einmal zusammen, sowohl analog als auch digital. Im darauffolgenden didaktischen Teil soll das Konzept der Workshops erläutert werden und auch eine Anleitung für diese gegeben werden. Auch hier gehen wir sowohl auf die analoge als auch die digitale Form ein.

Wir wünschen Ihnen eine sagenhafte Lektüre!



**Bianca Braun,**  
Fachreferentin Medien-  
pädagogik LpB



**Annette Loers,**  
Leiterin Kulturzentrum  
Merlin Stuttgart



**KINDER UND IHRE  
SUPERHELDINNEN UND  
-HELDEN IM ZEICHEN DER  
MEDIENPÄDAGOGIK UND  
POLITISCHEN BILDUNG**

# KINDER UND IHRE SUPERHELDINNEN UND -HELDEN IM ZEICHEN DER MEDIENPÄDAGOGIK UND POLITISCHEN BILDUNG



*„Wenn Pippi übrigens jemals eine Funktion gehabt hat, außer zu unterhalten, dann war es die, zu zeigen, dass man Macht haben kann und sie nicht missbraucht. Und das ist wohl das Schwerste, was es im Leben gibt.“*

(Astrid Lindgren in „Niemals Gewalt!“, S. 66)

*„Fernsehidole der Kinder verkörpern Mut, List, Stärke und Phantasie. Sie dienen ihnen als Spiegel für Wünsche und Träume. In sie können Kinder alles hineinlegen, was der Alltag nicht oder nur in Grenzen zulässt, was man sich selber nicht getraut, wie man sein möchte, oder die Figuren stellen auf liebenswürdige Weise eigene Schwächen vor.“*

(Jan-Uwe Rogge in „Kinder können fernsehen“, S. 36)

Medienfiguren üben eine große Faszination auf Kinder aus und dienen ihnen in vielerlei Hinsicht als Vorbilder. Pippi Langstrumpf als Verfechterin von Kinderrechten und Emanzipation, Wicki der Wikinger als Pazifist, Lisa Simpson als Frauenrechtlerin, die Biene Maja als Naturschützerin? Ob Medienheldinnen und -helden auch hinsichtlich politischer Bildung das Zeug zu Idolen haben, analysiert dieser Artikel.

In Anlehnung an den berühmten Ausspruch des Pioniers des deutschen Kinderfilms Gerd K. Münterfering „Kinderfernsehen ist, wenn Kinder fernsehen“, betrachtet dieser Beitrag nicht nur klassische Medienheldinnen und -helden, sondern befasst sich mit der Bandbreite an Vorbildfiguren, die Kinder in den Medien vorfinden und an denen sie sich orientieren.

## HERANWACHSENDE UND IHRE (SUPER-)HELDINNEN UND -HELDEN

Vorbilder und Idole spielen bereits im Kindesalter eine große Rolle. Laut der KIM-Studie 2018 haben 59 % aller Kinder zwischen 6 und 13 Jahren eine Person oder Gruppe, für die sie besonders schwärmen. Den größten Anteil haben Figuren oder Personen aus Film und Fernsehen, gefolgt von Sport,

Musik und Personen aus dem privaten Umfeld. Während Vorbilder aus dem Bereich digitale Spiele von Jüngeren wenig benannt werden, nimmt dieser Bereich mit steigendem Alter kontinuierlich zu. Auffallend sind die Geschlechterdifferenzen. Während Mädchen ihre Idole in erster Linie aus Film/Fernsehen und Musik wählen, nehmen Vorbilder aus dem Sport eine große Rolle bei den Jungen ein (vgl. mpfs 2018, S. 21). Ab dem Jugendalter differenzieren sich die Held:innenfiguren zunehmend aus. Analog zur Veränderung der Mediennutzung nehmen immer mehr Figuren und Personen aus Social Media eine Vorbildrolle ein. Laut Bitkom gibt ein Drittel der 10- bis 18-Jährigen an, eine:n YouTuber:in als Lieblingsstar zu haben (vgl. Bitkom 2019).

In Medienheldinnen und -helden finden Heranwachsende Orientierung und Anregung für die Bewältigung aktueller Entwicklungsaufgaben, sei es im sozialen Miteinander, in der Entwicklung von Geschlechterrollen oder in Bezug auf Werte und Normen. Langfristige Auswirkungen auf die Persönlichkeit sind dabei selten zu beobachten, stattdessen kurzfristige Impulse, die das Interesse für ein Thema wecken oder Kindern die Möglichkeit bieten, ihre Emotionen und Bedürfnisse nach außen zu spiegeln (vgl. Borchert/Monz 2019, S. 7f).

Medienfiguren, die für Heranwachsende bedeutsam sind, erfüllen für sie einen subjektiven Sinn, der ihr Handeln leitet. Dabei verbinden sie ihre persönlichen Themen (bspw. Fußball, Schule, Tiere) mit ihren individuellen Wünschen, Zielen, Träumen (bspw. groß und stark sein, geliebt werden, sportlich sein) einerseits und Sprache sowie Symboliken in den Medien (bspw. Figuren, Bilder, Geschichten) andererseits (vgl. Bachmair 1994). Handlungsleitende Themen von Kindern nachzuvollziehen, ermöglicht Erwachsenen zu verstehen, „wie sich ein Kind in seiner sozialen und dinglichen Welt [...] zurechtfindet und wie es dabei die Symbolik der Medien und die Medienerlebnisse nutzt und verarbeitet“ (ebd., S. 183). Sie liefern uns einen wichtigen Zugang zur Bedeutung von Medien für Kinder, zur Entschlüsselung ihrer zentralen Fragen an die Welt und zu ihren Orientierungsmustern für deren Lösung. Medienheldinnen und -helden sind demnach Schlüsselfiguren für die Wahrnehmung, Reflexion und Bearbeitung individueller und gesellschaftlicher Problemstellungen. Je nach subjektivem Sinn kommen Kinder so in Berührung mit politischen Themen wie Naturschutz, Inklusion oder Geschlechtergerechtigkeit.

## ZUM VERHÄLTNISS VON MEDIEN(PÄDAGOGIK) UND POLITISCHER BILDUNG

Medien erfüllen als sogenannte Vierte Gewalt im Staat Kernfunktionen für eine demokratische Gesellschaft. Neben der Informationsfunktion, und der Vermittlungsfunktion zwischen Politik und Bevölkerung, politischen Sozialisations- und Bildungsfunktion gewährleisten sie die Meinungsbildungsfunktion und üben eine Kontrollfunktion hinsichtlich gesellschaftlicher Missstände aus. Als Wirtschaftsunternehmen sorgen Medien nicht nur für Wertschöpfung, Beschäftigung und Warenzirkulation. Sie sind auch der zentrale Ort, an dem Konsum- und Verbraucherinformationen kommuniziert werden.

Im Bereich Kultur und Soziales bieten Medien Orientierung und Lebenshilfe, ermöglichen kulturelle Entfaltung und Bildung, Unterhaltung und Entspannung und dienen damit der gesellschaftlichen Integration. Zentral für den demokratischen Zusammenhalt ist zudem die Funktion, Öffentlichkeit herzustellen, Meinungsäußerungen zu ermöglichen, Kontrolle und Kritik politischer Instanzen zu gewährleisten und Menschen zur Partizipation am politischen Geschehen zu aktivieren (vgl. Bonfadelli 2016). Durch das Aufgreifen oder die Berichterstattung über politische Absichten, Forderungen und Ziele für die Öffentlichkeit, treten am politischen Prozess Beteiligte miteinander in Kommunikation. Indem Medien

sowohl die Erwartungen der Bürger thematisieren als auch die Entscheidungen des politischen Systems darstellen, kommt es zum Austausch zwischen Organisationen, Institutionen, Parteien und Bürgern. Medien vermitteln das Wissen für die Willensbildung und ermöglichen auf diese Weise die Teilnahme der Bürger am politischen Prozess (Politische Partizipation): Sie tragen zur politischen Bildung bei.

So eng Medien und Politik miteinander verwoben sind, so eng lassen sich Bezüge zwischen Medienpädagogik und politischer Bildung herstellen. Eine zentrale medienpädagogische Zielsetzung ist, Menschen zu einem verantwortungsbewussten Handeln im medialen Raum zu befähigen. Damit diese Aufgabe der Medienpädagogik umgesetzt werden kann, gilt es auf politischer Ebene Rahmenbedingungen zu ermöglichen, um soziale und digitale Ungerechtigkeit zu überwinden und strukturelle medienpolitische Voraussetzungen für informationelle Selbstbestimmung zu schaffen.

## MEDIENHELDINNEN UND -HELDEN UND GESCHLECHTERGERECHTIGKEIT

Als wichtige Ressource der Identitätsbildung spielen Medienfiguren eine zentrale Rolle bei der Auseinandersetzung mit Geschlechterrollenbildern. Seit jeher tendieren Medien zu stereotypen Darstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit, wobei Männer/Jungen eine höhere Medienpräsenz haben und in größerer Vielfalt dargestellt werden als Frauen/Mädchen. Weiterhin dominant ist ein binärer und heteronormativer Blick auf das Geschlecht, wenngleich in den letzten Jahren LSBTTIQ-Charaktere<sup>1</sup> grundsätzlich in den Medien an Häufigkeit zugenommen haben (vgl. Loist 2017, S. 42). Männliche Medienhelden werden als Macher dargestellt, egal ob als „Oben-Drüber“-Held mit Superkräften (bspw. Spiderman) oder als „Lustiger Loser“ (bspw. Bart Simpson). Mädchenfiguren hingegen erlangen ihre Anerkennung meist mit körperlichen Attributen und Attraktivität für das andere Geschlecht, oder sie stehen in Verbindung mit dem Streben nach Selbstoptimierung und Perfektionismus. Insbesondere private Anbieter orientieren sich bei Kinderformaten an den vermeintlich erfolgreichen Genderstereotypen. So entsteht ein sich selbst stabilisierendes System aus Nachfrage und Angebot (vgl. Götz 2013, S. 60–62).

Schon die Kleinsten erfahren im Großteil der beliebten Kinderbücher und -sendungen wie „Conni“ oder „Bobo Siebenschläfer“ eine stereotype Aufteilung von Erwerbs- und Care-Arbeit in der Familie. Nur

<sup>1</sup> LSBTTIQ: Lesbisch, schwul, bisexuell, transsexuell, transgender, intersexuell und queer

selten finden sich Doppelernährermodelle oder vorrangig kinderbetreuende Väter, wie bspw. in „Lauras Stern“. Optimistisch stimmt, dass bspw. Bücher der Conni-Serie laut Verlag regelmäßig an gesellschaftliche Veränderungen angepasst werden (vgl. Nörtemann 2020, S. 54). Fraglich bleibt, warum gerade beliebte Serien nicht ihre Popularität nutzen, um für mehr Geschlechterdiversität und -gerechtigkeit einzustehen.

Der Trend zu ungleicher Sichtbarkeit und geschlechterstereotypen Darstellungen setzt sich in der Social-Media-Welt fort (vgl. maLisa Stiftung 2019). Gleichzeitig bietet gerade Social Media einen Ausweg aus der Stereotyp-Falle. In der unendlichen Breite an Inhalten finden sich viele Influencer:innen, und damit moderne Superheld:innen, die Diversität spiegeln und alternative Identifikationsangebote machen.

## **SOCIAL MEDIA-SUPERHELDINNEN- UND HELDEN ALS POLITICAL INFLUENZERINNEN- UND INFLUENZER**

Längst haben politische Diskurse – nicht nur in Bezug auf Fake News und Hate Speech – Social Media zur Bühne gemacht. Die „tagesschau“ postet auf TikTok, Superstars wie Cara Delevingne, Lady Gaga oder Emma Watson engagieren sich für Frauenrechte auf Instagram und sogenannte Political Influencer:innen bekommen mehr und mehr Aufmerksamkeit. Eine der bekanntesten internationalen Vertreterinnen ist Greta Thunberg, die mit ihrer Fridays-for-Future-Bewegung Jugendliche und Erwachsene weltweit für das Thema Klimaschutz mobilisiert. In Deutschland populär ist insbesondere durch ihre Beiträge zum Thema Corona-Pandemie die Chemikerin Mai Thi Nguyen-Kim, die mit ihrem YouTube-Kanal mailLab<sup>2</sup> mehr als eine Million Menschen zum Thema Gesundheit(spolitik) erreicht oder der YouTuber Rezo, der mit seinem Video „Die Zerstörung der CDU“ mit mehr als 18 Millionen Aufrufen 2019 Internet-Geschichte geschrieben hat<sup>3</sup>.

## **COMPUTERSPIELE UND DIE DEMOKRATISIERUNG DER HELDINNEN- UND HELDENKULTUR**

Die Frage, wie politisch Computerspiele sind, spaltet regelmäßig die Branche, aber auch die Gameskultur in sich. Aus der Avatar-Kultur ergibt sich eine neue Dimension, denn Held:innen sind nicht vorgefertigte Figuren, deren Persönlichkeit durch die Entwickler:innen bestimmt ist, sondern Charaktere, die von den Nutzer:innen selbst durch Skins gestaltet und mit individuellen Attributen und Fertigkeiten belegt sind.

<sup>2</sup> [www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ](http://www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ)

<sup>3</sup> [www.youtube.com/watch?v=DQav1nhtTc0](http://www.youtube.com/watch?v=DQav1nhtTc0)

Dies führt zu einer Ausdifferenzierung der medialen Held:innen-Figuren einerseits und zu einer Demokratisierung der Held:innenkultur andererseits. Ein Beispiel hierfür sind politische Aktionen unter anderem im Umfeld der US-Wahl in dem Spiel „Animal Crossing: New Horizons“. Aktivist:innen nutzen ihre Avatar-Präsenz, um Aufmerksamkeit für ihre politischen Belange zu bekommen, bspw. indem sie ein Denkmal für Opfer von Polizeigewalt errichteten oder Wahlkampfschilder für Biden/Harris in ihren virtuellen Vorgärten platzierten.

Größtenteils wünschen sich Gamer:innen dennoch einen politikfreien Raum. Diversität in der Darstellung von Held:innen-Figuren führt häufig zu Shitstorms. Daraus resultiert, dass sich viele Spielefirmen bewusst unpolitisch geben und kein Risiko eingehen (vgl. Reymann-Schneider 2020).

## **EMPOWERMENT ALS GEMEINSAMES ZIEL VON MEDIENPÄDAGOGIK UND POLITISCHER BILDUNG**

Spätestens seit dem Paradigmenwechsel der Medienpädagogik, der der Frage „Was machen die Medien mit den Menschen?“ die Rückfrage „Was machen die Menschen mit den Medien?“ stellt, werden Mediennutzer:innen nicht mehr als reine Objekte betrachtet, die der Wirkung von Medien hilflos ausgeliefert sind. Stattdessen hat sowohl Medienpädagogik als auch politische Medienbildung das Ziel, die Nutzer:innen zu empowern und sie zur aktiven Einflussnahme auf ihre Lebens- und Medienwelt zu befähigen. Dazu gehört, Heranwachsende bereits früh mit einem vielschichtigen Medien-Portfolio vertraut zu machen und ihnen authentische Medienheldinnen und -helden anzubieten. So fordern Kinder selbst mehr Gleichberechtigung unter den Geschlechtern ein. Gewalttätige Jungenfiguren lehnen viele ab und wünschen sich facettenreichere Charaktere. Gleichzeitig kritisieren viele Kinder zu dünne weibliche Figuren, wünschen sich eine positive Darstellung schlauer Mädchen und eine Abkehr von dem Drama- und Zickenmotiv (vgl. Bulla/Herche 2008; Herche/Bulla 2008). Neben klassischen Methoden der Filmpädagogik bieten sich kreative Zugänge bspw. über Projekte der aktiven Medienarbeit an, die Heranwachsende in ihrem Selbstaustausch und in ihrer Rolle als selbstbestimmte Mitgestalter:innen der Medienwelt stärken. Dadurch bekommen sie Raum, ihre handlungsleitenden lebens- und medienweltlichen Themen über Medien zu artikulieren und im Sinne der Teilhabe an unserer Mediengesellschaft auf der politischen Agenda zu platzieren.

**Autorin: Prof. Dr. Katrin Schlör**



**WORKSHOP-BEISPIEL 1:  
HARRY POTTER -  
RITA KIMMKORN UND  
DIE FAKE NEWS**

*Harry Potter ist eine Romanreihe der Schriftstellerin J.K. Rowling, welche den Werdegang des Titelhelden an der Zauberschule Hogwarts begleitet. Neben dem magischen Schulunterricht bestehen Harry und seine Freunde Ron und Hermine zahlreiche Abenteuer. Die Geschichten haben dabei die Rückkehr des dunkeln Zauberers Voldemort und dessen erneute Unterdrückung der Zaubererwelt als verbindenden roten Faden durch die Reihe. Harry ist dabei der größte Gegner Voldemorts, da dieser seine Eltern ermordete, Harry jedoch den Todesfluch Voldemorts überlebte und so zur magischen Gegenfigur des bösen Zauberers wurde. Neben der Verfilmung der Bücher ist der junge Zauberer auch aus Videospielen, Brettspielen sowie Lego-Bausätzen bei Kindern und Jugendlichen bekannt.*

## WORKSHOP- BEISPIEL 1:

### HARRY POTTER – RITA KIMMKORN UND DIE FAKE NEWS

Sei es eine Liebesbeziehung von Harry und Hermine oder eine Sammlung übler Gerüchte über Professor Dumbledore – die Reporterin Rita Kimmkorn macht Harry Potter und seinen Freunden das Leben nicht gerade leicht. Da Kinder und Jugendliche in den Filmen über den berühmten Zauberlehrling mit dem Charakter Rita Kimmkorn ein eindrückliches Beispiel davon erhalten, welche Folgen Fake News und unethisches Verhalten von Journalist:innen haben können, bieten sich die Filme als Ausgangspunkt für eine Diskussion über den Sinn und die Grenzen von Pressefreiheit sowie die Gefahren durch Fake News an.

Der Workshop „Rita Kimmkorn und die Fake News“ war inhaltlich in drei Abschnitte unterteilt. Zunächst sollte mit den Teilnehmenden erarbeitet werden, welche Erwartungen sie an die Arbeit von Journalist:innen stellen und welche Bedeutung die Presse aus ihrer Sicht für unsere Demokratie hat. Anschließend sollten die Teilnehmenden die Rahmenbedingungen der Presse in Deutschland anhand des Grundrechts Pressefreiheit und des Pressekodex kennenlernen. Dabei wurde auch diskutiert, warum Meinungsfreiheit und Meinungsvielfalt so wichtig für eine demokratische Gemeinschaft sind. Im letzten Abschnitt wurden die Themen Fake News und irreführende Informationen sowie ihre möglichen Folgen erarbeitet und Möglichkeiten aufgezeigt, derartige Inhalte zu erkennen.



## **ABSCHNITT 1: MIT RITA IN DER BESEN- KAMMER – ERWARTUNGEN AN JOURNALIST:INNEN**

Zunächst schauten sich die Teilnehmenden zwei Szenen aus den Harry-Potter-Filmen an:

- „Harry Potter und der Feuerkelch“:  
Rita Kimmkorn und Harry in der Besenkammer
- „Harry Potter und der Feuerkelch“:  
Harry findet die Zeitung mit Artikel über ihn  
im Gemeinschaftsraum

Anhand dieser Szenen riefen sich die Teilnehmenden zunächst die Geschichte der Harry-Potter-Filme und -Bücher ins Gedächtnis. Die Teilnehmenden, die schon viel Vorwissen über die Harry-Potter-Geschichten hatten, erläuterten den Teilnehmenden ohne großes Vorwissen anschaulich, worum es in den Filmen und Büchern von Harry Potter genau geht. Anschließend konnten alle erzählen, wie sie das Verhalten von Rita Kimmkorn in den gezeigten Szenen fanden. Bereits hier zeigte sich eine hohe Identifikation der Teilnehmenden mit den Hauptfiguren der Filme. Rita Kimmkorns Verhalten empfanden alle durchgehend als unfair und problematisch. Die Teilnehmenden wollten zudem bereits an dieser Stelle von anderen Szenen berichten, in denen sich Rita Kimmkorn aus ihrer Sicht nicht richtig verhält. Diese Erzählungen verwendeten die Referierenden, um das Gespräch darauf zu lenken, wie gute Journalist:innen arbeiten sollten und was diese von Rita Kimmkorn unterscheidet. Die Beiträge der Teilnehmenden nannten dabei schon zahlreiche Elemente, die sich auch im Pressekodex des Deutschen Presserates wiederfinden, zum Beispiel die Pflicht, nur die Wahrheit zu berichten und das Gebot, keine übertriebenen Geschichten zu verbreiten. Die Teilnehmenden kamen schließlich auch darauf, dass falsche Berichterstattung Schaden anrichten kann, was nicht nur in den Filmen, sondern auch im echten Leben eine Bedeutung hat. Für Rita Kimmkorn hatte aus diesen Gründen auch niemand viel Sympathie übrig: „Die ist einfach nur verlogen“, lautete das Urteil einer Teilnehmerin.

## **ABSCHNITT 2: REISE DURCH HOGWARTS – SCHATZSUCHE ZU GRUNDRECHTSSPUREN UND PRESSEKODEX**

Aufbauend auf der Einführung sprachen die Teilnehmenden über die Bedeutung der Pressefreiheit und die Regeln für Journalist:innen. Dies fand in Form einer Schatzsuche im Raum statt. Verschiedene Gegenstände aus dem Harry-Potter-Universum, z.B. Zauberbücher, magische Kochrezepte, ein Schachspiel, ein schwarzer (gebastelter) Drache und eine Schatzkiste, wurden an verschiedenen Stellen im Raum mit aufeinander aufbauenden Hinweisen versteckt. Ausgehend von einem ersten Hinweis suchten immer zwei Teilnehmende den nächsten Hinweis und wurden dabei von den anderen Teilnehmenden unterstützt.

Inhaltliche Stationen waren zunächst die Fragen, warum Rita Kimmkorn keine glaubwürdige Journalistin ist, warum ihr trotzdem viele glauben und welche verschiedenen Zeitungen und Zeitschriften es in der magischen und nichtmagischen Welt gibt. Das Gespräch fand hier schnell den Weg zu Medienvielfalt und den inhaltlichen Ausrichtungen, die Medien haben können. Eine weitere Station der Schatzsuche beschäftigte sich mit der Frage, welche Rolle das Zaubereiministerium im Hinblick auf die Entwicklung der Medien und der Medienfreiheit in den Harry-Potter-Büchern einnimmt. Auch die allgemeine Meinungsfreiheit und ihre grundrechtliche Schutzbedeutung waren Diskussionspunkt einer Station, weil diese insbesondere in den letzten Harry-Potter-Bänden nur noch sehr eingeschränkt existiert – mit weitreichenden Folgen für die gesamte Zauberergemeinschaft. Obwohl die Versteckmöglichkeiten im Workshop-Raum begrenzt waren, wirkte das Format der Schatzsuche sehr motivierend. Die Hinweise wurden jeweils detailliert besprochen und das Einhalten des Harry-Potter-Themas führte dabei zu zusätzlicher Begeisterung.

Als sehr wichtig hat sich zudem die Ergebnis-sicherung mittels eines Plakats erwiesen, da darauf im weiteren Verlauf des Workshops (z.B. im 3. Abschnitt) zurückgegriffen werden konnte.

Für die Umsetzung im Rahmen einer digitalen Schatzsuche könnte es empfehlenswert sein, eine App wie beispielsweise „Actionbound“ zu nutzen.

### ABSCHNITT 3: UNSER VERITAS-TRANK - FAKE NEWS UND IRREFÜHRENDE INFORMATIONEN

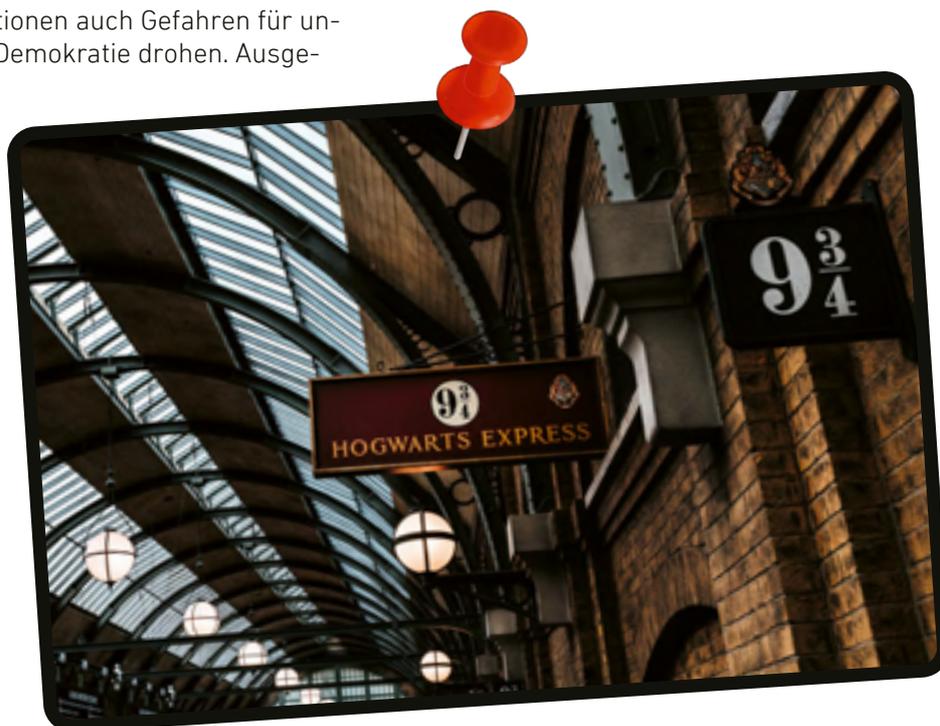
Zum Übergang auf das Thema Fake News und irreführende Informationen schauten sich die Teilnehmenden erneut Szenen aus den Harry-Potter-Filmen an:

- „Harry Potter und der Feuerkelch“:  
Denkarium zeigt Zauberer-Gericht
- „Harry Potter und der Orden des Phönix“:  
Streit im Gemeinschaftsraum (gleich nach  
Willkommen in der großen Halle)
- „Harry Potter und der Feuerkelch“:  
Hermine umarmt Harry vor der Drachen-Prüfung
- „Harry Potter und der Feuerkelch“:  
Hermine findet einen Zeitungsartikel über sich  
und Harry beim Frühstück

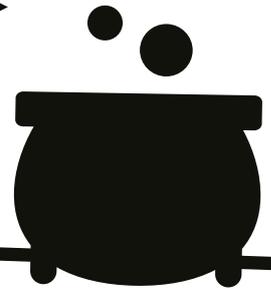
Bei der Besprechung dieser Szenen lag der Fokus darauf, welche Folgen für Harry, Hermine, Ron und Dumbledore durch die falschen oder fehlerhaften Darstellungen in der Presse entstehen. Die Teilnehmenden erkannten so, dass Misstrauen und Unsicherheit Probleme derartiger Nachrichten sein können. Zudem beschrieben die Teilnehmenden, dass dies den dunklen Zauberern dabei helfen konnte, die Zaubererwelt zu übernehmen: „Voldemort braucht ja auch den Tagespropheten, damit alle ihm glauben“, lautete die treffende Analyse eines Teilnehmers. Anhand dieser Diskussion gelang sehr leicht ein Transfer in unsere reale Welt, durch den die Teilnehmenden erkannten, dass von Fake News und irreführenden Informationen auch Gefahren für unsere Gesellschaft und Demokratie drohen. Ausge-

hend davon erarbeiteten die Teilnehmenden spielerisch, was jede:r von ihnen gegen Fake News unternehmen kann. Dazu brauten die Teilnehmenden einen Veritas-Trank, also ein Wahrheitsserum. Es wurden kleine Flaschen verteilt, an denen sich Zettel mit verschiedenen möglichen Zutaten für den Trank befanden (siehe Liste anbei).

Es musste entschieden werden, welche Zutaten in einen Kupferkessel geschüttet werden, um den Trank zu brauen. Jede richtige Zutat wurde in den Kessel geschüttet, woraufhin die Teilnehmenden mit einem Zauberstab wedeln und folgenden „Zauberspruch“ aufsagen konnten: „Damit wir alles Falsche finden, müssen wir uns nicht viel winden. Wir dürfen bloß nicht alles glauben, das kann uns schnell die Wahrheit rauben. Kurz mal googeln reicht oft aus, so finden wir die Wahrheit raus. Und können wir es nicht sicher sagen, Eltern oder Lehrer fragen.“ Der Erfolg wurde den Teilnehmenden durch die veränderte Farbe einer wasserdichten LED im Kessel und den kurzen Knall einer Knallerbse angezeigt. Jede Zutat wurde zudem kurz besprochen und auf einem Plakat festgehalten. Abschließend diskutierten alle gemeinsam erneut das komplette Rezept für den „Veritas-Trank“. Es war schnell klar, dass die Teilnehmenden verstanden hatten, dass mit diesen Zutaten jede:r etwas gegen Fake News tun kann. Auch hier zeigte sich erneut, dass der spielerische Ansatz innerhalb des Harry-Potter-Universums gut funktioniert hat und für eine hohe Aufmerksamkeit der Teilnehmenden sorgte. Insbesondere das aktive „Brauen“ des Trankes führte dabei zu einer hohen Motivation, sich an der Diskussion über die richtigen Zutaten zu beteiligen.



# LISTE DER „ZUTATEN“ FÜR DEN „VERITAS-TRANK“:



## RICHTIGE ZUTATEN

### Frisches Quellen-Extrakt

Zeigt, von wem eine Information veröffentlicht wurde und ob man dieser Person vertrauen kann.

### Einige Tropfen Impressum

Muss auf jeder Webseite auffindbar sein. Seiten ohne Impressum kann man nicht vertrauen.

### „Berichten andere das gleiche“-Tinktur

Enthüllt, ob auch andere eine Information berichten. Je mehr Quellen die Tinktur enthüllt, desto glaubwürdiger ist die Information.

### Aktualitäts-Alraune

Nur neue, frische Exemplare verwenden. Vor-

sicht: Manchmal werden alte Informationen als etwas Neues verkauft, obwohl sie nicht mehr stimmen.

### Vollständigkeits-Elixier

Manchmal werden Informationen weggelassen, um ihren Inhalt zu verändern. Dieses Elixier macht Informationen vollständig.

### Bilder-Rückwärts-Beere

Zeigt, ob Bilder schon mal woanders benutzt wurden oder ob man etwas an einem Bild verändert hat.

### Mimikama.at-Salbe

Zeigt, ob eine Nachricht schon als falsch erkannt wurde.

## FALSCH ZUTATEN

### Plapper-Puder

Hilft dabei, alles nachzuplappern, was andere sagen oder schreiben.

### Teil-Mich-Trank

Verbreitet Informationen schnell an andere, ohne dass man sie genau lesen muss.

### Fehler-Flieder

Führt zu vielen Rechtschreibfehlern in einer Nachricht.

### Illusions-Destillat

Lässt alles im Internet besser und schöner aussehen, als es in Wahrheit ist.

### Exklusivitäts-Elixier

Lässt uns alles glauben, was eine einzige Person oder Webseite uns erzählt.







**WORKSHOP-BEISPIEL 2:  
PIPPI LANGSTRUMPF -  
MACH DIR DIE WELT,  
WIE SIE DIR GEFÄLLT**

*Die Abenteuer von Pippi Langstrumpf wurden 1945 erstmals von der Kinderbuchautorin Astrid Lindgren veröffentlicht. Basierend auf ihren Werken entstanden mehrere Filme und Zeichentrickserien. Pippi sticht in allen Abenteuern dadurch hervor, dass sie sich von den geltenden Normen abhebt. Sie ist übermäßig stark und kann sogar ihr Pferd „Kleiner Onkel“ hochheben, mit dem sie, zusammen mit dem Affen „Herr Nilson“, in der Villa Kunterbunt lebt, während ihr Vater, ein Kapitän, auf Reisen ist. Darüber hinaus eckt Pippi insbesondere bei Erwachsenen durch ihre bunte, zusammengewürfelte Kleidung und ihre Missachtung von Regeln und Konventionen an. Ihre Freunde Tommy und Annika dienen dabei häufig als Spiegel für Pippis Verhalten, da sie sich als „normale“ Kinder über dieses wundern.*

## WORKSHOP- BEISPIEL 2:

### PIPPI LANGSTRUMPF – MACH DIR DIE WELT, WIE SIE DIR GEFÄLLT

Wer über starke weibliche Heldinnen sprechen möchte, der kommt an Pippi Langstrumpf nicht vorbei. Das eigenwillige, kluge – und meist sehr vorlaute – Mädchen hat schon Generationen von Lesenden gezeigt, dass man die Regeln der Erwachsenen nicht immer ohne die Frage nach dem Sinn der Regeln hinnehmen muss. Mit ihrem Motto „Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt“ ist die freche Pippi somit der ideale Einstieg, wenn es darum geht, Geschlechterklischees, Kinderrechte und die Nachvollziehbarkeit von Regeln zu diskutieren.

Der Workshop „Pippi Langstrumpf – Mach dir die Welt, wie sie dir gefällt“ sollte für die Teilnehmenden eine Gelegenheit bieten, zu diskutieren, welche Regeln in ihrem eigenen Leben eine Rolle spielen und ob es in Ordnung sein kann, gegen diese zu verstoßen. Dabei wurde ein besonderes Augenmerk darauf gelegt, ob in unserer Gesellschaft für Jungen und Mädchen jeweils andere Regeln gelten und ob dies akzeptabel wäre. Auch der Frage, ob die gesellschaftlichen Regeln gleichermaßen gerecht auf Kinder und Erwachsene angewendet werden, wurde besondere Beachtung geschenkt. Zu diesem Zweck schauten sich die teilnehmenden Kinder zunächst einige Szenen aus den Pippi-Langstrumpf-Filmen an und sprachen mit den Referierenden darüber, ob sie das Verhalten von Pippi gut bzw. nachvollziehbar fanden. Im Anschluss daran wurde die entsprechende Lebenswelt der Kinder aufgenommen. Die Kinder erzählten, welche Regeln sie in ihrem Leben kennen und ob sie sich „immer“ an diese halten. Schließlich bastelte die Gruppe einige Collagen aus vorbereiteten Bildern und Zeitungsausschnitten, die abschließend gemeinsam besprochen wurden.



## **ABSCHNITT 1: PIPI UND DIE REGELN DER ERWACHSENEN**

Dass Pippi Langstrumpf meistens frech ist und den Regeln der Erwachsenen wenig Beachtung schenkt, weiß jeder, der sich schon mal mit dem Mädchen aus der Villa Kunterbunt beschäftigt hat. Da allerdings im Vorfeld der Workshops nicht klar war, wie gut sich die Teilnehmenden mit den Geschichten von Pippi auskennen, schaute die Gruppe zu Beginn des Workshops einige Szenen aus den Pippi-Langstrumpf-Filmen an, um zu sehen, wie sich Pippi in bestimmten Situationen verhält. Diese Szenen wurden von den Referierenden ausgewählt, um insbesondere solche Momente zu zeigen, in denen Pippi gegen die geltenden Regeln verstößt. Konkret handelte es sich um folgende Szenen:

- Pippi beim Einkaufen im Kosmetikladen
- Pippi in der Schule
- Pippi beim Kaffee mit den Freundinnen der Mutter von Tommy und Annika

Bei den Kindern sorgte das Verhalten von Pippi für gemischte Reaktionen: „Wenn man die Regeln nicht kennt, kann man sich auch nicht an sie halten“, meinte beispielsweise eine Teilnehmerin mit Blick darauf, dass Pippi nicht versteht, warum man in der Schule still sein soll. Andere Kinder wunderten sich aber gerade darüber, dass Pippi solche Regeln nicht kennt, da diese ja „selbstverständlich sein sollten“. Für die Teilnehmenden maßgeblich war hier die Nachvollziehbarkeit der Regel, die sich selbst erklären und für alle gleichermaßen anwendbar sei, weil eben kein vernünftiger Unterricht erfolgen könne, wenn alle laut seien.

Einigkeit herrschte bei zwei anderen Themen, die in der Diskussion sehr präsent waren: Zum einen waren die Kinder der Meinung, dass Pippi häufig zu frech sei und andere zu wenig respektiere. Das gelte aber nicht nur für die Erwachsenen, sondern für jeden. „Man sollte eigentlich alle Leute respektieren“, sagte ein Teilnehmer.

Zum anderen ärgerten sich die Kinder über das Verhalten der Erwachsenen in der Filmszene, in der Pippi sich zuerst ein Stück Kuchen nimmt und dafür Ärger bekommt. „Es ist nicht gerecht, dass Erwachsene oft zuerst Kuchen bekommen“, erklärte ein Teilnehmer dazu. Freiwilliger Respekt und Höflichkeit im gegenseitigen Miteinander sollen laut den Teilnehmenden also selbstverständlich sein, nicht aber eine Unterscheidung zwischen Kindern und Erwachsenen in diesem Bereich.

## **ABSCHNITT 2: REGELN IM LEBEN DER TEILNEHMENDEN**

An die im vorherigen Abschnitt begonnene Diskussion konnte gleich angeknüpft werden. So stellte die Gruppe fest, dass auch in ihrem Leben die Erwachsenen oft mehr Rechte für sich beanspruchen würden, obwohl es für die Kinder ja die gleichen Rechte geben sollte. Zudem beschwerten sich die Teilnehmenden darüber, dass Erwachsene manchmal von Kindern verlangen, sich an Regeln zu halten, an die sie sich dann selbst nicht halten. „Wenn man älter wird, bricht man immer mehr Regeln“, bemerkte eine Teilnehmerin. Insgesamt war die Gruppe aber davon überzeugt, dass Regeln wichtig sind und dass man sich an sie halten soll, wenn es keinen guten Grund dafür gibt, gegen die Regeln zu verstoßen. So sei es in Ordnung, gegen Regeln zu verstoßen, wenn diese ungerecht seien: „Die Lehrer verdienen es manchmal, dass man Regeln bricht, wenn die einfach nur fies sind.“ Allerdings mussten die Kinder auch eingestehen, dass sie Regeln nicht immer nur mit guten Gründen brechen: „Manchmal bricht man Regeln einfach nur, weil man sie blöd findet“, hieß es von Seiten der Teilnehmenden. Trotz der lebhaften Diskussion gelang es nur schwer, auf das Thema Geschlechtergerechtigkeit aufmerksam zu machen. Ein Zitat von Pippis Freundin Annika, dass „eine Dame nicht in der Nase bohrt“, führte bei den Teilnehmenden kaum zu Widerspruch. Auch der Versuch, mit Nachfragen zu besprechen, ob Jungen und Mädchen anders behandelt werden bzw. ob für Jungen und Mädchen jeweils andere Regeln gelten, führte kaum zu Diskussionsbeiträgen. Stattdessen wurde deutlich, dass die bestehenden Unterschiede und auch Ungerechtigkeiten von den teilnehmenden Kindern als normal hingenommen und kaum hinterfragt wurden.

### ABSCHNITT 3: COLLAGENBASTELN, WIE ES DIR GEFÄLLT

Zum Abschluss des Workshops bastelten die Kinder eigene Collagen aus vorbereiteten Zeitungsausschnitten und Bildern. Mit den Collagen sollten sie zeigen, wie sie über Regeln und Regelverstöße denken. Von den Referierenden wurden dafür einerseits Ausschnitte verwendet, die sich mit dem Thema „Fridays for Future“ beschäftigen, wie z.B. die Aussage von Christian Lindner, man solle den „Klimawandel den Profis überlassen“ oder ein Kommentar von Klimaaktivistin, Luisa Neubauer, die zum Schulstreik aufruft.

Auch die Themen Geschlechtergerechtigkeit und Geschlechterklischees wurden von den vorbereiteten Ausschnitten und Bildern aufgegriffen, wie z.B. ein Prinzessinnen-Abenteuer für Mädchen und ein Polizei-Abenteuer für Jungen, aber auch geäußerte Kritik insbesondere an jungen, politisch aktiven Frauen wie Greta Thunberg zeigten. Zusätzlich hatten die Referierenden Bilder und Ausschnitte von Pippi Langstrumpf vorbereitet. Die Kinder konnten sich die Ausschnitte frei aussuchen und die Collagen mit diesen sowie mit Buntstiften frei gestalten. Im Anschluss wurden die einzelnen Collagen in der Gruppe besprochen. Dabei war interessant zu sehen, dass die Kinder in ihren Werken klare Positionen bezogen. So sprachen sich die meisten Teilnehmenden in ihren Collagen dafür aus, dass auch Kinder die Möglichkeit haben sollten, Freiheiten wahrzunehmen und mitzureden. Auch das Thema Geschlechtergerechtigkeit wurde nun von der

Gruppe durch die Sprache der Bilder bearbeitet, wobei klar wurde, dass sich alle für die Gleichheit von Jungen und Mädchen aussprechen und für jeden die gleichen Regeln fordern.

In der abschließenden Diskussion wurden diese Themen erneut aufgegriffen und insbesondere das Thema „Fridays for Future“ mit Blick auf die Schulstreiks diskutiert. Die Kinder kamen hier zu dem Schluss, dass es zwar wichtig sei, zur Schule zu gehen, es aber auch hier Gründe geben könnte, die Regeln zu brechen, wie zum Beispiel um den Klimawandel zu stoppen. „Wenn es um unser Leben geht, darf man auch die Schule schwänzen“, fasste eine Teilnehmerin ihre Meinung zusammen. Im Zuge der abschließenden Diskussion machten die Teilnehmenden erneut deutlich, dass ihnen das Spannungsfeld zwischen Regeln und Freiheit durchaus bewusst ist. Zusammen mit den Referierenden besprach die Gruppe, dass es in einer Demokratie auch möglich sein muss, gegen Regeln zu verstoßen. Gleichzeitig darf aber nach Ansicht der Gruppe weder absolute Freiheit in Form von Regellosigkeit noch völlige Unfreiheit durch zu viele Regeln herrschen. Ein Teilnehmer fasste dieses Spannungsverhältnis für die Lebenswelt der Kinder zusammen: „Mein Ziel ist es, so frei wie möglich zu leben, aber trotzdem gut erzogen zu sein.“

Besonders spannend war es, in diesem Workshop zu beobachten, dass die kreative, gestalterische Auseinandersetzung mit einem Thema bei den teilnehmenden Kindern zu einer intensiveren Auseinandersetzung führte als die Gesprächsrunde.



Lernen von den Superhelden: Teil 6

## Greta, die moderne Pippi

„Ich mach mir die Welt, widdewidde wie sie mir gefällt“, singt Pippi Langstrumpf und hält sich an keine Regel, die für Kinder gelten sollte. Doch wie ist das im echten Leben? Darf man einfach Regeln brechen? Und was hat Pippi mit der Schule schwänzenden Greta zu tun?

Als Pippi irgendwann in die Schule ging, weil sie auch mal Ferien haben wollte, hat sie die Klasse ordentlich aufgemischt – die Lehrerin veräppelt und fröhlich ein Bild an die ganze Wand gemalt. „Pippi kennt keine Regeln, weil sie ihr niemand beigebracht hat. Woher soll sie also wissen, wie man sich in der Schule benimmt?“, sagt der 10-jährige Georg beim Workshop der Reihe „Von Hogwarts nach Wakanda“ der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg. Ferdinand (10) kann das nachvollziehen, denn als er kürzlich in die fünfte Klasse in seine neue Schule kam, war vieles anders als in

der Grundschule, und er musste dort viele Dinge ganz neu lernen. Doch darf man Regeln auch dann brechen, wenn man sie kennt? Darf man etwa die Schule schwänzen, wie dies Greta Thunberg, die 16-jährige schwedische Klimaschützerin, seit einem Jahr macht? Sie wird oft als moderne Pippi bezeichnet. „Wenn es um unser Leben geht, sollte man auch mal die Schule schwänzen dürfen“, meint Ferdinand. Vor allem, wenn die Eltern eine Entschuldigung geschrieben haben. Auch Georg findet die Demonstrationen am Freitag gut, denn „in der Politik wird viel geredet, aber geändert wird nichts“.



**MACH DIR DIE WELT.  
WIE SIE DIR GEFÄHRT**

VON  
**HOGWARTS**  
NACH  
**WAKANDA**

Der nächste Workshop in der Reihe von Hogwarts nach Wakanda findet am Sonntag, 10.11., um 10 Uhr im Stuttgarter Kulturzentrum Merlin statt. Das Thema: The Avengers – Gemeinsam sind wir stark!?

Ferdinand, 10 Jahre



„Mein Ziel ist es, so frei wie möglich zu leben, aber trotzdem gut erzogen zu sein!“

Leonie, 11 Jahre



„Wer Regeln nicht kennt, kann sie auch nicht einhalten. Daher ist es wichtig, diese zu erklären.“

In einer Demokratie darf man auch mal die Regeln brechen, wenn es um die Zukunft geht. Und auch Kinder dürfen sich einmischen. Das halten die Teilnehmer des Workshops auf ihrem Plakat fest.



Text: Tanja Vitz; Fotos: dpa/liga Pressenbild, dpa/Christian Krüg, Tanja Vitz (3); Grafik: medi – bino für Gestaltung



Artikel der Stuttgarter Kinderzeitung über den Wakanda-Workshop zu Pippi Langstrumpf



**WORKSHOP-BEISPIEL 3:  
STAR WARS -  
DIE BUNTE SEITE  
DER MACHT**



*„Star Wars“ oder „Krieg der Sterne“ ist eine Filmreihe, die 1977 von George Lucas in die Kinos gebracht wurde. Inzwischen gibt es eine Vielzahl von Filmen, Serien, Büchern, Spielen und Comics, die sich um das Star-Wars-Universum drehen. Die Handlung wird in der Regel vom Kampf des Guten, dargestellt z. B. durch die Jedi oder die Rebellenallianz, gegen das Böse, z. B. in Form der dunklen Sith oder des Imperiums, bestimmt. Bekannte Figuren wie Darth Vader und Luke Skywalker stehen dabei jeweils für Held:innen, die sich einer der Seiten verpflichtet haben. Obwohl neuere Verfilmungen mehr Zwischentöne zulassen, steht am Ende der meisten Star-Wars-Verfilmungen der Sieg des Guten über das Böse.*

## WORKSHOP- BEISPIEL 3:

### STAR WARS – DIE BUNTE SEITE DER MACHT

Wenn hell gewandete Jedi auf düstere Sith treffen, ist schnell klar, dass der Kampf Gut gegen Böse begonnen hat – ein Kampf, der sich nur mit wirbelnden Laserschwertern entscheiden lässt. Obwohl die Trennung zwischen der hellen und der dunklen Seite in den Star-Wars-Filmen eindeutig und unüberwindbar scheint, wird bei genauerer Betrachtung deutlich, dass es so einfach nicht ist und der Kampf zwischen Imperium und Rebellen mehr Zwischentöne kennt, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Ein Gedanke, der sich gut auf unsere demokratische Gesellschaft übertragen lässt.

Im Workshop „Star Wars – die bunte Seite der Macht“ musste mit den Teilnehmenden über Vielfalt und Toleranz in unserer demokratischen Gesellschaft gesprochen werden. Ausgangspunkt hierfür waren die Star-Wars-Filme mit ihrer auf den ersten Blick strikten Trennung zwischen Gut und Böse. In insgesamt drei Abschnitten besprachen die Referierenden mit den Kindern und Jugendlichen, wo in den Filmen Zwischentöne erkennbar sind und wie sich das Konzept der Meinungsvielfalt von den Filmen auf unsere Gesellschaft übertragen lässt. Zunächst wurde hierzu gemeinsam die Geschichte der Star-Wars-Filme zusammengefasst, bevor einzelne Filmausschnitte angeschaut und diskutiert wurden. Schließlich erstellten die Teilnehmenden ihren eigenen Jedi-Kodex, der auch in unserer Gesellschaft Gültigkeit haben soll.



## **ABSCHNITT 1:** **ANAKIN, LUKE UND CO. –** **ÜBERBLICK ÜBER DIE** **STAR-WARS-FILME**

Damit die Teilnehmenden sich untereinander und einige Figuren aus den Star-Wars-Filmen besser kennenlernen konnten, spielte die Gruppe zunächst ein Spiel. In diesem ging es darum, durch Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden durften, zu erraten, welcher Charakter aus den Star-Wars-Filmen auf einem Zettel stand, den man sich an die Stirn hielt. Anhand dieser Figuren sprach die Gruppe anschließend über die Handlung der Filme und über die verschiedenen Rollen in diesen. Dabei zeigte sich, dass die Kinder und Jugendlichen ein umfangreiches Wissen über die Held:innen und Schurk:innen der Filme mitbrachten und auch mit der Welt von Star Wars bestens vertraut waren. Für die Referierenden wurde schnell deutlich, dass die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen den großen Wunsch zu Austausch und Diskussion über das Thema Star Wars hatten, was sofort genutzt wurde, um in den nächsten Abschnitt überzuleiten.

## **ABSCHNITT 2:** **GUT ODER BÖSE? – VIELFALT IN** **DEN STAR-WARS-FILMEN**

Da die Inhalte der Filme den Teilnehmenden sehr gut vertraut waren, wurde zügig dazu übergegangen, einzelne Filmszenen mit der Gruppe zu besprechen. Dabei sollten die Kinder und Jugendlichen dem Verhalten der Charaktere jeweils Punkte der hellen und der dunklen Seite der Macht zuweisen. Die Punkte klebten die Kinder und Jugendlichen auf ein Plakat, auf dem die jeweiligen Aktionen der Filmfiguren festgehalten wurden. Gezeigt wurden die folgenden Szenen:

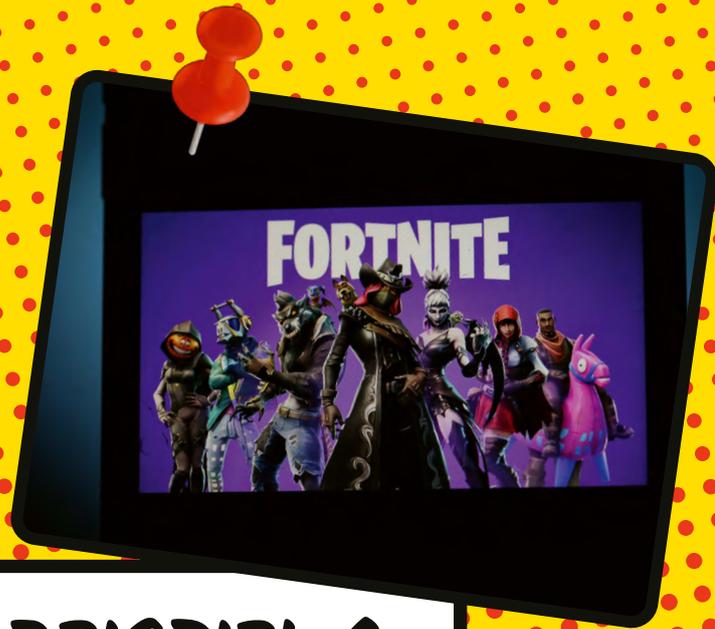
- Episode 2: Anakin und Padme unterhalten sich über Demokratie
- Episode 3: Anakin verhindert, dass der Imperator getötet wird
- Episode 6: Darth Vader rettet Luke vor dem Imperator
- Episode 3: Jar Jar Bings beantragt Notstandsvollmachten für den Kanzler
- Episode 1: Jar Jar Bings erzählt von seiner Verbannung
- Episode 6: Luke verschafft sich mit Gedankenmanipulation Zugang zu Jabba
- Episode 8: Luke erzählt, wie er Ben Solo verloren hat
- Episode 5: Luke widerspricht Yoda, um seinen Freunden zu helfen

Die Teilnehmenden verteilten in den meisten Szenen sowohl Punkte für die dunkle, als auch für die helle Seite. Anschließend sprach die Gruppe darüber, wie dieses Ergebnis zustande kommen konnte, wo doch die meisten Figuren eigentlich klar der guten oder bösen Seite zugeordnet werden. Die Kinder und Jugendliche kamen sehr schnell darauf, dass niemand grundsätzlich gut oder böse sei und man immer nur das jeweilige Verhalten beurteilen könne. Gleichzeitig bemerkte die Gruppe aber auch, dass dies vor allem in der echten Welt der Fall sei, da die Filmwelt von Star Wars klare Trennungen brauche: „In Star Wars brauche ich die gute und die böse Seite, sonst funktioniert der Film nicht. Im Leben ist das anders, da ist es vielfältig“, erläuterte einer der Teilnehmer. Schnell wurde im Gespräch deutlich, dass Vielfalt für eine Demokratie wichtig ist, da es meist nicht die eine, richtige Meinung gibt. Die Kinder und Jugendlichen erklärten auch, dass man die Meinungen anderer Menschen akzeptieren müsse, auch wenn man sie nicht teile. Schwierig wurde es für die Gruppe zu entscheiden, ob man alles unwidersprochen hinnehmen müsse. Waren sich die Teilnehmenden zunächst nicht sicher, konnten am Ende die Filme wieder bei der Antwort helfen. „Die Jedis machen auch nicht immer alles richtig, aber sie hören zu und versuchen das Richtige zu tun“, sagte eine Teilnehmerin. „Das bedeutet manchmal eben auch, dass sie gegen jemanden kämpfen müssen, wenn der andere bedroht.“ So gesehen solle man auch im echten Leben immer zuhören, sich aber nicht scheuen, die eigene Position zu verteidigen. Zudem schlugen die Kinder und Jugendlichen vor, jemanden, der sich nicht an die Regeln der Demokratie halte, für eine gewisse Zeit von der Meinungsfreiheit auszuschließen, bis die Regeln wieder eingehalten werden.

## **ABSCHNITT 3:** **EIN KODEX FÜR DEN BUNTEN JEDI**

Die Ergebnisse der Diskussion fassten die Kinder und Jugendlichen anschließend in ihrem eigenen Jedi-Kodex zusammen. Dabei bemerkte eine Teilnehmerin zunächst, dass ein wirklich guter Jedi eigentlich keinen Kodex brauche. Stattdessen solle er durch Zuhören und Abwägen entscheiden, was das Richtige sei. „Ein bunter Jedi muss einfach auf sein Herz hören“, sagte die Teilnehmerin. Obwohl die Gruppe dem grundsätzlich zustimmte, wurde dennoch ein Kodex für den bunten, vielfältigen Jedi festgehalten. Die Kinder und Jugendlichen waren sich einig, dass die Toleranz von Vielfalt, Meinungsfreiheit und Gleichberechtigung ganz oben auf der Liste des Kodex stehen sollte. Aber auch der Ausschluss für jene, die sich nicht an den Kodex halten wollen, wurde festgeschrieben.





**WORKSHOP-BEISPIEL 4:  
FORTNITE KANN WAS -  
AUCH IM ALLTAG**

„Fortnite“ ist ein digitales Spiel, das es in zwei verschiedenen Varianten gibt. Im kostenpflichtigen „Rette die Welt“-Modus wird alleine gegen den Computer gespielt. Es geht dabei darum, die Welt vor dem sogenannten Sturm zu retten, der dazu führt, dass auf der ganzen Welt Zombies auftauchen. Im Rahmen des Spiels müssen diese Zombies mit verschiedenen Waffen besiegt werden. Zudem hat man die Möglichkeit, Rohstoffe zu sammeln und unterschiedliche Gebäude und Fallen zu errichten, die den Kampf gegen den Sturm leichter machen. Der kostenlose „Battle Royale“-Modus funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip. Hier wird online gegen andere Spielende gekämpft. Gewonnen hat, wer am Ende zuletzt übrigbleibt. Das gesamte Spiel ist in einem bunten Comic-Stil gehalten und zeigt keine realistische Gewaltdarstellung. Dennoch ist das Spiel immer wieder in der Kritik. Dies gilt insbesondere, weil junge Spielende im Online-Modus echtes Geld für zusätzliche Figuren und Tanzbewegungen ausgeben können.

## WORKSHOP- BEISPIEL 4:

### FORTNITE KANN WAS – AUCH IM ALLTAG

Das digitale Spiel „Fortnite“ begeistert Kinder und Jugendliche mit viel Action, bunten Figuren und einem kreativen Bausystem. Gerade Eltern stehen dem Comic-Shooter aber häufig skeptisch gegenüber und sorgen sich um das Wohlergehen ihrer Kinder vor dem Hintergrund von Spielsucht und Gewaltdarstellung. Dass „Fortnite“ entgegen der häufigen Kritik auch kreative und soziale Aspekte haben kann, steht dabei selten im Vordergrund.

Ziel des Workshops „Fortnite kann was – auch im Alltag“ war es, mit Kindern und Jugendlichen über das beliebte Spiel „Fortnite“ ins Gespräch zu kommen. Dabei sollten zum einen die Teilnehmenden die Gelegenheit haben, frei von Vorurteilen über ihre Spielerfahrungen zu reden. Zum anderen wollten die Referierenden einen Blick auf positive und negative Aspekte des digitalen Spiels lenken, um so den Teilnehmenden eine Reflexion der eigenen Erfahrungen zu ermöglichen. Nach einer aktivierenden Einführung wurden hierzu mehrere Szenen aus dem Spiel angeschaut und besprochen. Zum Abschluss wurde ein Transfer der Ergebnisse auf die Lebenswelt der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen angeregt.



## **ABSCHNITT 1: TANZ DEN FLOSS – EIN EINSTIEG MIT BEWEGUNG**

Ein Merkmal von „Fortnite“ sind die Tänze, welche die Spielfiguren auf Befehl ausführen können. Diese Bewegungen sind bei Kindern und Jugendlichen so beliebt, dass sie sogar auf dem Schulhof nachgetanzt werden. Zum Einstieg tanzte die Gruppe daher einen der bekanntesten Tänze aus dem Spiel, den „Floss“. Bei den Teilnehmenden kam es sofort gut an, dass die Referierenden den Tanz kannten und sich eifrig mitbewegten. Auf diese Weise konnte sofort eine angenehme Atmosphäre zwischen den Referierenden und der Gruppe aufgebaut werden. Dies wurde zusätzlich dadurch verstärkt, dass die Kinder und Jugendlichen merkten, dass die Referierenden sich in „Fortnite“ auskennen und selbst von ihren Spielerfahrungen berichten konnten. Hieraus ergab sich sofort ein Gespräch über das Spielerlebnis, Lieblingsfiguren und besonders gute Taktiken. Auf dieser Grundlage konnte das Gespräch dann leicht auf die Inhalte des nächsten Abschnitts gelenkt werden.

## **ABSCHNITT 2: HELLEN, HEILEN, HÄUSER BAUEN – KOOPERATIVE ELEMENTE IM FOKUS**

Schnell wurde im Gespräch deutlich, dass die Teilnehmenden sehr differenziert zwischen der Spielwelt und dem realen Leben trennen. Insbesondere mit Blick darauf, dass im Spiel mit Waffen gegeneinander gekämpft wird, hatten die Kinder und Jugendlichen einen reflektierten Blick: „Ich gehe doch nicht mit einer Waffe auf Leute los, nur weil das in Fortnite so ist“, sagte einer der Teilnehmer. Die meisten Anwesenden waren sich bewusst, dass bei manchen Spielenden die Aggression durch das Spiel steigen kann und kennen selbst Momente, in denen sie sich über das Geschehen auf dem Bildschirm geärgert haben. Es waren sich aber alle einig, dass man sich in solchen Momenten einfach wieder einbringen sollte. „Wenn ich verliere, bin ich manchmal stinksauer, aber dann erinnere ich mich daran, dass es nur ein Spiel ist und ärgere mich über mich selbst, weil ich mich über so was aufrege“, sagte einer der Teilnehmer. Beleidigungen und andere Gemeinheiten im Chat lehnten alle Teilnehmenden des Workshops ab. Eine längere Diskussion gab es zum Thema Spielzeit. Zwar waren sich alle einig, dass Pausen nötig seien und man nicht den ganzen Tag spielen könne, doch wünschten sich die Teilnehmenden, dass sie selbst darüber bestimmen können und dies nicht von den Eltern vorgegeben werden

soll. Mit einigen Videos aus dem Spiel, sogenannten Let's Plays, lenkten die Referierenden den Blick auf mögliche positive Aspekte des Spiels. Gezeigt wurden folgende Szenen:

- eine Spielerin oder ein Spieler nutzt die Spielzeit nur dafür, um andere Spielende zu heilen
- Spielende arbeiten zusammen, um Rohstoffe zu sammeln und schützende Häuser zu bauen
- Spielende treffen sich mit ihren Figuren im Spiel, um gemeinsam zu tanzen

Für die Gruppe waren dies Szenen, die sie auch aus ihren eigenen Spielerfahrungen kannten. Für die jungen Spielenden sind Teamwork und das gemeinsame Miteinander zentrale Bestandteile des Spielerlebnisses in „Fortnite“. Einer der Teilnehmenden fasste es so zusammen: „Im Team ist man immer stärker. Das ist wie bei Freunden oder in der Schule.“ Die Gruppe war sich zudem einig, dass nicht immer der Wettkampf im Vordergrund stehen sollte. Stattdessen wurde zum Beispiel auch das gemeinsame Bauen im Kreativmodus des Spiels sehr geschätzt. Bei manchen Erzählungen konnte man heraushören, dass „Fortnite“ für die Gruppe im Workshop den Bolzplatz früherer Generationen ersetzt hat: Man trifft sich, redet miteinander und spielt mit- und gegeneinander. Die Gruppe war sich am Ende einig, dass Teamwork, respektvoller Umgang und gegenseitige Hilfe Verhaltensweisen sind, die in „Fortnite“ wie auch im echten Leben gefragt sind.

## **ABSCHNITT 3: MEDIKIT FÜR DAS ECHTE LEBEN**

Zum Abschluss erhielt jeder der Teilnehmenden ein ausgedrucktes Medikit. Im Spiel sind dies Gegenstände, mit denen man Verletzungen heilen kann. Auf dieses „reale“ Medikit konnte notiert werden, womit man jemand anderem im echten Leben gerne helfen würde. Dieses Medikit konnten die Teilnehmenden im Anschluss an die Veranstaltung an jemand anderen verschenken. Gerade die Eltern dürften hier von „Fortnite“ profitiert haben, da Vorschläge wie „im Haushalt helfen“ oder „freundlicher sein“ häufiger auf den Medikits zu lesen waren. Gerade die Gespräche im Workshop zeigten aber, dass Kinder und Jugendliche reflektiert mit dem Thema digitale Spiele umgehen können. Als wichtigster Punkt hat sich dabei erwiesen, dass man den jungen Leuten, die gerne spielen, die Gelegenheit gibt, offen über die Spiele zu sprechen, während sie gleichzeitig das Gefühl haben, von den anwesenden Erwachsenen ernst genommen und verstanden zu werden.



# VON HOGWARTS NACH WAKANDA

Lernen von den Superhelden: Teil 4

## Zusammen gegen die Zombies

Im beliebten Computerspiel „Fortnite“ heißt es jeder gegen jeden. Sieger ist, wer als letztes noch lebt. Viele Erwachsene denken, die Kämpfe im Spiel machen aggressiv. Doch man kann auch Positives mitnehmen.

Teil 5 der Reihe „Von Hogwarts nach Wakanda“ findet am 19.5. um 11.30 Uhr im Kulturzentrum Merlin statt. Das Thema lautet dieses Mal: „Demokratie lernen mit Star Wars“.

„Im Team ist man immer stärker“, erklärt Ruven (12) seine Fornite-Spieltaktik, „das ist wie bei Freunden oder in der Schule.“ Wirklich viel hat das Computerspiel mit dem echten Leben nicht gemeinsam. Das wissen die Teilnehmer schon zu Beginn des Workshops „Fortnite kann was“, den das Stuttgarter Kulturzentrum Merlin in Zusammenarbeit mit der Landeszentrale für politische Bildung veranstaltet. „Ich gehe doch nicht mit einer Waffe auf Leute los, nur weil das in Fortnite manchmal so ist“, erklärt Thomas (11). Man kann beim Zocken einige Dinge lernen, wie etwa, dass man sich gegenseitig hilft. Denn tatsächlich geht es in „Fortnite“ nicht nur um Ballern. Dennoch meinen Experten solche Spiel könnten Kinder aggressiv und gewalttätig machen. Diese Vorurteile werden im Workshop schnell entkräftet. Im Spiel beleidigen geht gar nicht und benimmt

sich jemand daneben, spricht man es per Chat-Nachricht an. Auch das Problem mit der Wut kennen alle Teilnehmer. Hierfür gibt Johnny (12) Tipps: „Wenn ich verliere, bin ich kurz stinksauer. Aber dann sage ich mir, dass es nur ein Spiel ist. Danach lache ich über mich selbst, weil ich mich über sowas aufrege.“ Am Ende sind sich alle einig: Gewalt und Aggressivität, das überlassen die Fortnite-Fans den erfundenen Zombies im Computerspiel. Aber gegenseitige Hilfe, Unterstützung und vor allem auch Respekt vor seinem Gegenüber, diese Verhaltensweisen wollen sie auch in Zukunft vom Computerspiel ins echte Leben mitnehmen.



### FORTNITE KANN WAS – AUCH IM ALLTAG



Sie sind untrennbar mit Fortnite verbunden und haben es längst vom Bildschirm auf den Schulhof geschafft: die berühmten Tanzbewegungen, wie der „Ponyritt“ oder der „Roboter“. Im Spiel kommen sie vor, wenn die Spieler sich über Siege freuen oder um die Niederlage des Gegners zu feiern. Hier tanzen Ruven, Johnny, Florian, Laurenz, Valentin und Ferdinand den Floss-Dance, auch „Zahnsäbe“ genannt, den Fußball-Star Antoine Griezmann bei der WM berühmt machte.



Jannix, 9 Jahre

„Ich habe schon immer gewusst, dass Fortnite nichts mit dem echten Leben zu tun hat. Wehtun würde ich außerhalb vom Spiel niemanden. Beim Workshop habe ich mir trotzdem vorgenommen, anderen im echten Leben mehr zu helfen. Meinem Bruder oder meiner Familie.“

„Fortnite macht mir in der Gruppe immer mehr Spaß. Und statt nur andere auszuschalten, helfe und helfe ich dann die anderen. Oder ich baue ein Haus und verstecke mich. Es ist ja nicht nur ein Ballerspiel.“



Laurenz, 12 Jahre

### Kämpfen, Fliehen, Häusle bauen

Stelle dir vor: Fast alle Menschen haben sich in Zombies verwandelt. Du bist einer der wenigen Überlebenden und musst dich gegen die blutrünstigen Untoten verteidigen. Währenddessen zieht auch noch ein Sturm auf, der immer mehr der Erde vernichtet – du hast immer weniger Platz zum Überleben. Das ist die Handlung von „Fortnite“. Du kämpfst entweder alleine oder in Teams. Der letzte Überlebende gewinnt. Durch Siege im Kampf bekommt man neue Waffen, mit denen man weiterspielen kann. Besonders beliebt sind Werkzeuge und Material, um Häuser, Wände und Rampen zu bauen.

Text: Tessa Hartwig; Fotos: Lichtgut/Michael Lata (3), People Can Fly und Epic Games/Fortnite (2); Grafik: multi - bino für gottschalk

Artikel der Stuttgarter Kinderzeitung über den Wakanda-Workshop zu Fortnite

**WORKSHOP-BEISPIEL 5:  
CAPTAIN MARVEL,  
WONDERWOMAN UND  
PRINZESSIN LEIA -  
WAS HELDINNEN MIT  
MACHT MACHEN**

(Digitaler Workshop )



Was macht eigentlich eine Heldin aus? Eine Frage, die auf den ersten Blick einfach erscheint, aber gar nicht so einfach zu beantworten ist. Unterscheidet die Heldin etwas vom Helden? Welche Eigenschaften verbinden wir mit Heldinnen, für welche Werte stehen sie und wofür setzen sie sich ein? Eine Perspektive auf die Welt der Heldinnen und Helden, die uns auch eine Menge über unsere eigene Gesellschaft zeigen kann und über das, was uns wichtig ist.

## WORKSHOP- BEISPIEL 5:



### CAPTAIN MARVEL, WONDERWOMAN UND PRINZESSIN LEIA – WAS HELDINNEN MIT MACHT MACHEN (DIGITALER WORKSHOP)

Aufgrund der Corona-Pandemie fand der Workshop „Captain Marvel, Wonderwoman und Prinzessin Leia – was Heldinnen mit Macht machen“ unter besonderen Bedingungen statt. Der gesamte Workshop wurde digital per Videokonferenz auf der Plattform „Discord“ durchgeführt und mit der virtuellen Pinnwand „Padlet“ ergänzt. Inhaltlich wurde im Rahmen des Workshops zunächst erarbeitet, welche Vorstellungen die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen mit bekannten Heldinnen verbinden. Anschließend folgte ein Transfer auf die reale Welt, um mit den Teilnehmenden zu diskutieren, wofür sich Heldinnen im echten Leben einsetzen sollten. Abgeschlossen wurde der Workshop mit der Vorstellung einer realen Heldin und einem Gespräch darüber, wofür sich die Teilnehmenden selbst einsetzen wollen.

### BEMERKUNGEN ZUM EINSATZ DER TECHNIK IM DIGITALEN WORKSHOP

Mit der Kommunikationsplattform „Discord“ (<https://discord.com>), die vor allem aus dem Gaming-Bereich bekannt ist, wurde ein Zugang gewählt, der vielen jüngeren Teilnehmenden bereits bekannt war. Zudem ist „Discord“ eine Plattform, die intuitiv zu bedienen ist und durch ihren Stil eine spielerische Atmosphäre schafft. Auf der Plattform kann mittels Text, Ton und Video kommuniziert werden. Außerdem gibt es die Möglichkeit, Dateien zu versenden und den eigenen Monitor zu teilen. Das Tool „Padlet“ (<https://de.padlet.com>) ist eine virtuelle Pinnwand, auf der Dateien, Links und vieles mehr übersichtlich abgelegt werden können. Alle Teilnehmenden können auf diese Inhalte zugreifen, diese ergänzen und kommentieren. „Padlet“ ermöglicht so ein gemeinsames Zusammenarbeiten im digitalen Raum.

Der Einsatz der Technik gelang weitgehend ohne Probleme. Beim Einloggen benötigten einige Teilnehmende etwas Hilfe. Bei manchen Teilnehmenden kam es zu technischen Störungen, wie der fehlenden Unterstützung des Browsers durch „Discord“. Diese Probleme konnten aber mithilfe der Referie-



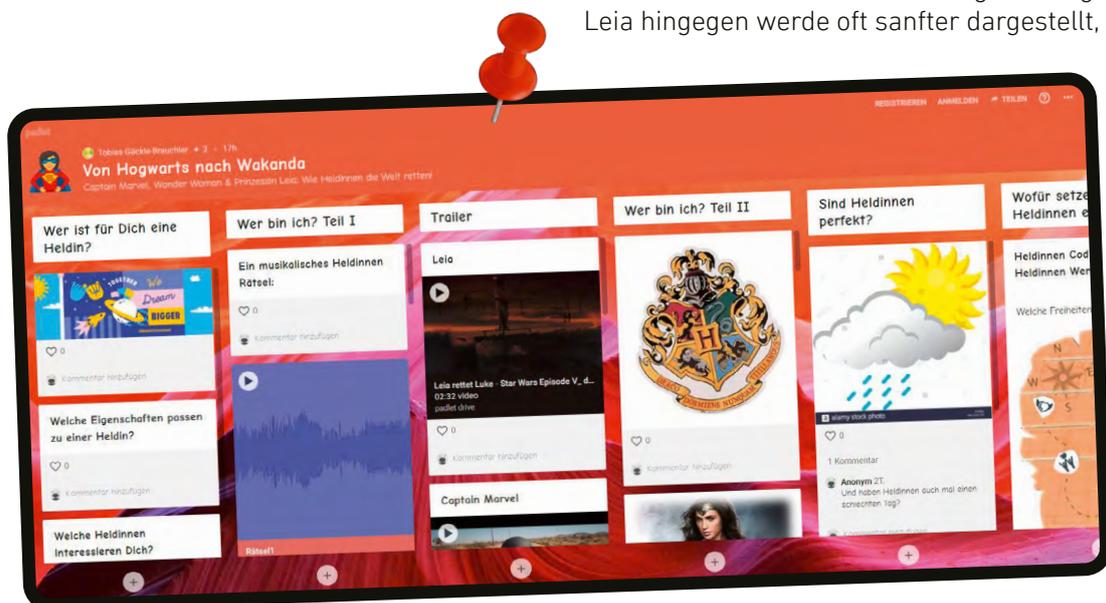
renden und der Eltern, die ihre Kinder am Computer begleiteten, gelöst werden. Insbesondere zum Auftakt eines digitalen Workshops ist die Unterstützung der Eltern empfehlenswert, da so technische Probleme schnell gelöst werden können. Auch im weiteren Verlauf des Workshops war die Hilfe der Eltern nützlich, um zum Beispiel Verständnisschwierigkeiten schnell klären zu können. Nach einer kurzen Einführung hatten alle Beteiligten die Technik gut im Griff. Ein kleineres Problem stellte das Arbeiten mit mehreren Fenstern auf mobilen Geräten dar, was den Workshop aber nicht behinderte. Bei weiteren digitalen Workshops sollte diese Problematik für mobile Geräte bei der Planung aber berücksichtigt werden. Auch kleinere Verbindungsabbrüche, die immer mal wieder vorkommen können, störten den Ablauf des Workshops nicht, da die Teilnehmenden sich immer wieder neu einloggen konnten.

## ABSCHNITT 1: WAS WIR ÜBER HELDINNEN DENKEN

Auf „Padlet“ hatten die Referierenden verschiedene Themenbereiche vorbereitet, an denen die Gruppe gemeinsam arbeiten konnte. Außerdem wurden per „Padlet“ Bilder, Musik und Videos zur Verfügung gestellt. Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sammelten so zunächst, für welche Heldinnen sie sich interessieren und welche Eigenschaften Heldinnen ihrer Meinung nach haben sollten. Neben Mut und Tapferkeit wurden hierbei auch Schlaueit und Zuversicht genannt. Um verschiedene Heldinnen aus unterschiedlichen Filmen vorzustellen, wurde ein kleines Musik-Rätsel gespielt. Anhand der zur jeweiligen Heldin passenden Filmmusik sollten die Teilnehmenden erraten, um welche Heldin es sich handeln könnte.

Das Musikrätsel wirkte auf die Kinder und Jugendlichen motivierend und entspannend. Sie nahmen sehr aktiv am Ratespiel teil. Als Heldinnen waren im Zuge der Workshop-Vorbereitung ausgewählt worden: Wonderwoman und Captain Marvel als relativ klassische Superheldinnen, Prinzessin Leia aus Star Wars als ruhigere, aber durchsetzungsstarke Heldin, Katniss Everdeen aus „Die Tribute von Panem“ als uneigennütziges Heldin wider Willen und Hermine Granger als bei der Altersgruppe bestens bekannte zaubernde Heldin aus den Harry-Potter-Büchern und -Filmen. Im Gespräch über die ausgewählten Heldinnen wurde schnell deutlich, dass diese von den Teilnehmenden als sehr unterschiedlich wahrgenommen und beschrieben werden.

„Leia ist schon ein sehr spezielles Prinzesschen“, sagte zum Beispiel ein Teilnehmer über die Heldin aus Star Wars. Sie stehe oft über den Dingen und andere würden ihr folgen. Hermine hingegen würde vor allem durch ihre Schlaueit glänzen und respektiert werden. „Wonderwoman ist mehr kriegerisch. Die handelt nicht so schlau. Die geht einfach rein und kämpft“, sagte hingegen eine Teilnehmerin über die kämpfenden Heldinnen. „Captain Marvel und Wonderwoman sind klassische Kriegerinnen“, ergänzte hierzu eine andere Teilnehmerin. Für die Gruppe stand so schnell fest, dass es „die eine Heldin“ eigentlich nicht gibt, sondern Heldinnen sich stark voneinander unterscheiden können. Um die Heldinnen noch stärker in ihrem jeweiligen Kontext vorzustellen, wurden zu jeder Heldin kurze Filmausschnitte oder Trailerausschnitte gezeigt. Auch in der darauffolgenden Fortsetzung des Gesprächs wurden die Unterschiede zwischen den Heldinnen bestätigt und dass diese oft verschieden dargestellt werden. „Es wird gesagt, dass sie nicht allein ist, und plötzlich tauchen die ganzen Frauen auf. Das sah echt fresh aus“, bemerkte zum Beispiel eine Teilnehmerin zu dem Film „Avengers Endgame“. Leia hingegen werde oft sanfter dargestellt, während



Hermine als gute Freundin gezeigt werde. Es fiel vor allem auf, dass die Teilnehmenden viel Wissen über die angesprochenen Heldinnen mitbrachten und lebhaft über die Unterschiede zwischen diesen diskutierten.

## **ABSCHNITT 2: WOFÜR HELDINNEN STEHEN**

Im Anschluss an die Diskussion sprach die Gruppe über Symbole, die man häufig mit verschiedenen Heldinnen in Verbindung bringt, wie zum Beispiel „Girl Power“ mit Wonderwoman. Darauf aufbauend ging es um die Frage, wofür Heldinnen kämpfen und ob sie immer perfekt sein müssen. Dies diskutierte die Gruppe erneut sehr lebhaft. „Wenn eine Heldin einen schlechten Tag hat, versucht sie, ihn besser zu machen. Damit es noch Hoffnung gibt“, war eine der Bemerkungen der Teilnehmenden. Die Gruppe war sich dabei einig, dass Heldinnen Schwächen haben dürfen und nicht perfekt sein müssen. Allerdings zeichne es Heldinnen aus, dass sie nicht aufgeben, sondern weiter für ihre Sache kämpfen, auch wenn es nicht leicht sei. Dabei brauchen laut der Gruppe auch Heldinnen Freundschaften, die ihnen helfen.

Anhand einer Werteschatzkarte diskutierte die Gruppe anschließend, wie die Heldinnen ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, um sich für Frieden, Freiheit, Gerechtigkeit, Familie und Freundschaft oder auch Wahrhaftigkeit starkzumachen.

Auf einer farbig skizzierten Schatzkarte wurden Symbole eingefügt, die für diese Werte stehen: ein Schmetterling als Zeichen für Freiheit, die Friedens-taube über geöffneten Händen als Symbol für Frieden, ein Herz mit Flügeln für Freundschaft und Familie und zwei Menschen, die sich an den Händen halten und zusammen die Arme in die Luft recken als Symbol für Gleichheit. Am Ende der miteinander verbundenen Symbole wurde ein rotes Kreuz eingezeichnet, die Fundstelle für den Schatz.

Mit den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen wurden die einzelnen Symbole auf der Schatzkarte der Reihe nach diskutiert und anhand der Symbole über die dahinter stehenden Werte gesprochen und welche der Heldinnen besonders für diese Werte stehen. Bei Wonderwoman fanden die Teilnehmenden beispielsweise, dass sie sich besonders für Frieden einsetzt, Hermine wurde stark dem Thema Freundschaft zugeordnet, und Katniss Everdeen dem Kampf für Freiheit und Gleichheit.

Es wurde dabei deutlich, dass die auf der Karte symbolisch dargestellten Werte gemeinschaftliche Werte unserer demokratischen Gesellschaft sind,

für die sich nicht nur Heldinnen einsetzen, sondern die von uns allen getragen und erhalten werden. Der gemeinsame Schatz, der am Ende der Suche auf der Werteschatzkarte gefunden wurde, war deshalb auch das Grundgesetz mit den darin geschützten Freiheiten und Werten.

Die Gruppe kam durch diese Verbindung zu unserer Lebenswelt auch darauf zu sprechen, dass es Heldinnen nicht nur in Filmen gibt, sondern auch im echten Leben. Es seien nicht die Superkräfte, die jemanden zur Heldin machen würden, sondern der Einsatz für Freiheit, Gerechtigkeit und Frieden. Eine solche Heldin des echten Lebens stellten die Referierenden der Gruppe zum Abschluss vor. Die Friedensnobelpreisträgerin Malala Yousafzai, die sich in Pakistan für das Recht von Mädchen für Bildung starkmacht, war den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen zwar nicht bekannt, doch zeigten sich alle beeindruckt von der Geschichte der jungen Frau, die von den extremistischen Taliban schwer verletzt wurde, dies nur knapp überlebte und sich dann von England aus weiterhin als Aktivistin engagierte. „Dass Malala trotz dieser Bedrohung einfach weitermacht, das finde ich toll“, sagte ein Teilnehmer anerkennend.

Auch eine unerwartete Verbindung zu den vorher vorgestellten Filmheldinnen stellten die Referierenden her: Emma Watson, die Darstellerin von Hermine Granger, setzt sich, so wie Malala selbst, für Kinderrechte und Frauenrechte ein. Als die beiden sich anlässlich eines gemeinsamen Interviews trafen, begrüßte Emma Watson Malala mit den Worten: „Du bist meine Heldin.“

Am Ende war die Gruppe sich einig, dass man sich auch im echten Leben für das einsetzen sollte, was einem wichtig ist. Die Referierenden leiteten von Malala zu der Frage über, wie wir selbst zu Held:innen werden können und welche unserer Stärken wir dafür einsetzen könnten. Die Teilnehmenden waren sich einig, dass Mädchen und Frauen genauso Heldinnen sein können wie Männer, da das Geschlecht für gute Taten keine Rolle spiele. Auch könne man heute vielfältige Methoden anwenden, um etwas Gutes zu erreichen und sich, zum Beispiel mit Hilfe sozialer Medien, Gehör zu verschaffen. Man könne selbst etwas dazu beitragen, Rechte und Freiheiten zu schützen und Menschen zu helfen, die Unterstützung brauchen. Es war spannend zu sehen, dass die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen trotz der rein digitalen Verbindung lebhaft miteinander diskutierten. Als wichtig erwies sich dabei die Visualisierung der einzelnen Inhalte durch „Padlet“. Auf diesem Weg konnte der Workshop gut strukturiert und für die Teilnehmenden jederzeit nachvollziehbar gemacht werden.

# DIDAKTISCHE UND METHODISCHE HINWEISE

## „MODERNE MYTHEN“ ALS AUSGANGSPUNKT FÜR DEMOKRATIELERNEN

Ein Mythos ist der Wortbedeutung nach eine Erzählung oder sagenhafte Geschichte. Allerdings steckt in ihm oft mehr als der reine Bericht über bestimmte Ereignisse. Der Mythos definiert sich auch dadurch, dass er Ausdruck von Kultur, Werten, Ideen und Überzeugungen ist. Sigmund Freud bezeichnete Mythen unter anderem als Projektion menschlicher Probleme und Erfahrungen.<sup>1</sup> Statt bei derartigen Geschichten an „Klassiker“ wie die Odyssee oder die Sage von Siegfried und dem Drachen zu denken, liefern uns Bücher, Filme und sogar Videospiele heute noch jede Menge „moderne Mythen“. So steckt eben in „Star Wars“ und „Harry Potter“ die drängende Frage nach dem Schutz der Demokratie vor Gefahren und Gegenbewegungen, in „Pippi Langstrumpf“ der Hinweis auf Geschlechtergerechtigkeit und Kinderrechte und in „Fortnite“ die Möglichkeit zur Reflexion von Gewalt und Teamwork als Mittel der Konfliktlösung. Diese modernen Projektionen von Themen, Problemen und Erfahrungen können daher zurecht als Spiegelbild von uns selbst und unserer Gesellschaft dienen. Sie sind ein idealer Ausgangspunkt, um mit Kindern und Jugendlichen über demokratische Werte und Prozesse zu sprechen. Besonders geeignet sind die „modernen Mythen“ hierfür, da sie der jungen Zielgruppe in der Regel sehr gut bekannt sind und schnell eine gemeinsame Grundlage für Diskussionen und Reflexionen herstellen. Der Einstieg fällt so besonders leicht, da die Vermittlung von Wissen zunächst in den Hintergrund treten kann. Vielmehr geht es in den Workshops darum, die „modernen Mythen“ gemeinsam zu entschlüsseln und auf die eigene Lebenswelt anzuwenden. In diesem Wechselspiel aus Fiktion und Realität entsteht für die Teilnehmenden die Möglichkeit, Werte, Überzeugungen und Erfahrungen kritisch zu hinterfragen und die Erkenntnis auf ihren Alltag zu transferieren. Indem sich die Kinder und Jugendlichen mit Themen beschäftigen, an denen sie bereits ein hohes Interesse haben und mit denen sie Spaß und Unterhaltung verbinden, entsteht eine hohe intrinsische Motivation. Zudem verspricht die Betrachtung bekannter Geschichten aus neuen Perspektiven eine große Neugier, die gut in Lerneffekte umgewandelt werden kann. Der Zugang zum Demokratielernen über „moderne Mythen“ lässt sich so

vielfältig für zahlreiche Themenbereiche einsetzen und erlaubt zudem den Einsatz einer Vielzahl von Methoden, sodass sich jeweils Zielgruppe und Zielsetzung problemlos anpassen lassen.

## GRUNDLEGENDE VORAUSSETZUNGEN

Das Konzept für „Von Hogwarts nach Wakanda. Eine Reise zu Demokratie und Werten in modernen Mythen“ ermöglicht eine flexible Herangehensweise an die jeweiligen Themen, die in Workshops erarbeitet werden sollen. Die entsprechenden Voraussetzungen können daher variieren. Zum Gelingen eines Wakanda-Workshops sollten dennoch drei Bedingungen in jedem Fall erfüllt sein: Erstens ist es für die Referierenden oder Teamenden nötig, sich mit der Welt und den Figuren des jeweiligen Films, Spiels oder Buches intensiv auseinanderzusetzen. Da die Kinder und Jugendlichen häufig bestens mit den jeweiligen Materialien vertraut sind, benötigen auch die Durchführenden des Workshops ein gutes Hintergrundwissen, um authentisch mit den Teilnehmenden auf Augenhöhe sprechen zu können. Es sollte daher entweder ein „moderner Mythos“ gewählt werden, in dem sich die Referierenden bereits gut auskennen, oder eine entsprechende Einarbeitung im Vorfeld des Workshops eingeplant werden. Es ist keine umfassende Detailkenntnis notwendig, aber mit den wesentlichen inhaltlichen Hauptsträngen und den Hauptcharakteren sollten die Durchführenden gut vertraut sein.

Zweitens sollte spätestens zu Beginn des Workshops ermittelt werden, ob alle Teilnehmenden ungefähr den gleichen Wissensstand haben. An den bisherigen Wakanda-Workshops nahmen teilweise sehr heterogene Gruppen mit Blick auf das Wissen um die fiktiven Welten teil. So kam es vor, dass einige Teilnehmende jedes Detail und jeden Hintergrund kannten, während andere bisher kaum Berührungspunkte mit dem gewählten „modernen Mythos“ gehabt hatten. Es nahmen teilweise Kinder und Jugendliche an den Workshops teil, die beispielsweise noch nicht alle Teile einer Film- oder Buchreihe gesehen oder gelesen hatten. Damit alle Teilnehmenden dem Workshop folgen können und niemand durch das Verraten der Handlung verärgert wird, sollte vorab kurz geklärt werden, wie gut sich die jeweilige Gruppe auskennt. Falls nötig, kann dann die

<sup>1</sup> [www.bpb.de/apuz/212821/welt-und-menschenbilder-eine-sozialwissenschaftliche-annaeherung?p=all](http://www.bpb.de/apuz/212821/welt-und-menschenbilder-eine-sozialwissenschaftliche-annaeherung?p=all)

Gruppe auf einen Stand gebracht werden. Es sollte dabei vermieden werden, Teile einer Geschichte zu verraten, die erst in späteren Filmen oder Büchern auftauchen und die noch nicht alle gesehen oder gelesen haben.

Drittens muss bei der Auswahl der Materialien auf die Altersempfehlungen der USK und FSK geachtet werden. Bei einer großen Altersheterogenität der Gruppe müssen eventuell Szenen aus Materialien herausgeschnitten werden, welche für die jüngeren Teilnehmenden möglicherweise beeinträchtigend sein könnten. Um derartige Probleme zu umgehen, sollte für den jeweiligen Workshop eine Altersvorgabe gemacht werden, die zu den Materialien passt, die verwendet werden sollen.

An dieser Stelle sei auch darauf hingewiesen, dass es nach dem Urheberrechtsgesetz § 60a Unterricht und Lehre rechtlich zulässig ist, kurze Filmausschnitte in den Workshops zu zeigen.

## ANSATZ UND UMSETZUNG

Zentrales Element jedes Wakanda-Workshops ist der Zugang zu Demokratiebildung über „moderne Mythen“ aus Filmen, Fernsehen, Büchern und Videospielen. Daher handelt es sich um ein niedrigschwelliges Angebot der politischen Bildung, das insbesondere für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren geeignet ist. Durch die Beschäftigung mit Inhalten, welche die Zielgruppe als spannend und unterhaltsam empfindet, soll in erster Linie eine hohe intrinsische Motivation erzeugt werden, sich auch mit den damit verbundenen politischen Bildungsaspekten der „modernen Mythen“ zu befassen bzw. durch einen Perspektivwechsel die Erfahrungen aus der Erzählung auf die eigene Lebenswelt zu übertragen und zu reflektieren. Da die Motivation der Teilnehmenden im Vordergrund steht, sollte es das Ziel der Workshops sein, diese durchgehend hoch zu halten. Folgt man der Selbstbestimmungstheorie der Motivation,<sup>2</sup> müssen hierfür die Bedingungen des Kompetenzerlebens, Autonomieerlebens und Erlebens sozialer Eingebundenheit erfüllt sein. Um Kompetenz zu erleben, müssen sich die Teilnehmenden selbst als fähig und effektiv erleben. Es kommt daher im Workshop darauf an, keine zu komplexen und abstrakten Annäherungen an die politischen Inhalte zu planen. Stattdessen sollte die Erkundung der unterschiedlichen Perspektiven, die in den „modernen Mythen“ enthalten sein können, dem Tempo der Teilnehmenden folgen. Des Weiteren sollten sich die einzelnen Methoden und Inhalte des Workshops nicht zu sehr von den Erzählungen entfernen.

Die Welten der Filme, Bücher und Videospiele ermöglichen es den Kindern und Jugendlichen, sich als kompetent zu erleben, da sie sich hier in der Regel gut auskennen. Die einzelnen Schritte der Workshops sollten daher dazu einladen, diese Welten unter neuen Gesichtspunkten zu entdecken und den Kindern und Jugendlichen den entsprechenden Raum hierfür geben. Hieran schließt direkt das Autonomieerleben an, das auch für einen entdeckenden Zugang spricht. Die Teilnehmenden können sich im Rahmen des Workshops mit einem für sie wichtigen Thema beschäftigen und über dieses offen und zwanglos sprechen. Es ist auch hier wichtig, dass die Referierenden den Kindern und Jugendlichen möglichst viel Raum geben, den Workshop mitzugestalten, die „modernen Mythen“ unter neuen Perspektiven zu entdecken und über die Punkte zu sprechen, die ihnen wichtig sind. So sind beispielsweise lange Vorträge durch die Referierenden und Teamenden keine geeignete Methode im Rahmen des Workshopansatzes. Kurze Impulse hingegen können gut in die Workshops integriert werden. Die soziale Eingebundenheit wird auf zwei Wegen erreicht.

Zum einen sollen die Kinder und Jugendlichen Wertschätzung und Aufmerksamkeit für ihre Themen und Beiträge erfahren. Der Workshop soll den Teilnehmenden daher ermöglichen, sich frei zu äußern und selbst Schwerpunkte zu setzen. Überdies soll der Workshop eine Umgebung schaffen, in der sich die Teilnehmenden ohne Angst vor Zurückweisung, indem sie beispielsweise nicht ernst genommen werden, austauschen können. Dieser Aspekt wird zum Beispiel im Bereich der Videospiele dadurch umgesetzt, dass man deren Bedeutung für die Kinder und Jugendlichen anerkennt und die Spiele nicht als Zeitverschwendung oder potenzielles Risiko ablehnt. Schließlich sollte der Workshop auf größtmögliche Interaktivität zwischen den Teilnehmenden setzen, da auch so das Gefühl der sozialen Eingebundenheit gesteigert wird. Es bieten sich daher neben Gruppendiskussionen vor allem aktivierende Methoden an, welche die gesamte Gruppe einbinden. Hier sind beispielsweise gemeinsames Basteln, Schatzsuchen, Singen, Tanzen oder kleine Spiele möglich. Beachtet man die Bedingungen der Selbstbestimmungstheorie der Motivation, ermöglicht der Zugang über die „modernen Mythen“ eine Erarbeitung und Diskussion von verschiedensten Themen im Bereich des Demokratielernens. Durch die anhaltende intrinsische Motivation der Teilnehmenden fällt nicht nur die Vermittlung von Inhalten der politischen Bildung leichter, sondern auch der Transfer und die nachhaltige Reflexion der besprochenen Themen gelingen so ausgesprochen gut.

<sup>2</sup> Ryan, Richard M./Deci, Edward L. (2000): Intrinsic and Extrinsic Motivations. Classic Definitions and New Directions. In: Contemporary Educational Psychology, 2000, Nr.1, S. 54–67.

## LERNEFFEKTE

Die Workshops der Wakanda-Reihe sollen den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, sich mit aktuellen gesellschaftlich relevanten Themen, Debatten und Konflikten sowie mit demokratischen Werten auseinanderzusetzen. Gleichzeitig sollen die Teilnehmenden im Rahmen der Workshops reflektieren können, welche Rolle demokratische Werte in ihrer eigenen Lebenswelt spielen. Neben der inhaltlichen Ebene wird durch die Workshops zudem die Kompetenz der Teilnehmenden geschult, sich selbst und andere kritisch zu hinterfragen und sich mit anderen Meinungen und Weltbildern konstruktiv auseinanderzusetzen. Durch den Alltagsbezug der bearbeiteten Themen wird zudem die demokratische Handlungskompetenz der Teilnehmenden gestärkt. Anders als etwa in der Schule bewegen sich die Teilnehmenden dabei durch die impulsgebenden „modernen Mythen“ in einem spielerischen und unterhaltungsbetonten Kontext, in dem sie bereits zu Beginn ein starkes Kompetenzzempfinden haben. Dies führt in der Regel dazu, dass die Kinder und Jugendlichen die Workshops als einen Raum empfinden, in dem sie sich frei und ungezwungen äußern können, was die nachhaltige Wirkung der zuvor erläuterten Lerneffekte unterstützt. Den gleichen Effekt erzeugt die aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten der Workshops, was einen Vorteil gegenüber Vorträgen und Lehrgesprächen darstellt. Besonders zu betonen ist dabei die Methodik des entdeckenden Lernens, durch welche den Teilnehmenden nur wenige Inhalte vorgegeben werden. Stattdessen erarbeiten sich die Teilnehmenden im Rahmen der Auseinandersetzung mit den „modernen Mythen“ die Inhalte weitestgehend selbst.

## BESONDERHEITEN DIGITALER VERANSTALTUNGEN

Obwohl sich die Workshops der Wakanda-Reihe auch problemlos digital umsetzen lassen, können derartige Veranstaltungen eine Herausforderung sein. Aufgrund der großen räumlichen Distanz von Online-Workshops besteht das Risiko, dass wesentliche Elemente des Wakanda-Konzeptes nicht mehr umgesetzt werden. Insbesondere die aktive Einbindung der Teilnehmenden sowie die Methode des entdeckenden Lernens können in Online-Workshops leicht zugunsten von weniger interaktiven Lehrformaten, wie dem Vortrag, vernachlässigt werden. Dies ergibt sich meist daraus, dass interaktive Methoden digital mit mehr Aufwand und Vorbereitung verbunden sind. Zudem können Methoden,

wie zum Beispiel das gemeinsame Basteln, digital nur schwer ohne Anpassungen im Vergleich zur Präsenzveranstaltung eingesetzt werden. Trotz dieser Herausforderungen sollte auch bei digitalen Veranstaltungen darauf geachtet werden, dass die Workshops mit einem hohen Grad an Interaktivität gestaltet werden. Mit verschiedenen Online-Tools lassen sich hierfür zum Beispiel Quizze (Kahoot<sup>3</sup>, Mentimeter<sup>4</sup>) oder interaktive Pinnwände (Padlet<sup>5</sup>) erstellen. Auch Umfragen via Google-Forms können die Interaktivität eines digitalen Workshops erhöhen. Zudem gibt es für zahlreiche Themenbereiche bereits interaktive Spiele, die in einen digitalen Workshop eingebunden werden können.<sup>6</sup> Auch interaktive Geschichten, die von den Teilnehmenden an bestimmten Stellen Entscheidungen verlangen, können ein Weg zu mehr Interaktivität in digitalen Workshops sein. Schließlich besteht auch noch die Möglichkeit, den Teilnehmenden Materialien zum Ausdrucken zukommen zu lassen. Vorab sollte allerdings sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden über einen funktionierenden Drucker verfügen. In diesem Zusammenhang ist auch eine weitere mögliche Hürde für digitale Veranstaltungen zu nennen: die technische Ausstattung der Teilnehmenden.

Es sollte vor einem digitalen Workshop sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden über die nötige technische Ausstattung verfügen, die neben Computer und/oder Smartphone/Tablet auch benötigte Apps und Programme einschließt. Die technischen Voraussetzungen sollten vor dem Workshop klar kommuniziert und – falls möglich – durch die Veranstalter, zum Beispiel durch Leihgeräte, sichergestellt werden. Sollte eine große Anzahl von Teilnehmenden nicht über die notwendigen technischen Voraussetzungen für einen geplanten Workshop verfügen, sollte darüber nachgedacht werden, ob der Workshop an die technischen Möglichkeiten der Teilnehmenden angepasst werden kann. Die Eltern sollten zudem bei digitalen Workshops darauf hingewiesen werden, dass während der Veranstaltung keine Aufsichtsfunktion durch das für den Workshop verantwortliche Team übernommen werden kann. Es hat sich außerdem als hilfreich herausgestellt, die Eltern für mögliche technische Probleme in der Nähe zu haben. Bedenkt man solche Besonderheiten, kann das Konzept der Wakanda-Workshops auch als Online-Veranstaltung gut funktionieren und die erläuterten Lerneffekte erreichen.

<sup>3</sup> <https://kahoot.com/schools-u/>

<sup>4</sup> [www.mentimeter.com/](http://www.mentimeter.com/)

<sup>5</sup> <https://de.padlet.com/>

<sup>6</sup> Zum Beispiel [www.getbadnews.de/#intro](http://www.getbadnews.de/#intro) für das Thema „Fake News“

# KONZEPTSKIZZE FÜR EINEN WAKANDA-WORKSHOP

ZEIT	ZIEL	INHALT/ABLAUF
<b>EINSTIEG UND AKTIVIERUNG</b>		
5 bis 15 Minuten	Die TN werden an das Thema herangeführt und neugierig gemacht. Die TN lernen zudem die Referierenden, den Ablauf und die Gruppe kennen. Falls notwendig erhalten die TN hier auch einen Überblick über den „modernen Mythos“ des Workshops.	Für diesen Teil bieten sich mehrere Herangehensweisen an. So können bereits erste Filmszenen gezeigt oder Buchstellen gelesen werden. Auch ein spielerischer Einstieg ist möglich.  Eine Zusammenfassung des „modernen Mythos“ können die Referierenden entweder selbst geben oder diese gemeinsam mit der Gruppe erarbeiten. Wichtig ist an dieser Stelle, dass ein Gespräch mit den TN entsteht und diese zunächst erzählen können. Nicht immer ist hierfür ein Impuls der Referierenden nötig.
<b>ERARBEITUNGSPHASE</b> (kann auch durch eine zweite Aktivphase ersetzt werden)		
ca. 30 Minuten	Die TN erarbeiten selbst oder gemeinsam mit den Referierenden unterschiedliche Aspekte des Themas und diskutieren diese. Die TN erweitern dabei ihr Wissen über das Thema und reflektieren dieses mit Blick auf ihre eigene Lebenswelt.	In dieser Phase geht es darum, Inhalte des gewählten Themas vertiefend zu erarbeiten. Den TN sollte dabei die Möglichkeit gegeben werden, Inhalte und verschiedene Perspektiven des Themas eigenständig zu entdecken. Auch kurze Impulse der Referierenden und Diskussionen in der Gruppe sind denkbar. Für die Erarbeitungsphase bietet sich eine Mischung aus verschiedenen Methoden an.  Es sollte dabei darauf geachtet werden, dass die TN die Phase aktiv mitgestalten können und genügend Raum für eigene Ideen erhalten. Auch die Erarbeitungsphase kann spielerische Elemente und aktivierende Methoden enthalten. Jedoch steht hier die Erarbeitung der Inhalte und deren Reflexion im Vordergrund.  Die Ergebnisse sollten auf jeden Fall dokumentiert werden. Hierzu bietet sich ein Plakat oder eine Sammlung an der Tafel an.

METHODE	MATERIAL	VORSCHLAG UMSETZUNG
<b>EINSTIEG UND AKTIVIERUNG</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel</li> <li>• Gruppenarbeit</li> <li>• Vortrag</li> <li>• Lehrgespräch</li> <li>• Diskussion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variiert je nach eingesetzten Methoden.</li> <li>• Die benötigten Materialien sollten von den Referierenden im Vorfeld vorbereitet und bereitgelegt werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Was wisst ihr eigentlich über XY?“</li> <li>• „Wisst ihr noch, aus welchem Film diese Szene stammt?“</li> <li>• „Lasst uns doch mal mit ein bisschen Bewegung anfangen, damit wir alle wach werden.“</li> <li>• „Wer kennt alles XY und möchte etwas darüber erzählen?“</li> </ul>
<b>ERARBEITUNGSPHASE</b> (kann auch durch eine zweite Aktivphase ersetzt werden)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel</li> <li>• Gruppenarbeit</li> <li>• Vortrag/Impuls</li> <li>• Lehrgespräch</li> <li>• Diskussion</li> <li>• kreative Gestaltung (Collage/Film/Foto/Audio)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variiert je nach eingesetzten Methoden.</li> <li>• Die benötigten Materialien sollten von den Referierenden im Vorfeld vorbereitet und bereitgelegt werden.</li> <li>• Flipchart/Moderationskarten oder andere Materialien zur Dokumentation der Ergebnisse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Kann so was wie in dem Film auch in der echten Welt passieren?“</li> <li>• „Könnt ihr euch vorstellen, was das mit eurem Leben zu tun hat?“</li> <li>• „Lasst uns doch mal genau anschauen, was in dieser Szene passiert.“</li> <li>• „Fällt euch ein, wie man so was wie im Buch verhindern könnte?“</li> <li>• „Beschreibt doch mal, wenn ihr so etwas auch schon einmal erlebt habt!“</li> </ul>

ZEIT	ZIEL	INHALT/ABLAUF	
<b>AKTIVPHASE</b> (kann auch durch eine zweite Erarbeitungsphase ersetzt werden)			
ca. 30 Minuten	Die TN entwickeln Handlungskompetenzen und reflektieren, wie sie diese in ihrem Alltag anwenden können. Darüber hinaus setzen sich die TN aktiv mit dem Thema auseinander und diskutieren einzelne Aspekte gezielt kritisch.	<p>Um Handlungskompetenzen zu stärken und zu reflektieren, bieten sich aktive Übungen und spielerische Impulse an. Die TN sollen dabei die Möglichkeit erhalten, unterschiedliche Handlungsoptionen mit Blick auf das Thema des Workshops kennenzulernen und erproben zu können. Dabei bietet es sich an, die konkrete Anwendung im Rahmen des „modernen Mythos“ einzuüben, und dann den Transfer auf den Alltag der TN mit kurzen Impulsen anzuleiten. Insbesondere spielerische Methoden, Rollenspiele und praktische Übungen sollten in dieser Phase zum Einsatz kommen.</p> <p>Für den Transfer sind zusätzlich Impulse der Referierenden und Diskussionen im Rahmen der Gruppe geeignet. Im Unterschied zur Erarbeitungsphase stehen hier die Handlungen der TN sowie die kritische Reflexion dieser mit Blick auf den eigenen Alltag im Vordergrund.</p> <p>Die Ergebnisse sollten in jedem Fall festgehalten und wenn möglich den TN mit nach Hause gegeben werden. Hier bieten sich neben Plakaten Collagen, Handouts, Fotos sowie Audio- oder Videoclips an.</p>	
<b>ABSCHLUSS UND DOKUMENTATION</b>			
5 bis 15 Minuten	Die TN fassen die Ergebnisse des Workshops zusammen und können sie reflektieren. Zudem können die TN ein Feedback abgeben.	<p>Für den Abschluss eines Workshops bietet sich der Rückblick auf die dokumentierten Ergebnisse an. Hierbei können erneut einzelne Aspekte im Rahmen einer Diskussion aufgegriffen werden. Einen guten Abschluss stellt zudem die prägnante Zusammenfassung der wesentlichen Botschaften, etwa in Form von Merksätzen oder einer Grafik, dar.</p> <p>Besonders schön ist es, wenn die TN etwas aus dem Workshop mit nach Hause nehmen können. Dies können sowohl von den TN gestaltete als auch von den Referierenden vorbereitete Materialien mit Bezug auf den „modernen Mythos“ sein.</p> <p>Das Feedback der TN bietet die Gelegenheit, zukünftige Workshops zu verbessern und kann z. B. in Form einer Blitzlichtrunde erfolgen, in der alle TN kurz in wenigen Sätzen ein Feedback zum Workshop gibt.</p>	

**METHODE****MATERIAL****VORSCHLAG UMSETZUNG****AKTIVPHASE** (kann auch durch eine zweite Erarbeitungsphase ersetzt werden)

- Spiel
- Rollenspiel
- Gruppenarbeit
- Übungen
- Vortrag/Impuls
- Diskussion
- kreative Gestaltung (Collage/Film/Foto/Audio)

- Variiert je nach eingesetzten Methoden
- Die benötigten Materialien sollten von den Referierenden im Vorfeld vorbereitet und bereitgelegt werden.
- Flipchart/Moderationskarten oder andere Materialien zur Dokumentation der Ergebnisse

- „Stellt euch mal vor, ihr wärt in einer ähnlichen Situation. Was würdet ihr tun?“
- „Lasst uns das doch mal nachspielen!“
- „Ihr übernehmt jetzt mal die Rollen aus dem Film. Mal schauen, wie ihr euch schlagt.“
- „Wir wollen jetzt ein Radio-Interview aufnehmen, in dem sich die Held:innen des Films unterhalten.“
- „Jetzt wissen wir, was im Film passiert ist. Gilt das denn auch für das echte Leben?“
- „Wie würdet ihr euch denn verhalten, wenn euch so was im echten Leben passieren würde?“

**ABSCHLUSS UND DOKUMENTATION**

- Lehrgespräch
- Diskussion
- Blitzlicht
- Vortrag

- Variiert je nach eingesetzten Methoden.
- Die benötigten Materialien sollten von den Referierenden im Vorfeld vorbereitet und bereitgelegt werden.
- Möglichkeit, den TN etwas mit nach Hause zu geben (Handouts, selbst gestaltetes Material etc.).

- „Erinnert ihr euch an eure Aussage vom Anfang? Wie steht ihr denn jetzt dazu?“
- „Was können wir denn aus dem Workshop mitnehmen?“
- „Was war für euch denn gut oder nicht gut am Workshop?“
- „Denkt ihr, dass sich so was in eurem Leben ändern könnte?“

# BEISPIEL HARRY POTTER (ANALOG)

ZEIT	ZIEL	INHALT/ABLAUF
<b>EINSTIEG UND AKTIVIERUNG</b>		
15 Minuten	Die TN werden an das Thema „Fake News und Pressefreiheit“ herangeführt. Die TN lernen zudem die Referierenden, den Ablauf und die Gruppe kennen. Weiterhin sollen die TN den Hintergrund der „Harry Potter“-Welt und die Rolle von Rita Kimmkorn kennenlernen bzw. sich ins Gedächtnis rufen.	Die Referierenden stellen sich und den Ablauf des Workshops kurz vor. Anschließend sollen die TN sich reihum kurz mit Namen und ihrem Lieblings-Hogwarts-Haus vorstellen.  Es werden dann zwei Szenen aus dem Film „Harry Potter und der Feuerkelch“ angeschaut. Anhand dieser Szenen werden kurz die Handlung des Films und der Hintergrund der Welt von HP mit den TN besprochen. Anschließend sollen die TN erzählen, was sie von Rita Kimmkorns Verhalten halten. Die Aussagen der TN werden auf Moderationskarten an der Wand festgehalten.
<b>ERARBEITUNGSPHASE</b>		
25 Minuten	Die TN lernen den Grundsatz der Pressefreiheit sowie die Regelungen des Pressekodexes kennen. Dabei reflektieren sie die zuvor kritisierten Verhaltensweisen von Rita Kimmkorn und übertragen sie auf die reale Welt. So erhalten die TN ein Verständnis von der Bedeutung der Pressefreiheit und ihren Grenzen.	Im Raum werden verschiedene Gegenstände verteilt, die einen Bezug zum HP-Universum haben (Zauberbuch, Trankflasche, Truhe etc.).  Bei jedem Gegenstand befindet sich eine Frage zu Meinungsfreiheit, Pressefreiheit (z. B.: Wie ist diese im GG geregelt? Warum brauchen wir Pressefreiheit? Wie gut wird die Pressefreiheit laut Reportern ohne Grenzen in Deutschland umgesetzt?) oder dem Pressekodex (z. B.: Welche Regeln gelten für Journalist:innen? Was passiert, wenn sich Journalist:innen nicht an die Regeln halten?). Die TN müssen die Gegenstände anhand von Hinweisen finden.  An jeder Station findet sich dabei ein Hinweis auf den nächsten Gegenstand. Wurde eine Information gefunden, wird kurz über diese diskutiert. Dabei sollen die TN die neu erlernten Regeln oder Freiheiten ihren Beobachtungen aus der Einstiegsphase zuordnen. So könnte z. B. das Verbreiten falscher Informationen von Rita Kimmkorn unter den Punkt „Journalist:innen sind der Wahrheit verpflichtet“ aus dem Pressekodex gefasst werden. Das Gesamtergebnis wird im Anschluss kurz besprochen.



METHODE	MATERIAL	VORSCHLAG UMSETZUNG
<b>EINSTIEG UND AKTIVIERUNG</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vortrag</li> <li>• Lehrgespräch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Filmszene „Rita und Harry in der Besenkammer“</li> <li>• Filmszene „Harry findet Zeitung“</li> <li>• Beamer</li> <li>• Laptop</li> <li>• Moderationskarten</li> <li>• Klebeband</li> <li>• Stifte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Was haltet ihr denn von Rita Kimmkorns Verhalten?“</li> <li>• „Findet ihr, dass Harry hier fair behandelt wird?“</li> <li>• „Wisst ihr noch, welche Rolle Rita in den Büchern spielt?“</li> <li>• „Wie würdet ihr euch fühlen, wenn ihr in Harrys Situation wärt?“</li> </ul>
<b>ERARBEITUNGSPHASE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel</li> <li>• Diskussion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moderationskarten</li> <li>• Klebeband</li> <li>• Stifte</li> <li>• Gegenstände für die Schatzsuche</li> <li>• Hinweiszettel</li> <li>• Informationszettel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Der nächste Hinweis steckt in einem Zauberbuch. Könnt ihr eines finden?“</li> <li>• „Findet ihr, dass Rita sich an die Regeln für echte Journalist:innen gehalten hat?“</li> <li>• „Wisst ihr noch, was passiert, weil der Tagesprophet Lügen über Harry und Dumbledore verbreitet?“</li> <li>• „Glaubt ihr, dass Rita sich in der echten Welt auch so verhalten dürfte?“</li> <li>• „Warum ist es auch in der Zaubererwelt wichtig, dass es verschiedene Zeitungen und Medien gibt?“</li> </ul>

ZEIT	ZIEL	INHALT/ABLAUF	
<b>AKTIVPHASE</b>			
40 Minuten	Die TN erkennen, welche gesellschaftlichen Folgen durch die Verbreitung von Fake News und irreführenden Informationen entstehen können. Zudem entwickeln die TN die Kompetenz, selbst derartige Inhalte zu erkennen und entsprechend in ihrem Alltag darauf reagieren können.	<p>Zunächst schauen die TN einige Szenen aus den HP-Filmen, in denen die Folgen der Fake News und irreführenden Informationen im Tagespropheten (die Tageszeitung der HP-Welt) zu sehen sind. Anschließend wird anhand dieser Szenen mit den TN besprochen und diskutiert, ob etwas Ähnliches auch in der realen Welt passieren könnte. Dann erarbeiten die TN im Rahmen eines Spiels, wie sie selbst verhindern können, dass Fake News sich verbreiten und wie Fake News erkannt werden können. Dazu stellen die Referierenden den TN einige Zutaten für einen Veritas-Trank (Wahrheitstrank), wie „Einige Tropfen Impresum“ oder „Frische Quellen Extrakt“, vor. Allerdings gehören nicht alle Zutaten in den Trank und die TN müssen entscheiden, welche sie benutzen wollen.</p> <p>Den besten Effekt erreicht man, wenn die Zutaten real vorhanden sind und z.B. in einen Kessel geschüttet werden können. Nach jeder Entscheidung der TN erläutern die Referierenden kurz, warum eine Zutat in den Trank gehört oder warum nicht (eine Liste der Zutaten befindet sich im Anhang des Berichts über den HP-Workshop im Rahmen der Wakanda-Reihe im Merlin in Stuttgart). Die richtigen Zutaten werden auf einem Plakat festgehalten. Zusätzlich zum Einfüllen der Zutaten in den Kessel sagen die TN folgenden Zauberspruch auf: „Damit wir alles Falsche finden, müssen wir uns nicht viel winden. Wir dürfen bloß nicht alles glauben, das kann uns schnell die Wahrheit rauben. Kurz mal googeln reicht oft aus, so finden wir die Wahrheit raus. Und können wir es nicht sicher sagen, Eltern oder Lehrer fragen.“ Abschließend werden die richtigen Zutaten auf dem Plakat nochmal kurz erläutert.</p>	
<b>ABSCHLUSS UND DOKUMENTATION</b>			
10 Minuten	Die TN fassen die Ergebnisse des Workshops zusammen und können diese reflektieren. Zudem geben die TN, ein Feedback ab.	Abschließend fassen die Referierenden die Ergebnisse des Workshops nochmal zusammen. Es sollte gezeigt werden, dass Pressefreiheit ein hohes Gut ist, aber auch durch Regeln beschränkt werden muss (Verweis auf die Moderationskarten mit Ritas Verhalten und den Regeln aus der Erarbeitungsphase). Gleichzeitig sollte gezeigt werden, dass Fake News und irreführende Informationen den gesellschaftlichen Zusammenhalt gefährden können, aber dass jeder von uns etwas gegen Fake News tun kann, indem man sie erkennt und nicht weiterverbreitet (Verweis auf das Rezept des Veritas-Trankes und den Zauberspruch). Das Rezept und der Spruch können den TN an dieser Stelle auf einer Rolle Pergament mitgegeben werden. Am Ende des Workshops erhalten die TN die Möglichkeit, ein Feedback zum Workshop zu geben, das reihum erfragt wird und in zwei bis drei Sätzen formuliert werden soll.	

METHODE	MATERIAL	VORSCHLAG UMSETZUNG
<b>AKTIVPHASE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel</li> <li>• Lehrgespräch</li> <li>• Vortrag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stifte</li> <li>• Plakat</li> <li>• Beamer</li> <li>• Laptop</li> <li>• Zutaten für den Zaubertrank (siehe Liste im Anhang der HP-Workshop-Beschreibung)</li> <li>• Optional: Kessel</li> <li>• Optional: Effekte, wie Licht oder Knallerbsen, die verwendet werden, wenn etwas korrekt in den Trank gegeben wird.</li> <li>• Optional: Zauberstab zum Wedeln beim Zauberspruch.</li> </ul> <p>Filmszenen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Harry Potter und der Feuerkelch“: Denkarium zeigt Zauberer-Gericht</li> <li>• „Harry Potter und der Orden des Phönix“: Streit im Gemeinschaftsraum</li> <li>• „Harry Potter und der Feuerkelch“: Hermine umarmt Harry vor der Drachen-Prüfung</li> <li>• „Harry Potter und der Feuerkelch“: Hermine findet einen Zeitungsartikel über sich und Harry beim Frühstück</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Was meint ihr, gehören einige Tropfen Impressum in den Trank?“</li> <li>• „Welche Folgen haben denn die Berichte von Rita auf Harry und seine Freunde?“</li> <li>• „Könnte so was auch in unserer Welt passieren?“</li> <li>• „Was kann man machen, um Fake News zu erkennen?“</li> </ul>
<b>ABSCHLUSS UND DOKUMENTATION</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vortrag</li> <li>• Blitzlichttrunde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optional: Rezept Veritas-Trank und Zauberspruch auf Pergament.</li> <li>• Im Workshop erstellte Plakate und Übersichten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Ihr seht, dass jeder von uns etwas gegen Fake News tun kann“.</li> <li>• „Auch bei uns ist die Pressefreiheit wichtig, aber Journalist:innen müssen sich an den Pressekodex halten.“</li> <li>• „Sagt uns doch mal in zwei oder drei Sätzen, wie euch der Workshop gefallen hat.“</li> </ul>

# BEISPIEL HARRY POTTER (DIGITAL)

ZEIT	ZIEL	INHALT/ABLAUF	
<b>EINSTIEG UND AKTIVIERUNG</b>			
20 Minuten	Die TN werden an das Thema „Fake News und Pressefreiheit“ herangeführt. Die TN lernen zudem die Referierenden, den Ablauf und die Gruppe kennen. Weiterhin bekommen die TN den Hintergrund der „Harry Potter“-Welt und die Rolle von Rita Kimmkorn nahe gebracht.	<p>Nachdem sich die Referierenden vorgestellt und den Ablauf des Workshops erläutert haben, werden zwei Szenen aus dem Film „Harry Potter und der Feuerkelch“ geschaut. Die TN spielen anschließend ein Quiz, in dem es um die Handlung des Films und die Welt von HP geht. Schließlich können die TN auf ihren Geräten eingeben, was sie von dem Verhalten von Rita Kimmkorn denken.</p> <p>Das Quiz und die Befragung können beispielsweise mit dem Tool Mentimeter (<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>) oder Kahoot (<a href="https://kahoot.com/schools-u">https://kahoot.com/schools-u</a>) durchgeführt werden. Alternativ können die entsprechenden Inhalte mit den TN im Sprachchat diskutiert werden. Die Filmszenen können entweder über einen geteilten Bildschirm geschaut, oder den TN zugeschickt werden.</p>	
<b>ERARBEITUNGSPHASE</b>			
15 Minuten	Die TN lernen den Grundsatz der Pressefreiheit sowie die Regelungen des Pressekodex kennen. Dabei reflektieren sie die zuvor kritisierten Verhaltensweisen von Rita Kimmkorn und übertragen sie auf die reale Welt. So erhalten die TN ein Verständnis von der Bedeutung der Pressefreiheit und den notwendigen Grenzen dieser Freiheit.	<p>Mit dem Tool Padlet (<a href="https://de.padlet.com">https://de.padlet.com</a>) wird eine Karte von Hogwarts angezeigt. Auf der Karte sind in verschiedenen Räumen passende Informationen zu den Themen Pressefreiheit (z. B.: Wie ist diese im GG geregelt? Warum brauchen wir Pressefreiheit? Wie gut wird die Pressefreiheit laut Reportern ohne Grenzen in Deutschland umgesetzt?) oder Pressekodex (z. B.: Welche Regeln gelten für Journalist:innen? Was passiert, wenn sich Journalist:innen nicht an die Regeln halten?) versteckt.</p> <p>So könnte in Dumbledores Büro ein Hinweis auf die Wahrheitspflicht zu finden sein oder im Gemeinschaftsraum von Ravenclaw ein Hinweis auf die Bedeutung von Meinungsvielfalt. Die Referierenden machen nun anhand der Karte eine kleine „Reise“ durch Hogwarts und diskutieren die entsprechenden Informationen kurz mit den TN. Dabei sollte auch darauf eingegangen werden, wie Ritas Verhalten zu den Regeln der echten Journalist:innen passt.</p>	



## METHODE

## MATERIAL

## VORSCHLAG UMSETZUNG

### EINSTIEG UND AKTIVIERUNG

- Spiel
- Vortrag
- Diskussion
- Lehrgespräch

- Quiz auf Mentimeter oder Kahoot.
- Filmszene „Rita und Harry in der Besenkammer“.
- Filmszene „Harry findet Zeitung“.

- „Was haltet ihr denn von Rita Kimmkorns Verhalten?“
- „Findet ihr, dass Harry unfair behandelt wird? Warum empfindet ihr so?“
- „Lasst uns doch mal ein kleines Quiz zur Handlung von HP machen.“
- „Wie würdet ihr euch fühlen, wenn ihr in Harrys Situation wärt?“

### ERARBEITUNGSPHASE

- Vortrag
- Diskussion

- Hogwarts-Karte mit Informationen zu Pressefreiheit und Pressekodex auf Padlet.

- „Lasst uns doch mal einen kleinen Rundgang durch die Gänge und Hallen von Hogwarts machen.“
- „Findet ihr, dass Rita sich an die Regeln für echte Journalist:innen gehalten hat?“
- „Wisst ihr noch, was passiert, weil der Tagesprophet Lügen über Harry und Dumbledore verbreitet?“
- „Glaubt ihr, dass Rita sich in der echten Welt auch so verhalten dürfte?“
- „Warum ist es auch in der Zaubererwelt wichtig, dass es verschiedene Zeitungen und Medien gibt?“

ZEIT	ZIEL	INHALT/ABLAUF	
<b>AKTIVPHASE</b>			
45 Minuten	Die TN erkennen, welche gesellschaftlichen Folgen durch die Verbreitung von Fake News und irreführenden Informationen entstehen können. Zudem erlernen die TN die Kompetenz, selbst derartige Inhalte zu erkennen und in ihrem Alltag entsprechend darauf reagieren zu können..	<p>Zunächst schauen die TN eine Szene aus den HP-Filmen an, in denen die Folgen der Fake News und irreführenden Informationen im Tagespropheten (die Zeitung der HP-Welt) zu sehen sind.</p> <p>Anschließend wird diese Szene mit den TN besprochen und diskutiert, ob etwas Ähnliches auch in der realen Welt passieren kann. Dann erarbeiten die TN im Rahmen eines Spiels, wie sie selbst verhindern können, dass Fake News sich verbreiten und wie Fake News erkannt werden können.</p> <p>Dazu stellen die Referierenden den TN einige Zutaten für einen Veritas-Trank (Wahrheitstrank), wie „Einige Tropfen Impressum“ oder „Frische Quellen Extrakt“, vor. Allerdings gehören nicht alle Zutaten in den Trank und die TN müssen entscheiden, welche sie benutzen wollen. Diese Entscheidung wird erneut durch eine Abstimmung mit dem Tool Mentimeter oder Kahoot umgesetzt. Nach jeder Entscheidung der TN erläutern die Referierenden kurz, warum eine Zutat in den Trank gehört, oder warum nicht (Eine Liste der Zutaten befindet sich im Anhang des Berichts über den HP-Workshop im Rahmen der Wakanda-Reihe im Merlin in Stuttgart).</p> <p>Nachdem alle Zutaten erläutert wurden, stellen die Referierenden einen Zauberspruch gegen Fake News vor, der auf einer Folie gezeigt oder in den Chat der Besprechung gepostet wird: „Damit wir alles Falsche finden, müssen wir uns nicht viel winden. Wir dürfen bloß nicht alles glauben, das kann uns schnell die Wahrheit rauben. Kurz mal googeln reicht oft aus, so finden wir die Wahrheit raus. Und können wir es nicht sicher sagen, Eltern oder Lehrer fragen.“</p>	
<b>ABSCHLUSS UND DOKUMENTATION</b>			
10 Minuten	Die TN fassen die Ergebnisse des Workshops zusammen und reflektieren sie. Sie erhalten die Möglichkeit zum Feedback.	<p>Abschließend fassen die Referierenden die Ergebnisse des Workshops nochmal zusammen. Es sollte gezeigt werden, dass Pressefreiheit ein hohes Gut ist, aber auch durch Regeln beschränkt werden muss. Gleichzeitig sollte deutlich werden, dass Fake News und irreführende Informationen den gesellschaftlichen Zusammenhalt gefährden können, aber das jede und jeder von uns etwas gegen Fake News tun kann, indem man sie erkennt und nicht weiterverbreitet. Dabei kann auf die entsprechenden Folien oder Umfrageergebnisse verwiesen werden.</p> <p>Das Rezept und der Spruch können den TN an dieser Stelle als PDF-Datei zugeschickt werden. Am Ende des Workshops erhält jeder TN die Möglichkeit, ein Feedback zum Workshop zu geben, das reihum erfragt wird und in zwei bis drei Sätzen formuliert werden soll.</p>	

**METHODE****MATERIAL****VORSCHLAG UMSETZUNG****AKTIVPHASE**

- Spiel
- Diskussion
- Vortrag
- Lehrgespräch

- Filmszenen:
- „Harry Potter und der Orden des Phönix“: Streit im Gemeinschaftsraum.
  - Vorstellung der Zutaten (siehe Liste im Anhang der Workshop-Beschreibung) als Folien.
  - Umfrage auf Mentimeter oder Kahoot.
  - Folie Zauberspruch

- „Was meint ihr, gehören einige Tropfen Impressum in den Trank? Und begründe deine Meinung!“
- „Welche Folgen haben denn die Berichte von Rita auf Harry und seine Freunde?“
- „Könnte so was auch in unserer Welt passieren? Was meint Ihr?“
- „Was kann man machen, um Fake News zu erkennen?“

**ABSCHLUSS UND DOKUMENTATION**

- Vortrag
- Blitzlichttrunde

- Optional: Veritas-Trank-Rezept und Zauberspruch als PDF-Datei.
- Folien mit Umfrageergebnissen und Veritas-Trank-Rezept sowie dem Zauberspruch.

- „Ihr seht, dass jeder von uns etwas gegen Fake News tun kann.“
- „Auch bei uns ist die Pressefreiheit wichtig, aber Journalist:innen müssen sich an den Pressekodex halten.“
- „Sagt uns doch mal in zwei oder drei Sätzen, wie euch der Workshop gefallen hat.“

# AUTORIN UND AUTOR



## PROF. DR. KATRIN SCHLÖR

Professorin für Kulturarbeit und kulturelle Bildung (Schwerpunkt: Medienbildung) an EH Ludwigsburg – Campus Reutlingen, freie medienpädagogische Referentin, Gründungsmitglied der Medienakademie Baden-Württemberg.



## DOMINIK REHERMANN

Freier Journalist und Dozent für politische Bildung und Medienbildung, Master-Studium der Politikwissenschaft, Geschäftsführer der gemeinnützigen GmbH Epic Education.

---

# SCHIRMHERRIN



## BADEN-WÜRTTEMBERGS LANDTAGSPRÄSIDENTIN MUHTEREM ARAS.

*„Nicht nur Filme, sondern leider auch die Realität führt uns bisweilen vor Augen, dass wir die Errungenschaften unserer demokratischen, freien Gesellschaft nicht einfach als gegeben hinnehmen dürfen. Im Gegenteil: Demokratiebildung und das grundsätzliche Nachdenken über unser vielfältiges Zusammenleben sind heute wichtiger denn je. Genau das anzuregen, gelingt dem Projekt ‚Von Hogwarts nach Wakanda‘ auf raffinierte Art und Weise, indem es gesellschaftliche und politische Zusammenhänge aus popkulturellen Werken zusammen mit Kindern, Jugendlichen und deren Eltern herausarbeitet. Was bedeutet Pressefreiheit? Wann ist Freiheit in Gefahr? Fragen, denen im kommenden Jahr mit Beispielen von Harry Potter bis zu Batman nachgegangen wird – unterhaltsam und bildend gleichermaßen. Daumen hoch!“*

# LITERATURHINWEISE

Bachmair, Ben (1994): Handlungsleitende Themen: Schlüssel zur Bedeutung der bewegten Bilder für Kinder. In: Deutsches Jugendinstitut(Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1. Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 171 – 185.

Bad News: [www.getbadnews.de/#intro](http://www.getbadnews.de/#intro)

Bitkom (Hrsg.) (2019): YouTuber sind die Stars der Generation Z. Pressemitteilung 12.06.2019. Internet: [www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/YouTuber-sind-die-Stars-der-Generation-Z](http://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/YouTuber-sind-die-Stars-der-Generation-Z) [letzter Abruf 15.12.2020]

Bonfadelli, Heinz (2016): Medien und Gesellschaft im Wandel. In: Dossier Medienpolitik. Internet: [www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/medienpolitik/236435/medien-und-gesellschaft-im-wandel?p=all#footnode3](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/medienpolitik/236435/medien-und-gesellschaft-im-wandel?p=all#footnode3) [letzter Abruf 21.12.2020]

Borchert, Caroline/Monz, Anja (2019): Themenmodul: So stark, so schlau, so witzig – Medienhelden unter die Lupe nehmen und einordnen. 3. überarbeitete Auflage. Internet: [www.medienfuehrerschein.bayern/mediabase/pdf/Medienhelden\\_modul\\_131.pdf](http://www.medienfuehrerschein.bayern/mediabase/pdf/Medienhelden_modul_131.pdf)

Bulla, Christine; Herche, Margit (2008): „Sie sind nur dünn und langweilig“. Was Kinder an der Darstellung von Mädchen im Kinderfernsehen stört. Internet: [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV6\\_Kritik\\_Maedchen.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV6_Kritik_Maedchen.pdf) [letzter Abruf 21.12.2020]

Chakkarath, Pradeep (2015): Welt- und Menschenbilder: Eine sozialwissenschaftliche Annäherung. In: ApuZ Aus Politik und Zeitgeschichte, 41-42/2015, [www.bpb.de/apuz/212821/welt-und-menschenbilder-eine-sozialwissenschaftliche-annaeherung?p=all](http://www.bpb.de/apuz/212821/welt-und-menschenbilder-eine-sozialwissenschaftliche-annaeherung?p=all) [letzter Abruf 24.11.2021]

Götz, Maya (2013): Und täglich grüßt das Stereotyp. Warum sich bei den Geschlechterstereotypen so wenig bewegt und bewegen wird. In: TELEVISION 26/2013/2, S. 59 – 63.

Herche, Margit; Bulla, Christine (2008): Rowdies, Dummköpfe und Weicheier. Was Kinder an der Darstellung von Jungen im Kinderfernsehen kritisieren. Internet: [www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV5\\_Kritik\\_Jungen.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV5_Kritik_Jungen.pdf), [letzter Abruf 21.12.2020]

Loist, Skadi (2017): „Think beyond“ Verhandlung von Geschlecht und Gender im internationalen Kinder- und Jugendfernsehen. In: TELEVISION 30/2017/2, S. 42 – 45.

MaLisa Stiftung (Hrsg.) (2019): Weibliche Selbstinszenierung in den neuen Medien. Ergebnisse einer Studienreihe präsentiert von der MaLisa Stiftung. Internet: <https://malisastiftung.org/wp-content/uploads/Selbstinszenierung-in-den-neuen-Medien.pdf> [letzter Abruf 10.01.2021]

mpfs (Hrsg.) (2018): KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Internet: [www.mpfs.de/fileadmin/iles/Studien/KIM/2018/KIM-Studie\\_2018\\_web.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/iles/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf) [letzter Abruf 15.12.2020]

Nörtemann, Irlana (2020): Wieso ich Connis Mama nicht ausstehen kann. In: Leben & erziehen, November 12/2020, S. 54.

Ryan, Richard M./Deci, Edward L. (2000): Intrinsic and Extrinsic Motivations. Classic Definitions and New Directions. In: Contemporary Educational Psychology, 2000, Nr.1, S. 54 – 67.

Reymann-Schneider, Kristina (2020): „Animal Crossing“ bei der US-Wahl: Wie Games für politische Zwecke genutzt werden. In: Deutsche Welle. 19.10.2020. Internet: <https://p.dw.com/p/3jq6L> [letzter Abruf 15.12.2020]

# BILDNACHWEISE

Seite 3, 39, 43: Bild: Pixabay.com, StockSnap, 2591673

Seite 4 + Coverbild: www.stock.adobe.com

Seite 8: www.unsplash.com/Márton Szalai

Seite 10: www.unsplash.com/Aditya Vyas

Seite 11: Workshop: LpB

Seite 13: www.picture-alliance.com/United Archives

Seite 14: www.picture-alliance.de/kpa

Seite 16: www.picture-alliance.de/dpa

Seite 19: www.unsplash.com/Maria Ten

Seite 20: www.unsplash.com/mulyadi  
www.unsplash.com/tanya-kusova

Seite 23: www.picture-alliance.de/Photopqr  
/Le Parisien/Maxppp

Seite 24: www.picture-alliance.de/dpa

Seite 28: www.picture-alliance.de/dpa-tmn  
www.picture-alliance.de/dpa/HPIC  
www.picture-alliance.de/Everett Collection

Seite 29: Screenshot: LpB

Hier geht es zur  
Website „Von Hogwarts nach  
Wakanda“:

[blog.merlinstuttgart.de/  
hogwarts](http://blog.merlinstuttgart.de/hogwarts)



**Kulturverein Merlin e.V.**

Augustenstraße 72  
70178 Stuttgart

Tel: 0711/ 61 85 49  
Fax: 0711/ 615 76 76

[info@merlinstuttgart.de](mailto:info@merlinstuttgart.de)  
[www.merlinstuttgart.de](http://www.merlinstuttgart.de)  
[facebook.de/merlinkultur](https://facebook.de/merlinkultur)  
[twitter.com/merlinstuttgart](https://twitter.com/merlinstuttgart)  
[blog.merlinstuttgart.de](http://blog.merlinstuttgart.de)  
[instagram.com/merlinstuttgart](https://instagram.com/merlinstuttgart)  
Merlin bei [www.youtube.com](http://www.youtube.com)



STUTTGART



In der Reihe Bausteine sind bisher erschienen:

**Der Beutelsbacher Konsens und die neuen Bildungspläne, Band 2**

Unterrichtsmodelle für Gemeinschaftskunde und WBS in Baden-Württemberg in der Sekundarstufe I.  
Stuttgart 2018 , 103 Seiten

**Der Beutelsbacher Konsens und die neuen Bildungspläne, Band 1**

Unterrichtsmodelle für Gemeinschaftskunde und WBS in Baden-Württemberg in der Sekundarstufe I  
Stuttgart 2017 , 90 Seiten

**Lernfeld Europa**

Handlungsorientierte Module für den Unterricht (Lehrerheft)  
LpB und CIVIC Institut für internationale Bildung Düsseldorf  
Stuttgart 2014 , 136 Seiten

Die Bausteine finden Sie unter [www.lpb-bw.de/bausteine](http://www.lpb-bw.de/bausteine)

## LpB-Shops/ Publikationsausgaben

### Stuttgart

Lautenschlagerstraße 20  
70173 Stuttgart  
Telefon: 07 11/16 40 99-0

Öffnungszeiten:

Mo-Do 9.00 – 12.00 Uhr  
13.00 – 15.30 Uhr

Fr 9.00 – 12.00 Uhr

### Tagungszentrum

#### Haus auf der Alb

Hanner Steige 1  
72574 Bad Urach  
Telefon: 071 25/1 52-0

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 8.00 – 12.00 Uhr  
13.00 – 16.30 Uhr

### Außenstelle Freiburg

Bertoldstraße 55  
79098 Freiburg  
Telefon: 07 61/2 07 73-0

Öffnungszeiten:

Di/Do 9.00 – 17.00 Uhr

### Außenstelle Heidelberg

Plöck 22  
69117 Heidelberg  
Telefon: 0 62 21/60 78-0

Öffnungszeiten:

Di/Do 10.00 – 17.00 Uhr  
Mi 13.00 – 17.00 Uhr

## Die Zeitschriften der Landeszentrale für politische Bildung



Für alle, die mehr wissen wollen...

### Die Zeitschriften der Landeszentrale für politische Bildung BW

- BÜRGER & STAAT – Zeitschrift für Multiplikatoren politischer Bildung, [www.buergerundstaat.de](http://www.buergerundstaat.de)
- POLITIK & UNTERRICHT – Zeitschrift für die Praxis der politischen Bildung, [www.politikundunterricht.de](http://www.politikundunterricht.de)
- DEUTSCHLAND & EUROPA – Zeitschrift für Politik, Geschichte, Deutsch, Geografie und Kunst, [www.deutschlandundeuropa.de](http://www.deutschlandundeuropa.de)

Bestellung oder Download als PDF, kostenlos (ab 500 g zzgl. Versand). Bestellung ausschließlich im Webshop der Landeszentrale: [www.lpb-bw.de/zeitschriften.html](http://www.lpb-bw.de/zeitschriften.html)

# lpb

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Baden-Württemberg



Druckausgaben neuerer Bausteine können Sie im  
Webshop der Landeszentrale für politische Bildung  
[www.lpb-bw.de/shop](http://www.lpb-bw.de/shop) bestellen. Ab einem Sendungsgewicht  
von 500 g wird eine Versandkostenpauschale berechnet.  
Keine Bestellung per Telefon, Post, Fax oder E-Mail.



Bisherige Ausgaben in der Reihe  
Bausteine finden Sie zum Bestellen  
oder als Download unter  
[www.lpb-bw.de/bausteine.html](http://www.lpb-bw.de/bausteine.html)