



DEMOKRATIE MACHT SCHULE

MIT VIELEN ONLINE-ANGEBOTEN IN COVID-ZEITEN

Katalog 2021



Der Schulalltag wird durch die Covid-19-Pandemie stark beeinflusst. Gerade in diesem Kontext erscheint mir die Vermittlung von politischer Bildung und Demokratiepädagogik wichtiger denn je. Es gilt, unsere Schülerinnen und Schüler dazu zu befähigen, komplexe gesellschaftspolitische Themen zu hinterfragen, Zusammenhänge zu erkennen und sich eine eigene Meinung zu bilden, sodass sie zu verantwortungsvollen Demokraten heranwachsen, die aktiv an der Gesellschaft teilhaben können und das auch möchten.

Der Programmkatalog „Demokratie macht Schule“ soll Sie auch 2021 bei der Förderung der dazu benötigten Kompetenzen in den Schulen unterstützen. Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie Animationen und Workshops zu Themen wie Migration, Partizipation, Nachhaltigkeit, Extremismus und Inklusion. Für alle Schulstufen ist etwas dabei.

Zusätzlich gibt es in diesem Jahr Angebote, die der aktuellen Covid-19-Situation Rechnung tragen. Verschwörungstheorien und Fake News erleben seit Beginn der Pandemie einen Aufschwung – auch bei uns. In neuen Workshops, Animationen und Lesungen erlernen die Schülerinnen und Schüler u. a. seriöse von unseriösen Quellen zu unterscheiden und Medien, egal ob online oder offline, reflektiert zu nutzen. Den Covid-19-Maßnahmen entsprechend können die Angebote auch virtuell stattfinden.

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen, ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude bei der Durchführung der Aktivitäten.

Lydia Klinkenberg

Ministerin für Bildung, Forschung und Erziehung

Wer sind wir?

Das Institut für Demokratiepädagogik (IDP) ist an der Autonomen Hochschule Ostbelgien angesiedelt und besteht seit Januar 2019 offiziell in seiner Funktion als Förderer demokratischer Kompetenzen.

In Zeiten großer Politikverdrossenheit, wachsendem Desinteresse an demokratischen Prozessen und verstärkter Individualisierung ist es notwendig ein Angebot zur Pflege demokratischer Kultur unter anderem auch für Schulen zu schaffen.

Demokratiepädagogik möchte die Fähigkeit fördern, selbständig und kritisch zu denken, Argumentationen auf objektivem Wissen aufzubauen, demokratische Werte beim Handeln zu respektieren sowie kollektive Interessen bei Entscheidungen mit einzubeziehen.

Das Institut für Demokratiepädagogik orientiert sich bei seiner Arbeit am europäischen Referenzrahmen für demokratische Kultur.



Inhaltsverzeichnis

Kindergarten/Primar:

Institut für Demokratiepädagogik..... S. 6

Primar:

Institut für Demokratiepädagogik..... S. 8

Infotreff S. 10

Naturzentrum Haus Ternell CRIE..... S. 12

Primar/Sekundar:

My gatekeeper..... S. 13

Infotreff S. 14

Institut für Demokratiepädagogik..... S. 16

Naturzentrum Haus Ternell CRIE..... S. 26

Info-Integration S. 28

Sekundar:

Institut für Demokratiepädagogik Sekundar S. 30

Infotreff S. 41

My gatekeeper..... S. 46

Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft..... S. 48

Frauenliga S. 52

Miteinander Teilen..... S. 54

Naturzentrum Haus Ternell CRIE..... S. 56

Verbraucherschutzzentrale..... S. 57

Robert Griess Kabarettist..... S. 58

Stefan Kirschgens Kommunikationstrainer S. 60

Projektanmeldung

Sie interessieren sich für eine Animation in Ihrer Schule?

Alle Angebote im Katalog sind kostenlos. Bitte melden Sie sich per E-Mail beim Institut für Demokratiepädagogik an.

ANSPRECHPARTNER

Gabi Borst, Projektassistentin

„Demokratie macht Schule“

Institut für Demokratiepädagogik

Rathausplatz 5

4700 Eupen

Telefon: +32 87 84 46 00

+32 87 84 46 01

Mobil: +32 474 45 62 07

gabi.borst@ahs-ostbelgien.be

info@idp-dg.be

Die Angebote des Parlaments sind direkt beim Parlament (S. 46-49) zu buchen und finden auch in dessen Räumlichkeiten statt (wenn es die Corona-Maßnahmen zulassen).

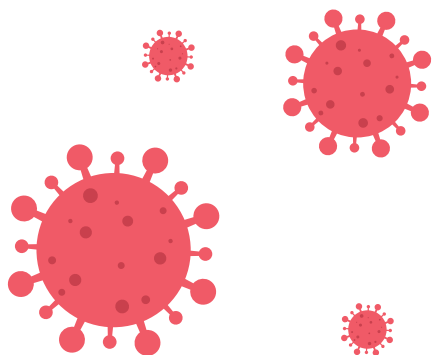
Für eventuell anfallende Fahrtkosten kontaktieren Sie bitte den Besucherdienst des Parlaments.

Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Letzte Prüfung der Seiten erfolgte am 2.02.2021.

Faktencheck Corona

Die Coronapandemie bestimmt unseren Alltag seit über einem Jahr. Jeden Tag lernen wir mehr über das Virus und wie wir uns vor einer Ansteckung schützen können. Mittlerweile wurde sogar eine Impfung entwickelt. In diesem Workshop schauen wir gemeinsam, wo und wie wir verlässliche kindgerechte Informationen über Corona und die Impfung finden.

Dabei arbeiten wir insbesondere mit kurzen Bildern und Videoclips, zum Beispiel von der Sendung mit der Maus.



ZIELGRUPPE:
Kindergartenkinder
im letzten Jahr,
Primarschule 1. - 6. Jahr

DAUER:
Online-Animation
(50 Min. mit Pause),
nach Ende der Pandemie
auch in Präsenz möglich.

Speak up! Der Begleitworkshop zur Kampagne

Sicherlich habt ihr schon eines der Plakate von Speak up entdeckt, der Kampagne gegen Fake News und Hetze im Netz. Wir schauen uns gemeinsam alle Plakate und Buttons an und klären altersgemäß wichtige Fragen: Was sind Lügen und was kann ich dagegen tun, dass andere Menschen Lügen weitererzählen? Damit wir nichts aus dem Workshop vergessen, basteln wir gemeinsam ein Buddy Book!



ZIELGRUPPE:
Kindergartenkinder
im letzten Jahr,
Primarschule 1. - 6. Jahr

DAUER:
Online-Animation
(50 Min. mit Pause),
nach Ende der Pandemie
auch in Präsenz möglich.

Weitere **Informationen** zu
den Workshops und zur
Anmeldung erhalten Sie
unter:

info@idp-dg.be



„Eine Corona Schulgeschichte“

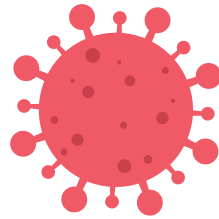
Lesung mit Autorin Usch Luhn aus ihrem Buch „Wir sind auch mit Abstand Klasse!“

Fünf ganz unterschiedliche Kinder erleben den Corona-Alltag in der Grundschule.

Endlich ist es so weit: Marie, Naila, Laszlo, Konrad und Sebastian dürfen wieder in die Schule! Sie freuen sich auf ihre Lehrerin Frau Hummel. Aber wegen des Coronavirus gibt es viele neue Regeln. Als dann der Klassenflug abgesagt wird, sind alle sehr traurig. Doch die Kinder schmieden einen Plan – schließlich sind sie auch mit Abstand einfach Klasse!

Das Coronavirus (SARS CoV 2) und die Krankheit COVID-19 haben den Alltag aller Kinder stark verändert. In dieser liebevoll erzählten Schulgeschichte können die Kinder sich und ihre Erfahrungen mit der neuen Situation auf positive Weise wiederfinden.

Eine humorvolle und aktuelle Schulgeschichte für alle Kinder ab 7 von der Autorin der erfolgreichen „Ponyherz“-Reihe. Dies gilt nicht für eine digitale Lesung.



Dieses Angebot ist mit Anwesenheit der Autorin nur buchbar, wenn die Lesung an einem Tag in zwei Klassen stattfindet. Dies gilt nicht für eine digitale Lesung.



ZIELGRUPPE:
Primarschule 1. - 6. Jahr

DAUER:
2 Stunden

KONTAKT:
info@idp-dg.be

Whats App und Co. Soziale Netzwerke allgemein

Die Schüler spielen in Gruppen aufgeteilt „Jeopardy“ rund um das Thema soziale Netzwerke, neue Medien: es gibt 5-6 verschiedene Kategorien mit Fragen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die Gruppen versuchen Fragen zu beantworten, interaktive Aufgaben zu lösen und somit ihre Mediennutzung zu hinterfragen.

Games - PC Spiele, online Spiele, Spielsucht?

In kleinen Gruppen wird das Spielverhalten der Kinder hinterfragt und analysiert, welche positiven und negativen Auswirkungen Games auf den Alltag der Kinder haben. In einem 2. Teil werden Klassenregeln für einen „gesunden Umgang mit Medien/Games“ mit den Kindern erarbeitet.



ZIELGRUPPE:
ab 11 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 SchülerInnen

DAUER:
2 Schulstunden

Cybermobbing vorbeugen

In mehreren Schritten wird das Thema Cybermobbing mit den Schülern besprochen. Zunächst wird der Medienkonsum der Teilnehmer thematisiert. Im weiteren Verlauf schaut man gemeinsam einen Film bei dem ein konkreter Fall von Cybermobbing dargestellt wird. Die Schüler erhalten den Auftrag das Verhalten der verschiedenen Protagonisten zu beobachten und zu analysieren. Im Anschluss wird das Beobachtete besprochen und auf den Alltag übertragen. Alternativ schlüpft jeder Schüler reihum in eine der Rollen und spricht aus der Sicht der jeweiligen Person über seine Gefühle, sein Handeln und seine Motivation. Zum Schluss werden gemeinsam Handlungsempfehlungen und positive Haltungen ausgearbeitet.

Was poste ich? Was nicht? Selbstdarstellung im Netz

Jugendliche nutzen soziale Netzwerke, weil sie bestimmte Bedürfnisse befriedigen: nach Kommunikation, nach Selbstfindung und -darstellung, nach gemeinsamen Erlebnissen, nach Freiräumen und hin und wieder auch nach Grenzüberschreitungen. Und nicht zuletzt weil sie Spaß machen.

Aber gerade bei sozialen Netzwerken, die stark auf Bilder setzen, zeigt sich eine negative Seite der Selbstinszenierung. Models und Schauspieler werden im Netz stark optimiert und idealisiert dargestellt. Diese verzerrte Wirklichkeitsdarstellung bleibt nicht ohne Auswirkung auf das Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl junger Menschen.

In dieser Animation wird mit den Jugendlichen über Influencer und deren Beweggründe sowie über Bildbearbeitung geredet, um sie in ihrer eigenen Identität zu stärken.



NATURZENTRUM HAUS TERNELL CRIE



Auf den Spuren der Schmuggler

Die Geschichte der Schmuggler und insbesondere der Schmugglerkinder ist Thema einer Animation, die sowohl auf dem Schulhof, aber auch in jedem anderen größeren Freigelände stattfinden kann.

3 Spiele und die Geschichte von Anton, dem 9-jährigen Jungen aus Aachen zeigen den Schülern auf, was und wie nach dem Krieg Kaffee über die „Grüne Grenze“ gebracht wurde.

ZIELGRUPPE:
gesamte Primarschule

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 SchülerInnen

DAUER:
90 Minuten

MY GATEKEEPER

Medienkompetenz-Workshop

Im Rahmen unserer Medienkompetenz-Workshops lernen die Teilnehmenden Strategien und Werkzeuge kennen, um ihre Medienkompetenz eigenständig und nachhaltig auszubauen. Basierend auf den vier Säulen der Medienkompetenz – Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung – werden sie darin geschult, das Internet und digitale Werkzeuge bestmöglich für die Suche, Bewertung, Nutzung, Gestaltung und Darstellung von Informationen einzusetzen.

ZIELGRUPPE:
10 - 13 Jahre

TEILNEHMERZAHL:
max. 30 Schüler

DAUER:
6 Stunden

„They Fake it to Manipulate it“ (Fokus: Journalismus)

Selbstbestimmte Social Media Nutzung in der Aufmerksamkeitsökonomie

**Die Aufmerksamkeits-
ökonomie**

Wie funktionieren
Videoplattformen?
Experimentieren mit
dem Algorithmus

**Die Sprache
der Rechten**

Integrative und radikale
Videoformate im Vergleich
Audiovisuelles Analys

Framing

Video Remixing

Einführung in den Filmschnitt
Erstellung eines eigenen Films aus
bereits bestehendem Filmmaterial



Fake News or not ? Welchen Informationen kann ich trauen

Die Jugendlichen sind tagtäglich im Internet unterwegs. Jedoch ist nicht immer alles bare Münze was dort präsentiert wird. In diesen Schulstunden wird spielerisch über die Flut an Informationen im Internet gesprochen und den Schülern gezeigt, wie sie Falschmeldungen identifizieren können. Sie lernen, die unbewusste Manipulation in den sozialen Netzwerken zu hinterfragen und mit einem kritischeren Blick die digitale Welt zu betrachten.

Kinderrechte – Menschenrechte

Kinder und Jugendliche werden spielerisch über die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen informiert, lernen die Rechte kennen und werden für das Thema sensibilisiert. In dieser Animation wird mit den Jugendlichen über Influencer und deren Beweggründe sowie über Bildbearbeitung geredet, um sie in ihrer eigenen Identität zu stärken.

Gemeindenspiel Ich kenne meine Gemeinde

Es handelt sich um ein Brettspiel, bei dem die Mitspieler Fragen rund um die Gemeinde und ihre Verwaltung und Dienste beantworten müssen. So zum Beispiel: „Wer kümmert sich um die Instandhaltung der Spielplätze?“ oder „Nenne drei Aufgaben der Feuerwehr!“ und „Hat jede Gemeinde einen eigenen Polizeikommissar?“. Pro richtiger Antwort erhalten die spielenden Bürger Wählerstimmen, denn Ziel ist es, Bürgermeister der Gemeinde zu werden.

Verschunden im Netz – Meine Daten sicher im Netz

Bei dem Brettspiel „Verschunden im Netz“ geht es um eine Datenräuberbande, der ein Detektiv-Team das Handwerk legen will, bevor die Daten zur illegalen Verwendung weiterverkauft werden können. Das Spiel hinterfragt mit Aktionsaufgaben, Wissensfragen und Spielrollen das Vertrauen junger Menschen in die Netzwelt und symbolisiert die Vernetzung der digitalen Welt und die globale Verteilung der Datenspeichersysteme.

ZIELGRUPPE:
ab 11 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 SchülerInnen

DAUER:
2 Stunden





„Der Bus von Rosa Parks“ Trickfilm von Markus Müller

Der Tod des Afroamerikaners George Floyd und die weltweiten Demonstrationen lassen deutlich werden, wie tief verwurzelt das Thema Rassismus in vielen Ländern ist und wie wichtig die ständige Auseinandersetzung mit diesem Thema ist. Dazu eignet sich die unterrichtserprobte didaktische Produktion „Der Bus von Rosa Parks“, die auf dem gleichnamigen und mehrfach ausgezeichneten Buch von Fabrizio Silei und Maurizio A. C. Quarello basiert.



Film zum Download bei EDMOND:
<https://nrw.edupool.de>

ZIELGRUPPE:
ab 10 Jahren

FILMDAUER:
19 Minuten

Erzählt wird die Geschichte von Ben, dem sein Großvater vom Alltagsrassismus erzählt, den er erlebt hat. Im Gegensatz zu Rosa Parks hat er sich damals nicht zur Wehr gesetzt. Sie war es, die sich weigerte im Bus einem Weißen ihren Platz frei zu geben. Und dieses mutige Nein sollte die ganze Welt bewegen! Eine schülergerechte Lektion in Zivilcourage mit großartigen an Edward Hopper erinnernden großflächigen Bildern im Stil des amerikanischen Realismus. Ben findet seinen Großvater oft ein bisschen umständlich und denkt, er sei manchmal nicht mehr ganz bei Trost. Aber als er Ben in Detroit im Museum seine Geschichte und die von Rosa Parks erzählt, sieht Ben die Welt mit ganz anderen Augen. Dem Film gelingt es, ein Gefühl für das Unrecht zu vermitteln, das es bedeutet, wegen seiner Hautfarbe als Mensch zweiter Klasse behandelt zu werden.



Chika, die Hündin aus dem Ghetto Ein Animationsfilm von Sandra Schießl

Der 5-jährige jüdische Junge Mikash lebt mit seiner Familie und seiner Hündin Chika im Getto einer polnischen Stadt. Seine kleine Hündin hilft Mikash, sich trotz der Bedrohungen des 2. Weltkrieges und der Judenverfolgung als Kind zu entfalten. Eines Tages wird er gezwungen, sich von Chika zu trennen, doch er weigert sich, diesen Befehl auszuführen. Seine Eltern unterstützen ihn dabei eine Lösung zu finden, die Hündin zu retten. Chika wird außerhalb des Ghettos versteckt. Doch dann soll die ganze Familie deportiert werden, Vater, Mutter und Kind gehorchen nicht und verstecken sich im Keller. Mikash begreift wie wichtig es war, Chika fortzubringen. In dem Versteck wäre Chika zugrunde gegangen und hätte sie durch ihr Bellen verraten. Die Sehnsucht nach Chika und der Glaube daran, sie eines Tages wieder zu sehen, lassen Mikash die schwere Zeit im Versteck ohne großen Schaden überstehen. Schließlich wird die Familie befreit und auch Chika kehrt zurück. Es ist Frieden.

CHIKA, DIE HÜNDIN IM GHETTO basiert auf dem gleichnamigen Kinderbuch von Batsheva Dagan, einer Shoa Überlebenden, die heute in Israel lebt. Sie kommt auch im Prolog des Films selbst zu Wort. Wie man Kindern vom Holocaust erzählt? Auf diese Frage hat die Holocaust-Überlebende, die Kinderpsychologin wurde, eine Antwort gefunden: vor allem behutsam. Bewusst knüpft sie am Konzept von Märchen an.

ZIELGRUPPE:
Primar ab 4. Jahr
Sekundar 1. - 4. Jahr

INFO:
Die DVD mit dem Unterrichtsmaterial gibt es zur Ausleihe in der Mediothek der AHS.





„Das Klima-Puzzle“ Sensibilisierung für den Klimawandel

Das Klima-Puzzle ist ein wissenschaftlicher, unterhaltsamer, kollaborativer und kreativer Workshop zur Sensibilisierung für den Klimawandel.

Die einzelnen Karten stellen die verschiedenen Komponenten des Klimawandels dar. Durch das Puzzle werden die Zusammenhänge (Ursache und Wirkung) des Klimawandels deutlich.

Das Spiel basiert auf dem IPCC-Bericht.

Das Klima-Puzzle liefert nicht nur wissenschaftliche Erkenntnisse, sondern fördert auch die Kreativität und die Kompetenzen der Teilnehmer.

Das Klima-Puzzle kann mit Kindern und auch mit Erwachsenen gespielt werden. Es ist für Anfänger aber auch für Kenner gleichermaßen gut geeignet: die ersten werden das Thema entdecken und ihre Vorurteile abbauen, während die anderen ihr Wissen vertiefen und strukturieren werden.

ZIELGRUPPE:
ab 10 Jahren

DAUER:
3 Stunden

ZAHLE DER TEILNEHMER:
unbegrenzt
(Teams von 4 bis 7 Spielern)



Laden Sie hier die Karten
in deutscher Sprache herunter:
[https://fresqueduclimat.org/
imprimer-les-cartes/](https://fresqueduclimat.org/imprimer-les-cartes/)

Dieser Workshop kann
direkt online in der Klasse
gespielt werden. Sollten Sie
Unterstützung benötigen, dann
wenden Sie sich gerne an:

Institut für
Demokratiepädagogik:
info@idp-dg.be

Wie funktioniert das Spiel?

Sie brauchen ein Kartenspiel pro Team (6 bis 8 Personen), 1x2m Papier, Bleistifte und bunte Filzstifte, einen Radiergummi und Klebeband.

Das Ziel des Spiels ist es, als Team alle Ursache-Wirkungs-Beziehungen zwischen den 42 Karten zu finden und sie in einer Reihenfolge aufzulegen. Die zusammenhängenden Karten werden mit Pfeilen verbunden.

Die Karten werden Deck nach Deck an die Teilnehmer*innen ausgegeben. Erst wenn alle Karten eines Decks aufgelegt sind, dürfen die Karten aus dem Folgedeck verteilt werden.

Zeitplan: 90 Minuten, um die Karten aufzulegen, 30 Minuten für die kreative Gestaltung, 60 Minuten für den Debrief.



Verstehen



Kreativität



Pitch



Debrief



INSTITUT FÜR DEMOKRATIEPÄDAGOGIK

Workshop – Eine zweisepurige Welt Rollenspiele

In diesem Workshop reflektieren die SchülerInnen über die Mechanismen, die die wirtschaftlichen und sozialen Ungleichheiten in der Welt verschärfen. Durch Rollenspiele versetzen sich die SchülerInnen in bestimmte Situationen, begreifen die Mechanismen, die zu diesen Ungleichheiten führen und werden zu

konsequentem Handeln ermutigt. Nach jedem Spiel findet eine Feedback-Runde mit den TeilnehmerInnen statt.

Ziel des Workshops ist der Abbau von Vorurteilen gegenüber verarmten Bevölkerungsgruppen und das Verstehen von eventuellen ökologischen Gefahren, die aus diesen Ungleichheiten resultieren. Durch die persönliche Erfahrung im Rollenspiel soll ein Bewusstsein für den Alltag geschaffen werden.

Je nach Alter und Bedarf können mehrere verschiedene Rollenspiele von jeweils 30 Minuten gespielt werden, um das Verständnis unserer 2-spurigen Welt zu fördern.

Beispiele von Rollenspielen

Das Spiel der Stühle (ALLE ALTERSGRUPPEN)

Diese pädagogische Übung ermöglicht es, die Verteilung der Weltbevölkerung und die Ungleichheiten des Wohlstands zwischen den verschiedenen Kontinenten der Welt zu visualisieren.

Der Flug (AB 10 JAHREN)

Die SchülerInnen werden zu Passagieren eines Flugzeugs, das die Erde repräsentiert. Sie schlüpfen in die Rolle von Fluggästen aus verschiedenen Ländern, die sich nach ethnischer Herkunft, Religion, Sprache usw. unterscheiden. Während des Fluges erleben die SchülerInnen verschiedene Situationen, die die sozio-ökonomischen Unterschiede verdeutlichen, um zu analysieren, wie man Ressourcen besser verteilen könnte.

Ein Schritt vorwärts (AB 10 JAHREN)

Wie stellen wir uns Armut und Ungleichheiten vor? Mit diesem Rollenspiel werden unsere Vorstellungen visualisiert und Stereotype und Vorurteile abgebaut.

ZIELGRUPPE:
ab Primarschule
Oberstufe, alle
Altersstufen Sekundar
TEILNEHMERZAHL:
ab 20 Schüler

INSTITUT FÜR DEMOKRATIEPÄDAGOGIK

Das Würfelspiel (AB 15 JAHREN)

Dieses Spiel zielt darauf ab, die Mechanismen der globalisierten Weltwirtschaft und des ungleichen Austausches zu reflektieren. Die SchülerInnen werden in vier Länder unterteilt. Jedes Land erhält zunächst ungleich verteiltes Material und muss mit diesem Material Würfel von acht Zentimetern Größe herstellen und mit anderen Gruppen verhandeln, um das Material zu erhalten, das sie dazu brauchen.

Das Chips-Spiel (AB 15 JAHREN)

Dieses Spiel richtet sich an SchülerInnen, die sich für Kommunikationsmechanismen und Macht zwischen Gruppen und sozialen Klassen interessieren. Es ermöglicht eine Analyse und ein besseres Verständnis von Ungleichheiten und sozialer Ausgrenzung. Die TeilnehmerInnen erleben auf spielerische Art und Weise welche Konflikte und Machtverhältnisse in der Gesellschaft existieren.

DAS CHIPS-SPIEL
ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren
DAUER:
ca. 3 Stunden



Meine Stimme zählt

Damit die SchülerInnen das Prinzip der repräsentativen Demokratie spielend erleben können, werden wir zusammen eine fiktive Stadt gründen und deren Gemeinderat erstellen. Hierfür müssen die SchülerInnen zunächst in kleineren Gruppen eine Partei bilden, ein Parteiprogramm schreiben und dieses den „Bürgern“ der Stadt vorstellen. Danach wird gewählt, ausgezählt und überlegt welche Koalitionen für den Gemeinderat gebildet werden können. Anschließend wird in den Kommissionen entschieden mit welchen Gebäuden die fiktive Stadt verbessert werden kann, damit es sich für alle dort gut leben lässt. Dieses Rollenspiel basiert auf dem von der König-Baudouin-Stiftung in Brüssel entwickelten Spiels „DemocraCity“. In mehreren Phasen lernen die SchülerInnen zu argumentieren und zu diskutieren, um gemeinsam einen für alle akzeptablen Konsens zu finden.

Das Spiel kann erweitert werden durch belgische Institutionenkunde und/oder dem Quiz „Belgien für Dummies“.

ZIELGRUPPE:
ab 10 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
ab 15 bis max. 24
SchülerInnen

DAUER:
Minimum 3 Stunden

Kooperieren statt konkurrieren – Rollenspiele

In der heutigen Gesellschaft, in der Gewalt, Wettbewerb und Konkurrenz von allen Seiten auf uns einwirken, ist es äußerst schwierig, unsere kleinen und großen jungen Menschen für die Werte des Zusammenlebens und der Zusammenarbeit zu sensibilisieren.

Durch Spielpädagogik können wir Sozialisation mit Solidarität und Gruppendynamik und mit dem Aufbau von Werten verbinden.

Dieser Workshop besteht aus spielerischen, dynamischen und kreativen Aktivitäten:

- > Willkommen heißen
- > Aufeinander zugehen – sich begegnen
- > Seinen Platz in einer Gruppe einnehmen
- > Seine persönlichen Qualitäten aufwerten
- > Kommunizieren
- > Vertrauen schenken
- > Kooperieren



ZIELGRUPPE:
alle Altersklassen
(Primar, Sekundar)

TEILNEHMERZAHL:
12-25 Teilnehmer

DAUER:
1-2 Stunden

Goodbye Kernkraftwerk – Hallo Windkraft?

Mit diesem Rollenspiel sollen die SchülerInnen begreifen warum politische Entscheidungen oftmals schwierig und langwierig sind, wenn es in einer Gesellschaft zu einem Thema unterschiedliche Meinungen und Interessen gibt.

Die SchülerInnen schlüpfen in unterschiedliche Rollen von Bürgern, wie z.B. Wissenschaftler, Industrielle aus der Gegend und ihre Angestellten, Handwerker, Rentner usw.

Innerhalb dieser Gruppen erarbeiten sich die SchülerInnen durch eigene Recherchen, ihre Standpunkte und Argumente zum Thema.

Der Bürgermeister ruft zu einer Bürgerversammlung auf, um mit den verschiedenen Interessenvertretern gemeinsam in einer öffentlichen Debatte

eine Entscheidung für oder gegen Kernkraft zu treffen. Während dieser Versammlung tragen die SchülerInnen ihre Argumente vor, um mit den anderen eine für alle akzeptable Lösung zu finden.



ZIELGRUPPE:
ab 12 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
ab 15 bis max. 25
SchülerInnen

DAUER:
Minimum 3 Stunden

THE GLOBAL GOALS For Sustainable Development

Diese Animation kann auch mit anderen Themen der Agenda 2030, wie z.B. Armut, Klima, Hunger, Gesundheit und vieles mehr durchgeführt werden.



Umwelt-Klassen

Umweltbildung bzw. Bildung für nachhaltige Entwicklung ist eine globale Aufgabe geworden. Unter dem Motto „Global denken, lokal handeln“ möchten wir durch unsere Angebote bereits bei jungen Menschen das Bewusstsein dafür schaffen, dass jeder von uns durch sein Konsumverhalten einen Beitrag zu einer gerechteren Welt leisten kann. Umweltschutz beginnt vor der eigenen Haustüre und wirkt lange nach, denn die Schüler von heute sind die Verantwortlichen von Morgen. Die Themen lassen sich sowohl in den Sachkundeunterricht, als auch in die Fächer Geografie, Naturwissenschaften, Politik und Gesellschaftskunde integrieren.

MODUL 1
Die Prinzipien der Nachhaltigkeit

ZIELGRUPPE:
Mittel- und
Oberstufe Primarschule

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 Schüler

DAUER:
90 Minuten

MODUL 2
Erneuerbare Energien

ZIELGRUPPE:
Mittel- und Oberstufe
Primarschule,
untere Sekundarstufe

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 Schüler

DAUER:
90 Minuten

Didaktische Koffer

Unterrichtsthemen wie Wasser oder Müll lassen sich sehr gut spielerisch vermitteln und ergänzen. Dazu bieten wir didaktische Koffer mit Experimenten, Spielen oder anderen altersgerechten Aktionen, die von Lehrern entweder eigenständig in der Klasse eingesetzt werden können oder alternativ von unseren pädagogischen Mitarbeitern betreut werden. Alle Koffer enthalten das komplette Material, um alle darin vorgestellten Experimente durchzuführen, sowie Arbeitsanleitungen für Lehrer und Arbeitsblätter für die Schüler.

Koffer
„Der Weg des Mülls“
(ROULETABOULE)

Koffer
„Das Land des Wassers“
(RICOCHETS)

ZIELGRUPPE:
Mittel- und Oberstufe
Primarschule,
untere Sekundarstufe

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 Schüler

DAUER:
90 Minuten



INFO-INTEGRATION



AUCH ONLINE MÖGLICH

Workshop: Flucht und Asyl

In diesem Workshop soll den SchülerInnen die Realität der Flucht nähergebracht werden. Was bedeutet flüchten? Wohin flüchten die Menschen? Was bedeutet Recht auf Asyl?

Wichtige Begriffe werden erklärt und mit Hilfe eines Quiz abgefragt. Die SchülerInnen sollen über ihre eigenen Migrationsgeschichten nachdenken, über ihre Überzeugungen reden und sich positionieren. Die Gründe, warum ein Mensch flieht oder migriert, sind vielseitig.

Am Ende werden die SchülerInnen in die Rolle eines Flüchtlenden versetzt und sollen überlegen, was ihnen wirklich am Herzen liegt...

**Workshop: Menschenrechte**

Diese Animation trägt ein komplexes Thema auf spielerische Art und Weise an die SchülerInnen heran. Was sind Menschenrechte und warum gibt es sie? Welche Rechte hat jeder Mensch und werden diese eingehalten?

Die SchülerInnen erfahren mehr über die Entstehung der Menschenrechtserklärung und schlüpfen in die Haut von jemandem, dessen Rechte nicht respektiert werden. Sie sollen sich Gedanken über Grundbedürfnisse und Wünsche machen und als Anwalt die Einhaltung der Menschenrechte prüfen.

HINWEIS:

Vorraussetzung für eine
Online-Animation
Stabile Internetverbindung
Zoom-Account
Ggf. Gmail-Account



AUCH ONLINE MÖGLICH

INFO-INTEGRATION

Workshop: Vorurteile und Rassismus

In diesem Workshop soll den SchülerInnen zum einen verdeutlicht werden, dass jeder Mensch Vorurteile hat und zum anderen aufgezeigt werden, wie schnell diese zu Feindbildern und Rassismus führen können.

Die eigenen Vorurteile sollen dabei reflektiert werden, aber auch Vorurteile, die einem selbst entgegengebracht werden, können thematisiert werden. Ein wichtiger Teil dieser Animation ist auch, die Perspektive jener einzunehmen, die Rassismus im Alltag erfahren.

Am Ende der Animation wird überlegt, was man konkret und auch im Kleinen gegen Rassismus machen kann...



ZIELGRUPPE:
ab Primarschule Oberstufe,
alle Altersstufen Sekundar

TEILNEHMERZAHL:
max. 25 Schüler

DAUER:
ca. 2 Stunden

En-ROADS-Klima-Workshop

Mit Hilfe eines interaktiven und hochmodernen Simulationsmodell, hilft der En-ROADS-Klima-Workshop beim Aufbau von Strategien zur Bekämpfung der menschengemachten Klimakrise. Am Ende des Workshops, der wissenschaftlich fundiert, handlungsorientiert und augenöffnend ist, können die Teilnehmer wieder Hoffnung schöpfen. Der Workshop, der schon weltweit durchgeführt wurde, ist so konzipiert, dass er von jedem durchgeführt werden kann, denn alle dazu nötigen Materialien sind vorhanden und kostenlos.

Wie funktioniert es?

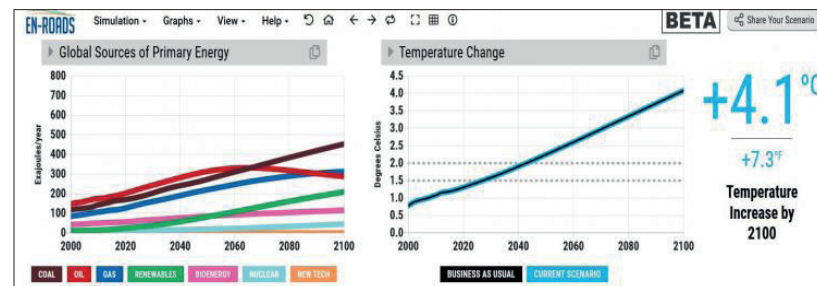
In dem Workshop schlagen die Teilnehmer Klimalösungen wie Energieeffizienz, CO₂-Preisgestaltung, Steuern auf fossile Brennstoffe, Reduzierung der Entwaldung und Entfernung von Kohlendioxid vor. Der Moderator testet diese Lösungsansätze dann entweder einzeln oder alle zusammen im „En-ROADS Climate Solutions Simulator“, damit die Teilnehmer die Auswirkungen auf die globale Temperatur und andere Faktoren sehen können.

Der Workshop kann sehr kurz sein oder einen halben Tag dauern und eine be-

liebige Anzahl von Personen involvieren. Ein 60-90-minütiger Workshop für eine Gruppe von 10-30 Personen scheint jedoch am besten zu funktionieren.

Angebot des IDP (online oder vor Ort):

Kurze Einführung in die Klimakrise (PowerPoint Präsentation)
Animation mit dem Simulator
Rollenspiel „Climate Action Simulation“:
was kann ich für das Klima tun?



ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
unbegrenzt – das Spiel kann einzeln
oder in Gruppen gespielt werden

DAUER:
ca. 2 Stunden

**QUELLE UND
PÄDAGOGISCHES MATERIAL: :**
[www.climateinteractive.org/tools/
en-roads/the-en-roads-climate-
workshop/](http://www.climateinteractive.org/tools/en-roads/the-en-roads-climate-workshop/)

Soziale Medien sicher und bewusst nutzen

Soziale Medien sind mittlerweile Teil unseres Alltags geworden. Wir nutzen sie jeden Tag, ohne großartig darüber nachzudenken. Das wollen wir in diesem Workshop ändern. Gemeinsam stellen wir uns die Fragen danach, was wir über soziale Medien wissen und was die Sozialen Medien über uns wissen.

Wir schauen uns gemeinsam die Privatsphäre- und Werbeeinstellungen an, klären, warum es wichtig ist, die AGBs (Allgemeine Geschäftsbedingungen) zu lesen. Zudem lernen wir, wie man Beiträge auf ihren Wahrheitsgehalt checken kann und probieren dazu verschiedene Tools, wie den SWR Fakefinder, aus.

Ziel der Animation ist, dass alle Teilnehmenden die Sozialen Medien in Zukunft sicher(er) und bewusst(er) nutzen können.

ZIELGRUPPE:
ab 13 Jahren

DAUER:
Online-Animation (100 Min. mit Pause),
nach Ende der Pandemie auch in
Präsenz möglich

INFO:
Weitere Informationen zur
Animation und zur Anmeldung
erhalten Sie unter: info@idp-dg.be



**Faktencheck Corona**

Seit mehr als einem Jahr leben wir mit dem Coronavirus. Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler arbeiten engagiert daran, das Virus weiter zu entschlüsseln und entschärfen. In den Sozialen Medien wird viel über Corona geschrieben, doch nicht alles ist wahr. Am Beispiel verschiedener Beiträge aus den (sozialen) Medien lernen wir, einen Faktencheck durchzuführen und schauen uns gemeinsam seriöse deutschsprachige Internetangebote – wie das Bürgerinformationsportal Ostbelgienlive oder die Seite des deutschen Robert Koch-Instituts oder der Ständigen Impfkommision (STIKO) an, auf denen wir seriöse Informationen zum Corona-Virus und den in diesem Jahr stattfindenden Impfungen finden.



ZIELGRUPPE:
ab 13 Jahren

DAUER:
Online-Animation (100 Min. mit Pause),
nach Ende der Pandemie auch in
Präsenz möglich

INFO:
Weitere Informationen zur
Animation und zur Anmeldung
erhalten Sie unter: info@idp-dg.be



**Speak up! -
Der Begleitworkshop zur Kampagne**

In der Stadt oder den sozialen Medien habt ihr sicher Plakate von Speak up entdeckt. Wir stellen euch die Kampagne gegen Fake-News und Verschwörungsmythen vor, und überlegen gemeinsam, wie ihr in eurem Alltag damit umgehen könnt. Dazu lernen wir, z.B. mithilfe von Onlineangeboten wie dem SWR Fakefinder, kurze Faktenchecks durchzuführen und stellen euch die Speak up GIFs vor, die ihr fortan in den Sozialen Medien nutzen und teilen könnt.



ZIELGRUPPE:
ab 13 Jahren

DAUER:
Online-Animation (100 Min. mit Pause),
nach Ende der Pandemie auch in
Präsenz möglich

INFO:
Weitere Informationen zur
Animation und zur Anmeldung
erhalten Sie unter: info@idp-dg.be

Belgien für Dummies 1: Wie funktioniert unser Staat?

Belgien, seine Fritten, seine Schokolade ... und sein föderales System!
Föderalstaat, Regionen, Gemeinschaften, Gemeinden, Provinzen,... wer macht was? Wer ist wofür verantwortlich?

Für viele Menschen ist es nicht immer einfach das föderale System Belgiens zu verstehen.

Welche verschiedenen Machtebenen gibt es in unserem Land? Welche Befugnisse haben sie? Und wie wirken sich diese auf das Leben der Menschen aus?

Diese Fragen sollen mithilfe des Workshops beantwortet werden.

ZIELGRUPPE:
ab 14 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
12-25 Teilnehmer

DAUER:
2 Stunden



Belgien für Dummies 2: eine kurze politische Geschichte Belgiens

Ziel dieses Workshops ist es, die politische Entwicklung Belgiens von einem Einheitsstaat zu einem Bundesstaat besser zu verstehen, aber auch die in unserem Land vorhandenen Lösungen die das Zusammenleben verschiedener Sprachgemeinschaften ermöglichen zu reflektieren und zu diskutieren. Die vorgeschlagene Methodik kombiniert den Action-Theater-Ansatz mit der Technik der Theater-

improvisation. Ausgehend von einem Heft, das die komplizierte Ehe von Herrn Willy Wallonie und Frau Flaminia Flandria beschreibt, müssen die Teilnehmer fünf Sketche entwickeln und spielen, die für fünf Perioden der politischen Geschichte unseres Landes repräsentativ sind.

Nach jeder „Runde“ werden die Wendungen zwischen der Geschichte dieses Paares und den politischen und institutionellen Entwicklungen in Belgien verglichen.

HINWEIS:

Dieser Workshop kann zusätzlich zu Workshop 1, aber auch einzeln gebucht werden.

ZIELGRUPPE:
ab 16 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
12-25 Teilnehmer

DAUER:
2 Stunden



„Das perfekte Dinner“ - Essen bedeutet wählen!

Wählen ist ein wichtiger Teil der Mitbestimmung und notwendiger Bestandteil einer demokratischen Gesellschaft. Aber was ist, wenn ich noch nicht 18 Jahre alt bin, und nicht wählen darf?

Ziel dieser Animation ist es, die SchülerInnen davon zu überzeugen, dass sie eigentlich jeden Tag vor eine Wahl gestellt werden und sich entscheiden müssen!

Wir können uns bereits beim Einkauf von Lebensmitteln für eine bestimmte Art der Herstellung dieser Lebensmittel entscheiden. Kaufen wir z.B. Fleisch aus Massentierhaltung?

Unterstützen wir beim Einkauf ein agrarindustrielles Modell oder eher die kleinbäuerliche Landwirtschaft? D.h. jeder entscheidet sich beim Einkauf bereits für eine bestimmte Landwirtschaft oder Produktion, und damit auch für ein bestimmtes Gesellschaftsmodell!

In diesem Workshop lernen die SchülerInnen ein „perfektes Dinner“ vorzubereiten: ein nachhaltiges Essen, das sozialverträglich und umweltfreundlich ist.

Wie in der bekannten TV-Sendung müssen die TeilnehmerInnen ein perfektes Dinner für ihre Gäste vorbereiten.

Zuerst suchen sich die Gruppen ein Thema für ihr Menü aus. Dann wird im virtuellen Laden eingekauft und eine Menükarte mit Vorspeise, Hauptgericht und Nachtsch erstellt. Auf der Rückseite wird die Zutatenliste aufgeschrieben.

Anschließend analysieren alle TeilnehmerInnen gemeinsam die Menükarten auf deren Umwelt- und Sozialverträglichkeit. Am Ende muss sich jede/r SchülerIn für ein wirklich perfektes Dinner entscheiden.

„GESUND“



„SOZIALVERTRÄGLICH“

„NACHHALTIG“

„UMWELTFREUNDLICH“

„GERECHT“

Mein erstes Mal - Workshop für Erstwähler

Schon im antiken Griechenland organisierten sich die Stadtstaaten durch Wahlen. Aus dieser Zeit stammt der Begriff Demokratie. Heute leben wir in einer Demokratie und wählen regelmäßig auch Vertreter in verschiedene Parlamente.

Für junge Erstwähler ist es nicht einfach sich in diesem System zurecht zu finden und Wahlen werfen viele Fragen auf:

Wozu brauchen wir ein Parlament?

Wie kann man die verschiedenen politischen Strömungen unterscheiden?

Wie wird meine Stimme gültig?

Warum dauert es manchmal so lange bis es eine Regierung gibt?

Wer darf für die Wahlen kandidieren?

Was brauche ich um wählen zu gehen?



In diesem Workshop werden wir versuchen all diese Fragen zu beantworten: Grundfunktion der Wahlen, Wahl(un)recht in der Geschichte, wie wählt man richtig?

Es wird auch reflektiert, wie man heute mehr Demokratie wagen könnte, denn Demokratie bedeutet nicht nur wählen gehen.

Auf unserem Menü stehen: Quiz, Jeopardyspiel, Filmauszüge, Analyse von Parteiprogrammen, Info-Broschüre und vieles mehr.

Am Ende des Workshops kann jeder Teilnehmer seine persönliche Wahlneigung online testen.



ZIELGRUPPE:
ab 16 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
bis 25

DAUER:
1 Stunde

ZIELGRUPPE:
ab 14 Jahren

FÜR INFORMATIONEN
ZUM FILM UND
ARBEITSMATERIAL
kontaktieren Sie
bitte das IDP unter
info@idp-dg.be



„Der letzte Holly Boy“ von Hans-Erich Viet

Ein dokumentarisches Roadmovie mit dem
97-jährigen Holocaust-Überlebenden Leon Schwarzbaum

Filmvorführung mit anschließender Diskussion mit dem Regisseur

Leon Schwarzbaum, geboren 1921 in Hamburg, ist in Polen aufgewachsen. Als Einziger seiner Familie überlebt er Auschwitz, Buchenwald, Sachsenhausen. Als Jugendlicher spielt er mit seiner ‚Boy Group‘, den „Jolly Boys“, amerikanischen Swing. Heute lebt der 97-Jährige in Berlin.

Trotz seines hohen Alters sucht er seit ein paar Jahren die Öffentlichkeit, um endlich ‚die Wahrheit‘ zu sagen. Davor hat er Jahrzehnte geschwiegen. Erst im Alter entwickelt er die Energie, sich zu erinnern – und vor allem: sich zu äußern. Dies tut er heute mit einer Selbstverständlichkeit und gleichzeitig strikten Höflichkeit, die beeindruckt.

„Milch und Honig aus Rotfront“ Dokumentarfilm von Hans-Erich Viet

Filmvorführung mit anschließender Diskussion mit dem Regisseur

Etwa 7000 Kilometer entfernt liegt das Dorf Rotfront in der kirgisischen Steppe, das seit über 300 Jahren von Nachfahren deutscher Mennoniten bewohnt wird, die bis heute eine Form des plattdeutschen Dialekts sprechen. Der Film beobachtet das archaische, von harten Wintern, Pferdezucht und Großfamilien geprägte Leben und passt seinen Erzählrhythmus der getragenen Lebensweise der porträtierten Menschen an. Im Gegenzug beobachtet er Menschen, die einen Ausreiseantrag gestellt haben und sich in Deutschland, der Heimat ihrer Vorfahren, einrichten und behaupten müssen. Der beeindruckende Film stellt auf poetische Weise zwei Lebensformen gegenüber, ohne zu urteilen oder zu moralisieren. Das intime Porträt eines Dorflebens, geprägt vom Zusammenhalt der Generationen sowie von Menschen, deren Denken von der Weite des Horizonts bestimmt wird.

ZIELGRUPPE:
ab 16 Jahren

DAUER:
116 Minuten





“Last Exit Flucht” – Online Spiel

Wie fühlt es sich an auf der Flucht zu sein?

Dieser Frage können Jugendliche ab 13 Jahren in einem interaktiven Spiel des UN-Flüchtlingshilfswerks (UNHCR) nachgehen. Unter www.LastExitFlucht.org (Bildquelle) dreht sich alles darum, was es bedeutet, seine Heimat verlassen und in einem fremden Land ganz von vorn anfangen zu müssen.

Zusätzlich bietet Last Exit Flucht:

- Das Fakten-Web mit Hintergrundinformationen zum Thema Flüchtlinge und Menschenrechte
- einen Lehrerleitfaden mit zahlreichen Vorschlägen für den Einsatz im Unterricht
- spielerische Erfahrung und detaillierte Information, um ein Bewusstsein für die Schutzbedürftigkeit von Flüchtlingen und die Notwendigkeit von Lösungen für deren Probleme schaffen

Das Spiel besteht aus drei Teilen:

1. In „Krieg oder Konflikt“ muss sich der Spieler einem Polizeiverhör stellen. Regime-kritische Antworten werden von den Ordnungskräften mit Gewalt geahndet. Der Spieler hat nur eine einzige Möglichkeit, der Haft zu entgehen: die Flucht. In kürzester Zeit muss er entscheiden, was er mitnehmen kann, welches Transportmittel das sicherste ist oder auch ob er sich einem Schlepper anvertrauen sollte. Und ist die Grenze endlich überschritten, sind damit noch längst nicht alle Hürden überwunden.
2. Auf der zweiten Spielebene „Grenzland“ bildet das Quiz „Flüchtling oder Einwanderer?“ den wichtigsten Teil. Hier muss der Spieler für sieben verschiedene Personen diese Frage beantworten.
3. Zu Beginn des dritten Teils „Ein neues Leben“ hat der Spieler einen wichtigen Schritt geschafft: Sein Asylantrag wurde genehmigt, er ist damit ein anerkannter Flüchtling. Doch jetzt muss er sein Leben neu organisieren.

HINWEIS:

Dieser Workshop kann direkt online in der Klasse gespielt werden. Sollten Sie Unterstützung brauchen, dann wenden Sie sich gerne an das IDP:

info@idp-dg.be



ZIELGRUPPE:
ab 14 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
unbegrenzt – das Spiel kann einzeln oder in Gruppen gespielt werden

DAUER:
2 Stunden

QUELLE:
<http://www.lastexitflucht.org/againstalldds/>



MY 2050

Mit dem Projekt möchte die föderale Regierung Belgiens der breiten Öffentlichkeit und insbesondere den SchülerInnen der Sekundarstufe II ein Instrument an die Hand geben, mit dem die gesellschaftliche Debatte über den Übergang zu einer CO₂-armen Gesellschaft bis 2050 angeregt werden kann.

Das Tool ist in drei Sprachen verfügbar (Französisch, Niederländisch und Englisch) und eignet sich daher auch bestens für den Sprachunterricht.



Ziele des Workshops

Die SchülerInnen erwerben Verständnis dafür, dass der Übergang zu einer CO₂-armen Gesellschaft notwendig ist, um den Klimawandel zu bekämpfen.

Die SchülerInnen erhalten einen Überblick über die verschiedenen Sektoren, die zu den Treibhausgasemissionen in Belgien beitragen und über mögliche Optionen für diese Sektoren beim

Übergang zu einer kohlenstoffarmen Gesellschaft. Sie diskutieren verschiedene Szenarien zur Reduzierung der Treibhausgas-emissionen und über die Auswirkungen, die diese Umstellung auf unsere Gesellschaft und ihr eigenes Leben haben wird.

Die Verwendung von „My 2050“ ist sehr intuitiv, die Startseite enthält dennoch eine kurze Präsentationsanimation.

ZIELGRUPPE:
3. Stufe Sekundar

TEILNEHMERZAHL:
unbegrenzt – die Arbeit kann einzeln oder in Gruppen erledigt werden

DAUER:
min. 2 Stunden

QUELLE:
<http://webtool.my2050.be>

Wahlen & Demokratie

Je nachdem, ob Wahlen anstehen oder nicht, wird der Schwerpunkt des Angebots angepasst. In Form eines Jeopardys werden Fragen zum Thema rund um Demokratie und Wahlen beantwortet. Welche Wahlen stehen an? Welche Politischen Ebenen gibt es in Belgien? Wie sind die Kompetenzen verteilt?

Gemeinsam werden gesellschaftspolitische Fragen besprochen:
Wie beeinflusst Politik unseren Alltag?
Warum ist es wichtig zu wählen/bewusst zu wählen? Wie kann ich mich über Politik informieren? Pro/contra Wahlpflicht.

ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 20

DAUER:
2 Schulstunden

Budgetspiel – Wieviel kostet das Leben?

Die Spieler schlüpfen in die Rolle einer Person, die gerade ihr Diplom erhalten hat, ihr erstes Gehalt bekommt und seit kurzem ihr erstes Appartement mietet. Die Spieler verdienen 1500 € pro Monat. Diese Summe werden sie im Laufe des Spiels ausgeben, um sich zu ernähren, zu wohnen, zu versichern... alles so realistisch wie möglich. Die Lage kann sich zuspitzen, wenn die Spieler einen Teil ihrer Einkünfte verlieren und schnell Geld sparen müssen. Unter Zeitdruck werden nur die Fittesten die richtigen Prioritäten setzen.



Europaspiel

Bei diesem Würfelspiel erwerben die Schüler Wissen über Europa auf verschiedenen Ebenen. Es gibt die Themenfelder Europa, Europäische Union und ihre Institutionen, geographische Fragen, allgemeine Gemeinschaftsfragen und Geschichte. Im Laufe des Spiels werden Plakate zu den verschiedenen europäischen Institutionen zusammengestellt.

ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 20

DAUER:
2 Schulstunden





Demokratiebildung und Digitalität – Gemeinsam(e) Probleme, durch individuelle Beiträge, im Kollektiv lösen!

Die Workshops bestehen aus drei Blöcken. Sie können als Projekttag oder Projektwochen, in Präsenz, als Hybrid- oder Online-Veranstaltung, durchgeführt werden.

In **Block I** wird mit den Lehrkräften in einer 90-minütigen Sitzung, gearbeitet. Im Fokus steht die Vermittlung von Informationen zu den Themen der geplanten Workshops sowie zur Vorbereitung auf die Praxisphase mit den Schüler*innen

Block II umfasst die geplante Praxisphase mit den Schüler*innen. Wir starten hier mit einem Impulsvortrag (30 Min.). Es folgt die Arbeitsphase in Gruppen/Klassen (180 Min.). Zum Abschluss werden die Tagesergebnisse aufbereitet und in den Workshop-Gruppen,

anhand eines Leitfadens, besprochen (60 Min.). Dadurch sollen Vorstellung und Weiterbearbeitung der Projekte, mit dem gesamten Jahrgang, so niedrigschwellig wie möglich gestaltet werden.

Block III dient der Nachbesprechung der Arbeitsergebnisse mit den Lehrkräften und greift eventuelle Materialwünsche auf, die sich aus den Workshops ergeben haben.



Workshop-Themen:
Details, Kontext
und inhaltliche
Ausrichtung unter:
<https://padlet.com/salim4/WSF>



Ziele:

Die übergeordneten Ziele können, in Absprache mit den Lehrkräften, spezifiziert werden.

- Förderung von Demokratie- und Informationskompetenz der Schüler*innen.
- Vorstellung und praktische Durchführung projektbasierter Lernformate, die politische Bildung und Medienbildung, im Kontext der Nachhaltigkeitsziele, miteinander verbinden.
- Stärkung des Datenschutz- und Medialitätsbewusstseins der Schüler*innen.
- Stärkung der politischen und gesellschaftlichen Partizipationsbereitschaft
- Kennenlernen hochwertiger, digitaler Informationsangebote und Werkzeuge.



ZIELGRUPPE:
ab 13 Jahren

DAUER:
1x90 Minuten (Vorbereitung)
1x270 Minuten (Praxisanteil)

INFO:
Details, Kontext und inhaltliche
Ausrichtung unter:
<https://padlet.com/salim4/WSF>

PARLAMENT DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT



ANGEBOTE FÜR SCHULEN + JUGENDGRUPPEN

POLITIK? DEMOKRATIE?
WAS GEHT UNS DAS AN?

Um die Arbeit des Parlaments kennenzulernen, bietet das Parlament Animationsprogramme für Schulen an. Ziel ist, Interesse für demokratische Prozesse zu wecken, Eigeninitiative der Schüler zu fördern, den Wähler von morgen zu informieren und Politik hautnah zu erleben.



Um die Arbeit des Parlaments kennenzulernen, bietet das Parlament Animationsprogramme für Schulen an. Ziel ist, Interesse für demokratische Prozesse zu wecken, Eigeninitiative der Schüler zu fördern, den Wähler von morgen zu informieren und Politik hautnah zu erleben.

BASISMODUL:
**Demokratie in der
Deutschsprachigen Gemeinschaft -
was geht uns das an?**

Der demokratische Prozess und die Arbeit des Parlaments werden auf praktische Weise dargestellt und selbst erlebt. Ein Animationsfilm bietet die Grundlage, um das Erlernte nachzuspielen: die Wahl von (fiktiven) Parteien – die Mehrheitsbildung – die Bezeichnung der Regierung – die Zusammensetzung der Ausschüsse.

Dauer: 60 bis 90 Minuten

*Eine Rallye
durch das Parlament*

**Verschiedene Module
können kombiniert werden**
Angepasste Angebote
in Absprache mit dem
Besucherdienst
info@pdg.be

PARLAMENT DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT

AUFBAUMODUL:
**Democracy
Mitmachen statt motzen –
der Bürger hat die Wahl**

In einem Rollenspiel schlüpfen Schüler in die Haut der Parlamentarier und Parteimitglieder, die Parteiprogramme ausarbeiten. Als gewählte Volksvertreter verteidigen sie daraufhin ihr Programm und gehen mit den anderen Parteien Kompromisse ein, um gemeinsam auf demokratische Weise eine Stadt zu bauen. Die Schüler lernen Standpunkte zu formulieren und zu verteidigen, Prioritäten zu setzen, Argumente zu kritisieren, Gegenargumente zu formulieren, Kompromisse zu schließen,... wie in einem demokratisch gewählten Parlament.

Dauer: 90 Minuten

MIT UNTERSTÜTZUNG
DER KÖNIG-BAUDOUIN-STIFTUNG

ZIELGRUPPE:
ab 12 Jahren

**TEILNEHMERZAHL
und DAUER**
nach Absprache
mit dem Besucherdienst.



PARLAMENT DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT

AUFBAUMODUL: Pro und Contra Diskutieren statt konsumieren

Den SchülerInnen werden diverse Themen vorgeschlagen, zu denen eine animierte Diskussion stattfindet (z.B. Wahlrecht >< Wahlpflicht, Volksabstimmung ja oder nein?, Ausländerwahlrecht ja oder nein? ...)

Bei diesem Prozess wird verdeutlicht, wie schwierig es ist, einen demokratischen Konsens zu finden.



Diese Animationen können vertiefter durchgeführt werden, wenn bereits Basiswissen vorhanden ist. Hierfür eignet sich das Basis-Modul auf S. 28.

Die Demokratiefabrik

Die Demokratiefabrik ist eine interaktive Ausstellung im Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft. Sie fordert Reaktionen junger Menschen zu unterschiedlichen Themen wie Diskriminierung, Moral oder auch Demokratie heraus. Vorurteile werden infrage gestellt, Meinungen und Positionierungen dazu werden erwartet.

Im Rahmen einer Teamarbeit werden die Teilnehmer durch selbstständiges Erarbeiten und Hinterfragen der angesprochenen Themen sensibilisiert.

PARLAMENT DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT



ZIELGRUPPE:
ab 14 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 25 SchülerInnen

DAUER:
ca. 90 Minuten

MIT UNTERSTÜTZUNG
DER KÖNIG-BAUDOUIN-STIFTUNG

Alle Animationen
sind direkt buchbar bei:
Parlament der
Deutschsprachigen Gemeinschaft
Platz des Parlaments 1
4700 Eupen
Tel. 087 31 84 00
info@pdg.be

*Weg mit den alten Vorurteilen!
Wir brauchen Platz für neue!
"Ernst Perle, 1998"*

ZIELGRUPPE:
alle Altersklassen

TEILNEHMERZAHL:
max. 25 SchülerInnen

DAUER:
30 Minuten

Mission impossible Gender Parcours

Der Gender Parcours versteht sich als Beitrag zum Gender Mainstreaming. Mädchen und Jungen werden angeregt, sich mit Bildern und Vorurteilen, mit Erwartungen von anderen und eigenen Einstellungen zu beschäftigen. Oft vorhandene Klischees von „typisch weiblich“ und „typisch männlich“ werden hinterfragt und geraten möglicherweise ins Wanken.

Ziel ist es, Mädchen wie Jungen die Vielfalt ihrer Entwicklungsmöglichkeiten jenseits vermeintlicher Gestaltungsschranken zu eröffnen.

Über Spiele, Aktionen und Diskussionen tauschen sich die Jugendlichen darüber aus, wie sie sich selber sehen und auch wie sie andere Mädchen und Jungen wahrnehmen.



Aufbau des Gender Parcours Die Module

1 Geschlechter(-Un)Gerechtigkeiten:

Mit der Aktion „Gender-Quiz“

Hierbei handelt es sich um eine spielerisch gestaltete Abfrage von Einschätzungen zum Geschlechterverhältnis zu verschiedenen gesellschaftlichen Themen. Das Gender-Quiz fragt nach real vorhandenen Unterschieden in den Lebenslagen von Mädchen und Jungen bzw. Frauen und Männern.

2 Erwartungen:

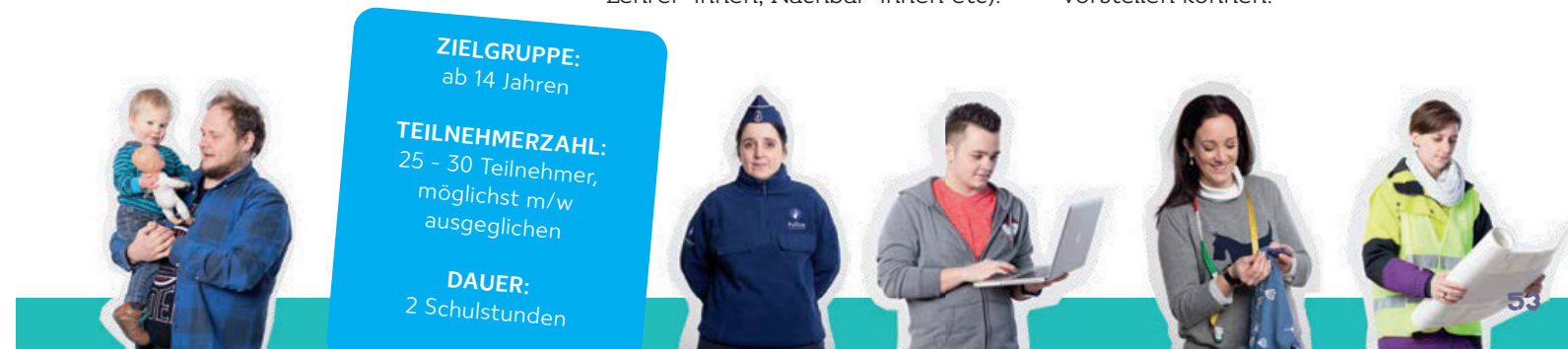
Äußere Zuschreibungen und eigene Wünsche mit der Aktion „Ausstellung“

In diesem Modul geht es um die Unterscheidung von äußeren Zuschreibungen und eigenen Bedürfnissen. Gleichaltrige desselben biologischen Geschlechts haben oft andere Rollenvorstellungen als jene des anderen Geschlechts. Und dann gibt es noch die Erwartungen von Erwachsenen (Eltern, Verwandte, Lehrer*innen, Nachbar*innen etc).

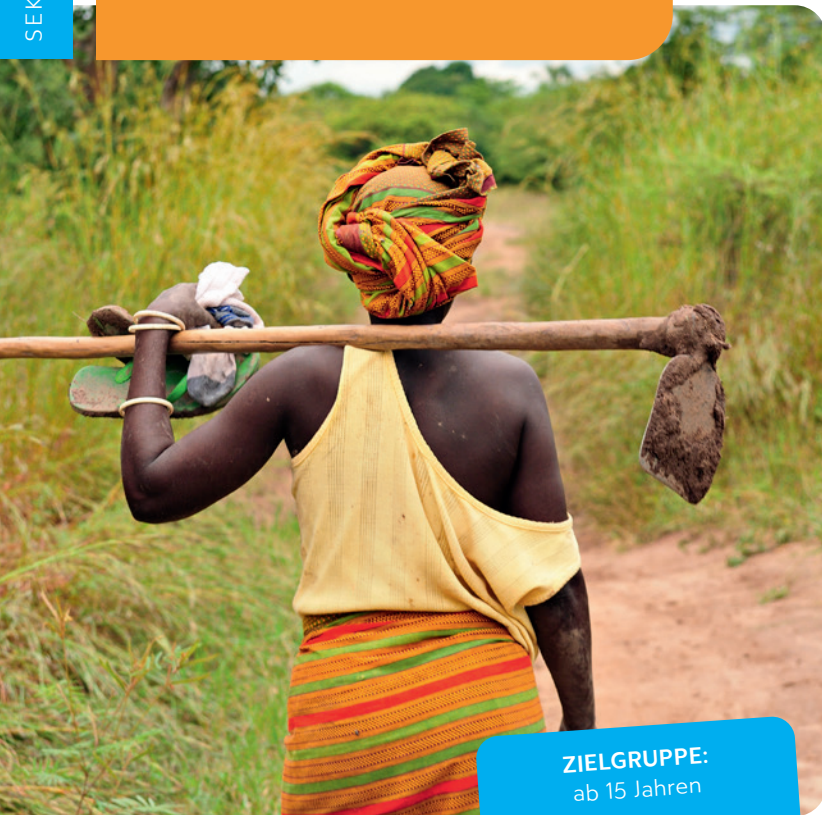
3 Geschlechterrollenvielfalt:

Mit der Aktion „Talkrunde Rollenbilder“

Hier geht es um Tätigkeiten und Berufe. Jede und jeder hat innere Bilder und selbstverständliche Zuordnungen darüber, welche Tätigkeiten eine Frau oder ein Mann ausübt. Die Mädchen und Jungen werden angeregt über diese scheinbare Selbstverständlichkeit der inneren Bilder nachzudenken. Sie reflektieren was sie sich jenseits von Rollenklischees vorstellen können.



MITEINANDER TEILEN



Frauenpower „Sie säen die Welt von morgen“

Dass Frauen oftmals das starke Geschlecht sind, beweist sich tagtäglich und allerorts. Wir stellen in dem Film „Sie säen die Welt von morgen“ starke Frauen, ihre Geschichte, ihren Alltag und ihren Einfluss vor und überlegen gemeinsam, wie wir unsere persönlichen Stärken einsetzen können. Lebendige, starke Geschichten von Frauen, deren Beispiel Mut machen soll.

„Sie säen die Welt von morgen“ veranschaulicht den Weg der Emanzipation von 3 Frauen: Généroise, Christine und Germaine leben in einer ländlichen Region in Afrika. Sie rufen Alphabetisierungskurse und Weiterbildungen ins Leben und sind Initiatorinnen von Produktions- und Verkaufskooperativen. Durch ihre Zeugnisse entdecken wir den Stellenwert der Rolle der Frauen im Leben der Gemeinschaft und ihren Beitrag zur Reduzierung der Armut in ihrem Dorf.

ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
Max. 30 Teilnehmer

DAUER:
2 Stunden

Tomorrow - die Welt steckt voller guter Ideen

Anhand des Films „Tomorrow“ werden Antworten auf die dringendsten Fragen unserer Zeit in Sachen Landwirtschaft, Energie, Wirtschaft, Währung und Demokratie aufgezeigt. Ergänzt durch ein Referat und anschließender Diskussion mit den SchülerInnen werden alternative Wege erklärt und gemeinsam nach neuen und bereits existierenden Alternativen gesucht.

Über den Film „Tomorrow“:

Als die Schauspielerin Mélanie Laurent und der französische Aktivist Cyril Dion in der Zeitschrift „Nature“ eine Studie lesen, die den wahrscheinlichen Zusammenbruch unserer Zivilisation in den nächsten 40 Jahren voraussagt, wollen sie sich mit diesem

TOMORROW:
Ein Film über die Lösungen,
die wir brauchen, um den
globalen ökologischen Kollaps
aufzuhalten.



ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
Max. 30 Teilnehmer

DAUER:
2 Stunden

Horror-Szenario nicht abfinden. Schnell ist ihnen jedoch klar, dass die bestehenden Ansätze nicht ausreichen, um einen breiten Teil der Bevölkerung zu inspirieren und zum Handeln zu bewegen. Also machen sich die beiden auf den Weg. Sie sprechen mit Experten und besuchen weltweit Projekte und Initiativen, die alternative, ökologische, wirtschaftliche und demokratische Ideen verfolgen.

TOMORROW beweist, dass aus einem Traum die Realität von morgen werden kann, sobald Menschen aktiv werden.

MITEINANDER TEILEN

NATURZENTRUM HAUS TERNELL CRIE



ZIELGRUPPE:
obere Sekundarschule

TEILNEHMERZAHL:
max. 20 Schüler

DAUER:
90 Minuten

Das Spiel ist in französischer
und deutscher Version
verfügbar.

Flussdorf

Ein kooperatives Spiel zur Sensibilisierung für den Schutz unserer Fließgewässer.



Ziel des Spiels: Nach einer Bestandsaufnahme sind die Flüsse im Teileinzugsgebiet der Weser in einem schlechten Zustand. Die Aufgabe der Spieler - als typische Fluss-Akteure - besteht darin, Lösungen zu finden, um die Verschmutzung der Gewässer zu beheben, damit wieder ein sauberer Lebensraum für Mensch und Tier entstehen kann. In Anbindung an das Konzept der Flussverträge versuchen die Spieler diese Aufgaben gemeinsam zu beheben und zu koordinieren (strategische Planung des Vorrückens, Beantwortung der Fragen).

VERBRAUCHERSCHUTZZENTRALE VOG

Erlebniswerkstatt Clip4ch@nge

Mit diesem Workshop soll das Interesse der Jugendlichen für nachhaltige Entwicklung geweckt werden, damit sie zu Botschaftern der Nachhaltigkeit werden. Die Jugendlichen erkunden verschiedene Konsummodelle und lernen zwischen den nachhaltigen und den nicht nachhaltigen Modellen zu unterscheiden. Sie werfen einen kritischen Blick hinter die Kulissen ihres eigenen Konsums und entwerfen ein Erklärvideo in Schiebetechnik mit ihren eigenen Erfahrungen und Lösungen. Dieses Video wird dann nach Bearbeitung auf YouTube und Facebook gepostet. Die Themenfelder sind: Smartphone, Textil und Fast Food.



ZIELGRUPPE:
alle Jahrgänge

TEILNEHMERZAHL:
max. 25 SchülerInnen

DAUER:
3 Stunden

Die Jugendlichen sollen:

- die Welt verstehen, wie sie ist
- in der Gruppe eine Vision der Zukunft entwickeln
- über Lösungswege nachdenken
- sich der Folgen unserer Entscheidungen und unseres Verhaltens auf der Welt bewusst werden, sowohl auf wirtschaftlicher, sozialer, ökologischer als auch auf politischer Ebene
- auf strukturierte und kreative Art einen Lösungsvorschlag vorstellen (Erklärvideo).



ROBERT GRIESS KABARETTIST

Power-Sketch-Workshop: Von der Idee zum Sketch

Robert Griess hat einen Workshop entwickelt, in dem er Handwerk und Techniken sowohl des satirischen Schreibens als auch des kabarettistischen Auftretens vermittelt. Inzwischen bietet Griess seinen Workshop unter dem Motto „Von der Idee zum Sketch“ auch als Tagesworkshop für Einsteiger an.

Kabarett ist eine der demokratischsten Kunstformen schlechthin: Jeder kann sich auf ein Brett stellen und Kabarett machen. Keine Ausbildung ist nötig, keine Subventionen, kein Riesenapparat wie bei Film oder Oper. Kabarett ist unvermittelt, lebt vom direkten Kontakt zum Publikum und nimmt direkt Bezug auf die gesellschaftliche Realität und aktuelle Probleme.

ZIELGRUPPE:
ab 15 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 25 SchülerInnen

DAUER:
Tagesseminar

Und es ist alles erlaubt: Es gibt kaum eine Kunstform, deren formale Vielfalt so reichhaltig ist wie das Kabarett. Im Kabarett ist es erlaubt, sich jede andere Kunstform zu eigen zu machen und zu parodieren: Vom Tagebuch bis zur großen Oper, vom Kinofilm bis zur Prominenten-Parodie sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.



Satire darf alles - nur nicht langweilig sein!

Griess vermittelt in seinem Workshop zunächst einige Grundlagen, Techniken und Handwerkszeug des satirischen Schreibens. Ein Schwerpunkt liegt dabei im Perspektivenwechsel, im satirischen Blick auf die Wirklichkeit.

Er stellt die verschiedenen Genres vor, die im Kabarett auftauchen, zeigt aber auch typische Gefahren wie überholte Klischees auf und sensibilisiert die TeilnehmerInnen sowohl für die Themenrecherche als auch für die verschiedenen Möglichkeiten, eine Pointe zu erzählen.

Es wird nicht nur geredet, sondern auch ausprobiert. Die Teilnehmer schreiben und führen selbst auf! Griess coacht das Schreiben, vermittelt Techniken, mit denen man von einer guten Idee zu einem fertigen Text kommen kann. Dabei kann es sowohl um Gruppen- und Teamarbeit gehen als auch um Solisten, die auf sich allein gestellt Ideen zu Sketchen machen möchten.



Schließlich geht es auf die Bühne: Griess hilft den Teilnehmern, bisher verborgene Talente zu entdecken. Er nimmt die Angst vor dem Bühnenauftritt, indem er sowohl Techniken der Regie beim Kabarett als auch Techniken des kabarettistischen Auftretens weitergibt.

ROBERT GRIESS KABARETTIST

Argumentationstraining gegen „coole Sprüche“ und gegen Vorurteile und Rassismus

Wer kennt sie nicht, die Situation – beim Jugendtreff oder beim Sport beispielsweise. Eigentlich war alles ganz friedlich. Alle unterhalten sich über dies und jenes. Doch dann wird es heftig. Ein Typ, ansonsten ein netter Kumpel, zieht lauthals über „die Kanaken“ her und meint, die Ausländer sollten schleunigst „heimreisen“. Was tun? Wegschauen? Reagieren! Aber wie?

**VORURTEILE
UND PAROLEN WIE Z.B:
„AUSLÄNDER
RAUS“**

Das Argumentationstraining will helfen, in Zukunft solche Situationen besser zu bewältigen. Es will zu beherztem Handeln ermutigen, aber auch die Grenzen verbalen Engagements aufzeigen. Das Seminar möchte einen Einblick in die Möglichkeiten der Gesprächsführung und -haltung geben, bei denen es um weit mehr als den ausschließlichen Austausch von „sachlichen“ Argumenten geht und die TeilnehmerInnen bestärken, in der jeweiligen Situation und ihrer persönlichen Lage angemessen zu handeln und zu argumentieren.

ZIELGRUPPE:
ab 14 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 15 SchülerInnen,
mind. 8

DAUER:
Tagesseminar oder 2-3
Zeitstunden
(nach Absprache)

Inhalte des Trainings

Wir besprechen im Training vorwiegend Parolen, Sprüche und Situationen, die von den TeilnehmerInnenn erlebt wurden oder immer wieder tatsächlich erlebt werden - bspw. in der Schule, im Bus, in der Freizeit oder beim Sport.

Wir diskutieren: Wann ist eine Äußerung „rechtsextrem“?

- Typische Inhalte rechtsextremer Äußerungen

Was wissen wir über Vorurteile?

- meine Vorurteile und ihre Wirkungen

Wie können wir in den erlebten Situationen gezielt handeln?

- Eigene Haltung in wiederkehrenden Situationen wahrnehmen und angemessen handeln

„FLÜCHTLINGSFLUT“

Wir erwägen unsere Möglichkeiten, angemessenen zu reagieren.

- Strategie anstatt Ohnmacht oder Wut und argumentative Reaktionsmöglichkeiten

Wir üben uns durch: Austausch, Gesprächs- und Verhaltensübungen, Rollenspiele, Gemeinsames Feedback

**„ASYL-
TOURISMUS“**

„TAUGENICHTSE“

**„KOPFTUCH-
TRÄGER“**



Basiswissen über interkulturelle Zusammenarbeit

Wo sich Menschen unterschiedlicher Sprache, Herkunft und Weltanschauung begegnen, wo sie zusammen leben und arbeiten, verändern und entwickeln sich Weltbilder und Wertsysteme. Unterschiedliche Orientierungs- und Deutungsmuster treffen aufeinander. Moderne Gesellschaften und ihre Arbeitsplätze sind daher auch in kultureller Hinsicht komplex und pluralistisch.

Das Seminar vermittelt Basiswissen und lädt dazu ein, die Chancen, die Alltäglichkeit und die Schwierigkeiten interkultureller Zusammenarbeit zu erkennen und konkret zu gestalten.

Die TeilnehmerInnen

- erkennen die interkulturelle Kompetenz als Schlüsselqualifikation in einer offenen Gesellschaft
- setzen sich mit ihren eigenen kulturell bestimmten Werten und Verhaltensweisen auseinander.
- lernen Techniken des interkulturellen Umgangs kennen.
- üben diese in selbst entwickelten Szenarien

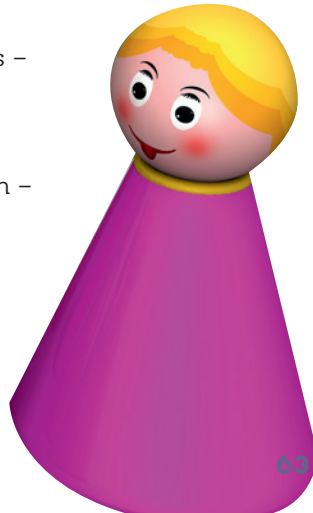
ZIELGRUPPE:
ab 14 Jahren

TEILNEHMERZAHL:
max. 15 SchülerInnen,
mind. 8

DAUER:
Tagesseminar oder 2-3
Zeitstunden
(nach Absprache)

Inhalte der Fortbildung

- Interkulturelle Kompetenz – was ist das?
- Eigene Kultur – Eigenschaften kultureller Systeme reflektieren – Werte und Normen einer Kultur anerkennen
- Kulturelle Fremdheit – Fremdheit in der interkulturellen Begegnung – Umgang mit Fremdheit – Fremdheit als Lernchance
- Kulturelle Filter – Wahrnehmung im interkulturellen Kontext – Eigenschaften von Stereotypen – Stereotype in der interkulturellen Begegnung
- Techniken des interkulturellen Umgangs – Kulturdimensionen: Zeit, Raum, Individualismus – Kollektivismus – Geschlechterrollen
- Spezifika interkultureller Kommunikation – Nähe – Distanz – Körpersprache





AUTONOME
HOCHSCHULE
Ostbelgien

IMPRESSUM

Institut für Demokratiepädagogik (IDP)

www.idp-dg.be

 IDPOstbelgien

Verantwortlicher Herausgeber:

Stephan Boemer

Direktor der Autonomen Hochschule in der DG

Redaktion: Institut für Demokratiepädagogik

Layout: studiodreizehn.be, Eupen

© Institut für Demokratiepädagogik, Februar 2021

Bildnachweise:

AdobeStock Photos: Robert Kneschke, Mark Stay, 123levit, motortion, Sergj, frittix, ojogabonitoo, freshidea, bravissimos + plinsboorg, Robert Kneschke, graphixmania, highwaystarz, lesniewski, Rawpixel.com, grechtsantos, ayakono, Davidus, Rafal Cichawa, C. Schüßler, Aldo Gragnaniello, Thomas Söllner, wachiwit, STOATPHOTO, Tierney, Jürgen Fälschle

H. Ruland, Ternell, Verbraucherschutzzentrale, PDG,
R. Griess, T. Lask