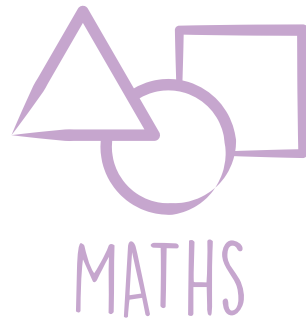




"Neue Technologien: Balancieren Sie Ihre Aktivitäten"

Ref. 38990



NEUE TECHNOLOGIEN: BALANCIEREN SIE IHRE AKTIVITÄTEN

Ref. 38990



INHALT:

Das Spiel besteht aus 50 sechseckigen Karten, 42 mit echten Bildern und 8 Karten mit verschiedenen Symbolen. Die Karten bestehen aus strapazierfähigem, hochwertigem, dickem Karton. Größe der Karten: 8,5 x 7,5 cm.

EMPFOHLENES ALTER UND GEBRAUCHSANWEISUNG

Von 5 bis 10 Jahren.

Dieses Spiel zielt darauf ab, das Bewusstsein für die Bedeutung des Ausgleichs zwischen Freizeit und verschiedenen Aktivitäten zu stärken, wobei besonderes Augenmerk auf den Einsatz von Technologien gelegt wird.

Kleine Kinder können gezielt angesprochen werden, da der Kontakt mit technologischen Geräten jedes Mal früher hergestellt wird. Das Spiel ist ein Tool, um über Ihre Beziehung zu diesen Geräten nachzudenken, insbesondere in Bezug auf die Zeit, die Sie mit ihnen verbringen und die Aktivitäten, die Sie mit ihnen durchführen.

Mit älteren Kindern ermöglicht das Spiel, eine Debatte zu beginnen, um das Für und Wider der neuen Technologien zu diskutieren. Aspekte wie sitzende Tätigkeiten oder soziale Isolation als mögliche Folgen eines übermäßigen Gebrauchs von Bildschirmgeräten zu berücksichtigen.

LERNZIELE:

- Identifizierung der Freizeit- und Vergnügungsaktivitäten jedes Kindes.
- Entdecken auch Sie die Vielfalt der Aktivitäten, die man in seiner Freizeit durchführen kann.
- Die verschiedenen Freizeit- und Vergnügungsaktivitäten nach der Dauer der Aktivität kennen und klassifizieren, ob es sich um Einzelpersonen oder Gruppen handelt, ob es sich um sitzende Tätigkeiten handelt, ob es sich um geistige Tätigkeiten handelt, ob es sich um eine körperliche oder technologische Tätigkeit handelt.
- Die Bedeutung der Durchführung von unterschiedlichen Aktivitäten verstehen.
- Den Einsatz von technologischen Geräten und neuen Technologien in die täglichen Aktivitäten auf natürliche und ausgewogene Weise integrieren.



- Überlegungen zu den Risiken und Konsequenzen, die sich aus der Ausübung nur einer Art von Tätigkeit ergeben.
- Überlegungen zum Missbrauch neuer Technologien und deren Folgen.

BESCHREIBUNG DER ICONS

Die 8 Symbole repräsentieren verschiedene Kategorien, in denen man die Aktivitäten, die im Spiel erscheinen, klassifizieren kann. Diese Kategorien sind nicht exklusiv und können bei einigen Aktivitäten gleichzeitig auftreten.

	Körperliche Tätigkeit: Die Aktivität beinhaltet körperliche Betätigung.
	Geistige Aktivität: Aktivität beinhaltet die Ausübung kognitiver Funktionen.
	Individuelle Aktivität: Die Aktivität wird von einer Person allein ausgeführt.
	Gruppenaktivität: Die Aktivität wird von einer Gruppe durchgeführt.
	Sitzende Aktivität: Die Aktivität wird im Sitzen durchgeführt.
	Technologische Aktivität: Aktivität mit einem elektronischen Gerät.
	Langfristig: Die Aktivität wird über einen längeren Zeitraum durchgeführt.
	Kurzfristig: Die Aktivität wird für kurze Zeit durchgeführt.

Aktivitäten, um das Material kennenzulernen

Symbole definieren und Aktivitäten klassifizieren:

1. Wählen Sie ein Symbol entsprechend der Kategorie der Aktivität, mit der Sie arbeiten möchten, und platzieren Sie es in der Mitte des Tisches. Lassen Sie die Aktivitätskarten offen liegen.
2. Wählen Sie aus allen Aktivitätskarten diejenigen aus, die dieser Kategorie entsprechen können, und legen Sie sie um die Symbolkarte.
3. Die Auswahl muss dann argumentiert werden.
4. Dieselbe Aktivität kann wiederholt werden, indem eine andere Kategorie ausgewählt oder zwei Kategorien gleichzeitig vorgeschlagen werden, um Aktivitäten auszuwählen, die in beide einbezogen werden können (z.B. körperliche Aktivitäten und solche, die in einer Gruppe durchgeführt werden).

Aktivitäten definieren und mit Symbolen verknüpfen:

1. Es werden einige Aktivitätskarten ausgewählt und die auf den Bildern beobachteten Aktivitäten beschrieben: Charaktere, Art der Aktivität, Ort, an dem die Aktivität stattfindet, Aktionen der Charaktere, Emotionen, etc. Je nach Alter werden mehr oder weniger Aktivitätskarten platziert.
2. Die Symbole, die sich auf die Aktivitäten beziehen, die auf den Bildern erscheinen, müssen dann zugeordnet werden.
3. Abschließend muss die Verbindung argumentiert werden.

SPIEL- UND AKTIVITÄTSSYSTEM:

1. **Das Mosaik meiner Freizeit.** Wählen Sie die Freizeit- und Freizeitaktivitäten, die unter der Woche stattfinden, und erstellen Sie daraus ein Mosaik. Analysieren Sie die Anzahl der ausgeführten Aktivitäten, ob sie sich unterscheiden, ob es sich um ähnliche oder wiederholte Aktivitäten handelt, die Zeit, die Sie pro Woche damit verbringen, die Dauer der verschiedenen Aktivitäten usw. Wählen Sie dann die Symbole aus, die sich auf diese wöchentlichen Aktivitäten beziehen können. Überlegen Sie sich die ausgewählten und nicht zugeordneten Symbole, um den Nutzen der Einbeziehung vielfältiger wöchentlicher Aktivitäten zu bewerten. Mögliche Denkanstöße: „Wie sind die meisten Ihrer Aktivitäten, warum gibt es keine "körperlichen" Aktivitäten, welche Aktivitäten fehlen in Ihrer Woche, ist es sinnvoll, nur "mentale" Aktivitäten durchzuführen? etc.“



2. Meine persönliche Lieblingspyramide: Erstellen Sie eine Pyramide mit den 10 Aktivitäten, die Ihnen am besten gefallen. Sie müssen Ihre 10 Lieblingsaktivitäten auswählen. Dann legen Sie die Aktivität, die Ihnen am besten gefällt, oben in die Pyramide, in die untere Reihe die anderen 2 Aktivitäten, die Ihnen am besten gefallen, in die nächste Reihe 3 und in die letzte Reihe die restlichen 4 Aktivitäten. Sobald die Pyramide fertig ist, werden Sie eingeladen, darüber nachzudenken, wie die meisten Ihrer Lieblingsaktivitäten aussehen: *„Werden sie draußen oder drinnen durchgeführt, werden sie einzeln oder in Gruppen durchgeführt, werden sie sitzend oder körperlich durchgeführt? Sind sie abwechslungsreich? Sollten sie abwechslungsreich sein? Warum sollten sie abwechslungsreich sein? etc“.*

3. Gegenpole. Es wird ein Paar von Kartensymbolen ausgewählt, die als entgegengesetzt betrachtet werden können: z.B. kurze Zeit, Einzelperson in der Gruppe, physisch-sedentär (nicht alle Karten haben ein Gegenteil, viele können als komplementär und nicht als entgegengesetzt betrachtet werden). Jedes der gegensätzlichen Symbole befindet sich an einem gegenüberliegenden Ende des Tisches. Klassifizieren und ordnen Sie dann die Aktivitäten in einem der beiden Symbole zu. Schließlich werden wir uns Fragen stellen, um darüber nachzudenken: *„Könnte diese Aktivität auf das andere Symbol übertragen werden, was sollte sich in der Aktivität ändern, damit wir sie auf der anderen Seite einbeziehen können, mit welcher Art von Aktivität fühlen wir uns am meisten identifiziert? etc“.*

4. Verbindung mit der Technologie. Alle technologiebezogenen Aktivitäten werden ausgewählt und in der Mitte des Tisches platziert. Beschreiben Sie die Aktivitäten und ordnen Sie jedem von ihnen eines der folgenden Symbole zu: lange Zeit - kurze Zeit; Individuum - in der Gruppe; physisch - sitzend - mental. Wir können mehr als ein Symbol derselben Aktivität zuordnen (z.B. lange Zeit und in der Gruppe). Ebenso kann ein Symbol mit mehr als einer Aktivität verknüpft sein. Sie können dann eine Figur mit allen aufeinander bezogenen Karten bilden. Schließlich sollten Überlegungen über die Vielfalt der vorhandenen technologischen Tätigkeiten angestellt werden, da nicht alle technologischen Tätigkeiten und auch nicht alle Geräte gleich sind. Alles hängt von der Art des verwendeten Geräts (Handy, Tablett, elektronisches Whiteboard, Virtual-Reality-Brille, Videokonsole usw.), dem Zweck, für den es verwendet wird (Hausaufgaben, Freizeit, Kommunikation, adaptive Systeme für Menschen mit Behinderungen usw.), mit dem es verwendet wird (allein, mit Freunden, mit Familie, mit Fremden usw.) und der Tageszeit ab, zu der es verwendet wird (im Unterricht, beim Lernen, am Wochenende, auf der Party eines Freundes).

Übermäßige Aktivität kann langfristig Folgen haben. Die optimale Entwicklung der Freizeit für ein gesundes und gesundheitsorientiertes Leben findet sich in der ausgewogenen Balance der Aktivitäten.

