



AKTION plusminus | BOOMERANG-App im Unterricht

Worum geht es?

Die BOOMERANG-App ermöglicht eine spielerische Auseinandersetzung mit der **Frage nach einem guten Leben** und was es dazu braucht oder auch nicht. Der BOOMERANG steht dafür, dass mein Tun und Lassen immer auf mich zurückwirkt und Leben ein Geben und Nehmen ist.

In der während der **Fastenzeit** laufenden sogenannten **BOOMERANG-Challenge** werden in einem zeitlich auf drei bis max. vier Wochen befristeten Selbstversuch zusammen mit anderen oder allein eigene Verhaltensweisen auf den Prüfstand gestellt oder Neues erprobt. Anhand der dabei gesammelten Erfahrungen kann es gelingen, den Alltag im Sinne eines guten Lebens ein wenig zu verändern.

Die AKTION plusminus in der Schule

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 12-18

Ziel: Im Rahmen einer Schulstunde soll ein wenig der Boden aufbereitet werden für die Beteiligung an der AKTION plusminus in der Fastenzeit und die Verwendung der BOOMERANG-App.

Durchführung: Für die **Lehrperson** geht es eigentlich nur darum, im Rahmen einer Unterrichtsstunde die **Initialzündung** für die Beteiligung an der AKTION plusminus zu geben. In weiterer Folge ist die AKTION ein Selbstläufer: Die Schüler/innen laden sich die BOOMERANG-App auf ihr Smartphone und nehmen an der BOOMERANG-Challenge teil.

Nachbereitung: Sinnvoll und von Interesse ist allenfalls nach Ende der Challenge nachzufragen, wie es gelaufen ist und ob bzw. wie weit die Umsetzung der eigenen Vorhaben gelungen ist.

Methoden und Ideen für den Unterricht

Auf den folgenden Seiten sind einige Anregungen zusammengestellt und Arbeitsblätter angefügt, mit denen sich in einer Unterrichtsstunde zu Beginn der Fastenzeit die **AKTION plusminus** thematisieren und die BOOMERANG-Challenge bewerben lässt.

Materialien: Ideensammlung START oder STOPP (Arbeitsblatt 1); Arbeitsblatt: Persönliche Ziel-Scheibe (Arbeitsblatt 2); Karton-Bumerang (Bestellung in Klassenstärke: www.aktionplusminus.net/bestellung); Film (Youtube-Doku in drei Teilen; auch einzeln zu verwenden)

Stundenvorschlag 1: START- oder STOPP-Match

Hierbei handelt es sich um eine sehr einfache Methode für vor allem jüngere Schüler/innen.

- 1) Anhand einer vorgefertigten Sammlung von Ideen (→ Arbeitsblatt 1) suchen sich die Schüler/innen in Still- und Einzelarbeit je drei „Favoriten“ aus. Es geht jeweils darum, etwas zu starten oder zu stoppen.
- 2) Die Schüler/innen sprechen Klassenkamerad/innen ihrer Wahl an und vergleichen mit ihnen die „Favoriten“. Wenn man auf jemanden stößt, der das gleiche START- oder STOPP-Vorhaben ausgewählt hat, ist ein „Match“ hergestellt und die Namen der beiden Schüler/innen werden wechselseitig auf den Ideen-Karten eingetragen. Es können prinzipiell beliebig viele Mitschüler/innen auf ein „Match“ angesprochen werden, aber aus Zeitgründen empfiehlt es sich, die Zahl der Match-Kontakte auf z.B. 5 zu beschränken.
- 3) Der nächste Schritt besteht darin, dass sich die Schüler/innen für maximal zwei Vorhaben entscheiden, und mit diesen Ideen bzw. Vorsätzen werden dann die virtuellen BOOMERANGS in der App gebaut.
- 4) Nun kann der Karton-Bumerang ausgeteilt werden. Der Inhalt des Karton-Blattes sollte gelesen oder vorgelesen werden. Nach der „Präparierung des Bumerangs (leichtes Abknicken an den Flügelenden) können erste Flugversuche unternommen werden, allerdings nicht gleichzeitig! Die Schüler/innen haben der Reihe nach die Möglichkeit es zu versuchen. Wer es schafft, ihn eine Runde fliegen zu lassen und ihn zu fangen, darf das mehrfach wiederholen (dann sehen die anderen auch, wie es geht).

WICHTIG:	Unserem Grafiker ist beim Karton-Bumerang-Blatt leider ein Fehler unterlaufen!
Beim WERFEN	gilt entgegen dem Hinweis auf dem Karton-Blatt Folgendes:
rechtshändig:	Der Daumen ist beim Abwurf auf der weißen bzw. selbst bemalten Seite.
linkshändig:	Der Daumen ist beim Abwurf auf der farbigen Seite.

<https://www.youtube.com/channel/UCpEsJPsiC1IGb-ijl8Vhl6w>

Unter obigem Link (einfach mit der Maus anklicken) kommen Sie zu einem Tutorial, in dem die BOOMERANG-Challenge erläutert wird. Demnächst folgt ein Demo-Video zur Wurftechnik.

- 5) Die Rückseite des Karton-Bumerangs kann individuell gestaltet werden (schönes Muster, fantasievoll gezeichneter Namenszug, ...).

6) Im Anschluss daran wird die Brücke zur BOOMERANG-Challenge hergestellt:

- ➔ Die zu Beginn der Stunde hergestellten START- und STOPP-Matches sind Ausgangspunkt für die BOOMERANG-Challenge der Schüler/innen. Nach dem Download und der Installation der App können diese ihre Freunde zum Mitmachen einladen und ihnen ihre START- oder STOPP-Aktion als „BOOMERANG“ zuwerfen. Wird er vom Empfänger gefangen, ist die Aktion fix und sollte ab 6.März drei (bis maximal vier) Wochen miteinander eingehalten werden. Durch tägliches Punkten können „Trophäen“ gesammelt werden, und am Ende können die Teams sich untereinander ihre Erfolge zeigen.

Materialien Arbeitsblatt; Karton-Bumerang

Unterrichtsvorschlag 2: START it – STOPP it!

Diese Methode ist an sich nicht schwierig umzusetzen, aber es ist erforderlich, dass die Schüler/innen in der Lage sind, Gruppenarbeiten zu leisten.

- 1) Einleitung zum Inhalt der **AKTION plusminus** (siehe dazu z.B. den Info-Falter oder die Website).
- 2) Runde 1: Zusammen mit der ganzen Klasse werden nun Ideen gesammelt, was auf unserem Planeten von uns Menschen gestoppt oder gestartet werden sollte, damit sich die Dinge zum Guten entwickeln.
- 3) Runde 2: In Arbeitsgruppen von 4-5 Leuten werden konkrete Vorschläge erstellt, was in unseren Heimatgemeinden bzw. –Städten gestoppt oder gestartet werden sollte. Die Ergebnisse werden nach ca. 10 Minuten zusammengetragen. Etwaige widersprüchliche Forderungen werden ausdiskutiert.
- 4) Runde 3: Im Zweier-Gespräch zwischen den Banknachbarn werden Vorschläge gesammelt, was in der Schule und vor allem in der eigenen Klasse gestartet oder gestoppt werden sollte, damit sich die Dinge weiter zum Guten entwickeln. Die Ergebnisse werden gesammelt (und in einer Folgestunde bei Bedarf weiterverfolgt).
- 5) Runde 4: Stillarbeit – alle Schüler/innen überlegen für sich persönlich, was sie im eigenen Interesse bei sich selbst starten oder stoppen könnten. Die Ergebnisse werden rasch abgefragt.
- 6) Speziell an den letzten Schritt anknüpfend wird die **AKTION plusminus** und im speziellen die BOOMERANG-App kurz vorgestellt.

Unterrichtsvorschlag 3: Weniger, mehr oder gerade richtig?

Auch diese Methode funktioniert recht einfach.

- 1) Einleitung zum Inhalt der **AKTION plusminus** (siehe dazu z.B. den Info-Falter oder die Website).
- 2) Der Karton-BOOMERANG wird ausgeteilt und die Schüler/innen lesen den Text auf der Vorder- und Rückseite. Es wird jedoch vorab mitgeteilt, dass es jetzt noch nicht um's Werfen geht, sondern zuerst noch eine gemeinsame Übung stattfindet:
- 3) Die Schüler/innen werden aufgefordert, den BOOMERANG aus dem Karton zu lösen und mit der weißen Rückseite vor sich hinzulegen.
- 4) Dann werden die drei Flügel wie folgt beschriftet:
Flügel 1 | Weniger davon würde mir vielleicht gut tun:
Flügel 2 | Mehr davon würde mir vielleicht gut tun:
Flügel 3 | Es ist gerade richtig, so wie es ist:

Die Beschriftung darf nicht zu groß sein, damit noch ausreichend Platz für weiteren Text ist! Also am besten selbst vorher ein Muster erstellen und dieses herzeigen. In die Mitte des BOOMERANGS wird der eigene Name eingefügt.

- 5) Wenn das getan ist, sollen die Schüler/innen Beispiele für ein Mehr oder Weniger oder gerade Richtig aus ihrem Lebensalltag überlegen und zunächst einmal nur mit Bleistift hinschreiben.
- 6) Ist das erledigt, beginnen die BOOMERANGS von Schüler/in zu Schüler/in in einer Reihe durch die Klasse zu wandern. Sie werden jeweils gleichzeitig in einer „Weitergabe-Kette“ weitergereicht. Nach jeder Weitergabe, haben die Schüler/innen ein wenig Zeit, um zu lesen, was auf dem BOOMERANG steht. Und wenn man dabei etwas entdeckt, dass einem gut gefällt, bei dem man sich denkt: Das passt für mich auch! – dann wird das rasch auf einen kleinen Zettel notiert.
- 7) Sind alle BOOMERANGS durch die Klasse gewandert, sodass alle Schüler/innen den jeweils eigenen wieder in Händen halten, geht es darum, sich endgültig für die Beschriftung zu entscheiden. Es können bisherige Einträge, die vielleicht nicht mehr so überzeugend sind, wie im ersten Moment wieder ausradiert werden oder neue hinzugefügt werden, die man vorhin beim Vorbeiwandern anderen BOOMERANGS aufgeschnappt hat. Diese werden nun z.B. mit Buntstiften fix auf dem BOOMERANG eingetragen (und vielleicht auch schön verziert)! Dann kann mit den BOOMERANGS gespielt, d.h. geworfen werden (siehe dazu unter Stundenvorschlag 1).
- 8) Mit den auf diese Weise gesammelten START- oder STOPP-Ideen können die Schüler/innen dann in Folge in die BOOMERANG-CHALLENGE einsteigen.

Unterrichtsvorschlag 4: Unser Leben liegt in unserer Hand!

Zielgruppe sind eher ältere Schüler/innen mit ausreichenden Englisch-Kenntnissen.

Einstieg: Als emotional starker Impuls können Ausschnitte aus der **Film-Doku-Serie „Human“** miteinander angeschaut werden. Der Film zeigt Menschen aus aller Welt, die sich sehr direkt und oft ergreifend zu grundsätzlichen Lebensthemen äußern (Liebe, Glück, Schuld, Armut, Ungerechtigkeit, Behinderung, ...).

- 1) Der Film geht der Frage nach, „was den Menschen zum Menschen macht“. Es werden vielfältige Lebensfragen aufgeworfen und um eine lebendige Diskussion in Gang zu setzen, genügt es bereits, nach dem Anschauen zu fragen, welche Menschen und Aussagen „hängengeblieben“ sind, warum, und was man/frau sich dazu denkt.
 - 2) **Noch besser wäre es**, die Schüler/innen selbst mit ihren Smartphones eigene Statements zu den gestellten Fragen aufnehmen zu lassen und damit auf ganz einfache Art gleichsam eine Fortsetzung der Film-Doku zu produzieren!
 - 3) Daran anknüpfend kann die Brücke zum Kernthema der **AKTION plusminus** geschlagen werden, nämlich dass jede/r von uns es in der Hand hat, sein und unser Leben zum Guten oder Schlechten zu verändern. Und: Dass das Gute und Schlechte in der Regel – wie ein Bumerang – zu uns zurückkommt.
 - 4) Anhand des Karton-Bumerangs kann dies spielerisch veranschaulicht werden und zugleich wird die Information übermittelt, was es mit der BOOMERANG-App auf sich hat und die Einladung ausgesprochen, sich zusammen mit Freunden in den kommenden Wochen an der BOOMRANG-Challenge zu beteiligen
 - 5) Wenn man mehr Zeit investieren zur Vertiefung der Thematik möchte, kann die **Übung „Persönliche Ziel-Scheibe“** durchgeführt werden (ARBEITSBLATT 2).
 - 6) Eine zusätzliche inhaltliche Erweiterung wäre dahingehend möglich, die Schüler/innen mit einer **Recherche im Internet** zu beauftragen:
- ➔ **Initiativen und Ideen junger Leute**, die gute Ideen für unsere Zukunft haben (nützlich für Mensch, Gesellschaft, Umwelt; gut für ein schönes Leben; ...). Als Ausgangspunkt und zur Anregung können einige Beispiele zusammen angeschaut werden:

<http://www.makerszene.at/makerspaces-in-oesterreich/>

<https://de.pinterest.com/>

<https://www.6020online.at/heftarchiv/>

(präsentiert immer wieder auch junge Tiroler/innen mit kreativen Projekten)

Materialien: Bumerang-Karton; ggf. Arbeitsblatt 2; Internet-Zugang (Youtube)

Die **Nachbereitung der AKTION plusminus** nach 3-4 Wochen ist optional, wäre aber sicher sinnvoll und von Interesse (Nachfrage wie es gelaufen ist, Diskussion darüber.)

ARBEITSBLATT 1: Match-Karten | Ideensammlung START oder STOPP

mein Zimmer
verschönern

Match mit:

mit dem Rad
in die Schule
fahren

Match mit:

täglich
eine kleine
Runde laufen

Match mit:

drei Wochen
kein TV

Match mit:

täglich
10 Liegestütze
machen

Match mit:

täglich 1 ganz
ungestörte Zeit
verbringen

Match mit:

täglich jemandem
was Nettes sagen

Match mit:

früher ins
Bett gehen

Match mit:

drei Wochen
weniger rauchen

Match mit:

3 Wochen keine
Süßigkeiten

Match mit:

zusammen ein
Buch lesen

Match mit:

täglich etwas
ausmustern, das
ich nicht brauche

Match mit:

täglich eine
kleine gute Tat

Match mit:

auf unfreundliche
Worte verzichten

Match mit:

täglich einen
Apfel essen

Match mit:

drei Wochen
mehr Gemüse

Match mit:

Match-Karten für eigene START- oder STOPP-Ideen

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

Match mit:

