

Squid Game im Klassengespräch

Gesprächsimpulse für den Unterricht



Die Serie *Squid Game* richtet sich an ein erwachsenes Publikum, wird aber auch von Schülerinnen und Schülern geschaut. Gesellschaftskritische Aspekte der Serie erschließen sich Kindern und Jugendlichen nur schwer, stattdessen dominieren die Gewaltdarstellungen in der Wahrnehmung.

Die Gesprächsimpulse auf dieser Seite können Ihnen als Hilfestellung für Gespräche mit Ihren Schülerinnen und Schülern dienen.

Ob eine Frage für Ihre Lerngruppe geeignet ist, hängt nicht nur vom Alter der Kinder und Jugendlichen ab, sondern auch von den medialen Vorerfahrungen.

Heranwachsende profitieren enorm davon, wenn ihre Bezugspersonen auch schwierige Themen mit ihnen aufgreifen.



Aspekt: Gewalt in Filmen

- > In welchem Film oder in welcher Serie bist du bereits Gewalt begegnet?
- > Wie wird die Gewalt dort dargestellt?
- > Welche Art von Gewalt wird gezeigt?
- > Werden auch Folgen von Gewalt gezeigt? Welche?
- > Welche Gründe haben die Täterinnen und Täter, gewalttätig zu handeln?
- > Wie werden Täterinnen und Täter bzw. Opfer dargestellt?
- > Werden die Taten bzw. die Täter verurteilt?
- > Warum wird an dieser Stelle Gewalt gezeigt?



Aspekt: Kommerzieller Hintergrund

- > Welche Streaming-Anbieter kennst du?
- > Wie unterscheidet sich Netflix von linearen Fernsehsendern (z.B. ARD, ZDF oder RTL)? Was kostet ein Abo?
- > Jugendliche nutzen häufiger Streaming-Plattformen (z.B. Netflix oder YouTube) als lineares Fernsehen (z.B. ARD, ZDF oder RTL). Warum ist das so?
- > Wer profitiert davon, dass die Serie *Squid Game* so häufig in Medien erwähnt wird?
- > Wer verdient an Merchandising-Artikeln? Warum sind diese oft teurer als „normale“ Artikel?



Aspekt: Wirkung von Gewaltdarstellung

- > Wie geht es dir, wenn du Gewalt in Filmen oder Serien siehst?
- > Hast du schonmal erlebt, wie jemand Gewalt aus Filmen oder Serien nachgespielt hat?
- > Welchen Zweck erfüllen Altersbeschränkungen bei Filmen und Computerspielen? Wie nutzt du Altersbeschränkungen?
- > Hast du schon einmal Szenen angeschaut, die du im Nachhinein lieber nicht gesehen hättest?

Squid Game im Klassengespräch

Gesprächsimpulse für den Unterricht



Aspekt: Gesellschaftskritik

- › Wie verändert sich der Umgang der Teilnehmenden miteinander im Laufe der Serie?
- › Warum nehmen die Personen an dem Spiel teil? Warum kehren sie zum Spiel zurück?
- › Wie wird das Leben der Protagonisten außerhalb des Spieles dargestellt?
- › In der dritten Folge wird ein Wächter von einem Teilnehmer gezwungen, seine Maske abzulegen. Der Teilnehmer sieht das junge Gesicht des Wächters und fragt: „Noch so jung! Wie bist du nur so geworden?“ Welche Antwort könnte der junge Wächter geben?
- › Bewerte die Rolle der VIPs. Was treibt sie an?



Aspekt: Zur Serie Squid Game

Hinweis: Diese Gesprächsimpulse wenden sich an Schülerinnen und Schüler über 16 Jahren, die die Serie bereits gesehen haben.

- › Wie hast du zum ersten Mal von der Serie Squid Game erfahren?
- › Warum verbreiten sich Bilder und Szenen aus Squid Game über verschiedene Kanäle so rasant?
- › Welche Adjektive fallen dir ein, wenn du an Squid Game denkst?
- › Welche Szenen sind bei dir hängen geblieben? Warum?
- › Welche Szene war für dich besonders schockierend? Warum? Wie ist diese Szene aufgebaut?
- › Wie wird in der Serie Spannung erzeugt?
- › Mit welcher Rolle kannst du dich identifizieren? Warum?
- › Wie unterscheidet sich die Gewalt in der Serie von realer Gewalt?
- › Wie wirkt die Darstellung der Tötungen auf dich?

Sie können sich mit Ihren Fragen zu diesem Thema und zu anderen Aspekten der Mediennutzung an die Medienpädagogische Beratungsstelle des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg wenden.

Sie erreichen die Beratungsstelle telefonisch unter **0711 4909 6321** oder per Mail an beratungsstelle@lmz-bw.de.

Aktuelle Informationen und Veranstaltungshinweise finden Sie auch unter www.lmz-bw.de