

Theater Bilitz: Nachbereitungsheft zu «zOFF@net»

zOFF@net

Ein Forumtheater
zum Thema Cybermobbing

Foto: Lukas Fleischer

Mit:
Christina Benz
Agnes Caduff
Sonia Diaz
Roland Lötscher

T H E A T E R
.....
BILITZ

zOFF@net

Ein Forumtheater zum Thema Cybermobbing – Für Jugendliche ab 13 Jahren oder Erwachsene

Leonie und Rahel sind gute Freundinnen. Das heisst, sie waren es, denn Rahel wird von Leonie schwer enttäuscht. Diesen Konflikt tragen die beiden nicht von Angesicht zu Angesicht aus. Rahel rächt sich im Netz und löst eine Lawine von Ereignissen mit tragischen Folgen aus. Im Rückblick wünschten sich Freunde, Eltern, Mitschülerinnen, Lehrpersonen, sie hätten sich anders verhalten.

Sich anders verhalten – aber wie?

Mittels der interaktiven Form des Forumtheaters kann das Publikum das Verhalten der Figuren unter die Lupe nehmen und andere Handlungsweisen erproben.

zOFF@net will das Publikum durch die gemeinsame Auseinandersetzung für die Schwierigkeiten und Gefahren im Umgang mit dem Internet sensibilisieren.

zOFF@net liefert keine Rezepte, sondern gibt Anstösse und Anregungen.

zOFF@net gibt's als Vorstellung für Jugendliche oder als Vorstellung für Erwachsene.

Mit: Christina Benz, Agnes Caduff, Sonia Diaz, Roland Lötscher

Von: Christina Benz, Agnes Caduff, Anja Tobler, Roland Lötscher

Darsteller Film: Jan von Rennenkampff, Isabel Schenk

Film: Daniel Felix

Musik: Daniel R. Schneider

Ausstattung: Gabor Nemeth, Ingrid Kronenberg

Technik: Tom Felix, Roland Lötscher

Theaterpädagogik: Sylvie Vieli

Produktionsleitung: Roland Lötscher

Tourneeplanung: Bea Garcia

Öffentlichkeitsarbeit: Lena Leuenberger

Plakat: Lukas Fleischer

Diese Produktion wird unterstützt von:



Kulturförderung
Kanton St.Gallen

weinfelden
mittelthurgau

Jubiläumsstiftung Thurgauer Kantonalbank

Dr. Heinrich Mezger-Stiftung

Inhaltsverzeichnis

1. Begrüssung	1
2. Das Stück	2
2.1. Forumstück zum Thema Cybermobbing	2
2.2. Inhalt des Stücks	2
2.3. Der Besuch im Theater - Einige Gedanken zur Zuschauerrolle	3
3. Einstiegsübungen	4
3.1. Allgemeine Einstiegs- und Konzentrationsübungen	4
3.2. Allgemeine Einstiegsspiele	5
4. Nachbereitung des Stücks «zOFF@net»	7
4.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele	7
4.2. Auszüge aus dem Stück und Umsetzungsideen	8
5. Das Forumtheater	11
5.1. Was ist Forumtheater?	11
5.2. Was kann Forumtheater bewirken?	12
5.3. Spielregeln des Forumtheaters	12
6. Das Thema Cybermobbing und Umsetzungsideen	14
6.1. Was ist Cybermobbing – Definition	14
6.2. Soziale Netzwerke	14
6.3. Folgen des Cybermobbing	16
6.4. Gesetze und Paragraphen	16
6.5. Präventionsprogramm «Surf fair»	16
6.6. Ratschläge, Hilfestellungen und Beratungsstellen	17
6.7. Arbeitsaufträge zum Thema Cybermobbing (Arbeitsblätter)	18
7. Werkideen zum Stück	30
7.1. Fotostory	30
7.2. Musik im Stück, Sounds	30
7.3. Kopiervorlage	31
8. Literaturliste	32

1. Begrüssung

Liebe Lehrpersonen, liebe Theaterbesucher

Sie haben mit Ihrer Klasse einen Theaterbesuch des Stücks «zOFF@net» geplant oder bereits durchgeführt.

Die Aktualität des Themas Cybermobbing ist unumstritten. Für Jugendliche wie Eltern und auch Lehrpersonen stellt dieses Thema Fragen in den Raum, lässt Verunsicherungen aufkommen und manchmal siegt die Ohnmacht. Mit der Auseinandersetzung soll dem entgegen gewirkt werden.

Wir hoffen, dass wir durch unser Forumstück und auch durch diese Nachbereitungsmappe hilfreiche Gedankenanstösse geben können, Handlungsmittel aufzeigen und Sie auf Ihrem Weg durch den «Cybermobbing-Dschungel» gut unterstützen können.

Bitte beachten Sie, dass durch das «Miterleben» der Geschichte bei einigen Schülerinnen und Schüler eigene Erlebnisse geweckt werden können. Ein genaues Beobachten und eine Begleitung von Seiten der Lehrperson könnte notwendig werden.

In der vorliegenden Nachbereitungsmappe finden Sie verschiedene Hinweise, wie Sie das Thema des Stücks mit Ihrer Klasse im **Nachhinein** bearbeiten könnten.

Nebst thematischen Hinweisen, Ideen und Umsetzungsideen finden Sie unzählige theaterpädagogische Übungsformen, welche das Theater spielen im Schulalltag möglich machen.



Bei diesem Zeichen finden Sie praktische Umsetzungsideen.

Wagen Sie es und erleben Sie mit Ihrer Klasse auch im Klassenzimmer tolle Theatermomente!

Viel Freude beim Einlassen!

Für die **vorgängige Beachtung** des Kapitels 2.4. «Der Besuch im Theater– Einige Gedanken zur Zuschauerrolle» sind SchauspielerInnen und auch andere BesucherInnen dankbar.

Die Regeln des Forumtheaters sind bitte **keinesfalls vor** dem Theaterbesuch mit den Schülerinnen und Schülern zu besprechen. Sie dienen als Umsetzungshilfe im Nachhinein.

Wir freuen uns über Reaktionen und Anregungen. Vielen Dank.

Mit lieben Theatergrüssen

Petra Cambrosio

Fachstelle Theaterpädagogik, Theater Bilitz



Redaktion
Texte
Gestaltung
Lektorat

Petra Cambrosio
Petra Cambrosio, Stephan K. Haller, zVg.
Stephan K. Haller
Anja Mosima

2. Das Stück

2.1. Forumstück zum Thema Cybermobbing

Das Theater Bilitz hat sich bereits im Kinderstück «Die Geschichte von Lena» und im Forumstück «gwaltsAngscht» und «gwaltsErwach(s)e» mit dem Thema Mobbing auseinandergesetzt. Mit «zOFF@net» will das Theater Bilitz sich nun auf das Mobbing im Internet konzentrieren. Dabei erzählen wir die Geschichte von einem Opfer, das unter den Folgen von Cybermobbing zu leiden hat. «Wie bereits in der bisherigen Form, sind wir dabei auf der Suche nach jenen Momenten, in denen Weichen gestellt werden können. Das heisst es interessieren uns die Punkte im Verlauf, wodurch ein anderes Verhalten in der Geschichte eine andere Richtung geben werden kann, die Situation verändert, beeinflusst wird, so dass sie im besten Fall einen positiven Ausgang bekommt», erklärt Theaterleiter Roland Lötscher.

Ganze Geschichte statt einzelne Szenen

Haben die bisherigen Forumstücken aus einzelnen Szenen bestanden, die voneinander unabhängig waren, erzählt das Theater Bilitz in «zOFF@net» nun eine Geschichte. Natürlich ist auch diese wieder in einzelne Szenen aufgeteilt, so dass diese einzeln betrachtet werden können. «So können wir uns, wie bereits in den früheren Forumstücken, sozusagen portionenweise mit den Situationen auseinandersetzen», erklärt Roland Lötscher.

Videoeinspielungen

Eine wichtige Motivation für die Zuschauer, etwas an den Situationen, den Geschichten zu ändern, war jeweils der negative, eskalierende Schluss der einzelnen Szenen. Um auch bei «zOFF@net» diesen Mechanismus zu erreichen, zeigt das Theater Bilitz zu Beginn des Stückes den Schluss der Geschichte. Damit dieser Schluss die Zuschauer zusätzlich provozieren soll, es nicht soweit kommen zu lassen, bedient sich das Ensemble des Mediums Film. «So können wir den Ausgang der Geschichte noch realistischer und dramatischer, in der wirklichkeitsnahen Umgebung mit anderen Schauspielern als im Stück vorkommen, zeigen und es authentischer wirken lassen», so das Team.

2.2. Inhalt

Leonie und Rahel sind gute Freundinnen. Das heisst, sie waren es, denn Rahel wird von Leonie schwer enttäuscht. Diesen Konflikt tragen die beiden nicht von Angesicht zu Angesicht aus. Rahel rächt sich im Netz und löst eine Lawine von Ereignissen mit tragischen Folgen aus. Im Rückblick wünschten sich Freunde, Eltern, Mitschülerinnen, Lehrpersonen, sie hätten sich anders verhalten.

Sich anders verhalten – aber wie?

Mittels der interaktiven Form des Forumtheaters kann das Publikum das Verhalten der Figuren unter die Lupe nehmen und andere Handlungsweisen erproben.

zOFF@net will das Publikum durch die gemeinsame Auseinandersetzung für die Schwierigkeiten und Gefahren im Umgang mit dem Internet sensibilisieren.

zOFF@net liefert keine Rezepte, sondern gibt Anstösse und Anregungen.

zOFF@net gibt's als Vorstellung für Jugendliche oder als Vorstellung für Erwachsene.

Von und mit: Christina Benz, Agnes Caduff, Anja Tobler, Roland Lötscher
Premiere: 30. Oktober 2014, Weinfelden TG Theaterhaus Thurgau
Dauer: ca. 100 Min

2.3. Der Besuch im Theater – Einige Gedanken zur Zuschauerrolle

Mit dem Betreten des Theaterraumes übernehmen auch die Schülerinnen und Schüler eine Rolle; jenes der Zuschauerin, des Zuschauers. Eine notwendige, verantwortungsvolle und wichtige Rolle, denn ohne Publikum bleibt das Theaterstück eine Probe.

«Das Theater ist wohl eine der schwierigsten Künste, denn die SchauspielerIn muss drei Verbindungen gleichzeitig und in vollkommener Harmonie herstellen: ... zu ihrem Innenleben ... zu ihren Mitspielern ... und zum Publikum!» P. Brook

Theater spielen und Theater anschauen ist immer ein gegenseitiges «Spiel». Und bei jedem Spiel gibt es Spielregeln:

- Ruhe im Theater: Die brauchen wir!
- Vorfreude und Spannung: Die wünschen wir Euch!
- Aufmerksamkeit und Wertschätzung: Die erhoffen wir uns!
- Begeisterung und Applaus: Das freut uns!
- Respekt und Achtung: Das braucht es!
- Vorbereitung (WC Besuch, Handys aus): Ohne geht es nicht!

Einige Gedanken für die SchülerInnen

Vielleicht bist Du selber schon mal vor Publikum gestanden und kannst Dir vorstellen, was es heisst, Dich den anderen zu präsentieren, zu zeigen, ihnen etwas zu erzählen... dann kennst Du Gefühle wie Lampenfieber, weiche Knie, eine zittrige Stimme.

Worin liegt der Unterschied zwischen Theater und TV? Umschalten ist im Theater nicht möglich. Was abgeht ist echt. Und durch dies Nähe auch verletzlich, zerbrechlich. Wichtig ist deshalb beim Eintreten in den Raum (begleitet durch die Lehrperson):

- den Theaterraum mit Achtsamkeit betreten.
- einen passenden Sitzplatz suchen, der Ablenkung möglichst einschränkt.
- einen Sitzplatz finden, welcher gute Sicht auf die Bühne ermöglicht.
- sich auf das Gegenüber auf der Bühne einzulassen.



3. Einstiegsübungen

3.1. Allgemeine Einstiegs- und Konzentrationsübungen

SP: Spieler oder Spielerin (diverse Spieler/-innen werden mit A, B, C, ... bezeichnet)
SL: Spielleiter oder Spielleiterin

«Raumlauf»

Die SP gehen in verschiedenen Tempi durch den Raum.

Die SL sagt die Tempi auf einer Skala von 1 bis 10 an.

- diverse Tempowechsel
- gemeinsame Steigerung von 1-10 (oder 10-1) ohne Ansage
- verschiedene Gangarten ausprobieren
- vorwärts/rückwärts/seitwärts gehen, zudem verschiedene Ebenen einbauen: gehen, kauern, sitzen, knien, flach auf dem Boden
- Gefühle dazugeben, Ausdruck nur pantomimisch

«Gehen und Stehen»

Die SP gehen durch den Raum. Ein beliebiger SP bleibt stehen, alle anderen machen es ihm nach. Ein SP setzt wieder zum Gehen an, alle anderen tun es ihm gleich. Das Ziel ist, dass von aussen nicht bemerkt wird, wer jeweils zum Gehen oder Stehen ansetzt.

«Was führt?»

Die SP gehen durch den Raum und lassen sich durch das von der SL vorgeschlagene (oder selbst gewählte) Körperteil ziehen. Wie durch einen Faden (Bild der Marionette). Kann auch als Partnerübung gemacht werden.

«Namen schreiben»

Die SP schreiben ihren eigenen Namen mit dem von der SL vorgeschlagenen (oder selbst gewählten) Körperteil gross in die Luft.

«Ball weitergeben»

Die SP stehen beliebig im Raum. Ein Ball wird so weiter geworfen, dass alle SP ihn einmal hatten. Name dazu sagen. Diese Reihenfolge wird nun beibehalten:

- mehrere Bälle
- Richtungswechsel
- imaginärer Ball
- stummes Weitergeben

«Maschine»

A stellt sich hin und macht eine Bewegung und ein Geräusch. B kommt dazu und macht eine neue Bewegung und ein neues Geräusch, welche sich auf das Angebot von A beziehen. C kommt dazu und führt seine Bewegung im Bezug auf das Angebot von B aus, und so weiter.

«Gotischer Knoten»

Alle SP kreuzen ihre Arme und gehen zur Mitte des Kreises. Jeder gibt einer anderen Person (nicht dem Nachbarn) die Hände. Danach löst die Gruppe den Knoten auf.

«1-2-3»

Zwei SP stehen sich gegenüber. A sagt «eins» B sagt «zwei» und A sagt «drei», dann sagt B «eins», A sagt «zwei» und B sagt «drei». Und so weiter in rasantem Tempo.

- «Zwei» durch eine (immer wieder neue) Bewegung ersetzen
- «Drei» durch ein (immer wieder neues) Geräusch ersetzen

3.2. Allgemeine Einstiegsspiele

Bei szenischen Übungen können zu Beginn verschiedene Inputs gegeben werden:

- Ort (Wald, Küche, Amerika, Fitnessraum, unter Wasser, Himalaja, Fahrstuhl, ...)
- Zeit (morgens, nachts, im Sommer, um zehn vor acht, vor dem Essen, ...)
- Berufe (Pilot, Koch, Krankenschwester, Coiffeuse, Erfinder, ...)
- Beziehung (Vater-Tochter, Patient-Arzt, Hund-Katze, Einbrecher-Schlafender, ...)
- Titel (Der hartgesottene Broccoli, Mord im Krippenspiel, ...)

«Zeitlupenkampf»

Zwei SP kämpfen miteinander in Zeitlupe, dabei werden extreme Reaktionen angedeutet (z.B. kann ein Tritt den anderen drei Meter wegschicken). Gesichtsausdruck und Geräusche nicht vergessen.

Variante: Die SP kämpfen aus der (grossen) Entfernung. A macht eine Aktion, welche bei dem entfernt stehenden B eine Reaktion auslöst. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt (Ziehen an der Nase, ablecken, wegblasen, mit einem Finger auf den Boden drücken, ...)

«Paare gehen und stehen»

A und B gehen nebeneinander durch den Raum (oder machen Bewegungen als Spiegelbild). Zuerst führt A, dann B. Mit der Zeit wechselt die Führung fließend und ohne Ansage.

«Stimme bewegt»

A gibt mit der Stimme Töne und Laute vor. B bewegt sich dazu. Später führt B durch die Bewegung und A folgt mit den Geräuschen.

«Ojee»

Alle SP stehen in einer Reihe. Die SL zeigt auf A, dieser beginnt eine Geschichte zu erzählen. Die SL zeigt auf D, dieser erzählt ohne Unterbruch weiter. Die SL zeigt auf B; und so weiter. Wenn jemand ins Stocken gerät, bedeutet dies den Ausstieg. Die Zuschauer rufen «Ojee».

Schwierigkeitsgrade: ääh, und, also, mmh, ... dürfen nicht gesagt werden.

«Einwortgeschichten»

Die SP erzählen eine Geschichte, bei der jeder immer nur ein Wort (oder einen Satz) sagen darf, bis er wieder an der Reihe ist.

«Ja genau! ...»

A sagt einen ersten Satz (z.B. Das rote Auto steht auf dem Gehsteig.) B sagt darauf den zweiten Satz, welchen er mit «Ja genau! ...» beginnt (z.B. Ja genau... und eine aufgetakelte Dame steigt aus.). Und so weiter. Das Gefühl, in der die Geschichte erzählt wird, muss vom Vorgänger aufgenommen und weitergeführt werden.

«Experteninterview»

A ist ein Interviewer und stellt Fragen an B, den zur Show eingeladenen Experten. Der Experte hat einem Tier eine Sportart beigebracht, oder weiss Antworten auf Fragen wie: Warum ist die Erde rund? Oder: Wie entsteht aus einer Mücke ein Elefant?

Während des Interviews übersetzt C und D alles in die «Gehörlosensprache» (pantomimisch)

- Der Experte redet nur in Kauderwelsch
- D macht die Geräusche zur Übersetzung von C (und umgekehrt)

«Synchron reden»

Alle SP setzen sich eng zueinander und beantworten Fragen der SL indem sie synchron die Antwort entstehen lassen.

oder

Die SP gehen in 2er (oder 3er) Gruppen durch eine Ausstellung (oder durch den Zoo). Sie reden immer synchron, was sie sehen.

oder

Zwei solcher Synchron-Paare begegnen sich.

«Das Ding»

A hat einen Gegenstand (z.B. einen Ball) in der Hand. B kommt dazu. Sofort hat der Gegenstand eine neue Bedeutung (z.B. ist er nun ein Kanarienvogel), der verschenkt, abgenommen oder abgeschwatzt werden kann. C kommt zu B und wieder verändert sich der Gegenstand. Und so weiter.

«Kurzmonologe»

4 bis 5 SP stehen in einer Reihe mit dem Rücken zum Publikum. A dreht sich um und hält einen kurzen Monolog. B dreht sich um und fällt A ins Wort (Kontrasttext und -gefühl). A dreht sich zurück. C fällt B ins Wort. Und so weiter. Zum Schluss drehen sich alle nach vorne und finden ein gemeinsames Ende.
Wichtig: Dreht sich eine Person zum zweiten Mal nach vorne, setzt sie ihren Monolog dort fort, wo sie aufgehört hat. .

«Stop and go»

Die SP setzen sich in einen Kreis. A und B beginnen mit einer Szene in der Kreismitte. Jemand aus dem Kreis (C) ruft in einem geeigneten Moment «Stopp!» A und B halten ihre Position (Freeze). C tippt A (oder B) auf die Schultern, dieser löst sich aus dem Freeze und geht weg. C übernimmt genau die Position von A. C beginnt eine völlig neue Spielszene aus der Position heraus. B spielt mit. In einem geeigneten Moment ruft D «Stopp!» und wieder wird jemand ausgewechselt und eine vollkommen neue Szene beginnt. Und so weiter. Kurz und knackig spielen!



4. Nachbereitung des Stücks «zOFF@net»

4.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele

«Assoziationspendel»

Zwei SP stehen sich gegenüber und schwenken beide den rechten Arm seitlich nach oben. Wenn beide Arme oben sind, sagt A ein Wort, beim nächsten mal sagt B ein Wort, welches er in Zusammenhang stellt zum ersten Wort (Bsp.: A: «Kampf», B: «Schlag», A: «boxen», B: «Sieg», A: «Medaille», B: «Gold»...)

Variante:

- als Erschwerung können beide SP gleichzeitig ein Wort sagen, so laufen zeitgleich zwei «Wortabfolgen»
- Tempo erhöhen

«Leerer Topf»

Die SP stellen sich in 4 bis 5er Gruppen zusammen. A stellt sich in die Mitte des Kreises. Jemand aus dem Kreis gibt etwas vor (Bewegung, Bewegung und Stimme, Bewegung und Sprache), was ihr/ihm zu Stück in den Sinn kommt (Zitate, Handlungen, Haltungen). A macht dies genau nach. Eine neue Person aus dem Kreis macht etwas vor, A macht nun dies nach. Schnelle Wechsel sind wichtig. Kontraste einbauen. A nach einiger Zeit auswechseln.

«Kisten-Improvisation»

Es bilden sich Gruppen mit je 3 bis 5 SP; alle bauen Kisten (alte Kartonkisten, zugeklebt) in ihre Szene ein, aber die Kisten sollen etwas anderes darstellen (Auto, Computer, Bett, etc)

Variante:

- Szene in verschiedenen Genre spielen (Komödie, Drama, Krimi, Liebesfilm, etc.)

«Kisten-Improvisation - stop and go»

Ein SP setzt sich auf einen Stuhl, ein zweiter SP kommt dazu und eine Kurzszene läuft. Ein zuschauender SP klatscht, die zwei SP gehen in eine Freeze» (einfrieren, stillhalten) und der neue SP nimmt eine Position ein. Er initiiert eine neue Szene, indem er eine neue Figur spielt.

Variante:

- Ort muss auch immer ändern

«Zweierimprovisation»

A und B versetzen sich in die Figuren des Stücks und beginnen mit einer Textpassage aus dem Stück (siehe unter 4.2.). Nach einigen Sätzen lösen sie sich vom vorgegebenen Text und setzen die Szenen improvisiert fort.

Variante:

- eine Gruppe unterstreicht die Szenen durch Geräusch von aussen
- Musik wird eingespielt



4.2. Auszüge aus dem Stück und Umsetzungsideen

Szene «Prolog»

Vater Als Vater fühlt mer sich natürlich verantwortlich.
 Rahel Scheisse.
 Lehrerin Ja da säg sogar ich als Lehrerin Scheisse. Wenn ich das gwüsst het.
 Rahel Mir sind die beschte Fründinne gsi.
 Vater Mer hät eifach sGfühl me hät öppis falsch gmacht. Mer hegs völlig vergiget.
 Lehrerin Ich han nöd im Traum dradenkt.
 Vater Jo, dass es so usechunt.
 Rahel Ich han eigentli öppis ganz anders wölle
 Lehrerin Debi mues mer hützutags mit so öppisem rechne.
 Rahel zu Lehrerin Das häts doch frühner sicher au scho gäh?
 Lehrerin Ja aber andersch
 Vater Frühner da hät mer eifach..., do isch meh anegstande... von Angsicht zu Angesicht.
 Rahel ich han gar nüt schlimms gmacht. Ich hans nur vielleicht öppe drü oder 4 Lüt gschickt.
 Meh nöd
 Lehrerin Ja aber du weisch doch genau...
 Rahel Ich schwörs
 Lehrerin ...irgendwänn chaschs nüme kontrolliere.
 Vater Ja, das wird völlig unkontrollierbar.



Umsetzungsidee

Versucht in 3-er Guppen Situationen der beteiligten Personen in Standbildern zu stellen und präsentiert euch diese. Die Zuschauenden erraten, aus wessen Sicht die dargestellte Situation erzählt wird.

Szene «Lauffeuer»

Luca und Anna erhalten Nachricht. Beide kichern.
 Anna Hey Luca. Häschs au übercho?
 Luca Krass.
 Anna Ich han scho immer gwüsst, dass das e Schlampe isch. Das schick ich grad witer.
 No mit Kommentar dezue.
 Luca Kännsch dänn die Leonie?
 Anna Ja, klar, die isch vom 3b und Senden!
 Luca Das chasch nöd mache..... Luca erhält Nachricht
 Das häsch jetzt de ganze Clique gschickt?
 Anna Sicher scho.
 Luca Welli isch da vom 3 b?
 Anna Die blond, die häsch au scho gseh.
 Luca Wäg dem känn ich sie doch nöd.
 Anna Ich doch au nöd.
 Luca Und dänn schribsch eifach so öppis?
 Anna Klar, just for fun!
 Luca Voll fies!
 Anna Egal, schicks witer!
 Luca Da isch aber unfair



Umsetzungsidee

Sammelt für euch auf einer Pro-Contra-Liste Argumente für und gegen das Weiterschicken, «liken» und kommentieren und tauscht euch dann darüber aus.

Szene «Konfrontation»

Leonie: Warum häsch das gmacht?
 Rahel: Isch das en ernschthafte Frog?
 Leonie: Worum häsch das gmacht?
 Rahel: Du häsch mich verletzt!
 Leonie: Und weisch wie häsch du mich verletzt!
 Rahel: Ja, Mann, du häsch agfange, oder!?
 Leonie: Lösch das Züügs sofort!
 Rahel: Säg emal, wie naiv bisch eigentlich? Das händ scho über 1000 Lüt aglueget und witergleitet.
 Das chasch nüme vom Netz näh.
 Leonie: Du bisch so ne Sau, en Ego!
 Rahel: Ego, ich! Sorry, du spannsch mir de Fründ us und dänn bin ich de Ego?
 Leonie: Ich wott, dass du dich öffentlich entschuldigsch!
 Rahel: Ich ha das villicht drü/vierne Lüt gschickt. Für de Rescht bin ich nöd verantwortlich
 Leonie: Du muesch das richtig stelle!
 Rahel: Vergiss es.
 Leonie: Es lit a dir.
 Rahel: Chum hei, mit dir red ich nüme.



Umsetzungsidee

Sammelt gemeinsam, wie Leonie und Rahel sich fühlen und überlegt, was beide tun könnten.
 Versucht verschiedene Reaktionen aus und spielt dies in kurzen Zweierszenen.

Szene «Lehrerin»

Handgemenge. Lehrerin kommt.
 Lehrerin: Säg emal. Was isch do los?
 Rahel: Sie hät mich gschupft.
 Lehrerin: Leoni!
 Rahel: Das isch mis Zügs. Ich weiss au nid was sie hät.
 Lehrerin: Ja, dänn ruum die Sache zäme. Los! Wird's bald!

Leonie räumt auf. Rahel nimmt Handy zum Filmen

Lehrerin: Und du tuesch das Handy wäg! Du chännsch d Abmachige im Schuelzimmer. Klar?
 Rahel: Ja, Sorry
 Lehrerin: Und Leonie, vilicht wär no en Entschuldigung abracht, hä? Bringet das zämme in Ornig.
 Wie alt simmer eigentlich!



Umsetzungsidee

Was würdet ihr euch wünschen von der Lehrerin?
 Was soll/könnte sie tun? Was nicht?
 Notiert in Gruppen Ideen, Wünsche und Vorschläge.



Szene «Isolation»

Leonie klappt Laptop zu. Tigert rum, kratzt sich, beisst sich in die Hand. Vater ruft.

Vater Leonie!

Leonie versteckt sich unter der Decke. Der Vater kommt rein.

Vater Leonie es isch Ziit. De Zmorge steht uf em Tisch. Chunnsch? Leonie Nei.

Vater Was isch?

Leonie Bi chrank.

Vater Was häsch?

Leonie Kopfweh..... Fieber...

Vater legt ihr die Hand auf die Stirn.

Vater Zeig emal. – Nei, du häsch e kei Fieber. Chumm!

Vater will Laptop rüberstellen. Merkt, dass das Gerät heiss ist.

Vater Aber de isch ganz heiss.

Klappt Laptop auf

Vater Häsch wieder di ganz Nacht duretschättet?

Leonie schiesst auf und klappt Laptop zu

Leonie Nei.

Leonie packt Laptop in Rucksack.

Vater Ah, goht jo. Denn chömmmer jetzt ändlich zMorgeässe?

Leonie Du Papi, was mues mer mache, wänn mer wett d Schuel wächsle?



Umsetzungsidee

Sammelt in Kleingruppen: Wie könnte sich die Tochter anders verhalten, damit es zu einem Gespräch kommt. Was wünscht ihr euch vom Vater?

Versucht in Zweierszenen, einen anderen Ausgang zu spielen. Nehmt die ersten paar Sätze und verändert dann den Verlauf.



5. Forumtheater - ein kreativer Versuch die Wirklichkeit zu verändern

«In mir und in jedem anderen steckt Veränderungskraft, diese Fähigkeit will ich freisetzen und entwickeln.»
Augusto Boal, 1931-2009, Begründer des Forumtheaters

Wie ein Schlüssel

«Wer sich traut im Forum-Theater auf Widersprüche aufmerksam zu machen, wird sich auch in der Realität zu widersprechen trauen. Wem es gelingt sich im Forum-Theater zu behaupten, der wird auch in der Lage sein sich zu behaupten, wenn er in der Realität eine Entscheidung treffen muss», erklärt Augusto Boal. Forumtheater ist also nichts anderes als eine Art Training. «Theater kann nichts unmittelbar ändern, dazu hat es nicht die Kraft. Aber es kann an Veränderungen teilhaben: Es ist wie ein Schlüssel. Ein Schlüssel öffnet nicht die Tür. Diejenige Person, die den Schlüssel benutzt, öffnet die Tür.»

Im Forumtheater eskaliert eine Situation. Die Modellfigur kapituliert. Das Publikum ist aufgefordert das Verhalten und Handeln zu verändern. Indem es in die Fiktion handelnd eingreift, probt es Handeln und Verhalten unter den Bedingungen der Wirklichkeit. Es lernt die Schwierigkeit kennen, eine Idee in die Praxis umzusetzen, denn die andern Figuren werden sich ihm gegenüber kaum so verhalten, wie es sich dies möglicherweise vorgestellt hat.

Wer sich traut, im Forumtheater auf Widersprüche aufmerksam zu machen, wird sich auch in der Realität zu widersprechen trauen. Wem es gelingt, sich im Forumtheater zu behaupten, der wird auch in der Lage sein, sich zu behaupten, wenn er oder sie in der Realität eine Entscheidung treffen muss.

5.1. Was ist Forumtheater?

Forumtheater – ein kreativer Versuch die Wirklichkeit zu verändern.

Forumtheater will die Phantasie für Lösungsmöglichkeiten gesellschaftlicher Konflikte mobilisieren, zu diesem Zwecke wird die klassische Trennung in Zuschauerraum und Bühne aufgehoben. Es gibt keine eigentlichen Zuschauer/-innen, sondern nur aktiv eingreifende Beobachter/-innen.

Die Aufführung beginnt, indem Schauspielerinnen und Schauspieler eine Konfliktsituation spielen. Nach Beendigung der Szene fragt die Spielleitung bei den Zuschauern nach, was sie an der Szene ändern würden. Ein Zuschauer (oder Zuschau-Spieler) wird nun gebeten, die Änderung selbst ins Spiel einzubringen. Im Forumtheater kommen also Menschen aus dem Publikum auf die Bühne, ersetzen eine Schauspielerin oder einen Schauspieler und versuchen, in der ausgewählten Figur, ihren Konfliktlösungsvorschlag im Spiel umzusetzen.

Im Anschluss an diese Szenenvariante fordert die Spielleitung die Zuschauenden auf, Veränderungen gegenüber der Modell-Szene rückzumelden und persönlich zur neuen Szene Stellung zu beziehen. Schliesslich wird noch der «Zschau-Spieler» (der oder die Spieler/-in aus dem Publikum) befragt, inwiefern sich seine Idee verwirklichen liess, er dadurch die Situation verändern konnte und welche Konsequenzen sein Verhalten für ihn persönlich sowie für den Szenenverlauf hatte.

Dies ist eine ganz wesentliche Phase des Forumtheaters, denn eine gute Debatte zu erreichen ist wichtiger als eine gute Lösung, die man findet oder nicht. Der Diskurs und die Art und Weise wie er geführt wird vermittelt dem Publikum das Gefühl ernst genommen zu werden und zieht es in die Auseinandersetzung und ins Spiel hinein.

Wer sich mit der präsentierten Lösungsmöglichkeit und der daraus entstandenen Szenenentwicklung noch nicht einverstanden erklären kann, demonstriert und erprobt nun eine weitere mögliche Verhaltensweise.

Das Theater Bilitz hat seit Jahren Forumtheater in seinem Programm. Doch was ist das genau?

Beim Forumtheater hat das Publikum die Möglichkeit, in die von den Schauspieler/innen vorgegebenen Szenen einzugreifen, diese nach eigenen Ideen zu verändern, den Szenenverlauf mitzubestimmen und spielerisch nach Lösungsmöglichkeiten zu suchen.

Im Forumtheater werden vor allem durch zugespitzte Modellszenen Fragen aufgeworfen. Die Modelle werden meist in offenen Workshops aus den generativen Themen der Teilnehmenden entwickelt. Die Zuschauenden können sich in die dargestellten Szenen einwechseln und die Schauspielenden, die Schwache, Diskriminierte oder Benachteiligte spielen, ersetzen. Dabei geht es um die Antworten auf die Fragen: Was würde ich in der dargestellten, gespielten Situation tun? Wie können wir durch unsere Ideen und unser Handeln die Szenen verändern?

Eigene Lösungsmöglichkeiten erproben

Forumtheater, wie es von Augusto Boal entwickelt worden ist, verfolgt zwei grundsätzlich miteinander verbundene Prinzipien. Die Zuschauerinnen und Zuschauer werden ermutigt, sich in aktive Protagonisten der dramatischen Handlung zu verwandeln und eigene Lösungsmöglichkeiten für den vorgegebenen Konflikt zu erproben. Indem der Zuschauer in die Fiktion handelnd eingreift, probt er Handeln und Verhalten unter den Bedingungen der Wirklichkeit. Er kann beobachten, welche Wirkung und Konsequenz seine Alternative mit sich bringt und anhand dieser Beobachtung neue Strategien und Taktiken erwägen. Er lernt die Schwierigkeit kennen, eine Idee in die Praxis umzusetzen, denn die anderen Figuren werden sich ihm gegenüber kaum so verhalten, wie er sich dies möglicherweise vorgestellt hat. Die jeweilig Ausprobierenden werden zudem ermutigt, die Erfahrungen aus dem Spiel, in sein tägliches Leben zu übertragen.

5.2. Was kann Forumtheater bewirken?

Die «Zu-SchauSpieler» erfahren...

- dass es Überwindung kostet, mitzumachen.
- dass es möglich ist, sich in konkreten Situationen anders als gewohnt zu verhalten.
- dass es eine Sache ist, sich im Publikum eine Verhaltensstrategie zu überlegen, eine andere, diese auch in der Situation zu realisieren.
- dass andere Menschen andere Sicht- und Handlungsweisen haben. Der Rollentausch macht es ihnen möglich, sich besser in eine fremde Position einzufühlen und den eigenen Blickwinkel zu erweitern.
- dass die spielerische Arbeit an einer Forumtheater-Szene vielfältige Reflexions- und Erfahrungsmöglichkeiten erschliesst, sowohl im individuellen und zwischenmenschlichen als auch im politischen Bereich.

Die «Zu-Schauspieler» lernen...

- den Mut zur eigenen Meinung zu finden.
- Meinungen anderer zu akzeptieren.
- eigene und Gruppen-Ressourcen zu stärken.
- ritualisierte Alltagshandlungen als veränderbar zu erkennen.
- Handlungsmodelle für die Zukunft zu entwickeln.
- in einer Situation handelnd, sich anders kennen und erleben dadurch möglicherweise neue Verhaltens- und Reaktionsweisen an sich.
- dass jede Sache aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden kann und es keine allgemeingültigen Sichtweisen gibt.

5.3. Spielregeln des Forumtheaters

Das Forumtheater verlangt nach klaren Spielregeln.

Als «Zu-Schauspieler» bezeichnet man die Zuschauer/-innen, das Publikum. Dieses entscheidet über den Verlauf eines Forumtheaters. Ob eine Veränderung in der Szene als positiv, negativ oder chancenarm beurteilt wird, ob sie als realistisch oder unrealistisch gesehen wird, hängt von ihrem Urteil ab. Für die «Zu-Schauspieler» gelten folgende Spielregeln:

- Alles, was nicht verboten ist, ist erlaubt – verboten ist Gewaltanwendung!
- «Stopp» rufen, wenn man mit dem Verlauf der Szene nicht einverstanden ist und sich eintauschen will.
- Alle können sich für jede austauschbare Rolle eintauschen, d.h. Männer können auch Frauenrollen übernehmen und umgekehrt.
- Jede Spielerin, jeder Spieler (SP), die/der sich eingetauscht hat, darf ungestört im Spiel bleiben, bis zu dem von ihr/ihm empfundenen Ende oder einem allfälligen Unterbruch der Spielleitung. Erst dann kann sich jemand anderes versuchen.
- Die Figur (Rolle) des Täters, kann nicht ausgetauscht werden. Ihn auszuwechseln würde heissen, das Problem nicht ernst zu nehmen. Es geht darum, sich in der gegebenen Wirklichkeit zu wehren und nicht den Traum zu träumen, dass, wenn alle Menschen bessere Menschen wären, es sich auch besser leben liesse. Zu verlangen, dass sich die Täter ändern, wäre blauäugig. Verändern muss sich primär die Einstellung der 'Opfer'. Ihre Ressourcen müssen gestärkt werden!

Die Spieler der Modell-Szene (Ausgangsszene) bezeichnet man als «Modell-Spieler». Es sind dies:

- Opfer (der/die Unterdrückte)
- Täter (derjenige der die Unterdrückung ausübt)
- Mittäter (potentieller Bündnispartner des Täters)

Die Aufgabe der «Modell-Spieler» ist es, Widerstand zu leisten, wenn sich ein «Zu-Schauspieler» einwechselt, d.h. sie müssen ihre Haltung ihrer Rolle entsprechend verstärken, weiter und mehr unterdrücken. Alles andere wäre unrealistisch, denn Täter und Mittäter geben nicht so schnell auf.

Forumtheater braucht immer eine Spielleitung (SL). Sie ist die direkte Bezugsperson zu den «Zu-Schauspielern». Bei ihr laufen alle Fäden zusammen. Sie stiftet an, motiviert, die Szene aktiv anzupacken, einzugreifen. Sie ist die treibende Kraft, die das Forumtheater zum Erfolg bringen kann. Ihre Aufgaben sind:

- Sie stellt dem Publikum die Modell-Szene vor, führt die jeweiligen Kurzauswertungen der Szenen-Varianten durch und bestimmt den weiteren Spielverlauf.
- Sie sammelt die Veränderungsvorschläge, bestimmt, welcher Vorschlag in welcher Besetzung ausprobiert wird, gibt vor, an welcher Stelle in die Modell-Szene eingestiegen wird und gibt den «Startschuss» zur ersten Veränderungsvariante. – Dasselbe gilt auch für alle weiteren Versuche.
- Sie befragt in den jeweiligen Szenenauswertungen auch den «Zu-Schauspieler», z.B. über allfällig unklare oder auffällige Handlungs- und Verhaltensweisen.
- Sie achtet darauf, dass die «Zu-Schauspieler» nur aus der eigenen Perspektive rückmelden. Es gibt in diesem Sinne kein «richtig» oder «falsch», sondern lediglich ein «für mich stimmt es so nicht».
- Sie achtet darauf, dass jeweils nur eine Figur aufs Mal ersetzt wird (in der Regel).
- Die SL gibt dem «Zu-Schauspieler» das Vertrauen, dass Fehler gemacht werden dürfen.
- Sie hat die Wahrheit nicht für sich gepachtet und darf die «Zu-Schauspieler» keinesfalls manipulieren. Sie muss das Spiel neutral leiten und jeden Einwand ernst nehmen.
- Die SL ermutigt die Beteiligten, ihren Standpunkt zu vertreten und ihn durchzusetzen.
- Sie formuliert die Spielregeln deutlich und sorgt für deren Einhaltung.

Allgemeine Bemerkungen

Die Figuren der Modellszene müssen klar verständlich charakterisiert sein, damit die «Zu-Schauspieler» jede deutlich erkennen kann. Lösungen liegen oft nicht in der logischen Linie einer Handlung, sie können auch unlogisch und unrealistisch erscheinen. Wenn es keine Lösung auf der inhaltlichen Ebene zu geben scheint, dann vielleicht gerade auf der kommunikativen Ebene, im Aufbrechen ritualisierter Verhaltensmuster oder auf der nonverbalen Handlungsebene.

6. Das Thema Cybermobbing und Umsetzungsideen

6.1. Was ist Cybermobbing - Definition

Unter Cybermobbing (oft auch Cyberbullying genannt) versteht man das absichtliche Beleidigen, Belästigen, Blossstellen oder Bedrohen von Personen im Internet, manchmal auch mit dem Handy. Dies geschieht meist über einen längeren Zeitpunkt hinweg. Schikane, Verunglimpfung, Betrug, Verrat oder Ausgrenzung lassen beim Opfer belastende Gefühle wie Ausgeliefertsein entstehen.

Unter Mobbing versteht man eine nicht einmalige Gewaltausübung. Fachexperten weisen auf wichtige Merkmale hin:

1. Häufigkeit und Dauer

Mobbing liegt vor, wenn jemand regelmässig und über einen längeren Zeitpunkt körperlich und/oder mit Worten angegriffen wird. Nicht selten wird Mobbing auch zu Cybermobbing.

2. Opfer-Täter-Beziehung

Die betroffene Person befindet sich in einer unterlegenen Position und wird deshalb «Opfer» genannt. Es gibt eine klare Opfer-Täter-Beziehung.

3. Eine alleinige Konfliktlösung ist kaum möglich

Oft ist es so, dass die beteiligten Personen den Konflikt nicht aus eigener Kraft und mit eigenen Mitteln lösen können. Somit ist keine eigenständige Konfliktlösung möglich.



Umsetzungsidee:

Die SuS sammeln auf einem Plakat, wie sie Cybermobbing definieren.

6.2. Soziale Netzwerke

Social Networks sind soziale Netzwerke im Internet, in denen Freunde, Bekannte oder Fremde mit gleichen Interessen aufeinander treffen und sich digital vernetzen. Die so entstehenden Beziehungsgeflechte werden von den Community-Mitgliedern genutzt, um persönliche Daten und Informationen auszutauschen, zu diskutieren oder andere Inhalte mit der Community zu teilen. Social Networks laufen meist über eine Plattform, auf der sich die Nutzer anmelden und ihre ganz individuellen Profile erstellen. Das Profil funktioniert ähnlich wie ein virtueller Steckbrief mit persönlichen Informationen und kann zum Beispiel mit einem Profilfoto versehen werden.

Einige Beispiele sozialer Netzwerke:

Facebook ist ein soziales Netzwerk, das vom gleichnamigen amerikanischen Unternehmen Facebook Inc. betrieben wird. Der Name bezieht sich auf die sogenannten Facebooks (Englisch wörtlich: «Gesichtsbuch», sinngemäß: «Jahrbuch») mit Abbildungen von Studenten, die an manchen US-amerikanischen Colleges verteilt werden. Das soziale Netzwerk wurde am 4. Februar 2004 von Dustin Moskovitz, Chris Hughes, Eduardo Saverin und Mark Zuckerberg veröffentlicht und zählt mehr als eine Milliarde Mitglieder. Facebook gehört nach unterschiedlichen Statistiken zu den fünf am häufigsten besuchten Websites der Welt.

WhatsApp ist ein internetbasierter, plattformübergreifender Instant-Messaging-Dienst für den Austausch von Textnachrichten, Bild-, Video- und Ton-Dateien sowie Standortinformationen zwischen Benutzern von Mobilgeräten wie Smartphones.

Instagram ist eine kostenlose Foto- und Video-Sharing-App für Android-, iOS- und Windows-Phone-Mobilgeräte, mit der Nutzer Fotos und Videos erstellen und durch Filter verfremden können, um sie anschließend über das Internet anderen zugänglich zu machen. In Anlehnung an die Kodak Instamatic und Polaroid-Kameras haben mit Instagram gemachte Fotos und Videos eine quadratische Form. Instagram ist eine Mischung aus Microblog und audiovisueller Plattform und ermöglicht es, Fotos auch in anderen sozialen Netzwerken zu verbreiten.

You Tube ist ein Internet-Videoportal mit Sitz in den USA. Auf diesem Portal könne die Benutzer kostenlos Video-Clips ansehen und hochladen.

Sevenload Das Unternehmen versteht sich neben dem Charakter einer Web 2.0 Plattform als «Social Video Network» im Bereich Web-TV sowie als Technikdienstleister.

Vimeo ist eine respektvolle Gemeinschaft von kreativen Menschen.

Twitter (englisch für Gezwitscher) ist eine digitale Echtzeit-Anwendung zum Mikroblogging (zur Verbreitung von telegrammartigen Kurznachrichten). Es wird zudem als Kommunikationsplattform, soziales Netzwerk oder ein meist öffentlich einsehbares Online-Tagebuch definiert. Privatpersonen, Organisationen, Unternehmen und Massenmedien nutzen Twitter als Plattform zur Verbreitung von kurzen Textnachrichten (Tweets) im Internet. Diese dürfen maximal 140 Zeichen aufweisen.

Xing ist der Betreiber des gleichnamigen sozialen Netzwerks XING (bis Ende 2006 openBC für Open Business Club), in dem Mitglieder vorrangig ihre beruflichen und/oder privaten Kontakte zu anderen Personen verwalten und neue Kontakte finden können.

Skype ist eine kostenlose IP-Telefonie-Software des Unternehmens Microsoft mit Instant-Messaging-Funktion, Dateiübertragung und Videotelefonie, die ein proprietäres Netzwerkprotokoll verwendet.

YouKu ist die führende Firma in Chinas Video-Netzwerk-Industrie. Nutzer können Videos ansehen, danach suchen und sie downloaden.



Umsetzungsidee:

Die SuS stellen die Netzwerke, welche sie kennen in Kleingruppen in einem «Werbespot» vor.

6.3. Folgen des Cybermobbing

«Darf ich mich vorstellen: Ich bin Amanda Todd aus Kanada. Heute bin ich tot – ich habe mir das Leben genommen, weil ich es nicht mehr ausgehalten habe. Meine Freunde haben mich über Facebook gedemütigt, zum Aussenseiter abgestempelt und psychisch völlig fertiggemacht. Alle in meiner Schule haben davon gewusst und auch meine Eltern, aber keiner hat mir geholfen.»
Zitat aus «Cybermobbing – wenn das Internet zur Waffe wird», S. 55

Wer sind die Opfer von Cybermobbing? Welche Merkmale weisen Mobbingopfer auf?



Umsetzungsidee:

Die SuS erzählen, in welchen Bereichen sie Cybermobbing beobachtet (erlebt) haben.
Kopiervorlage siehe Seite 18

6.4. Gesetze und Paragraphen

Es ist nie verkehrt, die Rechtslage zu kennen, in der man sich bewegt – und es gehört zur Medienkompetenz dazu. Denn wer die rechtlichen Rahmenbedingungen kennt, kann richtig einschätzen, wann es erforderlich ist, polizeiliche Hilfe zu holen.

Im schweizerischen Strafgesetzbuch gibt es mehrere Paragraphen, welche in Bezug auf Cybermobbing relevant werden können.



Umsetzungsidee:

Die SuS befassen sich mit den Paragraphen, lesen nach und suchen Fallbeispiele.
Kopiervorlage siehe Seite 19

6.5. Präventionsprogramm «Surf fair»

Das Trainings- und Präventionsprogramm «Surf fair» beinhaltet einen theoretischen Teil und eine ausführliche Anleitung zur Nutzung eines Manuals. Diverse Übungen sind in folgenden Bereichen «Einstieg», «Schwerpunkt» und «Abschluss» aufgeteilt.

Jede Übung hat gute Beschreibungen zu Ziel, Hinweise, Aufwand, Material, Vorbereitung, Ablauf, Leitfragen und Anregung zur Diskussion (siehe Beispiel).



Umsetzungsidee:

Die SuS erarbeiten Übungen aus «SurfFair – Das Trainings- und Präventionsprogramm», siehe Literaturliste.

6.6. Ratschläge, Hilfestellungen und Beratungsstellen

Hier nun einige Hinweise oder Vorschläge zu Themenbereichen, welche Sie mit ihrer Klasse bearbeiten könnten:

Konkrete Ratschläge zum Schutz vor Cyber-Mobbing für Eltern an ihre Kinder

«Webcoach» S. 25 (siehe Literaturliste)



Umsetzungsidee:

Die SuS geben das Blatt den Eltern, besprechen es miteinander und notieren fünf Aussagen dazu. Kopiervorlage siehe Seite 21

Privatsphäreinstellungen auf facebook

«Medienkids», S140 (siehe Literaturliste)



Umsetzungsidee:

Die SuS checken, welche Einstellungen sie auf ihrer facebook-Seite haben/hatten. Kopiervorlage siehe Seite 22

10 Tipps gegen Cyber- Mobbing

«Webcoach» S. 33 (siehe Literaturliste)



Umsetzungsidee:

Die SuS besprechen, welche Tipps sie kennen und welche nicht. In Kleingruppen machen sie Standbilder zu jedem Tipp und fotografieren diese. Kopiervorlage siehe Seite 23

Beratungsstelle Schweizerische Kriminalprävention

In der Broschüre der Beratungsstelle Schweizerische Kriminalprävention finden sich hilfreiche Tipps gegen sexuellen Missbrauch im Chat.

«click it» Broschüre, Seite 6



Umsetzungsidee:

Die Broschüre und deren Inhalte im Rahmen der Sexualkunde einbauen. Kopiervorlage siehe Seite 24

Pro Juventute

Bei Pro Juventute, Beratung + Hilfe 147 läuft eine Sensibilisierungskampagne «Stopp Cyber-Mobbing». Genauere Angaben dazu erfahren Sie auf der Kampagne-Plattform:

www.projuventute.ch/stoppcybermobbing



Umsetzungsidee:

Die SuS besuchen die Homepage und bewerten sie nach «was mir gefällt» und «was mir nicht gefällt».

6.7. Arbeitsaufträge zum Thema Cybermobbing (Kopiervorlagen)

Auf den folgenden Seiten finden Sie diverse Kopiervorlagen zu den Umsetzungsideen und einige weitere Arbeitsblätter für die Nutzung im Unterricht.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Folgen des Cybermobbing



Umsetzungsidee:

Erzählt in welchen Bereichen Ihr Cybermobbing beobachtet oder erlebt habt.

Welche Merkmale weisen typische Cybermobbingopfer auf?

Geschlecht:

- kein eindeutiger Geschlechtsunterschied bei der Häufigkeit der Opferwerdung.
- Jungen werden im Internet anders gemobbt als Mädchen (Jungen werden auch mit peinlichem Filmmaterial gemobbt, Mädchen eher verbal).

Persönlichkeit:

- Cybermobbingopfer haben meist ein negatives Selbstbild, geringe Selbstakzeptanz und ein niedriges Selbstwertgefühl.
- Cybermobbingopfer sind bei ihrer Internet- oder Facebook-Gemeinde wenig beliebt.
- Cybermobbingopfer haben oft psychosomatische Beschwerden und Depressionen.

Familiäres Umfeld:

- Cybermobbingopfer haben oft eine negative emotionale Beziehung zu ihren Eltern.
- Cybermobbingopfer stammen oft aus einem überbehütenden Elternhaus.
- Auch sind die Eltern häufig besorgt und trauen ihren Kindern im Allgemeinen wenig zu.

Schule:

- Cybermobbingopfer schwänzen häufiger die Schule, um den Cybermobbern nicht zu begegnen.
- Cybermobbingopfer haben meist weniger Spaß an der Schule.

Internetnutzung:

- Cybermobbingopfer lernen das Internet oft ganz ohne Begleitung ihrer Eltern kennen und haben in ihren Eltern keinen Ansprechpartner für auftretende Probleme.
- Cybermobbingopfer sind zu einem Teil stark cyberfixiert.

Risikoreiches Verhalten im Internet:

- Cybermobbingopfer suchen häufiger gefährliche Orte im Internet auf (rechtsradikale oder gewalthaltige Internetangebote), teils auch als Reaktion auf das überbehütende Verhalten der Eltern.
- Cybermobbingopfer versuchen häufig, ihre wahre Persönlichkeit zu verschleiern und geben z. B. Alter oder Geschlecht falsch an.
- Cybermobbingopfer erzählen auch gezielt Lügen.
- Cybermobbingopfer halten sich meistens sehr lange im Internet auf.

Cybermobber:

- Cybermobbingopfer sind zum Teil auch Cybermobber. Die Täterschaft kann die Folge zuvor erlebten Cybermobbings sein, aber sie kann auch der Grund für nun erlebtes Cybermobbing sein!

aus «Cybermobbing – wenn das Internet zur Waffe wird.» Seite 97, siehe Literaturliste.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Gesetze und Paragraphen



Umsetzungsidee:

Lest die Paragraphen genau durch und sucht Fallbeispiele.

Art. 143 StGB	Unbefugtes Eindringen in ein Datenverarbeitungssystem
Art. 144 StGB	Datenbeschädigung
Art. 147 StGB	Betrügerischer Missbrauch einer Datenverarbeitungsanlage
Art. 156 StGB	Erpressung
Art. 173 StGB	Ehrverletzung, üble Nachrede
Art. 174 StGB	Verleumdung
Art. 177 StGB	Beschimpfung
Art. 179 StGB	Unbefugtes Beschaffen von Personaldaten
Art. 180 StGB	Drohung
Art. 181 StGB	Nötigung

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Konkrete Ratschläge zum Schutz vor Cyber-Mobbing für Eltern an ihre Kinder



Umsetzungsidee:

Gebt dieses Papier den Eltern, besprecht es miteinander und notiert fünf Aussagen dazu.

Konkrete Ratschläge zum Schutz vor Cyber-Mobbing für Eltern an ihre Kinder

- Streit gehört zum sozialen Alltag dazu. Aber wie geht Ihre Familie mit Streit und Ärger um? Welche Regeln gelten? Welche Vorbildfunktion geben Sie als Eltern und die großen Geschwister? Wer setzt sich wie durch? Eine funktionierende, liebevolle Gesprächskultur mit Ritualen und festen Regeln hilft innerhalb einer Familie, konstruktiv, wertschätzend und altersgerecht mit Streit und Aggressionen umzugehen – die wichtigste Form zur Vermeidung von (Cyber-)Mobbing!
- Sie als Eltern sollten erster Ansprechpartner sein, wenn Kinder Cyber-Mobbing erleben oder anderweitige Probleme (nicht nur) im Internet auftauchen. Das bedeutet, von Klein auf ein vertrauensvolles Verhältnis zu seinen Kinder aufzubauen und im alltäglichen Gespräch zu pflegen.
- Mit Internetverbot zu drohen hat keinen Sinn. Kinder werden sich dann bei Problemen nicht an Sie als Eltern wenden. Sich daher rechtzeitig im Vorfeld informieren und z. B. mit dem Kind zusammen einen Internetführerschein und verbindliche Internetregeln erstellen hilft, eine glaubwürdige und vorbildhafte Vertrauensperson zu werden.
- Eine eigene Anmeldung in sozialen Netzwerken (kann unter Pseudonym erfolgen) führt z. B. in die virtuelle Freundschaftswelt von Facebook ein. So zeigen sich in praktischer Form die Faszination, Chancen und Risiken – nicht nur für junge Nutzer! Eventuell kommt es sogar zu einer Freundschaftsanfrage bei dem eigenen Kind.
- Anderen zu helfen, das sollte auch für das Internet gelten! Wie im echten Leben hilft es auch in Foren, Chats und Netzwerken, wenn sich bei Cyber-Mobbing nicht gleichgültig verhalten wird. So können Mobber den Moderatoren der betroffenen Internetseite gemeldet werden.
- Ein aufklärendes Gespräch kann verhindern, dass die eigenen Kinder nicht selbst zum Mobber werden. Spontaner Ärger oder Wut führen schnell dazu, dass unüberlegt eine beleidigende SMS gesendet oder ein Internetkommentar gepostet wird, der sich dann zu einem Mobbingfall ausweiten kann. Vielen jungen Nutzern fehlt dabei die Erkenntnisfähigkeit, dass das Internet nichts vergisst und kein rechtsfreier Raum ist.
- Niemals Passwörter oder PINs an andere weitergeben. Darauf achten, dass niemand dabei ist, wenn Passwort oder PIN eingegeben werden.
- Eine sichere und anonyme E-Mail-Adresse einrichten.
- Den eigenen Namen und den der Kinder regelmäßig bei Google oder bekannten Personensuchmaschinen wie 123people.com eingeben, um zu schauen, welche Informationen das Internet schon über die eigene Familie gespeichert hat. Diese Daten und Bilder können als Steilvorlage für Cyber-Mobbing-Attacken missbraucht werden. Über den Kontakt mit dem Webseitenbetreiber können Daten auch wieder gelöscht werden.
- Den eigenen Kindern muss mit Beginn der Internetnutzung klar sein, was keinesfalls eingestellt werden sollte, denn gewisse Daten und Fotos können für eine Mobbing-Steilvorlage missbraucht werden. Party- oder Urlaubsfotos erfreuen sich hier größter Beliebtheit.

aus «Webcoach» Seite 25, siehe Literaturliste.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Privatsphäreinstellungen auf facebook



Umsetzungsidee:

Kontrolliert Eure eigenen Einstellungen auf facebook-Seite und ändert diese allenfalls. Auf www.klicksafe.de findet Ihr Anleitungen, die immer wieder aktualisiert werden.

PRIVATSPHÄRE-EINSTELLUNGEN AUF FACEBOOK (SCREENSHOT)

Privatsphäre-Einstellungen und Werkzeuge			
Wer kann meine Inhalte sehen? Wer kann mich kontaktieren? Wer kann nach mir suchen?	Wer kann deine zukünftigen Beiträge sehen?	Freunde	Bearbeiten
	Überprüfe alle deine Beiträge und Inhalte, in denen du markiert bist.		Aktivitätenprotokoll verwenden
	Möchtest du das Publikum für Beiträge einschränken, die du mit Freunden von Freunden oder öffentlich geteilt hast?		Vergangene Beiträge einschränken
	Wer kann dir Freundschaftsanfragen senden?	Freunde von Freunden	Bearbeiten
	Wessen Nachrichten sollen in meinem Postfach gefiltert werden?	Strenges Filtern	Bearbeiten
	Wer kann mithilfe der von dir zur Verfügung gestellten E-Mail-Adresse nach dir suchen?	Freunde	Bearbeiten
	Wer kann mithilfe der von dir zur Verfügung gestellten Telefonnummer nach dir suchen?	Freunde	Bearbeiten
	Möchtest du, dass andere Suchmaschinen einen Link zu deiner Chronik enthalten?	Aus	Bearbeiten

Wichtig zu wissen: Privatsphäre-Einstellungen werden von den Betreibern der Netzwerke häufig verändert. Die obige Abbildung zeigt eine Momentaufnahme der Privacy-Einstellungen der Autorin (Stand März 2014).

Folgende Einstellungen sind nach heutigem Kenntnisstand empfehlenswert (viele dieser Tipps gelten übrigens auch für andere Netzwerke):

- Sich nur mit wirklich bekannten Freunden befreunden.
- «Freunde» lassen sich unterteilen: in Bekannte, Freunde, Familie oder Ähnliches. Diese Gruppen können je nach Einstellung mehr oder weniger Inhalte eines Profils sehen.
- Postings (Text, Bild, Video) nicht «öffentlich» verbreiten, sondern lieber nur mit «Freunden» teilen.
- Das eigene Profil so einstellen, dass es nur «via Freunde» auffindbar ist.
- Einstellung so wählen, dass man informiert wird, wenn jemand einen auf einem Foto «markiert».
- Gut überlegen, welche Profilinformationen (Schule, Wohnort, Interessen ...) tatsächlich nötig sind.
- Einstellung so wählen, dass das Profil via Suchmaschinen nicht auffindbar ist.

aus «Medienkids», Seite 140, siehe Literaturliste.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

10 Tipps gegen Cybermobbing



Umsetzungsidee:

Besprecht welche Tipps Ihr kennt und welche nicht.
In Kleingruppen fotografiert Ihr Standbilder zu jedem Tipp.

1. *Bleib ruhig!*

Lass dich nicht von Selbstzweifeln beherrschen. Denn: du bist okay, so wie du bist – an dir ist nichts falsch.

2. *Sperre die, die dich belästigen!*

Die meisten Websites und Online-Anbieter geben dir die Möglichkeit, bestimmte Personen zu sperren. Nutze dieses Angebot, denn du musst dich nicht mit jemandem abgeben, der dich belästigt. Wenn du mit Anrufen oder SMS belästigt wirst, kannst du auch deine Handynummer ändern lassen.

3. *Antworte nicht!*

Reagiere nicht auf Nachrichten, die dich belästigen oder ärgern. Denn genau das will der Absender. Wenn du zurückschreibst, wird das Mobbing wahrscheinlich nur noch schlimmer.

4. *Sichere alle Beweise!*

Lerne, wie du Kopien von unangenehmen Nachrichten, Bildern oder Online-Gesprächen machen kannst. Diese Kopien werden dir helfen, anderen zu zeigen, was passiert ist. Außerdem kann mit den Beweisen auch der Täter gefunden werden.

5. *Rede darüber!*

Wenn du Probleme hast, wende dich an Erwachsene, denen du vertraust, zum Beispiel an deine Eltern, einen Lehrer oder einen Schulsozialarbeiter. Bei der „Nummer gegen Kummer“ (0800-1110333) erhältst du kostenlos, anonym und rund um die Uhr telefonische Hilfe, wenn du einmal nicht mehr weiterweißt.

6. *Melde Probleme!*

Nimm Belästigungen nicht einfach hin, sondern informiere umgehend die Betreiber der Website. Sieh dazu im Impressum der Seite nach. Vorfälle, die illegal sein könnten, solltest du der Polizei melden.

7. *Unterstütze Opfer!*

Wenn du mitbekommst, dass jemand per Handy, Internet oder SMS belästigt wird, dann schau nicht weg, sondern hilf demjenigen und melde den Vorfall. Wenn der Täter merkt, dass das Opfer nicht alleine gelassen wird, hören die Beleidigungen oft schnell auf.

8. *Schütze deine Privatsphäre!*

Sei vorsichtig, welche Angaben du im Internet machst. Deine persönlichen Daten (E-Mail-Adresse, Wohnadresse, Handynummer oder private Fotos) können von Cyber-Mobbern gegen dich verwendet werden. Achte insbesondere darauf, deine Zugangsdaten geheim zu halten und ein sicheres Passwort zu verwenden.

9. *Kenne deine Rechte!*

Wenn du es nicht erlaubst, darf niemand Fotos von dir ins Internet stellen, schon gar nicht, wenn sie dir peinlich sein könnten. Außerdem darf dich niemand vor anderen verspotten oder beleidigen. Wenn Cyber-Mobbing besonders ernst ist, kann dies für den Täter rechtliche Konsequenzen haben.

10. *Vertraue dir!*

Wichtig ist, dass du an dich selbst glaubst und dir nichts von anderen einreden lässt. Lass dich nicht fertigmachen und mach keine anderen fertig!

aus «Webcoach» Seite 33, siehe Literaturliste.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Beratungsstelle Schweizerische Kriminalprävention



Umsetzungsidee:

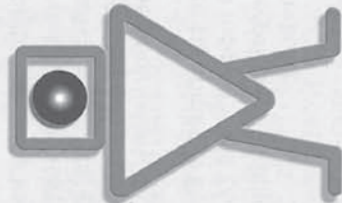
Lest untenstehende Punkte durch und diskutiert diese.

Wie Mädchen und Jungen im Chat missbraucht werden

Es gibt sehr unterschiedliche Formen der sexuellen Ausbeutung von Mädchen und Jungen in Chaträumen. Täter und Täterinnen ...

- ! belästigen Mädchen und Jungen mit sexueller Anmache,
- ! verwickeln ihre Opfer in Chatdialoge über sexuelle Praktiken,
- ! fragen Mädchen und Jungen nach ihren sexuellen Erfahrungen aus,
- ! beschreiben Kindern und Jugendlichen detailliert ihre sexuellen Vorlieben – bis hin zu Perversionen,
- ! fordern Mädchen auf, ihnen ihre getragenen Slips zu verkaufen,
- ! versenden pornografisches Material – auch Bilder und Filme der sexuellen Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen,

- ! befriedigen sich selbst vor der Webcam und übertragen die Bilder auf den Bildschirm des Opfers,
- ! verführen Mädchen und Jungen, sich selbst vor der Webcam zu befriedigen und ihnen die Bilder zu übertragen,
- ! erstellen pornografische Filme, indem sie die Cam-Übertragungen mit den sexuellen Handlungen der Kinder und Jugendlichen aufzeichnen,
- ! produzieren virtuelle Pornografie, indem sie die Köpfe von Fotos ihrer kindlichen und jugendlichen Chatfreunde, die in deren Profil stehen bzw. ihnen von den Mädchen und Jungen gemailt wurden, in pornografische Bilder montieren und sie dann zur Erpressung nutzen,
- ! verabreden sich mit Mädchen und Jungen zu Treffen in der realen Welt, um sie zu missbrauchen,
- ! bieten Mädchen und Jungen Geld, damit sie zu diesen Treffen andere Kinder und Jugendliche mitbringen ...

aus «Click it», Seite 6, siehe Literaturliste.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing



Arbeitsblatt: Vor- und Nachteile der Neuen Medien

Die neuen, digitalen Medien und das Web 2.0 bieten den Nutzern viele interessante Möglichkeiten, die positiv genutzt werden, aber auch missbraucht werden können.

Aufgabe

Fülle die Tabelle aus. Benutze, wenn nötig, ein weiteres Blatt.

	Vorteile	Nachteile
Handy		
Instant Messenger		
Chatrooms		
E-Mail		
Webcams		
Soziale Netzwerke		
Video-Portale		
Online-Spiele		

aus «Cybermobbing – wenn das Internet zur Waffe wird.» Seite 66, siehe Literaturliste.



Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Arbeitsblatt: Meine Daten im Netzwerk

Vielfach gehen Jugendliche zu leichtsinnig mit ihren Daten in den Sozialen Netzwerken um und wundern sich anschließend, dass sie womöglich von anderen in diesen Netzwerken belästigt werden. Kontakte werden dort ja eigentlich aufgenommen, um „Freunde“ zu finden.

Die Vorsicht beginnt bereits bei der Registrierung. Dort teilst du als Nutzer dem Netzwerk mit, welche Daten von wem gelesen werden dürfen. Allein durch diese Schalter lässt sich ein Großteil der missbräuchlichen Nutzung verhindern.

Das Soziale Netzwerk SchülerVz hat eine solche Tabelle in den Materialien zum Thema „Privatsphäre und Datenschutz“ veröffentlicht, die hier in abgeänderter Form erscheint.

Aufgabe

- Kreuze in der Tabelle an, welche deiner Angaben in deinem Profil für wen sichtbar sein sollen. Überlege dabei genau, wem du welche Informationen über dich geben willst.

In meinem Profil sichtbar für ...	jeden	meine Freunde	niemanden
Mein Geburtstag	☐	☐	☐
Meine vollständige Adresse	☐	☐	☐
Meine Messenger-Adresse	☐	☐	☐
Mein Lieblingssport	☐	☐	☐
Mein Lieblingsfach in der Schule	☐	☐	☐
Das Schulfach, das ich hasse	☐	☐	☐
Mein Profilbild	☐	☐	☐
Ein Bild von unserer letzten Party	☐	☐	☐
Ob ich zurzeit Single bin	☐	☐	☐
Meinen Lieblingsfilm	☐	☐	☐
Ob ich mich gerade schlecht fühle	☐	☐	☐

Aufgabe

- Erkläre jetzt deiner Tischnachbarin/deinem Tischnachbarn, warum du die Tabelle so ausgefüllt hast. Besprecht die kritischen Fälle.
- Erarbeitet diese Tabelle mit der ganzen Klasse und diskutiert dabei die Chancen und Risiken, die mit den einzelnen Angaben möglich sind.

aus «Cybermobbing – wenn das Internet zur Waffe wird.» Seite 70, siehe Literaturliste.



Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Fragebogen zum Mobbing in der Klasse

Hinweis:

Dieser Fragebogen soll dazu dienen, herauszufinden, wie die Situation in eurer Klasse ist: Gibt es Anzeichen von Mobbing? Wie äußert sich Mobbing in der Klasse? Gibt es Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen? Die Befragung ist selbstverständlich anonym und sollte durch deine Klassenlehrerin/deinen Klassenlehrer ausgewertet werden. Die Ergebnisse werden dann in der Klasse besprochen und womöglich weitere Maßnahmen überlegt.

	oft	manch- mal	nie
Kontakte/Ablehnung			
Wirst du mit Kraftausdrücken beschimpft?			
Wirst du ständig unterbrochen, wenn du etwas sagen willst?			
Was du sagst oder machst wird ständig von Mitschüler/innen oder Lehrer/innen kritisiert?			
Werfen dir andere häufig abwertende Blicke zu?			
Machen andere abwertende Bewegungen (nachäffen, beleidigende Gesten)?			
Wirst du von anderen wie Luft behandelt?			
Wollen andere dich nicht in ihrer Arbeits- oder Sportgruppe haben?			
Erpressung			
Zwingen dich andere, ihre Hausaufgaben zu erledigen?			
Musst du Sachen hergeben, die dir gehören?			
Drohen dir Mitschüler/innen, wenn du ihnen nicht regelmäßig Geld gibst?			
Ansehen/Kränkungen			
Macht jemand deine Herkunft und/oder deine Familie schlecht?			
Sagen Mitschüler/innen oder Lehrer/innen zu dir, du seist dumm?			
Machen dich Mitschüler/innen oder Lehrer/innen vor anderen lächerlich?			
Macht sich jemand über dein Aussehen oder deine Klamotten lustig?			
Erzählen andere Lügen über dich?			
Sprechen andere hinterherum schlecht über dich?			
Körperliche Gewalt/Gewaltandrohung			
Drohen dir Mitschüler/innen oder Lehrer/innen mit körperlicher Gewalt?			
Wirst du von anderen geschlagen, geboxt, getreten, gekniffen?			
Wirst du sexuell belästigt?			
Nimmt dir jemand deine Sachen weg oder beschädigt diese mit Absicht?			

Dauer des Mobbings

Seit wann bist du den Handlungen ausgesetzt?

3 Monate	
3 bis 6 Monate	
6 Monate bis 1 Jahr	
Mehrere Jahre	

Hilfe

An wen würdest du dich vertrauensvoll mit diesem Problem wenden?

Familie	
Lehrer/innen	
Mitschüler/innen	
Schülervertretung	
Sozialarbeiter/innen	
Sonstige	

Beteiligte

Von welchen Personen gingen die Handlungen aus (keine Namen nennen)?

Klassenkamerad/innen	
Schüler/innen aus anderen Klassen	
Lehrer/innen	

Wie viele Personen waren beteiligt?

eine Person	
2-3 Personen	
mehr als 3 Personen	
ganze Klasse	

aus «Cybermobbing – wenn das Internet zur Waffe wird.» Seite 63, siehe Literaturliste.



Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing

Umsetzungsidee:

Lest den Text und malt ein Bild dazu.

Internet trieb Joel in den Tod

Ein 13-jähriger nahm sich im vergangenen Mai das Leben, weil er bei Facebook gemobbt wurde. Seine Mutter schildert nun die Umstände der Tragödie und will aufrütteln.

Joel legt sich auf die Bahngleise. Das Rattern des Zuges wird lauter. Joel entschließt sich, liegen zu bleiben. Zu schwer ist das Leben für ihn geworden. Joel hat gerade erst seinen 13. Geburtstag gefeiert. Auf der Suche nach dem Warum offenbart sich ein erschreckender Trend.

Schikaniert und erniedrigt

Warum hat sich mein Kind entschieden, seine Probleme durch den eigenen Tod zu lösen? Was war für Joel so schlimm, dass er es nicht mehr verkraften konnte? Seit jenem 14. Mai 2010 sucht die sechsfache Mutter Michaela H. nach einer Antwort. Und findet Unfassbares heraus: Wochenlang wurde Joel in der Schule und im Internet schikaniert, erniedrigt, beleidigt. „Ich wusste, dass er wegen seiner paar Kilos zu viel gehänselt wurde oder wegen seiner Kleidung. Er wollte immer Hilfiger haben, aber ich hatte dafür kein Geld“, sagt sie und macht sich Vorwürfe. „Ich habe unterschätzt, wie wichtig ihm Designer-Kleidung ist.“ Seine schulischen Leistungen ließen nach. „Ich habe mir gedacht, das ist eine normale Null-Bock-Phase, dass er seelisch zerbricht, war mir nicht bewusst.“

Über das Mobbing an der Schule hat Joel nicht viel geredet. „Ich habe ihm einmal gesagt, nimm deine vier älteren Brüder mit in die Schule. Er hat nur gesagt: ‚Mama, Gewalt ist keine Lösung‘. Er wollte immer nur Frieden.“

Am 14. Mai wollte Joel mit seinem besten Freund etwas unternehmen. Vorher besuchten sie noch Joels Facebook-Seite. Dort sahen sie, dass einer von Joels vermeintlichen „Freunden“ einen Link mit einer pornografischen Seite gepostet hat. Darin wird der 13-Jährige als homosexuell dargestellt – mit Bild. „Joel war laut seinem Freund total schockiert. Er sagte, dass sie jetzt nicht nur über ihn lachen, sondern ihn auch noch als schwul abstem-peln.“ Er lief aus dem Haus – direkt zu den Gleisen. Sein Freund konnte ihn nicht mehr einholen.

Schikaniert und erniedrigt

„Ich verstehe nicht, warum das niemanden interessiert! Mein Kind wurde im Internet in den Tod

getrieben. Ein Klick hat genügt“, sagt Michaela H. „Das sollte man nicht totschrweigen. Joel wollte mit seinem Tod aufzeigen, was ihm angetan wurde.“ Michaela H. möchte andere Eltern wachrütteln: „Man sollte schauen, was die Kinder im Internet machen, was sie in ihr Profil schreiben, welche Spiele sie spielen. Ich habe das leider völlig unterschätzt, Joel hat ja stundenlang vor dem Computer gesessen. Mir waren auch die Gefahren nicht bewusst.“

Wer für die Porno-Seite bei Facebook verantwortlich ist, ist nicht mehr zu ermitteln, da der Vater alle Spuren Joels im Internet gelöscht hat. Die Porno-Seite, die Joels Namen trägt, ist weiterhin online. Joels bester Freund hat mittlerweile die Schule gewechselt.

„Täter“ bleibt ungestraft

Laut Staatsanwalt Helmut Jamnig wurde in diesem Fall routinemäßig ermittelt. Das Verfahren wurde nach wenigen Tagen eingestellt. Es konnte kein Fremdverschulden festgestellt werden. Grundsätzlich, so Jamnig, muss ein gerichtlich strafbarer Tatbestand vorliegen, damit die Staatsanwaltschaft aktiv wird. „Bei Cyber-Mobbing ist das ein Problem“, sagt Jamnig. Möglich wären etwa die Delikte „Beharrliche Verfolgung“ oder „Gefährliche Drohung“.

„Täter“ bleibt ungestraft

Joels Mutter ist über die Reaktion der Schule, es handelt sich um ein Klagenfurter Gymnasium, betroffen. So wurde etwa im Religionsunterricht Joels Selbstmord auf familiäre Probleme zurückgeführt. „Natürlich gibt es, wie in jeder Familie, Probleme. Aber das Verhältnis von Joel zu uns Eltern war immer gut“, sagt die Mutter. Dass er über Wochen von Schulkameraden gemobbt wurde, will man in der Schule nicht wahrhaben.

© Claudia Beer-Odebrecht, Kleine Zeitung GmbH & Co KG.
<http://www.kleinezeitung.at/nachrichten/chronik/2657758/internet-trieb-joel-den-tod.story>, 26.01.2011, leicht bearbeitet

aus «Webcoach» Seite 17, siehe Literaturliste.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing



Umsetzungsidee:

Beantwortet nach dem Theaterbesuch nachfolgende Fragen und bespricht diese in Gruppen.

10 Fragen zu zOFF@net

1. Was hat dich am meisten berührt im Stück?

2. Wenn du die Möglichkeit hättest, allen beteiligten Personen eine Frage zu stellen, welche wäre dies?

> an Leonie:

> an Rahel:

> an Severin:

> an Leonies Vater:

> an Rahels Mutter:

> an die Lehrerin:

> an Luca und Anna:

3. Charakterisiere die beteiligten Personen mit drei Stichworten:

> Leonie:

> Rahel:

> Leonies Vater:

> Rahels Mutter:

> Lehrerin:

> Luca

> Anna:

> Severin:

Fortsetzung: Bitte umblättern

4. Was hättest du an Rahels Stelle getan, mit deiner Wut auf Leonie?

5. In welcher Hinsicht hast du Verständnis für Leonies Verhalten? Und wo nicht?

6. Wenn du einen Wunsch an die Lehrerin richten könntest, welcher wäre das?

7. Welche Seiten des Vaters haben dir gefallen, welche haben dich genervt?

8. Was würdest du tun, wenn du erfährst, dass eine Kollegin/Freundin in der Psychiatrie ist?

9. Welchen Untertitel würdest du dem Stück geben?

10. Was ich noch sagen wollte...

7. Werkideen zum Stück

7.1. Fotostory

Um die erspielten Szenen anders zu zeigen können Fotostorys hergestellt werden. Dies natürlich auch aus neu erfundenen Szenen, welche anschliessend nachgespielt werden könnten.

«Cybermobbing», S. 59 (siehe Literaturliste)



Umsetzungsidee:

Realisiert eine Fotostory

7.2. Sounds für die Szenen

Zu den improvisierten Szenen können Sounds hinzugefügt werden (für weniger bühnenbegeisterte Spieler wäre dies vielleicht eine gute Aufgabe).

Auf folgenden Websides finden sich unzählige Sounds:

<http://www.hoerspielbox.de>
<http://www.salamisound.com>
<http://www.findsounds.com>
<http://www.openclipart.org/>
<http://www.soundarchiv.com>
<http://www.soundfxnow.com/>
<http://www.freesound.org/>

7.3. Arbeitsaufgaben und Kopiervorlagen

Auf der folgenden Seite finden Sie die Kopiervorlage und eine Umsetzungsidee der Fotostory.

Arbeitsauftrag zum Thema Cybermobbing



Umsetzungsidee:

Realisiert eine Fotostory in einer Kleingruppe von 3 bis 5 Schüler/-Innen.

Dabei geht ihr so vor.

- Ihr überlegt euch eine kurze Geschichte, die ihr erzählen wollt.
- Ihr erstellt eine Verlaufsplanung, ein kleines Drehbuch in Skizzen für diese Geschichte; dabei überlegt ihr, welche Fotos die vorgesehene Handlung gut verdeutlichen. Weiter sucht ihr euch entsprechende Schauplätze aus, wo ihr die entsprechenden Szenen fotografieren wollt. Ihr müsst auch überlegen, wer in den einzelnen Szenen mitspielen soll.
- Was wollt ihr mit dieser Geschichte erreichen?
- Entwerft nun Skizzen von den Bildern, die ihr später fotografieren wollt.
- Von den Szenen macht ihr besser immer mehrere Fotos, aus denen ihr das beste Foto später aussuchen könnt.
- Speichert die Fotos nun auf dem Rechner und bearbeitet sie, wenn es nötig ist. Wählt die besten Fotos aus und bringt sie in die geplante Reihenfolge.
- Verseht die Fotos noch mit treffenden Sprechblasen.

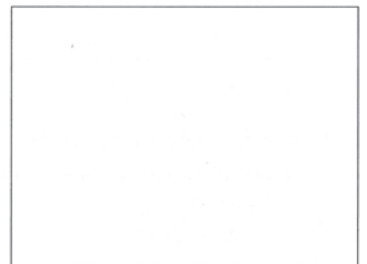
Dies ist nur als Beispiel gedacht; es können natürlich auch 8, 10 oder mehr Fotos sein.



1. _____



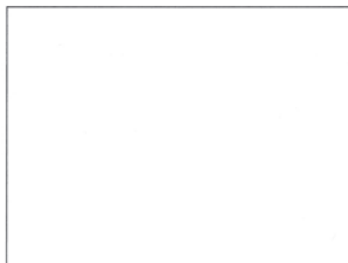
2. _____



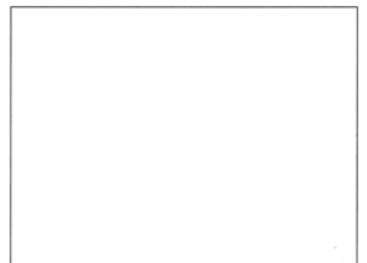
3. _____



4. _____



5. _____



6. _____

aus «Cybermobbing – wenn das Internet zur Waffe wird.» Seite 59, siehe Literaturliste.

8. Literaturliste

Die mit * gekennzeichnete Literatur kann in der Fachbibliothek des Theater Bilitz im Theaterhaus Thurgau in Weinfelden TG ausgeliehen werden

Fach-Sachbücher zum Thema «Cybermobbing» und «Medien»

«Cybermobbing-Gewalt im Netz verantwortungsbewusst begegnen», Heinz Strauf
Persen-Verlag Hamburg, 2013, ISBN 978-3-403-23185-1 *

«Webcoach-Cybermobbing», Sabine Schattenfroh
Klett-Verlag, Stuttgart, ISBN 978-3-12-006656-9 *

«Schluss mit Cybermobbing», Stephanie Pieschl, Torsten Porsch
Beltz-Verlag Weinheim und Basel, ISBN 978-3-407-62776-6 *

«Umgang mit Medien», Kai Hugger, Mareike Hugger
Klett, 2014, ISBN 978-3-7860-4976-6 *

«Medien-Kids», Eveline Hipeli
Beobachter-Edition, 2014, ISBN 978-3-85569-819-6 *

«Cybermobbing», Catarina Katzer
Springer-Spektrum, 2014, ISBN 978-3-642-37671-9 *

Romane

«Control», Petra Ivanov
Appenzeller-Verlag, 2012, ISBN 978-3-85882-5919

«Cybermob-Mobbing im Internet» Susanne Clay
Arena Life, 2012, ISBN 978-3-401027678

Filme

«Homevideo»
ADR Video, ab 12 Jahren, 2011 ISBN 4 031 778 260248

«Cyber-Bully»
ABC Family, Amerika, ab 12 Jahren, 2012

Weblinks

www.klicksafe.de
www.jugendundmedien.ch
www.projuventute.ch/medien/stoppcybermobbing
www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/cyber-mobbing
www.volksschulbildung.lu.ch/-/media/Volksschulbildung/Dokumente/beratung_personelles/notfaelle/merkblatt_cyber_mobbing.pdf?la=de-CH

T H E A T E R BILITZ

Das Theater Bilitz

- ist ein professionelles, freies Theater mit Sitz im Theaterhaus Thurgau in Weinfelden
- ist mobil, es spielt in Schulen, Theatern, Mehrzweckhallen usw.
- spielt Stücke für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- spielte an verschiedenen Festivals im In- und Ausland
- spielt bestehende oder Stücke, die in Zusammenarbeit mit AutorInnen entstehen
- vermittelt hautnahen Kontakt zum Medium Theater
- fördert mit altersgerechten Inszenierungen bei Kindern und Jugendlichen das Interesse am Theater
- führt die Beratungsstelle Theater- pädagogik für Kindergärtner/-innen und Lehrerinnen und Lehrer
- vermittelt TheaterpädagogInnen für Theaterprojekte und Kurse
- kann engagiert werden für Auftritte an Seminarien, Konferenzen, Lesungen etc.
- vermietet Scheinwerfer, Lichtanlage, Tonanlage, Podeste, Bus etc.
- gibt es seit 1988
- wird unterstützt vom Kanton Thurgau und vom Kanton St.Gallen, von der Gemeinde Weinfelden, vom Gönnerverein PRO BILITZ und diversen Stiftungen
- ist Mitglied der astej (Schweizerischer Verband des Theaters für Kinder und Jugendliche), von tps (Fachverband Theaterpädagogik Schweiz) und das KTV (Vereinigung KünstlerInnen – Theater – VeranstalterInnen, Schweiz)

Theaterpädagogische Fachstelle des Theater Bilitz

Das Theater Bilitz ist erste Anlaufstelle für Lehrerinnen und Lehrer im Bereich Theaterpädagogik.

Wir bieten zahlreiche Dienstleistungen (Beratungen, Projektbegleitungen, Kurse, Workshops usw.) mit dem Ziel, Theater und Musical im schulischen und ausserschulischen Bereich zu fördern und zu unterstützen. Zudem bietet das Theater Bilitz eine gute Bibliothek mit Werken, Tipps, Anleitungen usw. zum Thema und lädt Interessierte gerne ein, diese zu nutzen.

Wenn Sie

- das Darstellende Spiel oder das Schulspiel im Unterricht oder in Gruppen einsetzen möchten, aber nicht wissen wie.
- Mitarbeit oder Begleitung wünschen bei Theaterproben mit Kindern und Jugendlichen.
- eine Theaterpädagogin oder einen Theaterpädagogen für einen Theatertag bis hin zu einer Theaterwoche oder einer Inszenierung engagieren möchten.
- Hilfe oder Beratung brauchen bei der Planung eines Schultheater- oder Musicalprojektes.
- geeignete Geschichten, Vorlagen, Stücke suchen.
- Literatur zur Spiel- und Theaterpädagogik ausleihen möchten.
- Anregungen und Unterstützung brauchen bei der Durchführung eines Projektes.
- einmal hinter die Kulissen des Theater Bilitz schauen möchten.

Wir

- beraten Sie in allen Bereichen von Schulspiel, Theater oder Musical in der Schule.
- verfügen über eine umfangreiche Fachbibliothek mit theaterpädagogischer Literatur (Spielvorlagen, Theaterformen, Spiele und Übungen, Spiel- und Theaterpädagogik, Sekundärliteratur).
- bieten verschiedene Kurse und Workshops an.
- führen Theaterprojekte durch oder begleiten Sie dabei.
- organisieren Probebesuche bei unseren Inszenierungen.
- vermitteln Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen, die Ihre Klasse oder Ihr Schulhaus besuchen und begleiten.
- vermieten Scheinwerfer, Lichtanlage, Tonanlage, Podeste, Bus etc.

Nehmen Sie mit uns Kontakt auf:

schuletheater@bilitz.ch

T H E A T E R
.
BILITZ

www.bilitz.ch

Theaterhaus Thurgau
beim Bahnhof
Lagerstrasse 3
Postfach 385
8570 Weinfelden

Telefon 071 622 88 80

Mail:

Sekretariat

Theaterpädagogik

theater@bilitz.ch

schuletheater@bilitz.ch