

Screenshot – **Wenn der Klassenchat eskaliert**

Ein interaktiver Workshop zu Cybermobbing, **Gruppendruck und digitaler Zivilcourage**

Zielgruppe:

Jugendliche und junge Erwachsene ab Klasse 9.
Das Planspiel ist für eine Klasse mit maximal 25 Teilnehmenden konzipiert.

Der Workshop:

Ein Kommentar, ein Screenshot, viele Reaktionen: Wann kippt die Stimmung im Klassenchat? Im Planspiel werden die Jugendlichen Teil einer fiktiven Klassengemeinschaft. In ihren Rollen erleben sie, wie Freundschaften, unterschiedliche Interessen und der Wunsch nach Anerkennung das Miteinander prägen.

Aus einzelnen Entscheidungen entwickelt sich eine gemeinsame Dynamik. Die Jugendlichen erleben, wie Zustimmung, Schweigen und Weiterverbreiten wirken und wo sich Möglichkeiten zum Eingreifen eröffnen. Das Planspiel gliedert sich in drei Phasen:

1. Vorbereitungsphase

Wir erläutern Szenario, Spielregeln und den geschützten pädagogischen Rahmen. Die Jugendlichen lernen ihre Rolle, ihre Rollenbeziehungen und die lebensnahe Ausgangssituation kennen. Sie machen sich mit unterschiedlichen Interessen und Perspektiven vertraut und bereiten sich auf das gemeinsame Spiel vor.

2. Spielphase

Im Alltag der fiktiven Klasse treffen unterschiedliche Interessen und Erwartungen aufeinander. Was in persönlichen Begegnungen beginnt, setzt sich im Klassenchat fort. Entscheidungen der Jugendlichen beeinflussen Beziehungen, Gruppendynamik und Verlauf. Die Spielleitung begleitet das Geschehen, steuert Tempo und Intensität und kann Entwicklungen unterbrechen. Dabei werden die Folgen des eigenen Handelns und mögliche Alternativen erfahrbar.

3. Reflexion & Transfer

Alle verlassen ihre Rollen bewusst. Gemeinsam betrachten wir das Erlebte: Wann entstand Druck? Was hat die Situation verschärft? Welche Reaktionen konnten helfen? Wir übertragen die Erfahrungen auf Schule, Alltag und digitale Räume und sammeln konkrete Möglichkeiten, Betroffene zu unterstützen und Cybermobbing entgegenzutreten.

Themen und Ziele:

Sensibilisierung

- Gruppendynamiken erkennen: verstehen, wie Zustimmung, Schweigen und Weiterverbreitung Ausgrenzung verstärken können.
- Die Wirkung des eigenen Handelns verstehen: wahrnehmen, dass auch kleine Entscheidungen im digitalen Raum andere und die gesamte Gruppe beeinflussen.

Perspektivwechsel

- Unterschiedliche soziale Positionen, Interessen und Erwartungen kennenlernen und die eigene Sicht auf das Geschehen reflektieren.

Prävention und Handlungsmöglichkeiten

- Handlungsmöglichkeiten kennenlernen und erproben: gegen abwertende Äußerungen Stellung beziehen, Betroffene unterstützen, problematische Inhalte melden und bewusst nicht weiterverbreiten.
- Digitale Zivilcourage stärken: Hürden beim Eingreifen reflektieren und überlegen, wie gegenseitige Unterstützung innerhalb einer Gruppe gelingen kann.

Dauer:

Kompaktformat: 3 Schulstunden (135 Minuten) pro Klasse. Alle drei Phasen sind enthalten; Spielgeschehen und Auswertung werden auf zentrale Situationen konzentriert.

Ein Workshoptag für zwei Klassen: An einem Tag nehmen zwei Klassen nacheinander an jeweils einem vollständigen Workshop teil. So erreichen Sie mit einem Workshoptag bis zu 50 Jugendliche. Die Buchung umfasst den gesamten Workshoptag mit beiden Workshops.

Den konkreten Ablauf und die Pausen stimmen wir vorab mit der Schule ab. Der bewusste Rollen-Ausstieg und die gemeinsame Auswertung sind feste Bestandteile des Workshops.

Vorbereitung:

Für den gesamten Workshoptag benötigen wir **einen möglichst großen, freundlich gestalteten und ruhig gelegenen Raum** mit beweglichen Tischen und Stühlen für alle Teilnehmenden. Der Raum sollte ausreichend Platz für Begegnungen und die gemeinsame Arbeit bieten und während der Workshops ausschließlich der jeweiligen Gruppe zur Verfügung stehen. Ein zweiter Raum ist nicht erforderlich.

Alle für das Planspiel erforderlichen Materialien bringen wir mit.

Bitte verraten Sie den Schülerinnen und Schülern vorab möglichst wenig über den konkreten Konfliktkern und stellen Sie das Thema Cybermobbing nicht in den Vordergrund. Als neutrale Ankündigung eignet sich ein interaktives Planspiel zu digitaler Kommunikation. So können die Jugendlichen unvoreingenommen in das Szenario einsteigen. Die verantwortlichen Lehrkräfte kennen Zielsetzung und Ablauf; die inhaltliche Einordnung mit der Klasse erfolgt in der Reflexion und im Transfer.

Zu Beginn vereinbaren wir klare Regeln für einen respektvollen Umgang und erläutern Möglichkeiten zum Pausieren oder Aussteigen. Die Spielleitung begleitet das Geschehen aufmerksam und passt es an die Gruppe an. **Niemand aus der teilnehmenden Gruppe übernimmt die Rolle des Mobbingopfers.** Persönliche Erfahrungen müssen nicht offengelegt werden. Rollenverhalten und persönliche Haltung werden in der Auswertung ausdrücklich voneinander getrennt.

Das Team:

Wir sind ein Team aus ausgebildeten Schauspielenden und Theaterpädagog*innen. Mit interaktiven Methoden verbinden wir spielerisches Erleben mit angeleiteter Reflexion.

Unsere Workshops stärken Persönlichkeit und Klassengemeinschaft, fördern Empathie und gegenseitiges Verständnis und setzen ein Zeichen für Toleranz, Respekt und demokratisches Miteinander.

Unsere Erfahrung in Schauspiel und Theaterpädagogik bildet die Grundlage für eine lebendige Spielleitung und einen professionell gesteuerten, geschützten pädagogischen Rahmen. Die Jugendlichen können Perspektiven erproben und eigene Handlungsmöglichkeiten entdecken.

Gern stimmen wir den Workshop auf die Voraussetzungen Ihrer Gruppe ab.

Mehr Informationen: www.stand2gether.de