



Peer2Peer Prävention

zum Thema: „Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien“

„Offline“ – ein interaktives Präventionsadventure

Grundgedanke ist, dass Kinder und Jugendliche Informationen besser aufnehmen und behalten, die sie nicht nur kognitiv, sondern auch emotional erreichen. Dieses „Adventure“ setzt die digitalen Medien selbst ein. Computer oder Notebooks oder Tablets und der Austausch in einem (fiktiven) Chatroom gehören dazu. Das weckt die Begeisterung der Kinder und Jugendlichen.

Charakteristisch ist außerdem, dass die Beteiligten nur im Miteinander und nicht in der Konkurrenz gegeneinander zum positiven Ende finden.

Ziel des Projektes ist die Stärkung von sozialer Intelligenz im kreativen und bewussten Umgang mit Internet, Handy und Co.

Die Story:

Der UN Sicherheitsrat will ein generelles Internetverbot für Jugendliche verhängen, da die wachsende Kriminalitätsrate (Cybermobbing, sexuelle Gewalt, Betrugsfälle etc.) im Internet vor allem auf das fehlende Verantwortungsbewusstsein Jugendlicher zurückzuführen sei.

Commander Norton Frederik O'Brian, der Kopf der „International League of Brave Knights“, gespielt von Til Schweiger, will dem kriminellen Treiben ein Ende setzen. Sein Team und er sind einem verbrecherischen Netzwerk auf die Schliche gekommen und rekrutieren jugendliche Agentinnen und Agenten, um die Bande zu überführen.

Dabei geht es um den 13 jährigen Max. Er zeichnet gerne, spielt Online Games, liebt YouTube und ist mit Lisa, 13 Jahre, aus der Parallelklasse zusammen. Seine Zeichnungen postet er über seinen Instagram Account und er hat einen eigenen Blog, in dem er seine Gedanken und Zeichnungen veröffentlicht. Über Facebook und WhatsApp tauschen Lisa und Max Zärtlichkeiten, Witze und Klatsch und Tratsch aus.

Selfies senden sie sich fast stündlich, wenn sie abends Sehnsucht nach einander haben, senden sie sich auch Knutschbilder und schreiben sich, was sie am liebsten tun würden wären sie allein miteinander. Als Max eines Abends aus Versehen ein Knutschfoto mit Widmung an Lisa in seiner Klassenchat-WhatsApp-Gruppe teilt, schlägt das Schicksal zu. Die Beziehung zerbricht, Max wird erpresst und gerät so in die Fänge von Ishtar.

Sein bester Freund Engin kommt nicht mehr an ihn heran und sucht Hilfe bei der International League of Brave Knights.

Aufgabe und Teams:

Commander Norton Frederik O'Brian kommuniziert über Videobotschaften, ein „Agent“ aus seinem Team (ein Schauspieler) ist jedoch persönlich anwesend. Er bildet aus den Teilnehmern Agententeams, die er digital durch das Spiel leitet. Unterstützt wird er dabei von einer Lehrkraft.

Die Mädchen und Jungen übernehmen nun die Hauptrolle als Agenten. Ihre Mission ist es, Max vor einen folgenschweren Fehler zu bewahren. Um den Fall zu verstehen und zusammensetzen, begeben sie sich in Teams auf die Spur der digitalen Kommunikation. Dazu werten sie alle digitalen Kommunikationsspuren aus, die sich finden lassen: WhatsApp, Instagram, Gamechats, etc. Und sie müssen verdeckte Identitäten entschlüsseln, um am Ende das Verbrechen zu verhindern. Dabei müssen sie Geschicklichkeit und Fantasie beweisen und allerlei Hindernisse überwinden. Die Lösung kann nur im Zusammenspiel der beteiligten Teams gefunden werden. Gemeinsam aber können die Gangster entlarvt werden und die UNO davon abgehalten werden, den Zugang zum Internet für Jugendliche zu verbieten.



Deutsche Sektion e.V.

Holtzendorffstraße 3 14057 Berlin Tel. 030 3300 75 49 Fax 030 3300 75 48
E-Mail: praevention@innocenceindanger.de



® Peer2Peer Prävention

zum Thema: „Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien“

Organisatorisches:

Das Stück ist für Kinder und Jugendliche zwischen 11 und 14 Jahren angelegt. Die Teilnehmerzahl sollte nicht unter zehn und nicht über 30 Personen liegen.

Für die Durchführung benötigen wir einen Computerraum bzw. einen Raum mit mindestens sieben Computern und einem Beamer plus Sound. Außerdem noch einen kleinen, anliegenden Raum in dem der Agent vor Ort verdeckt ermitteln kann.

An einem Durchlauf kann eine gesamte Klasse (bis 30 Schülerinnen und Schüler) teilnehmen. Jeder Durchlauf (90 Minuten) muss von einer Lehrkraft begleitet werden. Pro Schulvormittag sind zwei Durchläufe inklusive gemeinsamer Nachbesprechung der beiden Klassen möglich. In der Nachbesprechung werden die einzelnen Präventionsthemen noch einmal vertieft und weiteres Material verteilt.

Die Eltern erleben Teile des Stücks in einem begleitenden Elternabend. Nicht wenige Eltern sind sich der Chancen und Risiken der digitalen Medien nicht bewusst. Hier können sie Fragen stellen und die Möglichkeiten kennenlernen, die das Internet bietet.

Crew Innocence in Danger e.V.

Inhaltliche Leitung:

Julia von Weiler (Dipl. Psychologin) und Annette Haardt-Becker (Dipl. Pädagogin und Supervisorin)

Entwicklung, Produktion und Schauspiel:

Jonas Schweitzer-Faust (Schauspieler, Regisseur) und Karl Heinz Zmugg (Schauspieler).

Digitale Entwicklung und Umsetzung:

Linda Kruse (The Good Evil, Köln)



Deutsche Sektion e.V.

Holtzendorffstraße 3 14057 Berlin Tel. 030 3300 75 49 Fax 030 3300 75 48
E-Mail: praevention@innocenceindanger.de