



Peer2Peer Prävention

zum Thema: „Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien“

„Offline“ – ein interaktives Präventionsadventure

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“, alias 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 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.

Mehr Informationen für Eltern und Schulen:

<http://www.innocenceindanger.de/elternerzieher-offline-praeventionsadventure-kinder-11-14-jahre/>



Deutsche Sektion e.V.

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