

# Bedienungsanleitung

## Luk & Coco

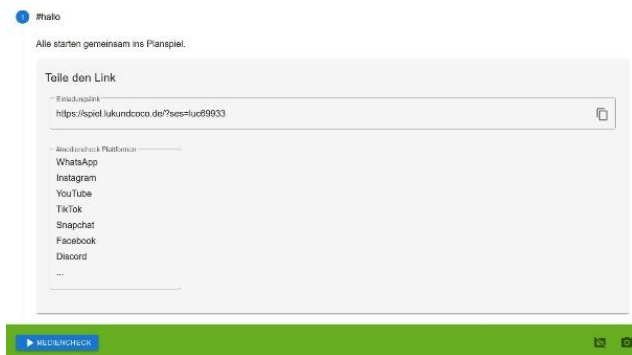
ein digitales Planspiel zur Prävention von Cybermobbing



*Hinweis: Das Planspiel dient der Prävention von (Cyber)Mobbing und der Sensibilisierung für die Folgen von digitalem Handeln im Netz. Das Spiel wurde ausschließlich als Präventionsinstrument entwickelt und sollte nicht bei einem aktuellen Fall von (Cyber)Mobbing eingesetzt werden.*

**Das Planspiel „Luk & Coco“ gliedert sich in 12 Spielphasen, die aufeinander aufbauen. Die einzelnen Phasen sind mit einem # gekennzeichnet.**

## #hallo



### **Ziel der Phase: Spiel gemeinsam beginnen**

Nachdem die Spielleitung die Jahrgangsstufen ausgewählt und das Spiel gestartet hat, teilt sie den Spiellink mit den Teilnehmer:innen. Der Link wird vom Spiel jedes Mal neu generiert. Jedes Spiel ist einzigartig und wird nach Beendigung gelöscht.

Der Link wird per Copy & Paste von den Teilnehmenden in ihr Spielgerät eingegeben.

Durch die Umwandlung des Links in einen QR-Code mit dem QR-Code-Generator auf der Seite für die Spielleitung wird die Eingabe an Tablets und Smartphones erleichtert.

Vor dem nächsten Schritt kann die Spielleitung die Abfrageoptionen im Mediencheck anpassen und Plattformen ergänzen oder entfernen.

*Tipp: Tragen Sie die Plattformen ein, die für Ihre Schüler:innen relevant sind.*

Durch Klick auf ▶ *Mediencheck* wird die nächste Spielphase eingeleitet.

# #mediencheck



## Ziel der Phase: Reflexion des eigenen Medienkonsums

Das Lernen von Medienkompetenz ist geprägt durch die Fähigkeit, das eigene Medienhandeln zu reflektieren. Im Planspiel werden den Teilnehmenden deshalb verschiedene Medienangebote angezeigt, zu denen sie angeben sollen, wie sie diese nutzen.

Durch Klick auf Auswertung wird allen Teilnehmer:innen die Nutzung der gesamten Gruppe visualisiert.

Die Spielleitung stößt eine Reflexion des Nutzungsverhalten durch Fragen an.

## Fragevorschläge:

- Was fällt euch auf?
- Habt ihr die Mediennutzung eurer Gruppe so erwartet?
- Verwundert euch etwas?
- Was wird besonders häufig genutzt? Warum?
- Wie wichtig ist für euch die Teilnahme an Klassenchats?
- Wie bewertet ihr die Kommunikation per Messenger wie WhatsApp?
- Wo liegt der Unterschied zur „normalen“ Unterhaltung bspw. in der Schule?
- Wann ist diese Kommunikation für dich störend/ hilfreich/ schwierig...?

# #oderschlimm



**Ziel der Phase: Die Teilnehmenden erkennen, dass Menschen unterschiedlich empfinden. Was für die eine Person okay oder lustig ist, kann für eine andere Person verletzend und schlimm sein.**

In dieser Positionierungs-Übung werden nacheinander vier Situationen angezeigt, wie sie Kindern und Jugendlichen im Alltag begegnen können. Die Teilnehmer:innen sind aufgefordert, die Situationen individuell zu bewerten. Die Positionen - fünf Skalenpunkte zwischen „nicht schlimm“ und „schlimm“ - verdeutlichen dabei die persönlichen Empfindungen.

Nach jeder bewerteten Situation werden die Entscheidungen gemeinsam reflektiert. Die Spielleitung kann sehen, wer sich wo positioniert hat und so gezielt bei den Teilnehmer:innen nachfragen, welche Gründe hinter der Entscheidung stehen.

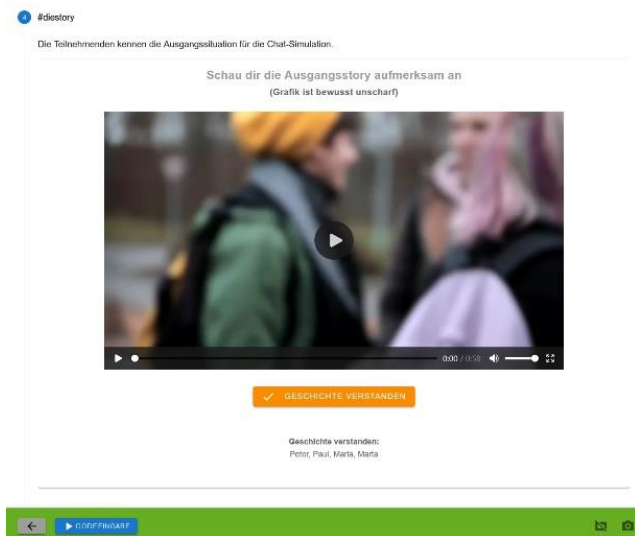
Die Übung wird nach den vier Situationen mit einer vertiefenden Frage abgeschlossen:

- Was folgt daraus, wenn Situationen von euch unterschiedlich eingeschätzt werden?

Ein Fazit der Übung wäre:

- Das eigene Empfinden kann nicht Maßstab für das Empfinden anderer sein. Geht achtsam miteinander um.

# #diestory



## Ziel der Phase: Die Teilnehmenden kennen die Ausgangssituation für die Chat-Simulation.

Kern des Planspiels ist ein Online-Chat, der auf einen inszenierten Konflikt folgt. Der Konflikt entsteht zwischen Luk, Coco und dem Rest der Klasse. Das Teilen eines Fotos spielt dabei eine zentrale Rolle.

In der Spielphase #diestory wird die Entstehung des Konfliktes in einem kurzen Clip dargestellt. Im nächsten Schritt wählen die Teilnehmenden eine Rolle aus und spielen anschließend die Situation weiter.

Dieser Beginn des Rollenspiels wird von der Spielleitung vor dem Abspielen des Videos kurz erklärt, damit den Teilnehmenden klar ist, was auf sie zukommt. Nähere Hinweise zur Anleitung eines Rollenspiels sind im pädagogischen Begleitmaterial beschrieben.

Die Ausgangssituation ist der Jahrgangsstufe angepasst, die zu Beginn von der Spielleitung ausgewählt wurde. In der 4. Jahrgangsstufe ist der Clip als Zeichentrick dargestellt, die Jahrgangsstufen 5/6, 7/8 und 9+ greifen auf unterschiedliche Real-Filme zu, die bewusst unscharf gehalten sind, um eine Identifikation mit den Figuren offener zu halten.

Zum Starten der Videos klickt die Spielleitung auf die Grafik „Rollenspiel“. Wir empfehlen, den Film gemeinsam über ein Ausgabegerät anzuschauen.

## #undwenspielig

### Ziel der Phase:

**Die verschiedenen Rollen sind von Teams besetzt und die Teilnehmenden haben ihre Rolle verstanden**

Alle Teilnehmenden erhalten in dieser Spielphase eine Rolle, die im anschließenden Online-Chat selbstständig agieren kann. Jede Rolle kommuniziert dabei nur über ein Eingabegerät. Die Aufteilung der Rollen findet über die Spielleitung, bzw. über eine andere erwachsene Person statt, die die Spielleitung unterstützt.

*Tipp: Beteiligen Sie die Kinder und Jugendlichen und fragen sie nach ihren Wünschen.*

Es gibt maximal acht Rollen:

- Luk, Coco, Fido, und Rezzo (Rimi in Jahrgangsstufe 4) als Einzelrollen
- Mitschüler:in 1 bis 4 als Gruppenrollen

Die Einzelrollen werden mit je zwei Personen besetzt. Dies dient dem Schutz der teilnehmenden Individuen.

Die Gruppenrollen werden mit zwei bis fünf Personen besetzt, je nach Größe der Gesamtgruppe.

Die Rollen-Teams einigen sich auf ein Eingabegerät und erhalten den Rollen-Code:

- Luk 101 | Coco 102 | Fido 103 | Rezzo (Rimi) 104 | Mitschüler:in-1 201 | Mitschüler:in-2 202 | Mitschüler:in-3 203 | Mitschüler:in-4 204

Auf der Seite der Spielleitung können Sie die Rollenbeschreibungen auch als pdf-Datei herunterladen und bei Bedarf in ausgedruckter Form an die Spieler:innen verteilen. Auf den Beschreibungen finden sich ebenfalls die Rollen-Codes. Nach Eingabe des Rollen-Codes muss zunächst ein Pop-Up-Fenster bestätigt werden. Dann kann die Rollenbeschreibung im Team als Film angesehen werden, bei Bedarf auch mehrmals. Die Teams werden zur Bestätigung aufgefordert, dass sie die Rolle verstanden haben. Die Bestätigungen sind auf der Seite der Spielleitung sichtbar.

Mit einem Klick auf ► *Weiter zum Chat* wird die nächste Spielphase gestartet.

## #losgehts



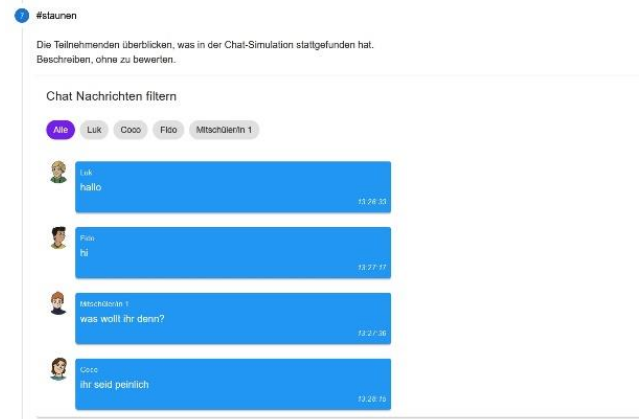
**Ziel der Phase: Die Teilnehmenden stimmen sich im Team ab und posten Kommentare.**

In dieser Spielphase können die Teams selbstständig einen Klassenchat bedienen und mit Emojis versehen. Die Spielleitung ist als unbeteiligte Zuschauer:in dabei.

Die Spielteams lesen, was die anderen Teams schreiben und kommunizieren digital aus ihrer Rolle heraus. Die Dynamik des Chats gleicht der einer realen Situation.

Der Chat wird durch die Spielleitung nach ca. 10 bis 15 Minuten beendet.

## #staunen



**Ziel der Phase: Beschreiben, was im Chat passiert ist, ohne zu bewerten**

Die Spielleitung liest wesentliche Stellen des eben entstandenen Chats vor und visualisiert diesen. Aus der Distanz heraus wird die Dynamik des Chatverlaufes deutlich: Angriffe, Verteidigungen, Gegenangriffe, Schlichtungsversuche, ... Der Verlauf ist jedes Mal neu.

In der Regel eskaliert die gespielte Situation und die Teilnehmenden können nur staunen, wie sie dazu beigetragen haben.

# #gefühlennennen

#gefühlennennen

Bitte beantworte als Coco kurz die folgenden Fragen

Wie geht es Coco?

☹️ 😐 😊 😄 😁

Schrecklich Schlecht Neutral Gut Hervorragend

Was befürchtet Coco?

Was wünscht sich Coco?

Wie verhält sich Coco am nächsten Schultag?

✓ FERTIG

**Ziel der Phase: Noch einmal in die Rolle hinein-  
fühlen und Gedanken formulieren**

Die Teilnehmenden geben Feedback zum Gefühlszustand ihrer Rolle und beschreiben ihre Lage:

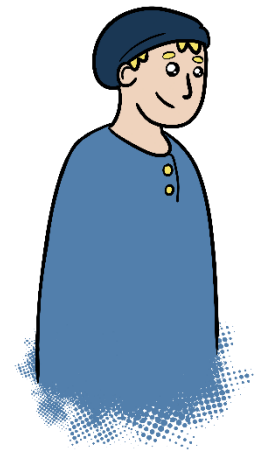
- Wie geht es der Rolle jetzt?
- Was befürchtet sie?
- Was ist ihr Wunsch?
- Wie verhält sie sich am nächsten Tag?

Die Spielleitung kann sehen, welche Rollen schon Rückmeldung gegeben haben.

Durch die Reflexion wird das Innenleben der Rolle beleuchtet und gleichzeitig Distanz zum Geschehen aufgebaut.

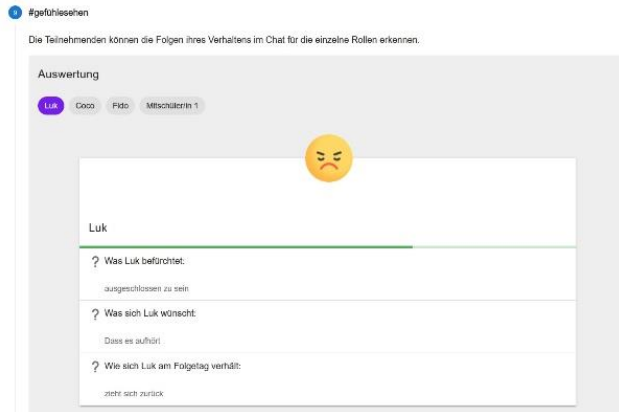
Das Rollenspiel endet nach dieser Phase. Die Spielleitung sorgt dafür, dass die Spielenden wieder aus ihren Rollen heraustreten können:

„Streift Eure Rollen ab und kommt wieder hier an.“ Durch Streichbewegungen über die eigenen Schultern und Arme herab wird dieser Schritt körperlich unterstützt.





# #gefühlsehen

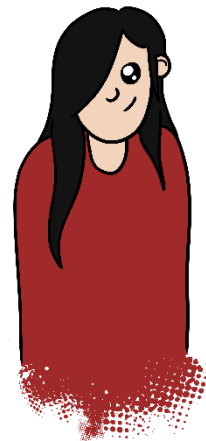


**Ziel der Phase: Die Teilnehmenden können die Gefühle der anderen wahrnehmen und die Folgen ihres Verhaltens für die einzelne Rollen erkennen.**

Durch die Visualisierung der Gefühlszustände der anderen Rollen wird deutlich, wie sich der ursprüngliche Konflikt entwickelt hat. In der Regel geht es den Rollen nach dem Chat nicht gut und die gespielte Situation ist eskaliert.

Hier beginnt die eigentliche Reflexion des Rollenspiels. Hilfreiche Fragen hierzu wären:

- Wem geht es gut, wem geht es schlecht?
- Warum ist es so eskaliert?
- Welche Rolle hat wie dazu beigetragen?
- Wie bewertet ihr die Lage?
- Wie könnte der nächste Tag für Luk, Coco und den Rest ausschauen?



## #wirexpert:innen



### **Ziel der Phase: Lösungen entwickeln, Transfer herstellen, eigene Ressourcen wecken**

Nach den Erfahrungen des Rollenspiels werden in dieser Phase Lösungen zur Vermeidung ähnlicher Situationen in den Blick genommen. Hier wird hauptsächlich auf das Wissen der Kinder und Jugendlichen zurückgegriffen. Sie sind die Expert:innen für ihr Leben.

Die Spielleitung moderiert das Gespräch und achtet darauf, dass möglichst viele zu Wort kommen.

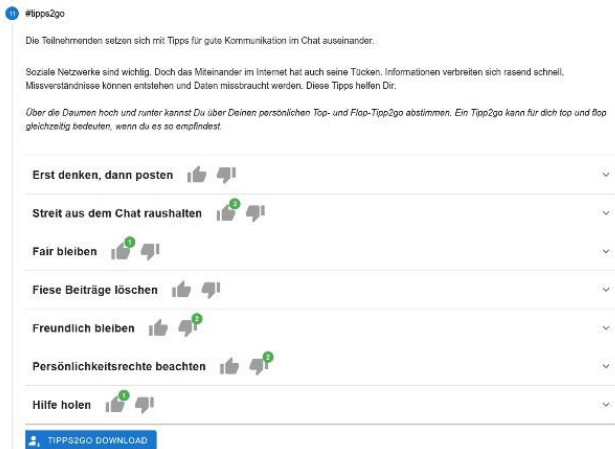
Folgende Fragen helfen dabei, sich auf Lösungen zu konzentrieren:

- Wie würde eine ähnliche Situation in eurer Klasse/Gruppe ablaufen?
- Was konntet ihr aus dem Rollenspiel lernen?
- Welche Ideen habt ihr, um ähnliche Situationen besser zu lösen?
- Was habt ihr schon versucht, um einen Streit im Klassenchat zu vermeiden?
- Hat jemand von euch einen Konflikt schon einmal gut lösen können? Wie? Was hat besser funktioniert?
- Was würden euch eure Eltern in solch einer Situation raten?
- Fiktive Frage: Wie wäre der Konflikt ohne Nutzung des Klassenchats verlaufen?

Gute Ideen, Hinweise oder Regeln, die sich aus der Diskussion ergeben, werden von der Spielleitung im Eingabeformular notiert. Das Programm visualisiert die Beiträge und macht sie auf den Spielgeräten sichtbar.

*Tipp: Speichern Sie die Ergebnisse über einen Screenshot oder das Foto-Symbol im Programm, um die Beiträge auch später zugänglich zu machen.*

## #tipps2go



### Ziel der Phase: Tipps von Fachleuten bewerten und mitnehmen

Hier geben Fachleute sieben Tipps für guten Umgang im Chat und in sozialen Netzwerken. Die Hinweise sind als Überschriften sichtbar und werden über das kleine Symbol am rechten Rand erläutert.

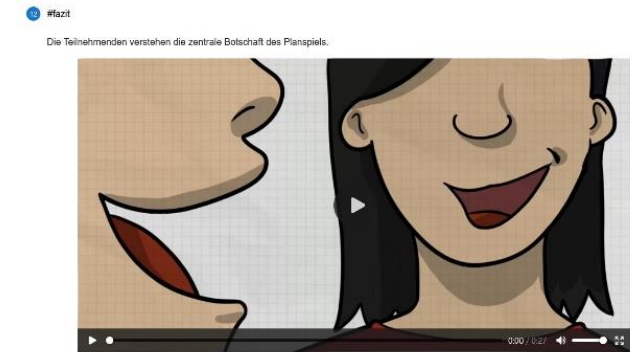
Damit sich die Teilnehmenden mit den Tipps auseinandersetzen, werden sie aufgefordert, ihren persönlichen Top und Flop durch das Setzen eines „Daumen hoch“ und eines „Daumen runter“ auszuwählen. Jede Person kann jeweils eine positive und eine negative Bewertung abgeben. Das Gruppenergebnis wird von der Spielleitung visualisiert.

Über dieses Vorgehen wird der wertvollste Tipp hervorgehoben. Außerdem bietet es sich an, die

Tipps der Fachleute mit denen zu vergleichen, die in der vorherigen Phase selbst erarbeitet wurden.

*Tipp: tipps2go können als pdf heruntergeladen werden und stehen zum Überblick oder zur Weiterverarbeitung zur Verfügung.*

## #fazit



### Ziel der Phase: Mit einem guten Gefühl das Planspiel beenden

Als Fazit sehen die Teilnehmenden einen kurzen Comic-Clip. Die Botschaft des Videos lautet: Eine positive Nachricht kann den Betroffenen helfen. Die Teilnehmer:innen werden ermutigt, aktiv zu werden, wenn es einer Person schlecht geht und positive, aufbauende Nachrichten zu schicken.