

JUNGES THEATER BONN

VIRTUAL THEATER / URAUFFÜHRUNG
**DIE SURFGUARDS -
NUR DAS EINE LEBEN**

MIT UNTERSTÜTZUNG VON



**DIDAKTISCHES
BEGLEITMATERIAL**



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



INHALT

| | |
|----|--|
| 2 | Vorwort |
| 3 | Das Team |
| 4 | Zum Stück |
| 6 | Themenschwerpunkte |
| 6 | Online Spiele |
| 8 | Live-Streams / Pranks / Privatsphäre |
| 10 | Datenschutz |
| 13 | Hate Speech |
| 16 | Rechtsextremismus |
| 18 | Digitale Selbstdarstellung |
| 19 | Theaterpädagogische Übungen zur Vor- und Nachbereitung |
| 21 | Nützliche Links und Adressen |
| 22 | Die nächsten Folgen |
| 23 | Kopiervorlagen |

VORWORT

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, Wir freuen uns über Ihr Interesse an dem Theaterstück „Die Surfguards - nur das eine Leben“ im JUNGEN THEATER BONN.

Das Begleitmaterial beinhaltet Informationen zur Inszenierung, Hintergrundinformationen sowie medienpädagogische Aufgaben und theaterpädagogische Übungen zur Auseinandersetzung mit dem Theaterstück „Die Surfguards - nur das eine Leben“ - ein Theaterstück für Zuschauer*innen ab 12 Jahren.

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Materialien Lust auf einen Besuch des Theaterstücks zu machen und Ihnen Anregungen für die vor- und nachbereitende Behandlung im Unterricht zu bieten, sodass

Sie mit Ihren Schüler*innen einen spannenden Theatererlebnis erleben können, der zu einem anregenden und gegebenenfalls auch kontroversen Austausch zu den verschiedenen Themen führen kann.

Wir freuen uns über eine Rückmeldung zur vorliegenden Materialmappe per Mail an theaterpaedagogik@jt-bonn.de. Außerdem können Sie bei uns Vor- und Nachbereitungsworkshops zum Theaterstück buchen.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der Materialmappe zum Stück, „Die Surfguards - nur das eine Leben“ im JUNGEN THEATER BONN.

Mit besten Grüßen,

Ihr JTB-Team



BESETZUNG

| ROLLE | SCHAUSPIELER*IN |
|--------------------------|-----------------------------|
| Julian | Aurel Klug |
| Maja | Lena Appel |
| Leah | Hannah Oellers |
| Finn | Anton Schaefer |
| Robin | Louis Bungartz |
| Ben | Syd Winkler |
| Martin | Henning Gille |
| Jona | Mika Wegner |
| | Julius Busch (alt.) |
| Lena | Lena Dörr |
| Sandro | Lukas Kirchhoff |
| Lara-Lina | Mira Gräf |
| Michael / Fahnenjunker | Nick Mon de la Fuente |
| Jan / Wächter | Martin Wald |
| Pauline | Lena Riedel |
| Sturmbannführer | Nima Conradt |
| Neonazis (Videozuspeler) | Sören Ergang, Oscar Kafsack |

KREATIVTEAM

| | | | |
|---------------------------------|---|-------------------------------------|---------------------------------|
| Konzept, Buch und Regie | Moritz Seibert | Netzwerk und Broadcasting | Jonathan Tenhunen |
| Entwickelt mit | Julius Busch, Lena Appel, Hannah Oellers, Lena Dörr, Lukas Kirchhoff, Syd Winkler, Anton Schaefer, Louis Bungartz | Produktionsleitung Videos | Oscar Kafsack |
| Musik und Sounddesign | Ralf Sunderdick | Technische Leitung JTB | Julian Holtgrewe |
| Bühnengestaltung | Moritz Seibert | Technische Leitung Telekom-Forum | Norbert Meistrowitz |
| Ausstattungsleitung und Kostüme | Katharina Kastner | Lichttechnik | Sebastian Pingel |
| | | Ausstattungsassistenz und Requisite | Heike Hüpkes Lea Kübbeler |
| Programmierung Onlinespiel | TimeRide GmbH | Kostümschneiderei | Silke Schmidt |
| Produktion | Andreas Keller | Regieassistenz | Clémentine Brazy, Oscar Kafsack |
| Entwickler | Thilo Seifert | Bühnenbau | Albrecht Geist |
| Live-Regie und Videotechnik | Jonathan Tenhunen | Fotos | Thomas Kölsch |
| Live-Bildschnitt | Mike Dammann | | |
| Live-Kameras | Caio Powitz, Mika Wegner, Nana Großmann | | |

ZUM STÜCK

Sommer 2021 - Julian feiert heute seinen 16. Geburtstag. Seine Freundin Maja und ihre Freundin Leah haben eine Party auf Zoom für ihn organisiert. Die Jugendlichen feiern so ausgelassen, wie das unter den Umständen möglich ist. Nur Julians bester Freund Ben ist nicht richtig bei der Sache, nicht mal bei dem Karaoke-Wettbewerb, obwohl er den selbst vorgeschlagen hatte, da er von allen Partygästen am besten singen kann.

Julian merkt bald, dass mit Ben etwas nicht stimmt. Nach einer Weile rückt der damit heraus, was ihn bedrückt: In einem Onlinespiel hatte er vor Kurzem ein paar Leute kennengelernt, die zunächst ganz nett zu sein schienen. Er hat sich mit ihnen angefreundet und verschiedene Aufgaben in dem Spiel gemeinsam mit ihnen gelöst. Erst in den letzten Tagen wurde ihm bewusst, dass hinter den germanischen Avataren echte Neonazis stehen, die dieses Spiel missbrauchen, um ihre verbrecherische Ideologie zu verbreiten und um Nachwuchs für ihre kriminellen Aktivitäten zu werben. Bald stellen sie ihm auch Aufgaben, die Ben in der realen Welt ausführen soll. Und inzwischen ist Ben auch bewusst, wie leichtsinnig er zunächst gewesen ist, als er seinen vermeintlich neuen Freunden jede Menge Informationen über sich gegeben hat.

Heute soll Ben bei Jona, einem Jungen aus seiner Schule, eine Scheibe einwerfen. Jona ist offen schwul und war schon mehrfach das Ziel ihrer Angriffe. Aber bisher waren es nur Beleidigungen im Netz, die Ben im Auftrag der Neonazis posten musste. Ben ist völlig verzweifelt - er will auf keinen Fall tun, was die Verbrecher von ihm verlangen, aber zugleich hat er panische Angst vor dem Moment, in dem die merken, dass er ihren Anweisungen nicht folgt. Sie kennen seine Adresse, und sie wissen von seinen jüngeren Geschwistern...

Julians Geburtstagsparty wird erstmal unterbrochen. Die Jugendlichen beschließen, die Fährte der Neonazis aufzunehmen. Ein Teil der Gruppe geht mit Ben zu dem virtuellen Treffpunkt in dem Onlinespiel, an dem die Horde sich verabredet hat. Julian und Maja suchen gleichzeitig nach Jona, um ihn zu beruhigen und ihn zu informieren, woher die vielen Drohungen und Beleidigungen in den letzten Tagen stammten. Und dann stoßen sie auf einen Post von Jona auf Instagram, der sie ahnen lässt, dass er in akuter Gefahr schwebt...

So wird aus ein paar ganz normalen Teenagern mit ihren ganz normalen Träumen und Sorgen in einer nicht ganz so normalen Zeit eine Gruppe Jugendlicher, die sich gemeinsam am eigenen Schopf packen und aus der Lethargie der Coronazeit befreien, indem sie sich für ihren Freund einsetzen und ihm helfen, die Neonazis loszuwerden.



Das Junge Theater Bonn setzt die mit ‚TKKG – Gefangen in der Vergangenheit‘ begonnene digitale Theaterproduktion mit einem neuen Stück fort.

‚Die Surfguards – Nur das eine Leben‘ wird gemeinsam mit Jugendlichen entwickelt und bildet zugleich den Auftakt zu einer Reihe von Stücken, deren Geschichten sich mit den Themen beschäftigen, die mit der zunehmenden Bedeutung des Internets ebenfalls an Brisanz gewinnen: Cybermobbing, Hate Speech, Identity Theft und viele weitere Delikte und Phänomene, denen Kinder und Jugendliche im Internet und den Sozialen Netzwerken fast zwangsläufig begegnen.

Die Surfguards - Nur das eine Leben‘ wird hybrid produziert. Das Publikum im Theater erlebt die Vorstellungen live, die gleichzeitig per Stream weltweit empfangen und gesehen werden können.



INHALTLICHE SCHWERPUNKTE

ONLINE SPIELE

Gerade viele Kinder und Jugendliche sind fasziniert von Online-Spielen, die es für jeden Geschmack und jedes Genre gibt. Die Games sind spannend und herausfordernd, die SpielerInnen vernetzen sich online mit Gleichgesinnten.

Mit anderen Kindern vernünftig umzugehen und online zu spielen, kann ein Kind bereichern und es mit Menschen aus der ganzen Welt in Kontakt bringen, die unterschiedliche Kulturen und Sichtweisen haben. Für viele Kinder stellt die Möglichkeit, in eine Online-Welt zu entfliehen, eine willkommene Abwechslung vom sogenannten ‚Real Life‘, also dem echten Leben, dar. Dort weiß niemand, wer man ist, welche Schule man besucht und wie man aussieht.

In den letzten Jahren hat sich sehr verändert, wie SpielerInnen in Online-Spielen miteinander kommunizieren. Online-Spiele und Social Media sind immer weiter zusammengewachsen und in den meisten Spielen finden heute auch direkte Kontakte zwischen den SpielerInnen statt. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Kind online mit jemand in Kontakt kommt, den es nicht kennt, ist nirgendwo höher als in einem Onlinespiel. In diesen Spielen wissen die Spieler nicht unbedingt, mit wem sie spielen. Online-Personen in den Spielen können andere Kinder sein, aber es ist schwer zu validieren, ob dies tatsächlich der Fall ist. Alles was an Interaktionen zwischen Menschen entsteht, kann auch in Online Games entstehen. Beispielfähig machen Kinder teilweise die ersten Cybermobbing-Erfahrungen in Onlinespielen. Im Unterschied zu anderen sozialen Medien besitzen Onlinespiele häufig keine Upload-Funktion von Bildern und Videos, haben im Gegenzug aber etwas, das alle anderen sozialen Medien nicht haben: die vertrauensbildenden Prozesse aus der spielerischen Aktion heraus. Das macht Online Games für viele Tätergruppierungen interessant, weil sie vielleicht Kontakt und Vertrauen zu den Kindern aufbauen können.

In diese Falle tappt auch Ben in dem Stück ‚Die Surfguards - nur das eine Leben‘. In dem Online-Spiel ‚Medieval Warriors‘ knüpft er Kontakt zu einer Gruppe, die sich die ‚Treuen Germanen‘ nennen und ihm im Spiel zu schnellerem Fortschritt verhelfen. Um weiterhin von den Spielvorteilen zu profitieren, schließt er sich ihnen an und gerät so in eine unheilvolle Schlinge: Nach und nach werden von ihm immer delinquentere ‚Treuebeweise‘ verlangt, von beleidigenden Online-Kommentaren bis hin zu Straftaten in der analogen Welt.



DISKUSSIONS- UND ARBEITSIMPULSE

1. Welche Onlinespiele kennt und nutzt ihr? Tragt sie in die Tabelle (siehe Kopiervorlagen 1) ein.
2. Wählt eines der Spiele aus, die frei zugänglich sind und über Webbrowser gespielt werden können.
 - A** Informiert euch, welche Angaben ihr voneuch machen müsst, bevor ihr das Spiel spielen dürft. Werden diese Angaben überprüft?
 - B** Versetzt euch in die Lage eines Kriminellen, der dieses Spiel nutzen will, um Verbotenes zu tun. Könntet ihr eure Identität geheim halten? Würde die Polizei leicht herausfinden, wer ihr seid?

GRUPPENARBEIT

1. Überlegt, ob ihr schon mal erlebt habt oder von FreundInnen oder Bekannten davon gehört habt, dass über ein Onlinespiel eine Bekanntschaft entstanden ist.
2. Überlegt, ob ihr schon einmal erlebt oder davon gehört habt, dass über ein Onlinespiel ein Kontakt entstanden ist zu jemand, der diesen Kontakt für kriminelle Zwecke missbrauchen wollte oder das sogar geschafft hat.
3. Überlegt in der Gruppe, welche kriminellen Absichten jemand in einem Onlinespiel haben könnte. Ein oder zwei Beispiele dafür habt ihr ja in dem Stück gesehen. Es gibt aber viele Weitere. Macht eine Liste mit Stichpunkten.
4. Vergleicht eure Liste dann mit dieser Übersicht der häufigsten Delikte in Onlinespielen.

„Ich habe ja nichts gegen die in der Hand. Ich weiß nicht, wer die sind, oder wo sie leben, und ich kann nicht einmal beweisen, dass sie mir gedroht haben.“

„Ich habe neulich ein paar Nächte lang „World of Warcraft“ mit nem Typen gezockt, und dann erzählt der plötzlich, dass er in New York lebt und da irgendwas an der Börse macht und echt fett verdient und alles. Stell dir das doch bitte mal vor! Du spielst mit dem, und der vertickt gerade ein paar Millionen Aktien nebenbei.“

LIVE STREAMS, PRANKS, PRIVATSPHÄRE

Wervielzuberichtenhat,cooleAktionenbringundPrivateserzählt, bekommtvielAufmerksamkeit.ZuschauerInnenverschenkendann vieleLikesundtollesFeedback.MancheVloggerInnengehen dabei aber auch zu weit und bringen sich in gefährliche Situationen.

Da in Livestreams alles sofort im Netz landet, können verstörende oder schockierende Inhalte wie Gewaltvideos und auch Pornografie in Echtzeit ins Internet übertragen werden. Auch Mobber können Live-Streams nutzen, um ihre Opfer bloß zu stellen. Auch wenn die sozialen Netzwerke diese Videos nach gewisser Zeit löschen, braucht es eine Weile, bis die Live-Streams überhaupt gefunden werden.

Neben Journalisten, Politikern und Stars sind auch sehr viele Jugendliche auf den Plattformen unterwegs und erzählen in den Sendungen aus ihrem Leben und beantworten Fragen, die ihnen ihre Zuschauer stellen. Das ist natürlich einerseits cool und macht Spaß, andererseits birgt das auch viele Gefahren: Viele gehen dabei viel zu freizügig mit ihren Daten um und geben viele Informationen preis. Was einmal gesagt ist, kann auch nicht mehr rückgängig gemacht werden. Das Problem: Unter den vielen harmlosen Zuschauern gibt es auch schwarze Schafe – schließlich weiß man nie, wer einem überhaupt zuschaut.

Beider Nutzung von Streamingdiensten gibt es einiges zu beachten. Wenn in einem Stream andere Personen auftauchen, müssen diese um Erlaubnis gebeten werden, ansonsten kommt es zu einer Verletzung ihrer Persönlichkeitsrechte. Man kann auch nicht einfach Musik im Hintergrund laufen lassen, oder bei Konzerten ohne Erlaubnis mitfilmen.

In dem Theaterstück „Die Surfguards – nur das eine Leben“ wird die Geburtstagsfeier von Julian für die Gäste, die aufgrund der Corona-Schutzmaßnahmen nicht dabei sein können, live gestreamt. Allerdings verläuft die Feier nicht wie geplant. Bens verfahren Situation gerät in den Mittelpunkt des Geschehens und alle Partygäste – ob vor Ort oder virtuell dabei – bekommen mit, in welche Lage er geraten ist und auch, was er sich bisher schon hat zu Schulden kommen lassen...




CYBERCRIME: GRUNDLAGEN
ÜBER DIE DELIKTE IM INTERNET

GRUPPENARBEIT

- A** Welche Plattformen können genutzt werden, um Livestreams zu erstellen?
- B** Welche Streams anderer schaut ihr euch an? Ist es dabei wichtig, ob es sich um einen Livestream oder ein „normales“ Video handelt?
- C** Welche Vor- und Nachteile haben die Plattformen, die ihr nutzt?
- D** Tauscht euch in der Gruppe untereinander aus, wer von euch selbst schon einmal live gestreamt hat. Welche Inhalte hatten eure Livestreams und zu welchem Zweck habt ihr sie erstellt?
- E** erinnert euch an die erste Szene des Stücks. Angenommen, Julian wäre nicht rechtzeitig aufgewacht. Wie wäre die Szene verlaufen, wenn der Prank funktioniert hätte?
- F** Stellt euch vor, ihr seid in Julians Situation. Während ihr schlaft, werdet ihr plötzlich sehr erschreckt und viele Menschen sehen dabei zu. Unter welchen Bedingungen wäre das für euch okay? Oder geht das gar nicht?

GRUPPENARBEIT

1. Erstellt eine Regelsammlung für Livestreams, die in eurer Klasse gelten soll.
2. Vergleicht eure Regeln mit den gesetzlichen Bestimmungen 
3. Haben Maja und Leah im Theaterstück gegen eure Regeln verstoßen? Wenn ja, gegen welche?
4. Haben sie gegen das Gesetz verstoßen?
5. erinnert euch daran, wie Julian herausgefunden hat, was mit Ben los ist. Wie bewertet ihr sein Verhalten? Unter welchen Umständen ist es für euch okay, die Nachrichten von Freunden zu lesen?
6. Julians Geburtstagsparty nimmt einen unerwarteten Verlauf. Statt zu feiern, sind nun alle damit beschäftigt, Ben aus seiner scheinbar ausweglosen Situation herauszuhelfen. – Gibt es einen Zeitpunkt, an dem ihr den Livestream der Party abgebrochen hättet? Wenn ja, wann wäre dieser Zeitpunkt für euch gewesen?
7. Die gesamte Party wird live übertragen. Gibt es Situationen, in denen das einem oder mehreren Mitfeiernden zum Verhängnis werden könnte?
8. Macht es einen Unterschied, ob die Party live nur an eingeladene Gäste übertragen wird, oder ob Fremde einfach zuschauen können?



DATENSCHUTZ - 'ICH HAB DOCH NICHTS ZU VERBERGEN'

„Die wollten dann alles Mögliche von mir wissen, wenn ich dazugehören will. War auch irgendwie total logisch. Wenn ich mich mit jemandem anfreunde, will ich ja auch wissen, wie er heißt. Oder wie er aussieht. Also hab ich denen meine Adresse geschickt, und Handynummer und paar Fotos und so.(...) In dem Moment schien mir das eben normal.“

Informationen wie Name, Adresse oder Telefonnummern nennt man auch personenbezogene Daten. Sie verraten viel über die eigene Person und bedeuten für Firmen bares Geld. Aber auch Betrüger versuchen im Internet an sensible Daten zu gelangen, um sie für ihre Zwecke zu missbrauchen. Grundsätzlich gilt: Je mehr man im Internet von sich verrät, desto angreifbarer wird man. Denn man weiß nie, was andere mit den Inhalten machen. Und einmal versendet, hat man die Kontrolle über sie verloren.

Vor allem sehr persönliche Inhalte will wohl niemand von sich selbst offen im Internet oder auf fremden Geräten sehen. Aber auch eher harmlose Inhalte können schützenswert sein. Denn im Internet ist es leicht möglich, die an verschiedenen Stellen gespeicherten Daten zu verknüpfen. So ergibt sich ein immer genaueres Bild der eigenen Person. WhatsApp, Instagram oder YouTube sind bei Jugendlichen – aber auch schon bei einigen Kindern – überaus beliebt. Wer hier nicht mit dabei ist, bekommt vieles nicht oder zu spät mit. Zudem ist spannend zu sehen, wie andere auf eigene Inhalte reagieren. Entsprechend offenherzig gibt man sich in vielen Fällen. Gut gemeinte Ratschläge wie „Verrate nicht zu viel von dir, das Internet vergisst nie!“ stoßen auf Unverständnis: Man tauscht sich doch nur mit Freunden aus und hat ja nichts zu verbergen. Und so glauben viele Kinder und Jugendliche, Datenschutz sei langweilig und gehe sie nichts an. Insbesondere bei der Nutzung von Sozialen Netzwerken entstehen Problematiken. Denn hier sind die Nutzer dazu angehalten, sich anhand vielfältiger persönlicher Informationen, wie auch durch Fotos und Videos innerhalb eines Profils darzustellen und zu präsentieren. Dies geschieht häufig allzu freizügig und ohne einen Gedanken daran zu verschwenden, wer Zugang zu diesen Daten hat, wozu sie weiter verwendet werden und wie sie später einmal gelöscht werden können.

Auch Ben in dem Theaterstück „Die Surfguards - nur das eine Leben“ geht es so. Zunächst hatte er sich nichts dabei gedacht, den „Treuen Germanen“ seinen Namen und seine Adresse zu verraten, seine Freunde im echten Leben wissen diese ja schließlich auch. Doch jetzt wird er damit erpresst und bedroht, sollte er die ihm gestellten Aufgaben nicht erfüllen.

WERTEKONFLIKTE

1. SELBSTSCHUTZ VS. SELBSTENTFALTUNG

Selbstschutz kann im Widerspruch zu dem Bedürfnis stehen, sich darzustellen und sich auszuprobieren (verschiedene Rollen).

2. SELBSTSCHUTZ VS. SOZIALE ANERKENNUNG

Selbstschutz kann im Widerspruch zu dem Bedürfnis nach sozialer Anerkennung, Teilhabe und Verbundenheit stehen (Integration).

3. SELBSTSCHUTZ VS. INCENTIVES

Selbstschutz kann im Widerspruch zu dem Bedürfnis stehen, kostenlose Services, Boni und Rabatte in Anspruch nehmen zu wollen.

4. SELBSTSCHUTZ VS. NÜTZLICHKEIT UND BEQUEMLICHKEIT

Selbstschutz kann im Widerspruch zu dem Bedürfnis stehen, immer erreichbar zu sein, (mobil) informiert zu bleiben oder in anderer Form „digital unterstützt“ zu werden.

5. SELBSTSCHUTZ VS. UNTERHALTUNG

Selbstschutz kann im Widerspruch zu dem Bedürfnis stehen, sich unterhalten zu lassen (z. B. YouTube, Musikstreaming-Dienste).

6. SELBSTSCHUTZ VS. SHARING

Selbstschutz kann im Widerspruch zu dem Bedürfnis stehen, Wohnungen, Autos, Parkplätze, Dienstleistungen etc. mit anderen Personen teilen zu wollen.

DISKUSSIONSFRAGEN

Ihr habt mit Sicherheit schon oft gesagt bekommen, dass ihr eure persönlichen Daten im Internet und gegenüber Unbekannten nie herausgeben dürft. Im Stück gibt Ben seine Daten an jemanden heraus, den er zu kennen glaubt und dem er vertraut, und merkt erst später, was der tatsächlich im Schilde führt.

- A** Wie unterscheidet sich dieses Risiko, seine persönlichen Daten weiterzugeben, im digitalen Raum von dem Risiko im „Real life“?
- B** Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit ihr jemandem (online oder im direkten Kontakt) eure Adresse und Telefonnummer gebt?
- C** Wie bewertet ihr Bens Verhalten in dem Spiel? War er einfach nur naiv? Er hatte doch nichts zu verbergen?
- D** An welchem Punkt hätte Ben eine Möglichkeit gehabt, sich aus den Zwängen der „Treuen Germanen“ zu befreien? Was hätte er dafür in Kauf nehmen müssen?
- E** Findet ihr, Ben hat eine Strafe für die von ihm verübten Straftaten verdient?
- F** Seht euch folgendes Zitat aus dem Stück noch einmal an:

Julian: „Der Typ ist echt der Hammer! Alles komplett öffentlich. Man kann ihm einfach so folgen.“

Maja: „Ist doch eigentlich cool!“

Julian: „Aber dadurch ist er total verletzbar. Diese Typen wären doch nie auf ihn gekommen, wenn er nicht so...“

Welche Vor- und Nachteile haben Jonas großzügige Privatsphäre-Einstellungen für ihn und sein Umfeld?



HATE SPEECH

Ein respektvolles Miteinander ist auch im Internet unverzichtbar. Zu beobachten ist aber gegenwärtig, dass dort Hetze, Hass und Diskriminierung immer mehr Verbreitung finden – besonders in sozialen Netzwerken, Foren und Kommentarspalten. Für das Phänomen der Verbreitung von Hassbotschaften im Internet hat sich auch im deutschen Sprachgebrauch der Begriff Hate Speech (englisch für „Hassrede“) durchgesetzt. Er beschreibt abwertende, menschenverachtende und volksverhetzende Sprache und Inhalte, die die Grenzen der Meinungsfreiheit überschreiten. Denn, so Artikel 1 des Grundgesetzes, „die Würde des Menschen ist unantastbar“. Das gilt auch im Internet. Hate Speech kann sich sehr direkt äußern, z.B. in eindeutig rassistischen oder sexistischen Beleidigungen und durch die Anstiftung zur Gewalt. Manchmal sind Äußerungen aber auch schwieriger einzuschätzen. Hass im Netz existiert nicht losgelöst vom analogen Leben, sondern greift reale Macht und Diskriminierungsstrukturen auf. Zusätzlich lässt sich im Internet eine Art Enthemmungseffekt beobachten. Meinungen, die im realen Leben oft nur von einer Minderheit offen vertreten werden, sind mit wenigen Klicks veröffentlicht und finden im Internet eine große Bühne. Dahinter stehen nicht selten rechtsextreme Gruppen und Personen, die die Möglichkeiten des Internets für ihre Propaganda nutzen. Das fehlende direkte Gegenüber, die Möglichkeit, anonym zu bleiben, und das Wissen, kaum zur Rechenschaft gezogen zu werden, tragen weiter zur Enthemmung bei. Dabei wird nicht nur anonym gehetzt, sondern häufig auch ganz offen. Hate Speech unterscheidet sich von anderen Formen digitaler Gewalt. Während etwa von Cyber-Mobbing, sogenannten Shitstorms oder einer verrohten Kommunikationskultur im Netz im Prinzip alle in gleichem Maße betroffen sein können, richtet sich Hate Speech vorwiegend gegen Personen, die einer bestimmten Gruppe zugeordnet werden. Sie erfahren eine Abwertung aufgrund ihrer Hautfarbe, ihrer (vermeintlichen) Herkunft, ihrer Religion, ihres Geschlechts, ihrer sexuellen Orientierung oder ihres Körpers. Hate Speech ist insofern eng verknüpft mit dem Begriff gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit. Sie kann aber auch jene treffen, die zwar selbst nicht einer der genannten Gruppen zugeordnet werden, aber online und offline für deren Rechte und gegen Menschenfeindlichkeit eintreten.

„...Aber ich hab mir ja auch gedacht, ich kämpf mit denen, ich bring die um, oder die mich. Schlimmer kann eine Beleidigung ja wohl auch nicht sein. Also hab ich weiter mitgemacht. Und dann kamen bald die ersten Aufgaben in der echten Welt. (...) Erst musste ich mir Fake-Accounts anlegen, und irgendwem Haßmails schicken, oder Kommentare auf Instagram und so...“



HASSKOMMENTARE DOKUMENTIEREN



RESPEKTVOLLER UMGANG UND VERHALTEN IM NETZ



DATENSCHUTZQUIZ

DISKUSSIONSFRAGEN

Im Theaterstück „Die Surfguards - nur das eine Leben“ folgt Ben der Aufforderung der Gruppe „Die deutschen Germanen“ Hasskommentare gegen einen Mitschüler zu veröffentlichen.

- A** Glaubt ihr, es ist ihm leicht gefallen?
- B** Hätte Ben die Aufgabe auch erledigt, wenn er seinen Mitschüler im „Real Life“, also verbal und in direktem Kontakt hätte beleidigen müssen?
- C** Worin seht ihr die Unterschiede?
 - für Ben
 - für Jona

TIPS FÜR JUGENDLICHE

★ AKTIV WERDEN!

Das Internet ist dein Lebensraum. Übernimm Verantwortung und Sorge dafür, dass Rassismus, Sexismus und Hetze im Netz keinen Platz finden. Hater und Dauer-Störer/-innen (sogenannte Trolle) dürfen in Sozialen Medien nicht dafür sorgen, dass sich Mädchen oder Jungen aus Angst vor Gewalt zurückziehen. Zeigt Zivilcourage – online und offline.

★ EINMISCHEN ERLAUBT!

Beziehe Position für ein weltoffenes und respektvolles Miteinander. Weise andere darauf hin, wenn du das, was sie posten, für rassistisch hältst. Informiere dich, argumentiere gegen Hetze im Netz, betreibe Widerstand mit Worten. So haben Rassisten und Menschenfeinden nicht das Gefühl, im Sinne einer schweigenden Mehrheit zu handeln.

★ RESPEKT IM NETZ!

Achte auf Netiquette und einen fairen Umgangston – auch Worte können andere verletzen. Vermeide aggressiv klingende Pseudonyme. Schau auch bei vermeintlich lustigen Seiten darauf, ob die Späßen nicht auf Kosten anderer gemacht werden. Diskriminierung ist nicht lustig! Pass auf, dass du nicht selbst Sprachmuster benutzt, in denen Vorurteile stecken (z. B. „Das Boot ist voll.“).

★ GRENZEN SETZEN!

Lösche Beleidigungen und Bedrohungen als Moderator/-in einer Seite. Blocke Leute, die sich bewusst rassistisch äußern, oder streiche sie von deiner Freundesliste. Melde Hasskommentare beim Betreiber der Seite, damit diese gelöscht werden. Vergiss dabei nicht, Beweise in Form von Screenshots mitzuliefern. Aussagen, die z. B. volksverhetzend sind oder zu Gewalt aufrufen, sind gesetzlich verboten und können geahndet werden.

★ GENAU HINSEHEN!

Lass dich nicht für dumme verkaufen. Hate Speech ist manchmal schwer zu erkennen. So werden teils bewusst falsche Aussagen verbreitet, oder Hate Speech tarnt sich als Ironie. Vor allem rechtsextreme Gruppen benutzen Soziale Medien, um menschenfeindliche Inhalte zu verbreiten. Sei kritisch und prüfe Quellen und Profile. Adde nur Personen die du kennst und denen du vertraust.

★ FANTASIE STATT HASS

Auch Ironie kann ein Mittel sein, um Hass im Netz mit Haltung zu begegnen. Manchmal hilft Humor auch, um absurde Argumente zu entlarven. Allerdings wird dadurch keinesfalls eine sachliche Diskussion angeregt und es besteht das Risiko missverstanden zu werden. Wer inhaltlich einsteigt, muss viel Zeit und Energie mitbringen und aufpassen, nicht selbst zur Zielscheibe zu werden.

★ SCHÜTZE DICH SELBST!

Achte beim Umgang mit Hasskommentaren auf dich selbst und deine Grenzen. Es gibt Leute im Netz, die ihre Hassbotschaften möglichst weit verbreiten wollen, egal wie. Wenn Beiträge von solchen Dauer-Störer/-innen dir zu nah gehen, ist Löschen oder Blocken angesagt. Setze dich bei Counter Speech (englisch für „Gegenrede“) nicht unnötigen Gefahren aus.

★ HILFE HOLEN

Wenn du unsicher bist oder selbst angefeindet wirst, dann sprich mit Freunden, Eltern oder anderen vertrauten Personen und hol dir Unterstützung.

ONLINE-RESSOURCEN FÜR HILFESUCHENDE



JUUUPORT.DE
SELBSTSCHUTZ-PLATTFORM
VON JUGENDLICHEN
FÜR JUGENDLICHE



NUMMERGEGENKUMMER.DE
HILFE BEI KLEINEN UND GROSSEN PROBLEMEN



HASS-IM-NETZ.INFO
INFORMATIONEN ZU HASS IM NETZ
UND MELDEMÖGLICHKEIT



HATEAID.ORG
BERATUNGSSTELLE GEGEN HASS IM NETZ

RECHTSEXTREMISMUS

Der Begriff Rechtsextremismus begegnet uns in der Schule, den Medien und der Politik. Aber was genau versteht man unter dieser Bezeichnung? Wie setzt sich ein geschlossenes rechtsextremales Weltbild zusammen? „Rechtsextremismus“ ist seit den siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts ein Begriff der politischen Alltagssprache. Er findet Verwendung im Journalismus, in der politischen Bildung, bei Sicherheitsbehörden und in der Auseinandersetzung der Parteien. Er löst den älteren Begriff des „Rechtsradikalismus“ mehr und mehr ab. Auch in den Sozialwissenschaften hat sich eine Forschungstradition herausgebildet, wobei sich die grundlegende Unterscheidung in Einstellung und Verhalten durchgesetzt hat. Wir sprechen von einer rechtsextremistischen Einstellung, wenn bestimmte Meinungen und Orientierungen zusammentreffen: Vor allem übersteigter Nationalismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus, ein autoritär-konservatives, hierarchisches Familien- und Gesellschaftsbild und die Ablehnung der Demokratie. Rechtsextremistische Einstellungen sind weniger Ergebnis der Aneignung einer politischen Programmatik sondern vielmehr Verinnerlichung einer Weltanschauung. Etwa zehn bis fünfzehn Prozent der Bevölkerung verfügen nach Umfragen über eine solche Einstellung und ein entsprechendes politisches Weltbild. Bei der Frage nach ihrer Entstehung lautet die Antwort: Prägende Erfahrungen in der Familie und ihrem Umfeld und später in Gleichaltrigen-Gruppen sind ausschlaggebende Faktoren. Soziale Ängste um praktische Fragen wie Arbeit, Wohnung und Lebensperspektiven können solche Einstellungen verfestigen. Aufgrund der nationalsozialistischen Vergangenheit wird Rechtsextremismus in Deutschland mit einer ganz besonderen Aufmerksamkeit und Sensibilität betrachtet. Er ist aber ein internationales Phänomen. Einstellungsmessungen haben gezeigt, dass in allen europäischen Gesellschaften die Kombination von übersteigertem Nationalismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus und Demokratie-Ablehnung mehr oder weniger ausgeprägt ist. Die soziale Basis für den Rechtsextremismus ist in allen europäischen Gesellschaften vorhanden.

RECHTSEXTREMISMUS IM NETZ

Das Internet ist heute das wichtigste Propagandamittel der Rechtsextremen. Die rechtsextremen Mechanismen sind dabei oft so raffiniert, dass selbst Erwachsene sie auf den ersten Blick nicht durchschauen. Jugendliche, die noch auf der Suche nach der eigenen Identität und einem (politischen) Weltbild sind, fängt man besonders leicht. Im Netz sind außerdem nicht nur praktisch alle Jugendlichen erreichbar, sondern es ist auch geradezu ideal, um rechtsextreme Inhalte subtil und jugendaffin zu vermitteln. Die Internetpräsenzen von Rechtsextremen sehen mitunter harmlos aus, modern und jugendlich – und doch ist die Ideologie dahinter immer die gleiche: antidemokratisch, fremdenfeindlich, rassistisch. Rechtsextreme geben sich eine eher bürgerliche Erscheinungsbild, sie nehmen die politischen Themen auf, die Jugendliche ohnehin interessieren (z.B. Arbeitslosigkeit, Umwelt, Politikverdrossenheit), wie Arbeitslosigkeit, Umwelt, Politikverdrossenheit, und sie bieten eine Erlebniswelt und ein Zugehörigkeitsgefühl durch spannende Zeltlager, hippe Flashmob-Aktionen oder einen ansprechenden Kleidungsstil.

MELDESTELLEN

POLIZEI

Bei der Polizei wird im Falle einer Straftat Anzeige erstattet.

JUGENDSCHUTZ.NET

Per E-Mail (hotline@jugendschutz.net) oder per Beschwerdeformular können rechtsextreme Inhalte gemeldet werden.

LANDESMEDIENANSTALTEN

Auch die Landesmedienanstalten sind als Aufsichtsbehörden im Bereich.

GRUPPENARBEIT

Informiert euch im Internet auf folgenden Seiten über Aktionen von Schulen gegen Rechtsextremismus:



MUT-GEGEN-RECHTE-GEWALT.DE
DAS PORTAL FÜR ENGAGEMENT



NO-HATE-SPEECH.DE
INFOS & DEFINITION ZU HATE SPEECH



DAS-MACHT-SCHULE.NET
IMPULSE FÜR PROJEKTARBEIT UND SCHULENTWICKLUNG



SCHULE-OHNE-RASSISMUS.ORG
VERNETZUNG VON SCHULEN IM EINSATZ FÜR MENSCHENWÜRDE



#NICHTEGAL
FÜR EIN RESPEKTVOLLES MITEINANDER IN DER DIGITALEN WELT

1. Notiert euch:
 - A Welche Aktionen gibt es?
 - B Was wird hier getan?
 - C Wer macht mit?
2. Überlegt, was ihr an eurer Schule umsetzen könntet, und wen man miteinbeziehen und informieren müsste.
3. Finden Aktionen gegen Rechts und für Zivilcourage an eurer Schule bereits statt? Sammelt und beurteilt in einer Pro-Kontra-Liste, was gelungen oder weniger gelungen ist. Falls es etwas zu verbessern gibt, macht Vorschläge und stellt sie z. B. der Schulleitung vor.

DIGITALE SELBSTDARSTELLUNG

„Wir sind doch keine Sexisten! Oder?“

Zum heutigen Erwachsenwerden gehört es für Jugendliche ganz selbstverständlich dazu, dass selbst-optimierte Bilder mit dem Wunsch nach positiver Rückmeldung geteilt werden. Internet-Stars, sogenannte Influencer, sind heute genauso erfolgreich wie TV-Stars und bieten Jugendlichen neben einer Vorbildfunktion jede Menge Spaß und Unterhaltung. Über Messenger-Dienste wie WhatsApp tauschen sich Teenager nicht nur über Hausaufgaben aus, sie organisieren große Teile ihres sozialen Lebens darüber, um bestimmte Bedürfnisse zu befriedigen: nach Kommunikation, nach Selbstfindung und -darstellung, nach gemeinsamen Erlebnissen mit ihren Bezugsgruppen, nach Freiräumen und hin und wieder auch nach Grenzüberschreitungen.

Einer der wichtigsten Nutzungsgründe, die Selbstdarstellung, hängt zusammen mit den Fragen, die sich Heranwachsende – ob bewusst oder unbewusst – stellen: Wer bin ich? Wer möchte ich sein? Wer möchte ich nicht sein? Wie sehen mich andere? Werde ich akzeptiert und gemocht?

Die zentrale Entwicklungsaufgabe im Jugendalter ist es, sich über seine eigenes „Selbst“ bewusst zu werden, also im wörtlichen Sinne Selbstbewusstsein und eine eigene Identität zu entwickeln. Die Ablösung vom Elternhaus geht mit der Frage einher, wie Heranwachsende auf andere wirken und was andere in ihnen sehen. Von besonderer Bedeutung ist dabei die Rückmeldung von Menschen der gleichen Alterskohorte, der Peergroup. Außerdem erfolgt die Entwicklung einer Identität in der heutigen digitalisierten Zeit nicht mehr nur über das physische Umfeld, wie bspw. Schule oder Sportverein, sondern auch über das digitale soziale Umfeld, in dem sich Jugendliche tagtäglich einen Großteil ihrer Zeit bewegen. Über Likes, Kommentare, das Teilen von Posts und auch das Sich-offenbaren über Portale wie Instagram – mit zum Teil sehr persönlichen Einblicken – erfahren sie Bestätigung, aber auch Ablehnung.

Die virtuelle Welt bietet ein äußerst breites Spektrum an Selbstverwirklichungsmöglichkeiten, sei es geringere Korrekturen oder gar Erschaffung eines komplett neuen bzw. anderen Körpers, der das eigene „Ich“ in bestimmten Kontexten repräsentieren und einen Bezug des Ichs zur virtuellen und/oder realen Welt herstellen soll.

DISKUSSIONSFRAGEN

In dem Stück „Die Surfguards - Nur das eine Leben“ tut Leah sich schwer, ihren Avatar freizügig zu gestalten und auch diesen zu entkleiden.

1. Warum, glaubt ihr, ist das so ein Problem für sie?
2. Worauf achtet ihr, wenn ihr einen Avatar erstellt?
3. Wie viel von euch selbst steckt in dem Avatar?
4. Wie unterscheidet sich euer Outfit und Style im Alltag, z.B. in der Schule?
 - A zu dem auf Selfies und geposteten Fotos in Sozialen Netzwerken
 - B zu Avataren, die ihr als eure Spielfigur in Onlinegames erstellt

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN ZUR NACHBEREITUNG

ASSOZIATIONSBALL

Um in ein Nachgespräch einzusteigen, kann ein Ball im Kreis herum gegeben oder geworfen werden. Dabei sagt jede/r SchülerIn spontan ein Wort oder einen Satz, der ihm oder ihr zum Stück bzw. zum Thema einfällt. Mehrfachnennungen sind möglich, es gibt kein „richtig“ oder „falsch“.

STANDBILDER

Die SchülerInnen gehen durch den Raum (Raumlauf). Der Spielleiter/Die Spielleiterin gibt eine Gruppengröße sowie Themen, Orte oder Situationen vor, zu denen die SpielerInnen dann Standbilder improvisieren. (Z.B.: „Geht in Vierergruppen zusammen und macht ein Standbild zum Thema Strandurlaub“). Sind alle Standbilder fertig, werden sie nacheinander betrachtet und von den jeweils anderen Gruppen beschrieben. Dann setzen die SpielerInnen den Raumlauffort, bis eine neue Gruppengröße und Vorgabe gemacht wird.

THEMENVORSCHLÄGE

- Selfies
- Pranks
- Computerspiele
- Lockdown
- (Cyber-)Mobbing
- Privatsphäre
- Fake

EINE SACHE DES VERTRAUENS

Diese Übung können Sie folgendermaßen erklären:

„Stellt euch in einen Kreis.

Dieses Spiel ist eine Sache des Vertrauens, ihr müsst also alle gut zusammenarbeiten.

Rückt ganz nahe zusammen, sodass ihr Schulter an Schulter steht. Gleich werde ich eine/n von euch bitten, in die Mitte zu gehen. Die anderen strecken die Arme nach vorne, die Handflächen zeigen ebenfalls nach vorne. Bleibt die ganze Zeit in dieser Position.

Die Person in der Mitte schließt die Augen und lehnt sich ganz weit nach hinten. Klingt schrecklich, oder? Am Anfang ist es das auch. Wenn die Person in der Mitte sich weit nach hinten lehnt, wird sie nämlich auf eine/n von euch im Kreis fallen (Die Kreispersonen dürfen die Augen natürlich nicht schließen). Der/die Betreffende führt ihn dann sanft und langsam in die Mitte zurück. Also nicht stoßen oder schubsen! Schließlich soll die Person in der Mitte Vertrauen gewinnen. Wenn sie auf zwei Leute fällt, helfen beide gemeinsam sie wieder zurück in die Mitte zu bringen.

Selbst wenn jemand eher klein ist, kann sein entspannter Körper ziemlich schwer werden, wenn er sich auf euch fallen lässt. Also denkt daran: Ihr sollt als Team zusammenarbeiten. Wenn ihr gut zusammenarbeitet, könnt ihr jede/n von euch auch zu mehreren auffangen.

Es ist sehr wichtig, dass alle die ganze Zeit aufmerksam sind. Wenn jemand auf den Boden fällt, kann er sich ernsthaft verletzen. Lasst also die Person in der Mitte niemals aus den Augen. Sehr wichtig bei dieser Übung ist auch, dass die Person in der Mitte ganz entspannt ist, sodass die anderen sie gut führen können. Macht sie ihren Körper zu steif, ist das kaum möglich.

Am besten sind für diese Übung kleine Gruppen mit acht bis zehn Teilnehmenden. Zu Beginn sollten die Teilnehmenden aus Sicherheitsgründen sehr eng beieinanderstehen. Das bedeutet, dass es für die Person in der Mitte nur begrenzten Raum gibt, um sich fallen zu lassen. Wenn die Teilnehmenden mit der Übung schon besser vertraut sind, können sie einen Schritt zurücktreten und so den Kreis erweitern. Dann ist aber mehr Konzentration erforderlich.

KÖNIG UND KÖNIGIN

Die Erklärungen und die Diskussion zu diesem Spiel könnten folgendermaßen lauten:

Allenehmen auf der Bühne Platz – und dann brauche ich noch eine/n Freiwillige/n. Zur freiwilligen Person, im Folgenden Lena genannt):

Du bist heute der König/die Königin. Und weil du Königin bist, herrschst du über alle diese Leute hier. Du kannst ihnen sagen, was sie tun sollen. Und du kannst die anderen aus dem Spiel ausschließen, wenn du willst. Du brauchst es nicht einmal zu begründen. Wem es nicht passt, der ist ausgeschieden.

Lena kann also z.B. sagen: „Mir gefällt nicht, wie du lachst. Du bist draußen.“ Oder sie kann befehlen: „Paul, du machst jetzt 20 Liegestützen... zu langsam – du bist ausgeschieden!“

Sie braucht also keinen vernünftigen Grund zu nennen, wenn sie jemanden nicht mehr mitmachen lassen will. Sie muss nicht einmal besonders höflich zu euch sein. Denkt dran: Sie ist die Königin! Selbstverständlich darf sie nichts Beleidigendes sagen. Aber sie darf euch Befehle geben: „Sing ein Lied“, „Spring auf und ab bis ich Stopp sage“, „Mach einen Affen“ und so weiter. Wichtig: Mit der Königin wird nicht herumdiskutiert!

Wer ausgeschieden ist, setzt sich in die Mitte des Raumes. Ziel des Spiels ist es, der/die Letzte zu sein, der/die ausscheidet. Ich tausche die Königin oder den König alle paar Minuten aus. Seid also darauf vorbereitet, jeder kann an die Reihe kommen (so kommen frische Ideen und die Teilnehmenden können ihren Führungsstil zeigen).

Dieses Spiel vermittelt den Teilnehmenden einen gewissen Eindruck davon, was es heißt, keine Kontrolle mehr zu haben und eine Situation zu erleben, in der es gerade nicht gerecht zugeht. Sie können sich dadurch leichter in die ausweglose Situation von Ben aus dem Theaterstück „Die Surfguards – nur das eine Leben“ hineinversetzen.

Sie können folgende Fragen zur Diskussion im Anschluss an das Spiel verwenden:

- Warum haben wir dieses Spiel gespielt?
- Was hat das Spiel mit dem Theaterstück zu tun?
- Was ist der ernste Hintergrund des Spiels?

VARIANTEN

- Sie können es die ganze Spielzeit bei ein und demselben Teilnehmer als König belassen.
- Sie können auch zwei gleichzeitig in die Herrscherrolle schlüpfen lassen.

NÜTZLICHE LINKS UND ADRESSEN

JUUUPORT.DE
ONLINE-BERATUNG BEI
CYBERMOBBING & CO



NICHTS-GEGEN-JUDEN.DE
ANTWORTEN AUF DIE HÄUFIGSTEN
ANTISEMITISCHEN PAROLEN



HASS-IM-NETZ.INFO
INFORMATIONEN ZU
RECHTSEXTREMISMUS
IM INTERNET



JUGENDSCHUTZ.NET
KOMPETENZZENTRUM VON BUND
UND LÄNDERN FÜR DEN SCHUTZ
VON KINDERN UND JUGENDLICHEN
IM INTERNET



HATEAID.ORG
BERATUNGSSTELLE
GEGEN HASS IM NETZ



NETZPOLITIK.ORG
MEDIUM FÜR DIGITALE
FREIHEITSRECHTE



KLICKSAFE.DE
MATERIALIEN FÜR
KOMPETENTE UND
KRITISCHE NUTZUNG
VON INTERNET UND
NEUEN MEDIEN



PROJEKT DE:HATE
QUALITATIVES UND
QUANTITATIVES MONITORING
VON RECHTSEXTREMISTISCHEN
UND -POPULISTISCHEN
PHÄNOMENEN ONLINE



BPB.DE
BUNDESZENTRALE FÜR
POLITISCHE BILDUNG



SPIELERATGEBER-NRW.DE
RECHTSEXTREMISMUS IN
ONLINE-GAMES



BILDUNGSSERVER.DE
ONLINE BERATUNG
FÜR JUGENDLICHE



KLICKSAFE.DE
RECHTSEXTREMISMUS
UND GAMING

DIE NÄCHSTEN FOLGEN

Die weiteren Folgen werden möglichst kurzfristig und immer brandaktuell entwickelt, um die Pandemielage ebenso wie das sich derzeit besonders schnell verändernde Lebensgefühl junger Menschen möglichst genau zu erfassen. Die hier skizzierten vier Folgen dienen dabei als Grundlage und Pool für Ideen, aber nicht als starres Korsett.

#2 WIE DU MIR, SO ICH DIR

Kira hat sich von ihrem Freund Marc getrennt, schon vor ein paar Wochen. Immer wieder haben sie sich in der Zeit ihrer Beziehung auch intime Fotos geschickt, obwohl ihnen beiden bewusst war, wie riskant das ist. Jetzt ist Kira vollkommen verzweifelt, denn die Fotos von Marc sind im Internet aufgetaucht, Marc hat das herausgefunden und beschuldigt sie nun, die Fotos weitergegeben zu haben. Er droht ihr an, dass er mit ihren Fotos zu machen, wenn sie nicht sofort dafür sorgt, dass die Fotos wieder gelöscht werden. Doch Kira hat nicht die leiseste Ahnung, wie die Fotos auf diese Seite geraten sind, oder wer überhaupt Zugang zu den Dateien hatte ... Über ihre gemeinsame Freundin Lena wendet Kira sich an Maja und bittet sie um Hilfe. Ihren Eltern will sie auf keinen Fall erzählen, was passiert ist, und auch zur Polizei zu gehen traut sie sich nicht. Sie würde vor Scham am liebsten im Erdboden versinken. Julian und Maja geraten darüber zum ersten Mal ernsthaft in Streit. Was bedeutet eigentlich bedingungsloses Vertrauen in einer Beziehung? Wie lange ist, für immer? Und was bleibt von der Liebe und dem Vertrauen, wenn, für immer' schneller vorbei ist als beide gedacht haben?

#3 DIE KATZE IM SACK

Leah muss dringend viel Geld aufreiben für eine Aktion, mit der sie syrischen Kindern helfen will, die auf Lesbos in einem der Flüchtlingslager leben. Auf eBay organisiert sie einen großen Flohmarkt, auf dem sie gebrauchte Klamotten, Bücher, Schuhe verkauft, die ihre Freunde ihr für den guten Zweck überlassen haben. Unter den Käufern ist ein Junge, ungefähr in ihrem Alter, der offenbar nicht nur an dem Paar Turnschuhe interessiert ist, sondern auch an dem guten Zweck ihrer Aktion. Er will freiwillig einen höheren Preis zahlen, um sie zu unterstützen. Doch dann will der Junge plötzlich lieber ein Treffen mit ihr verabreden, als das Geld für die Schuhe zu überweisen. Und gerade noch rechtzeitig kommt Leah der Verdacht, dass dieser Junge vielleicht in Wirklichkeit einige Jahre älter ist und den Kauf der Schuhe nur als Vorwand benutzt. ... Robin, Ben und Rafael arbeiten derzeit mit Volldampf an der Umsetzung von Leahs Aktion - in der Fußgängerzone ihrer Stadt wollen sie zum Protest ein Flüchtlingslager nachbauen, wie sie auf Lesbos und den anderen Ägäisinseln existieren. Dort wollen sie selbst unter ähnlichen Bedingungen campen, unter denen die Kinder in diesen Lagern teilweise jahrelang leben und leiden müssen, bis die Stadt sich bereit erklärt, zusätzliche Flüchtlinge aufzunehmen. Und anderen Menschen wollen sie gegen Spenden die Möglichkeit geben, für ein paar Stunden oder sogar für eine Nacht mit ihnen dort zu hausen und am eigenen Leib zu erfahren, wie sich das anfühlt.

ARBEITSIMPULSE

In dem Stück „Die Surfguards - Nur das eine Leben“ tut Leah sich schwer, ihren Avatar freizügig zu gestalten und auch diesen zu entkleiden.

1. Sammelt Themen, die sich für eine weitere Folge der ‚Surfguards‘ eignen würden.
2. Schreibt einen Kurztext wie die Beispiele oben mit dem Inhalt eurer Folge.

KOPIERVORLAGEN

1. Befrage verschiedene Klassenkameraden und trage ihre Antworten in die entsprechenden Felder. Jedes einzelne Feld darf mehrere Antworten enthalten, aber niemals die Gleichen.

| | | | |
|---|---|---|--|
| Spiele, die man kaufen kann/bezahlen muss | Spiele, die man allein spielt | Spiele, bei denen man einer vorgegebenen Handlung folgt | Ein anderes Wort für am PC/Handy/Konsole spielen |
| Gründe, warum Eltern Computerspiele verbieten könnten | Spiele, in denen man selbst kreativ werden kann | Konsolenspiele | Spiele, bei denen man Kontakt zu anderen Spielenden haben kann |
| Spieleplattformen | Spiele, bei denen man sich frei bewegen kann | Spiele, die man mit mehreren spielt | Vorteile, wenn man viel an PC/Handy/Konsole spielt |

2

Fragebogen zur Einleitung der Nachbereitung des Theaterstücks

Wie hat dir das Theaterstück gefallen?

Welche Szene oder welcher Moment ist dir besonders in Erinnerung geblieben?

Gibt es etwas das dich erstaunt hat? Wenn ja, was hat dich am meisten erstaunt?

Was ist dir an Julian als Erstes aufgefallen?

Was ist dir an Ben als Erstes aufgefallen?

Was gefiel dir besonders gut und warum? Schreibe in Stichworten auf, warum du es gut fandst.

Was gefiel dir am Stück nicht und warum? Schreibe in Stichworten auf, was dir nicht gefallen hat und warum es dir nicht gefallen hat.

Wie glaubst du geht es für Ben im Stück weiter? Schreibe in Stichworten, was du denkst, wie es weiter geht.