

## Anleitung: Wie setze ich das Spiel ein?

### → Vor dem Spiel

#### Fachbegriffe klären

Möglicherweise sollten vor Spielbeginn die im Spiel verwendeten Fachbegriffe geklärt werden. Werfen Sie dafür gerne einen Blick auf [webhelm.de](http://webhelm.de), dort finden Sie Fachartikel zu allen im Spiel aufgegriffenen Themen. Darin werden wichtige Begriffe erklärt und Hintergrundinformationen zur Verfügung gestellt.

- Hate Speech: [webhelm.de/hate-speech-hetze-im-netz](http://webhelm.de/hate-speech-hetze-im-netz)
- Cybergrooming: [webhelm.de/cyber-grooming](http://webhelm.de/cyber-grooming)
- Sensible Daten: <https://webhelm.de/datenschutz/>
- Onlinemobbing: [webhelm.de/cyber-mobbing](http://webhelm.de/cyber-mobbing)

#### Sensibel arbeiten

In den Situationskarten des Spiels wird unter anderem Homophobie thematisiert. Je nach Gruppe und individuellen Vorerfahrungen der Teilnehmenden kann dieses Thema einzelne Personen triggern. Daher ist ein umsichtiges Anleiten und Handeln der pädagogischen Fachkraft nötig. Der Gruppe sollte vorab verdeutlicht werden, dass die Fachkraft immer für ein vertrauliches Gespräch unter vier Augen zur Verfügung steht. Darüber hinaus kann bei Bedarf intensiver zum Thema Homophobie gearbeitet werden. Passende Methoden und Inspirationen hierfür bietet das Projekt GenderONline ([gender.jff.de](http://gender.jff.de)).

### → Hinweise zum Spielstart

#### Gruppenbildung und -dynamik

Das Spiel wird in Kleingruppen von zwei bis vier Personen gespielt. Für eine offenere Gruppendynamik bietet es sich an, enge Freund\*innengruppen aufzulösen.

#### Anleitung genau befolgen

Jedem Spielkartenset ist eine Anleitung beigelegt. Diese hat ebenfalls die Form einer Spielkarte und ist beidseitig bedruckt. Folgt man allen Schritten der Anleitung genau, sollte im Spiel nichts schief laufen. Die einzelnen Spielschritte sind genau erklärt, sodass alle Teilnehmenden – beginnend mit dem ersten Schritt – intuitiv starten können.

#### Spieleiter\*in

Für einen guten und geregelten Ablauf des Spiels erweist es sich als sinnvoll, pro Kleingruppe eine Spieleiterin oder einen Spieleiter festzulegen. Diese\*r leitet (mit Hilfe der Anleitung) durch das Spiel und sorgt dafür, dass alle Schritte des Spiels nacheinander durchgeführt werden.

## QR-Codes scannen

Die Lösung der einzelnen Situationskarten, inklusive der richtigen Analyse- und Aktionskarten, verbergen sich hinter den QR-Codes der jeweiligen Situationskarte. Diese sollen mit dem Smartphone gescannt werden. Zu beachten ist, dass die Lösung, je nach Anbieter und Version des Smartphones (iOS oder Android), unterschiedlich angezeigt wird. Im Idealfall ist die Lösung direkt zu sehen. In manchen Fällen (iOS) muss die Mitteilung, die erscheint, wenn man den QR-Code gescannt hat, einmal kurz heruntergewischt werden. Der Scan führt in keinem Fall zu einer Webseite. Sollte eine Webseite angezeigt werden, ist diese nicht korrekt. Für den Fall, dass die QR-Scan-Funktion nicht funktioniert, sind die Lösungen dieser Anleitung hinzugefügt (siehe unten "Analoge Lösung").

## Lösungsfotos sammeln

Um die einzelnen Situationen gebündelt festzuhalten und auch nach dem Spiel etwas Handfestes mitnehmen zu können, sollen die einzelnen Situationen (inklusive Analyse- und Aktionskarten), nach Abgleich mit der Lösung, von jeder teilnehmenden Person abfotografiert werden. So ist es den Teilnehmenden gegeben, bei möglicherweise ähnlichen Situationen in der Zukunft konkrete Lösungsansätze nachschlagen zu können. Hier ist darauf zu achten, dass dieser Schritt nicht übersprungen wird.

## Analoge Lösung

*Fiese Kommentare zum Posting:* Blocken/Entfreunden, Vertrauensperson, Nummer gegen Kummer, Juuuport, miteinander sprechen, Zivilcourage

*Erlebnisberichte im Klassenchat:* Chatroom Regeln, Counter Speech, Recht am eigenen Bild, Screen abfotografieren, Vertrauensperson, Zivilcourage

*Persönliche Daten teilen:* Meine Daten, privates Konto

*Unbekannte online:* Pseudonym verwenden, Gesundes Misstrauen, sag „NEIN“, Keine Webcam, Vorsicht bei Treffen, Jemand melden, Screenshots als Beweise, Meine Daten, Blocken/Entfreunden, Vertrauensperson, Juuuport

## → Nach dem Spiel

### Nachbesprechung

Im besten Fall wurde das Spiel von den Teilnehmenden problemlos durchgeführt und alle hatten Spaß. Kleine Hilfestellungen sind natürlich erlaubt. Das Thema "Stress im Netz" kann jedoch auch Fragen aufwerfen und sollte nachträglich besprochen werden. Hierfür bieten sich die nachfolgenden Methoden an, insbesondere der Konflikte-Walk und die Zeichenreflexion.