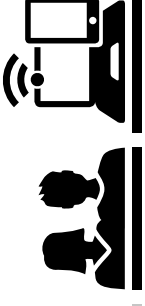




- Thema** > Umgang mit Manipulation – sich gegen (Cyber-)Grooming-Täter zur Wehr setzen
- Aufgabe** > Ein (Cyber-)Grooming-Täter versucht, in den Raum einer Schülerin oder eines Schülers einzudringen. Aufgabe der Schülerin oder des Schülers ist, den Angriff abzuwehren und sich nicht überreden zu lassen.
- Kompetenzen** > Schülerinnen und Schüler können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen.
> Sie kennen ihre eigenen Strategien zur Durchsetzung ihrer Anliegen.
> Ihr Verhalten ist selbstsicher.
> Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, MI.1.2.h, MI.1.3.f, ERG.2.2.a–e, ERG.5.3.c, ERG.5.3.d
- Ablauf**
- Auftrag** 8 Minuten
- > 2er-Gruppen mit 2 Rollen: Eine Schülerin oder ein Schüler steht in einem markierten Kreis. Sie oder er hat die Aufgabe, den Platz zu verteidigen. Die Spielerin oder der Spieler des Grooming-Täters steht davor und versucht, durch Manipulation und Überredung in den Raum hineingelassen zu werden.
Dauer: 2 Minuten pro Spielrunde. Es werden die Partner und Rollen getauscht.
- Kompetenzsicherung** 12 Minuten
- > Lehrperson fragt:
1. Gegen welches Verhalten könnt ihr euch leicht wehren?
 2. Wogegen könnt ihr euch kaum wehren?
- Zeitbedarf** > 20 Minuten
- Material** > Projektionsvorlage mit 2 Fragen (Seite 2)
> Kreide oder Seile, um Kreis zu markieren
- Regeln** > Keine Gewalt! Keine körperlichen Berührungen! Erlaubt sind: Argumente, Bewegung, Gestik, Mimik, Stimme.
- Hinweis** Fachwissen: Cybergrooming (siehe Seite 8)
- > Für Lehrpersonen steht das Grundlagenpapier Fachwissen: Cybergrooming zur Verfügung. Dieses kann als separate PDF-Datei heruntergeladen werden. Siehe Rubrik Digitale Medien > Cybergrooming > Fachwissen für Lehrpersonen.



1. Gegen welches Verhalten könnt ihr euch leicht wehren?

2. Wogegen könnt ihr euch kaum wehren?