

Unterrichtsentwurf im Fach Verbraucherbildung am

Lehrkraft im Vorbereitungsdienst¹:

Ausbildungsschule:

Schulleiterin:

Ausbildungslehrkraft:

Studienleiterin:

Kurs:

Uhrzeit:

Raum:

Thema der Unterrichtseinheit: Cybermobbing

Thema der Unterrichtsstunde: **Wie gehe ich mit Cybermobbing in Gruppenchats um?**

Hauptintention: Die Schülerinnen und Schüler² entwickeln Tipps im Umgang mit Cybermobbing in Gruppenchats, indem sie ein digitales Rollenspiel durchführen und dieses im Anschluss reflektieren.

Einbindung der Einzelstunde in die Unterrichtseinheit:

1./2. Stunde	Cybermobbing: Was weißt du darüber? / Was ist der Unterschied zwischen Mobbing und Cybermobbing?
3./4. Stunde	Warum mobben Menschen und was sind die Folgen?
5./6. Stunde	Wann wird Cybermobbing strafbar?
7. Stunde	Wie gehe ich mit Cybermobbing in Gruppenchats um?
8./9. Stunde	Was kann ich gegen Cybermobbing tun?

Angestrebte und zu fördernde Kompetenzen (angelehnt an die Fachanforderungen der Verbraucherbildung)

Die SuS ...

1. ... analysieren das Verhalten anderer im Internet kritisch, indem sie eine Textstelle aus einer Lektüre auf Grundlage ihres Vorwissens bewerten (Sachkompetenz).
2. ... reflektieren das eigene sowie das Verhalten anderer, indem sie ihre Wahrnehmungen und Gefühle miteinander besprechen. (Selbstkompetenz).
3. ... arbeiten erfolgreich in Einzel- und Gruppenarbeiten, indem sie sich an die vorgegebenen Regeln halten (Sozialkompetenz).

¹ Wird im Folgenden zur besseren Lesbarkeit mit LiV abgekürzt.

² Wird im Folgenden zur besseren Lesbarkeit mit SuS abgekürzt.

Lernausgangslage

Den Wahlpflichtunterrichts-Kurs (WPU) der Verbraucherbildung 7 unterrichte ich seit Beginn dieses Schuljahres eigenverantwortlich als LiV mit 4 Stunden wöchentlich. Der Kurs setzt sich aus 15 SuS zusammen. Da es sich um einen WPU handelt wurde der Kurs aus vier verschiedenen 7. Klassen zusammengesetzt. Der Schüler M. wurde mit ADHS, einer Anpassungsstörung mit Ängsten und einer Störung des Sozialverhalten mit oppositionellem, aufsässigen Verhalten sowie einer isolierten Lesestörung diagnostiziert. Er verfügt über eine Schulbegleitung, die sich zunächst zurückhält und in problematischen Situationen M. unterstützt. Im letzten Schulhalbjahr brachte sich M. aber gut im Unterricht ein und zeigte sich überwiegend motiviert. Die Schülerinnen M. und G. pflegen seit Beginn des Schuljahres einen fast dauerhaften Schulabsentismus. Da die Inhalte der Unterrichtsstunden innerhalb der Unterrichtseinheit zwar inhaltlich miteinander verknüpft sind, aber nur bedingt aufeinander aufbauen, ist auch für diese Schülerinnen das Erreichen der angestrebten und zu fördernden Kompetenzen möglich. G. verweigert seit Beginn des Wahlpflichtkurses jegliche Form der Mitarbeit und zeigt sich stets uneinsichtig. Dieses Verhalten zeigt sie jedoch auch in anderen Fächern. Die SuS sind aufgeschlossen, bilden eine gute Lerngemeinschaft und pflegen einen meist freundlichen Umgang miteinander. Sie sind in der Regel motiviert und zeigen Freude am Verbraucherbildungsunterricht, sodass meist eine rege Beteiligung besteht. Durch einen zusätzlichen Arbeitsbogen sowie durch die individuelle Unterstützung seitens der Lehrperson wird versucht, den unterschiedlichen Lernvoraussetzungen und Leistungsniveaus der SuS gerecht zu werden. Die heutige Unterrichtsstunde findet innerhalb der schulinternen Vorhabenwoche statt. Der 7. Jahrgang liest die Jugendromane „Vernetzt gehetzt“ und „...und jetzt sehen mich alle“ von Judith Le Huray, in denen fiktive Fälle von Cybermobbing dargestellt werden. In der Vorhabenwoche arbeiten die SuS in Projektheften zu den Lektüren. Als Co-Klassenlehrer einer 7. Klasse war ich bei der Planung der Vorhabenwoche beteiligt. Es bot sich an, das Thema im WPU um weitere Lerninhalte zu vertiefen. Im letzten Halbjahr haben wir bereits das Thema „Soziale Medien“ behandelt, wodurch bei den SuS ein fachliches Grundwissen vorhanden ist.

Didaktische Überlegungen

Die Stunde „Wie gehe ich mit Cybermobbing in Gruppenchats um?“ lässt sich in den Fachanforderungen der Verbraucherbildung des Landes Schleswig-Holstein sowohl dem Lernfeld „Rolle als Verbraucher“ als auch dem Lernfeld „Lebensführung als Potenzial“ zuordnen. Die SuS sollen neben den Chancen auch die Gefahren im Umgang mit neuen Medien, dem Internet oder sozialen Netzwerken erkennen (MBWK, 2019, S.15). Zudem sollen sie Verantwortung für das eigene Handeln und das Leben in der Gemeinschaft initiativ übernehmen. Dabei stellt der Umgang mit Konflikten eine der Grundkompetenzen für die Alltagsbewältigung im Privaten, im Beruf und in der Gemeinschaft dar. Das Reflektieren des Umgangs mit sich und anderen ist hierfür ausschlaggebend (MBWK, 2019, S.17). Die digitale Revolution hat dazu geführt, dass die Lebenswelt der Jugendlichen immer stärker von der Nutzung des Internets und der damit einhergehenden sozialen Medien geprägt wird. Studien zufolge besitzen 96 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen ein eigenes Smartphone (JIM, S.6). Von ihnen benutzen 92 Prozent das Smartphone täglich und 84 Prozent sind täglich online (JIM, 2022 S.16). WhatsApp gilt bei den Jugendlichen als die beliebteste App und wird von 85 Prozent der Teenager täglich genutzt (JIM, 2022 S.29). Neben vielen Chancen, die digitale Medien mit sich bringen, wie beispielsweise die schnelle Kommunikation, Möglichkeiten zum Lernen, Neues entdecken, kreativ zu werden und sich inspirieren zu lassen, können Jugendliche jedoch auch mit problematischen Inhalten im Internet konfrontiert werden. In der JIM-Studie 2022 gaben 16 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen an, im letzten Monat Beleidigungen oder Anfeindungen gegen sich persönlich im Netz erlebt zu haben (JIM, 2022, S.53). Die Studie des „Bündnis gegen Cybermobbing e.V.“ zeigt, dass Cybermobbing ein weiterhin unterschätztes gesellschaftliches Problem ist, das durch die Allgegenwart des Internets verstärkt wird. Jugendliche sind in der kritischen Phase der Pubertät besonders verletzlich und betroffen von Cybermobbing. Eltern sind überfordert, Lehrer sind unzureichend darauf vorbereitet und Schulen reagieren oftmals zu zögerlich. Laut Studie sind 1,8 Millionen Schülerinnen und Schüler in Deutschland mindestens einmal Opfer von Cybermobbing geworden. Ein Viertel der von Cybermobbing betroffenen Kinder und Jugendlichen hatten deswegen Suizidgedanken. Um dieser Problematik entgegenzuwirken, bedarf es einer frühzeitigen Kompetenzvermittlung, die eine kritische Reflexion in Bezug auf den Umgang mit

Medien und über die digitale Welt ermöglicht (BgC e.V., 2022). Die KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt" sieht vor, SuS einen medienkompetenten Umgang mit digitalen Medien in den Bereichen "Kommunizieren und Kooperieren" sowie "Schützen und sicher agieren" zu vermitteln. Dazu gehört, dass sie Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennenlernen und ethische Prinzipien sowie kulturelle Vielfalt im Netz berücksichtigen (KMK, 2016). Die heutige Stunde zielt darauf ab, dass die SuS verstehen, dass es keine einfachen Lösungen für das Problem des Cybermobbings gibt, aber es wichtig ist, eine Sensibilität für dieses Thema zu entwickeln. Sie werden lernen, ihr eigenes Verhalten und das Verhalten anderer im Internet zu hinterfragen und kritisch zu bewerten.

Methodische Überlegungen

Die Unterrichtsstunde beginnt mit der **Begrüßung** der SuS. Der **Einstieg** erfolgt durch die Darstellung einer visualisierten Textstelle aus dem Buch „Vernetzt gehetzt“. Die Visualisierung trägt dazu bei, die Situation realer wirken zu lassen und dadurch den Lebensweltbezug herzustellen. Die LiV bittet die SuS, welche in der Vorhabenwoche mit diesem Buch arbeiten, diese Textstelle aufzuschlagen und nach Erteilung des Hörauftrages in der ritualisierten Lesekette vorzulesen. Alle SuS erhalten den Hörauftrag, die Veränderung des Umgangstons im Verlauf der Kommentarspalte zu beachten. Ein/e SoS gibt den Hörauftrag nochmal in eigenen Worten wieder, um sicherzugehen, dass dieser verstanden wurde. Zur Aktivierung des Vorwissens fragt die LiV, ob die SuS glauben, dass diese Situation auch offline so passieren könne. Durch die Arbeit mit der Lektüre soll der Arbeitsfluss der Vorhabenwoche erhalten bleiben und ein fachübergreifender Bogen gespannt werden. Um eine gewisse Verbindlichkeit und Transparenz zu schaffen, bittet die LiV eine S oder einen S den heutigen Stundenfahrplan vorzulesen. Für die **Hinführung** bittet die LiV zunächst um ein Handsignal, wenn die SuS in einer WhatsApp-Klassengruppe sind. Anschließend fragt die LiV, ob die SuS dort schon einmal Cybermobbing beobachtet haben und sie davon berichten möchten. Sofern die SuS von ihren eigenen Erfahrungen berichten, wenden sie die bereits ritualisierte Meldekette an. Der Bezug auf die Eigenerfahrungen der SuS soll diese kognitiv aktivieren und auf das folgende Rollenspiel emotional vorbereiten. Zu Beginn der **Erarbeitung** benennt die LiV das Vorhaben und bittet eine/n SoS das Vorgehen anhand der drei Schritte zu erläutern. Durch den Einbezug der SuS wird der Redeanteil der LiV reduziert und folglich die Schüleraktivität erhöht. Nachdem der Arbeitsauftrag der Erarbeitungsphase bekannt ist, verteilt die LiV die Rollenkarten. Hierbei erfragt die LiV, ob es SuS gibt, welche nicht das Mobbingopfer sein möchten, um diese vor einer emotional überfordernden Situation präventiv zu schützen. Diese SuS erhalten von der LiV eine Rollenkarte mit Täter-, Mittäter- oder Beobachterrolle. Alle anderen SuS erhalten ihre Rollenkarte zufällig und geben ihre Rolle nicht preis, um die Spannung aufrechtzuerhalten. Die SuS befolgen anschließend die drei Arbeitsschritte und beginnen selbstständig mit dem Rollenspiel. Um extreme Situationen mitzubekommen und gegebenenfalls einzugreifen, befindet sich auch die LiV als stiller Beobachter in allen Chaträumen. Durch das Rollenspiel sollen die SuS die Möglichkeit erhalten, die Thematik Cybermobbing in einer realitäts- und lebensweltnahen Situation zu erleben. In der anschließenden **Reflexion**, welche von den SuS mittels Präsentation erklärt wird, sollen die SuS mithilfe eines von der LiV ausgeteilten Arbeitsbogens zunächst in Einzelarbeit das erlebte Rollenspiel in ihrer Rolle reflektieren. Falls SuS vor der vorgegebenen Zeit fertig sein sollten, erhalten diese von der LiV eine Zusatzaufgabe, in der sie ihr Vorwissen zum Strafrecht nutzen sollen, um ihren Chatverlauf auf Straftaten zu prüfen. Da die SuS ihre Arbeitsmappe auf Grund der Vorhabenwoche nicht dabei haben, stellt die LiV noch Tippkarten zur Bearbeitung der Zusatzaufgabe bereit. Durch die Zusatzaufgabe mit Tippkarten entsteht eine Differenzierung nach oben, welche auf die unterschiedlichen Leistungsniveaus der SuS eingehen soll und an das Wissen der vorherigen Stunden anknüpft. Auch das Vorgehen der darauffolgenden Gruppenreflexion wird zunächst von den SuS vorgetragen und anschließend durchgeführt. Schnell arbeitende SuS arbeiten mit der Zusatzaufgabe weiter. In der **Sicherung** schreiben die SuS in ihren vorherigen Arbeitsgruppen stichpunktartig Tipps im Umgang mit Cybermobbing in Gruppenchats auf und sammeln diese anschließend in der Mitte des Raums in einem Stehkreis auf dem Boden. Die SuS sollen ihre Tipps im Plenum vorstellen. Doppelte Tipps werden gegebenenfalls von der LiV aussortiert. Für den **Transfer** sollen die genannten Tipps in Bezug zur eingänglichen Situation aus dem Buch angewendet werden. Als didaktische Reserve können die Ergebnisse der Zusatzaufgabe im Plenum besprochen werden. Nach einem kurzen **Ausblick** in die nächste Stunde und erfolgt der **Abschluss** durch die LiV.

Literaturangaben

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (MBWK) (Hrsg.) (2019). *Fachanforderungen Verbraucherbildung. Sekundarstufe I*. Schmidt & Klaunig: Kiel.

Quellenangaben

Bündnis gegen Cybermobbing e.V. (2022): Cyberlife- IV-Studie: Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern Vierte empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schüler/-innen in Deutschland (Folgestudie von 2013, 2017 und 2020)

https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/wpcontent/uploads/2022/10/Cyberlife_Studie_2022_endfassung.pdf (zuletzt aufgerufen am 28.01.2023).

JIM-Studie Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) Stuttgart, November 2022

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf (zuletzt aufgerufen am 28.01.2023).

KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt" (2012)

<https://www.kmk.org/aktuelles/artikelansicht/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2023).

Anhang

Schule: LiV: Datum: Fach: Verbraucherbildung Kurs: WPU7 VBB Zeit: 09:35 - 10:20 Uhr		Thema der Unterrichtsstunde: Wie gehe ich mit Cybermobbing in Gruppenchats um?		
		Hauptintention: Die SuS entwickeln Tipps im Umgang mit Cybermobbing in Gruppenchats, indem sie ein digitales Rollenspiel durchführen und dieses im Anschluss reflektieren.		
Zeit	Phase	Geplanter Unterrichtsverlauf	Sozialform	Medien/ Material
09:35 – 09:40 (ca. 5min.)	Begrüßung, Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> Die LiV begrüßt die SuS. Die LiV zeigt eine visualisierte Textstelle aus dem Buch „Vernetzt gehetzt“ Die LiV bittet die SuS die Textstelle aufzuschlagen und in einer Lesekette vorzutragen. Die LiV erteilt den Hörauftrag: Wie verändert sich der Umgangston im Verlauf der Kommentare? Gib bitte den Hörauftrag mit eigenen Worten wieder. Die LiV stellt die Frage: Glaubt ihr, das wäre offline auch passiert? Die LiV bittet eine/n SoS den Stundenfahrplan vorzulesen. 	Plenum	Smartboard, PowerPoint, Buch „Vernetzt gehetzt“
9:40 – 9:45 (ca. 5min.)	Hinführung	<ul style="list-style-type: none"> Die LiV bittet die SuS um ein Handsignal, wenn diese in einer WhatsApp-Klassengruppe sind. Die LiV fragt, ob die SuS dort schon Cybermobbing beobachtet haben. SuS berichten gegebenenfalls von ihren Beobachtungen. 	Plenum	Smartboard, PowerPoint
9:45 – 09:57 (ca. 12 min.)	Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> Die LiV benennt das Vorhaben der Erarbeitung Die LiV bittet eine/n SoS das Vorgehen des Rollenspiels vorzulesen. Die LiV verteilt die Rollenkarten. Die SuS befolgen die drei Schritte und beginnen selbstständig mit dem Rollenspiel. Die LiV verfolgt über ihren Computer die Chatverläufe der Gruppen. 	Plenum Gruppenarbeit	Smartboard, PowerPoint, iPads, Rollenkarten
09:57 – 10:12 (ca. 15 min.)	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> Die LiV verteilt ein Arbeitsblatt zur Reflexion. Die LiV bittet eine/n SoS das Vorgehen der Reflexion vorzulesen. Die SuS reflektieren für 5 Minuten in Einzelarbeit Bereits fertige SuS erhalten von der LiV die Zusatzaufgabe. Die LiV beendet nach Ablauf der 5 Minuten die Einzelarbeitsphase und bittet eine/n SoS das Vorgehen der Gruppenreflexion vorzulesen. Die SuS reflektieren für 5 Minuten in der Gruppe. Bereits fertige SuS erhalten von der LiV die Zusatzaufgabe. 	Plenum Einzelarbeit Gruppenarbeit	Smartboard, PowerPoint, AB „Digitales Rollenspiel – Reflexion“, AB „Digitales Rollenspiel Zusatzaufgabe“, iPads, Tippkarte
10:12 – 10:19 (ca. 7min.)	Sicherung Transfer	<ul style="list-style-type: none"> Die LiV verteilt Kärtchen und bittet eine/n SoS den Arbeitsvortrag vorzulesen. Die SuS beschriften die Kärtchen und sammeln sich im Stehkreis. Die SuS stellen ihre Tipps für den Umgang mit Cybermobbing in Gruppenchats vor. Die LiV fragt, was die Personen in der Situation aus der Lektüre anders hätten machen können? 	Plenum	Smartboard, PowerPoint, Kärtchen
10:19 – 10:20 (ca. 1min.)	Ausblick und Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> Die LiV gibt einen kleinen Ausblick auf die nächste Stunde und beendet die Unterrichtsstunde. 	Plenum	Smartboard, PowerPoint

Didaktische Reduktion: Rückbezug auf die Literatur wird in der nächsten Unterrichtsstunde als Wiederholung genutzt.

Didaktische Reserve: Zusatzaufgabe im Plenum besprechen.



WPU 7 Verbraucherbildung

Thema: Cybermobbing



Schlag bitte das Buch „Vernetzt gehetzt“ auf der Seite 90 auf.

Hörauftrag

Wie verändert sich der Umgangston im Verlauf der Kommentare?



Heutiger Stundenfahrplan

- Cybermobbing in Gruppenchats
- Digitales Rollenspiel
- Tipps für den Umgang mit Cybermobbing in Gruppenchats

WhatsApp-Klassenchat



Wer von euch ist in einer
WhatsApp-Klassengruppe?



WhatsApp-Klassenchat



Habt ihr dort auch schon einmal
Cybermobbing mitbekommen?



Digitales Rollenspiel



1 Lies dir deine Rollenkarte genau durch.



2 Nimm dir ein iPad und logge dich bei iServ ein.



3 Chatte bei iServ unter „Messenger“ mit deiner Gruppe in deiner Rolle.



Digitales Rollenspiel - Reflexion



1

Meine Rolle war:

2

Beschreibe, wie du dich zu Beginn des Chats gefühlt hast.

3

Beschreibe dein Verhalten während des Chats.

4

Beschreibe, wie du dich zum Ende des Chats gefühlt hast.

+

Wenn du früher fertig bist, holst du dir die Zusatzaufgabe ab.



Digitales Rollenspiel - Reflexion



Teilt eure Gefühle mit den anderen Gruppenmitgliedern und diskutiert, wie der Chat hätte anders verlaufen können.

+

Wenn ihr früher fertig seid, holt ihr euch die Zusatzaufgabe ab.



Tipps für den Umgang mit Cybermobbing in Gruppenchats



- 1 Schreibt stichpunktartig Tipps für den Umgang auf die Kärtchen auf.
- 2 Legt sie in die Mitte des VBB-Raums.
- 3 Stellt euch im Kreis um die Kärtchen auf.



Was hätten die Personen in der Situation anders machen können?



Unterrichtsmaterial



Name: _____

Cybermobbing

Datum: _____

Digitales Rollenspiel - Reflexion

1

Nenne deine Rolle: _____



2

Beschreibe, wie du dich zu Beginn des Chats gefühlt hast.



3

Beschreibe dein Verhalten während des Chats.



4

Beschreibe, wie du dich zum Ende des Chats gefühlt hast.



Digitales Rollenspiel - Tippkarte



Hier siehst du, welche Gesetze auch im Fall von Cybermobbing greifen.

Strafgesetzbuch (StGB) § 185: Beleidigung

Beleidigung wird mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder einer Geldstrafe bestraft. Kommt zu der Beleidigung eine Tötlichkeit hinzu, kann sich die Freiheitsstrafe auf bis zu zwei Jahre erhöhen.

Strafgesetzbuch (StGB) § 186: Üble Nachrede

Die Verbreitung falscher Tatsachen kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder einer Geldstrafe bestraft werden. Findet die üble Nachrede öffentlich oder schriftlich statt, kann sich das Strafmaß um ein Jahr erhöhen.

Strafgesetzbuch (StGB) § 187: Verleumdung

Das bewusste Verbreiten falscher Tatsachen, die eine andere Person schädigen, kann mit einem Freiheitsentzug bis zu zwei Jahren oder einer entsprechenden Geldstrafe bestraft werden. Findet die Tat öffentlich statt, kann die Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahre betragen.

Strafgesetzbuch (StGB) § 238: Nachstellung

Wer einer Person nachstellt, indem er ihre Nähe sucht oder sie ständig kontaktiert, kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder einer entsprechenden Geldstrafe bestraft werden.

Strafgesetzbuch (StGB) § 240 und § 241: Nötigung und Bedrohung

Wer einem Menschen mit Gewalt oder anderen unangenehmen Folgen droht, wenn dieser eine bestimmte, vom Täter festgelegte Handlung nicht ausführt, kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren bestraft werden.

Strafgesetzbuch (StGB) § 201: Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes

Wer heimlich Tonaufnahmen macht und diese dazu nutzt, einer anderen Person zu schaden, kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder einer Geldstrafe bestraft werden.

Strafgesetzbuch (StGB) § 201 a: Verletzung des Persönlichkeitsbereiches durch Bildaufnahmen

Wer heimlich Bildaufnahmen macht oder eine Person in einer hilflosen Situation aufnimmt, kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder einer Geldstrafe bestraft werden.

Das Recht am eigenen Bild KUG/KunstUrhG § 22

Jeder hat das Recht am eigenen Bild. Wer Bilder anderer ohne deren Einverständnis veröffentlicht, kann mit einer Geldstrafe bestraft werden.

Basic **Täter** 100HP



Du hast die Rolle des Täters.

Rollenbeschreibung 100
Gemeinsam mit den anderen Tätern mobbst du das Mobbingopfer. Du bist beleidigend und gemein.

Deine Aufgabe 100
Du verbreitest das Gerücht, dass sich das Opfer nach dem Toilettengang nie die Hände wäscht.

weakness $\star \times 2$ resistance $\star -20$ retreat cost \star

Wenn du alles gelesen hast, loggst du dich bitte auf Serv ein!

Basic **Beobachter** 111HP



Du hast die Rolle des Beobachters.

Rollenbeschreibung 10
Du siehst, wie das Opfer am Chat gemobbt wird, hast aber Angst selbst zum Opfer zu werden.

Deine Aufgabe 10
Halte dich lieber aus dem Konflikt raus. Trotzdem nimmst du am Chat teil.

weakness $\star \times 2$ resistance $\star -20$ retreat cost \star

Wenn du alles gelesen hast, loggst du dich bitte auf Serv ein!

Mobbingopfer 100HP



Du hast die Rolle des Mobbingopfers.

Rollenbeschreibung 100
Du wirst gleich im Gruppenchat von mehreren Mitschülern gemobbt.

Deine Aufgabe 100
Gehe sachlich auf die Äußerungen der Anderen ein. Du darfst dich wehren, aber nicht beleidigen.

weakness $\star \times 2$ resistance $\star -20$ retreat cost \star

Wenn du alles gelesen hast, loggst du dich bitte auf Serv ein!

Basic **Täter** 100HP



Du hast die Rolle des Täters.

Rollenbeschreibung 100
Gemeinsam mit den anderen Tätern mobbst du das Mobbingopfer.

Deine Aufgabe 100
Du hast ein peinliches TikTok-Tanzvideo des Opfers gepostet und erzählst davon. Du wirst beleidigend und gemein.

weakness $\star \times 2$ resistance $\star -20$ retreat cost \star

Wenn du alles gelesen hast, loggst du dich bitte auf Serv ein!

Basic **Mittäter** 100HP



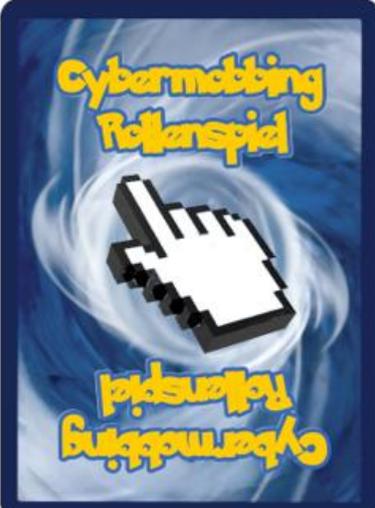
Du hast die Rolle des Mittäters.

Rollenbeschreibung 100
Gemeinsam mit den anderen Tätern mobbst du das Mobbingopfer.

Deine Aufgabe 100
Du findest das Mobbing lustig und machst mit. Du wirst beleidigend und gemein.

weakness $\star \times 2$ resistance $\star -20$ retreat cost \star

Wenn du alles gelesen hast, loggst du dich bitte auf Serv ein!



**Cybermobbing
Rollenspiel**

**Cybermobbing
Rollenspiel**