



Anleitung

Ab 13 Jahren, 3 bis 12 Spielende

Das Spiel Flag Check vermittelt euch spielerisch Wissen zum Schutz vor Cybergrooming in On-line-Games und gibt euch praktische Tipps, wie ihr euch sicherer im digitalen Raum bewegt. Flag Check ist ein kooperatives Spiel, ihr spielt gemeinsam als Team – es gibt kein Gewinnen oder Verlieren. Im Mittelpunkt stehen der Austausch untereinander und euer Bauchgefühl. Und genau das macht das Spiel so besonders!

Material:

- 84 Spielkarten (81 Karten mit Chat-Nachrichten / 3 Blankokarten zum selbst ausfüllen)
- 30 Zahlenkarten (jeweils die Zahlen 1 bis 5 in sechs verschiedenen Farben für sechs verschiedene Spielende bzw. Teams)
- 15 Flaggenkarten (jeweils 5 Karten in Grün, Orange und Rot)
- 8 Aktionskarten (6 Aktionen: Melden, Hilfe holen, Blocken, Antworten/Nachfrage stellen, Ignorieren und Chat verlassen / 2 Blankokarten zum selbst ausfüllen)

Spiel-Idee:

Flag Check enthält Spielkarten mit verschiedenen Chat-Nachrichten, die euch in Gaming-Chats begegnen können. Stellt euch also vor, dass ihr diese Nachrichten auf Discord oder im In-Game-Chat bekommt.

In jeder Spielrunde habt ihr 5 Spielkarten mit Chat-Nachrichten vor euch, die bewertet werden. Von Green Flag (1) bis Red Flag (5). Green Flag bedeutet: die Nachricht auf der Karte ist ungefährlich/ ist in Ordnung/ es besteht kein Problem. Red Flag bedeutet: die Nachricht auf der Karte ist gefährlich/ ist nicht in Ordnung/ es besteht ein Problem.

Die Spielrunde läuft in zwei Phasen ab. Zunächst bewertet jede Person einzeln und anonym die Nachrichten und bringt sie mit den Zahlenkarten in eine Reihenfolge. Von 1 (Nachricht ist ok) bis 5 (Hier gibt es ein Problem).

Sobald alle Spielenden ihre Zahlenkarten verdeckt neben die Chatnachrichten gelegt haben, werden alle Zahlenkarten aufgedeckt. Jetzt besprecht ihr als Gruppe, wie ihr die Nachrichten einordnet. Ihr vergebt grüne, orange und rote Flaggen. Dabei gibt es kein Richtig oder Falsch. Es kommt auf euer Bauchgefühl an und worauf ihr euch gemeinsam einigt.

Nach drei bis fünf Spielrunden (das entscheidet ihr selbst) überlegt ihr mit den Aktionskarten noch gemeinsam, wie ihr auf die von euch zugeteilten orangen und roten Nachrichten (also den problematischen Nachrichten) reagieren könnt.

Vorbereitung:

1. Nehmt euch das Kartendeck und trennt die verschiedenen Kartenarten (Zahlen, Flaggen, Aktionen, Nachrichten) und legt sie unterschiedliche Stapel.
2. Jede Person, die mitspielt, bekommt ein Set mit Zahlenkarten (1 bis 5) in einer Farbe ausgeteilt. Die restlichen Zahlenkarten werden nicht gebraucht.
- (Als Spielvariante können auch zwei Personen ein Team bilden und bekommen dann als Team ein Set mit Zahlenkarten. Weitere Informationen im Absatz „Spielvarianten“.)
3. Die Flaggenkarten werden mit den Farben nach oben in drei Stapeln bereitgelegt.
4. Die Aktionskarten werden als einzelner Stapel bereitgelegt.
5. Die Spielkarten mit den Nachrichten werden gemischt und als Spielstapel verdeckt bereitgelegt.

Ablauf:

1. Ihr wählt eine Rundenleitung aus, die anfängt. Diese Person zieht 5 Spielkarten mit Chat-Nachrichten. Sie legt die Spielkarten aufgedeckt in eine Reihe untereinander und liest diese laut vor.
2. Ihr habt alle 5 Zahlenkarten, mit denen ihr die Chat-Nachrichten auf den Spielkarten nun verdeckt bewertet. Von 1 (Green Flag) bis 5 (Red Flag). Eure Zahlenkarten legt ihr verdeckt unterhalb und oberhalb der Spielkarten an. (Es kann vorkommen, dass ihr alle fünf Nachrichten problematisch – oder alle in Ordnung findet. Bringt sie trotzdem in eine Reihenfolge mit den Karten 1 bis 5. (1 bedeutet also nicht automatisch harmlos und 5 nicht automatisch grenzüberschreitend.)
3. Haben alle Ihre Bewertung vorgenommen, werden die Zahlenkarten gemeinsam aufgedeckt.
4. Seid ihr euch einig? Nicht schlecht! Seid ihr euch uneinig? Das ist gar nicht schlimm. Denn jetzt kommt der spannende Teil: Erzählt euch gegenseitig, welche Bewertung ihr abgegeben habt und erklärt, wieso ihr so bewertet habt. Seid ihr nun einer Meinung oder immer noch uneinig? Das ist völlig ok! Grenzen setzt jede Person individuell und jede*r hat ein anderes Bauchgefühl! Anschließend bewertet ihr nun die Karten mit den Flaggen (Green Flag, Orange Flag und Red Flag). Hier müsst ihr euch auf jeweils eine gemeinsame Bewertung einigen. Besprecht euch dafür in der Gruppe.
5. Habt ihr alles besprochen, wechselt die Rundenleitung auf die nächste Person (links von der vorherigen Rundenleitung) und startet eine neue Runde. Spielt so viele Runden, wie ihr möchtet.
6. Zum Abschluss des Spiels nehmt ihr euch nochmal die Chat-Nachrichten vor, die ihr rot und orange eingestuft habt. Ordnet diese den Aktions-Karten zu (Melden, Hilfe holen oder Rat suchen, Blockieren, Ignorieren, Antworten/Nachfrage stellen und Chat verlassen). Auch hier kann natürlich diskutiert werden. Beendet danach das Spiel.



Infos für Fachkräfte

Das Kartenspiel „Flag Check“ möchte Jugendliche und junge Erwachsene ab 13 Jahren auf eine spielerische Art und Weise für das Risiko von Cybergrooming in Gaming Chats sensibilisieren und ihnen Handlungsmöglichkeiten zum Schutz vor sexualisierten Übergriffen im digitalen Raum aufzeigen.

Spielende...

...erfahren durch die Karten, dass Kontaktaufnahme und Nachrichten im Online-Gaming problematisch werden können.

... lernen, Warnsignale zu erkennen und auf ihr Bauchgefühl zu hören, wenn ihre Grenzen im Chat nicht geachtet werden.

... erkennen, dass es einen großen Unterschied macht, mit wem Nachrichten ausgetauscht werden (Fremde vs. Freunde, Gleichaltrige vs. Erwachsene) und welche Intention die Person gegenüber hat.

... lernen, wie sie auf problematische Nachrichten reagieren können und welche Maßnahmen zum Schutz ergriffen werden können und sollten.

... setzen sich mit grenzwahrendem Verhalten auseinander und erkennen, dass Grenzen immer individuell sind und im Umgang miteinander beachtet werden müssen.

Tipps zur Durchführung

Beispiel-Szenarios:

Es empfiehlt sich, vor Spielbeginn durch ein Gespräch Beispiel-Szenarios zu besprechen, die an die Lebenswelt der Spielenden anknüpfen: „Was für Online-Spiele spielt ihr?“, „Nutzt ihr Discord?“, „Stellt euch vor, ihr bekommt die folgenden Nachrichten auf Discord oder bei Fortnite im Spiel-Chat.“, etc.

Hilfreiche Reflexionsfragen:

Reflexionsfragen sind hilfreich: „Was für einen Grund könnte die Person haben, dir diese Nachricht zu schreiben?“, „Wie fühlst du dich, wenn du so eine Nachricht bekommst?“, „Würde es einen Unterschied machen, wenn diese Nachricht von einer Person käme, die älter/ gleichaltrig/ bekannt/ fremd ist?“

Definition Verfasser*innen:

Es kann hilfreich sein, die verschiedenen Verfasser*innen der Nachrichten mit den Spielenden zu besprechen:

- *Freund*in*: Kann z.B. ein*e Mitschüler*in, Nachbar*in, Partner*in sein.
- *Online-Freund*in*: Kann eine Person sein, die nur über Freund*innen bekannt ist oder nur durch das Internet. Ist eine Person, mit der regelmäßig online gespielt wird. Alter, Geschlecht und Aussehen können bekannt sein oder auch nicht. Dies können z.B. auch Clan-Mitglieder sein. Diese verpflichten sich zum regelmäßigen Zusammenspielen und haben ein gewisses Maß an Vertrauen zueinander. Sie unterstehen häufig Clan-Regelwerken.
- *Fremde Person*: Ist komplett unbekannt, schreibt zum ersten Mal. Alter, Geschlecht und andere persönliche Merkmale sind unbekannt.
- *Erwachsene bekannte Person*: Kann z.B. ein Elternteil von Freund*innen sein, ein eigenes Familienmitglied wie Tante oder Onkel oder ein*e Nachbar*in.
- *Gleichaltrige bekannte Person*: Kann ein*e Mitschüler*in, Nachbar*in, Freund*in von Freund*innen etc. sein. Ist bekannt, aber nicht so vertraut, dass sie den Freund*innen-Status innehat.

Trennung der Gruppe

In manchen Fällen kann es hilfreich sein, die Gruppe nach Geschlechtsidentität, Vorerfahrung im Bereich Online-Kommunikation oder Kommunikationsbereitschaft über Sexualität aufzuteilen. Dies kann die Offenheit der Kommunikation und Dynamik in der Gruppe verbessern.

Tipps zur Barrierefreiheit:

Das Kartenset lässt sich gut mit sprechenden Vorlesestiften wie Tellimero ergänzen. Auch das Vorlesen via Text-to-Speech-Apps ist möglich.

Intervention:

- Was kann ich tun, wenn durch das Spiel Fälle ans Licht kommen?
- Was kann ich tun, wenn junge Menschen problematische Aussagen während des Spiels äußern?

Hintergründe (u.a. zur Intervention) zu den Themen Cybergrooming und Online-Gewalt finden sich auf der Webseite strong.nrw.

Spielvarianten

Zwei Personen spielen als Team mit einem Satz Zahlenkarten. Dann erfolgt schon ein Austausch bei der ersten Bewertung der Nachrichten mit Zahlenkarten. Diese Variante erhöht die Anzahl der möglichen Spielenden auf 12.

Die Aktionskarten können auch direkt nach jeder Runde ins Spiel kommen. Dann wird jeweils besprochen, welche Reaktionen auf die Nachrichten folgen können, die orange oder rot bewertet wurden.