



- Thema**
 - › Umgang mit Manipulation – sich gegen (Cyber-)Grooming-Täter zur Wehr setzen
- Aufgabe**
 - › Ein (Cyber-)Grooming-Täter versucht, in den Raum einer Schülerin/eines Schülers einzudringen. Aufgabe des/der Schülerin/des Schülers ist, den Angriff abzuwehren und sich nicht überreden zu lassen.
- Ziel**
 - › Sensibilisierung für Nähe und Distanz fördern.
 - › Schülerinnen und Schüler lernen ihre eigenen Strategien zur Durchsetzung ihrer Anliegen kennen.
 - › Sie verbessern ihre Selbstsicherheit und ihre Fähigkeit zur Selbstbehauptung.
- Ablauf**

Auftrag 8'

 - › Zweiergruppen mit zwei Rollen: Eine Schülerin/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' pro Spielrunde. Es werden die Partner und Rollen getauscht.

Lernzielsicherung 12'

 - › Lehrperson fragt:
 1. Gegen welches Verhalten könnt ihr euch leicht wehren?
 2. Wogegen könnt ihr euch kaum wehren?
- Zeitbedarf**
 - › 20 Minuten
- Material**
 - › Kreide oder Seile, um Kreis zu markieren, Folie mit zwei Fragen

Folieninhalt

- Fragen**
 1. Gegen welches Verhalten kann man sich leicht wehren?
 2. Wogegen könnt ihr euch kaum wehren?
- Regeln**
 - › Keine Gewalt! Keine körperlichen Berührungen! Erlaubt sind: Argumente, Bewegung, Gestik, Mimik, Stimme
- Information**

«**Fachwissen: Cybergrooming**» (siehe Seite 8)

 - › Zusatzinformation: Für Lehrpersonen steht das Grundlagenpapier «Fachwissen: Cybergrooming» zur Verfügung. Es kann als separate PDF-Datei heruntergeladen werden.





1. Gegen welches Verhalten könnt ihr euch leicht wehren?
2. Wogegen könnt ihr euch kaum wehren?