

Das Wichtigste in Kürze

ZIELGRUPPE

Schüler*innen der Klassenstufe 5 bis 13 aller allgemeinbildenden Schulen, Schüler*innen an Berufsschulen und -kollegs sowie alle anderen Arten von Gruppen

DURCHFÜHRUNGSORT

Die Escape Rooms sind mobil und können an fast jedem Ort durchgeführt werden. Für ein ungestörtes Spielen sollte jedoch darauf geachtet werden, dass ca. 3 bis 4 Räume (dies können auch kleine Räume sein) pro Klasse zur Verfügung stehen.

GRUPPENGROSSE

4 – 30 Personen

KOSTEN

800€

Selbstverständlich können die Escape Rooms auch im Rahmen der Heldenakademie ohne zusätzliche Mehrkosten durchgeführt werden.

Die Escape Rooms im Überblick

Durch eine Förderung der Auerbach Stiftung hat der Helden e.V. 2019 zwei mobile pädagogische Escape Rooms zu den Themen Cybermobbing (Tom) und Cybergrooming (Emma) entwickelt, die sowohl als Baustein der Heldenakademie als auch als Tagesworkshop gebucht werden können.

Durch den immersiven Rahmen der Escape Rooms tauchen die Jugendlichen in eine fiktive Geschichte ein und erleben so auf eindringliche Art und Weise einen Cybermobbing- bzw. Cybergrooming-Fall aus der Sicht von Emmas bzw. Toms Mitschüler*innen.

 **Helden e.V.**
#nichtmitmir



Helden – Verein für Nachhaltige Bildung und Persönlichkeitsentwicklung e.V.
Bahnhofstraße 48 • 33602 Bielefeld • 0521 384 786 04 • info@helden-ev.de



Helden e.V.
#nichtmitmir



Mobile pädagogische Escape Rooms

Immersives Storytelling zur
Prävention von Cybermob-
bing und Cybergrooming.

Mittelpunkt der beiden Escape Rooms ist jeweils der Schreibtisch von Emma bzw. Tom, auf dem sich typische Gegenstände aus dem Lebensalltag der Teenager befinden; so auch ein Tablet.

Um herauszufinden, warum Emma bzw. Tom verschwunden sind, durchsuchen die Jugendlichen die vorhandenen Gegenstände nach Hinweisen. Sobald die Jugendlichen den Entsperrcode des Tablets herausgefunden haben, werden diese aktiv in den Chatverlauf eingebunden. Durch die enge Auseinandersetzung mit den Nachrichten, die Emma bzw. Tom erhalten haben, entsteht eine starke Immersion, und die Jugendlichen erfahren aus nächster Nähe, wie es sich anfühlt, ständig beleidigt und runtergemacht zu werden.

Die Jugendlichen bekommen dabei bewusst keine aktiv beteiligte Rolle als Täter*in, Claquer*in oder Assistent*in, um möglichst viel Empathie für Emma bzw. Tom zu entwickeln.

Die in den Escape Rooms gemachten Erfahrungen werden anschließend von uns gemeinsam mit den Jugendlichen reflektiert. Dabei werden die Jugendlichen sowohl für die eigene Mediennutzung als auch für dissoziales Verhalten gegenüber anderen sensibilisiert. Neben der beispielhaften Erläuterung der verschiedenen Mobbingphasen und -rollen anhand der erlebten Geschichte, diskutieren wir mit den Jugendlichen den Umgang mit sensiblen Daten im Internet und den damit verbundenen Risiken und Gefahren eines Datenmissbrauchs.



Der Helden e.V. ist anerkannter Träger der freien Jugendhilfe, lizenzierter Partner des Heroic Imagination Project sowie zertifiziertes Mitglied im Bundesverband für Individual- und Erlebnispädagogik e.V.

Mehr Informationen unter www.helden-ev.de.