

Methode – #dissjockey

Kategorien: Kommunikation, Abbau von Hemmungen, Simulation

Dauer: ca. 5 Minuten (10 Minuten inkl. Reflektion)

Ziel der Methode (kurz):

- Ziel der Methode ist es, die Dynamik von Mobbing sichtbar zu machen.

Material (für 12 Schüler*innen):

- Vorbereitetes Material „#dissjockey“ - Begriffskärtchen
- 1 Beutel, Hut oder Kästchen
- Timer (z.B. auf dem Handy)

Vorbereitung

- Die Begriffskärtchen werden allesamt in den Behälter (Beutel, Hut, o.Ä.) gegeben und gut gemischt. Wichtig: Sie die Begriffe dürfen nicht sichtbar sein.
- Die Gruppe sitzt (oder steht) im Kreis oder Halbkreis
- Die Kursleitung ist für die Zeitkontrolle verantwortlich und stellt den Timer auf 15 Sekunden.

Spielziel

- Es geht darum, sich in kurzer Zeit (max. 15 Sekunden) möglichst schnell eine kreative Beleidigung auszudenken.

Ablauf:

- Ein*e Schüler*in zieht eine Begriffskarte aus dem Beutel. Sobald sie die Karte gezogen hat, läuft der Timer mit 15 Sekunden ab.
- In dieser Zeit muss sich der*die Schüler*in eine Beleidigung ausdenken, in der das Wort auf der Karte vorkommt. Schafft sie*er es nicht, scheidet sie*er aus.
- Danach gibt er*sie den Beutel an seine*n Sitznachbarin weiter und es geht reihum.
- Das Spiel endet nach mehreren Runden, wenn bis auf eine alle Personen ausgeschieden sind. Diese gewinnt und darf den Titel „Dissjockey“ tragen.
- Im Anschluss reflektiert die Kursleitung die Methode mit den Schüler*innen. (Mögliche Fragen zur Reflektion und Hintergründe, s.u. „Ziel der Methode“)

Regeln

- Es gibt strenge Vorgaben für die Beleidigung.
 - o Sie dürfen **NICHT homophob, sexistisch, rassistisch, ausländerfeindlich, etc. sein.**
 - o Fäkalsprache und andere gängige Beschimpfungen sind verboten.
- Es geht darum kreativ zu werden, ohne ausfällige Wörter zu benutzen.

Ziel der Methode:

Mit der Methode wird für die Schüler*innen in einem geschützten Raum erlebbar, wie schnell Mobbing eine eigene Dynamik entwickeln kann. Denn: Beleidigungen und Beschimpfungen machen mitunter auch Spaß und setzen Kreativität frei. Und: In der Gruppe erzeugen sie ein Gefühl der Gemeinsamkeit. Das kann dazu führen, dass sich die Beteiligten immer weiter „hochschaukeln“, der eine immer noch einmal die andere übertreffen und die Lacher auf seiner Seite haben möchte. So entsteht eine eigene Dynamik, die für die Täter*innen in dem Moment ein großer Spaß ist, für das Opfer jedoch schwer auszuhalten. Wie schwer es in dem Moment für das Opfer sein muss, fällt den meisten im „Rausch“ des Spaßes dann oftmals gar nicht auf.

Die Methode „#dissjockey“ kann hier einen Eindruck dieser Dynamik geben, denn auch im Rahmen der Methode werden die Schüler*innen versuchen, sich gegenseitig zu überbieten und möglichst viele Lacher zu erhalten.

Mögliche Fragen zur **Reflektion**:

- Hat euch das Spiel Spaß gemacht? Wenn ja: Warum?
(Erklärung: Beleidigungen können Spaß machen und sind mitunter Ausdruck von Kreativität. Unter Freunden auch ok, wenn es einverständlich ist. Gehört zu vielen guten Freundschaften dazu. Aber es ist wichtig eine Grenze zu ziehen und -gerade in der Gruppe – aufzupassen, wann der Spaß kein Spaß mehr für alle ist.
- Hat es sich zu Beginn anders angefühlt als nach den ersten Beleidigungen? Warum?
(Erklärung: Anfangs ist man noch vorsichtig, weiß nicht, wie weit man gehen kann. Je mehr Personen jedoch mitmachen, desto eher schließt man sich an. Und je mehr Beleidigungen gefallen sind, umso „normaler“ werden diese Umgangsformen. Die Lust auf Neues, den nächsten Lacher, die nächste „Sensation“ treibt die Gruppe an.

Empfehlung für ...

einen unerwarteten Einstieg in das Thema Cybermobbing. Normalerweise werden junge Menschen nicht dazu motiviert, Beleidigungen auszurufen. Schon gar nicht im Bildungskontext. So kann man sich (meistens) der Motivation der Schüler*innen sicher sein zu Beginn der Einheit. Zugleich dient es einer spielerischen Annäherung an ein Thema, das zumeist mit erhobenem Zeigefinger und Problematisierung angegangen wird. Das ist auch richtig, aber nicht zu Beginn einer Einheit.