

MATERIAL*mappe* für Pädagog:innen

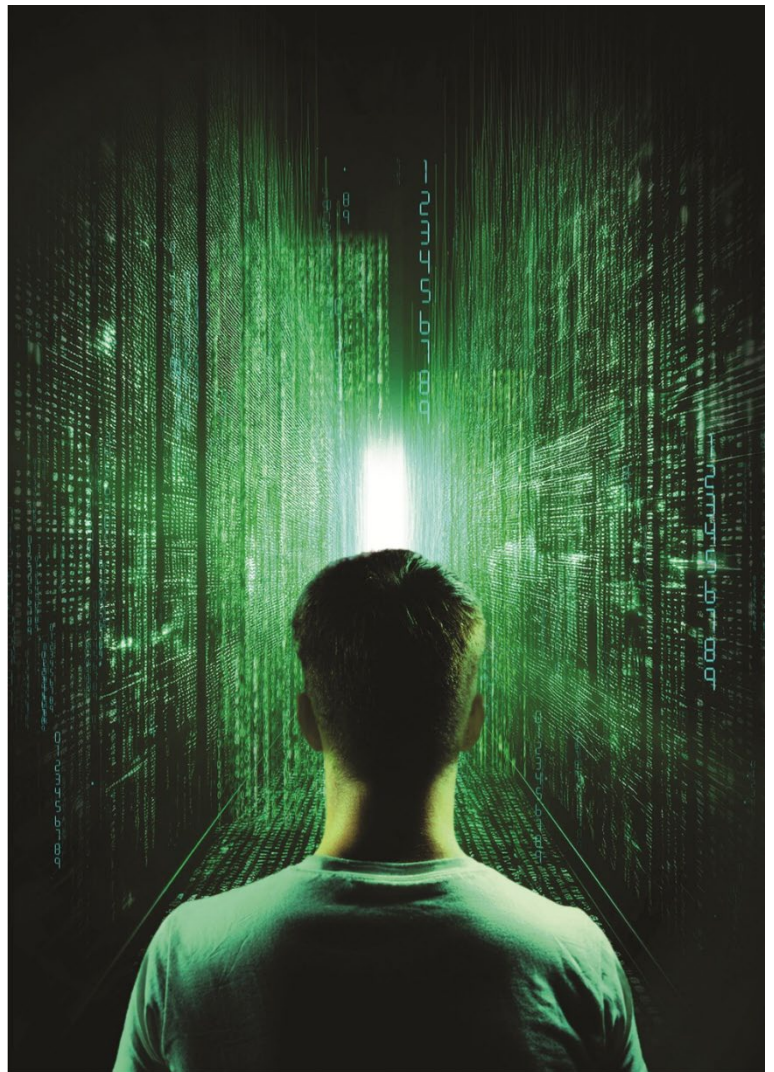
JUNGES
THEATER
Hof

VIRTUELLE SCHATTEN – DIE GEHEIMEN WUNDEN DES CYBERMOBBINGS

Stückentwicklung DES
JUNGEN THEATER HOF
AB 10 JAHREN

Uraufführung!

PREMIERE: 05.06.2026 *Studio*



INHALTSVERZEICHNIS

<i>VORWORT</i>	3
<i>INHALT</i>	4
<i>KLEINER THEATERKNIGGE</i>	5
<i>TEAM DER INSZENIERUNG</i>	6
<i>THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL</i>	9
<i>IMPRESSUM</i>	29

VORWORT

Sehr geehrte Pädagog:innen,

die digitale Welt bietet jungen Menschen heute unendliche Möglichkeiten der Vernetzung, des kreativen Ausdrucks und des globalen Austauschs. Sie ist aus dem Alltag von Jugendlichen längst nicht mehr wegzudenken und bildet einen zentralen Raum für Identitätsfindung und soziale Interaktion.

Doch wo viel Licht ist, fällt bekanntlich auch viel Schatten: Eine der drängendsten Herausforderungen in der heutigen Lebensrealität von Heranwachsenden ist das Phänomen des Cybermobbings. Wir freuen uns daher sehr, Ihnen mit unserer Stückentwicklung

VIRTUELLE SCHATTEN – DIE UNSICHTBAREN WUNDEN DES CYBERMOBBINGS eine Produktion präsentieren zu können, die genau an diesem Punkt ansetzt.

Die Inszenierung greift die oft verborgene Realität auf, mit der sich viele Jugendliche in den sozialen Medien tagtäglich konfrontiert sehen. Sie soll das Publikum dafür sensibilisieren, achtsamer hinzuschauen und das eigene Verhalten in der digitalen Welt kritisch zu reflektieren. Hierbei helfen auch interaktive Szenen und Spiele, die im Laufe der Aufführung mit dem Publikum durchgeführt werden.

Die Premiere fand am **05.06.2026** im *Studio* des Theaters Hof statt. Darüber hinaus bieten wir flexible, mobile Vorstellungen direkt für Schulen und andere Einrichtungen an.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schüler:innen eine tolle und erkenntnisreiche Vorstellung!

Im Folgenden finden Sie das Begleitmaterial, bestückt mit (Hintergrund-) Informationen zum Theaterstück, zur Inszenierung und theaterpädagogischen Vor- und Nachbereitungsideen.

Bei weiteren Fragen schreiben Sie uns gerne per E-Mail an: leitung.jungestheater@theater-hof.de.

Ihr,

Junges Theater Hof

INHALT

Mit **VIRTUELLE SCHATTEN** präsentiert das Junge Theater Hof eine zeitgemäße Stückentwicklung, die sich intensiv und multiperspektivisch mit dem Phänomen des Cybermobbings auseinandersetzt. Die Inszenierung verzichtet auf eine klassische, lineare Erzählstruktur. Stattdessen nähert sich das Ensemble dem Thema über eine dynamische Collage: Abwechslungsreiche Spielszenen, eindringliche Soundcollagen und Elemente einer szenischen Lesung verweben sich zu einem Gesamtbild.

Im Zentrum des Stücks steht die erschütternde Realität des digitalen Raums, in dem Ausgrenzung, Beleidigungen und Bloßstellungen oft nur einen Klick weit entfernt sind. **VIRTUELLE SCHATTEN** macht die besondere Verletzlichkeit junger Menschen in der digitalen Welt sichtbar. Dabei zeigt die Inszenierung ungeschönt, wie die scheinbare Anonymität des Internets Hemmschwellen sinken lässt und welche tiefgreifenden, oft unsichtbaren Spuren diese "virtuellen Schatten" im realen Leben der Betroffenen hinterlassen.

Themenübersicht VIRTUELLE SCHATTEN

- *Cybermobbing*
- *Social Media*
- *Ausgrenzung*
- *Zivilcourage*



KLEINER THEATERKNIGGE



Pünktlichkeit

Ins Theater gehen ist nicht nur sich auf den Platz setzen. Plant bitte die Zeit ein, die es benötigt, an der Garderobe die Sachen abzulegen und eine Last-minute-Toiletten-Pause einzulegen. Aber keine Sorge: Wenn es nicht anders geht, kommt ihr auch währenddessen raus.

Fotos und elektronische Geräte

Fotografieren und Filmen ist während der Aufführung nicht erlaubt.

Da ihr also euer Handy nicht zum Fotografieren braucht und es grundsätzlich nur ein Störfaktor wäre, ist es besser, wenn ihr es ausgeschaltet in eurer Tasche lasst.

Gespräche

Hebt euch alle Anmerkungen, Anregungen etc. gerne für nach dem Stück auf, denn diese könnten für die Darstellenden störend wirken.

Wichtig:

Lachen, Weinen und auch andere Emotionen sind erwünscht und sollen nicht unterdrückt werden. Am Ende des Stücks könnt ihr die Schauspielenden nochmal zusätzlich durch einen kräftigen Applaus belohnen.

TEAM DER INSZENIERUNG

ZUZANA MASARYK – *Theaterpädagogische Betreuung (2025/26)*



Geboren in der Slowakei // Studium der Musikwissenschaft und Musikpädagogik in Würzburg // Regieassistentin und Abendspielleiterin am Theater Hof, Nationaltheater Mannheim und der Staatsoper Hannover // 2016-2020 Theaterpädagogin und Dramaturgin Junges Theater Hof am Theater Hof // 2020-2022 Theatervermittlerin Junge Oper am Theater Dortmund // 2022/23 Leiterin & Theaterpädagogin Junges Landestheater Coburg am Landestheater Coburg // Neben theaterpädagogischen Tätigkeiten und Spielclubleitungen Regiearbeiten in Musik- und Sprechtheater von „Die Schöne und das Biest“, „Stimpulse“, „Der gestiefelte Kater“, „Schlafen Fische?“, „Der Hässliche“ an der Jungen Oper am Theater Dortmund // 2023-2026 Leiterin, Theaterpädagogin & Dramaturgin Junges Theater Hof am Theater Hof // Inszenierungen am Jungen Theater Hof „Don Quijote“, „Die Zauberflöte für Kinder“, „Simpel“ // Seit September 2026 Leitung Theaterpädagogik am Mainfrankentheater Würzburg

JASMIN SARAH ZAMANI – *Theaterpädagogische Betreuung*



Kulturmanagerin // Regiearbeiten in Musik-, Figuren- und Sprechtheater u.a. am Theater Erlangen, Schuberttheater Wien, an der Naturbühne Trebgast, Theater an der Rott, E.T.A. Hoffmann-Theater Bamberg, Landestheater Coburg und TiG Bamberg // Gewinnerin des Publikumspreises und Semifinalistin des RINGAWARD 2020 // 2021-2024 Oberspielleiterin am Eduard von Winterstein Theater // Regie am Theater Hof bei "Wolken.Heim", "Mondlicht und Magnolien", "Häuptling Abendwind", "status quo", "abgrund", "Die Eisbärin", "Paul*", "Katharina!", "bodybuild", „Der Miesepups“, „Pettersson und Findus – Eine Weihnachtsgeschichte“ und „Rotkäppchen muss weinen“ // Seit der Spielzeit 2024/25 Leitung Junges Theater Hof & Theaterpädagogik

ALEXANDRA BLOCH – *Theaterpädagogin*



Geboren in Bayern // BFD am Gostner Hoftheater Nürnberg // FÖJ im pädagogischen Bereich, Umweltstation Nürnberg // Diverse Regie- und Bühnenbildassistenzen am Gostner Hoftheater, Theater Pfütze, Musikhochschule Nürnberg, Stadttheater Fürth, Studiobühne Erlangen // Studium in Theater- und Medienwissenschaften sowie Pädagogik an der FAU Erlangen // Theaterpädagogische Assistenz am Theater Pfütze // Seit April 2026 am Theater Hof

SOPHIA KURZ – *Theaterpädagogin*



Geboren in Bayern // Studium der Anglistik/Amerikanistik und Theaterpädagogik an der KU Eichstätt-Ingolstadt // Masterstudium Theater-Forschung-Vermittlung an der FAU Erlangen-Nürnberg // Praktika und Hospitanzen u.a. am Stadttheater Ingolstadt und am Staatstheater Nürnberg // Gastengagement als Regieassistentin am Staatstheater Nürnberg // Seit der Spielzeit 2026/27 am Theater Hof

LENA RACH – *Regieassistentz/Freiwilliges Soziales Jahr (2025/26)*



In der Spielzeit 2025/26 Freiwilliges Soziales Jahr Kultur am Theater Hof

ETIENNE MOUSSOU – *Schauspieler & Theaterpädagoge*



Geboren in Ulm // Schauspielstudium (mit Schwerpunkt Gesang & Kindertheater) an der Akademie für Darstellende Kunst Bayern in Regensburg // 2023 Gastengagement am Theater Regensburg // Seit der Spielzeit 2024/25 im Ensemble des Theaters Hof

ANNA BITTNER – *Schauspielerin & Theaterpädagogin*



Geboren in Berlin // Ausbildung an der Berliner Schule für Schauspiel unter der Leitung von E. Emig // 2013-2022 festes Ensemblemitglied an der Mittelsächsischen Theater- und Philharmonie gGmbH unter der Intendanz von R.P. Schulze, Schauspieldirektorin: A. Wöhlert // 2022-2025 festes Ensemblemitglied an der Erzgebirgischen Theater- und Orchester GmbH unter der Intendanz von M. Gogg, Oberspielleiterin: J.S. Zamani // Ab der Spielzeit 2025/26 Ensemblemitglied des Jungen Theaters Hof

THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL

Zur Vor- und Nachbereitung eines Theaterbesuches

1 Spielideen zur Stückvor- & Nachbereitung

1.1 Cybermobbing ERKENNEN

1.2 Cybermobbing VERSTEHEN

1.3 Cybermobbing EINGREIFEN

1.4 Cybermobbing MITFÜHLEN

1.5 Cybermobbing VERMEIDEN

2 Aufgaben

3 Diskussion

4 Wissen



1. SPIELIDEEN ZUR STÜCKVOR- & NACHBEREITUNG

1.1 Cybermobbing ERKENNEN

Der Mobber / Die Mobberin

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Nachdem ein:e Cyberinspektor:in ausgewählt und kurz vor die Tür geschickt wird, wird ein:e Teilnehmer:in zum/zur Mobber:in bestimmt. Sobald der/die Cyberinspektor:in wieder im Kreis sitzt, können die Teilnehmenden sich kreuz und quer im Kreis unterhalten. Der/die Mobber:in versucht unentdeckt zu bleiben und „mobbt“ die Teilnehmenden, indem er/sie ihnen zublinzelt. Wer gemobbt wurde, lässt den Kopf hängen, hört auf sich zu unterhalten und zeigt damit, dass er/sie traurig ist. Der/die Cyberinspektor:in versucht herauszufinden, wer der/die Mobber:in ist. Sobald die Hälfte der Gruppe gemobbt wurde oder der/die Cyberinspektor:in dreimal falsch geraten hat, gewinnt der/die Mobber:in und wird zum/zur neuen Inspektor:in.

VARIANTE: Es können auch mehrere Cyberinspektor:innen oder mehrere Mobber:innen gleichzeitig ausgewählt werden.

HINWEIS: Je mehr Mobber:innen bestimmt werden, desto schwieriger wird es für den/die Cyberinspektor:in. Je mehr Cyberinspektor:innen im Spiel sind, desto schwieriger wird es für den/die Mobber:in. Dies gilt sowohl im Netz als auch im echten Leben.

Ja oder Nein

In der Mitte des Raumes wird eine circa drei Meter lange Linie gezogen. Dafür kann ein Seil ausgelegt oder eine Linie mit Klebeband auf den Boden geklebt werden. Bevor die Spielleitung die geschlossenen Fragen vorliest, wird festgelegt, auf welcher Seite der Linie die Antwort „Ja“ lautet und auf welcher Seite „Nein“. Nachdem die Frage vorgelesen wurde, stellen sich die Teilnehmenden entsprechend ihrer Antwort auf. Im Anschluss an eine Runde sollten die Ergebnisse thematisiert werden.

FRAGEN:

- Benutzt ihr WhatsApp?
- Habt ihr im Internet Profile, z.B. bei Snapchat, TikTok oder Instagram?
- Gebt ihr persönliche Daten in die Profile ein (Name, Geburtstag, Wohnort)?
- Wisst ihr, was Cybermobbing ist?
- Habt ihr schon einmal jemanden im Netz gemobbt?
- Wurdet ihr schon einmal selbst im Netz gemobbt?

HINWEIS: Die Fragestellungen sind beispielhaft und können beliebig erweitert werden.

Meine Stärken

Alle Teilnehmenden bewegen sich mit Papier und Stift durch den Raum. Sobald sie einen anderen Teilnehmenden treffen, stellen sie sich gegenseitig und nacheinander folgende Fragen:

- Was sind meine Stärken?
- Was hast du gedacht, als du mich das erste Mal gesehen hast?
- Auf welcher Internetseite denkst du, hätte ich sicher Spaß?

Nachdem jeder mit jedem gesprochen hat, werden die aufgeschriebenen Informationen sortiert. Bevor die Teilnehmenden im nächsten Schritt die Chance bekommen, sich über die erhaltenen Informationen auszutauschen, sollen folgende Fragen gemeinsam beantwortet werden:

- Kann es schwierig sein, im Internet oder am Smartphone Komplimente zu machen, wenn ja, warum?
- Ist es leichter, im Netz jemanden zu loben oder zu kritisieren?
- Welche Gefahr steckt hinter einer persönlichen Kritik im Netz und wie könnte man diese umgehen?

Was war das noch mal?

Die Teilnehmenden werden in sechs Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe darf ein Smartphone zum Recherchieren verwenden. Jede Kleingruppe bekommt einen Begriff, der im Anschluss an die Kleingruppenarbeit der Gesamtgruppe vorgestellt wird. Zusätzlich erarbeitet jede Kleingruppe eine Beispielsituation (z.B. als Erklärung, Rollenspiel, Zeichnung, Fotocollage etc.), durch die der jeweilige Begriff gut und deutlich erklärt wird.

BEGRIFFE:

- *Denigration (absichtliche Verbreitung von üblen Gerüchten)*
- *Impersonation (sich für jemand anderen ausgeben)*
- *Exclusion (jemand anderen ausschließen)*
- *Harassment (jemanden belästigen)*
- *Flaming (sich provozierend an andere richten)*
- *Cyberstalking (über elektronische Medien andere belästigen und/oder einschüchtern)*

MATERIAL: Pro Kleingruppe ein Smartphone.



1.2 Cybermobbing VERSTEHEN

Recht haben

Die Teilnehmenden werden in Dreiergruppen aufgeteilt und erhalten pro Gruppe einen der folgenden Paragraphen, den sie später der Gesamtgruppe erklären sollen. Nachdem sie den Inhalt des Paragraphen mit ihrem Smartphone recherchiert haben, überlegen sie sich eine passende Geschichte dazu. Diese führen sie im Anschluss der Gesamtgruppe vor und erläutern damit die Bedeutung und den Inhalt.

PARAGRAPHEN:

- § 185 StGB (*Beleidigung*)
- § 186 StGB (*Üble Nachrede*)
- § 187 StGB (*Verleumdung*)
- § 33 KunstUrhG (*Verletzung des Rechts am eigenen Bild*)
- § 201a StGB (*Höchstpersönlicher Lebensbereich*)
- § 201 StGB (*Vertraulichkeit des Wortes*)
- § 131 StGB (*Gewaltdarstellung*)
- § 223 StGB (*Körperverletzung*)

MATERIAL: Smartphones

Was tust du?

In der Mitte des Sitzkreises befindet sich eine Schale. In der Schale sind einige Zettel mit Nachrichten. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, nacheinander einen Zettel zu ziehen und die Nachricht darauf laut vorzulesen. Anschließend muss der/die Teilnehmer:in entscheiden, ob er/sie die Nachricht löscht, speichert oder weiterleitet. Zusätzlich soll die eigene Entscheidung und das weitere Vorgehen mit der Nachricht kurz erklärt werden. Bei Meinungsverschiedenheiten können sich die Teilnehmenden darüber austauschen.

BEISPIELE FÜR NACHRICHTEN:

- Mariam und Flo haben sich vor der Schule geküsst.
- Wenn Frau Meyer morgen krank ist, haben wir frei.
- Meine Eltern sind heute nicht da, kommst du vorbei?
- Ich habe heute keine Lust auf die Hausaufgaben.
- Hast du gesehen, wie Maya mich heute angesehen hat?
- Das war totaler Quatsch, Leon ist so ein Lügner.
- Hast du gesehen, wie sich Cara ihr Pausenbrot reingestopft hat?
- War ja klar, dass Kai wieder keine Hausaufgaben gemacht hat.
- Ich bin froh, dass die dumme Kuh mich nicht drangenommen hat.
- Die Jungs sind heute wieder total affig.
- Wenn ich Mia sehe, dann wird mir immer ganz warm.
- Ziemlich cool von dir, danke, dass du mir geholfen hast.
- Die versteht doch gar nichts.
- ...

MATERIAL: Schale, vorbereitete Zettel mit Nachrichten

Heute beim Telefonieren

Die Teilnehmenden gehen ruhig durch den Raum und tun so, als ob sie gerade mit ihrem Handy telefonieren. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Stuhl, auf dem zu Beginn die Spielleitung steht. Die Spielleitung ruft nun ein Gefühl in den Raum (z.B. wütend), woraufhin die Teilnehmenden beginnen, ihr Telefonat wütend zu führen. Nach kurzer Zeit ruft die Spielleitung das nächste Gefühl (z.B. traurig, lustig, verliebt) und alle Teilnehmenden spielen dieses Gefühl nach.

VARIATION: Die Teilnehmenden dürfen nacheinander selbst auf den Stuhl steigen und Gefühle oder Situationen nennen, die von den anderen nachgespielt werden. Auf diese Art und Weise können die Teilnehmenden wahrnehmen, welche Vorstellung und Zuschreibung die anderen zu diesen Emotionen haben und wie sie diese darstellen.

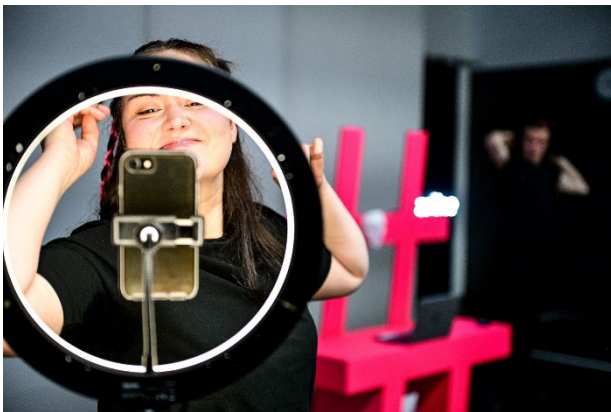
1.3 Cybermobbing EINGREIFEN

Kettenbriefe unterwegs

Alle Teilnehmenden überlegen sich zwei Kettenbriefe: einen positiven mit einer tollen Belohnung und einen negativen mit einer Bestrafung, wenn dieser geteilt oder nicht geteilt wird. Die Teilnehmenden sitzen im Kreis und der erste Kettenbrief wird auf die Reise geschickt und reihum weitergegeben. Wer einen Kettenbrief erhält, liest ihn und entscheidet, ob er/sie diesen teilt oder löscht. Geteilte Kettenbriefe werden weitergegeben, gelöschte Kettenbriefe werden auf den Boden gelegt. Kettenbriefe, die wieder beim Absender ankommen, sind besonders und werden laut vorgelesen. Die Teilnehmenden dürfen erklären, warum sie den Kettenbrief weitergegeben haben.

BEISPIELE:

- *Wenn du deine Mutter liebst, dann gib diese Nachricht weiter. Wenn du diese Nachricht ignorierst, wird sie krank und kann sterben.*
- *Du bist ein mega Freund. Wenn du diese Nachricht weitergibst, wird dir noch heute jemand etwas Gutes tun.*



Stille Post

Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Die Spielleitung schickt nun eine kurze Nachricht los, welche von Teilnehmer:in zu Teilnehmer:in still und so schnell wie möglich weitergegeben wird. Nachfragen, falls man etwas akustisch nicht verstanden hat, werden nicht berücksichtigt. Sobald die Nachricht wieder bei der Spielleitung angekommen ist merkt sie, ob die Nachricht sich verändert hat. Alle Teilnehmer dürfen nacheinander eine eigene Nachricht verfassen und diese durch die Gruppe schicken.

VARIATION: Ein:e Freiwillige:r, der/die in der Mitte des Kreises steht, versucht durch ein Stoppzeichen an einen Teilnehmer das weitere „Senden“ zu verhindern.

HINWEIS: In dieser Übung wird deutlich, dass sich Nachrichten durch die Weitergabe grundsätzlich verändern können und dass dies vor allem auch auf Textnachrichten zutrifft.

1.4 Cybermobbing MITFÜHLEN

Die Stellvertreter-Lösung

Zwei Teilnehmende haben einen ausgedachten Konflikt und dürfen sich aus der Gruppe jeweils eine Stellvertretung aussuchen. Die Stellvertretenden werden über den Streit und den Verlauf informiert. Beide Stellvertretenden erhalten den Auftrag, eine gute Lösung zu finden. Nun setzen sich die beiden Streitenden gegenüber auf jeweils einen Stuhl und schweigen. Die Stellvertretenden stellen sich hinter ihre zugewiesene Person. Im nächsten Schritt beginnen die Stellvertretenden, über den Konflikt zu sprechen, und nennen dabei die wichtigsten Punkte, bevor eine Stellvertretenden-Lösung für den Konflikt erarbeitet wird. Sobald eine:r der beiden Sitzenden etwas zum Konflikt sagen möchte, das dringend noch gesagt werden sollte, steht er/sie kurz dafür auf, nennt den Punkt und setzt sich anschließend wieder. Erst wenn alle Beteiligten mit einer Lösung einverstanden sind, gilt der Konflikt als gelöst. Sollte nach 15 Minuten keine Lösung gefunden worden sein, werden weitere Stellvertretenden ausgewählt, die ebenfalls helfen, eine gemeinsame Lösung zu finden.

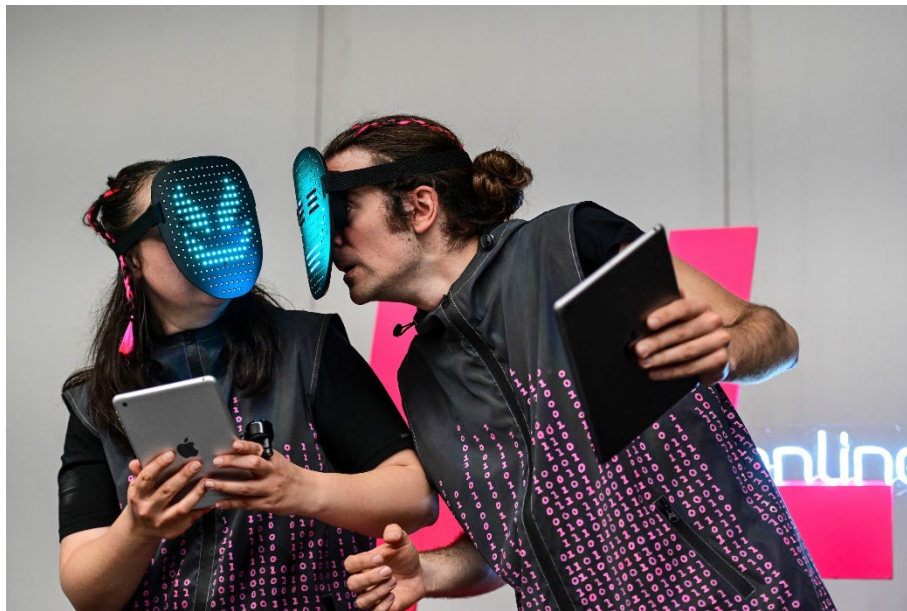
HINWEIS: Es ist besser, nicht mit einem tatsächlichen Konflikt in der Gruppe zu arbeiten. Diese Übung soll dazu dienen, ein mögliches Vorgehen für einen zukünftigen Konflikt zuerst zu erproben und zu üben.

Schimpf-ABC

Alle Teilnehmenden schreiben mindestens fünf Schimpfwörter, die sie aus dem Netz kennen, jeweils auf eine Karteikarte. Die beschriebenen Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Ein:e Teilnehmer:in steht auf und nimmt eine Karte. Er/sie liest das Wort laut vor und erklärt daraufhin mit wenigen Sätzen, was das Wort bedeutet. Wenn alle Teilnehmenden mit der Erklärung einverstanden sind, darf sich der/die Teilnehmer:in wieder setzen, wenn nicht wird die Bedeutung gemeinsam erarbeitet. Alle Karten werden danach von dem/der jeweiligen Vorleser:in in einem der zwei Stapel zugeteilt:

- Das Wort ist nicht schön, man kann es aber sagen.
- Das Wort geht gar nicht. Daraufhin zieht der/die nächste Teilnehmer:in eine Karte.

MATERIAL: Karteikarten



Unterstützung im Chat

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen mit jeweils 5 Personen aufgeteilt und treffen sich in einem eigenen Gruppenchat, nachdem folgende Rollen verteilt wurden:

- A:** Ist heute schlecht gelaunt und kann B nicht leiden. A findet, dass B stinkt, schreibt das in den Gruppenchat und will einen Streit provozieren. (Damit beginnt das Rollenspiel.)
- B:** Hat Angst vor A und würde es nie zu einem offenen Streit mit A kommen lassen, da er/sie Angst davor hat, dass A noch gemeiner wird. B ist über die Beleidigung aber sehr traurig.
- C:** Findet A großartig und macht alles, was A sagt, da er/sie der beste Freund/die beste Freundin von A sein möchte.
- D:** Findet weder A noch C besonders nett, denkt sich aber: „Solange die beiden auf B rumhacken, lassen sie mich in Ruhe. Und B müffelt wirklich manchmal ein bisschen.“
- E:** Kann Ungerechtigkeit überhaupt nicht leiden, möchte aber immer, dass sich alle gut verstehen.

Die Teilnehmenden kommen nun am eigenen Smartphone im Chat in ihren Rollen ins Gespräch und versuchen herauszufinden, wie sich diese Situation weiterentwickeln kann oder sollte. Nachdem jede:r Teilnehmer:in jede Rolle einmal in der Kleingruppe übernommen hat, tauschen sich alle gemeinsam über die Ergebnisse aus.

VARIATION: Die Teilnehmenden sitzen in ihren Kleingruppen zusammen und führen das Gespräch ohne Smartphones.

MATERIAL: Smartphones

Online Schnitzeljagd: Cybermobbing

<https://www.saferinternet.at/quiz/schnitzeljagd-cyber-mobbing>

Flyer zum Thema Cybermobbing mit Informationen

<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice?file=1260>

Begleitflyer für Pädagog:innen

https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Quiz/Schnitzeljagd/Begleitblatt_Cybermobbing.pdf

Beispiele für telefonische Beratungsstellen

Nummer gegen Kummer: 116 111, Beratung auch online möglich

Deutsche Depressionshilfe: 0800 33 44 533

Hilfetelefon Sexueller Missbrauch: 0800 22 55 530, Beratung auch online möglich

Youth Life Line: 07071 254 281, Beratung auch online möglich

2 AUFGABEN

Szenenfoto – Betrachtung und Diskussion

ZIEL: Förderung der Beobachtungsgabe, der ästhetischen Wahrnehmung und der verbalen Reflexion von Bühnenelementen (Bühnenbild, Kostüme, Emotion)

MATERIAL: Ausgewählte Szenenfotos (Druck oder digital) des Theaterstücks

ABLAUF: Die Spielleitung präsentiert ein oder mehrere Fotos aus der Aufführung. Die Kinder betrachten die Fotos zunächst in Ruhe.

DISKUSSIONSFRAGEN:

- Wie haben sich die Jugendlichen in dieser Szene gefühlt? Welche Emotionen zeigen die Darsteller?
- Wie war das Bühnenbild? (Farben, Materialien, Atmosphäre).
- Was fällt an den Kostümen (z.B. Unterschiede) auf?
- Was für Musik/Geräusche gab es in dieser Szene? Welche Wirkung wurde damit erzielt?



Ich war im Theater – Mein Eindruck (Reflexionsbogen)

ZIEL: Förderung der persönlichen Reflexion, der Meinungsäußerung und der Zusammenfassung des Erlebten.

MATERIAL: (optional) Papier und Stift für schriftliche Antworten

ABLAUF: Die Spielleitung stellt die Fragen zur Reflexion des Theaterbesuchs.

Die Fragen können entweder gemeinsam im Stuhlkreis besprochen (mündliche Reflexion) oder von den Jugendlichen schriftlich beantwortet werden (Schreibaufgabe).

FRAGENKATALOG (AUSWAHL):

- Welche Besonderheiten gibt es bei dem Stück in Bezug auf die Figuren?
- Welche Szene war besonders lustig / traurig / spannend?
- Welche Entwicklungen werden im Stück sichtbar? (z.B. Figurenentwicklungen: Mia, Tim, Anonymous ...)
- Welche Stationen werden erzählt?
- Was würdest du an der Geschichte verändern?
- Welches Gefühl hast du mit nach Hause genommen?



3 DISKUSSION

Arbeitsblattidee

Themen (Gruppenarbeit)

1 Was würdet ihr an der Geschichte verändern?

2 Wer hat für euch nachvollziehbar gehandelt?

Fragen

Wie haben dir die Kostüme gefallen?

Wie hat dir das Bühnenbild gefallen und warum?

Was war deine Lieblingsszene?

Beschreibe/Zeichne deine Lieblingsszene

Wie hast du dich während des Stückes gefühlt/ weitere Gedanken?

4 WISSEN

Cybermobbing – Gründe, Risiken und Folgen

Cybermobbing ist kein temporäres Phänomen, sondern eine Begleiterscheinung der digitalen Entwicklung des Jugendalltags. Im Gegensatz zum klassischen Mobbing im analogen Raum besitzt die digitale Variante durch ihre zeitlose Verfügbarkeit die scheinbare Anonymität, in der sich viele sicher fühlen, und durch die enorme Reichweite eine völlig neue Qualität der psychischen Belastung.

Die Gründe

Die Beweggründe hinter Cybermobbing-Attacken sind vielschichtig, basieren jedoch meist auf tiefsitzenden gruppenspezifischen oder individuellen psychologischen Mustern:

- **Macht- und Statusgewinn:** Täter: innen versuchen häufig, durch die gezielte Abwertung anderer die eigene Position innerhalb einer Peergroup oder Schulklasse zu stärken oder ein Gefühl von Kontrolle zu erlangen.
- **Langeweile & Ventilfunktion:** Oft entspringen Angriffe banaler Langeweile oder dem Drang nach „Unterhaltung“. Eigene Frustrationen, Konflikte im Elternhaus oder Schulstress werden ungefiltert als Aggression ins Netz verlagert.
- **Gruppenzwang & Mitläufertum:** Die Angst, selbst zum Opfer zu werden, treibt Jugendliche dazu, sich an digitalen Hetzkampagnen (z. B. in Klassen-Chats) zu beteiligen oder diese durch Likes und Shares passiv zu unterstützen.
- **Mangelnde Empathie durch Medialisierung:** Weil die unmittelbare, physische Reaktion des Opfers (Tränen, Erschrecken) auf dem Bildschirm unsichtbar bleibt, fehlt den Täter:innen das emotionale Feedback. Die psychische Barriere für Grausamkeiten sinkt massiv.

Die Risiken

Bestimmte Eigenschaften digitaler Medien wirken wie ein Brandbeschleuniger und unterscheiden Cybermobbing fundamental von analoger Gewalt:

- **Grenzenlosigkeit rund um die Uhr (24/7):** Das Mobbing stoppt nicht an der Haustür. Der private Rückzugsraum – das eigene Zimmer – bietet keinen Schutz mehr, da die Angriffe das Opfer über das Smartphone ununterbrochen erreichen können.
- **Unendliche Reichweite und Permanenz:** Einmal im Netz verbreitete Gerüchte, Memes oder kompromittierende Fotos verbreiten sich in Sekundenschnelle und lassen sich kaum vollständig löschen („Das Internet vergisst nichts“).

- **Scheinbare Anonymität:** *Durch Fake-Profile oder anonyme Plattformen sinkt die Hemmschwelle zur Aggression. Täter:innen fühlen sich fälschlicherweise unangreifbar und geschützt vor direkten Konsequenzen.*
- **Die Rolle der Bystander (Zuschauenden):** *In digitalen Gruppen gibt es oft Hunderte stumme Zeug:innen. Das Ausbleiben von Widerspruch oder digitaler Zivilcourage wird von Täter:innen als stillschweigende Zustimmung gewertet.*

Die Folgen

Die Auswirkungen auf die Betroffenen sind gravierend und ziehen sich durch alle Lebensbereiche. Man spricht nicht umsonst von den *unsichtbaren Wunden*:

- **Psychische und emotionale Belastungen:** *Massiver Verlust des Selbstwertgefühls, permanente Angstzustände (insbesondere beim Aufleuchten des Displays), chronische Hilflosigkeit und tiefe Schamgefühle. Dies kann sich bis zu schweren depressiven Episoden oder sozialem Rückzug (soziale Phobien) ausweiten.*
- **Physische und psychosomatische Symptome:** *Dauerhafter psychischer Stress äußert sich bei Jugendlichen häufig körperlich: Schlafstörungen, chronische Kopf- und Magenschmerzen, Appetitlosigkeit oder Panikattacken vor dem Schulbesuch.*
- **Schulische und soziale Konsequenzen:** *Ein starker Abfall der schulischen Leistungen durch Konzentrationsstörungen, hohe Fehlzeiten (Schulvermeidung aus Angst vor Konfrontation) und die des vertrauten Freundeskreises.*

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Theater Hof GmbH
Kulmbacher Straße 5
95030 Hof

Tel. 09281/7070-0
Fax 09281/7070-299
info@theater-hof.de
www.theater-hof.de

Spielzeit 26/27

Geschäftsführer: Lothar Krause, Jean Petrahn

Redaktion & Layout: Lena Rach, Jasmin Sarah Zamani, Zuzana Masaryk, Sophia Kurz

Portraitfotos: Kerstin Maus, Harald Dietz

Szenenfotos: Aylin Kaip

KONTAKT LEITUNG JUNGES THEATER HOF

Jasmin Sarah Zamani
Tel. 09281/7070-111
leitung.jungestheater@theater-hof.de

KONTAKT BUCHUNGSANFRAGEN JUNGES THEATER HOF

Antje Rink
Tel. 09281/7070-123
buchung.jungestheater@theater-hof.de