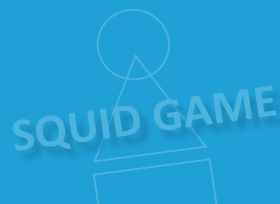


CHALLENGES - Alles nur Spaß???

Unterrichtseinheit



Unterrichtseinheit: „Challenges - Alles nur Spaß???”

(empfohlen ab Klasse 5)

Titel	„Challenges - Alles nur Spaß???”
Ziele	Die Schüler*innen reflektieren anhand einer Einschätzungsübung problematische Aspekte von Challenges. Sie lernen Aspekte positiver Challenges kennen und führen eine gemeinsame Challenge in der Klasse durch.
Unterrichtsstunden á 45 Minuten	1
Methoden und Material	Einschätzungsübung Challenges, Fallbeispiel „Squid Game“
Zugang zu Internet/PC	Nein

Informationen

Wir kennen sie aus unserer Kindheit: Schulhofspiele, kleine Wettbewerbe oder auch Mutproben auf Kindergeburtstagen, bei denen es häufig darum geht, die Rolle in der Gruppe oder Klasse zu finden oder zu verfestigen. Nicht selten sind diese kleinen Spiele auch Anlass für Tränen. Im Internet, vor allem auf YouTube und TikTok, hat seit einigen Jahren mit sogenannten **Challenges** die Kultur des „Wettbewerbs“ neue Dimensionen angenommen. Bei Internet-Challenges zeigt man sich, mit unterschiedlichen Aufgaben und Mutproben konfrontiert, öffentlich und mithilfe von Bildern und Videos.

Die meisten Internet-Challenges verbreiten sich viral über die sozialen Netzwerke. Sie werden geteilt, geliked und den Freund*innen vorgeschlagen. Gerade auf Jugendliche üben sie einen besonderen Reiz aus, da sie herausfordernd und witzig sein können. Einige Challenges bergen reale Gefahren, können ernste Verletzungen hervorrufen oder psychisch belastend sein.

Eine im November 2021 veröffentlichte und von TikTok in Auftrag gegebene Studie¹ zeigt, dass der häufigste Grund für die Teilnahme an Challenges aus Sicht der Jugendlichen darin besteht, **Ansichten, Kommentare und Likes** zu erhalten. 50 % der Jugendlichen nannten dies als einen der drei wichtigsten Gründe und 22 % als den wichtigsten Grund. 46 % der Jugendlichen nannten das Beeindrucken anderer als einen der drei wichtigsten Gründe. Diese Daten deuten darauf hin, dass **soziale Anerkennung und das Beeindrucken anderer** für alle Jugendliche als **zentrale Motivationsfaktoren** für die Teilnahme an und die Beschäftigung mit Challenges wahrgenommen werden. Damit Sicherheits- oder Präventionsstrategien wirksam sein können, muss auf das Bedürfnis nach Aufmerksamkeit und Akzeptanz durch Freunde oder andere eingegangen werden.

¹ Quelle: <https://praesidiosafeguarding.co.uk/reports/#1636997021626-fdab3f58-3f4e>, Abruf: 1.12.2021

Da das Genre der Challenge-Videos bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt ist, diese jedoch häufig unreflektiert konsumiert und geteilt werden, lohnt es sich, folgende **problematischen Aspekte von Challenges** in dieser Einheit mit den SuS zu reflektieren:

- **Gewinner und Verlierer (Wettbewerbsprinzip)**
- **Verletzungsgefahr**
- **Überwindung oder Ekel**
- **Ängste**
- **Ausschluss aus der Gruppe**
- **Demütigung bis hin zu Mobbing**

Durch die Netflix- Serie „**Squid Game**“, die **ab 16 Jahren** empfohlen wird, erleben Challenges gerade erneut einen Hype. Bereits junge Kinder spielen die Spiele der Serie nach, z.T. mit problematischen Folgen.

In Belgien beispielsweise spielten Schüler*innen (SuS) das Spiel „Rotes Licht, grünes Licht“ (angelehnt an das Kinderspiel „Ochs am Berg“) aus „Squid Game“. Während die Verlierer*innen in der Serie erschossen werden, drohte den Verlierern des Spiels auf dem Pausenhof Prügel von den Mitschüler*innen.

In unterschiedlichen Ländern, u.a. England und Deutschland, wurden Warnbriefe an Eltern verschickt sowie Maßnahmen zur Gewaltprävention an einzelnen Schulen gestartet¹.



INFO

„Squid Game“

Am 17. September 2021 startete die 1. Staffel der koreanischen Serie „Squid Game“ (übersetzt: „Tintenfisch-Spiel“) auf Netflix. Neun Episoden lang begleiten wir verzweifelte, arme Menschen dabei, wie sie bereit sind, ihr Leben in mörderischen Spielen zu gefährden. 456 Menschen treten zu den Spielen an und stellen sich der Gefahr. Für den Sieger winkt am Ende ein Gewinn von 45,6 Milliarden Won (fast 33 Millionen Euro). Die Teilnehmer*innen müssen sich hierzu den mörderischen Varianten von ganz einfachen Kinderspielen stellen, wie beispielsweise „Ochs am Berg“ oder „Tauziehen“. Wer sich einen Fehler erlaubt, wird eliminiert und dadurch schrumpft die Gruppe der Spieler*innen innerhalb kürzester Zeit rapide. (Quelle: https://serienfuchs.de/c-listen/alle-kinderspiele-der-netflix-serie-in-der-uebersicht_a24060, Abruf: 18.10.2021)

Eine Übersicht über alle Spiele der Serie finden Sie hier:

https://serienfuchs.de/c-listen/alle-kinderspiele-der-netflix-serie-in-der-uebersicht_a24060

Pädagogische Einschätzungen zu „Squid Game“ von klicksafe:

<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/squid-game-was-elter-ueber-die-netflix-hit-serie-wissen-muessen/>

² Quelle: www.focus.de/kultur/gesellschaft/zahlreiche-nachahmer-squid-game-ist-groesster-netflix-hype-ueberhaupt-und-gefaehrlich-fuer-unsere-kinder_id_24333317.html, Abruf: 18.10.2021

Allgemeine Geschäftsbedingungen zum Thema Challenges bei YouTube

Seit 2019 versucht YouTube gegen Pranks und Challenges vorzugehen, die extrem gefährlich sind. Auszug aus den YouTube Richtlinien (Stand 18.10.2021):

Die folgenden Inhalte dürfen auf YouTube nicht veröffentlicht werden:

- *Extrem gefährliche Challenges: Challenges, bei denen ein unmittelbares Verletzungsrisiko besteht.*
- *Gefährliche oder bedrohliche Streiche: Streiche oder Pranks, bei denen für die Opfer ein unmittelbares Risiko schwerer Verletzungen besteht oder die bei Minderjährigen zu schwerem emotionalem Stress führen.*

Quelle: <https://support.google.com/youtube/answer/2801964?hl=de>, Abruf: 18.10.2021

Community Richtlinien zum Thema Challenges bei TikTok

Auch TikTok versucht gegen gefährlichen Pranks und Challenges vorzugehen. Auszug aus den Community Richtlinien (Stand 18.10.2021):

Nicht gepostet, hochgeladen, gestreamt oder geteilt werden dürfen:

- *Strafbare Handlungen Minderjähriger umfassen unter anderem den Besitz oder Konsum von Stoffen, die für Minderjährige verboten sind, sowie den Missbrauch legaler Stoffe. Strafbare Handlungen sind ebenso die Beteiligung an illegalen Handlungen, oder die Teilnahme an Handlungen, die das Wohlergehen von Minderjährigen bedrohen können, wie z.B. körperliche Herausforderungen/Challenges oder Mutproben. Wir entfernen derartige Inhalte von unserer Plattform.*
- *Inhalte, die Handlungen darstellen oder bewerben, die das Wohlergehen Jugendlicher gefährden könnten. Hierzu zählen auch körperliche Herausforderungen/ Challenges, Mutproben oder Stunts.*

Quelle: <https://www.tiktok.com/community-guidelines?lang=de>, Abruf: 18.10.2021

Kinder- und Jugendschutzeinstellungen auf Streamingdiensten

Viele Serien oder Filme, die wie aktuell „Squid Game“ bei Kindern und Jugendlichen auf dem Schulhof diskutiert werden, sind für ihr Alter noch nicht geeignet. Eltern sollten auf Elternabenden oder in Elternbriefen für die Altersvorgaben der Anbieter sensibilisiert werden.

Zudem benötigen Eltern Unterstützung dabei, sich mit den **Einstellungen zum Kinder- und Jugendmedienschutz** auf unterschiedlichen Plattformen vertraut zu machen. So bieten einige Streamingdienste die Möglichkeit **Kinderprofile** einzurichten, Inhalte ab einer bestimmten Altersfreigabe durch eine PIN zu schützen oder bestimmte Titel zu sperren.

Eine Anleitung dazu finden Sie in dem Leitfaden für Eltern: **Netflix, Disney + und Co. Streamingdienste sicher nutzen:**

Download Leitfaden:

<https://www.klicksafe.de/materialien/netflix-disney-co-streaming-dienste-sicher-nutzen>



Unterrichtseinheit

In dieser Einheit sollen die SuS dazu angeregt werden, die problematischen Aspekte von Challenges zu reflektieren sowie positive Aspekte von Challenges sowie kooperative Schulhofspiele aus aller Welt kennen lernen.

Einstieg

Führen Sie zu Beginn der Einheit eine kleine Challenge in der Klasse durch, bei der es um Geschicklichkeit geht: Die „**Bottle Flip Challenge**“ („Flaschensalto“). Sie benötigen dafür eine Plastikflasche, die zu einem Drittel mit Wasser gefüllt sein sollte. Man nimmt die Flasche am Flaschenhals und versucht sie beim Werfen so zu rotieren, dass sie bei der Landung stehen bleibt. Hinweise für die Durchführung: https://de.wikipedia.org/wiki/Bottle_Flip. Werten Sie die Challenge danach mit den SuS aus.

Auswertungsfragen: Was sind Challenges? Wie fühlen sich die SuS die es geschafft haben/nicht geschafft haben? Wieso sind Challenges so interessant? Welche Challenges kennt ihr?

TIPP

Sollten einige SuS an dieser Stelle bereits „Squid Game“-Challenges erwähnen, gehen Sie am Ende der Einheit mit dem Fallbeispiel gesondert darauf ein. Die Serie „Squid Game“ ist für SuS aufgrund brutaler, gewalthaltiger Inhalte erst ab 16 Jahren von Netflix freigegeben. Sollten jüngere SuS unter 16 Jahren die Serie bereits angesehen haben, wäre es sinnvoll eine Elterninformation herauszugeben. Gehen Sie an dieser Stelle im Unterricht nicht weiter darauf ein, um die anderen SuS nicht für die Serie zu faszinieren.

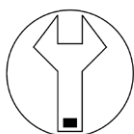
Alternativer Einstieg

Schreiben sie den Begriff „Challenges“ an die Tafel, jedoch als „Wortsalat“, z.B. *sAhhleg- ne* und lassen Sie die SuS so das Thema der Stunde herausfinden. Fragen: *Was bedeutet Challenge? Welche Challenges kennt ihr (und woher)?*

Erarbeitung

Anhand von Beispielen bekannter Challenges auf YouTube und TikTok soll in der Klasse diskutiert werden, wie weit Challenges gehen dürfen und wo der Spaß aufhört. Auf einer Skala von „harmlos“ bis „gefährlich“ schätzen die SuS die Beispiele ein und begründen im Einzelfall ihre Auswahl. Die Auswahl reicht z.B. von harmlosen „Nicht lachen- Challenges“ über eine „Pizza Challenge“ bis hin zu gefährlichen Challenges, bei denen die Verletzungsgefahr für die durchführenden Personen wie auch uner Umständen für Unbeteiligte hoch ist. Es ist spannend zu sehen, wie Jugendliche Challenges auf der „Skala“ bewerten und welche Diskussion in der Klasse darüber entsteht. Die SuS können auch eigene Challenges mit in die Bewertung geben.





Einschätzungsübung: Challenges - von harmlos bis gefährlich

Die SuS kommen in einen Sitzkreis. Verteilen Sie die Kärtchen im Anhang auf dem Boden in der Kreismitte. Sie können 2 Blätter ausdrucken mit dem Aufdruck „harmlos“ und „gefährlich“ und diese an beide Enden einer imaginären Linie legen.







harmlos

gefährlich

Die SuS nehmen nacheinander einzelne Beispiele und ordnen sie entlang der Linie ein. Die SuS begründen ihre Positionierung. Fragen: *Gibt es andere Meinungen? Unter welchen Umständen kann eine harmlose Challenge vielleicht gefährlich werden und umgekehrt?*

Auswertung in der Klasse

Die Aspekte aus der Einstiegsinformation, wie Gewinner- und Verlierer-Prinzip, Ausschluss, Angst, Mobbing können hier als Begründung genannt werden. Die folgende Einschätzung können Sie bei der Auswertung zu Hilfe nehmen:

harmlos	<p>Aushalten-Nicht Lachen-Challenge</p>  <p>Zwei Spieler*innen sitzen sich gegenüber. Eine Person fragt an Witze zu erzählen, die andere darf nicht lachen. Sobald gelacht wird, werden die Rollen getauscht. Wer nach einer bestimmten Anzahl von Runden verloren hat, muss eine lustige Aufgabe lösen.</p>	<p>Chubby-Bunny-Challenge</p>  <p>Bei dieser Challenge hat man den Mund voller Marshmallows und muss versuchen das Wort „Chubby Bunny“ zu sagen. Dabei darf natürlich kein Marshmallow heruntergeschluckt oder ausgespuckt werden.</p>	<p>Pizza-Challenge</p>  <p>Die Spieler*innen müssen innerhalb einer kurzen Zeit (z.B. 1 Minute) so viel Pizza wie möglich essen. Wer verliert muss ein Stück Pizza mit einem eiligen Kellner essen (z.B. wenn die Person keine Oliven mag, kommen Oliven drauf).</p>	<p>Rotes Licht, grünes Licht - Challenge</p>  <p>Alle Spieler*innen stellen sich an einer Startlinie auf. Der/die Schiedsrichter*in sieht mit dem Rücken zugewandt mehrere Meter entfernt. Immer wenn die Person „Rotes Licht, Grünes Licht“ ruft, dürfen alle schnell näher kommen. Danach dreht sich der/die Schiedsrichter*in um – Wer sich dann noch bewegt, ist sofort disqualifiziert. Als Strafe bekommen die Verlierer je fest auf den Arm gebost.</p>	<p>Milk-Crate-Challenge</p>  <p>Für die Milk-Crate-Challenge stapelt man mehrere Milch- oder Gemüsekisten und baut sich einen Parcours. Ziel ist so schnell wie möglich über die Kisten zu laufen, ohne das diese umfallen.</p>	<p>Bird-Box-Challenge</p>  <p>Man verbindet sich die Augen und versucht z.B. eine Treppe hoch/ runterzugehen, auf einem Sportplatz zu rennen, durch die Wohnung zu laufen oder auch Fahrrad zu fahren.</p>	gefährlich
----------------	--	--	--	--	---	--	-------------------

Sicherung

Zum Abschluss können die SuS Ideen für gute Challenges sammeln, die die ganze Gruppe mit Freude spielen kann. Fragestellung: *Welche Aspekte sollten Challenges haben, die allen Kindern und Jugendlichen guttun und Spaß machen?* Führen Sie am Ende der Einheit eine positive Challenge mit der gesamten Klasse durch. Ideen für positive Challenges wie die clean-up oder Komplimente Challenge finden Sie hier:

- www.handysektor.de/artikel/challenge-deine-schule
- <https://bitte-was.de/der-wettbewerb/komplimententerap-challenge-beitraege>

Alternativ können Sie eine Sammlung guter **Schulhofspiele aus Deutschland**:

- www.bewegte-schule-und-kita.de/konzept/bewegteSchule/deutsch/html/schulhofspiele.html
- www.fundmate.com/lehrer/schulspiele/pausenspiele

oder **weltweit** zeigen: www.unicef.de/blob/10560/bc863992e19de55ce81c1d967e583791/spiele-rund-um-die-welt-2009-pdf-data.pdf

Aus diesem Fundus suchen sich die SuS ein Spiel für die nächste Pause heraus und berichten in der Folgestunde über ihre Erfahrungen.

Lust auf mehr?

Zusatzübung Squid Game für SuS ab 16 Jahren

Lesen Sie das folgende Fallbeispiel vor und fragen die SuS:

Stellt euch vor, ihr wärt dazu gekommen. Wie hättet ihr reagiert?

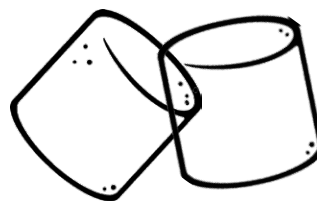
Sie können die Situation auch in Form eines Rollenspiels nachstellen lassen.

Nehmen Sie die Diskussion als Anlass, um z.B. über **Zivilcourage** zu sprechen. Die Kampagne der Polizei „**Hinsehen statt weggehen**“ zeigt, wie Zivilcourage aussehen kann: www.bundespolizei.de/Web/DE/02Sicher-im-Alltag/02Zivilcourage-zeigen/Zivilcourage-zeigen_node.html

Fallbeispiel „Squid Game“

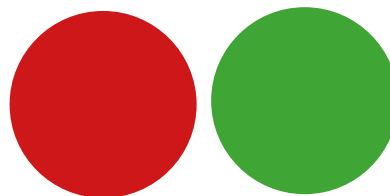
Ihr kommt durch eine Unterführung. Dort beobachtet ihr vier Jugendliche. Drei Jugendliche schlagen gerade mit einem Rucksack auf den Vierten ein. Ihr fragt, was sie da machen und einer antwortet, sie würden „Squid Game“, „Rotes Licht, grünes Licht“ (also „Ochs am Berg“) spielen, aber es sei „nur Spaß“...

Chubby-Bunny-Challenge



Bei dieser Challenge hat man den Mund voller Marshmallows und muss versuchen das Wort „Chubby Bunny“ zu sagen. Dabei darf natürlich kein Marshmallow heruntergeschluckt oder ausgespuckt werden.

Rotes Licht, grünes Licht



Alle Spieler*innen stellen sich an einer Startlinie auf. Der/die Schiedsrichter*in steht mit dem Rücken zugewandt mehrere Meter entfernt. Immer wenn die Person „Rotes Licht, Grünes Licht“ ruft, dürfen alle schnell näher kommen. Danach dreht sich der/die Schiedsrichter*in um – Wer sich dann noch bewegt ist sofort disqualifiziert. Als Strafe bekommen die Verlierer 3x fest auf den Arm geboxt.

Milk-Crate-Challenge



Für die Milk-Crate-Challenge stapelt man mehrere Milch- oder Gemüsekisten und baut sich einen Parkour. Ziel ist, so schnell wie möglich über die Kisten zu laufen, ohne dass diese umfallen.

Aushalten-Nicht Lachen-Challenge



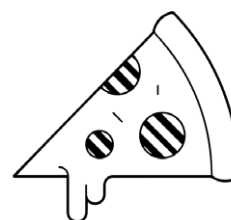
Zwei Spieler*innen sitzen sich gegenüber. Eine Person fängt an, Witze zu erzählen oder andere lustige Sachen zu machen. Die andere darf nicht lachen. Sobald gelacht wird, werden die Rollen getauscht. Wer nach einer besprochenen Anzahl von Runden verloren hat, muss eine lustige Aufgabe lösen.

Bird-Box-Challenge



Man verbindet sich die Augen und versucht z.B. eine Treppe hoch-/runterzugehen, auf einem Sportplatz zu rennen, durch die Wohnung zu laufen oder auch Fahrrad zu fahren.

Pizza-Challenge



Die Spieler*innen müssen innerhalb einer kurzen Zeit (z.B. 1 Minute) so viel Pizza wie möglich essen. Wer verliert muss ein Stück Pizza mit einem ekeligen Belag essen (z.B. wenn die Person keine Oliven mag, kommen Oliven drauf).