# Nachts im Netz

Ein Werwolf-Rollenspiel gegen Cybermobbing – Spielanleitung & Handreichung

## Idee und Lernziele

Das bekannte Spiel „Werwolf“ zeigt, wie eine kleine Gruppe im Verborgenen handelt, während die Mehrheit zusieht, zweifelt oder mitläuft. Genau diese Dynamik trägt auch Cybermobbing. Im Spiel erleben die Lernenden sie aus geschütztem Abstand – und probieren aus, was Widerstand möglich macht.

- Rollen im Mobbinggeschehen (Täter, Mitläufer, Unterstützer, Betroffene) erkennen und benennen
- Mechanismen wie Gruppendruck, Anonymität und Verantwortungsdiffusion verstehen
- Handlungsmöglichkeiten kennenlernen: Beistehen, Nachfragen, Beweise sichern, blockieren und melden, Hilfe holen
- Perspektivwechsel: Wie fühlt es sich an, ausgegrenzt zu werden – und wie, wenn andere wegsehen?

## Vom Werwolf zum Cybermobbing

| Werwolf | Nachts im Netz | Bedeutung |
|---|---|---|
| Werwolf | Mobber (Der Anonyme, Die Anführerin) | Greift verdeckt an; braucht Publikum und Mitläufer |
| Dorfbewohner | Mitläufer (Zuschauer, Likende, Weiterleiter) | Nicht Täter, aber ihr Schweigen und Mitmachen wirkt mit |
| Seherin | Die Aufmerksame | Erkennt Muster und schaut hin |
| Beschützer | Die Verbündete | Steht einer Person bei und gibt Rückhalt |
| Hexe / Heilerin | Vertrauenslehrkraft | Erwachsene Hilfe: holt Betroffene zurück |
| Jäger | Die Beweissichernde | Sichert Beweise, wenn sie selbst betroffen ist |
| Tod / Ausscheiden | Ausgegrenzt / „stumm geschaltet“ | Niemand „stirbt“ – Betroffene bleiben aber im Blick |
| Dorfabstimmung | Zur Rede stellen | Die Gruppe fragt nach – falsche Verdächtigung kostet Vertrauen |

## Material und Vorbereitung

- **Dauer:** 45–90 Minuten inkl. Auswertung | **Gruppe:** ca. 10–30 Personen, eine Spielleitung (Lehrkraft)
- **Karten:** Seiten 4–7 doppelseitig drucken (Rückseiten sind identisch), entlang der Schnittmarken ausschneiden, möglichst laminieren. Rollenkarten je nach Gruppengröße mehrfach drucken.
- **Richtwert für 20 Personen:** 4 Mobber · 1 Aufmerksame · 1 Verbündete · 1 Vertrauenslehrkraft · 1 Beweissichernde · 12 Mitläufer. Faustregel: ein Mobber pro fünf Personen.
- **Zivilcourage-Karten** (grün): Jeder Mitläufer erhält verdeckt eine. So kann auch die „schweigende Mehrheit“ Verantwortung übernehmen.
- **Ereigniskarten** (orange): Bleiben bei der Spielleitung, verdeckt gemischt.
- Rollen werden **zufällig und verdeckt** verteilt. Wer nicht möchte, übernimmt die Rolle „Beobachtung“ (Notizen für die Auswertung).

# Spielablauf

## 1 Es wird Nacht im Netz

Alle schließen die Augen und legen den Kopf auf den Tisch. Die Spielleitung ruft die Rollen nacheinander auf:

- **Die Verbündete** öffnet die Augen und zeigt auf die Person, der sie beisteht (geschützt vor dem Angriff). Nie zweimal hintereinander dieselbe Person.
- **Die Mobber** öffnen die Augen und einigen sich *lautlos* per Fingerzeig auf eine Zielperson.
- **Die Aufmerksame** zeigt auf eine Person; die Spielleitung antwortet mit Daumen hoch (Mobber) oder runter.
- **Die Vertrauenslehrkraft** darf einmal pro Spiel eine ausgegrenzte Person zurückholen.

## 2 Es wird Tag

- Die Spielleitung verkündet, wer ausgegrenzt wurde – **außer** die Person wurde von der Verbündeten geschützt. Die betroffene Person wird „stumm geschaltet“, bleibt aber am Tisch und übernimmt die **Betroffenen-Aufgabe**: beobachten und notieren, was ihr in dieser Situation geholfen hätte.
- Die Beweissichernde nennt, falls sie ausgegrenzt wurde, sofort eine Person, die ihre Karte zeigen muss.
- Die Spielleitung zieht eine **orange Ereigniskarte**, liest sie vor, die Gruppe diskutiert kurz (ca. 1–2 Minuten).
- Die Gruppe berät: Wer verhält sich auffällig? Wer könnte hinter dem Angriff stecken? **Zivilcourage-Karten** dürfen jederzeit offen gespielt werden.
- **Zur Rede stellen:** Die Gruppe stimmt ab, welche Person aufgedeckt wird. Ein Mobber wird enttarnt und scheidet aus („Account gesperrt“). Wird ein Unbeteiligter verdächtigt, bleibt er im Spiel – die Spielleitung notiert aber einen **Vertrauensstrich** an der Tafel.

## 3 Spielende

- **Team Gruppe gewinnt,** wenn alle Mobber enttarnt sind.
- **Die Mobber gewinnen,** wenn sie mindestens so viele sind wie alle anderen aktiven Personen – oder wenn drei Vertrauensstriche an der Tafel stehen (die Gruppe hat sich selbst zerstritten).

> **Tipp zur Vertiefung:** Nach jeder Tagesphase kurz fragen: „Was habt ihr gerade gehört, das euch aus dem echten Klassenchat bekannt vorkommt?“ Dabei bitte keine realen Namen oder Vorfälle der Klasse besprechen.

# Auswertung und Sicherheit

## Rollen ablegen (unbedingt)

Beende das Spiel mit einem klaren Ritual: Alle legen die Karte offen auf den Tisch, sagen „Ich bin wieder ich, [Name]“ und setzen sich ggf. neu. Die Rollen gehören zum Spiel, nicht zur Person.

## Reflexionsfragen

**Für Mobber:** Was hat es leichter gemacht, unerkannt zu bleiben? Wer oder was hat euch gestoppt?

**Für Mitläufer:** Wann habt ihr weggeschaut oder mitgemacht – und warum? Was hätte euch geholfen, eine Zivilcourage-Karte früher einzusetzen?

**Für Betroffene (ausgegrenzt):** Wie war es, stumm geschaltet zu sein? Was hätte euch geholfen?

**Für die „Starken“:** Was hat euer Handeln bewirkt? Wo war es schwer, mutig zu sein?

**Für alle:** Welche Rechtfertigungen (Ereigniskarten) kennt ihr aus dem Netz? Welche Handlungsmöglichkeit würdet ihr im Ernstfall sofort nutzen – und was hält euch manchmal davon ab?

## Sicherheitshinweise

- Freiwilligkeit: Niemand muss die Mobber-Rolle spielen. Vor dem Spiel klarstellen, dass es um Verhaltensmuster geht, nicht um Personen.
- **Bei einem akuten Mobbingfall in der Klasse** das Spiel nur nach Rücksprache mit Schulsozialarbeit oder Beratungslehrkraft einsetzen; sonst könnten reale Rollen „nachgespielt“ werden.
- Auf Anzeichen von Belastung achten und Gesprächsangebote machen. Das Spiel ersetzt keine Fallarbeit.
- Nichts aus dem Spiel darf in den echten Klassenchat oder ins Netz getragen werden.

## Hilfsangebote für Lernende (bitte vor Weitergabe auf Aktualität prüfen)

- **Nummer gegen Kummer** – Kinder- und Jugendtelefon: 116 111 (kostenfrei)
- **JUUUPORT** – Online-Beratung von Jugendlichen für Jugendliche bei Problemen im Netz: juuuport.de
- **klicksafe.de** – Hintergrundinformationen und weiteres Unterrichtsmaterial zu Cybermobbing
- Schulintern: Vertrauenslehrkraft, Schulsozialarbeit, Beratungslehrkraft

MOBBER · TEAM ANGRIFF

## Der Anonyme




Hinter einem Fake-Profil fühlst du dich unantastbar. Gemeinsam mit den anderen Mobbern suchst du dir ein Opfer.

**DEINE AKTION**
Nachts: Augen auf! Einigt euch lautlos mit den anderen Mobbern auf eine Zielperson. Tagsüber: bleib unauffällig.

*„Merkt eh keiner, wer das war."*

MOBBER · TEAM ANGRIFF

## Die Anführerin



Du bestimmst im Gruppenchat, wer dazugehört. Andere machen mit – weil du es tust.

**DEINE AKTION**
Nachts: Augen auf! Einigt euch lautlos mit den anderen Mobbern auf eine Zielperson. Tagsüber: bleib unauffällig.

*„Wer nicht mitlacht, ist als Nächstes dran."*

MITLÄUFER · TEAM GRUPPE

## Der Zuschauer



Du siehst alles und sagst nichts. Du bist nicht der Täter – aber dein Schweigen hilft ihm.

**DEINE AKTION**
Nachts: Augen zu. Tagsüber: diskutiere, stimme mit ab – und nutze deine Zivilcourage-Karte!

*„Ich halt mich da lieber raus."*

MITLÄUFER · TEAM GRUPPE

## Die Likende




Ein Like, ein Lach-Emoji – für dich nur ein Klick. Für die Zielperson sind es viele Stimmen gegen sie.

**DEINE AKTION**
Nachts: Augen zu. Tagsüber: diskutiere, stimme mit ab – und nutze deine Zivilcourage-Karte!

*„Ist doch nur ein Emoji."*

MITLÄUFER · TEAM GRUPPE

## Der Weiterleiter



Du schickst das Bild „nur kurz" weiter. Plötzlich sehen es alle – und ganz gelöscht wird es nie.

**DEINE AKTION**
Nachts: Augen zu. Tagsüber: diskutiere, stimme mit ab – und nutze deine Zivilcourage-Karte!

*„Ich hab's ja nur geteilt."*

STARK DAGEGEN · TEAM GRUPPE

## Die Aufmerksame



Du erkennst Muster: Wer lacht zu laut? Wer schreibt plötzlich komisch? Du schaust hin statt weg.

**DEINE AKTION**
Nachts: Zeige auf eine Person. Die Spielleitung zeigt Daumen hoch (Mobber) oder runter.

*„Mir fällt so etwas auf."*

STARK DAGEGEN · TEAM GRUPPE

## Die Verbündete



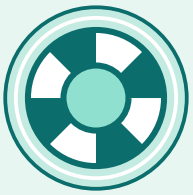
Du stehst zu anderen, auch wenn es unbequem ist. Wer Rückhalt hat, ist schwerer anzugreifen.

**DEINE AKTION**
Nachts: Wähle eine Person, der du beistehst – sie ist vor dem Angriff geschützt (nie 2× hintereinander dieselbe).

*„Du bist nicht allein."*

STARK DAGEGEN · TEAM GRUPPE

## Vertrauenslehrkraft



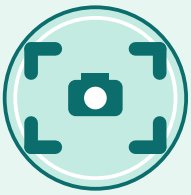
Erwachsene können helfen, wenn man sie einbezieht. Hilfe holen ist kein Petzen, sondern Stärke.

**EINMAL PRO SPIEL**
Nachts: Hole eine ausgegrenzte Person zurück ins Spiel.

*„Sprich mit mir – jederzeit."*

STARK DAGEGEN · TEAM GRUPPE

## Die Beweissichernde



Du sicherst Beweise, statt wegzuschauen: Screenshot, Datum, Uhrzeit. Fakten schützen.

**WENN DU AUSGEGRENZT WIRST**
Nenne sofort eine Person: Sie muss ihre Karte zeigen.

*„Ich hab alles gesichert."*


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE


NACHTS
IM NETZ
ROLLENKARTE

WENN'S KIPPT · EREIGNISKARTE

## „War doch nur Spaß!“



**WAS STECKT DAHINTER?**

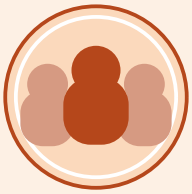
Ob etwas Spaß ist, entscheidet nicht, wer es sagt – sondern wer es abbekommt.

**DISKUTIERT**

Woran merkt man, dass aus Spaß Mobbing wird?

WENN'S KIPPT · EREIGNISKARTE

## „Alle machen mit!“



**WAS STECKT DAHINTER?**

Je mehr mitmachen, desto weniger fühlt sich jeder Einzelne verantwortlich. Das ist Gruppendruck.

**DISKUTIERT**

Was hält dich davon ab, als Erste/r zu widersprechen?

WENN'S KIPPT · EREIGNISKARTE

## „War nicht ich – anonym!“




**WAS STECKT DAHINTER?**

Anonymität senkt Hemmungen. Für Betroffene ist der Schaden trotzdem echt – und Spuren bleiben.

**DISKUTIERT**

Was würdest du anders schreiben, wenn dein Name dabeistünde?

WENN'S KIPPT · EREIGNISKARTE

## „Nicht mein Problem!“



**WAS STECKT DAHINTER?**

Wer wegschaut, sendet der Gruppe das Signal: „Ist okay so.“ Schweigen wirkt wie Zustimmung.

**DISKUTIERT**

Was bräuchtest du, um einzugreifen?

ZIVILCOURAGE · 1× SPIELEN

## STOPP!




**SO WIRKT'S IM SPIEL**

Rufe laut „STOPP!“ – die laufende Abstimmung wird abgebrochen. Die Gruppe hat 1 Minute für neue Argumente, dann wird neu abgestimmt.

**IM ECHTEN LEBEN**

Ein klares Stopp kann die Dynamik einer Gruppe brechen.

ZIVILCOURAGE · 1× SPIELEN

## Ich bin bei dir!



**SO WIRKT'S IM SPIEL**

Stelle dich neben eine Person. Sie ist in der kommenden Nacht vor dem Angriff geschützt.

**IM ECHTEN LEBEN**

Schon eine kurze Nachricht wie „Ich glaub dir“ hilft Betroffenen enorm.

ZIVILCOURAGE · 1× SPIELEN

## Blockieren & Melden



**SO WIRKT'S IM SPIEL**

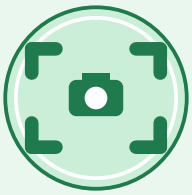
Die Mobber müssen in der nächsten Nacht die Augen geschlossen halten – kein Angriff.

**IM ECHTEN LEBEN**

Blockieren, melden, Hilfe holen: Plattformen und Schule können eingreifen.

ZIVILCOURAGE · 1× SPIELEN

## Screenshot sichern



**SO WIRKT'S IM SPIEL**

Frage die Spielleitung leise: „Ist Person X ein Mobber?“ (Daumen hoch oder runter).

**IM ECHTEN LEBEN**

Beweise sichern: Screenshot mit Datum und Uhrzeit – nichts löschen.

ZIVILCOURAGE · 1× SPIELEN

## Nachfragen




**SO WIRKT'S IM SPIEL**

Frage eine Person offen: „Warum machst du mit?“ Sie antwortet in eigenen Worten, ohne ihre Rolle zu nennen.

**IM ECHTEN LEBEN**

Eine ehrliche Nachfrage bringt Mitläufer zum Nachdenken.

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE

NACHTS
IM NETZ

AKTIONSKARTE