

# ***Play4!***

Handbuch zur App

*Diese App wurde im Rahmen des  
Projekts "Play for Your Rights! Innovative  
Medienbildungsstrategien gegen  
Sexismus und Diskriminierung" entwickelt.*



# Inhaltsangabe

---

S. 5     **Einführung**

S. 10    **Die App *Play4!***

S. 14    **App-Inhalte**

S. 30    **Spielvorbereitung**



# Einführung

*"Play For Your Rights!" ist ein von COSPE (Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti) gefördertes Projekt in Zusammenarbeit mit Centro Zaffiria, Casa delle donne in Bologna (Italien), medien+bildung.com (Deutschland), Mediterranean Institute of Gender Studies-MIGS (Zypern) und Women's Issues Information Center -WIIC (Litauen). Das Projekt wird auch durch das Erasmus+-Programm der Europäischen Union unterstützt, mit einem Beitrag der Region Emilia-Romagna. Das Projekt zielt darauf ab, sexistische Hassreden, Stereotype und geschlechtsspezifische Diskriminierung unter Jugendlichen durch Bildungsstrategien in den sozialen Medien und mit Hilfe von Gamification-Aktivitäten zu bekämpfen.*

*Das Projekt hat zwei Spiele entwickelt, ein analoges und ein digitales. Beide Spiele behandeln die oben genannten Themen durch spielerische und bestärkende Aktivitäten. Dieses Handbuch konzentriert sich auf eines der beiden im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele, die digitale Spiele-App "Play4!".*

*Die App wurde von dem ursprünglichen, analogen Kartenspiel "Strategisch reagieren" inspiriert. Das Spiel und das Toolkit, das verschiedene pädagogische Aktivitäten enthält, können hier kostenlos heruntergeladen werden:*

- <https://medienundbildung.com/projekte/play-4-your-rights/>

Um die aufgeworfenen Fragen zu vertiefen, wird ein Programm empfohlen, das 3-4 Unterrichtseinheiten umfasst. Sowohl die analogen als auch die digitalen Spiele können zusammen mit den anderen pädagogischen Aktivitäten aus dem Toolkit verwendet werden.

## HERANWACHSEN UND SEXISMUS

Geschlechtsspezifische Gewalt ist ein weit verbreitetes Phänomen, das die gesamte Bevölkerung unabhängig von Alter, Einkommen und ethnischem oder soziokulturellem Hintergrund betrifft. In der Erklärung zur Beseitigung der Gewalt gegen Frauen der Generalversammlung der Vereinten Nationen (1993)<sup>1</sup> wird geschlechtsspezifische Gewalt definiert als "jeder Akt geschlechtsspezifischer Gewalt, der Frauen körperlichen, sexuellen oder seelischen Schaden oder Leid zufügt oder zufügen kann, einschließlich der Androhung solcher Handlungen, der Nötigung oder der willkürlichen Freiheitsberaubung, sei es im öffentlichen oder im privaten Bereich" [Das Dokument kann unter dieser Adresse abgerufen werden: [www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx](http://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx)]. Geschlechtsspezifische Gewalt gibt es überall auf der Welt. Die jüngere Bevölkerung ist Informations- und Lernnarrativen ausgesetzt, die auf Geschlechterstereotypen beruhen bzw. auf dem, was "gesellschaftlich" als "weiblich" und "männlich" anerkannt ist.

Junge Erwachsene sind aufgrund ihrer spezifischen Entwicklungsphasen stärker mit diesen Themen konfrontiert. In diesen Phasen sind die jungen Erwachsenen mit der Schaffung ihrer individuellen und sozialen Identität beschäftigt. Diese Narrative spielen eine wichtige Rolle, da sie bestimmten Ereignissen, Verhaltensweisen und Beziehungen Bedeutung verleihen und gleichzeitig Stereotype und Geschlechterrollen bestätigen und aufrechterhalten. Anstatt Unterschiede zu respektieren, können diese Narrative eine Kultur des Hasses gegenüber jemandem verstärken, der anders ist oder im Vergleich zur "Standard"-Geschlechterrolle "anders" ist. Der Einsatz von Technologie bei jungen Erwachsenen hat zu einem starken Anstieg der psychologischen Gewalt geführt, die sowohl online als auch persönlich auftritt, vor allem in Form von Hassreden, die zu Gewalt und Diskriminierung aufrufen.

Darüber hinaus ist Hassrede eine Art der Kommunikation, die online oder persönlich stattfinden kann. Dabei werden Worte,

1

Document available at the link:

[www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx](http://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx)

Ausdrücke oder nonverbale Elemente mit dem Ziel verwendet, Hass und Intoleranz auszudrücken oder zu verbreiten sowie Vorurteile und Angst gegenüber einer Person oder einer Gruppe von Menschen zu schüren.

**Häufig verwenden Jugendliche eine sexistische Sprache**, die auch als sexistische Hassrede bezeichnet wird. Die Sprache wird als **"angemessen betrachtet, da sie kulturell verbreitet ist"**, ohne dass sie sich darüber im Klaren sind, warum sie sie verwenden oder welche Folgen sie für die andere Person haben kann.

Sexistische Hassrede kommt in vielen Formen vor (sowohl online als auch persönlich), wie z. B.:

Victim Blaming; Reviktimisierung; Slut Shaming; Body Shaming; Teilen von explizitem Material ohne Zustimmung; gewalttätige und sexualisierte Todesdrohungen, Vergewaltigung und Missbrauch; beleidigende Kommentare in Bezug auf das Aussehen, die Sexualität, die sexuelle Orientierung oder die Geschlechterrollen der anderen Person; und gefälschte Komplimente oder Witze, die sich des Humors bedienen, um die Zielperson zu demütigen oder lächerlich zu machen (European Council, Combatting hate Speech - factsheets, 2016; European Parliament Combating gender-based violence: Cyber-Gewalt, 2021).<sup>2</sup>

Darüber hinaus **spielen die sozialen Medien eine wesentliche Rolle dabei**, wie sehr sie Geschlechterstereotype beeinflussen, Geschlechterrollen umsetzen und "ideale" Körper und die Definition von Geschlechterrollen darstellen. Diese Aspekte sind besonders wichtig in Gruppen von Kindern und Jugendlichen, **in denen der Prozess der Entwicklung des eigenen sozialen Bildes und der Geschlechtsidentität** vorherrscht. Während der Workshop-Aktivitäten innerhalb des Projekts traten viele Aspekte zutage.

Zum Beispiel:

Hassreden gegen Mädchen gehen oft mit Body Shaming ("hässlich, fett, übergewichtig, eklig") oder Beleidigungen im sexuellen Bereich (Slut Shaming oder Rache-Pornos) einher.

Es hat sich auch gezeigt, dass Jungen häufig Opfer von

2

Documents available at the links:  
[edoc.coe.int/en/gender-equality/  
6995-combating-sexist-hate-speech.html](https://edoc.coe.int/en/gender-equality/6995-combating-sexist-hate-speech.html)

e  
[www.europarl.europa.eu/thinktank/  
en/document/EPRS\\_STU\(2021\)662621](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU(2021)662621)

Geschlechterstereotypen sind, die männliche Homosexualität ("ein echter Mann ist heterosexuell") und/oder körperliche Merkmale, die nicht als männlich gelten, stigmatisieren (z. B. die Bedeutung von Muskeln oder eines fiten Körpers).

Darüber hinaus wird die männliche Sexualität oft als aggressiver angesehen als die weibliche: Solche Stereotype verstärken Geschlechterrollen, die zu einer weit verbreiteten toxischen Männlichkeit beitragen können, die sowohl für Jungen als auch für Mädchen schädlich ist. Die oben genannten Beispiele und andere Beleidigungen spiegeln ein solides Machtgefälle zwischen Männern und Frauen wider, das auch durch das stereotype Bild des starken Jungen/Mannes, der seine Muskeln, aber nicht seine Schwächen zeigt, verstärkt wird; es wird durch negative Kommentare im Zusammenhang mit dem Aussehen oder der sexuellen Orientierung, die der LGBTQAI+-Gemeinschaft schaden können, weiter verstärkt,

Die Einbindung junger Menschen in Workshop-Aktivitäten und Spiele hilft ihnen, über diese Themen nachzudenken. Dies ist ein Weg, um geschlechtsspezifische Gewalt zu verhindern und den Respekt vor den Unterschieden der Menschen zu fördern.

Sie kann auch als **wesentlicher Teil einer umfassenderen Bildungsstrategie betrachtet werden, die darauf abzielt, mit Emotionen umzugehen und Empathie zu fördern.**

Die im Projekt verwendeten pädagogischen Instrumente zielen darauf ab, die Themen sexistische Hassrede und geschlechtsspezifische Gewalt durch Spiele und spielerische Aktivitäten zu behandeln. **Das Spiel schafft einen sicheren Raum,** in dem junge Erwachsene Spaß haben und sich aktiv beteiligen. Die Teilnehmenden bringen viele verschiedene emotionale Erfahrungen zum Vorschein und sind offen dafür, wichtige Themen in einem geschützten Rahmen zu diskutieren und zu erörtern.

## **DIE APP PLAY4!**

Die App ermöglicht es Lehrer\*innen und Pädagog\*innen, eine urbane Schatzsuche zu organisieren, die die Jugendlichen an verschiedene Orte in der Stadt oder dem gewählten Gebiet führt. Das Ziel ist es, verschiedene Online-Hasssituationen zu bewältigen, die sich aus den ausgewählten Orten in einer städtischen Umgebung ergeben. Bei jedem der organisierten Schritte finden die



Teilnehmenden einen QR-Code, der über die App gescannt werden muss. Daraufhin öffnen sich mehrere Social-Media-Bildschirme (WhatsApp oder Instagram) mit Hassbotschaften.

Zum Beispiel: Vor dem Fitnessstudio gibt es Situationen, die sich auf das Teilen von Bildern ohne Zustimmung beziehen, die mit Body-Shaming-Themen verknüpft sind; vor dem Make-up-Geschäft gibt es Situationen, die sich auf stereotype Geschlechterbilder und das Phänomen des Slut-Shaming beziehen und so weiter. Die Situationen für jeden Schritt werden im Kapitel "App-Inhalte" (Seite 14) genauer beschrieben.

Bei der Schatzsuche gibt es vier Orte: einen Make-up-Laden, einen Comic-Laden, einen Skatepark und ein Fitnessstudio. Es ist möglich, die Schritte individuell zu gestalten und sie an den spezifischen Kontext anzupassen, in dem das Spiel gespielt wird.

Die Gruppe wird für die Schatzsuche in drei Teams aufgeteilt, und jedes Team erhält eine Figur. Diese Figuren sind die gleichen wie im Original-Kartenspiel "Strategisch reagieren": Betty, Mary und Zack.

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich mit bestimmten Hasssituationen auseinanderzusetzen, mit denen ihre Figur an jedem Ort konfrontiert wird, und zu verstehen, wie sich die Figur fühlen würde. Schließlich müssen sie der Figur helfen, sich zu verteidigen und die Hass-Situation, in die sie geraten ist, zu verlassen.

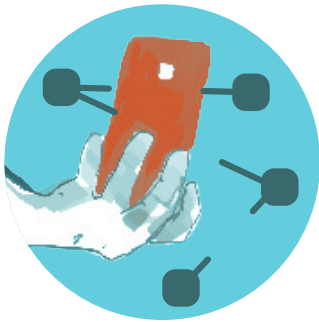
Die drei Charaktere sind mit spezifischen Dynamiken konfrontiert und erleben jede Situation anders. Die Situation jeder Figur liefert wichtiges Material zu den Stereotypen und Schwierigkeiten, denen sie begegnet. Anhand dieses Materials können die Teilnehmenden reflektieren und mit der Gruppe vergleichen. Es wird empfohlen, Gruppen von maximal 4-5 Personen zu bilden, damit sich alle auf die Aufgabe konzentrieren können. Wenn die Gruppe sehr groß ist, kann jede Figur von 2 Teams gleichzeitig gespielt werden.

## **INTERAKTION MIT DEM STÄDTISCHEN RAUM.**

Das Spiel kann an verschiedene Umgebungen angepasst werden, von Städten bis hin zu Ortschaften. Wenn es jedoch keine Möglichkeit gibt, in einem städtischen Raum zu spielen, kann das Spiel auch in einer Schule oder in einem Freizeitambiente gespielt werden. Im nächsten Kapitel wird beschrieben, wie man QR-Codes erstellt und bearbeitet.

## Die App *Play4!*

"Play4!" ist eine kostenlose App, die auf allen mobilen Geräten im App Store (iOS) oder Play Store (Android) heruntergeladen werden kann.



[apps.apple.com/it/app/play4/id1592317124](https://apps.apple.com/it/app/play4/id1592317124)

App Store



[play.google.com/store/apps/details?id=com.CentroZaffiria.Play4&hl=it&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CentroZaffiria.Play4&hl=it&gl=US)

Play Store

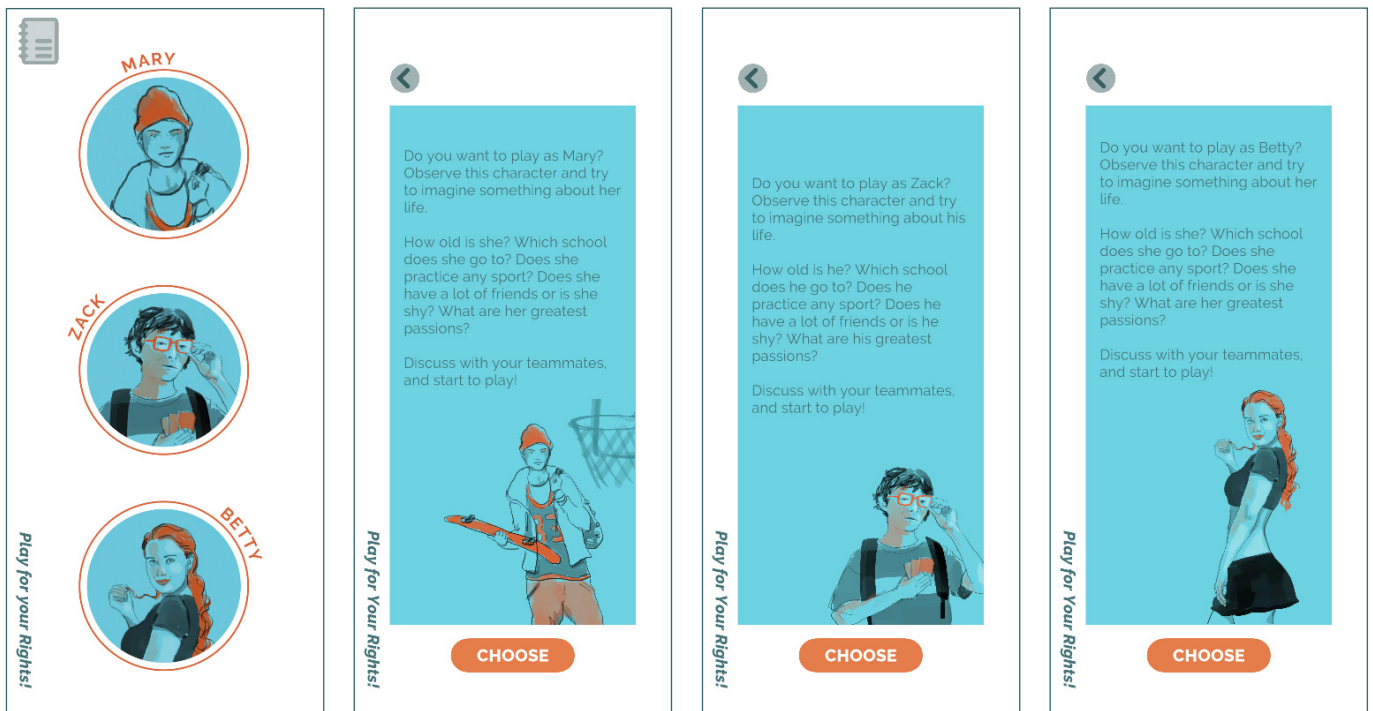
Beim Öffnen der Anwendung werden die Nutzenden darüber informiert, dass alle während des Spiels gegebenen Antworten und alle hochgeladenen Multimedia-Inhalte nur über das jeweilige Gerät zugänglich sind.

Die Datenschutzbestimmungen sind streng, keine Art von Inhalt kann an Dritte weitergegeben werden, auch nicht an die Entwickelnden selbst.

Die einzelnen Nutzenden können alle Antworten am Ende des Spiels über das Tool "Notizbuch" einsehen.

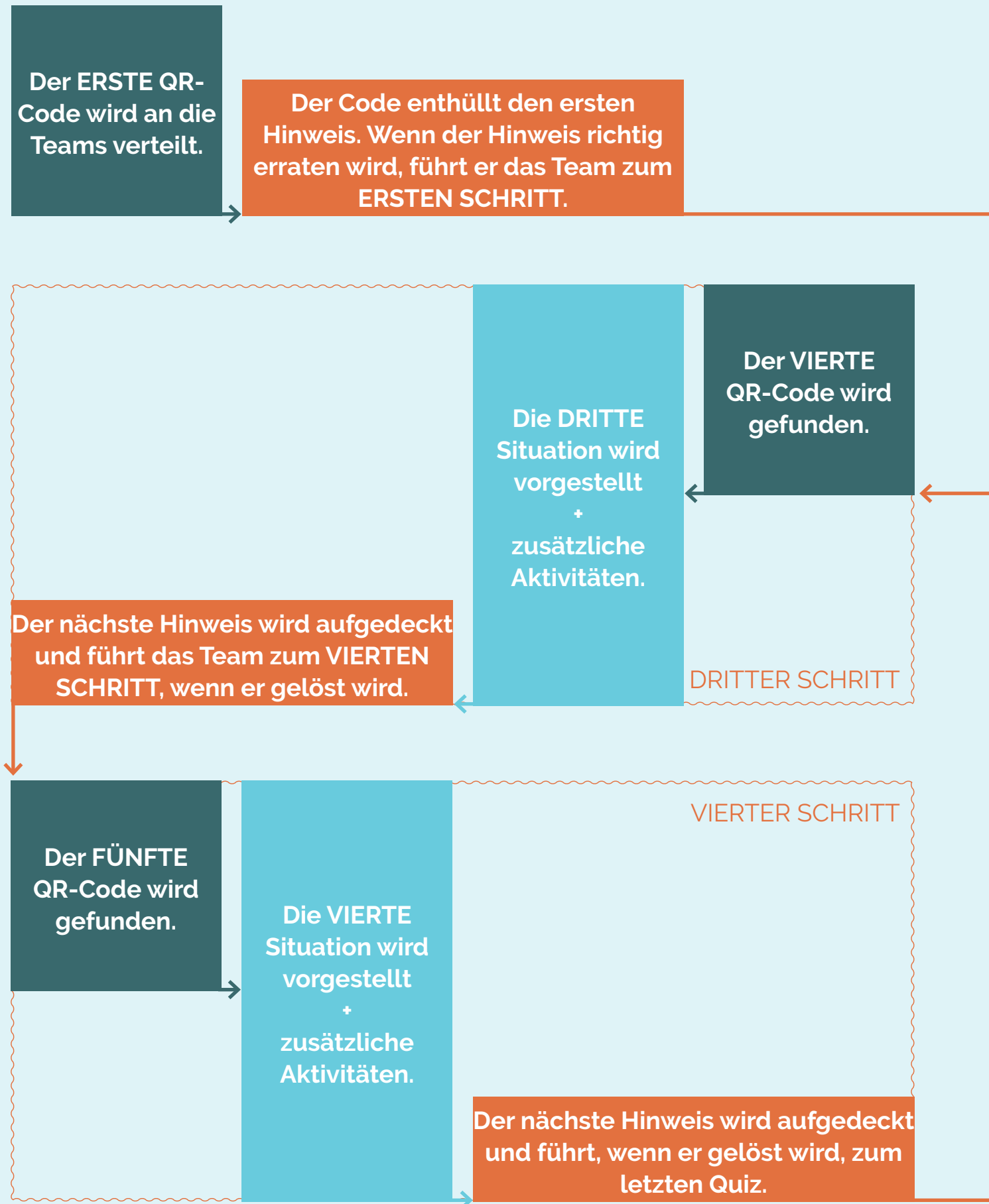
Auf dem folgenden Bildschirm werden die Nutzenden darüber informiert, dass alle Fragen in den Aktivitäten in der zweiten Person Singular geschrieben sind, da das Spiel auch mit nur einem/einer Spielenden gespielt werden kann. Wenn die App jedoch mit vielen Jugendlichen verwendet wird, ist es ratsam, die Gruppe in drei oder mehr Teams aufzuteilen, damit sie als Team zusammenarbeiten können, bevor sie eine Antwort geben.

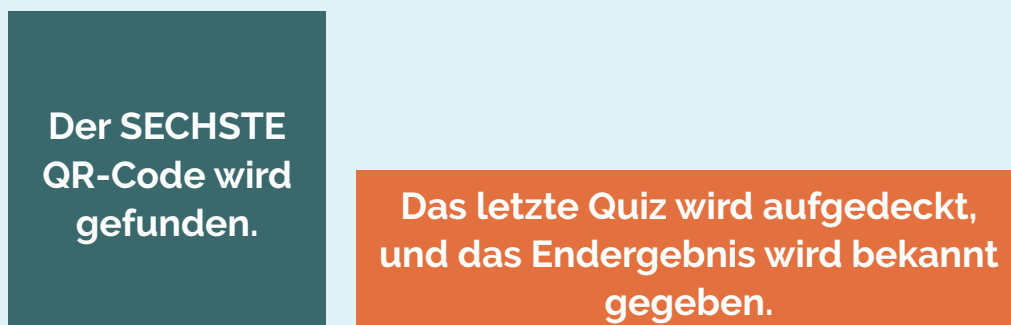
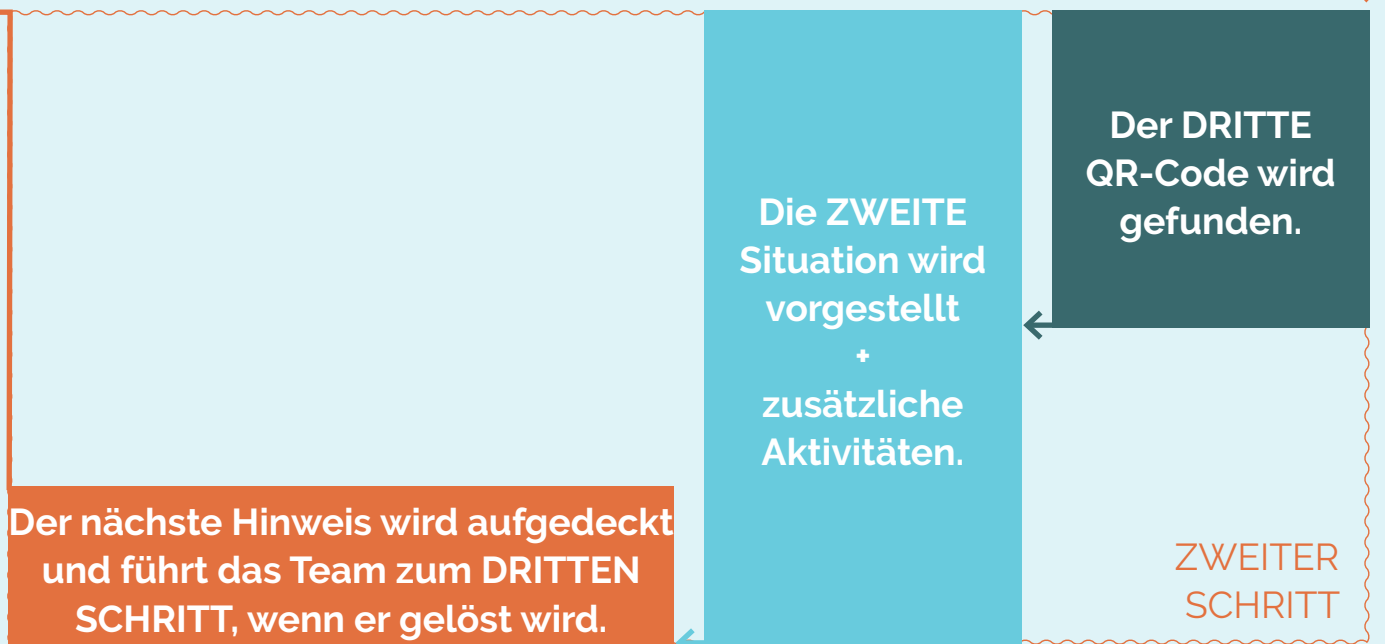
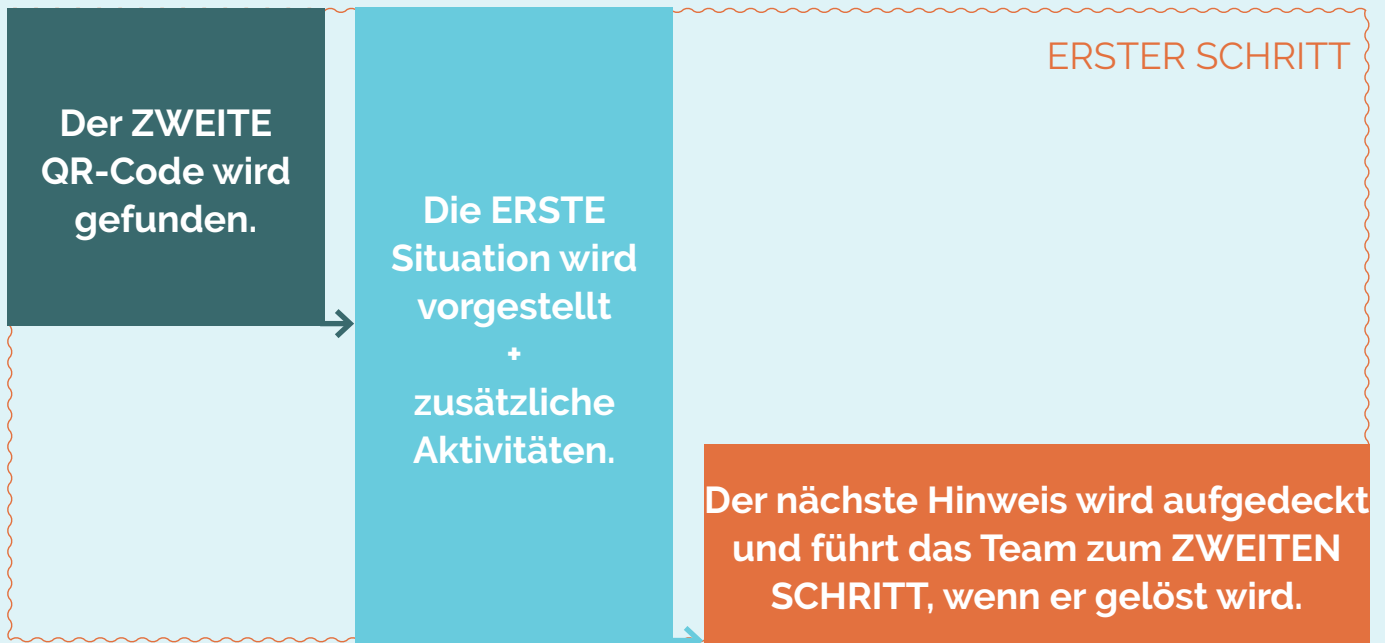
Aufgrund der Art der behandelten Themen lohnt es sich, bereits zu Beginn des Spiels einen ersten Austausch über die Erfahrungen der Teams zu führen (und dann im weiteren Verlauf in der Abschlussrunde, Seite 39)



Nach den einleitenden Erklärungen stehen die Teilnehmenden vor ihrer ersten wichtigen Entscheidung im Spiel: Welche Rolle werden sie spielen? Während der Schatzsuche werden die Spielenden mit verschiedenen Situationen konfrontiert, in denen Hasssprache in sozialen Medien vorkommt. Die Arten von Nachrichten, die sie erhalten, basieren auf dem Aussehen und auf Stereotypen, die beide mit der von ihnen gewählten Figur in Verbindung stehen. Die Projektorganisator\*innen empfehlen, die Gruppe in mindestens drei Teams aufzuteilen und jedem Team einen anderen Charakter zuzuweisen: Dies wird der Gruppe helfen, verschiedene Arten von Situationen in der App zu bewältigen. Bevor das Spiel beginnt, bitten die Lehrer\*innen/Erzieher\*innen die Teams, sich die physischen/emotionalen Eigenschaften und die Persönlichkeit ihrer Figur vorzustellen. Dies hilft allen im Team, sich dieselbe Figur vorzustellen und dieselben Emotionen zu teilen, wenn es an die Reflexion und Diskussion geht. Nach dieser Einführungsphase kann das Spiel beginnen: Jedes Team erhält den ersten QR-Code, der den Hinweis auf den ersten Schritt gibt. Die Reihenfolge der Schritte (und damit der spezifischen Situationen) wird von der Lehrkraft je nach den Bedürfnissen und Vorlieben der Gruppe festgelegt (erfahren Sie auf Seite 31, wie Sie die Schritte organisieren können). Auf den folgenden zwei Seiten wird der allgemeine Aufbau des Spiels erläutert. Die QR-Codes und die beteiligten Orte werden mit Ordnungszahlen bezeichnet.

## SPIELABLAUF





# Die App-Inhalte



# IM MAKE-UP GESCHÄFT



Im Make-up-Geschäft wird Mary Opfer von Hassreden über einen Instagram-Post, in dem Mary ihr übliches "männliches" Aussehen vorgeworfen wird, was sie als Belastung empfindet.

Hello Mary!

**SITUATION**

Mary goes to a make-up shop and buys a nail varnish.

Right after she publishes an Instagram post to show off her purchase.

Play for Your Rights!

Hello Mary!

**SITUATION**

Like by BettyS and 7 others

Mary 🌟

View all comments

MattyD hey Mary, today you decided to act like a girl? 🙄

Dennnnnis Wow, that's very cool on you 😊

jenny\_3 It's a bit weird on you 🙄but still nice!

1 HOUR AGO

Play for Your Rights!

## ACTIVITIES

Hello Mary!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

How does Mary feel after reading the comments below her post?

Sad

Happy

Uncomfortable

Angry

Confused

Other:

Play for Your Rights!

Hello Mary!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN MARY'S SHOES**

Imagine being Mary: what would you reply to the comments below your post?

Minimum answer length: 6155

Play for Your Rights!

Hello Mary!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Imagine being a friend of Mary's that sees this post.

What would you do?

- You try to offend MattyD, the person who insulted Mary.
- You ignore the post and its comments.
- You add a "like" to Dennnnnis's comment, but you don't reply.
- You comment the post supporting Mary.
- You post on your Instagram a picture of yourself with some nail varnish to support Mary.

Play for Your Rights!

Hello Mary!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Take or upload a picture of your hands and create an hashtag!

**SHOOT**

Play for Your Rights!

# IM MAKE-UP GESCHÄFT



Im Make-up-Geschäft wird Zack im Kommentarbereich unter einem seiner Instagram-Posts gehänselt. Die Kommentare machen sich über ihn lustig, weil er nicht sehr "männlich" ist.

Hello Zack!

**SITUATION**

Zack goes to a make-up shop and buys a nail varnish.

Right after he publishes an Instagram post to show off his purchase.

Play for Your Rights!

Hello Zack!

**SITUATION**

Play for Your Rights!

## ACTIVITIES

Hello Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

How does Zack feel after reading the comments below his post?

Sad

Happy

Uncomfortable

Angry

Confused

Other:

Play for Your Rights!

Hello Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN ZACK'S SHOES**

Imagine being Zack: what would you reply to the comments below your post?

Minimum answer length: 6 \s

Play for Your Rights!

Hello Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Imagine being a friend of Zack's that sees this post.

What would you do?

- You try to offend the person who insulted Zack.
- You ignore the post and its comments.
- You add a "like" to MattyD's comment, but you don't reply.
- You comment the post supporting Zack.
- You post on your Instagram a picture of yourself with some nail varnish to support Zack.

Play for Your Rights!

Ciao Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Take or upload a picture of your hands and create an hashtag!

**SHOOT**

Play for Your Rights!



# IM MAKE-UP GESCHÄFT



Im Make-up-Geschäft wird Betty im Kommentarbereich unter einem ihrer Instagram-Posts extrem sexistisch angegriffen. Es werden Andeutungen über ihr angebliches sexuelles Verhalten gemacht.

Hello Betty!

**SITUATION**

Betty goes to a make-up shop and buys a red lipstick.

Right after she publishes an Instagram post to show off her purchase.

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

Play for Your Rights!

## ACTIVITIES

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

How does Betty feel after reading the comments below her post?

Flattered

Happy

Uncomfortable

Angry

Confused

Other: ...

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN BETTY'S SHOES**

Imagine being Betty: what would you reply to the comments below your post?

...

Minimum answer length: 6 \s

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Imagine being a friend of Betty's that sees this post.

What would you do?

- You try to offend the person who insulted Betty.
- You ignore the post and its comments.
- You add a "like" to lalillary's comment, but you don't reply.
- You comment the post supporting Betty.
- You post on your Instagram a picture of yourself with a lipstick to support Betty.

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Take or upload a picture with a lipstick and create an hashtag!

...

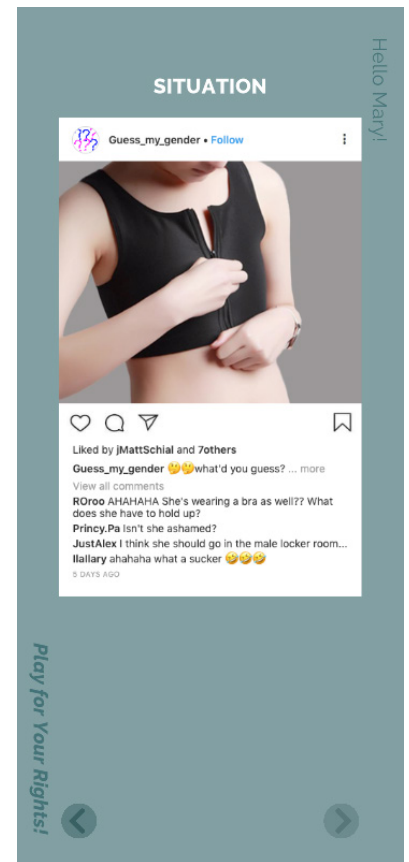
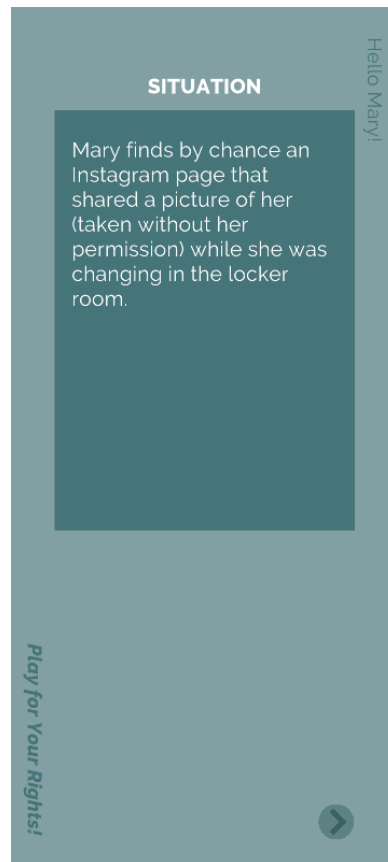
**SHOOT**

Play for Your Rights!

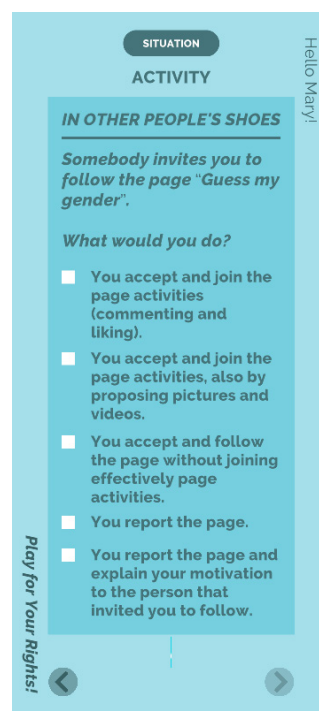
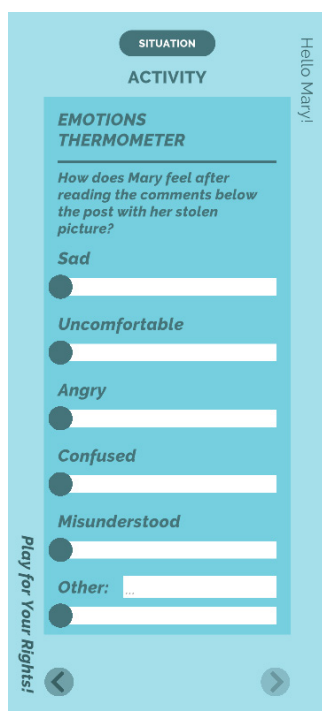
## IM FITNESSSTUDIO



Im Fitnessstudio macht jemand ohne ihr Wissen ein Foto von Mary. Es wird dann auf einer Instagram-Seite namens "Guess my Gender" geteilt, mit dem einzigen Ziel, sie wegen ihres Aussehens lächerlich zu machen.



## ACTIVITIES



# IM FITNESSSTUDIO



Im Fitnessstudio macht jemand ein Foto von Zack, ohne dass er es weiß. Es wird dann auf einer Instagram-Seite namens "Alpha Alpha Gym" geteilt, mit dem einzigen Ziel, ihn wegen seines Aussehens lächerlich zu machen.

Hello Zack!

**SITUATION**

Zack finds by chance an Instagram page that shared a picture of him (taken without his permission) while he was shirtless in the gym.

Play for Your Rights!

Hello Zack!

**SITUATION**

Liked by John and 1,560 others  
Alpha\_Alpha\_Gym 🤔🤔🤔

View all comments

JoeD Jez what a dork, what's he doing here???

BobAris Chicken breast for lunch? Anahaha

Matthew\_CR Couldn't he put on a shirt to cover up? or maybe a sweater 🤔

Andreee He's gonna ruin the gym reputation...

10 DAYS AGO

Play for Your Rights!

## ACTIVITIES

Hello Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

How does Zack feel after reading the comments below the post with his stolen picture?

Sad

Uncomfortable

Angry

Confused

Misunderstood

Other:

Play for Your Rights!

Hello Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Somebody invites you to follow the page "Alpha Alpha Gym".

What would you do?

- You accept and join the page activities (commenting and liking).
- You accept and join the page activities, also by proposing pictures and videos.
- You accept and follow the page without joining effectively page activities.
- You report the page.
- You report the page and explain your motivation to the person that invited you to follow.

Play for Your Rights!

Hello Zack!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Upload an image that promotes your idea of male beauty, and add one or more hashtags!

SHOOT

Play for Your Rights!

# IM FITNESSSTUDIO



Im Fitnessstudio macht jemand ein Foto von Betty, ohne dass sie es weiß. Das Foto wird dann auf einer Instagram-Seite mit dem Titel "Spotted in the gym" geteilt; anonyme Personen schreiben sexistische und beunruhigende Kommentare über ihr körperliches Aussehen.

Hello Betty!

**SITUATION**

Betty finds by chance an Instagram page that shared a picture of her (taken without her permission) while she was exercising at the gym.

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

Liked by Jackkkk and 34 others  
Spotted.in.the.Gym ... more  
View all comments  
peter.diller What a chick, she must be good at it!  
Joe.Coe They came to the gym to show off but if you appreciate they say it's harassment...  
vinz\_ I know where she lives, someone wants to set up a little surprise party? 😏  
8 DAYS AGO

Play for Your Rights!

## ACTIVITIES

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

How does Betty feel after reading the comments below the post with her stolen picture?

Happy

Uncomfortable

Angry

Confused

Misunderstood

Other: ...

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Somebody invites you to follow the page "Spotted in the gym".

What would you do?

- You accept and join the page activities (commenting and liking).
- You accept and join the page activities, also by proposing pictures and videos.
- You accept and follow the page without joining effectively page activities.
- You report the page.
- You report the page and explain your motivation to the person that invited you to follow.

Play for Your Rights!

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Take a picture of a person aware of being photographed. Which differences do you notice with the ones posted in the chat?

...

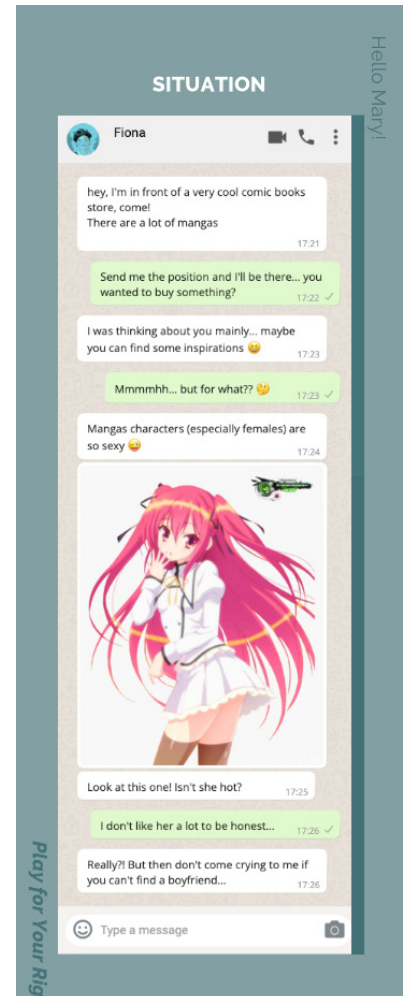
Play for Your Rights!

**SHOOT**

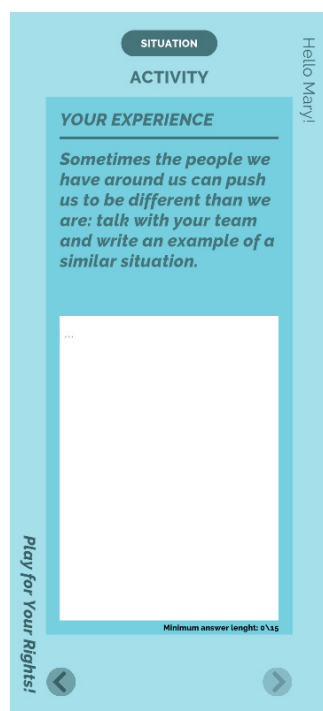
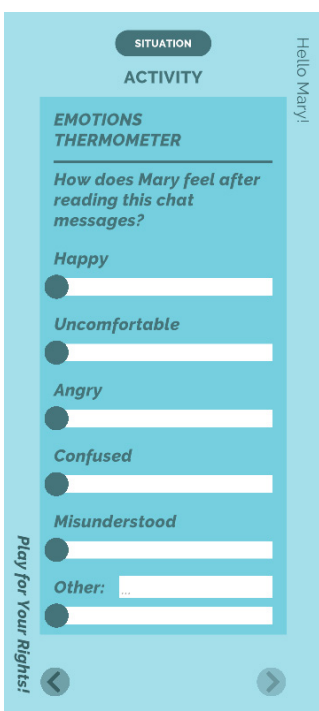
# IM COMIC-LADEN



Im Comic-Laden macht Alessia ein Foto einer Manga-Figur und schickt es ihrer Freundin Mary, um ihr zu zeigen, dass es auch andere Möglichkeiten gibt, "weiblicher" zu sein, im stereotypen Sinne des Wortes.



## ACTIVITIES

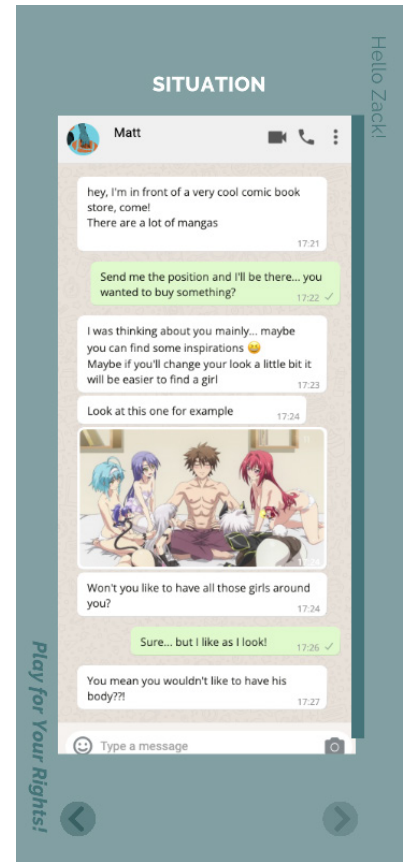
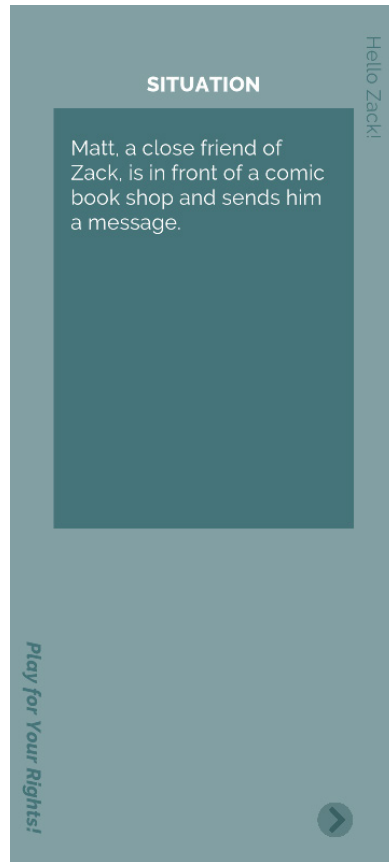




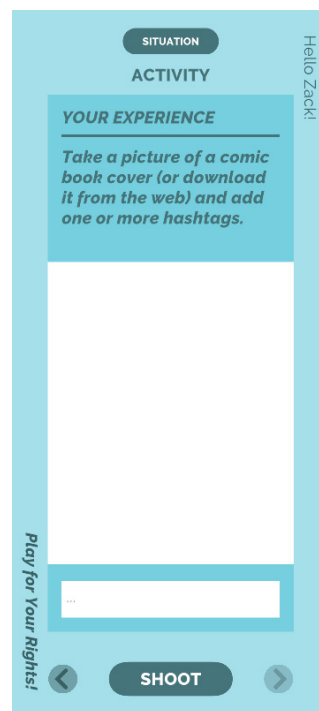
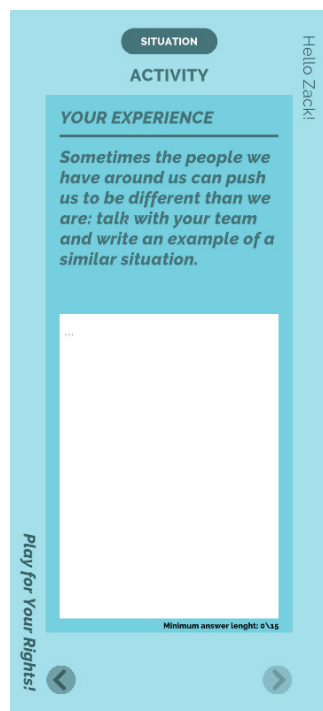
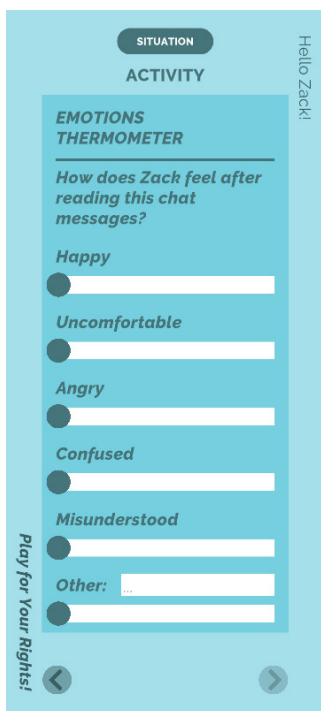
# IM COMIC-LADEN



Im Comic-Laden macht Mattia ein Foto einer Manga-Figur und schickt es an seinen Freund Zack, um ihm andere Möglichkeiten zu zeigen, wie man im stereotypen Sinne des Wortes "männlicher" sein kann.



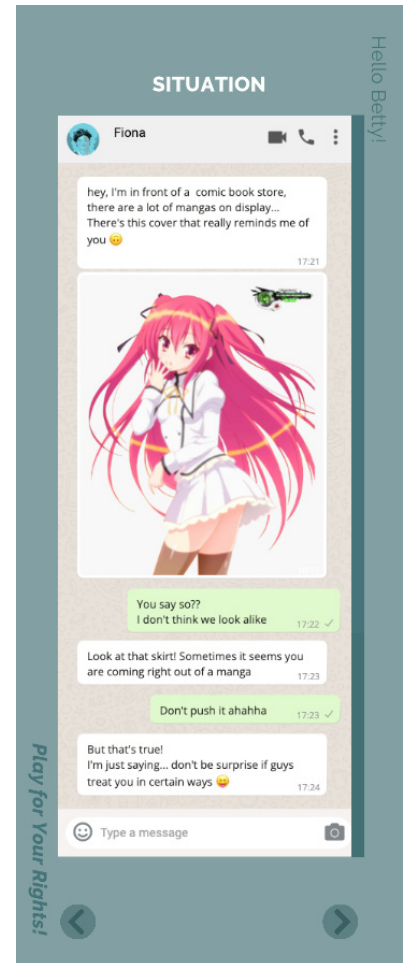
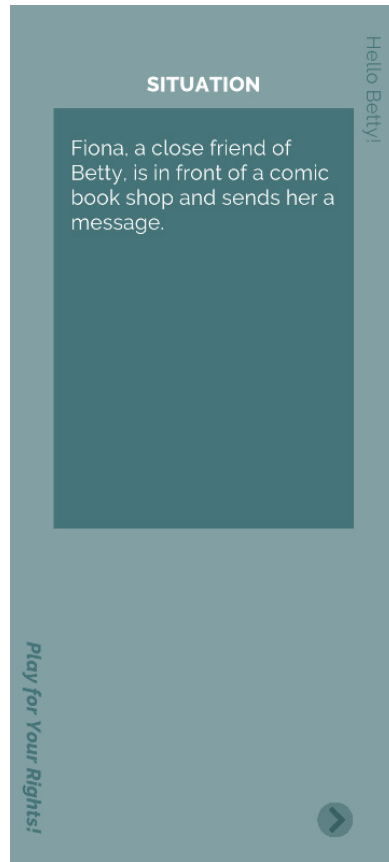
## ACTIVITIES



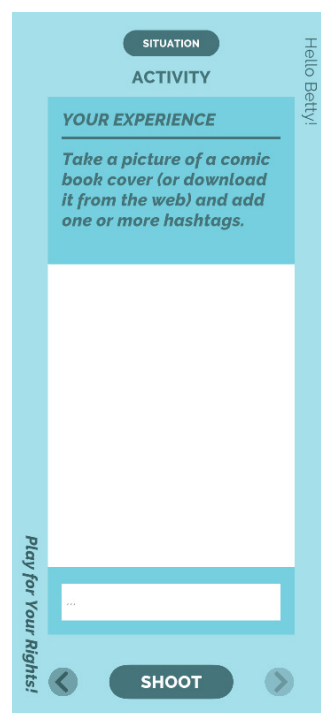
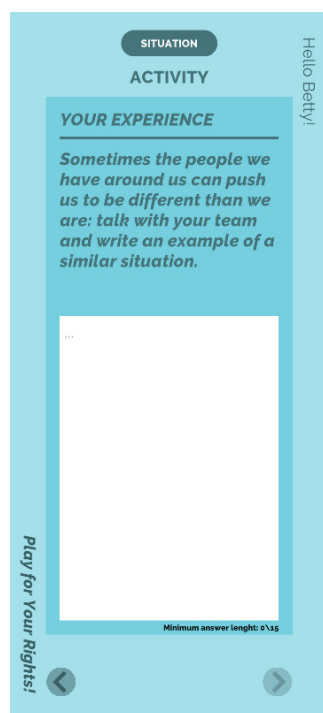
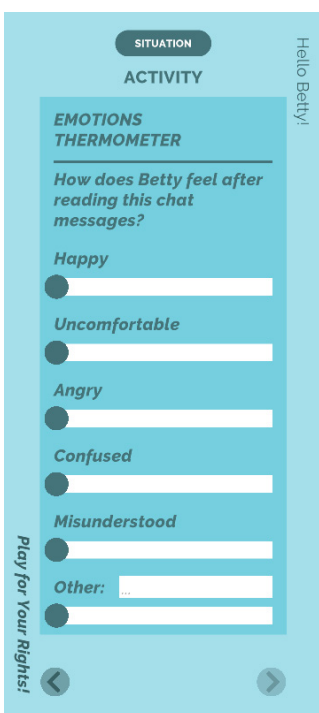
# IM COMIC-LADEN



Im Comic-Laden schickt Alessia ein Foto einer Manga-Figur an ihre Freundin Betty, um ihr zu unterstellen, dass ihre Kleidung zu freizügig ist und sich Jungen deshalb in Bettys Nähe auf eine bestimmte Weise verhalten.



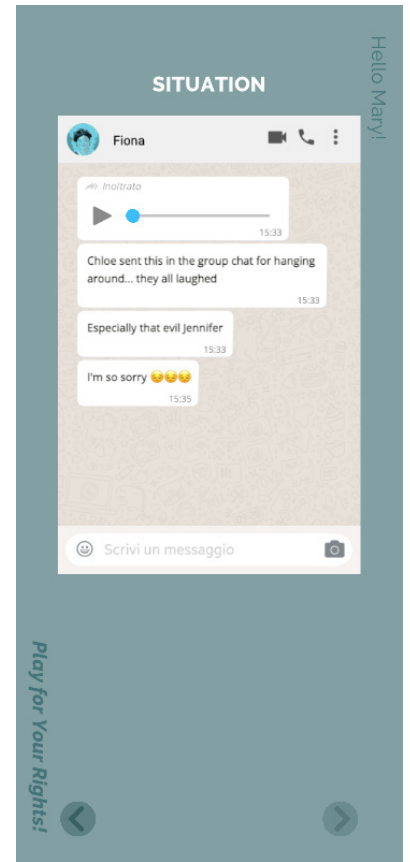
## ACTIVITIES



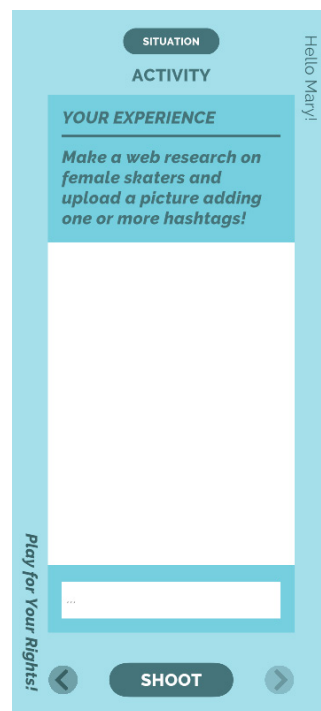
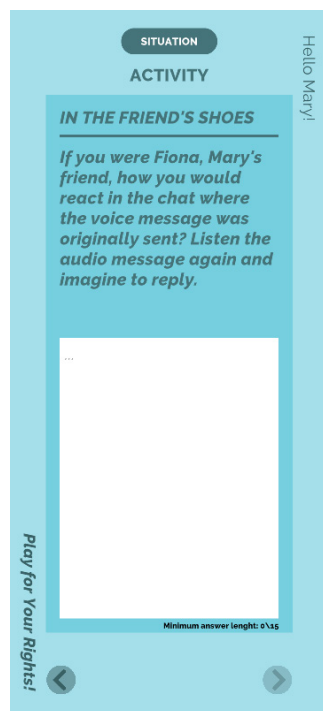
# IM SKATEPARK



In einem Gruppenchat wird eine Sprachnachricht verschickt, in der Mary wegen ihres Aussehens verspottet wird. In der Sprachnachricht heißt es: "Hallo Mädels! Also, heute Nachmittag treffen wir uns um 16 Uhr im Park, ja? Tomboy Mary wird natürlich dort sein... Habt ihr sie gesehen? Gibt es jemanden, der noch lesbischer ist als sie?"



## ACTIVITIES

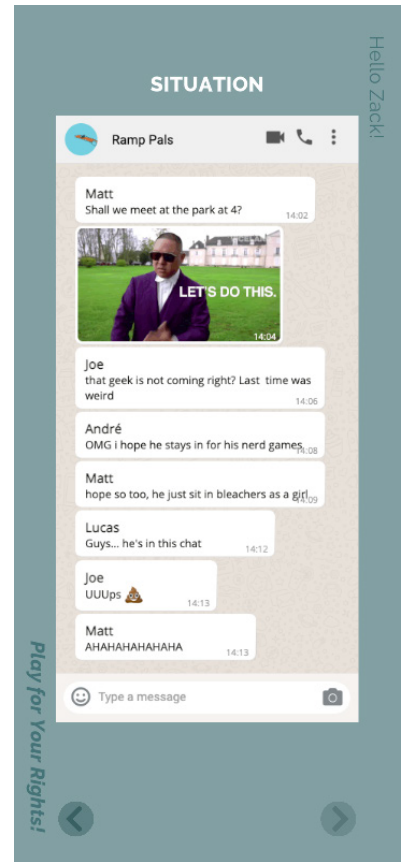




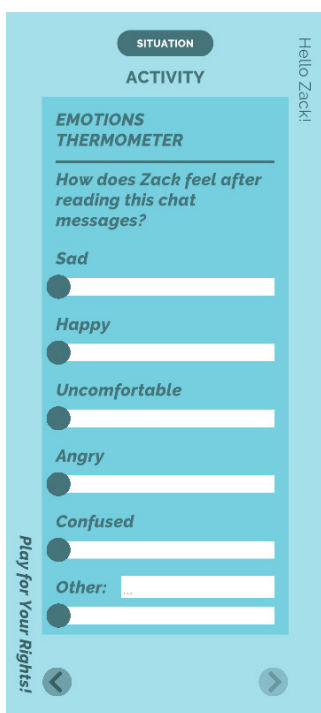
# IM SKATEPARK



In einem Gruppenchat schreibt jemand, dass Zack zu weiblich und streberhaft ist, um in der Freundesgruppe zu sein.



## ACTIVITIES



# IM SKATEPARK



In einem Gruppenchat ist Betty das einzige Mädchen im Chat. Sie erhält eindeutige sexuelle Annäherungsversuche von den Jungen in der Gruppe.

Hello Betty!

**SITUATION**

A group of friends discuss in a group chat about meeting at the skate park in the afternoon.

They decide to include Betty in the chat.

Play for Your Rights!


Hello Betty!

**SITUATION**

Ramp Pals


Lorenzo added Betty

Matt  
Shall we meet at the park at 4? 14:02



14:04

Joe  
hey Betty, are you coming too? Check out what is waiting for you 😊 14:06



15:27

André  
We'll wait for you Betty, and you can stay there shirtless too 😊😊 14:08

Matt  
Let's have some fun 🐾 14:09

Joe  
👉👉👉👉 14:13

Type a message

Play for Your Rights!

## ACTIVITIES

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

How does Betty feel after reading this chat messages?

Flattered

Happy

Uncomfortable

Angry

Confused

Other:

Play for Your Rights!

Hello Mary!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**EMOTIONS THERMOMETER**

Upload an image that can express Betty's emotions.

Play for Your Rights!

**SHOOT**

Hello Betty!

**SITUATION**

**ACTIVITY**

**IN OTHER PEOPLE'S SHOES**

Imagine you're part of this chat.

What could you write to stop the harassment towards Betty?

Minimum answer length: 0\ss

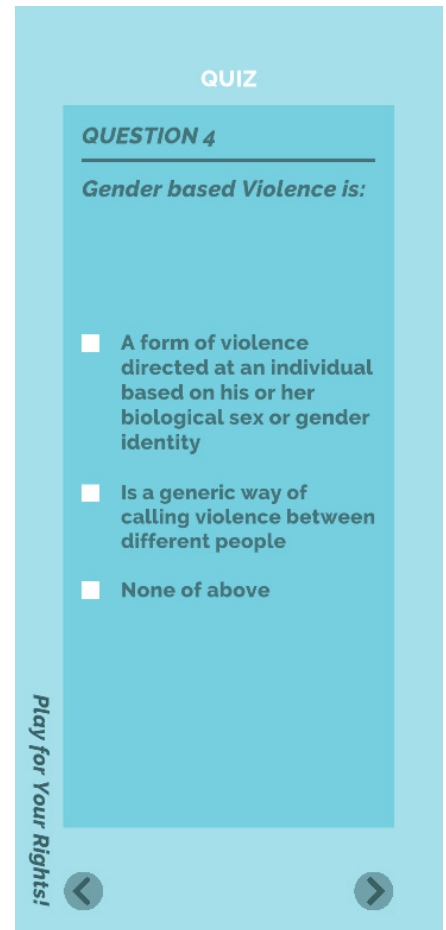
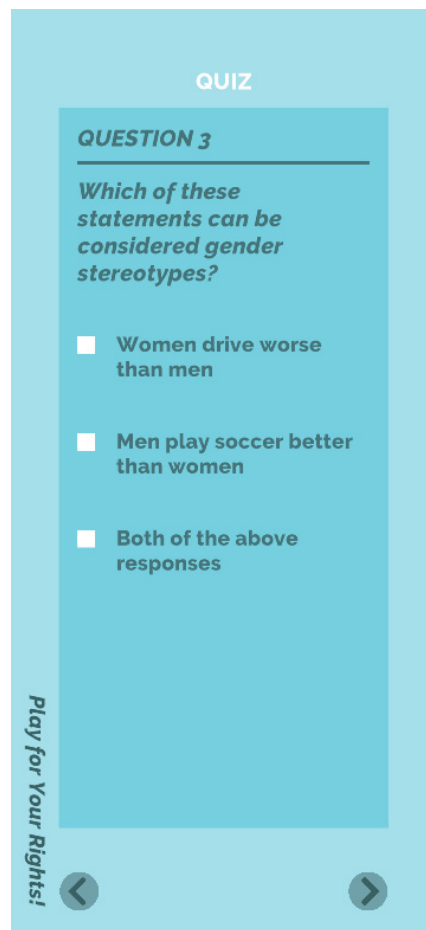
Play for Your Rights!

## DAS ABSCHLUSS-QUIZ

Wenn alle Schritte abgeschlossen sind, wird dem Team ein Abschlusstest gestellt (der letzte QR-Code). Er besteht aus sechs Fragen.

Dies ist der einzige Abschnitt, in dem es richtige und falsche Antworten gibt: Nach Beendigung des Quiz erhalten die Spielenden eine Rückmeldung zu ihrem Wissen über die im Spiel angesprochenen Themen.

Alle Ergebnisse, von "Crazy!" bis "Argh!", enthalten Vorschläge für die Teilnehmenden, um ihr Wissen über die Themen zu erweitern und zu vertiefen.



QUIZ

**QUESTION 5**

*Online hate speech originates from:*

- Young people's heavy use of social media
- The negative stereotypes and prejudices related to sex and sexual orientation, race, religion, etc.
- The recognition of the difference between sex and gender

Play for Your Rights!

QUIZ

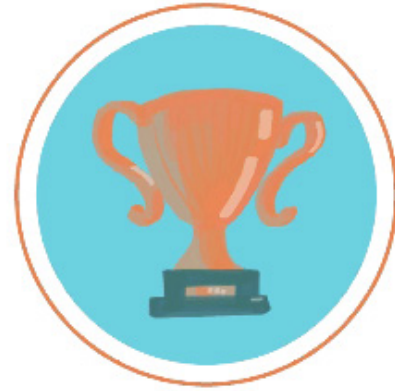
**QUESTION 6**

*What is the most effective strategy you can use to actively counteract online hate speech?*

- Ignore the slurs you see circulating on social media
- Decrease your use of social media
- Share, respect, and/or value different narratives related to gender and sexual orientation

Play for Your Rights!

## THE RESULTS



**CRAZY!**

**You have answered all the questions correctly, our warmest congratulations!**

Continue >

**OPTIMAL!**

You answered 5 out of 6 questions correctly, find out below which one you missed.

---

*When asked "What is the most effective strategy you can use to actively combat hate speech online?", The correct answer was "Share, respect and / or value different narratives"*

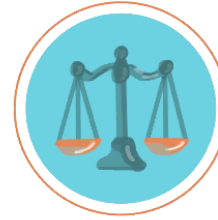
**WELL DONE!**

You answered 4 out of 6 questions correctly.

Read below what points you might know more about.

---

*To the question "Online hate speech originates from:", the correct answer was "Negative stereotypes and prejudices relating to sex and sexual orientation."*

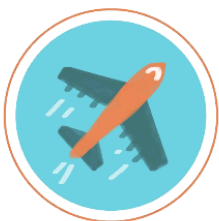
**BENE, MA NON BENISSIMO**

Hai risposto correttamente alla metà delle domande!

Scrolla per capire quali margini di miglioramento sono a tua disposizione.

---

*Alla domanda "Quali di queste frasi è sessista?", la risposta corretta era "I ragazzi hanno più desiderio sessuale delle ragazze".*

**TAKING-OFF!**

2 correct answers 6 ... are a good starting point to deepen your knowledge of these topics!

Take a look below.

---

*When asked "Who is affected by sexism and sexist behaviors?", The correct answer was "Any person regardless of their gender or sex".*

**OUCH!**

Only 1 correct answer...

The good thing is that below you can immediately understand more of these topics!

---

*When asked "Which of these phrases is sexist?", The correct answer was "Boys have more sexual desire than girls".*

**ARGH**

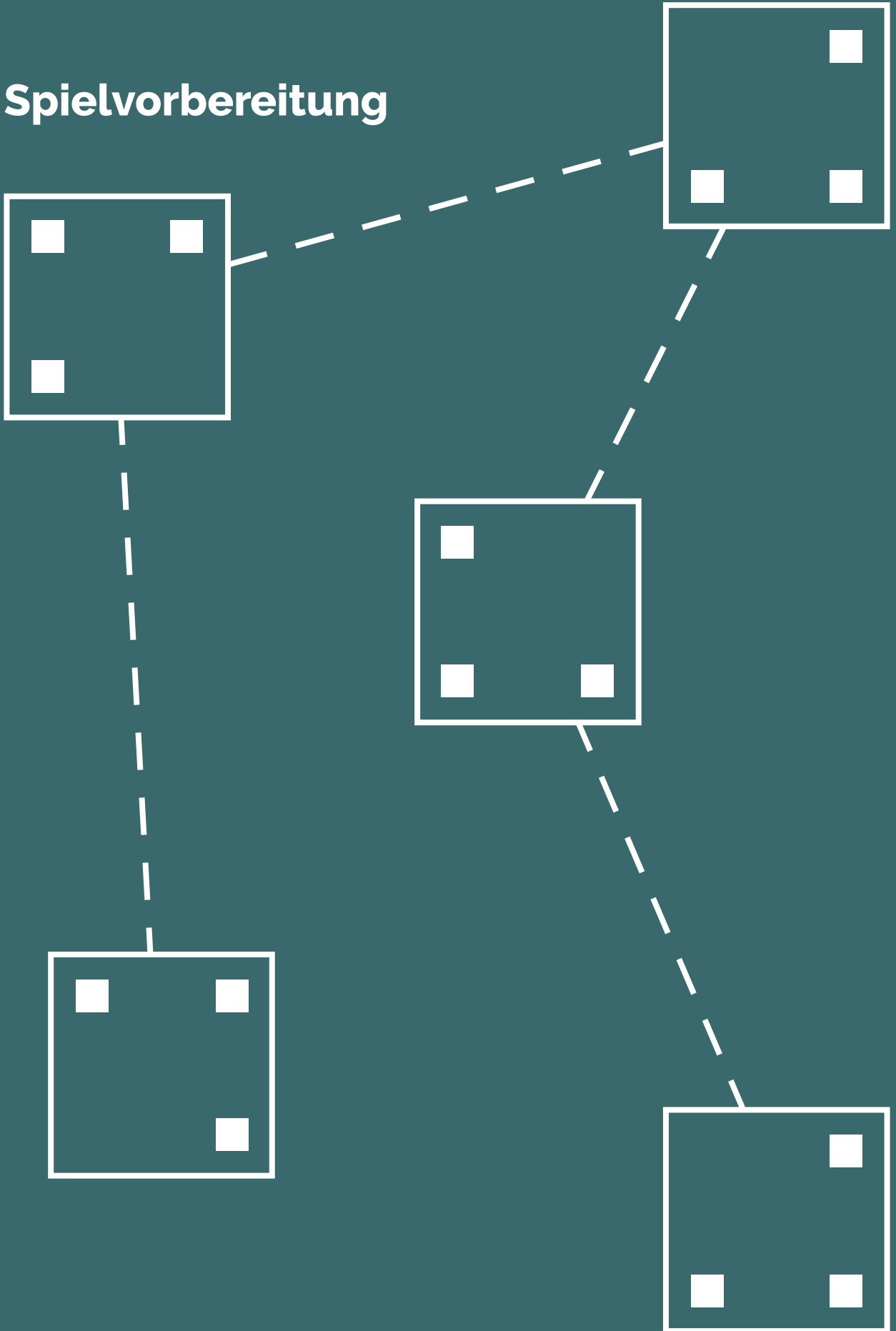
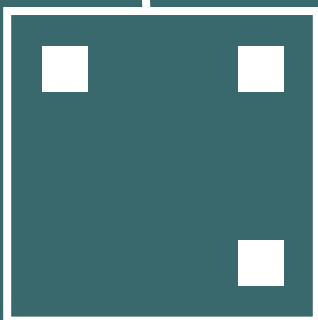
No correct answer...

Perhaps it is better to investigate issues related to gender stereotypes and hate speech.

---

*When asked "Which of these phrases is sexist?", The correct answer was "Boys have more sexual desire than girls".*

# Spielvorbereitung



## WO SIND DIE SPIEL-STATIONEN

Bei der Organisation der Schatzsuche mit der App "Play4!" muss zunächst entschieden werden, wo die vier Schritte/Orte platziert werden sollen. Wie auf den vorangegangenen Seiten gezeigt, finden sich die Figuren in Situationen wieder, die durch ihre Umgebung geprägt sind. Mary, Zack und Betty sind Opfer von Hassreden in Beiträgen in sozialen Medien und Nachrichten. Die Hassrede, die sie erleben, ist mit den Orten verbunden: einem Comic-Laden, einem Make-up-Laden, einem Fitnessstudio und einem Skatepark. Wenn diese Orte zur Verfügung stehen, wäre es die naheliegendste Option, die Hinweise an diesen Orten zu platzieren. Auf diese Weise findet sich die Teilnehmendengruppe vor einem Fitnessstudio wieder, und zwar genau in dem Moment, in dem sie sich in der Umkleidekabine oder während des Trainings mit der Situation der "gestohlenen" Fotos auseinandersetzen muss. Dadurch wird die Empathie der Teilnehmenden für die Thematik gefördert.

Es ist jedoch nicht immer möglich, diese vier Orte innerhalb weniger Minuten zu Fuß zu erreichen und zu finden. In einer kleineren Umgebung eignen sich z. B. Plakatwände oder Plakate mit Schönheitsstereotypen für den Schminkladen, ein Fahrradweg für das Fitnessstudio, ein beliebiger Treffpunkt wie eine Bar oder ein kleiner Park für den Skatepark usw. hervorragend für die Schatzsuche.

Wird das Spiel hingegen in einer Schule gespielt, gibt es viele verschiedene Orte, die die verschiedenen Situationen darstellen können. Der QR-Code für die Schminksituation könnte neben einem Badezimmerspiegel platziert werden, der Code für die Turnhalle in einer Umkleidekabine, der Code für den Comicladen in der Bibliothek und der Code für den Skatepark im Aufenthaltsbereich der Schule (z. B. auf dem Schulhof, an den Schultoren oder an den Verkaufsautomaten).

Es ist wichtig zu wissen, dass die Hinweise nicht unbedingt mit den vier Orten übereinstimmen müssen, daher können die QR-Codes an jedem beliebigen Ort platziert werden.




---

Boys and girls from the High School Sabin in Bologna carry out the make-up situation activities in front of a make-up shop.



## ERSTELLEN DER HINWEISE

In der Vorbereitungsphase des Spiels ist der komplexeste Schritt das Schreiben der Hinweise.

Die erste Frage, die man sich stellen muss, ist: Welchen Schwierigkeitsgrad wird die Gruppe bei dieser Aufgabe haben?

Nichts spricht dagegen, dass die Lehrkraft offensichtliche Hinweise wie "Geh zur Hauptstraße 55!" oder "Lauf zur Bibliothek!" schreibt.

Wenn die Lehrkraft die Gruppe stattdessen mit Hinweisen oder Rätseln herausfordern möchte, ist das der persönlichen Fantasie überlassen.

Die Projektentwickelnden haben die Erfahrung gemacht, dass es sehr nützlich (und viel einfacher) ist, Hinweise zu erstellen, die in einem Reim enden und in der ersten Person geschrieben sind. Es gibt viele Websites mit Listen von Reimwörtern, die beim Schreiben von Hinweisen helfen.

Einige Beispiele in Englisch:

I have a million stories /  
but cannot tell them, /  
I'm a silent place, /  
there's no mayhem.

**> ANSWER: LIBRARY**

Many people use me, /  
looking for some tone. /  
Come and get fit, /  
you may hear someone groan.

**> ANSWER: GYM**

Die Jugendlichen haben Spaß daran, über die Antworten nachzudenken (und gleichzeitig zu punkten, siehe Seite 38) und ein paar Minuten lang zusammenzuarbeiten, um die Lösungen zu finden.



## ZUSÄTZLICHE AKTIVITÄTEN

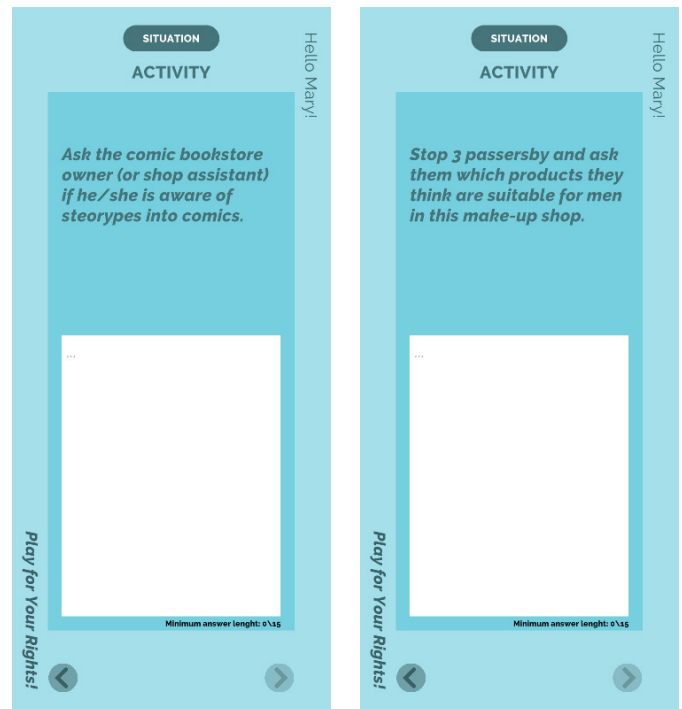
In jeder Situation ist es möglich - aber nicht zwingend notwendig -, eine zusätzliche Aktivität hinzuzufügen, die von allen Teams gesehen wird.

Diese Aktivität wurde entwickelt, um den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, mit dem städtischen Raum zu interagieren. Es muss sich um einen Ort handeln, den die Lehrkraft gut kennt und versteht; es muss ein idealer Ort für die Jugendlichen sein, um eine kritische Analyse zu entwickeln.

Während der experimentellen Phase der App in Bologna ermutigten die Lehrkräfte die Schüler\*innen beispielsweise, verschiedene Meinungen von Passanten oder dem Besitzer des Comicbuchladens einzuholen (der Besitzer wurde zuvor gefragt, ob der Laden als Standort genutzt werden könnte).

Wenn es die Möglichkeit einer zusätzlichen Aktivität gibt, ist es wichtig, diese drei wesentlichen Punkte zu berücksichtigen:

1. Es sind nur offene Fragen erlaubt. Multiple-Choice-Fragen oder Aufforderungen zum Hochladen von Fotos können nicht verwendet werden.
2. Die Zusatzaktivität wird von allen Spielenden gesehen, unabhängig von den Charakteren der Teams.
3. Die Zusatzaktivität muss nicht zu allen Schritten hinzugefügt werden. Die Aktivität kann nur zu einer Situation (oder zwei/drei) hinzugefügt werden.



Beispiele von zusätzlichen Aktivitäten

## GENERIERUNG DER QR-CODES

Sobald die Entscheidungen getroffen sind über:

- die Orte,
- die Schritte,
- die Hinweise, die den richtigen Weg zum nächsten Schritt zeigen
- die Möglichkeit, eine zusätzliche Aktivität hinzuzufügen,

ist es möglich, die QR-Codes zu erstellen, die das Spiel an die spezifischen Bedürfnisse der Gruppe anpassen.

Die Codes sind auf dieser Webseite verfügbar:

[www.zaffiria.it/play4\\_create/](http://www.zaffiria.it/play4_create/)

Auf dem ersten Bildschirm müssen die Hinweise eingegeben werden. Diese führen die Teilnehmenden von einem Schritt zum nächsten. Auf der Website wird die Lehrkraft auch aufgefordert, die Reihenfolge der Schritte einzugeben. Die Reihenfolge der 4 Situationen ist nicht von vornherein festgelegt.

Auf dem zweiten Bildschirm können mögliche zusätzliche Aktivitäten eingegeben werden.

The screenshot shows a vertical flow of steps for generating QR codes. At the top right, there are flags for the United Kingdom, Italy, Germany, Greece, and Spain. The steps are as follows:

- Step 1:** "Dein ERSTER Hinweis ist:" followed by a text box containing "Dein erster Hinweis, zum Ziel mit viel Fleiß, sei stark und finde den Skaterpark." (ID: 02/100). Below it is a dropdown menu for "Dieser Hinweis bringt deine Spieler/innen zu:" with "Skatepark" selected.
- Step 2:** "Nach den Aktionen am ersten Ort werden sie diesen anderen Hinweis lesen:" followed by a text box containing "Ziel ist der große Preis, hier der nächste Hinweis, du suchst das Kosmetikstudio, gleich neben dem Radio." (ID: 03/100). Below it is a dropdown menu for "Dieser Hinweis bringt deine Spieler/innen zu:" with "Kosmetikstudio" selected.
- Step 3:** "Nach den Aktionen am zweiten Ort werden sie diesen anderen Hinweis lesen:" followed by a text box containing "Die Hälfte ist bald geschafft, Empathie ist eine tolle Eigenschaft, jetzt wird es turbulenter, finde das Fitnesscenter." (ID: 10/100). Below it is a dropdown menu for "Dieser Hinweis bringt deine Spieler/innen zu:" with "Fitnesscenter" selected.
- Step 4:** "Nach den Aktionen am dritten Ort werden sie diesen anderen Hinweis lesen:" followed by a text box containing "Bald ist es soweit, PLAY FOR YOUR RIGHTS, hier findest du Spidermann's Kameraden in dem stadtbekanntesten Comicladen." (ID: 11/100). Below it is a dropdown menu for "Dieser Hinweis bringt deine Spieler/innen zu:" with "Comicladen" selected.
- Step 5:** "Nach den Aktionen am vierten Ort werden sie diesen anderen Hinweis lesen:" followed by a text box containing "Nun seid ihr da und vielleicht auch bald der Star, dieser Hinweis bringt dich und deine Crew zum finalen Quiz, Juchuu" (ID: 17/100). Below it is a dropdown menu for "Dieser Hinweis bringt deine Spieler/innen zum finalen Quiz".

At the bottom right, there is a right-pointing arrow button.

The screenshot shows a vertical flow of optional custom questions for each location. At the top right, there are flags for the United Kingdom, Italy, Germany, Greece, and Spain. The questions are as follows:

- Question 1:** "(OPTIONAL) DO YOU WANT TO ADD A CUSTOM QUESTION TO THE ACTIVITIES AT **Skatepark**? WRITE IT HERE BELOW". Below it is a text input field with a placeholder "Write here your cue ..." (ID: 01/100).
- Question 2:** "(OPTIONAL) DO YOU WANT TO ADD A CUSTOM QUESTION TO THE ACTIVITIES AT **Make-up shop**? WRITE IT HERE BELOW". Below it is a text input field with a placeholder "Write here your cue ..." (ID: 01/100).
- Question 3:** "(OPTIONAL) DO YOU WANT TO ADD A CUSTOM QUESTION TO THE ACTIVITIES AT **Gym**? WRITE IT HERE BELOW". Below it is a text input field with a placeholder "Write here your cue ..." (ID: 01/100).
- Question 4:** "(OPTIONAL) DO YOU WANT TO ADD A CUSTOM QUESTION TO THE ACTIVITIES AT **Comic store**? WRITE IT HERE BELOW". Below it is a text input field with a placeholder "Write here your cue ..." (ID: 01/100).

At the bottom, there are left and right arrow buttons.

Die beiden Bildschirme der Website zur Generierung der QR-Codes

Auf der nächsten Seite finden Sie Beispiele für die QR-Codes, die Sie herunterladen, ausdrucken und in die Spielschritte einfügen können. Sie können auch gleich versuchen, die Codes hier unten zu scannen (die Codes zeigen die Hinweise und zusätzlichen Aktivitäten, die beim Übungsspiel in Bologna verwendet

wurden). Der allererste Code (oben links) sollte nicht versteckt werden, sondern den Spielenden einfach gegeben werden, wenn die Lehrkräfte "GO!" sagen. Dieser erste Code startet das Spiel und enthüllt den ersten Hinweis, um den ersten Schritt zu finden.

Zeig den Spielenden diesen QR-Code um das Spiel zu starten



Platziere diesen QR-Code dort, wo du die Aktionen zu **Skatepark** durchführen möchtest



Platziere diesen QR-Code dort, wo du die Aktionen zu **Kosmetikstudio** durchführen möchtest



Platziere diesen QR-Code dort, wo du die Aktionen zu **Fitnesscenter** durchführen möchtest



Platziere diesen QR-Code dort, wo du die Aktionen zu **Comicläden** durchführen möchtest



Platziere diesen QR-Code am Ende des Spiels, damit die Spielenden mit dem finalen Quiz beginnen können



## EINEN SCHRITT ÜBERSPRINGEN

Während des Workshops kann es vorkommen, dass nicht alle Gruppenmitglieder alle vorgegebenen Situationen erreichen können.

Zum Beispiel, wenn die zur Verfügung stehende Zeit nicht ausreicht, um alle vier Schritte zu spielen (es sind etwa 2 Stunden nötig, um das gesamte Spiel in einer städtischen Umgebung zu spielen, mit einem 10-minütigen Spaziergang zwischen jedem Schritt), oder wenn es bestimmte Gründe gibt, um eine bestimmte Art von Situation zu

vermeiden (falls sich jemand besonders verletztlich fühlt).

In diesen Fällen ist es möglich, den Schritt einfach auszulassen. Dazu kann man einfach den anderen Hinweis in den vorherigen Schritt einfügen. Der neue Hinweis führt das Team zum folgenden Code, so dass dieser Schritt übersprungen und vermieden wird.

Wenn die QR-Codes druckfertig sind, wird der Schritt mit dem Hinweis "Aktivitäten im Zusammenhang mit \*Schritt #x\*" gelöscht.

YOUR **FIRST** CLUE IS: Where do people do tricks with boards?

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO: Skatepark

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **FIRST** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE: Where can I buy a lipstick?

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO: Make up shop

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **SECOND** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE: Where do people go to work out?

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO: Gym

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **THIRD** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE: A

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO: Comics store

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **FOURTH** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE: A we started!

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO THE **FINAL QUIZ**

In diesem Beispiel ist die Turnhalle die Situation, die ausgelassen wird. Fügen Sie im vorherigen Schritt (Skatepark) den Hinweis ein, der die Teilnehmer direkt zum QR-Code für das abschließende Quiz führt.

Hier wird ein zufälliger Buchstabe eingefügt: Er wird nie zu sehen sein.

Ein Beispiel für die Verwendung des Generators, um die Situation in der Turnhalle zu überspringen.

## WIE MAN IN EINEM STÄDTISCHEN RAUM SPIELT

In diesem letzten Punkt geht es darum, wie die städtische Umgebung am effektivsten genutzt werden kann, da sie an die spezifischen Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden kann.

Wenn das Spiel in einem städtischen Raum, vielleicht während der Schulzeit, gespielt wird, ist es nicht immer möglich, den Teams zu erlauben, sich selbständig zu bewegen.

Wenn es zwingend notwendig ist, sich als Gruppe zu bewegen, wird ein Punktesystem für das Spiel vorgeschlagen. Das bedeutet, dass die 3 Teams (stellen Sie sich 1 Team pro Figur vor, aber es können auch mehr sein), sobald sie den Hinweis gefunden haben, diesen "heimlich" der Lehrkraft mitteilen können, der dem schnellsten Team für die Lösung des Rätsels 3 Punkte, dem zweitschnellsten 2 Punkte und dem dritten Team 1 Punkt gibt. Diese Punkte können zu den Punkten addiert werden, die im "Abschluss-Quiz" zusammengezählt werden, und dann gibt die Lehrkraft das siegreiche Team bekannt.

Wenn alle Teams die Hinweise gefunden haben, kann die gesamte Gruppe zum nächsten Schritt/Ort weitergehen.

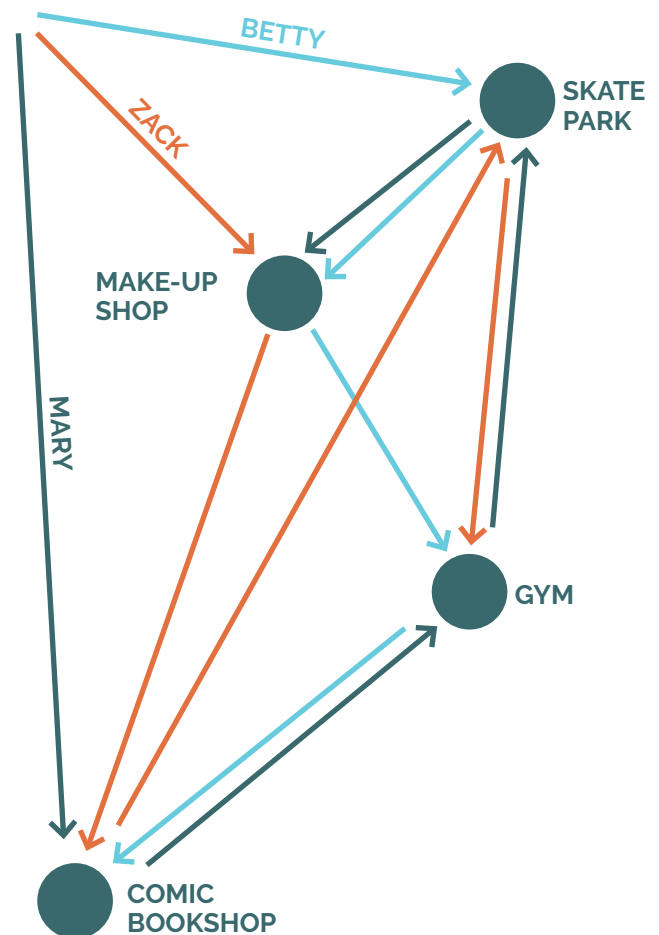
Wenn es jedoch möglich ist, dass sich die verschiedenen Teams alleine bewegen, z. B. wenn das Spiel in einem kontrollierten Raum wie einer Schule gespielt wird, oder

wenn es genügend Erwachsene gibt, die jedes Team begleiten, ist es in diesem Fall wichtig, verschiedene QR-Codes zu erstellen.

Die Hinweise, die in jedem der Codes verwendet werden, sind für alle Teams gleich. Die Hinweise müssen jedoch dreimal in den Generator eingegeben werden, wobei jedes Mal eine andere Reihenfolge für die verschiedenen Schritte gewählt wird.

Das bedeutet, dass sich die Teams zu unterschiedlichen Zeiten und an unterschiedlichen Orten auf den Weg machen, wie bei einer klassischen Schatzsuche.

An jedem Ort werden die Teams 3 verschiedene Codes finden, aber sie müssen den Code scannen, der zu ihrem jeweiligen Charakter gehört.





## PUNKTEVERGABE

Je nachdem, wie das Spiel organisiert ist, gibt es zwei Wertungssysteme, mit denen das siegreiche Team ermittelt werden kann.

Die App gibt die Ergebnisse für das abschließende Quiz an (Seite 27). Das Team mit der höchsten Anzahl richtiger Antworten "gewinnt". Dies ist die erste Art der Punktevergabe.

Das zweite Punktesystem kann verwendet werden, wenn das Spiel in einem städtischen Raum gespielt wird und die Gruppe sich gemeinsam zu den verschiedenen Stufen bewegen muss.

Um den Wettbewerbscharakter der Schatzsuche "lebendig" zu halten und die Teilnahme und den Sinn für Wettbewerb zwischen den Teams zu fördern, kann man dem schnellsten Team für das Finden der Lösung der Hinweise einfach Extrapunkte geben.

Das Punktesystem ist wie folgt:

- **3 Punkte für das erste Team,**
- **2 Punkte für das zweite Team,**
- **1 Punkt für das dritte Team.**

Am Ende des Spiels zählt die Lehrkraft nach dieser Methode alle Punkte zusammen, zuzüglich der Punkte aus dem letzten Quiz, und gibt dann das siegreiche Team bekannt.



## ABSCHLUSSRUNDE

Ein wichtiger Teil des Spiels ist es, nach dem Spiel in den Klassenraum zurückzukehren und den Teilnehmenden Zeit zu geben, über ihre Erfahrungen nachzudenken und sie auszutauschen. Es empfiehlt sich, ein paar Tage nach dem Spiel eine Sitzung zu organisieren, damit sich die Teilnehmenden an die Themen und Situationen während des Spiels erinnern und Zeit haben, über ihre Erfahrungen nachzudenken.

Alle gegebenen Antworten und die während des Spiels aufgenommenen Fotos werden im "Notizbuch" auf der Homepage gespeichert. Das bedeutet, dass es für die Benutzenden einfach ist, sich an alle Schritte zu erinnern und später gemeinsam mit allen anderen Teilnehmenden zu reflektieren und die Erfahrungen aller zu diskutieren.

Es ist wichtig, dass die Nachbesprechung von derselben Lehrkraft abgehalten wird, die das Spiel koordiniert hat, damit die Erfahrungen aller Teilnehmenden während des gesamten Programms verfolgt werden können.

Jeder Schritt des Spiels kann aus drei verschiedenen Blickwinkeln erzählt werden, die sich auf die einzelnen Figuren beziehen. Jedes Team spielt mit einem anderen Charakter, und die Spielenden kennen die Situationen und Charaktere der anderen Teams nicht. Es kann sinnvoll sein, jede Situation an die Tafel zu projizieren, damit sie für alle sichtbar und nachvollziehbar ist.

Nachdem die verschiedenen Situationen der einzelnen Charaktere vorgestellt wurden, kann man darüber diskutieren, wie die Teilnehmenden reagiert haben und den Rest der Klasse fragen, ob sie anders gehandelt hätten

und warum.

Die Schwierigkeiten, mit denen die Figuren konfrontiert waren, und die Art der Lösungen, die sie in den jeweiligen Situationen gefunden haben, können der Gruppe helfen, die häufigsten Stereotype weiter zu diskutieren. Wie können diese Stereotype gewalttätiges Verhalten und Hassreden hervorrufen; welche Strategien sollten angewandt werden, um solche Situationen zu verhindern und denjenigen zu helfen, die eine schwierige Zeit durchleben; welche Strategien können eine andere Sprache und eine andere Sichtweise schaffen?

Im Allgemeinen helfen das Spiel und die Diskussion den Teilnehmenden, über ihre persönlichen Erfahrungen zu sprechen, die sie in vielen Situationen wiedererkennen können. In dieser abschließenden Sitzung besteht die Rolle der Lehrkraft darin, alle Beobachtungen der Teilnehmenden aufzunehmen und der Gruppe zu helfen, ihre Ideen auf konstruktive Weise zu diskutieren und zu vergleichen.



Here you can look up all the answers you gave during the game.

Re-reading them can be useful to deepen the discussion by comparing the situations players have faced with the different characters!

**YOU PLAYED  
IN THE ROLE OF**





©Play for Your Rights!

Project code:

612169-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

---

Das Projekt *Play for Your Rights!*  
*Innovative media education strategies*  
against sexism and discrimination  
wird durch das Erasmus+ Programm der  
Europäischen Union unterstützt.



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen  
Kommission für die Produktion dieser  
Publikation stellt keine Billigung der  
Inhalte dar, die ausschließlich die  
Ansichten der Autor\*innen widerspiegeln.  
Die Verantwortung für den Inhalt dieser  
Veröffentlichung tragen allein die  
Verfassenden; die Kommission haftet  
nicht für die weitere Verwendung der  
darin enthaltenen Angaben.

---

Ein besonderer Dank gilt den Lehrer\*innen,  
Erzieher\*innen und Schüler\*innen, die an  
den Workshops teilgenommen haben.

---

Project partners:



medien  bildung.com

---

#### *App content*

**Alessandra Falconi** (Centro Zaffiria)  
**Chiara Aliverti** (Centro Zaffiria)  
**Cecilia Piazza** (Centro Zaffiria)  
**Nicoletta Landi** (Cospe)  
**Silvia Carboni e Angelica del Borrello**  
(Casa delle Donne per non subire violenza)  
**Rugile Butkeviciute** (WIIC)  
**Kristina Kiselyte** (WIIC)  
**Jurate Tamosaityte** (WIIC)  
**Maria Angeli** (Migs)  
**Daniel Zils** (M+B)

#### *Manual written by*

**Alessandra Falconi** (Centro Zaffiria)  
**Chiara Aliverti** (Centro Zaffiria)  
**Cecilia Piazza** (Centro Zaffiria)

#### *App Development*

**Zeno Menestrina** (Centro Zaffiria)

#### *Graphic design*

**Cecilia Piazza** (Centro Zaffiria)

#### *Illustrations*

**Adriano Siesser** (Centro Zaffiria)