

Einleitung: Mithilfe eines Kartenspiels wird aufgezeigt, wie trickreich und unberechenbar die Möglichkeiten, die das Internet bietet, sein können. In einer Gruppendiskussion soll erarbeitet werden, wie man sich im Internet verhalten kann, um als ‚Gewinner‘ herauszukommen.

Ziel: Die Teilnehmer vertiefen ihr Wissen über kriminelle Nutzungsmöglichkeiten des Internets.

Zeitaufwand: 10 Minuten

Methode: Pokerspiel

Materialien: 10 Bildkarten mit Vorder-und Rückseite (Bildkarten müssen durch die Workshop-Leitung selber erstellt werden, gemäß den vorgeschlagenen Inhalten in der Kopiervorlage 4. Die Vorderseiten enthalten immer ein positives Bild/eine positive Aussage, die Rückseiten haben entweder das gleiche Bild oder ein völlig gegensätzliches Bild/Bildaussage)

Arbeitsschritte: Die Workshop-Leitung legt die 10 Bildkarten auf einen Tisch oder auf dem Boden aus, wobei immer die Seite mit der positiven Bildaussage oben liegt. Einige Teilnehmer werden eingeladen an der Übung teilzunehmen, die anderen beobachten.

Der erste Teilnehmer darf sich nun eine Karte auswählen. Diese Karte wird vorsichtig, so dass die Rückseite für niemanden sichtbar ist, an die Tafel gehängt.

Der Teilnehmer erklärt, warum er diese Karte gewählt hat, indem er seine positiven Assoziationen bzw. Erwartungen, die das Bild hervorruft, beschreibt.

Dann ist ein nächster Teilnehmer an der Reihe. Die Workshop-Leitung verfährt auf dieselbe Weise.

Am Ende werden die Karten umgedreht, so dass die Rückseiten zu sehen sind. Einige der Rückseiten haben dasselbe Bild wie auf der Vorderseite, andere ein völlig anderes Bild.

Die Workshop-Leitung nimmt die Überraschung darüber auf und fragt in die Runde, ob Bilder bzw. Bildaussagen solcher Art erwartet wurden.

Abschließend fasst die Workshop-Leitung das Ergebnis zusammen: Das Internet ist wie ein Spiel- trickreich und unberechenbar. Wir können uns nicht sicher sein, was uns auf der anderen Seite des Bildschirms erwartet.