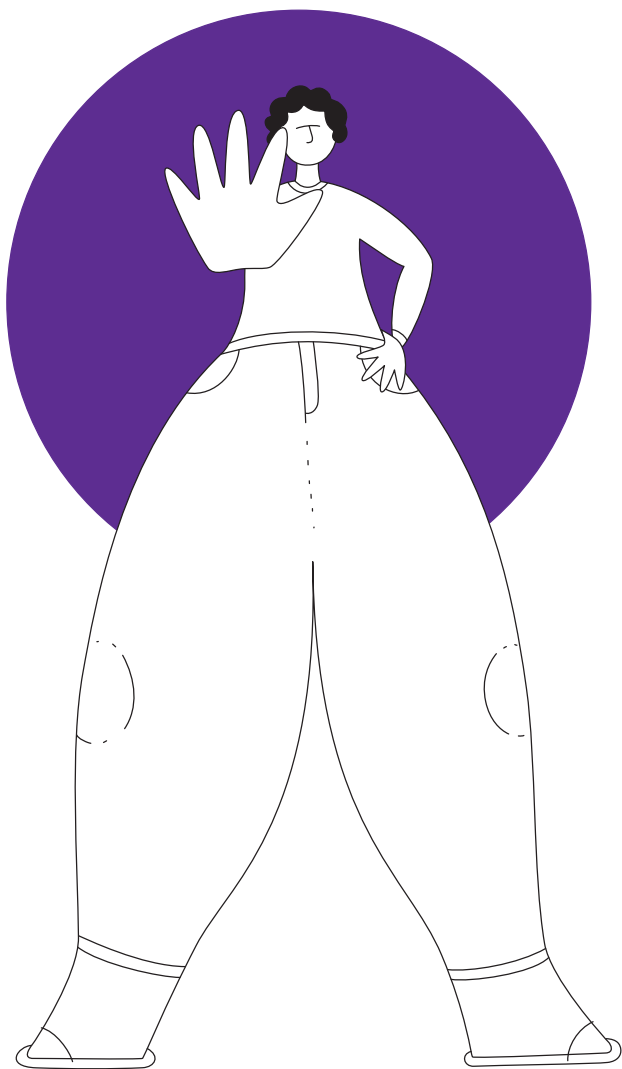




tapu

Handbuch

tapu.nrw





Inhalt

Einleitung	4
Ziele von tapU	6
Spielanleitungen – pädagogischer Hintergrund und praktische Hinweise	8
tapU-Icebreaker	8
tapU-Situationen	11
tapU-Postergenerator	14
Hilfeseiten	15

Einleitung

Das Thema „Sexualisierte Gewalt gegen Kinder und Jugendliche“ wurde in den vergangenen Jahren, nicht zuletzt durch die Berichte von Opfern, immer mehr in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt.

Als Reaktion darauf wurden auf Bundesebene der „Runde Tisch Sexueller Missbrauch“ gebildet und das Amt einer bzw. eines „Unabhängigen Beauftragten für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs“ (UBSKM) geschaffen. Auch innerhalb der katholischen Kirche wurden präventive Maßnahmen ergriffen.

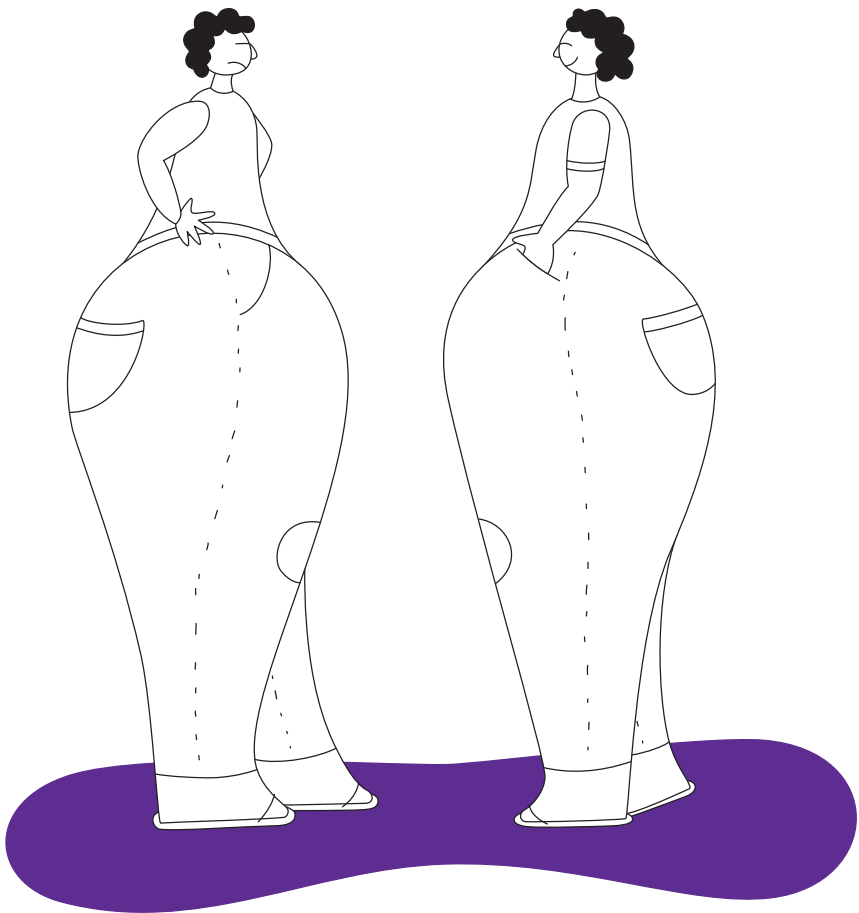
In NRW wurde das Thema seitens der Politik neu bewertet, das Landeskinderschutzgesetz NRW entstand, eine Landesfachstelle Prävention sexualisierter Gewalt (psg.NRW) wurde geschaffen und Gelder für Projekte in der Kinder- und Jugendarbeit zur Verfügung gestellt.

Viele Bereiche der Prävention sind also kontinuierlich im Blick der Verantwortlichen. Ein weiterer essenzieller Baustein der Prävention ist die Sensibilisierung von Kindern und Jugendlichen. Finanziert aus den zur Verfügung gestellten Landesmitteln, haben wir gemeinsam mit unseren Kooperationspartnern – Katholische LAG Kinder- und Jugendschutz NRW e.V. und Fachstelle Jugendmedienkultur – ein Projekt zur Sensibilisierung für sexuelle Grenzverletzungen entwickelt. Gemeinsam mit Jugendlichen und Fachkräften aus fünf Jugendzentren in NRW haben wir uns in Workshops mit folgenden Fragen beschäftigt: „Was sollen Jugendliche wissen?“, „Was macht sie stark?“, aber auch „Wie können Inhalte vermittelt werden?“, „Wie muss das Material gestaltet sein, damit es ansprechend ist?“. Die vielfältigen Ideen der Jugendlichen haben wir schließlich den GLUON STUDIOS (Studio für digitale Kommunikation) und der Kommunikationsdesignerin Ulrike Beck (becktothesea) vorgestellt. Nach und nach erhielten die vielen Ideen aus den Workshops ein Gesicht. Immer wieder wurde das Vorprodukt von Jugendlichen getestet und anhand der Rückmeldungen angepasst.

Das Produkt dieser Zusammenarbeit hältst du gerade in den Händen – **tapU**. **tapU** ist so angelegt, dass die Nutzenden von einer pädagogischen Fachkraft angeleitet und begleitet werden. Jugendliche werden mit Hilfe von analogen und digitalen spielerischen Elementen in ihrem Handeln gestärkt, können

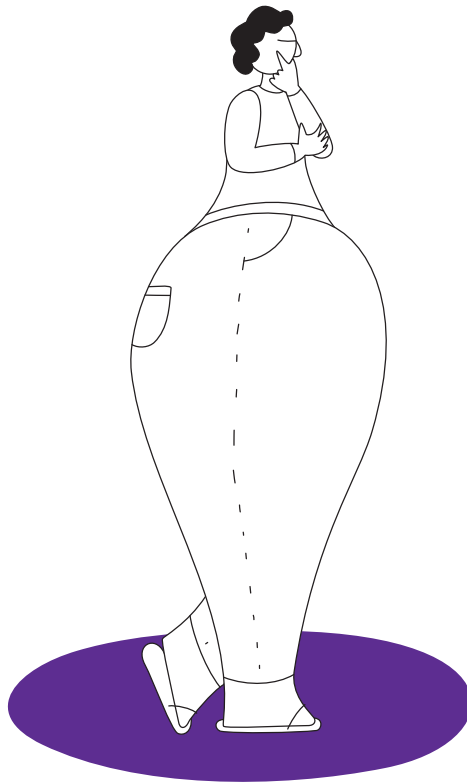
ihre Sprachfähigkeit erweitern und lernen, für ihre Grenzen einzutreten. Gleichzeitig werden sie dafür sensibilisiert, wo im digitalen Raum und in ihrem Alltag – in der Familie, beim Sport oder im Jugendzentrum – Gefahren lauern können. **tapU** hat präventive Wirkung und ist – auch wenn es ursprünglich für den Einsatz in der OKJA erdacht wurde – für den Einsatz in anderen Settings der Kinder- und Jugendarbeit geeignet.

... und jetzt viel Spaß mit tapU



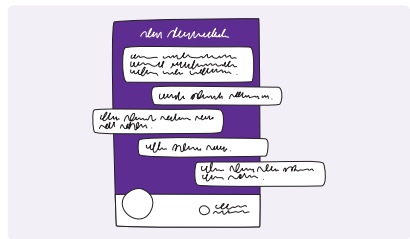
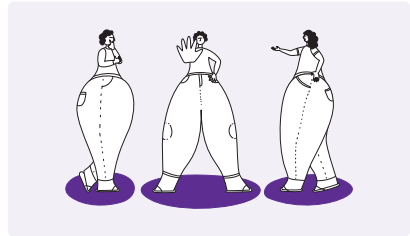
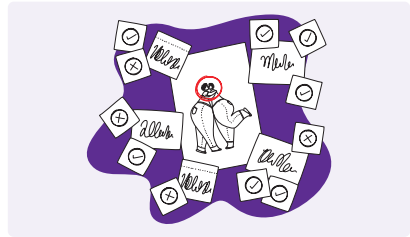
Ziele von tapU

- Sprachfähigkeit
- Überwindung zum Ansprechen des Themas
- Erkennen eigener Grenzen
- Erkennen der Grenzen anderer
- Grenzsituationen kennenlernen
- Gefahrensituationen erkennen
- Erweiterung der Handlungsoptionen im Fall einer Grenzüberschreitung
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Förderung von Respekt
- Förderung von Achtsamkeit
- Sichtbarmachung von Regeln



tapU gliedert sich in drei Bestandteile

- Den **tapU-Icebreaker** – kein **Blatt vorm Mund** – ein analoges Spiel zum Einstieg, zur Erweiterung des Vokabulars
- Das digitale Spiel **tapU-Situationen** – **erkenne deine Grenzen** – anhand von Situationen und Achtsamkeitsübungen geht es darum eigene Grenzen zu erkennen, die Grenzen anderer zu respektieren und Handlungsoptionen auszuloten
- Den **tapU-Postergenerator** – mithilfe dieses Tools können (gemeinsame) Regeln sichtbar gemacht werden



tapU kann kostenfrei, selbständig und ortsungebunden unter tapu.nrw mit Jugendlichen ab 12 Jahren durchgeführt werden.

Benötigt wird dafür ein internetfähiges Endgerät und ein Drucker. Alternativ können Mitgliedseinrichtungen der LAG Kath. OKJA NRW den **tapU-Koffer** ausleihen. Dieser enthält 6 Tablets, die Printversion des Handbuches und des Icebreakerspiels sowie einen Sticker. Achtung: Bitte die Verfügbarkeit des Koffers mit zeitlichem Vorlauf prüfen! Ergänzend dazu beraten wir euch gerne oder gestalten eine thematische Teamsitzung mit euch.

Spielanleitungen – pädagogischer Hintergrund und praktische Hinweise

tapU-Icebreaker

Zum Warmwerden spielen wir ein kurzes Anlegespiel mit Begriffen. Damit wollen wir die Atmosphäre auflockern. Gleichzeitig sehen wir, wie groß der Wortschatz der Teilnehmenden ist. Ziel des Spiels ist es, die Begriffe auf den Wortkarten einem Bild zuzuordnen und eigene Worte zu ergänzen, um die teilnehmenden Jugendlichen sprachfähig zu machen.

1. Vorbereitung durch die Spielleitung: Bitte die Datei unter tapu.nrw > Icebreaker-Anleitung herunterladen, ausdrucken und die Karten ausschneiden.
2. Die Bildkarten werden verdeckt vor der Spielleitung gestapelt.
3. Die Wortkarten werden verdeckt gemischt und an die Teilnehmenden gleichmäßig verteilt.
4. Alle Teilnehmenden erhalten zusätzlich Papier (gerne Post-its) und einen Stift.
5. Legt fest, wer mit dem Anlegen der Wortkarten beginnen darf (z.B. jüngste Teilnehmer*in, Person mit den größten Füßen, ...)

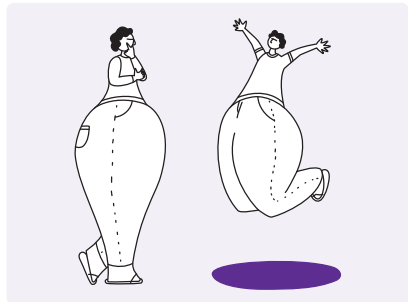
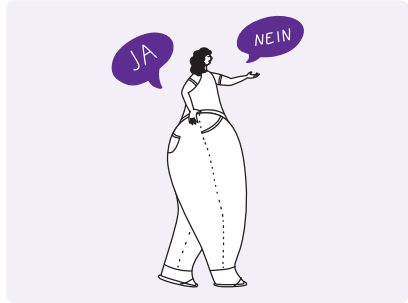
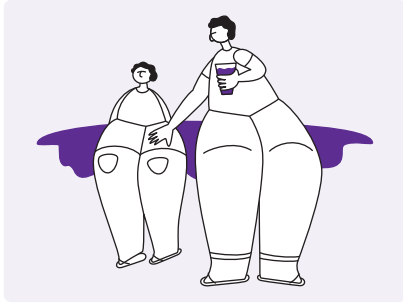
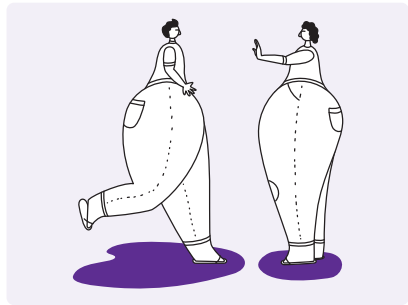
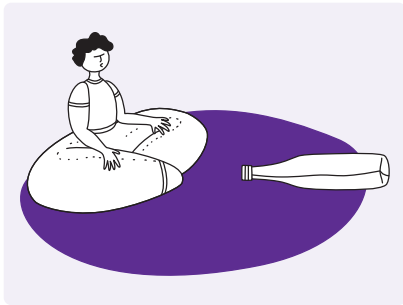
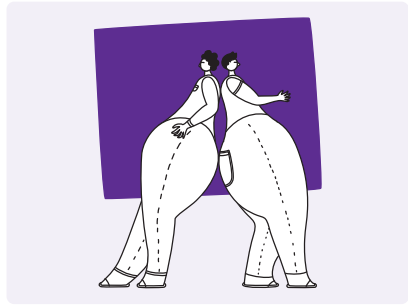
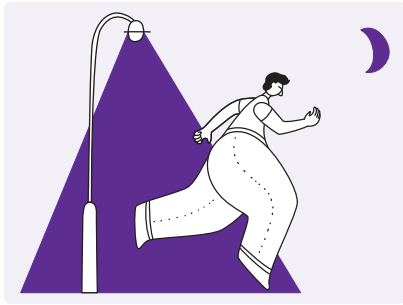
Hinweis: Es müssen nicht alle Karten gespielt werden!

Durchführung

1. Die Spielleitung deckt **eine** Bildkarte auf.
2. Die Teilnehmenden legen nacheinander eine passende Wortkarte dazu, sofern vorhanden.
3. Dieser Schritt wird wiederholt, bis alle Wortkarten, die zu diesem Bild als passend empfunden werden, gelegt sind.
4. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, eigene Begriffe aufzuschreiben und diese nacheinander anzulegen.
5. Diesen Schritt wiederholen, bis den Teilnehmenden keine Begriffe mehr zu diesem Bild einfallen.

6. Als nächstes bewerten die Teilnehmenden die Begriffe. Dazu legen sie reihum zu jedem Wort einen Bewertungschip. (rot = das Wort gefällt mir nicht, grün = das Wort ist korrekt)
7. Schaut die Bewertungen an: „Seid ihr euch einig?“ „Gibt es unterschiedliche Bewertungen?“ Besprecht die Ergebnisse. (Alle können sich äußern – müssen aber nicht.)
8. Sind alle Wortkarten bewertet und besprochen, werden Bildkarte und Wortkarten auf die Seite gelegt und die Bewertungschips für die nächste Runde neu verteilt.
9. Nun deckt die Spielleitung die nächste Bildkarte auf und das Spiel geht in die nächste Runde.





tapU-Situationen

Triggerwarnung

Bei den nachfolgenden Inhalten geht es um Grenzverletzungen, sexuelle und sexualisierte Gewalt, Beispiele zu diesen Themen sowie Beispiele zu Diskriminierungserfahrungen. Das kann für den Einen oder die Andere ein schweres, vorbelastetes Thema sein.

Weise am Anfang darauf hin, dass es nun um Grenzverletzungen und sexualisierte Gewalt gehen kann und dass es für alle jederzeit möglich ist, aus dem Spiel auszusteigen und den Raum zu verlassen. Die Inhalte können den Teilnehmenden oder auch dir sehr nahegehen und negative Gefühle und Reaktionen auslösen. Bitte sei achtsam, reagiere einfühlsam und lasse das Beenden des Spiels – für Einzelne oder die Gruppe – jederzeit zu. Begleite die Teilnehmenden, wenn solche Situationen auftreten. Lass sie nicht damit alleine. Löst das Spiel bei dir als Spielleitung bereits in der Vorbereitung negative Gefühle aus, überlegt im Team, wer alternativ die Spielleitung übernehmen möchte. Es ist völlig okay, wenn du das nicht möchtest. Nur wenn du dich selbst damit gut und sicher fühlst, kannst du die Teilnehmenden begleiten. Sucht euch Hilfe und gebt die Auseinandersetzung mit dem Thema ggf. an Kolleg*innen ab. Es kann hilfreich sein zwischen den einzelnen Situationen zu schauen, ob es allen im Raum noch gut geht und ob alle noch fit genug sind, für eine weitere Karte/Situation.

Ein weiterer Hinweis noch: Einige der Situationen können in verschiedenen Kulturen unterschiedlich gedeutet oder empfunden werden, da es verschiedene kulturelle Umgangsformen mit Umarmungen, Küssen und körperlicher Nähe gibt. Wenn das Thema aufkommt, weise darauf hin und lass die unterschiedlichen Herangehensweisen der Teilnehmenden zu und kommt auch darüber gemeinsam in den Austausch.

In diesem Teil geht es tiefer in die Materie und das Thema Grenzüberschreitungen ist im Fokus. Ihr werdet nacheinander durch die einzelnen Schritte geführt. Ihr könnt gemeinsam mit einem Gerät spielen, aber auch in kleinen Gruppen oder einzeln.

Durchführung

1. Startet das Spiel auf einem mobilen Endgerät über den Browser eurer Wahl unter tapu.nrw.
2. Wählt anhand der Bilder eine Situation aus – wenn ihr mit mehreren Teilnehmenden spielt, einigt euch auf ein Bild.
3. Die Situationen werden von den Teilnehmenden zunächst alleine bzw. in der Kleingruppe gelesen oder von der Spielleitung vorgelesen.
4. Im ersten Schritt werden die Teilnehmenden gebeten, sich für ein Gefühl zu entscheiden – Was empfindest du beim Lesen des Fallbeispiels? Einzelspieler*innen loggen jeweils direkt ein, wie sie sich in dieser Situation fühlen. Der Austausch erfolgt anschließend. Spielen mehrere Personen zusammen, erfolgt ein Austausch darüber, wer sich wie fühlen würde und eine Einigung darüber, welcher Smiley eingeloggt wird. Ziel ist es, sich in die Situation hineinzuversetzen und eigene Gefühle zu benennen. Gibt es weitere Kleingruppen, werden die Entscheidungen anschließend gemeinsam diskutiert.
5. Im nächsten Schritt werden die Handlungsoptionen (vor-)gelesen. Gemeinsam wird diskutiert, wie ihr euch verhalten würdet. Loggt eure Auswahl ein. Rote Umrandung = falsche Antwort, grüne Umrandung = richtige Antwort. Es gibt immer eine Angabe dazu, wie viele Antworten richtig sind.
6. Zuletzt gibt es eine Übersicht mit Informationen, die den Teilnehmenden in einer solchen Situation weiterhelfen könnten. Tauscht euch dazu aus. Vielleicht gibt es weitere Ideen in der Gruppe.
7. Nun könnt ihr im Startmenü des Spiels „Grenzen“ einen nächsten Fall auswählen.

Hinweis: Es müssen nicht alle Fallbeispiele durchgespielt werden.



Handungsleitfaden für dich als Fachkraft, falls...

... sich dir jemand mitteilt, dass er* oder sie* betroffen ist von sexualisierter Gewalt

... du die Vermutung hast, jemand von den Teilnehmenden ist betroffen von grenzüberschreitenden Verhaltensweisen und sexualisierter Gewalt

- Ganz wichtig: Ruhe bewahren! Überstürztes Handeln schadet dem*der Jugendlichen. Unternimm nichts überstürzt und voreilig.
- Nimm den*die Jugendlichen ernst! Beziehe ihn*sie altersgemäß mit ein, schenke ihm*ihr Glauben und unternimm nichts über seinen*ihren Kopf hinweg. Ergreife Partei für ihn*sie und versichere ihm*ihr, dass er*sie keine Schuld an dem Geschehenen hat.
- Signalisiere, dass er*sie über das Erlebte sprechen darf. Dränge nicht weiter nach und akzeptiere die Grenzen und mögliche Widerstände. Der*die Betroffene weiß selbst am besten, was er*sie bereit zu erzählen ist. Hör zu und zeig deine Anteilnahme.
- Versichere, dass das Gespräch vertraulich bleibt und du nur so viele Leute mit einbeziehst, wie es nötig ist für den Verlauf. Mache keine Versprechungen, die du nicht halten kannst. Benenne die Leute, die du mit einbeziehst klar und entscheide nichts über den Kopf des*der Betroffenen hinweg.
- Wirst du als Person ins Vertrauen gezogen, kannst du selbst in eine persönlich belastende Situation geraten. Sorge auch für dich selbst! Erkenne und akzeptiere deine Grenzen und Möglichkeiten. Hole dir Hilfe und Unterstützung. Handle mit Rücksprachen im Team: Besprich dich mit einer Person deines Vertrauens. Tu nichts, was du dir nicht zutraust.
- Es geht nicht um die Aufklärung des Sachverhalts, sondern um die Organisation der notwendigen Hilfe.
- Protokolliere nach dem Gespräch Aussagen und Situation. Dafür reichen ein paar inhaltliche Stichpunkte, das Datum und die Uhrzeit des Gesprächs.
- Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein*e Teilnehmende*r betroffen von sexualisierter Gewalt ist, kann dir ein Vermutungstagebuch helfen. Nimm einen Zettel, auf dem du deine Beobachtungen und Vermutungen aufschreibst. So kannst du über einen längeren Zeitraum schauen, ob sich deine Vermutungen bestätigen oder nicht.



tapU-Postergenerator

Hier kannst du gemeinsam mit deiner Gruppe Regeln für euch festlegen. Es entsteht ein Poster, das ihr ausdrucken und aufhängen könnt. So können auch alle anderen sehen, welche Regeln bei euch gelten! Wenn euch das Spiel in der analogen Version vorliegt, könnt ihr den beigelegten Sticker mit dem Haken an eure Eingangstür kleben, um zu zeigen, dass ihr dabei seid.

1. Einigt euch auf maximal fünf gemeinsame Regeln.
2. Formuliert diese kurz, knapp und für alle verständlich!
3. Wenn gewünscht, fügt das Logo eurer Einrichtung/Gruppe ein.
4. Druckt das Poster aus.
5. Wenn ihr mögt, können noch alle Teilnehmenden auf dem Poster unterschreiben.
6. Hängt das Poster in der Einrichtung gut sichtbar auf!

Hilfeseiten

Hier findet ihr weitergehende Hilfs- und Informationsangebote. Diese stehen auch auf der tapU-Webseite tapu.nrw unter „Hilfeangebote“ zur Verfügung. Druckt sie gerne aus und hängt sie in eurer Einrichtung auf.



11 611	Nummer gegen Kummer
nummergegenkummer.de/ #CallBtnChildOverlay	Portal Nummer gegen Kummer
030 12 074 182	Heimwegtelefon (deutschlandweit) Sonntag – Donnerstag: 20 bis 24 Uhr Freitag & Samstag: 20 bis 03 Uhr
luisa-ist-hier.de, youtube.com/watch?v=NqDY 7S0qdG4	Codesatz „Ist Luisa hier?“
krisenchat.de	Hilfe für junge Menschen in Krisen- situationen
weisser-ring.de	Hilfe für Betroffene von Kriminalität und Gewalt
0800 22 55 530	Hilfetelefon sexueller Missbrauch
hilfeportal-missbrauch.de	Hilfeportal sexueller Missbrauch
hilfe-portal-missbrauch.de/ hilfe-finden	hier gibt es auch eine Postleitzahlensuche mit Beratungsstellen in deiner Nähe
nina-info.de/hilfe-telefon/ fuer-jugendliche	Hilfe und Beratung bei sexuellem Miss- brauch – kostenlos und anonym. Save-me-online
fragzebra.de/cybergrooming	Meldestelle für Cybergrooming in NRW
juuuport.de/beratung	Beratung von jungen Menschen für junge Menschen bei Cybermobbing & Co
hateaid.org	Beratungsstelle für Betroffene von digitaler Gewalt

nina-info.de/save-me-online

Hilfe und Beratung bei sexuellem Missbrauch – kostenlos und anonym

jugendschutz.net/hotline

jugendschutz.net-Hotline

0800 1110 550

Elternhotline Nummer gegen Kummer

zartbitter-muenster.de/praevention-sexualisierte-gewalt

Zartbitter Beratungsstelle gegen sexualisierte Gewalt Münster

zartbitter.de

Zartbitter Köln: Kontakt und Informationsstelle gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen

zartbitter-shop.de

Material aus dem Zartbitter Köln Shop

klicksafe.de/materialien/fakt-oder-fake-wie-man-falschmeldungen-im-internet-entlarven-kann

Material zum Thema Fake News

klicksafe.de/cybergrooming

Material zum Thema Cybergrooming

klicksafe.de/hate-speech

Material zum Thema Hate Speech

360-grad-achtsam.de

Training Prävention sexualisierter Gewalt

psg.nrw

Landesfachstelle Prävention sexualisierte Gewalt NRW (PsG.nrw)

beauftragte-missbrauch.de/hilfe-und-praeventionsangebote

Unabhängige Beauftragte für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (UBSKM)

medienanstalt-nrw.de/themen/nackt-im-netz.html

Landesanstalt für Medie NRW, Material zum Thema Sexting und Cybergrooming

beauftragte-missbrauch.de

Gemeinsam gegen Missbrauch

Herausgegeben von:



Landesarbeitsgemeinschaft Katholische
Offene Kinder- und Jugendarbeit NRW e.V.

Am Kielshof 2

51105 Köln

0221 899 933 0

www.lag-kath-okja-nrw.de

info@lag-kath-okja-nrw.de

In Kooperation mit:



Katholische
Landesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz NRW e.V.

Umsetzung durch:



BECK TO THE SEA

Gefördert vom:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



