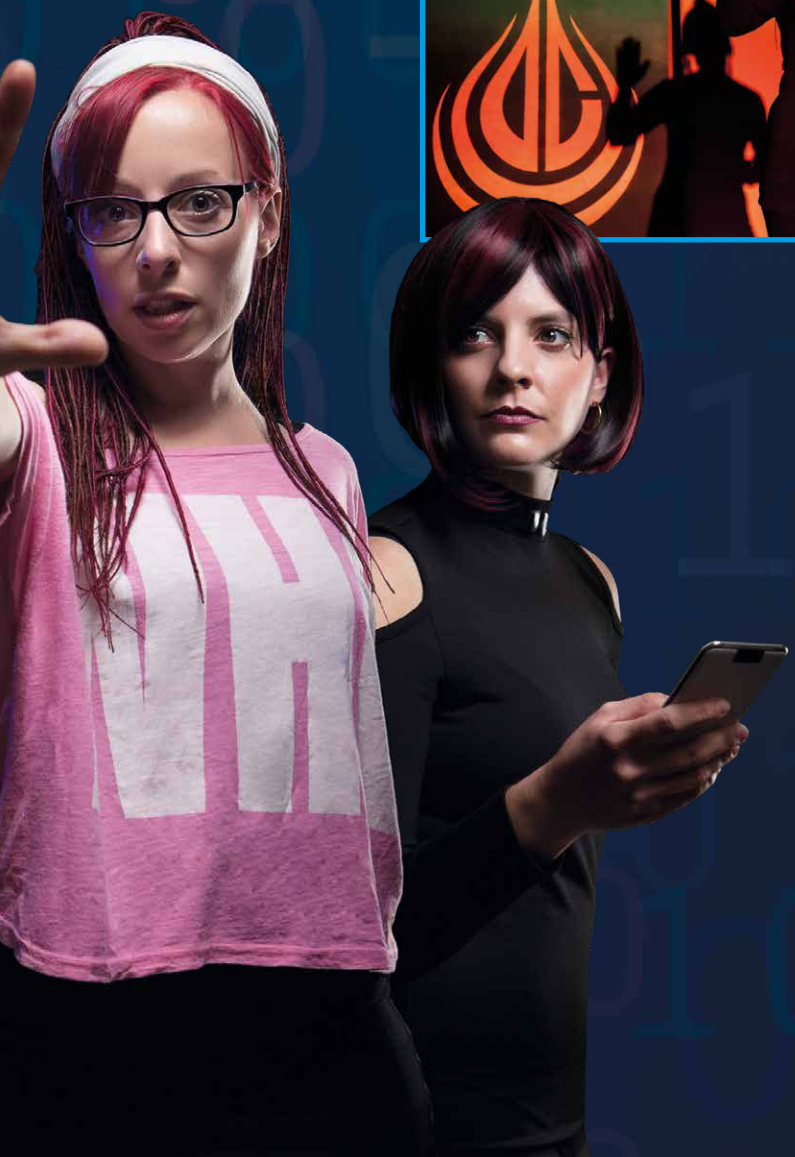
Vor fünf Jahren war ich ohne Chip noch ein normaler Mensch
… und jetzt bin ich plötzlich Terrorist?!

>druck.

Ein Science Fiction Theaterthriller von Sonni Maier

THEATER SONNI MAIER

Unterrichtsmaterial



inhalt

Cynthia und Andi waren einmal beste Freunde. Doch die brandneue Selbstoptimierungs-App SURI hat alles verändert… Während Andi skeptisch bleibt, wird Cynthia dank SURI zur smarten, erfolgreichen und immer perfekteren Businessfrau: Ständig online, auf die optimale Außenwirkung getrimmt, eine Jägerin von immer mehr Clicks, Likes und Flattrs.

Doch die Karriere hat ihren Preis – und die App eine verheerende Nebenwirkung… Schließlich fasst Andi einen irrwitzigen Plan, um sich und seine Freundin aus dem Teufelskreis zu befreien.

Vorwort

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

der Science Fiction Theaterthriller "druck." setzt sich auf spannende Art und Weise mit einem Thema auseinander, das kaum aktueller sein könnte: BigData, Smartphonesucht, Leistungsdruck und Manipulation durch Apps & Soziale Medien.

Mit diesem Schulmaterial möchten wir es Ihnen ermöglichen, mit Ihren Schülern und Schülerinnen über die Digitalen Medien und ihren Umgang damit ins Gespräch zu kommen.

Das vorliegende Material versteht sich als eine **Fundgrube**, aus der sie sich je nach Lehrplan und Zielsetzung im Unterricht bedienen können. Als Kernzielgruppe verstehen wir hierbei die **Jahrgangsstufen 7-9** aller Schulformen.

Mit Ausnahme der Ausschnitte aus dem Theaterstück, die ich nur für die Behandlung NACH dem Theaterbesuch empfehle, können alle Texte und Aufgaben sowohl für die **Vor- wie für die Nachbereitung** herangezogen werden.

Alle Seiten des vorliegenden Materials sind so konzipiert, dass sie als **Kopiervorlage** genutzt und an die Schülerinnen und Schüler verteilt werden können. Jede Seite enthält einen **breiten Rand**, auf dem die Schüler und Schülerinnen eigene Notizen, Gedanken oder Kommentare festhalten können.

Sollten Sie aus Ihrer Schulalltags-Praxis **Verbesserungs- oder Ergänzungsvorschläge** zu diesem Heft haben, freuen wir uns auf Ihre Rückmeldung an info@sonni-maier.de .

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Unterrichten!

Sonni Maier und Team

„Vor fünf Jahren war ich ohne Chip noch ein ganz normaler Mensch – und jetzt bin ich plötzlich Terrorist?!“

Andi in „druck.“

Inhaltsverzeichnis

Über das Theaterstück "druck."....03
Medienpädagogik mit Jugendlichen: Grundsätzliches....04

Einstiegsmöglichkeiten
Drei Spiele zum Start in eine medienpädagogische Unterrichtsstunde....05

Kreativ-Werkstatt
Sechs Anregungen zum Einsatz von Kreativem Schreiben und Rollenspielen....07

Arbeit mit dem Theaterstück
Szene 1: SURIs Morgenroutine....10
Szene 2: Leistungsdruck....11
Kurz-Interview mit der Autorin....12
Szene 3: Kein Leben ohne Chip....13

Projekt „Smartphone-Frei“
0. Projektablauf....14
1. Fragebogen zum eigenen Medienverhalten....15
2. Artikel „Selbstversuch: Eine Woche ohne Smartphone“....16
3. Tipps für eine "Digitale Diät"....18

Sachtexte
Gamification – zwischen Smartphonesucht und Leistungsdruck....19
BigData – einfach erklärt....20

Autorinnen:

Sabrina Dannenhauer, Theaterpädagogin
Sonni Maier, Regisseurin und Autorin

„druck.“

Ein rasanter Science Fiction Theaterthriller über Smartphonesucht, BigData und Selbstoptimierungswahn

Inhalt: Cynthia und Andi waren einmal beste Freunde. Doch die brandneue Selbstoptimierungs-App SURI hat alles verändert… Während Andi skeptisch bleibt, wird Cynthia dank SURI zur smarten, erfolgreichen und immer perfekteren Businessfrau: Ständig online, auf die optimale Außenwirkung getrimmt, eine Jägerin von immer mehr Clicks, Likes und Flattrs. Doch die Karriere hat ihren Preis – und die App eine verheerende Nebenwirkung…
Schließlich fasst Andi einen irrwitzigen Plan, um sich und seine Freundin aus dem Teufelskreis zu befreien.

Ein Theaterstück für Jugendliche ab 12 über das (Über-)Leben in der digitalen Gesellschaft.
Rasant, spannend und extrem dicht an der Realität – ein packender Science Fiction Thriller im Stil von „Matrix“ und dennoch persönlich, emotional und berührend.
„druck.“ regt zum Nach- und Weiterdenken über den eigenen Umgang mit Smartphone und Sozialen Medien an und macht Lust – auf Freiheit, Selbstbestimmtheit, ehrliche und tiefe Kontakte, auf unperfektes, echtes pralles Leben. Auch und gerade in der digitalen Welt.

Theater in der Schule!

- „druck.“ kann von Schulen, Jugendzentren, medienpädagogischen oder suchtpräventiven Initiativen für eine Aufführung gebucht werden.
- Das Theaterstück ist mobil konzipiert und kann (fast) überall aufgeführt werden: Aula, Turnhalle, Gemeindesaal. Licht, Ton und Techniker bringt die Theatergruppe selbst mit.
- Zielgruppe: Jahrgangsstufen 7-10
- Länge: 75 Minuten plus 30 Minuten pädagogisches Nachgespräch
- Auf Wunsch sind vertiefende Workshops möglich
- Aktuelle Konditionen und freie Termine: www.sonni-maier.de

Sonni Maier
ist Schauspielerin, Theaterpädagogin, Regisseurin und Autorin. Sie lebt im Ruhrgebiet. Seit 2001 produziert, inszeniert und spielt sie Theaterstücke für Jugendliche zu Problemthemen, die bereits über 1000x in ganz Deutschland aufgeführt wurden.
2014 gründete sie den Verein "Künstler für Gerechtigkeit e.V.". Mit ihren Stücken schafft sie es, sowohl zu unterhalten als auch ihr Publikum wachzurütteln und auf Missstände in der Gesellschaft aufmerksam zu machen. Ausgezeichnet mit dem Deutschen Fair Trade Award 2016.

Mehr Informationen und Video: www.sonni-maier.de/druck

Medienpädagogik mit Jugendlichen

Grundsätzliches zur Praxis der Medienpädagogik

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

die folgende Materialsammlung stellt eine methodische Begleitung in der Vor- und Nachbereitung des Theaterstücks "druck." als auch in der Auseinandersetzung mit dem Thema der digitalen Medien dar. Ziel ist es, Medienkompetenz zu fördern und die Jugendlichen zum Nachdenken über den eigenen Umgang mit den digitalen Medien anzuregen.

Der Umgang mit den Neuen Medien ist für die meisten Jugendlichen heute allgegenwärtig. Das eigene Medienverhalten auszuwerten und zu hinterfragen hingegen sind die meisten Jugendlichen nicht gewohnt, wodurch es für sie zu einem sehr persönlichen Thema wird.

Grundlegend für die medienpädagogische Arbeit ist deshalb die Schaffung eines wertfreien Raumes, in dem die Jugendlichen sich trauen, ehrlich und offen über ihren eigenen Medienkonsum zu sprechen und keine Angst davor haben, dafür verurteilt zu werden.

Die Auswahl der Methoden ist eine Einladung, sich mit Jugendlichen möglichst vielfältig an die Themen Medienkonsum, BigData und Selbstoptimierungswahn heranzuwagen. Auf den folgenden Seiten finden Sie verschiedene Methoden, die Sie in Ihrer Arbeit mit den Jugendlichen einsetzen können.

Für alle Methoden sollten im Vorfeld folgende Regeln vereinbart werden:

- Gegenseitige Wertschätzung
- Was gesagt wird, bleibt im Raum
- Freiwilligkeit bei jeder Übung

„Eure Daten, eure Likes, eure Kommentare … wir haben euch in der Hand.“

Elisa Bathory in „druck.“

Einstiegsmöglichkeiten

Für einen guten Einstieg in die medienpädagogische Arbeit bzw. zum "Aufwärmen" eignen sich sehr gut die im Folgenden aufgeführten Spiele und Übungen. Sie fördern die Interaktion der Schülerinnen und Schüler miteinander. Gleichzeitig führen sie die Schülerinnen und Schüler langsam an eine persönliche Auseinandersetzung mit dem Thema heran.

1. Stellungnahme

Diese WarmUp-Übung soll den Einstieg in das Thema der digitalen Medien mit den Jugendlichen erleichtern. Ziel dieser Übung ist, dass die Jugendlichen sich allgemeine Gedanken zu unserer digitalen Gesellschaft und ihrer Meinung dazu machen.

Thema: Meinungsbild(ung) zum Thema Digitale Gesellschaft
Dauer: Ca. 15 Minuten, variabel
Material: 2 Blatt Papier (grün und rot)

Alle Schülerinnen und Schüler stellen sich in der Mitte des Raums auf. Der Raum wird nun in zwei Hälften unterteilt. In die eine Hälfte wird nun ein rotes Blatt Papier, in die andere ein grünes Blatt Papier gelegt. Die eine Hälfte steht für "Ich stimme zu.", die andere für "Ich stimme nicht zu."
Den Schülerinnen und Schülern werden Aussagen vorgelesen, zu denen sie jeweils Stellung beziehen. Wenn sie zustimmen, gehen sie in die Raumhälfte, in der das grüne Blatt Papier liegt. Stimmen sie nicht zu, gehen sie in die Raumhälfte, in der das rote Blatt Papier liegt.

Mögliche Aussagen:

- Das Internet hat unser Leben für immer verändert.
- Wer heutzutage kein Smartphone besitzt, kann kein normaler Mensch sein.
- Smartphones sind das Geschickteste, das jemals erfunden wurde.
- Das Internet ist ein sicherer Ort.
- Smartphones rauben viel Zeit.
- Privatsphäre gibt es im Internet nicht.
- Eltern sollten mit ihren Kindern Regeln im Bezug auf ihre Smartphones aufstellen.
- Das Internet - dein Freund und Helfer.
- ...

Sobald die Schülerinnen und Schüler Stellung zu einer Aussage bezogen haben, können diejenigen, die sich gerne dazu äußern würden, eine Begründung für ihre Meinung abgeben. Dies ist besonders dann interessant, wenn einzelne eine andere Meinung vertreten oder eine auffallend große Mehrheit sich über eine Aussage einig ist.

2. Fotoausstellung

Thema: Persönliche Gefühle im Hinblick auf die digitale Welt
Dauer: ca. 30 Minuten
Material: Sammlung von Fotos und Bildern zum Thema "Digitale Welt"

Im Klassenzimmer werden Fotos und Bilder verteilt, die alle mit der digitalen Welt zusammenhängen (z.B. Foto eines Laptops/Smartphones/ App-Symbols/ ...). Es sollte mehr Fotos geben, als es Schülerinnen und Schüler gibt.

Die Schülerinnen und Schüler gehen nun durch den Raum und betrachten die Bilder. Jede/r wählt ein Bild aus, das ihn besonders anspricht.

Sobald alle ein Bild ausgewählt haben, wird ein Stuhlkreis gebildet. Jeder Jugendliche darf nun der Reihe nach sein Bild vorstellen und erklären, wieso er dieses Bild ausgewählt hat, was ihn daran besonders anspricht und was er damit verbindet.

3. Kartengespräche

Thema: Kommunikation über persönliche Erfahrungen in der digitalen Welt
Dauer: ca. 30 Minuten
Material: Vorbereitete Karten mit Aussagen

Die vorbereiteten Karten werden im Raum auf dem Boden verteilt. Die Schülerinnen und Schüler gehen durch den Raum. Immer zwei bleiben an derselben Karte stehen. Gemeinsam lesen sie die Aussage auf der Karte durch und sprechen darüber.

Mögliche Kartenthemen:

- Ich würde mich selbst als Internet-Experte bezeichnen.
- Ich komme in der digitalen Welt gut zurecht.
- Manchmal stressen mich meine vielen Smartphone-Benachrichtigungen.
- Ich könnte mir ein Leben ohne mein Smartphone nicht mehr vorstellen.
- Ich mache mir nicht viele Gedanken darüber, welche Informationen ich im Netz von mir
- preisgebe.
- Ich bin bereits Opfer einer Hacker-Attacke gewesen.
- Ich fühle mich einsam ohne Internet.
- Im Bezug auf Handysucht würde ich mich selbst als gefährdet einstufen.
- Ich vergleiche mich mit Menschen aus dem Internet.
- Ich würde manchmal gern aus der digitalen Welt aussteigen.
- …

Kreativ-Werkstatt

Zum Thema Digitale Gesellschaft sollen die Schülerinnen und Schüler selbst kreativ werden. Elemente des kreativen Schreibens und verwandter Methoden können dabei zu produktiven Ergebnissen führen.
Die Form der Werke kann den Schülern und Schülerinnen ganz überlassen oder aber vorgegeben werden. Es sind also lyrische, epische und dramatische Texte möglich, sowie Wortcollagen, Zeichnungen oder andere Elemente der bildenden Kunst und Musik.
Hier kann auch fächerübergreifend zwischen Deutsch, Musik und Kunst kooperiert werden.

1. Kreatives Schreiben mit Cluster

Gemeinsam erstellen die Schülerinnen und Schüler ein Cluster (Brainstorming/ Assoziationskette) zum Wort "Apps". Ein Cluster hilft dabei, Assoziationsketten zu aktivieren und schafft die Möglichkeit, aus einem Ideenpool zu schöpfen. Direkt im Anschluss schreibt jede/r aus den so gewonnenen Ideen einen eigenen Text zum Thema.
Wichtig: Es müssen dafür nicht alle Wörter aus dem Cluster verwendet werden.

Aufgabe
Schreibe einen Text, eine Geschichte oder ein Gedicht zum Thema Apps. Verwende dabei mindestens zehn Wörter aus dem Cluster.

---

2. Rollenspiel "Talkshow"

Die Schüler*innen bilden Gruppen und versetzen sich in verschiedene Rollen:

- Hacker*in
- Entwickler*in von Selbstoptimierungs-Apps
- Aussteiger*in aus der digitalen Gesellschaft
- Opfer einer Hack-Attack
- Expert*in zum Thema "Big Data"

Nach dem Vorbild einer Fernsehtalkshow diskutieren die Gruppenvertreter*innen vor der Klasse ihre Position. Thema der Talkshow: "(Über-) Leben in der digitalen Gesellschaft"

Aufgaben
1) Erarbeitet in eurer Gruppe Informationen, die wichtig sind, um eure Rolle in der Talkshow glaubwürdig spielen zu können. Recherchiert dazu im Internet.
2) Entscheidet, wer eure Gruppe in der Talkshow vertreten soll.

---

3. Collagen

Die Schülerinnen und Schüler bringen alte Zeitschriften, Kataloge und Zeitungen mit. Es werden Teams gebildet.

Aufgaben

1) Erstellt eine Collage zum Thema "Digitale Welt".
2) Sobald alle Teams mit ihren Collagen fertig sind, werden diese im Klassenzimmer verteilt aufgehängt. Geht gemeinsam mit eurem Team durch die „Ausstellung“ und versucht, die Collagen der anderen Teams zu interpretieren. Was will das Team damit aussagen?
3) Nachdem jedes Team Zeit hatte, alle Collagen zu betrachten und zu interpretieren, geht nun jedes Team zu seiner eigenen Collage. Präsentiert nun den Anderen eure eigene Collage und erklärt die Bedeutung der verschiedenen Elemente.

4. Kreatives Schreiben mit Bildbetrachtung

Foto von Eric Pickersgill aus dem Zyklus „Removed“.

Aufgaben

1) Welche Gedanken und Gefühle löst das Foto in dir aus?
2) Schreibe ein Gedicht oder eine Geschichte mit dem Titel: „Der Tag, an dem sich alle Smartphones plötzlich in Luft auflösten“

5. Nach "druck.": Schriftliche Verarbeitung

Unmittelbar nach der Aufführung von "druck." findet sich die Klasse im Klassenzimmer zusammen. Jede/r bekommt einen Stift und ein Blatt Papier.
Um Atmosphäre zum Schreiben zu schaffen, kann im Hintergrund leise „Concentration Programming Music“ eingespielt werden. Auf Youtube finden sich unter diesem Suchwort unzählige Musik-Endlosschleifen von elektronischer Instrumentalmusik, die von Hackern und Codern (=Programmierern) als inspirierender Soundtrack für Programmiersessions am PC genutzt wird.

Aufgaben

1) Schreibe deine Gedanken zum Theaterstück "druck." auf oder fertige eine Zeichnung an!
2) Welche Szenen und Gefühle sind dir am stärksten in Erinnerung?
3) Welche Szene fandest du am spannendsten und wieso?
4) Führe die Geschichte von Andi und Cynthia weiter. Wie schaffen es die Beiden nun, als Aussteiger und ohne Chip zu überleben?

---

6. Fotos und Videos mit dem Smartphone

Die Jugendlichen schließen sich in Kleingruppen zusammen. Ausnahmsweise sind Smartphones heute im Unterricht erlaubt, denn mit ihnen soll gearbeitet werden! Natürlich werden die entstandenen Fotos und Filme im Anschluss vorgeführt - am besten per Beamer auf der richtig großen Leinwand.

Aufgaben

1) Gestaltet ein Foto, das Inhalt oder Aussage des Theaterstücks am besten zusammenfasst! Das kann eine nachgestellte Szene sein, ein Symbolfoto oder etwas ganz anderes.
2) Gestaltet ein Foto mit einem der folgenden Titel: "Smartphonesüchtig", "Datenkrake", "Gehackt!", "Mit dem Smartphone gemobbt"
3) Spielt eure Lieblingsszene aus dem Theaterstück mit verteilten Rollen nach und filmt diese! Tipp: Je kürzer ihr euch fasst, desto spannender.
4) Schreibt und filmt einen kurzen Film zu einem der folgenden Titel: "Ich und mein neuer SURI-Chip", "Andi wird zum Außenseiter des Systems", "Gefangen in der Smartphone-Sucht", "Andi und Cynthia ein Jahr später"

Arbeit mit dem Theaterstück

Im Folgenden finden Sie Passagen aus dem Theaterstück, mit denen die Themen des Stücks mit den Schülerinnen und Schülern aufgearbeitet werden können. Sie sollten nur NACH der Aufführung im Unterricht behandelt werden, mit dem Ziel, das Geschehene besser zu verstehen und zu verarbeiten.

SZENE 1: SURIs Morgenroutine

SURI Guten Morgen, Cynthia. Es ist 6:35 Uhr. Draußen wartet ein herrlicher Tag. Das aktuelle Wetter: 26°, sonnig. Ihre aktuellen Gesundheitswerte: Körpertemperatur 36,5°C, Blutdruck 100 zu 70, Körperfettanteil bei 20%.

Diese Werte liegen im Bereich: Hervorragend, bei einem Optimierungsgrad von 91%. Zur Erreichung der 100% für diesen Tag empfehlen wir: Leichtes Sportprogramm. Situps: 40. Liegestützen: 25. Joggingstrecke: 3,5 Kilometer.

Ihr Schedule für Heute: Sie werden befördert, zur jüngsten Mentorin der Firmengeschichte. DigiCorp ist stolz auf Sie. Herzlichen Glückwunsch.

Auszug aus "druck." von Sonni Maier

„Diese Werte liegen im Bereich: Hervorragend, bei einem Optimierungsgrad von 91%.“

SURI in „druck.“

Aufgaben

1) SURI weiß alles über Cynthia. Sie hilft Cynthia, sich ständig weiter zu optimieren. Wie bewertet ihr solch eine Selbstoptimierungs-App? Was sind die Vor- und Nachteile einer solchen App?
2) Im Theaterstück verändert und optimiert Cynthia sich immer weiter. Welche Veränderungen habt ihr wahrgenommen? Bewertet ihr diese als durchweg positiv?
3) Welche Selbstoptimierungs-Apps kennt oder benutzt ihr selbst? Wie beeinflussen diese euer Leben?

Theaterpädagogische Übung

Die Jugendlichen bewegen sich kreuz und quer im Raum.
Aufgabenstellung 1: Immer wenn sich zwei Jugendliche begegnen, mustern sie sich wohlwollend und sprechen sich ein positives Ein-Wort-Urteil zu: „Hervorragend!“ „Nice!“ „Einwandfrei!“
Aufgabenstellung 2: Nach einigen Minuten ändert sich die Aufgabenstellung. Nun sollen sich alle, die sich begegnen, abschätzig mustern und ein vernichtendes Ein-Wort-Urteil übereinander aussprechen: „Ungenügend!“ „Unter aller Kanone!“ „Unterdurchschnittlich!“
Reflektion: Wie fühle ich mich, wenn ich Lob oder Kritik bekomme? Wie fühlt es sich an, bewertet und für ungenügend befunden zu werden?

SZENE 2: Leistungsdruck

Cynthia und Andi in der Lobby des DigiCorp Kongresscenters in New York City. Große Nervosität bei beiden – der Durchbruch ihres Projekts steht bevor. Da bekommt Cynthia einen Anruf von ihrer Mutter.

CYNTHIA	(am Telefon:) Ein Herzinfarkt? Wann, wo, wie - (...) Im Büro?
ANDI	Was ist passiert?
CYNTHIA	Zusammengeklappt. Papa. Auf Arbeit. (Wieder ins Telefon:) Ja, und jetzt? (...) Krankenhaus. Intensivstation?
ANDI	Wie gehts ihm?
CYNTHIA	Kritisch... (Am Telefon:) Ja, soll ich... Mama, soll ich...
ANDI	Sag ihr, wir nehmen den nächsten Flieger!
ELISA	(streckt den Kopf zur Tür rein) 3 minutes to go!
CYNTHIA	Das ist jetzt echt... In drei Minuten beginnt die Konferenz! (...) Drei Tage lang! Viel zu lang... Mama, was soll ich machen?
ANDI	Soll ich buchen?
CYNTHIA	Was? Ich muss nicht -
ANDI	Spinnst du, natürlich kommen wir!
CYNTHIA	Mama, ich... Ich ruf dich gleich wieder an. (legt auf)
ANDI	Was ist los mit dir?
CYNTHIA	Mama sagt, ich muss nicht unbedingt kommen.
ANDI	Hast du sie noch alle?
CYNTHIA	Andi, sie hat recht. Diese Chance kommt nie wieder.
ANDI	Dein Vater liegt im Krankenhaus!
CYNTHIA	Er würde das auch nicht wollen.
ANDI	Du spinnst doch!
CYNTHIA	Jetzt hör mal zu! Papa lebt. Er ist im Krankenhaus, wird supergut versorgt von den Ärzten, vielleicht ist er nächste Woche schon wieder fit! Aber diese Chance, Andi, die krieg ich nicht nächste Woche nochmal, oder vielleicht übernächste! Wenn ich das jetzt versaue, dann... Wie soll ich ihm das denn erklären: Papa, ich habe gerade die Chance meines Lebens in den Wind geschossen, dafür konnte ich dir 3 Tage lang am Krankenbett das Händchen halten?
ANDI	Was ist aus dir geworden.

„Was ist aus dir geworden.“

Andi in „druck.“

Auszug aus "druck." von Sonni Maier

Aufgaben

1) Was offenbart diese Szene über die Beziehung, die Cynthia zu ihrem Vater hat? Welche Hoffnungen und Wünsche offenbaren sich im Bezug auf ihren Vater in dieser Szene?
2) Von vielen wird die Gesellschaft, in der wir heute leben, als Leistungsgesellschaft bezeichnet. Erstellt gemeinsam eine Mindmap, die alle Bereiche darstellt, in denen ihr das Gefühl habt, etwas leisten zu müssen.
3) Sprecht darüber, wie ihr mit Leistungsdruck umgeht. Inwiefern tragen Apps und soziale Netzwerke eurer Meinung nach zu Leistungsdruck bei?

Theaterpädagogische Übung

Cynthia und Andi vertreten zwei komplett verschiedene Standpunkte. Während Andi der Meinung ist, dass Familie vorgeht, setzt Cynthia in diesem Moment ihre Leistung an die erste Stelle.
Teilt euch in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe übernimmt die Rolle von Andi und vertritt seinen Standpunkt, während die andere Gruppe Cynthias Rolle und Standpunkt einnimmt.
Jeweils eine Person aus jeder Gruppe kommt nach vorn. Als Andi und Cynthia beginnen sie nun zu diskutieren. Sobald einer Person keine Argumente mehr einfallen, kommt eine andere Person aus der Gruppe nach vorn und löst sie ab. Es wird so lang weiter diskutiert, bis niemandem mehr neue Argumente einfallen. Findet ihr eine Lösung?

Kurz-Interview mit der Autorin

Sonni Maier, geboren 1981, ist Regisseurin, Autorin und Schauspielerin. Sie hat das Script zu „druck." geschrieben.

Was hat dich dazu bewegt, dieses Theaterstück zu schreiben?
Ich finde es schlimm, dass alles in unserer Gesellschaft auf Leistung ausgelegt ist. Jeder muss immer noch erfolgreicher, hübscher, schlanker werden. Dieser Druck, der auf Menschen ausgeübt wird, macht krank und unglücklich. Dagegen will ich ankämpfen!

Du spielst auf der Bühne auch selbst die Cynthia. Was hast du mit dieser Rolle gemeinsam?
Cynthia will immer die Beste sein, möglichst perfekt. Sie will es allen beweisen und kann nicht glauben, dass Andi sie einfach um ihrer selbst willen liebt. Ich kenne dieses Gefühl nur zu gut, leider.

Was sind deine Strategien gegen den Leistungsdruck?
Ich bin bewusst nicht in den Sozialen Medien unterwegs, weil ich den Zwang zur Selbstdarstellung – guck mal, wie toll mein Leben ist!! – krank finde. Und ich treffe mich viel mit Freunden in der realen Welt, die halten mich auf dem Teppich und es ist viel schöner, gemütlich miteinander zu quatschen und sich zu umarmen, als nur stumpf auf einem Bildschirm rumzuwischen.

SZENE 3: Kein Leben ohne Chip

CYNTHIA	Wo ist dein Chip?
ANDI	Hab keinen!
CYNTHIA	Das ist nicht möglich, jeder muss -
ANDI	Was denkst du, warum ich seit zwei Jahren hier wohne? Ich bin untergetaucht! Es geht ja nichts mehr ohne. Einkaufen, Bus fahren, mich ausweisen... Nicht mal aus der fucking Bücherei kann ich was ausleihen! Ich war seit 2 Jahren nicht mehr beim Arzt. Konnte die Krankenkasse nicht mehr bezahlen. Teuerster Tarif, weil ich mich nicht optimiere!
CYNTHIA	Dann hol dir den Chip doch!
ANDI	Damit jeder alles über mich weiß?
CYNTHIA	Hast du was zu verbergen?
ANDI	Nein!
CYNTHIA	Du bist Terrorist!
ANDI	Vor fünf Jahren war ich ohne Chip noch ein normaler Mensch, und jetzt bin ich plötzlich Terrorist? Ich bin frei!
CYNTHIA	...und sitzt immer noch in einem Kellerloch?

„Vor fünf Jahren war ich ohne Chip noch ein normaler Mensch – und jetzt bin ich plötzlich Terrorist?!“

Andi in „druck.“

Auszug aus "druck." von Sonni Maier

Aufgaben

1) Was offenbart Andis Aussage über die Funktionen, die alle an den Chip gekoppelt sind? Was kann man alles mit dem Chip tun? Denkt ihr, es ist realistisch, dass es solch einen Chip irgendwann in der Zukunft bei uns geben wird?
2) Andi begründet seine Abwehr gegen den Chip damit, dass er nicht möchte, dass jeder alles über ihn weiß. Cynthia hingegen ist der Meinung, wer nichts zu verbergen hat, müsse sich darüber keine Gedanken machen. Welcher Meinung stimmt ihr zu?
3) Für Andi ist es nur möglich, auszusteigen, indem er sich in einem Kellerloch versteckt. Wie sieht es in unserer Gesellschaft aus - ist es heute noch möglich, sich der digitalen Welt zu entziehen? Könnt ihr euch ein Leben ohne Internet vorstellen?

Theaterpädagogische Übung

Wie fühlt es sich an, ausgegrenzt zu sein und nicht teilhaben zu dürfen? Hierzu reaktivieren wir ein altes Kinderspiel: Die Jugendlichen bilden einen Kreis. Eine(r) muss in die Mitte. Die Jugendlichen werfen sich nun gegenseitig einen Gegenstand (Ball, Jacke, Luftballon) zu, den der „Außenseiter“ in der Mitte erhaschen muss. Antäuschen und austricksen erlaubt! Mit anschließender Reflektion.

Projekt: Smartphone-Frei

Eine Woche lang auf das Smartphone verzichten? Auf WhatsApp, soziale Netzwerke, Spiele, Musik und Videos? Wenn die Klasse einverstanden ist, wird im Klassenverband dieses herausfordernde Projekt durchgeführt.
Achtung: Das Smartphone ist für Jugendliche nicht nur ein Spielzeug, sondern ein beinahe lebensnotwendiger Bestandteil ihrer täglichen Kommunikation und Selbstorganisation. Eine Woche darauf zu verzichten, ist ähnlich radikal wie eine Woche lang nicht zu sprechen!

Die Motivation, das Projekt durchzuführen, sollte deshalb unbedingt aus der Klasse selbst heraus entstehen. Vorschlag: Bearbeiten Sie die ersten beiden Module („Fragebogen" und „Erfahrungsbericht") und entscheiden dann aufgrund der Reaktionen in der Klasse, ob sie den Jugendlichen das Projekt vorschlagen. Die Teilnahme hieran sollte freiwillig sein!

1. Fragebogen zum eigenen Medienverhalten

Dieser Fragebogen dient dazu, dass sich die Schülerinnen und Schüler Gedanken zu ihrem eigenen Medienverhalten machen können. Wichtig ist, dass die Fragen ehrlich beantwortet werden. Hierbei ist es hilfreich, vorher nochmal darauf hinzuweisen, dass niemand seine Antworten preisgeben muss, es sei denn, er oder sie möchte.
Falls die Schülerinnen und Schüler das Bedürfnis haben, sich über ihre Antworten auszutauschen, kann im Anschluss an das Ausfüllen des Fragebogens eine Gesprächsrunde entweder in Kleingruppen oder in der großen Gruppe stattfinden.

2. Artikel „Selbstversuch: Eine Woche ohne Smartphone"

Gemeinsam wird der Artikel aus der Hannoverschen Allgemeinen Zeitung gelesen. Anhand dieses authentischen Erfahrungsberichtes sollen die Jugendlichen sich Gedanken darüber machen, ob ein Leben ohne die digitalen Medien für sie heutzutage noch möglich und vorstellbar scheint.
Schlagen Sie der Klasse vor, das Experiment selbst durchzuführen.

Ist die Klasse einverstanden? Dann starten Sie gemeinsam das Projekt „Eine Woche ohne Smartphone"!
Während der Woche empfiehlt es sich, das gerade Erlebte wertschätzend zu reflektieren und die Themen „Digitale Gesellschaft" weiter zu vertiefen. Hierzu können Sie Methoden und Übungen aus unserer „Kreativwerkstatt" (Seite 7) nutzen.

---

3. Tipps für eine „Digitale Diät"

Im Nachgang empfiehlt es sich, den Jugendlichen eine Handreichung zu geben, wie sie auch im weiteren Alltag einen bewussteren und sensibleren Umgang mit ihrem Smartphone pflegen können. Die Tipps geben hierzu Anregungen.
Entscheidet sich die Klasse gegen das Projekt, kann dieser Text auch als Abschluss der Unterrichtseinheit verwendet werden.

1. Fragebogen zu deinem Medienverhalten

1. Wie viele Stunden verbringst du durchschnittlich täglich online (Internet/Apps/Spiele/Filme/...)?

2. Mit welchen Apps verbringst du normalerweise am meisten Zeit?

3. Welche Rolle spielt das Smartphone, wenn du dich mit Freunden triffst? Womit verbringt ihr eure gemeinsame Zeit am Smartphone?

4. Gibt es Regeln, die deine Eltern im Bezug auf dein Medienverhalten aufgestellt haben? Wenn ja, welche davon empfindest du als angemessen?

5. Hast du manchmal das Gefühl, dass dir dein Smartphone Zeit raubt, die du eigentlich sinnvoller einsetzen möchtest?

6. Welche Hobbys hast du, die nichts mit dem Smartphone und der digitalen Welt zu tun haben?

7. Auf einer Skala von 1-10: Als wie „süchtig“ stufst du dich selbst ein? Warum?

8. Nervt es dich manchmal, ständig online und erreichbar zu sein? Was tust du dann?

9. Verwende die Rückseite: Was könntest du tun, um eine noch bessere Balance zwischen deinem realen Leben und der digitalen Welt zu finden?

2. Selbstversuch: Eine Woche ohne Smartphone

Ein Erfahrungsbericht von Lea Stratmann, 17 Jahre

Durchschnittlich vier Stunden und 25 Minuten widme ich meinem Smartphone täglich. Alle 15 Minuten schalte ich mein Display an, 63-mal am Tag, 441-mal in der Woche. Das fand die App „Moment“ heraus, die mein Nutzungsverhalten über zwei Monate analysierte. Eigentlich paradox, dass gerade eine App mir zeigt, wie sehr ich am realen Leben vorbeiswipe.

Doch damit ist jetzt Schluss. Ich will wissen, ob digitales und analoges Leben überhaupt noch voneinander trennbar sind. Eine Woche teste ich deshalb, wie es ist, ohne Smartphone auszukommen – keine Whatsapp-Nachricht mehr lesen, kein Foto auf Instagram posten und keine lustige Momentaufnahme bei Snapchat verschicken.

Ich bin 17 Jahre alt und besitze seit meinem 13. Lebensjahr ein Smartphone. Damit bin ich ein echter Digital Native. So nennen Forscher die, die mit Smartphones und sozialen Medien aufwachsen. Nur etwa 5 Prozent der 14- bis 29-jährigen Deutschen haben laut dem Statistikportal Statista zumindest zeitweise kein Smartphone.

Meiner Generation wird häufig von Älteren vorgeworfen, ohne die digitale Welt nicht mehr lebensfähig zu sein. Wir stünden überfordert vor Busfahrplänen und könnten keine einzige Postkarte anständig frankieren. Das führt dazu, dass ich mich ständig dafür rechtfertigen muss, wenn ich mal auf mein Smartphone schaue. Und das bin ich leid.

Dennoch: Immer offline zu sein ist schwieriger als gedacht. Schon mein erster analoger Schulweg im Bus fühlt sich komisch an, und der dauert gerade einmal 30 Minuten. Aus den Kopfhörern neben mir ertönt uralte Chartmusik, die ich schon schrecklich fand, als sie noch neu war. Dumm gelaufen: Ich habe keinen MP3-Player, sondern ein Abo der Musikstreaming-App Spotify – aber kein Smartphone, mit dem ich es nutzen könnte. Meine eigene Musik kann ich also nicht hören.

Noch schlimmer finde ich: Jeder um mich herum scheint daueronline zu sein. Alle, die ich beobachte, checken Facebook, twittern und verschicken eben schnell ein paar Whatsapp-Nachrichten, während sie auf die Bahn warten, mit mir zusammen die Pause verbringen oder eigentlich arbeiten sollten. [...] Ich fühle mich abgeschottet von meinen dauertickernden Mitmenschen, stehe mit leeren Händen daneben und weiß nichts mit mir anzufangen.

Schon nach zwei Tagen verfluche ich allmählich mein analoges Leben. Dabei habe ich noch nicht einmal die Hälfte meines Versuches geschafft. Sicher haben meine Freunde längst Wochenendpläne geschmiedet, von denen ich nichts mitbekomme. Anstatt Absprachen persönlich zu treffen, läuft alles über Whatsapp. Ein Anruf zum Verabreden? Scheinbar unmöglich. Seit Ende der Telefonketten-Ära in der Mittelstufe habe ich keine einzige Festnetznummer mehr im Kopf. Ob jemand vielleicht versucht hat, mich zu erreichen? Ich erfahre es erst einmal nicht.

Mehr und mehr bekomme ich das Gefühl, in meiner eigenen kleinen Blase zu leben. Und dort ist es ganz schön einsam. Normalerweise erfahre ich über Facebook und Co. sofort, wenn etwas passiert

– egal, ob in meinem Freundeskreis oder am anderen Ende der Welt. Diese Woche ist alles anders, und das ständige Gefühl, etwas zu verpassen, macht mich nervös.

Auf mein Smartphone zu schauen ist sonst Routine für mich. Auch am vierten Tag taste ich noch morgens im Halbschlaf als Erstes an der Bettkante entlang – ins Leere. Auf dem Bussteig greife ich automatisch in meine hintere Hosentasche. Meinen hartnäckigen Smartphone-Reflexen scheint egal zu sein, dass ich dort nicht fündig werde. Als ich irgendwo ein iPhone klingeln höre, will ich in meiner Tasche kramen. Die Macht der Gewohnheit trickst mich immer wieder aus.

Doch als sich mein Versuch langsam dem Ende neigt, finde ich mehr und mehr Gefallen daran, nicht ständig online zu sein. Das digitale Fasten hat nämlich auch Vorteile: Ich bin ausgeschlafener und habe das Gefühl, konzentrierter lernen zu können. Eine Studie der Wissenschaftszeitschrift „PLOS One“ bestätigt meine Wahrnehmung. Forscher fanden heraus, dass die Nutzung des Smartphones zu den gewohnten Schlafzeiten die Schlafqualität verschlechtert.

Mehr und mehr merke ich, dass es nicht in einer Katastrophe endet, wenn ich das Smartphone mal zu Hause lasse. Dass ich auf einem Seminar am Wochenende 7 Euro für die Bettwäsche bezahlen musste, weil ich die Infomail nicht gelesen habe, ist so zwar ärgerlich, aber kein Weltuntergang. Und wer wirklich etwas von mir will, der erreicht mich auch übers Festnetz.

Am siebten Tag möchte ich dann aber doch wissen, was ich verpasst habe. Die Vorfreude fühlt sich an wie bei einem Kind an Weihnachten, das mit Kribbeln im Bauch auf die Bescherung wartet. Das Resultat: 355 Nachrichten aus 26 Chats, sieben neue Follower auf Instagram, fünf auf Twitter, 42 Snaps aus 16 Chats. Nur eine verpasste Einladung zu einer Einweihungsparty ärgert mich, die Gruppenchats lese ich mir gar nicht erst durch.

Meine wiedergewonnene Erreichbarkeit nervt mich schon jetzt. In den ersten Tagen nach meinem Versuch habe ich jedoch das Gefühl, die sieben verpassten Tage wieder aufholen zu müssen. Und das, obwohl ich gar nichts Wichtiges verpasst habe. Trotzdem: Vier Stunden und zehn Minuten am Smartphone attestiert mir die App „Moment“ am ersten Tag, an dem ich zurück bin in der digitalen Welt.

Veröffentlicht in der Hannoverschen Allgemeinen Zeitung
http://www.haz.de/Nachrichten/ZiSH/Uebersicht/Selbstversuch-Eine-Woche-ohne-Smartphone

SURI: „Die Zielperson ist offline.“
Elisa: „Da stimmt was nicht.“

Aus „druck.“

Aufgaben

1) Welche schlechten, welche guten Erfahrungen hat die Autorin gemacht?
2) Wer von euch war schon mal (freiwillig oder unfreiwillig) Smartphone-los? Berichte von deinen Erfahrungen!
3) Arbeitet in Gruppen die Vor- und die Nachteile eines Lebens ohne Smartphone heraus. Fügt den hier aufgeführten Argumenten noch eigene hinzu. Im Anschluss wird die Klasse in zwei Gruppen aufgeteilt und es kommt zu einer Diskussionsrunde. Eine Gruppe vertritt hierbei die Vorteile, die andere die Nachteile eines Lebens ohne Smartphone.

3. Tipps für eine "Digitale Diät"

Heutzutage dauerhaft offline zu sein ist für die meisten Menschen kaum vorstellbar. Doch man muss nicht dauerhaft offline sein, um einen gesunden Umgang mit den digitalen Medien zu erlernen. Oft ist eine sogenannte "Digitale Diät" sogar hilfreicher, um dauerhaft ein gesünderen Medienverhalten zu entwickeln. Die folgenden Tipps sollen den Schülerinnen und Schülern Anregungen dazu geben, wie eine "Digitale Diät" aussehen kann.

1. Reguliere deine Smartphone-Nutzungszeit!

Lege Zeiten fest, in denen du das Handy nicht benutzt (z.B. während du mit deinen Freunden unterwegs bist, während du Hausaufgaben erledigst, beim Essen mit deiner Familie...).

Tipp: Bewahre dein Handy während dieser Zeiten nicht in deiner Reichweite auf, damit du nicht in Versuchung kommst, es doch zu benutzen.

„Meine Mom hat mal wieder den Router versteckt. 'Damit du mal rauskommst, an die frische Luft, und nicht immer vorm Rechner sitzt!'“

Andi in „druck.“

2. Lade dir eine App herunter, die deine Online-Zeiten aufzeichnet!

Inzwischen gibt es einige solcher Apps, recherchiere danach im Internet.
Sie helfen dir nicht nur dabei, im Auge zu behalten, wie viel Zeit du online verbringst und welchen Aktivitäten du dabei nachgehst, sondern ermöglichen es dir auch, ein Zeitlimit für deine eigene Online-Nutzung festzulegen.

Tipp: Schau jeden Abend kurz, wie viel Zeit du am heutigen Tag online verbracht hast. Überlege dir dann, ob du mit dem Ergebnis zufrieden bist oder ob du für den kommenden Tag etwas ändern willst.

3. Führe ein regelmäßiges "Handyfasten" ein.

"Handyfasten" kann ganz unterschiedlich aussehen. Ob es ein Tag wöchentlich oder alle zwei Wochen ist, an dem du dein Smartphone nicht benutzt, oder Urlaubszeiten, die du ohne Handy verbringst - "Handyfasten“ wird dir definitiv dabei helfen, dein reales Leben und die Menschen um dich herum noch bewusster wahrzunehmen.

Tipp: Nutze dein "Handyfasten", um aktiv zu werden und Spaß zu haben. Plane Ausflüge, gehe Hobbys nach, für die du schon lang keine Zeit mehr hattest und verbringe Zeit mit Freunden (hilfreich ist es hier, wenn deine Freunde zur selben Zeit "handyfasten"). So werden deine handyfreien Zeiten nicht lästig, sondern etwas, auf das du dich jedes Mal freuen kannst.

Projekt

Könnt ihr persönlich euch noch ein Leben ohne Smartphone vorstellen? Seid mutig und probiert es aus! Legt in eurer Klasse gemeinsam fest, wie lang ihr auf euer Smartphone verzichten wollt. (Tipp: Der Versuch sollte mindestens drei Tage dauern, es kann aber auch gern ein längerer Zeitraum festgelegt werden.) Am Ende des Zeitraums wird ausgewertet: Was für Erfahrungen habt ihr gemacht? Was war gut, was schlecht? Was nehmt ihr aus dem Experiment mit? Gibt es Dinge, die ihr zukünftig an eurem Medienverhalten verändern wollt?

Gamification

- Zwischen Smartphonesucht und Leistungsdruck -

Begriffsdefinition "Gamification“:

1.) Begriff:
Gamification (von engl. "game": "Spiel") ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge. Alternative Begriffe im deutschsprachigen Raum sind "Gamifizierung" und "Spielifizierung".

2.) Ziele und Merkmale:
Ziele von Gamification sind Motivationssteigerung und Verhaltensänderung bei Anwenderinnen und Anwendern. Zu den spieltypischen Elementen gehören Beschreibungen (Ziele, Beteiligte, Regeln, Möglichkeiten), Punkte, Preise und Vergleiche. Zu den spieltypischen Vorgängen zählt die Bewältigung von Aufgaben durch individuelle oder kollaborative Leistungen.

Quelle: Springer Gabler Verlag (Herausgeber), Gabler Wirtschaftslexikon, Stichwort: Gamification, online im Internet: http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/688938796/gamification-v5.html

Aufgaben

1) In euren eigenen Worten: Was ist Gamification?
2) Welche Apps kennt oder benutzt ihr, die mit dem Prinzip von Gamification arbeiten? Sprecht darüber, was diese Apps in euch auslösen. Wie beeinflussen und verändern sie euren Alltag?

Impuls

Für Smartphone-Nutzer ist Gamification heutzutage zu etwas Alltäglichem geworden. Wie viele Schritte schaffst Du am Tag? Werde Teil der neuesten Fitness-Challenge! Wie viele Aufgaben kannst Du erledigen? All diese Apps haben das Ziel, uns zu noch mehr Produktivität im Alltag zu verhelfen. Es ist ein tolles Gefühl, sich selbst ständig weiter optimieren zu können. Und auch die Krankenkassen und Arbeitgeber freuen sich, wenn die Online-Motivation zu besseren Ergebnissen beiträgt. Doch Selbstoptimierungs-Apps müssen nicht immer nur positive Auswirkungen haben.

Aufgabe: Fertigt in Kleingruppen eine Liste mit positiven und negativen Auswirkungen von Selbstoptimierungs-Apps an und diskutiert diese anschließend innerhalb der Klasse.

„Bin ich schön, sexy, dünn genug? Ihr tauscht freiwillig eure Lebensfreude gegen Leistung!“

Elisa Bathory in „druck.“

Was ist Big Data? Einfach erklärt

Der Begriff *Big Data* kursiert seit der NSA- und BND-Affäre verstärkt im Netz. Was man zu dem Thema in Verbindung mit Schutz der Privatsphäre liest, ist interessant und oftmals sogar ein wenig erschreckend. Die aktuellen Schlagzeilen befassen sich allerdings nur mit einem kleinen Ausschnitt des sogenannten *Big Data*. Was man darunter eigentlich versteht, erklären wir Ihnen hier.

Big Data sind eigentlich nur große Datenmengen. Prinzipiell ist es also ein wertfreier Begriff. Ob Big Data Angst machen sollte oder nicht, hängt davon ab, um welche Art Daten es sich handelt. Sobald die Daten personenbezogen sind, besteht der Verdacht der Überwachung.

- Eine große Datenmenge wird dann als Big Data bezeichnet, wenn der Umfang zu groß oder zukomplex ist, sie per Hand zu verarbeiten. Das gilt vor allem für Daten, die sich stetig ändern.
- Big Data, das können unverfängliche Daten aus der Klimaforschung sein. Es werden aber genauso Daten über Menschen gesammelt: Kommunikationsverhalten, Konsumverhalten oder Surfverhalten der Internetnutzer. Auswirkungen der Big Data Analyse sehen Sie jeden Tag im Internet. Ein typisches Beispiel ist die personalisierte Werbung.

Was macht man mit Big Data?

Mit dieser Frage wird es schon etwas heikler. Große Datenmengen allein zu sammeln, macht noch keinen Sinn. Erst die Auswertung der Daten macht die ganze Sache kompliziert.

- Daten werden erst interessant, wenn sie ausgewertet werden. Das gilt sowohl für Geheimdienste als auch für Unternehmen. Und hier liegt auch das Problem: Persönlichkeitsrechte werden zwar schon durch das alleinige Ansammeln von Daten berührt, kritisch wird es dann allerdings mit der Auswertung. Denn hier werden möglicherweise persönliche Daten an Dritte weitergegeben, was oftmals die Persönlichkeitsrechte verletzt. (...)
- Neben Unternehmen, die sich von den Daten und den daraus resultierenden Marktanalysen höhere Umsätze erhoffen, gibt es Big Data auch in der Forschung. Die Erkenntnisse über den Klimawandel entstammen auch der Sammlung und Auswertung großer Datenmengen - eben Big Data.
- Auch der Staat setzt auf Big Data. Im Bereich der Verbrechensbekämpfung bereitet das Sammeln und Auswerten großer Datenmengen nicht nur den Datenschützern Kopfzerbrechen.

„Eure Daten, eure Likes, eure Kommentare … wir haben euch in der Hand.“

Elisa Bathory in „druck.“

Big Data an sich ist also eigentlich wertfrei. Meist sind jedoch kritische Bereiche betroffen, die in die Privatsphäre eingreifen. (…) Das Web ist ein großes Datenbecken, das gerne abgeschöpft wird.

Nicole Hery-Moßmann in CHIP, 17.6.2015
Quelle: https://praxistipps.chip.de/was-ist-big-data-einfach-erklaert_41589

thema

Ein Theaterstück für Jugendliche ab 12 über das (Über-) Leben in der digitalen Gesellschaft: Über Smartphone- und Onlinesucht, BigData, Leistungsdruck und Meinungsmache durch soziale Medien – und wie man mit all dem vernünftig umgehen kann.

Rasant, spannend und extrem dicht an der Realität – ein packender Science Fiction Thriller im Stil von „Matrix“ und dennoch persönlich, emotional und berührend.

druck. regt zum Nach- und Weiterdenken über den eigenen Umgang mit Smartphone und Sozialen Medien an und macht Lust – auf Freiheit, Selbstbestimmtheit, ehrliche und tiefe Kontakte, auf unperfektes, echtes pralles Leben. Auch und gerade in der digitalen Welt.

Ab 12 Jahren / Jahrgangsstufen 7 – 13

mobiles theater

- ★ druck. kann an nahezu jedem Ort gespielt werden: Aula, Theatersaal, Turnhalle, Kirche, Jugendzentrum.
- ★ Alles, was dafür nötig ist – Licht, Ton und Technik – bringen wir mit.
- ★ Als Vormittagvorstellung für Schulklassen oder als offene Nachmittags- oder Abendvorstellung.
- ★ Für die Werbung stellen wir Ihnen Plakate und Handzettel zur Verfügung.
- ★ Kostenloses Unterrichtsmaterial zur Vertiefung der Inhalte.
- ★ Im Anschluss an die Vorstellung führen wir ein pädagogisches Nachgespräch mit Ihrem Publikum.
- ★ Unsere aktuelle Preisliste können Sie der Webseite www.sonni-maier.de entnehmen.

www.sonni-maier.de/druck

Alle Seiten dieses Hefts dürfen für pädagogische, nichtkommerzielle Zwecke kopiert und verteilt werden. Jede andere Verwendung bedarf der Zustimmung des Rechteinhabers.

© Theater Sonni Maier / Künstler für Gerechtigkeit e.V.

Theater Sonni Maier
Mobile Theaterstücke für Jugendliche zu gesellschaftlichen Problemthemen

In Trägerschaft von Künstler für Gerechtigkeit e.V.
Schulze-Delitzsch-Straße 2b
58455 Witten
Telefon: 02302 179 77 79
info@sonni-maier.de
www.sonni-maier.de