

Mutproben und Streiche – Challenges und Pranks als Konfliktsituationen

Anna Kokkinidis



© Motortion/Stock/Getty Images Plus

Mutproben und Streiche gehören zum Erwachsenwerden dazu. Doch immer häufiger fordern gefährliche „Challenges“ und „Pranks“ in sozialen Netzwerken zu Verhaltensweisen auf, die große Risiken in sich bergen. Warum lassen sich Jugendliche auf solche Mutproben ein? Welche Rolle spielen Gruppendruck, Likes und Follower? Diese Einheit lädt dazu ein, Mutproben kritisch zu reflektieren, die eigenen Grenzen zu erkennen, Verantwortung für das eigene Verhalten zu übernehmen und Wege für mutiges, aber sicheres Handeln zu finden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5/6

Dauer: 10 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Formen von Mutproben und Streichen reflektieren; Ursachen für die Teilnahme an gefährlichen Trends diskutieren; die Funktion sozialer Netzwerke erörtern; Fallbeispiele unter ethischen und sicherheitsbezogenen Aspekten bewerten; Handlungsstrategien für Konfliktsituationen entwickeln

Thematische Bereiche: Umgang mit Konflikten, Grenzerfahrungen, Erwachsenwerden

Medien: Texte, Bilder, Videos

Methoden: Gedankenexperimente, Rollenspiel, Dilemmasituationen, Ampelabfrage, Meinungsecken

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema:	Mutproben und Streiche – Was steckt hinter dem Trend?
M 1	Was sind Pranks und Challenges?
M 2	Gefährliche Mutprobe oder sinnvolle Herausforderung?
Inhalt:	Im Fokus stehen verschiedene Arten von Streichen und Mutproben. Die Lernenden unterscheiden harmlose, positive und gefährliche Trends.

3./4. Stunde

Thema:	Gruppendruck und Entscheidungen – Wie sage ich Nein?
M 3	Mitmachen oder nicht? – Ein Dilemma
M 4	Stopp! Ich mache nicht mit! – Abwehrstrategien entwickeln
Inhalt:	Ein Video und szenische Rollenspiele laden ein, über Gruppendruck und Entscheidungsfreiheit zu reflektieren. Wie gelingt es, Grenzen zu setzen und selbstbewusst Nein zu sagen?

5./6. Stunde

Thema:	Alles nur für Klicks? – Der Einfluss sozialer Medien
M 5	Wie weit würdest du gehen? – Meinungsecken
M 6	Alles nur für Likes? – Virale Trends
Inhalt:	Wie beeinflussen Likes, Follower und Algorithmen unser Verhalten? Die Lernenden formulieren Kriterien für verantwortungsvolles Handeln.

7./8. Stunde

Thema:	Mut, der guttut – Gibt es auch positive Challenges?
M 7	Die geheime Challenge – Gute Ideen mit Mut und Herz
M 8	Meine Super-Challenge – Eigene Aktionen planen und präsentieren
Inhalt:	Welche Formen von Mut können positiv wirken? Die Lernenden entwickeln Challenges, die Mut, Hilfsbereitschaft und Zusammenhalt fördern und präsentieren ihre Ideen in der Abschlussrunde.

M 1

Was sind Pranks und Challenges?

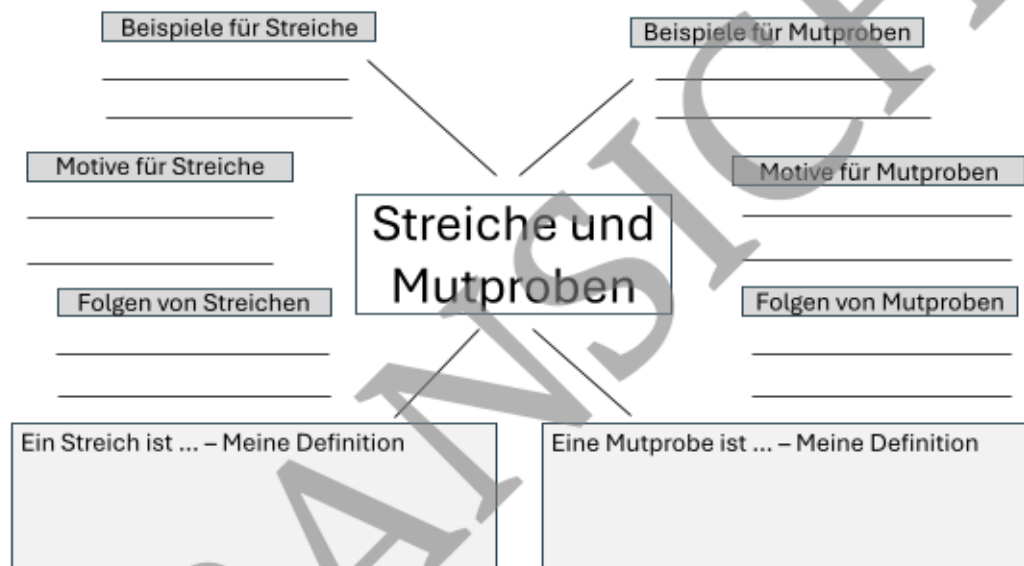
Bestimmt hast du schon einmal ein Video gesehen, in dem jemand eine Mutprobe macht oder einer Person ein Streich gespielt wird. Manche finden das witzig, andere übertrieben oder sogar gefährlich. Was steckt hinter diesen Aktionen? Und warum machen so viele mit? Finde es heraus.



Aufgaben

1. Notiere in der Mindmap, was du über das Thema „Streiche und Mutproben“ weißt.
2. Lies den Infokasten. Markiere jeweils drei Merkmale für eine Challenge und einen Prank.
3. Erkläre in eigenen Worten, was eine Challenge und was ein Prank ist.
4. Bildet Paare: Ordnet die Aussagen auf den Kärtchen zu: Handelt es sich um eine Challenge oder einen Prank? Begründet eure Zuordnung.
5. Ihr habt eine eigene Idee für eine Challenge oder einen Prank? Notiert sie im leeren Kärtchen.

Streiche und Mutproben – Meine Ideensammlung



Was sind Challenges und Pranks? – Hintergrundinformationen

- **Challenges** sind Aufgaben oder Herausforderungen, die sich schnell über soziale Medien verbreiten. In kurzen Videos filmen sich Menschen bei einer Mutprobe und rufen andere dazu auf, diese nachzumachen. Challenges können witzig, spannend oder sinnvoll sein, wenn sie z. B. auf ein wichtiges Thema aufmerksam machen. Manche Mutproben sind jedoch gefährlich, weil sie andere oder einen selbst in Gefahr bringen.
- **Pranks** sind Streiche, bei denen andere Menschen hereingelegt oder überrascht werden. Oft geht es darum, eine lustige oder unerwartete Reaktion zu filmen und sie anschließend online zu teilen. Solche Videos sollen die Zuschauer zum Lachen bringen. Doch nicht jeder findet sie lustig. Problematisch wird es, wenn jemand durch einen Streich erschreckt, bloßgestellt oder verletzt wird. Dann ist es kein harmloser Spaß mehr, sondern kann beleidigend oder sogar gefährlich sein.



Challenge oder Prank? – Ordne zu!

Einem Kind wird vorgespielt, es sei unsichtbar. Die Reaktion des Kindes wird gefilmt.	Ein Junge isst einen extrem scharfen Chip und lädt das Video hoch.	Deo-Challenge
Jugendliche filmen, wie sie die Luft anhalten oder sich würgen, bis sie das Bewusstsein verlieren.	Ghost-Prank	Mit einem Handyfilter lässt sich das Gesicht so verändern, dass ein Auge wirkt, als sei es verrutscht.
Devious-Lick-Challenge	Freunde kippen sich Eimer mit Eiswasser über den Kopf, um auf eine Krankheit aufmerksam zu machen und Spendengelder zu sammeln.	Invisibility-Prank
Ice-Bucket-Challenge	Jugendliche filmen, wie sie Gegenstände in Schultoiletten oder Klassenräumen beschädigen oder entwenden.	Mit einem Handyfilter wird vorgetäuscht, dass eine Spinne über das Gesicht einer Person krabbelt.
Ein Handyfilter erzeugt eine gruselige Gestalt, vor der sich insbesondere Kinder fürchten.	Hot-Chip-Challenge	Trashtag-Challenge
Spinnen-Prank	Eine Klasse stellt sich die Aufgabe, möglichst viel Müll im Park zu sammeln.	Augeneffekt-Prank
Jugendliche sprühen sich Deospray auf die Haut. Sie zeigen, wie lange sie den Schmerz aushalten.	Blackout-Challenge oder Pilotentest	Eigene Idee:

Stopp! Ich mache nicht mit! – Abwehrstrategien entwickeln

M 4

Es ist nicht einfach, Nein zu sagen. Vor allem wenn Freunde dabei sind oder sie zu einer Gruppe dazugehören möchten, neigen Kinder dazu nachzugeben. Doch es ist wichtig, in schwierigen Situationen selbstbewusst Grenzen zu setzen und eine Aktion, zu der man aufgefordert wird, abzulehnen.

Aufgaben

1. Bildet Kleingruppen. Zieht eine Rollenkarte. Lest eure Rollenbeschreibung.
2. Überlegt, wie die Szene ablaufen könnte. Spielt die Szene nach.
3. Notiert eine passende Strategie, um Nein zu sagen.
4. Spielt die Szene mit eurer Strategie erneut vor.



Rollenkarten

Person A – Herausforderer

- Wähle einen Prank oder eine Challenge. Überrede Person B, z.B. die Deo-Challenge nachzumachen oder den Spinnenfilter bei einem Kleinkind auszuprobieren.

Mögliche Aussagen:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Komm schon, das ist doch harmlos! • Damit wirst du berühmt! • Hast du etwa Angst? | <ul style="list-style-type: none"> • Alle unsere Freunde machen das! • Du wirst viele Likes bekommen! • Du bist kindisch! |
|---|--|

Person B – Zögerer

- Person A ist ein Freund. Er versucht dich zu einem Prank oder einer Challenge zu überreden. Du bist unentschieden.

Mögliche Gefühle:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Du willst dazugehören. • Du hast Angst. • Du willst nicht feige sein. | <ul style="list-style-type: none"> • Du magst deinen Freund. • Du möchtest viele Likes bekommen. • Du bist unsicher. |
|---|---|

Person C – Beobachter

- Person A versucht Person B zu einem Prank oder einer Challenge zu überreden. Du sollst die Aktion mit dem Handy filmen. Wie verhältst du dich?

Mögliches Verhalten:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Du findest die Idee lustig. • Du lachst mit. • Du motivierst Person B. | <ul style="list-style-type: none"> • Du zögerst und beobachtest. • Du möchtest Likes bekommen. • Dir ist langweilig. |
|--|---|

M 5

Wie weit würdest du gehen? – Meinungsecken

Wie sehr beeinflussen Likes, Klicks und Follower unser Verhalten? In sozialen Netzwerken sieht man immer wieder Videos, in denen Menschen verrückte oder gefährliche Dinge machen. Oft ist der Wunsch groß, dazuzugehören oder online Aufmerksamkeit zu bekommen. Doch nicht alles, was spannend wirkt, ist harmlos. In dieser Stunde überlegst du, wo deine persönliche Grenze liegt.



Aufgaben

1. Du hörst verschiedene Szenarien. Wie beurteilst du diese? Stelle dich in die jeweilige Ecke.
2. Notiert euer Argument auf einem Klebezettel. Befestigt diesen am Schild.
3. Diskutiert in eurer Ecke, warum ihr euch für diese Position entschieden habt.

Schilder

Ja, auf jeden Fall!



Kommt darauf an!



Nein, zu gefährlich!



Ich kann mich nicht entscheiden!



Szenarien

1. Du bekommst 1000 Likes, wenn du einen extrem salzigen Chip probierst.
2. Du bekommst 10 000 Follower, wenn du ein jüngeres Familienmitglied vor Angst zum Schreien bringst.
3. In einer Challenge wirst du dazu aufgerufen, einen Waschmittel-Pod zu essen.
4. Bei einem Prank musst du Kühe erschrecken, indem du wild auf sie zurennst.
5. Du filmst, wie jemand den Stuhl deines Mitschülers wegzieht, als er sich setzen will. Das Video würde viral gehen. Postest du es?

Die geheime Challenge – Gute Ideen mit Mut und Herz

M 7

Es ist das große Finale der „Super-Challenge-Show“! Gesucht werden die besten Ideen für Mutproben und Streiche, die Mut machen, niemandem schaden oder anderen helfen. Entwickelt Ideen für positive Herausforderungen, die Mut, Zusammenhalt und Verantwortung fördern.

Aufgaben

1. Diskutiert gemeinsam, welche Art von Mutproben und Streichen es geben könnte,
 - a) die freundlich oder hilfsbereit sind,
 - b) die jemanden aufmuntern,
 - c) die Teamgeist zeigen oder den Mut zum Anderssein fördern.
2. Notiert eure Ideen rund um das Plakat.



Die Super-Challenge-Show



© Anton Brand/DigitalVisionsVector

Feedbackbogen – Die Super-Challenge-Show

Titel der Challenge/Gruppe:

Bewertung der Präsentation – Kreuze an:

Aussage	Stimmt	Teilweise	Nein
Die Idee wurde verständlich erklärt.			
Die Challenge ist kreativ und originell.			
Die Aktion ist freundlich und respektvoll.			
Niemand wird verletzt oder bloßgestellt.			
Die Challenge macht Mut, fördert Zusammenhalt.			
Die Präsentation war spannend und unterhaltsam.			
Die Idee könnte viral gehen.			

Das hat mir besonders gut gefallen:

Das könnte man noch verbessern:

Meine Bewertung: Wie findest du die Challenge insgesamt?

★★★★★	großartig	☐
★★★★	gut	☐
★★★	in Ordnung	☐
★★	ausbaufähig	☐
★	nicht überzeugend	☐

Ich stimme für folgende Idee als beste Super-Challenge ab:

Erwartungshorizont (M 2)

Aufgabe 1

Beispiel	Bewertung	Begründung
Trashtag-Challenge	Grün = witzig	Umweltaktion, gemeinschaftliches Ziel, positives Verhalten/Vorbildfunktion
Ice-Bucket-Challenge	Grün = witzig	Soziales Engagement, Spendenaktion, es bestehen geringe körperliche Risiken
Spinnen-Prank	Gelb = übertrieben	Kann harmlos wirken, kann aber auch Angst und Stress bei den Betroffenen auslösen
Ghost-Prank	Gelb = übertrieben	Überraschung mit Schockmoment; dieser Prank kann vor allem Kinder ängstigen
Invisibility-Prank	Gelb = übertrieben	Lustiger Effekt, kann jüngere Kinder emotional überfordern
Augeneffekt-Prank	Gelb = übertrieben	Erzeugt kurzfristig Angst oder Verwirrung, es besteht aber keine dauerhafte Gefahr
Hot-Chip-Challenge	Rot = gefährlich	Es bestehen gesundheitliche Risiken (Kreislauf, Atemprobleme, Krankenhausfälle)
Deo-Challenge	Rot = gefährlich	Hautverbrennungen, Atemstillstand, Lebensgefahr
Blackout-Challenge	Rot = gefährlich	Erstickungsgefahr, Ohnmacht, Todesfälle sind dokumentiert
Devious-Lick-Challenge	Rot = gefährlich	Sachbeschädigung, Diebstahl, rechtliche Folgen

Aufgabe 2

Die Argumente werden kategorisiert:

- gesundheitliche Risiken: körperliche oder psychische Gefährdung (z. B. Bewusstlosigkeit, Verbrennungen, Panikreaktionen)
- soziale Aspekte: öffentliche Bloßstellung, Nachahmung, Gruppendruck
- positive Wirkungen: Bewusstsein für Solidarität oder Umwelt, gemeinsames Handeln

Aufgabe 3

Die Lernenden diskutieren kontroverse Fälle, beispielsweise den Spinnen-Prank. Sie formulieren einen Konsens. Eine mögliche Erkenntnis könnte sein, dass manche Aktionen harmlos beginnen, aber gefährlich enden können. Außerdem sind die Auswirkungen auf ein Kleinkind anders zu bewerten als diejenigen auf einen Erwachsenen. So wird ein Bewusstsein dafür geschaffen, dass Verantwortung wichtiger ist als Aufmerksamkeit oder Klickzahlen.