



**DECOUNT**

**Pädagogisches  
Begleitmaterial  
zum  
Spiel DECOUNT**



# IMPRESSUM

## **DECOUNT PROJEKTTEAM**

Bloodirony Games

Bundesministerium für Inneres

Bundesweites Netzwerk offene Jugendarbeit (boJA) – Beratungsstelle Extremismus

DERAD Netzwerk sozialer Zusammenhalt, Prävention und Dialog

Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie (IRKS)

NEUSTART

Österreichisches Institut für Internationale Politik (oiip)

SUBOTRON

## **Das pädagogische Begleitmaterial wurde erstellt von:**

Bundesweites Netzwerk offene Jugendarbeit (boJA) – Beratungsstelle Extremismus

Kontakt: [office@beratungsstelleextremismus.at](mailto:office@beratungsstelleextremismus.at)

## **Redaktion:**

Katharina Danner unter Mitarbeit von Verena Fabris, Veronika Hofinger, Jogi Neufeld, Daniela PISOIU und Rebecca Walter

## **Illustrationen (Spiel und pädagogisches Begleitmaterial):**

Rob Ayers und Brian Main

Wien 2020

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>A. Theoretische Hintergründe: Extremismusprävention</b> .....	4
1. Hinweise zum Einsatz des Materials und des Begleitheftes .....	5
2. Jugend, Radikalisierung und Extremismus: Hintergründe eines komplexen Phänomens .....	7
3. Grundsätze der Präventionsarbeit .....	12
4. Tipps für die Unterrichts- und Workshop-Gestaltung .....	15
<b>B. Praktischer Teil</b> .....	17
1. DECOUNT – Das Spiel .....	18
INHALT .....	18
DIE VIER GESCHICHTEN .....	20
2. Einblick in die Spielmechanik .....	24
3. Didaktische Überlegungen .....	28
VORÜBERLEGUNGEN ZUM EINSATZ DES SPIELES IN DER PÄDAGOGISCHEN PRAXIS .....	29
ZIELE DES SPIELS UND DER GEMEINSAMEN NACHBEREITUNG .....	30
EINSTIMMUNG, HINFÜHRUNG, GRUPPENEINTEILUNG .....	30
GESCHICHTENÜBERGREIFENDE GEMEINSAME REFLEXION .....	32
4. Vorschlag zum Einsatz des Spieles .....	33
5. Weitere Übungen zur Vertiefung: Überblick .....	36
6. Weitere Übungen zur Vertiefung: Beschreibungen .....	38
PERSÖNLICHE RESILIENZ UND PSYCHISCHE GESUNDHEIT .....	38
VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN – FAKE NEWS – MEDIENKRITIK .....	43
EXTREM/NORMAL? SICH EINE EIGENE MEINUNG BILDEN .....	53

**Funded by the European Union**





## **A. Theoretische Hintergründe: Extremismusprävention**

## 1. Hinweise zum Einsatz des Materials und des Begleitheftes

---

Das Ziel des Projektes DECOUNT war es, Materialien zu entwickeln, die möglichst auch ohne pädagogische Begleitung verständlich und wirksam sind. Sowohl das im Projekt erstellte Video als auch das Online Game bieten darüber hinaus aber auch eine **Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten** für den schulischen Unterricht und andere pädagogische Settings. Sie eignen sich nicht nur für die Extremismusprävention im engeren Sinne, sondern auch für die Thematisierung von Inhalten im Umkreis des Feldes „Radikalisierung“, wie Medienkritik, Meinungsbildung, persönliche Handlungsmöglichkeiten bei Krisen (Resilienz) oder Fragen des Zusammenlebens (Vorurteile, Diversität, Demokratie).

Das vorliegende Begleitmaterial soll Anregungen und Hilfestellungen geben, wie diese Themen im pädagogischen Kontext bearbeitet und die entwickelten Materialien eingesetzt werden können. Das vorliegende Begleitmaterial ist in mehrere **Abschnitte** unterteilt:

**Extremismusprävention** ist ein sensibles Feld. Darum sollen **einleitende Texte** einen Überblick zum Themenfeld „**Jugend und Extremismus**“ bieten und in die gängigen „**good practices**“ der Präventionsarbeit einführen. Die Texte dienen nicht zuletzt der persönlichen Vorbereitung und sollen den Umgang mit möglicherweise schwierigen Situationen im Gruppensetting erleichtern.

Eine besondere Rolle kommt dabei auch der **Reflexion** eigener Haltungen zu, da diese gerade beim Austausch über und der Vermittlung von demokratischen Werten eine wichtige Rolle spielen.

Auf den **theoretischen Teil** mit kurzen einführenden Texten folgt der **praktische Teil**. Der praktische Teil bietet zunächst einen Überblick über die **Geschichten** der **vier Spielverläufe** und die Themen, die darin behandelt werden. Im Anschluss daran wird ein Einblick in die Spielmechanik gegeben, d.h., die einzelnen Elemente, die im Spiel vorkommen, und ihre Bedeutung für den Spielverlauf, werden erklärt, um die Handhabung zu unterstützen.

Schließlich finden sich **didaktische Hinweise**, die sich direkt auf den **Einsatz des Spiels in der pädagogischen Praxis** beziehen, sowie mögliche Reflexionsfragen und ein Arbeitsblatt. Ergänzt werden diese um ganz konkrete Vorschläge für **Unterrichts-/Workshopverläufe** und eine **Sammlung von weiteren Übungen** zu den Themen des Spiels.

Sollten Sie Bedarf an weiteren Informationen rund um das Thema Extremismus (v.a. auch zu ideologischen Fundamenten der Phänomene „**Rechtsextremismus**“ und „**Dschihadismus**“) haben, besuchen Sie die im Rahmen von DECOUNT erstellte Website [www.extremismus.info](http://www.extremismus.info). Dort finden Sie eine

große Auswahl an Informationen und pädagogischen Materialien zum Thema.

Möchten Sie den Fokus der Vermittlung stärker auf grundsätzliche **Fragen des Zusammenlebens in diversen und pluralisierten Gesellschaften** legen, bietet sich dafür der zweite Teil des Projektes – das **Video** mit zugehörigem Begleitmaterial – an.

Auf vier **wichtige Rahmenbedingungen** sei abschließend noch hingewiesen:

// **Zielgruppe:** Das Spiel DECOUNT ist für Jugendliche **ab 16 Jahren** konzipiert. Es arbeitet mit direkten Bezügen auf extremistische Gruppierungen, beinhaltet zum Teil vulgäre Sprache und angedeutete Gewalt (z.B. angedeutete Propaganda des sogenannten Islamischen Staates). Es eignet sich daher nicht für Jugendliche, die selbst Opfer von extremistischen Gruppierungen oder Opfer von Gewalt, Flucht o.ä. sind oder waren und bei denen daher die Gefahr einer Retraumatisierung besteht.

// **Selbst nicht technikaffin?** Das Spiel funktioniert intuitiv und ist auch ohne eigene „Gaming-Erfahrung“ schnell zu verstehen. Es empfiehlt sich dennoch, sich vorab mit dem Spiel (auch inhaltlich) vertraut zu machen.



// **Die Materialien** sind für einen **primär- und sekundärpräventiven** Kontext entwickelt worden. Sie werden Jugendliche, die Teil der angesprochenen Gruppierungen sind oder diese Ansichten stark vertreten, nicht „de-radikalisieren“ können. Holen Sie sich bei Unsicherheiten **Hilfe**, beispielsweise bei der [Beratungsstelle Extremismus](#).

// **Der Fokus** der Vermittlung sollte immer auf dem Austausch unter den Jugendlichen und der eigenen Meinungsbildung liegen.

**Viel Spaß beim Einsatz der Materialien und einen spannenden Austausch mit den Jugendlichen wünscht das DECOUNT-Team!**

## 2. Jugend, Radikalisierung und Extremismus: Hintergründe eines komplexen Phänomens

### Was ist Radikalisierung und was hat der Begriff mit Extremismus zu tun?

Der Begriff „Radikalisierung“ hat sich Mitte der 2000er Jahre etabliert und beschreibt den Prozess der individuellen Anpassung an eine politische, religiöse oder andere weltanschauliche Ideologie, die eine grundlegende Ablehnung der herrschenden Gesellschaftsordnung bis hin zum Begehen terroristischer Akte propagiert. Es führt jedoch nicht jeder Radikalisierungsprozess zwangsläufig zu Gewaltanwendung (vgl. [Österreichische Strategie zur Extremismusprävention und Deradikalisierung](#)). In der Vergangenheit wurden auch soziale Bewegungen, die aus heutiger Sicht **positiv bewertet** werden, als „radikal“ bezeichnet, wie beispielsweise Menschenrechts- oder Frauenbewegungen. Die **negative Konnotation** des Begriffes besteht seit der Zeit des Nationalsozialismus, mittlerweile wird „radikal“ in der Umgangssprache auch mit Kompromisslosigkeit oder Gewalt assoziiert.

In der wissenschaftlichen Literatur wird Radikalisierung als der Prozess der graduellen Entwicklung hin zu kognitiven Mustern und Verhaltensweisen bezeichnet, die die Absicht haben, **grundlegende politische sowie soziale und kulturelle Veränderungen** herbeizuführen. Wenn Gewalt als legitimes Mittel zur Erreichung dieser Zwecke angesehen wird, benutzt man

den Ausdruck „gewalttätige Radikalisierung“ (Pisoiu 2011). Ursprünglich wurde Radikalisierung in Bezug auf Dschihadismus und Terrorismus verwendet; in der jüngsten Zeit wurde der Begriff auch auf Rechts-Extremismus sowie auf alle anderen Formen des Extremismus ausgeweitet.



**Extremismus** bezeichnet keinen Prozess, sondern Phänomene, Ideologien oder bestimmte Handlungen. Die etymologische Konnotation (also die Wortherkunft) ist „letzter“, oder „am entferntesten“ vom lateinischen Wort „extremus“ abstammend. Im zeitgenössischen politischen Kontext werden Gruppierungen als „extrem“ bezeichnet, welche die demokratische Grundordnung ablehnen. Das beinhaltet nicht nur die **Ablehnung von Wahlen, sondern auch von Grundrechten**. Es handelt



sich bei extremistischen Gruppierungen nicht immer um Randgruppierungen. Es ist auch möglich, dass die **Mehrheitsgesellschaft** anti-demokratisch agiert, in dem z.B. autoritäre AnführerInnen gewählt oder abwertende Haltungen gegenüber gewissen Bevölkerungsgruppen geäußert werden. Für marginalisierte Personengruppen sind z.B. Sexismus, Rassismus oder andere diskriminierende Verhaltensweisen Teil ihres Alltags.

Wenn das Verständnis von Extremismus dahingehend erweitert wird, auch bestimmte Einstellungen und Verhaltensweisen zu umfassen, bedeutet dies also den Blick nicht nur auf einzelne „randständige“ Szenen und deren Codes zu beschränken, sondern auf gesellschaftliche Dynamiken und Strukturen der vermeintlichen Mitte und ihre Wechselwirkungen auszuweiten. Gerade **primärpräventive Arbeit** soll nicht nur auf ideologische Aufklärung reduziert werden. Vielmehr muss Primärprävention, ganz im Sinne der **Demokratiebildung**, auch die Prävention von Abwertungsideologien und die psychosozialen Dynamiken, die Radikalisierungsprozessen zugrunde liegen, umfassen.

**Welche extremistischen Phänomerebereiche** und ideologischen Strömungen im Zentrum der öffentlichen und politischen Aufmerksamkeit stehen, unterliegt Konjunkturen. Dies macht die Arbeit im Feld der Extremismusprävention mitunter zu einem stark polarisierenden Unterfangen, das gerade auch im Umgang mit jungen Menschen besondere Sensibilität und

Reflexion erfordert (mehr dazu: Grundsätze der Präventionsarbeit).



Die Ideologien des **Dschihadismus** und **Rechtsextremismus** weisen einerseits Spezifika bezüglich der Ziele oder Wertvorstellungen auf, andererseits gibt es auch Überschneidungen zwischen diesen beiden Ideologien: Beide gehen von einer Vorstellung des Zusammenlebens und einer Staatsform aus, die auf dem Ausschluss bestimmter, nach rassistischen, kulturellen oder religiösen Kriterien definierter Gruppen basiert. Gegen diese Gruppe(n) richten sich abwertende Haltungen und letztendlich auch Gewalthandlungen, die entsprechend ideologisch begründet werden. Auf der abstrakten Ebene weisen extremistische Ideologien, bei allen ideologischen Unterschieden, häufig gemeinsame Merkmale auf. Zwar können auch diese im Einzelfall nicht als Extremismus-„Checkliste“ fungieren, sie sind aber dennoch als Orientierung und Sensibilisierung im

pädagogischen Alltag nützlich. In der Literatur werden (in unterschiedlichen Variationen) häufig folgende phänomenübergreifende Merkmale genannt (vgl. Backes 1989; Jaschke 2008):

- Absolutheitsanspruch
- Dichotomes Weltbild
- Freund – Feind Schema
- Verschwörungstheorien
- Fanatismus
- Autoritarismus
- Vision einer Gemeinschaft, der sich der/die Einzelne unterzuordnen hat



Über diese Merkmale hinaus ist auch die **psychosoziale Dynamik von Radikalisierungsprozessen** vergleichbar. Zwar ist sich die Forschung ziemlich einig darüber, dass Radikalisierungsverläufe individuell verlaufen, nichtsdestotrotz kommen oft ähnliche Mechanismen zum Tragen. Die psychologische und sozialpsychologische Literatur zu diesem Thema deutet auf gewisse individuelle Dispositionen hin, allerdings sind interpersonelle Mechanismen

wesentlich bedeutsamer, wie soziale Anerkennung und Bestätigung sowie Deutungsmuster, Emotionen und Gruppenmechanismen. Extremistische RekrutiererInnen und IdeologInnen spielen u.a. bei der Anwerbung eine besonders wichtige Rolle, da sie persönliche krisenhaften Situationen oder Persönlichkeitsstrukturen gezielt nutzen (für eine Übersicht zu Theorien der Radikalisierung siehe Zick et al. 2019).

### **Jugend und Extremismus**

Was fasziniert Jugendliche nun an extremistischen Gruppen? Was macht diese Gruppen attraktiv? Die Jugendphase als Phase des Überganges von der Kindheit zum Erwachsenenalter ist von einer Reihe **entwicklungsspezifischer Veränderungen** geprägt, die gleichzeitig eine Vulnerabilität für extremistische Botschaften und Strategien mit sich bringen (können). Jugendliche sehen sich vor die Aufgabe gestellt, ihren Platz in der Gesellschaft zu finden, sei es nun im schulischen oder beruflichen Feld, in der Loslösung von der Familie, im Bereich der Sexualität und Intimität oder als politisches Subjekt. Die Identitätsentwicklung zwischen Selbstverwirklichung und gesellschaftlichen Erwartungen nimmt daher in dieser Phase eine zentrale Bedeutung ein.

Als zusätzliche Herausforderung in dieser Zeit des Übergang stellen sich zudem die sich verändernden gesellschaftlichen Rahmenbedingungen dar: Die **Pluralisierung von Lebenswelten** und Möglichkeiten – etwa in der Berufswahl, des Wohnortes, im

Identitätsfindungsprozess etc. (vgl. Keupp 2013) – birgt zwar Chancen und Wahlmöglichkeiten. Dies wird aber auch von manchen Jugendlichen als zusätzliche Belastung und Überforderung erlebt.

**Extremistische Bewegungen bieten** für diese Herausforderungen und Unsicherheiten nicht nur ein fertiges Identitätskonzept an, sondern auch die vermeintliche Möglichkeit, etwas Besonderes zu sein oder etwas Besonderes zu bewirken. Sie bieten Antworten auf fundamentale Fragen, wie: „Wer bin ich, wozu bin ich hier?“ Sie versuchen, potentielle AnhängerInnen davon zu überzeugen, dass eine Situation tiefer Ungerechtigkeit herrscht, bei der ihr Einsatz besonders gebraucht werde und die einmalige Möglichkeit bestehe, die Welt positiv zu verändern. Die Verführung der Jugendlichen geschieht am Anfang nicht durch die bloße Darbietung von abwertenden Haltungen, sondern mittels Empörung über bestimmte Zustände – etwa die Unterdrückung der sunnitischen Bevölkerung durch das Assad-Regime – und durch das Versprechen eines idealen und gerechten Gegenplans. Erst wenn die Rekrutierten in der Szene angekommen sind und dort persönliche Bindungen gefestigt wurden, wird die **ideologische Indoktrinierung** auch bezüglich der Inhalte und der Gewaltanwendung weiterbetrieben.

Extremistische Ideologien versuchen darüber hinaus auch, komplexe Gegebenheiten **einfach zu erklären**, was in Zeiten der Globalisierung und einer immer

komplexeren Welt für viele Jugendliche ein attraktives Angebot ist.

Auch **Zugehörigkeit** spielt beim Einstieg in extremistische Szenen eine zentrale Rolle: Jugendliche erleben eine Gemeinschaft, in der sie womöglich sogar **Anerkennung** für Merkmale finden, die andernorts (z.B. in der Mehrheitsgesellschaft) oft negativ konnotiert sind: Das kann etwa die eigene Herkunft oder Religionszugehörigkeit betreffen oder aber auch delinquentes, kleinkriminelles Verhalten, das in der neuen Gruppe als Mut oder Stärke gedeutet wird. Insbesondere marginalisierte Jugendliche, die von Diskriminierung oder Ausgrenzung betroffen oder bedroht sind, können darin Bestätigung finden. Auch die **Überhöhung der eigenen Gruppe** über die Abwertung anderer kann den Selbstwert von Jugendlichen stabilisieren. Darüber hinaus spielt für viele Jugendliche auch das erwähnte **Ausloten von Grenzen** eine Rolle, zu dem auch provokatives Verhalten gehört.



Es ist eine wichtige Entwicklungsaufgabe von Jugendlichen, sich von der Welt der Erwachsenen abzugrenzen. **Protest** gegen die Generation der Eltern ist dabei ein zentraler Faktor. **Provokation** ist ein Grundbedürfnis der Adoleszenz und selbst drastische Formen der Ablehnung können identitätsstiftend wirken. Extremistische Gruppierungen bieten hierfür vielfältige Möglichkeiten (vgl. u.a. Fabris 2019).

Nicht jedes auffällige oder unerwünschte Verhalten ist daher als (Vorstufe zum) Extremismus zu werten. Wichtig ist es dennoch, auch solches Verhalten ernst zu nehmen und Jugendliche möglichst frühzeitig zu unterstützen, alternative Handlungsmöglichkeiten zu finden.

## Literatur:

Backes, Uwe: Politischer Extremismus in demokratischen Verfassungsstaaten. Elemente einer normativen Rahmentheorie. Westdeutscher Verlag, Opladen 1989.

Bundesweites Netzwerk Extremismusprävention und Deradikalisierung: Österreichische Strategie Extremismusprävention und Deradikalisierung. Online: [https://www.bmi.gv.at/bmi\\_documents/2236.pdf](https://www.bmi.gv.at/bmi_documents/2236.pdf), 2018. [27.05.2020]

Fabris, Verena: Jung, radikal, extrem? Radikalisierungsprozesse bei Jugendlichen aus der Perspektive der Beratungsstelle Extremismus. In: Krobath, Thomas / Lindner, Doris / Petschnigg, Edith (Hg.): Nun sag, wie hast du's mit der religiösen Vielfalt? Zwischen Konflikt und Kompetenz in Kindergärten, Schulen und Jugendarbeit, Lit Verlag, Wien 2019.

Jaschke, Hans-Gerd: Rechts- und Linksextremismus, Islamismus. Aus dem Dossier „Linksextremismus“ der Bundeszentrale für politische Bildung. Online: <http://www.bpb.de/politik/extremismus/linksextremismus/33589/rechts-und-linksextremismus-islamismus>, 2008. [26.03.2020]

Keupp, Heiner: Identitätsarbeit heute: Befreit von Identitätszwängen, aber ein lebenslanges Projekt. In: Hammerer, Marika/ Kanelutti-Chilas, Erika/ Melter, Ingeborg (Hg.): Zukunftsfeld Bildungs- und Berufsberatung II. Das Gemeinsame in der Differenz finden. Bertelsmann Verlag, Bielefeld 2013. S. 49-69.

Pisoiu, Daniela: Islamist Radicalisation in Europe. An Occupational Change Process. Routledge, London/New York 2011.

Zick, Andreas/ Srowig, Fabian/ Roth, Viktoria/ Pisoiu, Daniela und Seewald, Katharina: Individuelle Faktoren der Radikalisierung zu Extremismus, Gewalt und Terror: Zur Forschungslage, in: Daase, Christopher; Deitelhoff, Nicole; Junk, Julian (Hg.): Gesellschaft Extrem. Was wir über Radikalisierung wissen. Campus Verlag, Frankfurt a. M.: 2019.

### 3. Grundsätze der Präventionsarbeit

---

In der (pädagogischen) Präventionsarbeit wird zunächst zwischen primärer, sekundärer und tertiärer Prävention unterschieden.

**Primäre Präventionsarbeit** wird auch als universelle Präventionsarbeit verstanden. Sie hat keine bestimmte Zielgruppe und richtet sich an alle Menschen im Sinne der Vorbeugung gegen abwertende Haltungen – sie zeigt die Gefahr extremistischer Gruppierungen auf. Hier stehen die Information zu extremistischen Gruppierungen und die Reflexion zu Themen wie Medienkritik, Diskriminierung oder Diversität im Vordergrund. Zudem gilt es hier, auch alternative demokratische Umfelder und Partizipationsangebote sichtbar zu machen und zu stärken.

**Sekundäre Präventionsarbeit** soll verhindern, dass schon im Ansatz bestehende Haltungen beziehungsweise Sympathien für extremistische Ideen und Szenen weiterverfolgt werden. Sie umfasst einzelne Personen wie auch größere vulnerable Zielgruppen. Das Angebot in diesem Bereich kann sowohl Beratungen und Workshops als auch längerfristige zielgruppenspezifische (soziale) Arbeit umfassen.

Die **tertiäre Ebene** setzt dort an, wo Personen sich bereits in extremistischen Szenen oder Gruppierungen befinden und aussteigen möchten. Die Stabilisierung und Re-Integration von Personen in ein anderes soziales und gesellschaftliches Umfeld

stehen hier im Vordergrund. Ebenso setzen hier Maßnahmen zu kritischer Arbeit an der Ideologie beziehungsweise an der Gewaltbereitschaft von Personen an. (Für einen Überblick über die Entwicklung des dreiteiligen Präventionskonzeptes und seine Übertragung auf die Extremismusprävention siehe bspw. Ceylan/ Kiefer 2013: 107 ff)



Jede Präventionsarbeit spielt sich im Spannungsfeld zwischen „Norm“ und „extrem“ ab und arbeitet damit mit Werturteilen. Über die Bedeutung der extremistischen Ideologie hinaus, die in der Regel relativ einfach fassbar ist, sind individuelle niederschwellige Einstellungen und normative Vorstellungen oft weniger deutlich. Politische Konjunkturen können auch dazu führen, dass Einstellungen der „Mitte“ sich extremistischen Haltungen und Inhalten annähern, bzw. dass extremistische Einstellungen „normalisiert“ werden. Die

Beschäftigung mit dem Themenfeld Extremismus muss daher stets auch eine **kritische Reflexion und Weiterentwicklung des Begriffes** von Seiten der Forschung, aber auch von Seiten der Praxis umfassen. Im Vordergrund der pädagogischen Arbeit steht ein **Veränderungswunsch** des Verhaltens an die Jugendlichen (meist zunächst vom Umfeld oder den begleitenden PädagogInnen) hin zur „Norm“. Das begründet ein besonders sensibles, reflektiertes Vorgehen in der pädagogischen Praxis: Trotz oder gerade wegen der Erwartung der Veränderung, die an Jugendliche gestellt wird, braucht es eine respektvolle und transparente Beziehung mit den Jugendlichen (siehe dazu z.B. Reicher 2017).

Dies umfasst auch eine **reflektierte Haltung gegenüber den eigenen Einstellungen**, den eigenen „**Bildern im Kopf**“, wenn es um ideologischen Ausprägungen und die (vermeintliche) Zielgruppen geht: Was verbinde ich mit den Themen Radikalisierung und Extremismus? Wie stelle ich mir ExtremistInnen vor? Solche Fragen sind besonders wichtig, um vorschnelle Zuschreibungen und Kulturalisierung zu vermeiden. Diese sind besonders heikel, wo sie zum Beispiel anhand der Kriterien „Herkunft“ oder „Religion“ Menschen treffen, die ohnehin schon von Diskriminierung betroffen sind.

Präventionsarbeit mit Jugendlichen braucht zudem den Aufbau einer **vertrauensvollen Beziehung**, die von Respekt und ehrlichem Interesse geprägt ist. Gerade dort, wo sich Einstellungen bereits manifestiert haben,

dauern Veränderungsprozesse lange. Das heißt nicht, dass problematisches Verhalten toleriert werden und Nachsicht walten soll. Im Gegenteil darf solches Verhalten nicht unadressiert bleiben. Es soll keine Atmosphäre entstehen, in der diskriminierende Aussagen normalisiert werden. Auch Schutz für jene, die von der Abwertung betroffen sind, ist wichtig. Stellung zu beziehen, ist möglich und nötig und kann auch passieren, ohne die Jugendlichen abzuwerten. Dies gelingt, indem man die Aussagen der Jugendlichen ernst nimmt und nicht verharmlost, die eigene Meinung verdeutlicht, aber auch zeigt, dass man Interesse an dem/der Jugendlichen hat: „Ich sehe das nicht so, weil... Aber wie kommst du zu deiner Meinung?“ Nur so bleibt eine **Beziehung** aufrecht, die ein längerfristiges Arbeiten mit den Jugendlichen ermöglicht. Ein ehrliches Interesse für die Zielgruppe und ihre Lebenswelten ist essentiell.



Präventionsarbeit bedeutet unter Umständen auch, in **konfliktvolle Situationen** zu geraten. Doch Jugendlichen soll der Raum gegeben werden, schwierige Themen zu diskutieren und ihre Ansichten sowie auch Kritik zu formulieren.

Wer **demokratische Haltungen** fördern möchte, muss diese auch **leben**. Jugendliche sollen demokratische Debattenkultur lernen und nicht genötigt werden, die Meinung der Autoritätsperson unwidersprochen zu übernehmen.

Das kann herausfordernd sein. Doch gerade Herausforderungen regen auch an, die eigenen pädagogischen Kompetenzen und Ressourcen zu mobilisieren. Hintergrundwissen ist gut, doch es braucht häufig kein Fachwissen über ideologische Details, um Jugendliche in der Entwicklung demokratischer Verhaltensweisen zu unter-

stützen. (Weiterführende Informationen zur „good practice“ der Präventionsarbeit siehe Literaturtipps am Ende des Artikels). Es ist auch essentiell, die eigenen Grenzen zu kennen. **Sprechen und reflektieren Sie gemeinsam im Team** oder holen Sie im Zweifelsfall [Hilfe](#) von anderen Institutionen ein!

#### Literatur:

Ceylan, Rauf/ Kiefer, Michael: Salafismus. Fundamentalistische Strömungen und Radikalisierungsprävention. Springer VS, Wiesbaden 2013.

Clement, David Yuzva: Akzeptierende Jugendarbeit mit Jugendlichen mit (neo-)salafistischen Orientierungs- und Handlungsmustern. Theoretische Reflexionen zu pädagogischen Voraussetzungen. In: Toprak, Ahmet/ Weitzel, Gerrit: Salafismus in Deutschland. Jugendkulturelle Aspekte, pädagogische Perspektiven. Springer VS, Wiesbaden 2017. S. 167-183.

Reicher, Fabian: Deradikalisierung von Jugendlichen. Eine Kritik aus sozialarbeiterischer Perspektive. In: Forschungsgruppe Ideologien und Politiken der Ungleichheit (Hg.): Prävention und politische Bildung. Buchreihe Rechtsextremismus, Band 2. Mandelbaum Verlag, Wien 2017. S. 220-242.

Weilnböck, Harald/ Uhlmann, Milena: 20 Thesen zu guter Praxis in der Extremismusprävention und in der Programmgestaltung, 2018. Online: <https://www.bpb.de/politik/extremismus/radikalisierung/praevention/264235/20-thesen-zu-guter-praeventionspraxis>. [26.03.2020]

Peham, Andreas: Rechtsextremismus als politische und pädagogische Herausforderung. Online auf den Seiten des DÖW (Dokumentationsarchiv österreichischer Widerstand): [https://www.doew.at/cms/download/5gm50/peham\\_rechtsextremismus\\_paedagogik.pdf](https://www.doew.at/cms/download/5gm50/peham_rechtsextremismus_paedagogik.pdf). O.O., O.J. [26.03.2020]

## 4. Tipps für die Unterrichts- und Workshop-Gestaltung

---

### VORBEREITUNG IST ALLES!

**Organisatorisch:** Rahmenbedingungen, Ausstattung (Technik, Raum)

**Inhaltlich:** Was möchte ich erreichen? Welche Reaktionen könnte ein Thema auslösen? Wie gehe ich mit schwierigen Situationen um? Wie stehe ich selbst zu den Themen? Wie könnte sich meine Sicht auf die Dinge auf die Vermittlung auswirken?

### EINSTIEG

- **Bereiten Sie die Jugendlichen auf die Themen vor:** Sprechen Sie darüber, dass viele der Themen möglicherweise sehr persönlich sind und auch an eigene Erfahrungen anknüpfen. Und dass es darum besonders wichtig ist, Ansichten möglichst so zu formulieren, dass sie niemanden bewusst verletzen.
- Es empfiehlt sich **Gruppenregeln** (v.a. bei Workshop-Gruppen) zu erarbeiten.
- Stellen Sie den Übungen evtl. eine **Aktivität zum Kennenlernen** voran.

### VERMITTLUNG

- Gerade bei sensiblen Themen geht es auch darum, eigene Haltungen zu **reflektieren:** Ermutigen Sie die Jugendlichen zu diskutieren und von eigenen Erfahrungen zu erzählen.
- Das Spiel beinhaltet auch **schwierige Themen und sensible Inhalte.** Was diese bei Jugendlichen auslösen, kann man nie wissen. Achten Sie auf die Reaktionen

der Jugendlichen und betonen Sie, dass man das Spiel jederzeit unterbrechen kann.



- Drängen Sie die Jugendlichen nicht dazu, von selbst Erlebtem zu berichten. Stellen Sie **sich selbst als Projektionsfläche** zur Verfügung oder fragen Sie „Kennt ihr vielleicht jemanden, der/ die...?“
- Vermeiden Sie (ideologische) **Kampf-Diskussionen**, die Jugendliche nur motivieren, sich für die nächste Diskussion mit noch besseren Argumenten zu wappnen. Fragen Sie dagegen nach persönlichen Erfahrungen, nach dahinter liegenden Werten, stellen Sie „Warum“-Fragen und regen Sie Perspektivenwechsel an.
- Demokratische Vermittlungskultur: Wer demokratische Werte vermitteln will, muss sie auch leben: Begegnen Sie den Jugendlichen auf Augenhöhe und nehmen Sie ihre Ansichten ernst. Binden



Sie die Jugendlichen ein und laden Sie auch zu Widerspruch und Kritik ein.

### ARBEIT MIT VIDEOS/ MEDIEN

- Das Arbeiten mit Bildern und Videos sowie mit interaktiven Medien kann starke **Emotionen** hervorrufen, die von persönlicher Betroffenheit, Identifikation bis zu **Ablehnung** reichen (etwa, weil Jugendliche sofort eine „versteckte Agenda“ im Präsentierten vermuten). Geben Sie genügend Raum, um das Gesehene wirken zu lassen und sich auszutauschen. **Ermutigen** Sie aktiv dazu, auch **Kritik zu üben**.
- Auch wenn die meisten Jugendlichen ein Smartphone besitzen dürften, auf dem das DECOUNT-Game gespielt werden kann: Gehen Sie nicht davon aus, dass allen die **Handhabung** von Online Games vertraut ist. Bieten Sie aktiv Hilfe an (bzw. regen Sie zu gegenseitiger Hilfe an).
- In allen Geschichten des Games spielt Radikalisierung über soziale Medien eine Rolle. **Vermeiden Sie aber Hinweise auf konkrete** Plattformen und Gruppierungen, über die extremistischer Content zu finden ist, um Jugendliche nicht neugierig zu machen.

### MIT KONFIKLTEN UMGEHEN

- **Reagieren:** Lassen Sie persönliche Angriffe oder diskriminierende Aussagen nicht unbesprochen im Raum stehen. Selbst wenn Sie unsicher sind, ist es besser, gefallene Aussagen zu thematisieren, anstatt nichts zu tun, um

Abwertung nicht zur „Normalität“ werden zu lassen.

- **Schützen Sie Minderheiten** und schreiten Sie bei konkreten Beleidigungen ein. Nur so wird ein Raum geschaffen, in dem sich alle beteiligen können.
- **Sensible Umgangsweisen** einfordern und selbst leben: Vermeiden Sie Kulturalisierungen und die Reproduktion von Stereotypen (KEIN: „Ja, bei euch ist das halt so ...“) und regen Sie auch die Jugendlichen zur **Differenzierung** an.
- **Kritisch-zugewandte Haltung:** Reagieren Sie auch auf abwertende oder herabwürdige Aussagen mit Respekt gegenüber der Person. Nur so kann eine Beziehung aufrechterhalten werden. Beziehen Sie aber dennoch **klar Position:** „Ich teile deine Meinung nicht, weil... Aber mich interessiert wie du darauf kommst.“ Nehmen Sie alle Aussagen ernst und fragen Sie nach.
- **Was tun, wenn Jugendliche besonders abwertende** oder extremistische Aussagen tätigen? Unterscheiden Sie, ob der bzw. die Jugendliche vermutlich „nur“ provozieren wollte oder ob wirklich ein extremistisches Weltbild hinter der Aussage stecken könnte. Nicht jeder Schüler, der ein Hakenkreuz kritzelt, ist ein „Nazi“. Wenn Sie unsicher sind, sprechen Sie mit anderen KollegInnen oder holen Sie sich **Unterstützung** (zum Beispiel bei der [Beratungsstelle Extremismus](#)).



## B. Praktischer Teil

# 1. DECOUNT – Das Spiel

---

## INHALT

Das Browser-Game „DECOUNT“ soll ermöglichen, die Themen Radikalisierung und Extremismus bearbeitbar zu machen, wobei der **Prozess der Radikalisierung** und die Situation der Jugendlichen im Vordergrund stehen. Dafür verfolgen die SpielerInnen die **Lebensgeschichten** von vier Charakteren, **deren Verlauf sie selbst im Spiel beeinflussen** können. Die SpielerInnen werden zunächst in die Lebensumstände und den Alltag der gewählten ProtagonistInnen eingeführt: Diese stellen sich zu Beginn als durchaus „gewöhnlich“ und “normal” dar. Je nach den im Spiel getroffenen **Entscheidungen** entwickeln sich die Charaktere aber in verschiedene Richtungen und können dabei auch radikalere Pfade einschlagen.

Die vier Geschichten basieren auf Interviews mit Personen, die selbst radikalisiert sind oder waren, sie **basieren also auf realen Geschichten**. ForscherInnen des Projekts DECOUNT interviewten insgesamt 31 Personen, die entweder mit rechtsextremem oder dschihadistischem Gedankengut sympathisierten. Der Großteil der Befragten befand sich zum Zeitpunkt des Interviews in der Betreuung des Vereins NEUSTART (Bewährungshilfe) oder des Vereins DERAD, die dschihadistische Personen in Haft und danach betreuen. Ein kleinerer Teil der Interviews wurde mit Personen geführt, die mit der Beratungsstelle Extremismus in Kontakt standen.

In allen Geschichten des Spieles wird Radikalisierung als ein gradueller, schleichender Prozess dargestellt. Im Vordergrund stehen **Entscheidungen des Alltags**, die die SpielerInnen stellvertretend für ihre Charaktere treffen. Gezeigt werden soll, dass eben niemand über Nacht zum Extremisten/zur Extremistin wird, sondern dass das Beschreiten dieser Pfade von einzelnen, womöglich zunächst auch banal wirkenden Entscheidungen abhängen. Das Spiel thematisiert, wie sich Radikalisierungsverläufe entwickeln, wie Gruppenprozesse, extremistische Rhetorik und Narrative funktionieren und in bestimmten persönlichen Situationen wirken. Dafür werden auch extremistische Propaganda und Narrative angedeutet, die ideologisch



auf dschihadistischen Motiven einerseits und rechtsextremen Motiven andererseits basieren. Die Geschichten und behandelten Narrative werden nachfolgend dargestellt. Die Hinweise unter „**Achtung!**“ machen jene Punkte explizit, die in der Vermittlung besondere Sensibilität erfordern: Weil die Themen nicht für alle Jugendlichen passen, die Darstellung Gewalt beinhaltet oder das Gezeigte besonders polarisierend wirken könnte.

**Themen, die Story-übergreifend diskutiert werden können:**

- Gruppenzwang vs. kritisches Denken, eigene Meinung
- Diversität und Zusammenleben, Menschenrechte
- sich mit demokratischen Mitteln für eine Sache engagieren, Ungerechtigkeiten bekämpfen
- Vulnerabilität vs. Resilienz der ProtagonistInnen: Warum sind die Figuren für extremistische Ideen empfänglich?
- Medienkompetenz: Social Media, Filterblasen, Algorithmen
- Geschlechtsspezifische Rollenbilder in extremistischen Organisationen
- Extremistische Narrative, die in den einzelnen Storys vorkommen und deren Dekonstruktion

## DIE VIER GESCHICHTEN

### MARCO: Dschihadismus



**Story:** Marco verbringt die meiste Zeit mit seiner Clique, die selten Gutes im Schilde führt und immer wieder Probleme mit der Polizei hat. Sie interessieren sich für Fußball, MMA, Rap und hängen regelmäßig in Shisha-Bars herum. Marco hat auch zu Hause Stress und kommt mit der Clique nicht mehr klar – auch wegen eines bestimmten Vorkommnisses... Plötzlich steht ein alter Freund auf der Matte, der ihm helfen will, seinen Lebensstil zu ändern. Nach und nach werden Politik und Religion immer wichtiger für Marco, was sich nicht zuletzt an seiner Timeline ablesen lässt. In der neuen Clique scheint aber alles cool zu sein – oder?

**Narrative:** In dieser Story kommen drei Hauptnarrative vor, die jeweils in den Gesprächen mit dem Onkel des Protagonisten dekonstruiert werden. Am Anfang des Radikalisierungsprozesses wird zunächst ein politisches Thema angesprochen, das typischerweise in dschihadistischer Propaganda vorkommt, nämlich die Unterdrückung und Ermordung von Muslimen. Im ersten Gespräch wird thematisiert, dass man sich politisch auch auf legale Art und Weise engagieren und somit für politische oder humanitäre Ziele kämpfen kann. Das zweite Narrativ betrifft Kleidungsregeln für Frauen, wie sie in dschihadistischen Kreisen vorgesehen sind. Der Protagonist weist eine nach diesen Vorschriften unangemessen gekleidete Frau zurecht. Im Gespräch werden Frauenrechte und das Recht auf Entscheidungsfreiheit thematisiert. Der dritte Moment bezieht sich auf die Entscheidung, mit Gewalt gegen einen Drogendealer vorzugehen. Hier werden im Gespräch die Gefahren des Gruppenzwangs vs. die Vorteile des kritischen Denkens thematisiert.

**Zusammenfassung der Themen/Narrative:** Sich gegen Ungerechtigkeiten einsetzen (Krieg in islamisch geprägten Ländern, Diskriminierung von MuslimInnen) – der „richtige“ Islam (anderen ihr Muslim-Sein absprechen: „Takfir“) – Pflicht den Glaubensgeschwistern, der „Umma“, weltweit beizustehen) – Frauenrechte (Bekleidungsregeln im Islam) – Gruppendruck und eigene Meinung.

**Achtung!** Thematisieren und visuelles Andeuten von Kriegsverbrechen, Diskussionen über Legitimation von Gewalt.



## JASMIN: Dschihadismus



**Story:** Weil sie nach den Sommerferien in verschiedene Schulen gehen, trennen sich die Wege von Jasmin und ihren Freundinnen. Jasmin findet schwer Anschluss in der neuen Klasse, sucht online nach Rat und stößt beim Surfen im Internet auf das Thema Schönheit im Islam. Der Content macht sie neugierig und viele Themen sind wissenschaftlich richtig überzeugend aufbereitet. Mittlerweile zeigen sich auch zwei alte Freundinnen auf Social Media verhüllt und laden sie in eine geheime Gruppe ein...

**Narrative:** Jasmins Radikalisierung erfolgt im Kontext typischer Teenager-Situationen wie Schulwechsel, Entdeckung und Infragestellung des eigenen Aussehens und Meinungsverschiedenheiten mit Geschwistern und Eltern. Die Protagonistin ist ein intelligentes Mädchen, das auf der Suche nach Freundschaft und Wissen in radikale Kreise gerät. Jasmin sieht sich mit großen Themen konfrontiert, die gleichzeitig als Narrative und Gegenarrative vorkommen: die dichotomen Weltbilder der dschihadistischen Propaganda und Dogmen, sowie patriarchale Strukturen und ihre Rollenbilder. Das politische Thema der Unterdrückung von MuslimInnen kommt – ähnlich wie in der Geschichte von Marco – auch in Jasmins Radikalisierung vor. Jasmin ist auf der „Suche“ und wird dadurch empfänglich für Rekrutierungsstrategien extremistischer Gruppierungen. Typische Radikalisierungsmechanismen wie vermeintlich empirische ‚Beweise‘ für ideologische Thesen, sowie Verfolgungswahn werden zusätzlich thematisiert.

**Zusammenfassung Themen/Narrative:** Miteinander und Diversität vs. Diskriminierung (Muslima sein heute) – Identität (Einfluss von FreundInnen, Bedeutung von Religion) – Schönheit im Islam, der „richtige“ Islam (Beten, Kopftuch) – Religion und Politik (Gesetzesbruch, sich für etwas einsetzen) – Einfluss von Social Media (Veränderung von Content durch Algorithmen, Gruppendruck online).

**Achtung!** Thematisieren der Legitimität von Rechtsbrüchen, Argumente für einen „richtigen“, „reinen“ Islam.



## JENS: Rechtsextremismus



**Story:** Jens wechselt die Schule und kommt in eine neue Klasse. Dort steht gerade das Thema Nationalsozialismus auf dem Plan des Geschichtslehrers und die Klasse bereitet sich auf einen bevorstehenden Ausflug in das ehemalige Konzentrationslager Mauthausen vor. Nicht alle SchülerInnen sind von der Idee begeistert. Besonders einer zeigt sich ambivalent, weswegen er von den andern geschnitten wird. Jens muss Position beziehen und wird dabei in eine neue Welt gelockt – aber, wie schlimm kann es schon werden, es ist doch nur Musik und feiern ...?

**Narrative:** Da zeitgenössische extremistische Bewegungen am rechten Rand teilweise ähnlich wie zu Zeiten des Nationalsozialismus argumentieren, bietet es sich einfürend an über die Bedeutsamkeit von historischem Wissen zu diskutieren, um Argumentationsmuster rechter Bewegungen und deren Konsequenzen erkennen zu können. Verschiedene Radikalisierungsmechanismen, die typisch für die rechtsextremistische Szene sind, werden im Storyverlauf dargestellt: der Einfluss von rechter Musik, die Distanzierung zum Freundeskreis und die damit verbundene Vertiefung in die extremistische Szene; der Wunsch nach Freundschaft, Anerkennung und Status; sowie die Professionalisierung des Straßen- und Untergrundkampfes. Typische rechtsextremistische Themen wie Ausländerhass oder eine vermeintliche Ausländerkriminalität werden weniger durch Text als durch groteske Darstellungen auf der Timeline kritisiert.

**Zusammenfassung Themen/Narrative:** Bedeutung historischer Ereignisse (Holocaust, Nationalsozialismus, Gedenkkultur) – Meinungsfreiheit vs. Verhetzung (Geschichtsrevisionismus, Meinungen zu politischen Ereignissen) – Migration und Asylwesen (“Ausländerkriminalität”, Sicherheitsfragen) – Gruppendruck (Mobbing, Klassendynamiken) – Bedeutung von Schulkontext und Lehrkräften (Autoritätsperson, Wissensvermittlung, Verhältnis zur Lehrkraft).

**Achtung!** Starke Sprache („Ist mir doch egal, ob da Juden abgeschlachtet wurden“), Verzerrung historischer Ereignisse (Holocaust).



## FRANZISKA: Rechtsextremismus



**Story:** Franziska interessiert sich für Umweltthemen und möchte Influencerin werden. Als sie in die Stadt zieht, um Publizistik zu studieren, lässt sie eine ganze Welt hinter sich: das Zuhause am Land, ihren Vater, der ein leidenschaftlicher Bienenzüchter ist, und ihre FreundInnen. Gleich zwei Umweltschutz-Gruppen werben um Franziskas Engagement und ihre Fähigkeiten. Obwohl beide ähnliche Aktivitäten planen, definieren sie Umweltschutz sehr unterschiedlich. Franziska muss sich entscheiden, wo ihre Prioritäten liegen und wie weit sie für ihre Karriere geht...

**Narrative:** Franziskas Radikalisierung wird durch eine Veränderung ihrer Lebenswelt und ihr umweltpolitisches Engagement eingeleitet. Ihr Radikalisierungsprozess findet mehrheitlich auf einer intellektuellen Ebene statt. Die rechtsextremen Inhalte in dieser Story werden auf eine subtilere Art vermittelt, was typisch für die Szene der „Neuen Rechten“ ist. Thematisiert wird: „Massenmigration“ und „Überfremdung“ sowie eine importierte, vom Staat unterstützte, Ausländerkriminalität. Weitere Argumentationsmuster sind die „Lügenpresse“ und die vermeintliche Demokratietauglichkeit der rechten Ideologie sowie die angebliche starke Rolle der Frau in einer zutiefst patriarchalen Szene. Franziska verliert sich in den suggerierten Bedrohungen einer autoritär geführten Gruppe und muss sich wiederholt entscheiden.

**Zusammenfassung Themen/Narrative:** Sich für eine Sache engagieren (Umweltschutz, Migration, Demonstrationen) – eigene Karriere (Verrat von Idealen, Kompromissbereitschaft) – Online Dynamiken („Influencerin“ werden, Gruppendruck) – autoritäre Gruppenstrukturen (Hierarchien, mitmachen müssen) – Überschneidungen politischer Szenen und Ansichten (Umweltschutz, Feminismus, Migration) – Strategien der „Neuen Rechten“ (weiche, intellektuelle Rhetorik, Aktionen, Rolle von Frauen) – Migration und Asyl („Überfremdung“, „großer Austausch“, „Massenmigration“, Menschenrechte) – Medienkompetenz („Lügenpresse“, Fake News)

**Achtung!** *Verhandelt wird die Legitimität von Rechtsbrüchen, Reproduktion extremer rechter sowie populistischer Ansichten mit vielen konkreten Bezügen und bildlicher Darstellung von Parolen („Islamisierung stoppen“).*



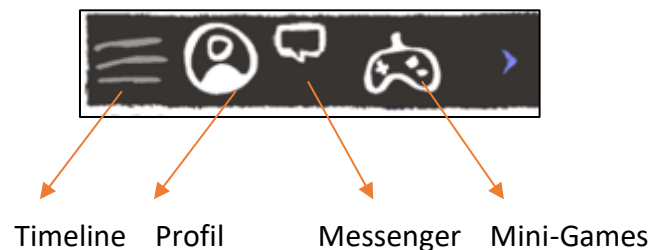


## 2. Einblick in die Spielmechanik

---

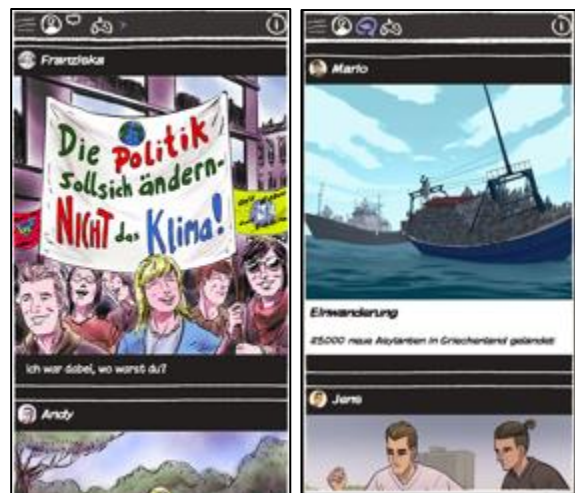
Im Browser-Game „DECOUNT“ können die SpielerInnen zwischen vier Charakteren wählen, deren Lebensabschnittsgeschichten anhand einer **Social Media Simulation** interaktiv erlebt werden. Die SpielerInnen treffen stellvertretend für ihre Figuren Entscheidungen, die deren Radikalisierungsverläufe bestimmen. Je nach getroffener Entscheidung nähern sich die Figuren einer extremistischen Szene an oder entfernen sich wieder von diesen. Das Spiel bietet die Auswahl für je einen männlichen und eine weibliche Protagonistin, die sich entweder rechtsextrem oder dschihadistisch radikalieren.

Das Spiel besteht aus unterschiedlichen Elementen, wobei das Basis-Interface ein Smartphone mit einer geöffneten **Social Media Plattform** darstellt. Über eine **Menüleiste** gelangt man zur Timeline, zum Messenger, zu Mini-Games und zum Verlauf des Spielprofils. Bewegung, Farbgebung und Töne machen die SpielerInnen auf den nächsten auszuführenden Spielschritt aufmerksam. Der Pfeil am Ende der Leiste löst den nächsten Spielschritt aus.



### Timeline

Wie auf einer echten Social Media Plattform bildet die Timeline mit Fotos und anderen Posts von den ProtagonistInnen und ihren FreundInnen die Ausgangslage, zu der man im Spielverlauf immer wieder zurückkehrt. Je nachdem, welchen Weg die Figuren einschlagen oder in welchem Umfeld sie sich aufhalten, wird hier der Content der Timeline erweitert.



## Messenger/Dialoge

Ein zentrales narratives Element sind die Dialoge der ProtagonistInnen mit verschiedenen Bezugspersonen, die in Messenger-Chats und Offline-Gesprächen geführt werden und je nach Antworten den weiteren Verlauf der Geschichten beeinflussen.

Im **Messenger-Menü** werden noch ungelesene Dialoge durch Farben und Bewegung der Icons gekennzeichnet, bereits getätigte Gespräche sind darunter gereiht. Die Gesprächsverläufe bestimmen die SpielerInnen durch die Wahl von Sprechblasen.



Die **Dialoge**, die sich in den Geschichten nicht auf der Plattform selbst, sondern im Realraum, also „offline“, ereignen, werden mit Spielkarten, auf denen die jeweiligen GesprächspartnerInnen abgebildet sind, dargestellt und durch eine links-rechts-Wischmechanik gesteuert. Die SpielerInnen treffen hier wichtige Entscheidungen für den weiteren Spielverlauf.

## Videos und Voice-Messages

Kurze Videos und Voice-Messages, die in Gespräche und Story-Verläufe eingebettet sind, ergänzen den Eindruck für die SpielerInnen, sich auf einer zeitgemäßen Social-Media-Plattform zu befinden.



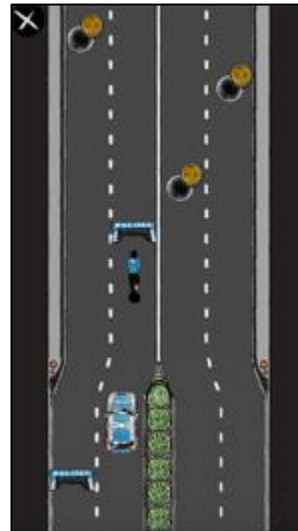
## Comics

Die Konsequenzen, die sich aus diesen Entscheidungen und damit veränderten Gesprächsverläufen ergeben, werden durch kurze Comics weiter erzählt. Zusätzlich vermitteln die Comics einen Einblick in alltägliche Lebenswelt der ProtagonistInnen.



## Mini-Games

Kurze Spiele, die sich inhaltlich ebenfalls an den Stories orientieren, lockern die Ernsthaftigkeit des Themas etwas auf und fordern den Ehrgeiz der SpielerInnen heraus. Im Games-Menü gibt es einen Überblick über schon gemeisterte und noch nicht gespielte Spiele. Die bereits gespielten Games können jederzeit noch einmal ausprobiert werden.

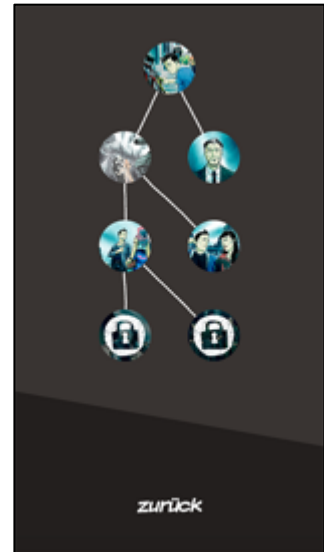


### **Profil**

Unter dem Profil-Menü-Punkt ist der Fortschritt mit den einzelnen Entscheidungsverläufen ersichtlich. Die SpielerInnen erhalten einen Überblick über den Umfang der jeweiligen Geschichte, sehen wie weit sie bisher gekommen sind und wie sich die Story verschieden entwickeln kann.

### **Fortsetzung**

Hat man eine Story unterbrochen, kann man über das Menü wieder in den bereits zurückgelegten Spielverlauf einsteigen. Wenn eine Geschichte durchgespielt wurde, muss man daher nicht von vorne beginnen, um andere Verläufe auszuprobieren. Unter „Spielverlauf wählen“ werden bereits passierte Entscheidungspunkte angezeigt, bei denen man einsteigen und sich in Folge anders entscheiden kann.



### 3. Didaktische Überlegungen

---

Die Grundidee des vorliegenden Spieles ist es, die Themen Extremismus und Radikalisierung besprechbar zu machen. **Radikalisierung** soll **als Prozess** verständlich werden, mit all den Mechanismen, die in diesem Prozess wirken und all den Entscheidungen, die unterschiedliche Wege eröffnen. Thematisiert werden etwa Anwerbestrategien und der Reiz extremistischer Gruppierungen, die Rolle von Social Media, die Bedeutung eigener Entscheidungen oder auch der Umgang mit neuen Situationen und persönlichen Herausforderungen.

Die **interaktive Form der Vermittlung** dient dabei mehreren Zielen: Einerseits soll das Computerspiel ein für Jugendliche vertrautes und ansprechendes Format bieten. **Spielerisches Lernen** bietet in besonderem Maße die Möglichkeit, Erkenntnisse über Motivation und Interaktion zu generieren. Es regt zur Reflexion und lösungsorientiertem Handeln an. Auch die Erfahrungen aus der Praxis der Extremismusprävention machen deutlich, dass **emotionalem Lernen** (gerade bei Jugendlichen) der Vorrang gegenüber einer reinen faktenbasierten Vermittlung zu geben ist. Über das Format kann zudem gezeigt werden, dass **Anwerbungen** und Radikalisierungen heutzutage durchaus auch „**online**“ erfolgen. Andererseits wird damit deutlich gemacht, dass Radikalisierung auch ein von eigenen Entscheidungen abhängiger Prozess ist, auf den die Jugendlichen Einfluss nehmen können und dem sie nicht nur hilflos ausgeliefert sind. Entscheidungen werden oft auch unbewusst bzw. ohne Bewusstsein über ihre Konsequenzen getroffen; das Spiel soll helfen, über diese **Entscheidungsprozesse zu reflektieren**.

Wenngleich das Spiel so konzipiert wurde, dass es von Jugendlichen ohne Begleitung gespielt werden kann, gewinnt es an Tiefe und **nachhaltiger Wirkung**, wenn es **pädagogisch vor- und nachbereitet** wird. Dafür stehen im Folgenden grundlegende didaktische Empfehlungen, ein Vorschlag zur Einbettung des Spiels innerhalb einer Unterrichtseinheit und weitere Materialien zur Vertiefung zur Verfügung.

Jugendliche haben Gründe und Anliegen, die sie dazu bewegen, sich extremistischen Gruppierungen anzuschließen. Ein einfaches „Tut das nicht“ oder „Macht es anders“ ist häufig zu wenig, um sie davon abzuhalten. Die Extremismusprävention zeigt, dass es besser ist, mit einem konkreten „**Call to Action**“ abzuschließen. Überlegen Sie gemeinsam: Wie kann ich mich aktiv und demokratisch für meine Anliegen einsetzen? Wie können wir Zusammenleben bewusst, aktiv und lustvoll gemeinsam gestalten? Können wir als Schule, Jugendgruppe oder mit FreundInnen ein Projekt starten?

## VORÜBERLEGUNGEN ZUM EINSATZ DES SPIELES IN DER PÄDAGOGISCHEN PRAXIS

- **Zur Auswahl:** Machen Sie sich mit dem Spiel vertraut und schnuppern Sie selbst in die Geschichten hinein: Ist der Inhalt für meine Gruppe passend? Machen Sie sich auch mit der Handhabung vertraut.
- **Inhaltliche Zielsetzung:** Was möchte ich vermitteln? Welche schwierigen Situationen könnten bei der Behandlung des Themas auftreten und wie möchte ich damit umgehen? (Als Hilfestellung dienen die "Achtung!"-Verweise hinter den Story-Beschreibungen.)
- **Technische Ausstattung:** Im Idealfall spielen die Jugendlichen das Spiel auf mobilen Geräten, mit denen sie sich in der Kleingruppe zurückziehen können (also auf ihren Handys, Tablets oder auf anderen tragbaren Geräten). So können sie sich nach dem Spiel auch gleich in der Gruppe austauschen. Das Spiel kann aber auch im PC-Raum der Schule gespielt werden.
- **Alle Stories?** Dem Spiel liegt ein breiter Extremismusbegriff zugrunde. Im Vordergrund stehen Mechanismen der Radikalisierung und persönliche Entscheidungen, die ideologieübergreifend ähnlich wirken. Um nicht den Anschein zu erwecken, einzelne Strömungen seien problematischer als andere und um vorschnelle Zuschreibungen zu vermeiden,<sup>1</sup> empfehlen wir daher, dass beim Einsatz des Spiels alle Geschichten gespielt werden (z.B. von verschiedenen Gruppen, siehe unten).
- **Zeitrahmen:** Dem Spiel sollte zumindest eine kurze Reflexion über den Verlauf und die von den Jugendlichen getroffenen Entscheidungen nachfolgen, also empfehlen wir, sich mindestens eine Stunde bzw. eine Unterrichtseinheit dafür Zeit zu nehmen. Im Spiel thematisierte Ansichten bzw. ideologische Versatzstücke sollten vor allem dann diskutiert werden, wenn es den Jugendlichen ein Anliegen ist oder es Gruppendynamiken erfordern. Dies braucht allerdings Zeit (die aber gut investiert ist; Hilfestellungen bieten dafür die zusätzlichen Übungen zur Meinungsbildung). Mit der Sammlung an weiteren Aktivitäten kann das Thema aber auch über längere Zeiträume behandelt werden.

---

<sup>1</sup> Würden etwa nur die Geschichten zu dschihadistischer Radikalisierung thematisiert werden, würde dies einer vorschnellen Verknüpfung von Religion und Extremismus Vorschub leisten. Andererseits könnte das Herausgreifen der Geschichte „Franziska“ das Engagement für Umweltthemen vorschnell in die Nähe von Rechtsextremismus rücken.

## ZIELE DES SPIELS UND DER GEMEINSAMEN NACHBEREITUNG

- Radikalisierung als Prozess verstehen, der verschiedene Ursachen haben kann und nicht unbedingt an bestimmte Dispositionen gebunden ist („Das kann mir nicht passieren.“, „Nur psychisch besonders labile Personen werden extrem.“, Relativierungen);
- über demokratische Grundwerte für das Zusammenleben reflektieren und diese als Widerspruch zu extremistischen Ideologien erkennen;
- für die Mechanismen von Manipulation und Anwerbestrategien on- wie offline sensibilisieren;
- Narrative von extremistischen Gruppierungen und Ideen verstehen und dekonstruieren: Raum geben, um die angesprochenen Themen und eigenen Meinungen dazu zu reflektieren und andere Perspektiven darauf zu öffnen;
- Rhetorik und das Auftreten von extremistischen Gruppierungen als Instrumente verstehen lernen, mit denen bewusst Stimmung gemacht wird und neue Personen angeworben werden;
- die Bedürfnisse verstehen, die hinter Radikalisierungsprozessen liegen: Sinn- oder Orientierungssuche, Ungerechtigkeitsempfinden, sich engagieren wollen, Suche nach neuen FreundInnen;
- persönliche Erfahrungen und Lebensrealitäten diskutieren.

## EINSTIMMUNG, HINFÜHRUNG, GRUPPENEINTEILUNG

- Kündigen Sie an, dass es in der **Einheit um die Themen Extremismus und Radikalisierung** gehen wird.
- **Einstiegsübung:** Wenn Sie länger Zeit haben, fragen sie die Jugendlichen (ohne den Begriff vorher geklärt zu haben), wann sie selbst schon einmal „extrem“ waren bzw. was das Extremste war, das ihnen je passiert ist. Fragen Sie dann, ob die Situation auch andere (die Eltern, die FreundInnen etc.) so erlebt haben oder so sehen würden. Wer möchte, darf von „seiner“ Situation berichten. Daran kann gezeigt werden:
  - Das „Extreme“ ist eine Frage von Normen und Werthaltungen;

- Extremismus ist eine Zuschreibung von „außen“ – von „innen“ (z.B. als Teil einer Gruppierung) lässt er sich oft schwerer erkennen;
- das Interesse an extremistischen Gruppierungen ist häufig Folge von oder Antwort auf bestimmte Bedürfnisse;
- das Extreme kann auch spannend sein (verboten, mit Stärke verbunden etc.) und hat daher Anziehungskraft (z.B. auch beim Extremsport).

*Alternativ: Fragen Sie das Vorwissen zu „Radikalisierung“ ab: Was ist das? Wie stellen sich Jugendliche das vor? Wer radikalisiert sich?*

- Erklären Sie, dass nachfolgend nicht (nur) einzelne Szenen besprochen werden, sondern es darum geht, **Radikalisierungsprozesse** zu verstehen, wie also z.B. extremistische Propaganda wirkt und wer dafür ansprechbar ist. Dafür werden die Geschichten unterschiedlicher Jugendlicher begleitet.
- **Gruppeneinteilung:** Die Klasse wird in vier Gruppen geteilt: Jede Gruppe wird eine bestimmte Geschichte spielen. Vermeiden Sie möglichst, selbst Zuordnungen vorzunehmen, um nicht den Verdacht von Zuschreibungen zu vermitteln (d.h. z.B.: SchülerInnen muslimischen Glaubens müssen nicht zwangsläufig die Geschichten zu dschihadistischer Radikalisierung spielen). Es wurden allerdings geschlechtsspezifische Propaganda- und Anwerbemuster in den Spielen berücksichtigt, sodass es sich anbietet, dass die Mädchen weibliche und die Jungen männliche Charaktere spielen (wenn sie möchten).
- **Anweisungen für das Spiel:** Schreiben Sie den Link <http://game.extremismus.info> auf oder schicken Sie ihn an alle Jugendlichen (z.B. per Mail oder WhatsApp) aus. Weisen Sie die Jugendlichen darauf hin, dass das Spiel unter Umständen relativ rasch endet (nämlich, wenn sie sich für den Ausstieg aus der Radikalisierungsdynamik entscheiden). Sie können und sollen dann aber wieder ins Spiel einsteigen (anhand der sich im Menü befindenden Übersicht zum Spielverlauf) bzw. ein neues Spiel starten. Die Jugendlichen sollen das Spiel für circa 10-15 min spielen, sich in der Kleingruppe austauschen und das Arbeitsblatt stichwortartig ausfüllen.



## **GESCHICHTENÜBERGREIFENDE GEMEINSAME REFLEXION:**

*Jede Gruppe soll in die Gesamtgruppe berichten:*

- Welchen Charakter hatte die Gruppe? Welche ideologische Strömung wurde thematisiert?
- Wie war die Ausgangslage der Figur?
- Welche unterschiedlichen Verläufe der Geschichte gab es innerhalb der Gruppen und warum?
- Wie ging es der Gruppe mit der Geschichte und dem Spiel? Wie wurde beides empfunden? Gibt es Klärungsbedarf?
- Was war neu, spannend, lehrreich, überraschend?

*Fragen, die auf die psychosoziale Dynamik der Figuren abzielen:*

- Was sind die Unterschiede, was die Gemeinsamkeiten der vier Geschichten und ihrer Verläufe?
- Warum habt ihr euch für eure Figuren jeweils so oder anders entschieden?
- Wären die Figuren auch für andere Ideologien ansprechbar gewesen oder haben sich die Figuren bewusst für eine bestimmte Ausrichtung entschieden?
- Fordern Sie die Jugendlichen auf, eine Kernbotschaft „ihrer“ Geschichte zu formulieren und notieren Sie diese.

*Fragen, die auf die ideologische Ebene abzielen:*

- Warum sind die dargestellten Szenen und Verhaltensweisen der Figuren (nicht) problematisch?
- Wie wurde in den Geschichten „Extremismus“ dargestellt? Ab wann ist etwas extremistisch und wie sehen das die SchülerInnen?
- Kennt ihr ähnliche Situationen?
- Kommen euch diese Gruppierungen bekannt vor oder wirken sie ganz fremd?

## 4. Vorschlag zum Einsatz des Spieles

Damit das Spiel möglichst einfach im schulischen Unterricht einsetzbar ist, ist im Folgenden von „Unterrichtseinheiten“ die Rede: Das heißt, dass der folgende Ablauf auf einem Zeitfenster von ein- bzw. zweimal 50 Minuten basiert. Das Spiel eignet sich jedoch genauso gut für den Einsatz in anderen pädagogischen Kontexten.

### Eine Unterrichtseinheit

Aktivität	Dauer	Material	Hinweise, Ziele, Ablauf
<b>Einführung, Gruppeneinteilung</b>	5-10 min	-	Annäherung an die Begriffe „extrem“ und „radikal“; Gruppeneinteilung für Spiel.
<b>Ein Spieldurchgang, Arbeitsblatt, Reflexion in Kleingruppe</b>	25 min	Internetfähiges Endgerät; Kopien des Arbeitsblattes zum Spiel in Klassenstärke	Alle einer Kleingruppe, aber jede_r für sich, spielt die zugeteilte Geschichte (eine Gruppe = eine Geschichte) durch; danach füllen die Jugendlichen das Arbeitsblatt aus und tauschen sich in der Gruppe aus.
<b>Gemeinsame Reflexion in Großgruppe</b>	15 min	Ggf. Tafel	Dient der Vertiefung und Reflexion der Inhalte.

### Zwei Unterrichtseinheiten

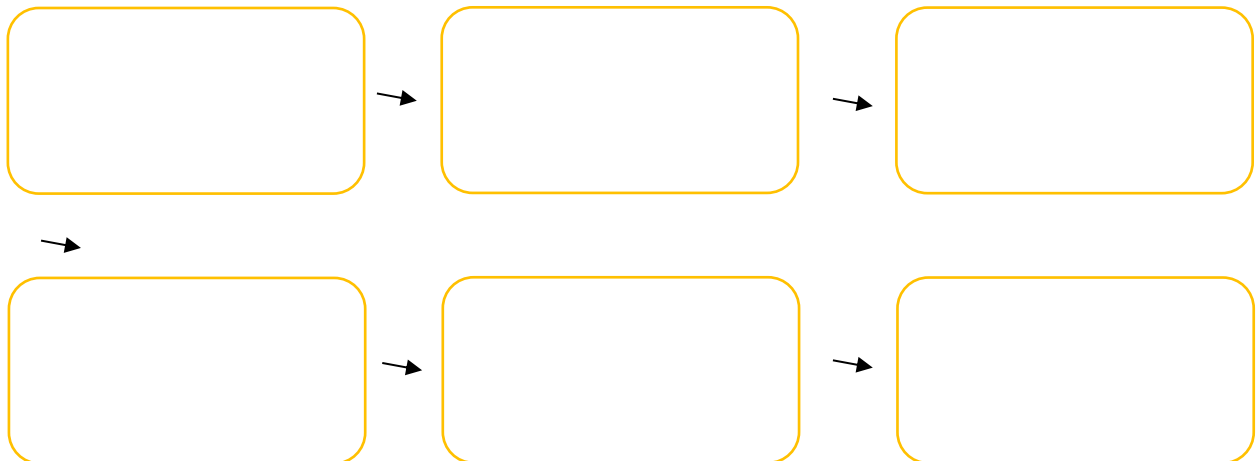
Aktivität	Dauer	Material	Hinweise, Ziele, Ablauf
<b>Einführung, Gruppeneinteilung</b>	5-10 min	-	Annäherung an die Begriffe „extrem“ und „radikal“; Gruppeneinteilung für Spiel.
<b>Ein Spieldurchgang, Arbeitsblatt, Reflexion in Kleingruppe</b>	25 min	Internetfähiges Endgerät; Kopien des Arbeitsblattes in Klassenstärke	Alle in einer Kleingruppe, aber jede_r für sich, spielt die zugeteilte Geschichte durch (eine Gruppe = eine Geschichte); danach füllen die Jugendlichen das Arbeitsblatt aus und tauschen sich in der Gruppe aus.
<b>Austausch mit einer zweiten Kleingruppe</b>	15 min	-	Nach dem Durchgang innerhalb der eigenen Gruppe, sollen sich die Jugendlichen mit einer Person aus einer anderen Gruppe austauschen.
<b>Gemeinsame Reflexion</b>	mind. 10 min	Ggf. Tafel	Dient der Vertiefung und Reflexion der Inhalte.
<b>1 - 2 Aktivitäten aus der Materialiensammlung</b>	variabel		Überblick und Zeitangaben siehe Folgeseite.



## Arbeitsblatt zum Videospiel

*Hinweis: Dein Spiel ist schon aus? Schön, du bist aus der Radikalisierungsspirale ausgestiegen! Über die „Fortschritt“-Anzeige kannst du wieder einsteigen und einen anderen Weg probieren. Notiere hier **einen** Verlauf:*

1. Name des Charakters:
2. Beschreibe: Wie war die Ausgangssituation der Figur? Wie war ihr Umfeld?
3. Beschreibe: Wie ist deine Geschichte ausgegangen? Wo ist die Figur am Ende der Geschichte gelandet?
4. Rekonstruiere: Was waren wichtige Stationen für den Charakter deiner Geschichte auf dem Weg seiner Radikalisierung? Welche Entscheidungen hast du für die Figur getroffen, was waren die Konsequenzen?





5. Hat sich deine Figur wieder von dem problematischen Umfeld entfernt? Wenn ja, wie?

6. Was hat deine Figur in dem neuen Umfeld gesucht? Was denkst du, warum fühlte sie sich von der Gruppe angesprochen?

7. Hat deine Figur gefunden, wonach sie gesucht hat?

## 5. Weitere Übungen zur Vertiefung: Überblick

---

### PERSÖNLICHE RESILIENZ UND PSYCHISCHE GESUNDHEIT

Aktivität	Dauer (ca.)	Material	Kurzbeschreibung, Ziele, Hinweise
<b>Was macht mich stark?</b>	30 min	Kopien des Arbeitsblattes zu Resilienz	Selbstreflexion und Austausch zu zweit: <ul style="list-style-type: none"> <li>- über eigene Stützen im Leben zur Krisenbewältigung nachdenken</li> <li>- eigene Ressourcen erkennen und reflektieren</li> <li>- andere Lebensweisen kennen und akzeptieren lernen</li> </ul>
<b>Alternative Endings</b>	mind. 20 min (variabel)	Internetfähiges Endgerät; Kopien des Arbeitsblattes in Klassenstärke	eigene Geschichtsverläufe und Dialoge zu den Game-Geschichten entwickeln: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Handlungsoptionen reflektieren und erweitern</li> <li>- Gründe und Auswirkungen von Entscheidungen reflektieren</li> </ul>

## VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN – FAKE NEWS – MEDIENKRITIK

Aktivität	Dauer (ca.)	Material	Hinweise, Ziele, Ablauf
<b>Verschwörungstheorien erfinden</b>	40 min	Kopien des Arbeitsblattes zu Verschwörungstheorien; evtl. Themen-Anregungen und Internetzugang	Eigene Verschwörungstheorien kreieren: Funktionsweise, Merkmale und Gefahren von Verschwörungstheorien reflektieren.
<b>„Bin mal in meiner Bubble...“: Filterblasen erkennen</b>	25 min	Arbeitsblätter	Fragen zum Thema „Filterblasen“ beantworten, Informationen dazu analysieren: Funktionsweise und Wirkung reflektieren.
<b>Fake News Analyse</b>	mind. 20 min	Kopiervorlage, Internetzugang	Fake News analysieren: Fake News erkennen können, Quellen kritisch prüfen lernen.

## EXTREM/NORMAL? SICH EINE EIGENE MEINUNG BILDEN

Aktivität	Dauer	Material	Hinweise, Ziele, Ablauf
<b>2 Seiten der Medaille: Narrative dekonstruieren</b>	40 min	Internetzugang	Kolportierte Ansichten aus den Games kritisch prüfen und eine eigene Meinung bilden: extremistische Weltbilder dekonstruieren.
<b>Diskussion statt Populismus! Meinungen analysieren und austauschen</b>	mind. 30 min	viel Platz, Tafel o.ä.	In der Klasse seine Meinung sagen und vorgebrachte Argumente über ein Aufstellungsspiel („Soziometrie“) prüfen; Ansichten als Set von (prüfbar) Argumenten verstehen; Gruppendruck reflektieren: demokratische Debattenkultur erproben.
<b>Jede_r hat seine Meinung? Über Gruppendruck reflektieren</b>	20 min	Moderationskärtchen (mind. in dreifacher Gruppenstärke)	Selbstreflexion und Austausch über Gruppendruck und freie Meinungsäußerung <ul style="list-style-type: none"> <li>- über Gruppendynamik reflektieren</li> <li>- eigene und andere Bedürfnisse anerkennen</li> </ul>

Aktivitäten zu den Themen **Zusammenleben, Toleranz, Diversität und Diskriminierung** finden Sie im pädagogischen Begleitmaterial zum DECOUNT-Video.

## 6. Weitere Übungen zur Vertiefung: Beschreibungen

---

### PERSÖNLICHE RESILIENZ UND PSYCHISCHE GESUNDHEIT

Was macht mich stark?	
<b>Dauer</b>	ca. 30 min
<b>Benötigt</b>	Kopien des Arbeitsblattes zu Resilienz
<b>Inhalt</b>	Jugendliche reflektieren ihre eigenen Prioritäten und Lebensweisen und sich daraus speisende Ressourcen um mit Krisen umzugehen. Persönliche Krisen oder Unzufriedenheiten können Punkte sein, an denen der Wunsch entsteht, etwas radikal zu ändern – sowohl im Positiven wie im Negativen. Diese Momente spielen auch in den Geschichten der Spielcharaktere immer wieder eine Rolle: Sie fühlen sich unverstanden, haben Schwierigkeiten in ihrem sozialen Umfeld oder müssen mit biographischen Einschnitten umgehen. Zu wissen, wie die eigenen Energiereserven aufgefüllt werden können, beugt persönlichen Krisen vor bzw. stärkt in diesen. Negative Sinnangebote verlieren damit an Anziehungskraft
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Reflexion darüber, worin im Alltag meine Stützen bestehen und was Kraft gibt (psychische Gesundheit);</li><li>● Reflexion und Austausch mit Peers über positive Handlungsstrategien in Krisen;</li><li>● Erkennen und akzeptieren, dass anderen ähnliche Dinge wichtig sein können, auch wenn diese unterschiedlich ausgelebt werden (Einüben von Toleranz, Anerkennen von Diversität).</li></ul>
<b>Ablauf</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Die SchülerInnen erhalten ein Arbeitsblatt mit unterschiedlichen Begriffen. Erklären Sie: „Es geht in der folgenden Übung darum, sich Gedanken darüber zu machen, was uns im Alltag stärkt. Wo kann ich wieder auftanken, was oder wer gibt mir in schwierigen Situationen Halt?“ In einem ersten Schritt streichen die Jugendlichen, was ihnen nicht wichtig ist (5 min).</li><li>2. Im zweiten Schritt werden die Jugendlichen aufgefordert, die verbleibenden Möglichkeiten nach Priorität zu reihen. Fehlendes darf ergänzt werden (5 min).</li></ol>

3. Die Jugendlichen sollen sich nun mit den wichtigsten drei Begriffen beschäftigen: "Überlegt: Warum geben mir diese Dinge Halt? Und gelingt es mir, diese Dinge im Alltag umzusetzen? Wo oder wie setze ich sie um? Gibt es Personen, die mir dabei helfen? Bestimmte Orte, die ich besuche etc.?" (10 min).
4. Reflexion mit einer zweiten Person: "Was ist der anderen Person wichtig? Welche Handlungsstrategien hat sie?" (5 min).
5. Zurück ins Plenum: Gemeinsame Reflexion zur Übung
  - War es schwer, eine Reihung zu treffen?
  - Setzt ihr das, was euch wichtig ist und Kraft gibt um?
  - Gab es hier gemeinsame Werte, die andere aber ganz anders umsetzen?
  - Könnt ihr mit den Vorschlägen eurer PartnerInnen etwas anfangen?
6. **Alternativ/Zusätzlich** (wenn Zeit): Die Jugendlichen übertragen **nach** der Reflexion der **eigenen** Situation ihre Überlegungen auf die Figuren ihrer Geschichten. Die Hauptfragen sind: Was hat der Figur gefehlt, was hat sie gesucht?  
Die Jugendlichen überlegen zuerst alleine (5 min), dann mit jemand anderem aus „ihrer“ Gruppe (5 min). Danach können einzelne „Analysen“ vorgestellt werden

*Der Vorteil der Vorgehensweise ab Nr. 6 ist, dass die Jugendlichen nicht ihre eigene Situation im Klassenverband besprechen und damit offenbaren müssen, sondern andere – fiktive – Situationen analysieren.*





## Arbeitsblatt: Was macht mich stark? Woraus ziehe ich Kraft?

- FreundInnen
- Sportlicher Ausgleich
- Musik hören oder machen
- Vorbilder
- In der Natur sein
- Sich gegen Ungerechtigkeiten einsetzen
- Für andere da sein, etwas für andere tun
- Religion
- Handwerken: bauen, nähen, basteln...
- Familie
- Spazieren
- Für mich alleine sein
- Feiern gehen
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

1. Streiche alles weg, was nicht auf dich zutrifft.
2. Sortiere von 1-... (je nachdem, wie viel du weggestrichen hast) nach Wichtigkeit für dich!
3. Überlege: Warum ist mir das so wichtig? Wie, wann oder wo setze ich das um, habe ich genug Zeit dafür in meinem Alltag?

## Alternative Endings

**Dauer** mind. 20 min (variabel, auch zur Fortführung zu Hause geeignet, siehe Ablauf)

**Benötigt** Arbeitsblatt zum Game, Arbeitsblatt zur Übung Alternative Endings

**Inhalt** Die Geschichten des DECOUNT-Games verlaufen je nach getroffenen Entscheidungen unterschiedlich. In der Reflexion der Spielverläufe mittels des Arbeitsblattes reflektieren die SpielerInnen, wie sich die Entscheidungen an einzelnen Wegpunkten ausgewirkt haben. Im Zuge dieser Aktivität denken sich die Jugendlichen selbst positive Alternativen zu den eingeschlagenen Wegen aus.

- Ziele**
- über Gründe und Auswirkungen getroffener Entscheidungen reflektieren;
  - über Rahmenbedingungen reflektieren, die positive Entscheidungen erleichtern;
  - erkennen, dass Entscheidungssituationen nicht alternativlos sein müssen;
  - über Handlungsoptionen und deren Umsetzbarkeit nachdenken.



- Ablauf**
1. Die Jugendlichen nehmen das Arbeitsblatt zum Spiel zur Hand, um über besonders bedeutende "Wegpunkte" nachzudenken:  
Welche Entscheidungen waren für den Verlauf der Geschichte besonders wichtig?  
Wie sahen die Situationen aus, in denen ihr euch (stellvertretend) so oder anders entschieden habt? Was hat eure Entscheidung beeinflusst?
  2. Sammeln Sie im Plenum die Gedanken zu diesen Fragen, damit die Jugendlichen erkennen, dass Entscheidungssituationen Punkte sind, die von bestimmten Rahmenbedingungen geprägt sind, die aber meistens mehrere Möglichkeiten eröffnen.
  3. Teilen Sie das Arbeitsblatt 2 aus. Die Jugendlichen sollen sich über die Fragen Gedanken machen und sich analog zu Arbeitsblatt 1 einen neuen Verlauf der Geschichte überlegen. Sie starten bei dem Punkt, den sie zuerst als "besonders bedeutend" identifiziert hatten.
  4. Je nach Zeit, können die Jugendlichen entweder Schlagworte festhalten oder diese zu Geschichten ausformulieren (alternativ auch zu Hause). Wer möchte, stellt seine Ideen vor oder präsentiert die eigene Geschichte (z.B. in der nachfolgenden Einheit).


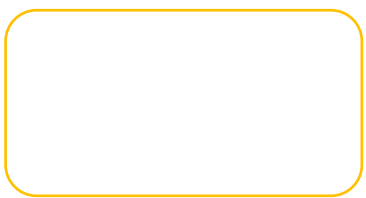



## Arbeitsblatt: Alternative Endings

**Überlege:** Wie könnte die Geschichte deines Spielcharakters noch (positiv) enden?

**Notiere:** Welche Entscheidungen deiner Figur führen dazu?

→  →  → 

→  →  → 

Schildere deine Überlegungen:

---

---

---

## VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN – FAKE NEWS – MEDIENKRITIK

Verschwörungstheorien erfinden	
<b>Dauer</b>	ca. 40 min
<b>Benötigt</b>	Evtl. Kärtchen mit Themen-Anregungen, evtl. Internetzugang zur Recherche oder Bildersuche, Arbeitsblatt zu Verschwörungstheorien.
<b>Inhalt</b>	<p>Über das Kreieren eigener Verschwörungstheorien sollen deren Merkmale und Funktionsweisen erkannt werden.</p> <p>Verschwörungstheorien sind ein Netz von Inhalten und Falschinformationen, die dazu dienen, komplexe Sachverhalte auf einfache Antworten zu reduzieren. Sie arbeiten mit Einfach-Perspektiven, Komplexitätsreduktion, Verallgemeinerungen, Falschinformationen und Stereotypen. AnhängerInnen von Verschwörungstheorien erklären alltägliche Vorkommnisse über ihre Theorien, ohne diese kritisch auf ihren Ursprung oder andere Sichtweisen zu prüfen.</p>
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Verschwörungstheorien als solche erkennen;</li><li>● Erkennen wie Verschwörungstheorien funktionieren und verbreitet werden.</li></ul>
<b>Ablauf</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Einstieg ins Thema mit Jugendlichen: Was sind Verschwörungstheorien? Welche Verschwörungstheorien kennen die Jugendlichen? Gibt es verbindende, gemeinsame Elemente solcher Theorien? Wie ist das Verhältnis zu faktenbasierten Berichten/Theorien?</li><li>2. Teilen Sie die Jugendlichen zu Gruppen mit je 3-5 SchülerInnen ein und lassen Sie sie nach einem Überthema für eine Theorie suchen. Für den Fall, dass den Jugendlichen nichts einfällt, bereiten Sie Zettel mit Themenkomplexen oder Theorien vor, an denen sich die Jugendlichen abarbeiten können.</li><li>3. Die Jugendlichen arbeiten zuerst eine grobe Idee mit Hilfe der Fragen auf dem Arbeitsblatt aus. Dann formulieren Sie die Theorie mit den zur Verfügung gestellten Merkmalen von Verschwörungstheorien auf den Kärtchen aus.</li><li>4. Ziel ist es eine umfassende und funktionierende Verschwörungstheorie zu erstellen. Die Jugendlichen stellen diese vor, der Rest der Klasse ist eingeladen, kritische Fragen zu stellen, mit denen deutlich wird, ob die Theorie wirklich funktionieren kann.</li></ol>

5. Variationen: Schreiben eines „Zeitungsberichtes“ eines sogenannten „alternativen“ Mediums, gestalten von Plakaten, gestalten von Videos.

**Wichtig**

Achten Sie darauf, dass die Verschwörungstheorien möglichst keine vulnerablen (ethnischen oder religiösen) Gruppen treffen, um Verletzungen und Reproduktion von Vorurteilen zu vermeiden. Greifen Sie stattdessen auf andere Themen zurück: Berufe, Alter, Außerirdische, versteckte Schätze, übernatürliche Phänomene, Wirkung von alltäglichen Gebrauchsgegenständen: Auto, Fön, Toaster...

Vermeiden Sie Hinweise auf konkrete, „echte“ Verschwörungstheorien, um die Jugendlichen nicht neugierig zu machen. Thematisieren Sie ausschließlich solche Theorien, die von den Jugendlichen selbst genannt werden.

*Idee: BePax, Déconstruire les théories du complot, [www.bepax.org](http://www.bepax.org), nach: ERYICA: Liaisons. A toolkit for preventing violent extremism through youth information. Luxemburg 2018. Mit freundlicher Genehmigung übernommen und weiter entwickelt.*



## Arbeitsblatt: Verschwörungstheorien

*Beantwortet folgende Fragen:*

- Welches Ereignis dient als Beginn eurer Verschwörungstheorie?
- Wem dient die Verschwörungstheorie? Wer zieht Vorteile daraus, wer hat Nachteile?
- Was ist das Ziel der Theorie?

*Wenn ihr eine grobe Idee habt, worum es in der Theorie gehen soll, baut mindestens drei der folgenden Elemente ein:*

- Stellt rhetorische Fragen.
- Denkt euch Details aus, die eure Theorie stützen.
- Stellt „zufällige“ Verbindungen zwischen unterschiedlichen Ereignissen her.

*Zeigt, welche Konsequenzen eure Theorie hat und warum die Entdeckung dieser neuen Erklärung wichtig ist.*

- Verwendet eine aggressive und überzeugende Rhetorik.
- Verwendet schockierende Rhetorik.
- Verwendet Stereotype.
- Sucht passende Fotos.

## Filterblasen erkennen

**Dauer** ca. 20- 30 min

**Benötigt** Arbeitsblatt, Arbeitsblatt mit Informationen zum Thema „Filterblasen“ (Informationen von [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)).

**Inhalt** Mit Hilfe der Übungen sollen die Gefahren von sogenannten Filterblasen für die eigene Meinungsbildung erkannt werden. Von Filterblasen spricht man, wenn Algorithmen das eigene Online-Nutzungsverhalten analysieren und auf Basis dessen UserInnen personalisierte Werbeeinschaltungen, Neuigkeiten oder Vorschläge für Veranstaltungen, Seiten etc. erhalten. Damit wird versucht, angezeigte Informationen an die UserInnen-Interessen anzupassen. Das hat zur Folge, dass UserInnen immer wieder mit ähnlichen Informationen konfrontiert werden und abweichende Ansichten nicht wahrgenommen werden. Im weiteren Sinne ähneln Filterblasen auch sogenannten „Echokammern“, dem Phänomen, dass auf Social Media Plattformen meistens nur mit Menschen mit ähnlichen Interessen (in Foren, Gruppen etc.) interagiert wird. Die Konfrontation mit alternativen Sichtweisen bleibt auch hier aus.

**Ziele** ● Erkennen der Vor- und Nachteile von Filterblasen und ihrer Wirkungen (kritische Medienkompetenz)

**Ablauf**

1. Teilen Sie das Arbeitsblatt aus. Die Jugendlichen sollen versuchen, die Fragen zu beantworten (10 min).
2. Die Jugendlichen erhalten die Informationen zum Thema „Filterblasen“ und ergänzen ihre Aufzeichnungen (10 min).
3. Nachbesprechung im Plenum: Was habt ihr gewusst, was war neu? Wie sind Algorithmen und Filterblasen zu beurteilen?



## Arbeitsblatt: Filterblasen

*Beantwortet folgende Fragen:*

- Was ist eine Filterblase?
- Warum werden Filterblasen bewusst erzeugt, welche Vorteile hat das für wen?
- Welche Vorteile haben Filterblasen für mich? Welche Nachteile?
- Wie kann ich Filterblasen umgehen?



## Was ist eine Filterblase?

Viele Seiten im Internet setzen heutzutage **sogenannte Algorithmen** ein. Diese entscheiden im Hintergrund, wie und welche Informationen für bestimmte Nutzer/innen eingeblendet werden oder eben auch nicht. Vor allem Seiten, die viele unterschiedliche Inhalte anbieten, versuchen so, dem/r Nutzer/in einen **Überblick über die (vermeintlich) relevantesten Themen** zu geben.

Diese Algorithmen funktionieren somit wie **Filter**. Als Nutzer/in befinde ich mich in Sozialen Netzwerken wie zum Beispiel Facebook also in einer Filterblase. Es werden nur mehr gefilterte Informationen angezeigt, bei dem der Algorithmus denkt, dass diese relevant für mich sind.

Der Begriff Filterblase wurde übrigens das erste Mal von **Elli Pariser** (Autor von „The Filter Bubble“) in einer Präsentation von 2011 beschrieben.

## Wie funktioniert eine Filterblase?

Die Algorithmen, welche im Hintergrund die Filter für uns einstellen, **bedienen sich unterschiedlichster Faktoren**, um zu erkennen, was für uns relevant ist oder nicht. Dazu zählen:

- Informationen über das Computersystem (Betriebssystem, Browser, etc.)
- das eigene Surfverhalten (Wie oft kommt jemand auf eine bestimmte Seite, wo kauft er ein im Internet? Auf welche Werbungen klickt er? etc.)
- oder die eigenen Vorlieben (Welche Seiten werden zum Beispiel auf Facebook oft geliked/kommentiert?).

Dadurch, dass diese Algorithmen verstärkt darstellen, womit wir uns öfters befassen, entsteht langsam eine „**personalisierte Filterblase**.“

## „Ausbruch aus der Filterblase

Die meisten Nutzer/innen befinden sich in einer **Form der Filterblase, manchmal ist sie schwächer, manchmal ist sie stärker**. Jedoch ist es übertrieben zu sagen, dass diese gänzlich abgeschottet sind von gewissen Informationen. Dadurch, dass nach wie vor viele News-Seiten mit Hilfe eines Direkt-Links angesurft werden, können automatisierte Filter von Sozialen Netzwerken oder Suchmaschinen ein Stück weit umgangen werden.

Wer nun jedoch gerne **bewusst aus seiner eigenen Filterblase ausbrechen möchte**, kann dies mit Hilfe dieser vier Tipps ausprobieren:

- **Anderen Inhalten/Personen folgen.** Gerade in Sozialen Netzwerken ist es wichtig, auch Inhalten und Personen zu folgen/zu liken, mit denen man sich sonst eher nicht beschäftigt. Das können politische Parteien sein, die man nicht wählen würde oder aber auch Personen, deren Meinung man nicht unbedingt teilt.

- **Tools oder alternative Suchmaschinen nutzen.** Die Nutzung von alternativen Suchmaschinen wie [Duckduckgo](#) oder [Unbubble](#) ermöglichen es ganz ohne Personalisierung, Informationen im Internet zu suchen. Alternativ lassen sich auch Add-ons wie [Ghostery](#) (auch als App verfügbar) installieren, welche das Tracking durch Facebook oder Google stark einschränken.
- **Quellen- und Medienkritik.** Die Informationen, welche in den eigenen Sozialen Netzwerken dargestellt werden, sollten regelmäßig überprüft und hinterfragt werden. Gerade bei hoch emotionalen Themen ist man schnell verleitet, auch sogenannten Fake-News zu glauben.
- **Andere (analoge) Medien nutzen.** Nicht alleine auf digitale Informationen vertrauen. Andere Medien wie Print, TV oder Radio ermöglichen es, einen anderen Blick auf gewisse Dinge zu werfen und sich damit auseinanderzusetzen.

**Quelle:** saferinternet.at: Filterblasen im Internet – Mythos, Realitätscheck und wie man sie umgehen kann. Online: <https://bit.ly/2zYvgew>. Letzter Aufruf: 4.5.20

## Fake News Analyse

**Dauer** 15-20 min

**Benötigt** Kopiervorlage Safer Internet, Internetzugang, ggf. „Fake News“ aus Videogame oder einem bestimmten Thema aufgreifen.

**Inhalt** Fake News sind Inhalte, die bevorzugt über das Internet, aber auch über andere Medien verbreitet werden. Dabei werden häufig gezielt, manchmal aber auch unabsichtlich (z.B. schlecht recherchierte, ungeprüfte) Falschmeldungen verbreitet. Diese reichen von Scherz- und Schreckensmeldungen bis hin zur bewussten Manipulation für Stimmungsmache, für sogenanntes „Clickbaiting“ oder für Betrügereien (z.B. „Phishing“-Mails). Verzerrte und falsche Sachverhalte schüren schnell Vorurteile und Verschwörungstheorien. Fake News weisen oft gemeinsame Merkmale auf, an denen sie erkennbar sind (siehe Kopiervorlage von Safer Internet). Mithilfe dieser Merkmale sollen die Jugendlichen Fake News identifizieren.

- Ziele**
- Fake News identifizieren lernen
  - Die Bedeutung von Fake News für Verschwörungstheorien und Manipulation kennen
  - Bedeutung von Quellenkritik und eigener Medienkompetenz erkennen

- Ablauf**
1. Teilen Sie die Kopiervorlagen von Saferinternet aus und lassen Sie die Jugendlichen im Internet nach Fake News suchen.
  2. Die Jugendlichen sollen eine Falschmeldung aufgreifen und diese anhand der Kopiervorlage analysieren.
  3. Lassen Sie die Jugendlichen dann einzelne Meldungen im Klassenverband vorstellen und besprechen: Warum ist das eine Falschmeldung? Woran habt ihr das erkannt? Bzw. wie geht ihr vor, um den Wahrheitsgehalt von Aussagen zu eruieren (dazu zählt z.B. auch kolportierte Inhalte bei anderen Quellen zu recherchieren)?

# FAKE-NEWS Bingo



Nur weil etwas im Internet steht, muss es noch lange nicht stimmen. In Sozialen Netzwerken werden Fake-News und Gerüchte oft gezielt verbreitet, um Leser/innen zu verunsichern oder Stimmung für bzw. gegen bestimmte Gruppen oder Themen zu machen. Doch wie erkennt man Falschmeldungen im Internet? Zeit für eine Runde Fake-News Bingo! Alles, was Sie brauchen, ist der Newsfeed in einem Sozialen Netzwerk und diese Bingo-Karte. Viel Erfolg!

Wir bedanken uns für die Idee bei [www.populismbingo.fi/en](http://www.populismbingo.fi/en)

**Saferinternet.at**  
Das Internet sicher nutzen!

 Co-financed by the European Union  
Connecting Europe Facility



Jemand hat etwas wirklich „Schlimmes“ gemacht	<b>OMG!! Wahnsinn! UNGLAUBLICH!!!</b> (Aufgeregte Sprache)	Fragwürdige Zahlen und Statistiken	Stimmungsmache mit Bildern (die ev. aus anderem Kontext stammen)	Verschwörungstheorien
Bestimmte Gruppen verhalten sich „schlecht“ (z. B. Muslime, Flüchtlinge, ...)	Es gibt keine Quellenangabe	„Ich habe gehört, dass ...“ „Mein Nachbar/Kollege hat gesehen ...“	Endlich kommt die „Wahrheit“ ans Licht	„Das ist eine Bedrohung für uns alle“ „Ihr werdet schon sehen“ (Angst wird geschürt)
„Alle ... sind ...“ (z. B. Gauner, Gesindel, linkes/rechtes Pack, ...)	„Hirn“ in allen Varianten (z. B. hirnlos, hirnverbrannt, hirnamputiert, ...)	<b>FAKE-NEWS Bingo</b> für Soziale Netzwerke <small>Saferinternet.at</small> <small>Das Internet sicher nutzen!</small>	Story oder Video endet mit Cliffhanger (animiert zum Klicken)	Verwendung von vielen Großbuchstaben („Schreien“)
Tiere werden auf spektakuläre Weise gerettet	„Dafür verantwortlich sind Politiker wie ...“ „Das System ist schuld“	„Du wirst nicht glauben, was dann passiert.“	„Lügenpresse“	Satire
Bilder mit roten Einkreisungen oder Pfeilen	„Früher war alles viel besser“	Schockierende Bilder (z. B. ekelhafte Krankheiten oder Verletzungen)	„Eine Studie besagt ...“ (ohne Belege)	Emotionale Begriffe (z. B. „schrecklich“, „herzerreißend“, „unfassbar“, ...)

## EXTREM/NORMAL? SICH EINE EIGENE MEINUNG BILDEN

2 Seiten der Medaille: Narrative dekonstruieren	
<b>Dauer</b>	Mind. 40 min
<b>Benötigt</b>	Internetfähige Endgeräte (Laptop, Tablet, Handy etc.)
<b>Inhalt</b>	In den Geschichten kommen immer wieder zentrale Motive und Narrative vor, auf denen extremistische Gruppierungen ihr Weltbild aufbauen und mithilfe derer sie dieses stützen (siehe Abschnitt „Die vier Geschichten“ auf S. 19). Gezielt stellen extremistische Gruppierungen Themen nur einseitig dar und arbeiten mit der Angst und den Sorgen der Menschen. In dieser Aktivität setzen sich die Jugendlichen kritisch mit den einzelnen ideologischen Versatzstücken auseinander, die in den Geschichten vorkommen und beleuchten diese von mehreren Seiten.
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Kritisches Hinterfragen kolportierter Meinungen</li><li>● Rhetorik und Instrumentalisierung von Themen durch extremistische Gruppierungen und deren intendierte Wirkung verstehen</li><li>● Meinungen austauschen, demokratische Debattenkultur erlernen</li></ul>
<b>Ablauf</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Jugendlichen tauschen sich innerhalb der „eigenen“ Gruppe - also innerhalb der Gruppe, welche die gleiche Geschichte gespielt hat - über folgende Frage aus: Welche Ansichten hat das neue Umfeld eurer Figur vertreten? Welche Meinungen der neuen Gruppen sind euch besonders in Erinnerung geblieben?</li><li>2. Die Jugendlichen entscheiden sich für ein Thema bzw. eine Position der Gruppe, welche für sie eine besondere Rolle gespielt hat (z.B. Lügenpresse, der wahre Islam, Ausländerkriminalität etc.). Fragen Sie die Gruppen jeweils, wofür sie sich entschieden haben. Fällt den Gruppen nichts ein, können Sie ihnen eines der Themen aus der Beschreibung der Stories (S. 19) zuordnen (5 min).</li><li>3. Im Austausch zu zweit diskutieren die Jugendlichen, was sie von dieser Ansicht halten (5 min).</li><li>4. Die Jugendlichen sollen zu zweit folgende Fragen recherchieren (auf Tafel notieren):<ol style="list-style-type: none"><li>a. Warum weiß die Gruppe so genau Bescheid über das Thema?</li><li>b. Auf welchem Wissen baut die Gruppe ihr Argument auf? Woher hat sie dieses Wissen?</li><li>c. Stimmen die Fakten, die die Gruppe vertritt?</li><li>d. Kann man die Position der Gruppe auch anders sehen?</li></ol></li><li>5. Die Jugendlichen tauschen sich wieder über die Ergebnisse ihrer Diskussion zu zweit und ihre Recherchen in der Kleingruppe aus (10 min).</li><li>6. Die Gruppen berichten dann in der Großgruppe (10 min).</li></ol>

## Diskussion statt Populismus! Meinungen analysieren und austauschen

**Dauer** ca. 30 min

**Benötigt** Platz, Tafel, Whiteboard o.ä.

**Inhalt** Ansichten zum Thema Zusammenleben, Diversität und Toleranz können häufig stark divergieren und haben großes Konfliktpotential. Gerade wenn Überzeugungen besonders stark sind oder ein Thema schon länger und stärker in einer Gruppe polarisiert, sehen sich Jugendliche (wie wohl auch Erwachsene) nur ungern mit Aktivitäten konfrontiert, die diese Meinungen hinterfragen. Gerade Spiele oder Übungen wie die hier vorgeschlagenen erwecken bei solchen Jugendlichen oft den Eindruck, dass ernste Themen mit Spielen „abgespeist“ und sie nicht ernst genommen werden. Mit dieser Aktivität soll den Jugendlichen Raum gegeben werden, ihre Ansichten zur Debatte zu stellen. Das erhöht auch die Chance, dass eigene Ansichten hinterfragt werden. Debatte braucht zudem Übung – auch das soll diese Übung leisten.

- Ziele**
- Reflexion eigener Meinungen;
  - Meinungsvielfalt (der eigenen Gruppe) kennen und akzeptieren lernen bzw. einen Umgang mit Differenzen finden;
  - Demokratische Debattenkultur etablieren: Argumentieren lernen, sich auf Augenhöhe begegnen.

- Ablauf**
1. Kündigen Sie an, dass es in der nachfolgenden Übung darum geht, kontroversielle Themen zu diskutieren, zu denen unter Umständen auch polarisierende emotionale Ansichten vorherrschen. Die Aktivität ist da, um diese auszutauschen.  
*Verletzungen können passieren und brauchen Raum. Wichtig ist lediglich, dass nicht so formuliert wird, dass absichtlich persönlich angegriffen wird (Gruppenregeln definieren!).*
  2. Greifen Sie ein Thema bzw. eine dazugehörige Ansicht auf, die im Umfeld des vorliegenden Themenspektrums gerade aktuell ist in der Gruppe (oder im öffentlichen Diskurs) oder/und polarisiert.
  3. Notieren Sie eine provokante, aber noch eher allgemeine Aussage auf die Tafel.  
z.B.: „Man kann sich nur einem Land zugehörig fühlen. Man muss sich entscheiden, ob das Österreich ist oder nicht!“  
„Rassismus ist auch nur eine Meinung.“

„Wenn man (alternativ: die Ausländer, die Frauen etc.) in der heutigen Welt nicht erfolgreich ist, ist man selbst schuld.“

*Reproduzieren sie keine besonders stereotypen Zuschreibungen und greifen sie Minderheiten nicht direkt an, wenn sie nach Aussagen suchen. Versuchen Sie allgemein zu formulieren und reproduzieren sie keine Aussagen oder Slogans von extremistischen Gruppierungen selbst. Nehmen sie Aussagen aus den Spieleverläufen oder von den Jugendlichen selbst auf.*

1. Die Jugendlichen sollen sich – noch kommentarlos – auf einer gedachten Linie im Raum positionieren. Die Enden dieser Linie sind „stimme zu“ und „stimme nicht zu“
2. Fordern Sie die Jugendlichen nun auf, sich zu überlegen, warum sie an ihrem Ort stehen. Sie sollen sich Argumente überlegen. Holen Sie einige Ansichten zu dem Thema von unterschiedlichen Positionen ein, wobei niemand dazu gezwungen werden soll, etwas zu sagen.
3. Notieren Sie einige (3-4) unterschiedliche Argumente.
4. Spielen Sie die Positionierungs-Aufforderung wiederum mit den notierten Argumenten durch und notieren Sie wieder die Begründungen dafür.
5. Es entsteht so ein erstes Cluster bzw. eine erste Analyse einer Position, in der mehrere Ansichten deutlich werden.
6. Wiederholen Sie die Positionierung mit der ersten Aussage. Fragen Sie, ob sich Positionen geändert haben. Laden sie die Jugendlichen nun zur Diskussion ein: Jede Person sucht sich eine Person aus einem anderen Meinungsspektrum, um gemeinsam zu diskutieren.
7. Geben Sie einen zeitlichen Rahmen (10 min) vor bis alle wieder zusammenkommen. Fragen Sie, ob jemand etwas aus den Zweiergesprächen teilen möchte, wie die Diskussion verlaufen ist und ob es Annäherungen gab.
8. Nicht alle Ansichten werden sich angleichen. Schließen Sie mit einer Reflexion darüber ab, wie mit der Meinungsvielfalt umgegangen werden soll.



## Jeder hat seine Meinung? Über Gruppendruck reflektieren

<b>Dauer</b>	ca. 20 min
<b>Benötigt</b>	mehrere Moderationskärtchen
<b>Inhalt</b>	Gruppendynamiken - z.B. (informelle) Hierarchien, eine starke Mehrheitsmeinung, der Wunsch dazugehören zu wollen - machen es den Jugendlichen mitunter schwer, eine eigene Meinung zu bilden und diese selbstbewusst zu vertreten. Eine eigene Meinung zu bilden und sich vom Gruppendruck zu lösen, ist aber wesentlich, um sich gegen die Verlockungen extremistischer Gruppierungen stellen zu können.
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Über Gruppendynamiken reflektieren;</li><li>● Eigene Bedürfnisse erkennen und artikulieren lernen;</li><li>● Mit anderen in Austausch gehen, andere Bedürfnisse anerkennen;</li></ul>
<b>Ablauf</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jeder Schüler bzw. jede Schülerin bekommt mind. 3 Moderationskärtchen.</li><li>2. Notieren Sie folgende Frage:<ul style="list-style-type: none"><li>● Was brauche ich, damit ich in der Gruppe meine Meinung frei sage? Als Hilfestellung und um besser in die Reflexion zu kommen, geben Sie den Jugendlichen auch Fragen mit, wie:<ul style="list-style-type: none"><li>● Wie sollen andere reagieren, wenn ich mich äußere?</li><li>● Wie soll mit unterschiedlichen Ansichten umgegangen werden?</li></ul></li></ul></li><li>3. Die Jugendlichen sollen sich in Gruppen zu 4-5 Personen zusammenfinden und über ihre Gedanken sprechen. Die Jugendlichen sollen dann ihre Ideen nach Wichtigkeit ordnen. (ca. 5-10 min)</li><li>4. Die ersten drei wichtigsten Merkmale jeder Gruppe werden in der Großgruppe vorgestellt.</li></ol>