



radicalGAME

Anleitung für Trainer*innen



**radical
GAME**

GAME-based pedagogies for Youth-Led
Dialogue and Active Citizenship to prevent
Discrimination and RADICALisation

Über das Projekt

RadicalGAME ist eine transformative Initiative, die darauf strategisch ausgerichtet ist, der Radikalisierung von Jugendlichen entgegenzuwirken, indem sie Verbindungen zwischen Politik, Forschung und praktischen Interventionen herstellt. Im Kern versucht das Projekt junge Menschen durch ein innovatives spielerisches Lernpaket zu stärken, das als Katalysator für konstruktive Dialoge zu kritischen Themen wie Radikalisierung und bürgerschaftlichem Engagement dient.

Project Title: GAME-based pedagogies for Youth-Led Dialogue and Active Citizenship to prevent Discrimination and RADICALISATION

Start date: 01/11/2023

End date: 31/10/2025

Reference: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

EU Programme: Erasmus+ KA2 Cooperation Partnership YOUTH

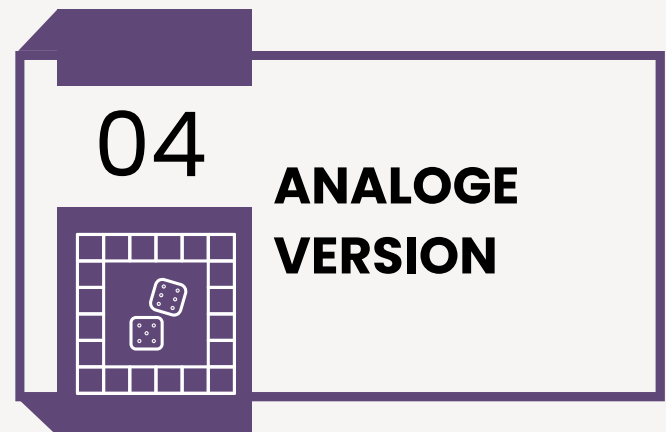


Partnerschaft



INHALTSVERZEICHNIS

Klick hier um mehr zu lesen:



WAS SIND DIE ZIELE DES SPIELS?

radicalGAME zielt darauf ab, das bürgerschaftliche Engagement zu stärken und das Risiko der Radikalisierung unter Jugendlichen durch immersive Erfahrungen aus spielbasiertem Lernen zu bekämpfen. Für unser Spiel wurden Karten, pädagogische Ressourcen und Online-Social-Media-Herausforderungen erstellt, die Szenarien zum Prozess der Radikalisierung enthalten, um kritisches Denken zu fördern, aktive Bürgerschaft aufzubauen und einen von Jugendlichen geführten Dialog anzustoßen. Die Karten werden die Spielende dazu bringen, kritisch über die häufigsten Rechtfertigungen nachzudenken, die radikale und diskriminierende Ideologien legitimieren.



Für die Entwicklung pädagogischer Ressourcen und Szenarien in Form von Karten werden spielbasierte Lernmethoden eingesetzt. Diese sollen die jungen Spielenden dazu anregen, die im Laufe der Menschheitsgeschichte am häufigsten verwendeten Begründungen für radikale und diskriminierende Ideen zu überdenken und kritisch zu bewerten.

Das radicalGAME ist ein zweckorientiertes Spiel mit sorgfältig ausgearbeiteten Fragen- und Joker-Leveln, die das vorhandene Verständnis junger Menschen zum Thema Radikalisierung vertiefen und ihnen dabei helfen, neue, von Jugendlichen geleitete politische Maßnahmen zu entwickeln.

FÜR WEN IST DIESES SPIEL?

A

Jugendliche im Alter von 18 bis 30 Jahren, die ein Interesse daran haben, sich aktiv für die Prävention der Radikalisierung unter Gleichaltrigen einzusetzen und an von Jugendlichen geführten Dialogen teilzunehmen, um ein aktives Bürgertum zu fördern.

B

Fachkräfte der Jugendarbeit, die keine oder nur eine unzureichende Ausbildung in den Bereichen bürgerschaftliches Engagement junger Menschen, Radikalisierungsprävention und/oder spielbasiertes Lernen und Praktiken zur Stärkung junger Menschen erhalten haben.

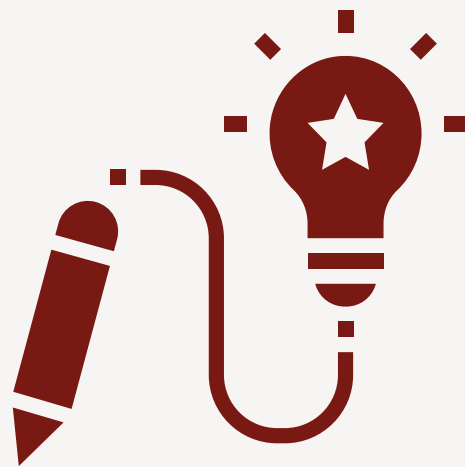
C

Fachkräfte, die im Bereich der Prävention von gewalttätigem Extremismus / Radikalisierungsprävention arbeiten und/oder Interesse daran haben, ihre Methoden für die Anwendbarkeit bei Jugendlichen zu erweitern.

D

User-Review-Panel, das sich aus Mitgliedern der oben genannten Zielgruppen zusammensetzt.

Identität
Toleranz
Extremismus Überzeugung Positiver Einfluss Radikalisierung
Kritisches Denken
Dialog Szenarien
Prävention
Bewusstsein
Gamifizierung
Geschichten erzählen Empathie



**WIE IST DAS
SPIELDESIGN?**



SPIELMECHANIK

Kooperatives Spiel:

Die Spielenden müssen zusammenarbeiten, um sich ihren Weg durch realitätsnahe Szenarien zu bahnen, die mit Radikalisierung und bürgerlicher Teilhabe zu tun haben.



Das Kartendeck enthält:

3 Rollen, 6 fiktive Länderbeschreibungen, 5 Szenarien in jedem Land (insgesamt 30 Szenarien/Karten mit 3 möglichen Antworten) und 10 Wildcards zur Selbsteinschätzung der Spielenden.

Spielende

>5 (bei mehr als 9 können sie in zwei Teams aufgeteilt werden)



GESAMTZIEL

Die Spielenden werden während des Spiels aus der Position einer bestimmten Rolle mit verschiedenen Szenarien und Fällen von Radikalismus und Extremismus konfrontiert. Dies hilft ihnen, über **verschiedene Weltanschauungen und Perspektiven** sowie die Ursachen für Radikalisierung nachzudenken, während die Diskussion den **bürgerschaftlichen Dialog** fördert und die Spielenden dazu anregt, darüber nachzudenken, wie sie **aktiv am bürgerlichen Leben teilnehmen** können, ohne radikalisiert zu werden.

BARRIEREFREIHEIT UND INKLUSION

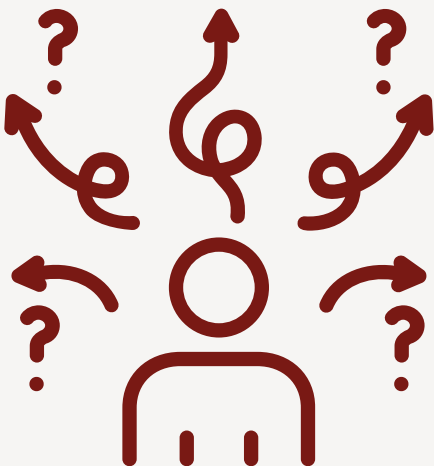
Die Karten sind im PDF-Format erhältlich, können einfach heruntergeladen und ausgedruckt werden und sind auch in einem digitalen Format auf der radicalGAME-Plattform verfügbar.

Weitere Informationen zum Zugriff und zur Verwendung der digitalen Version werden in Kürze bereitgestellt.

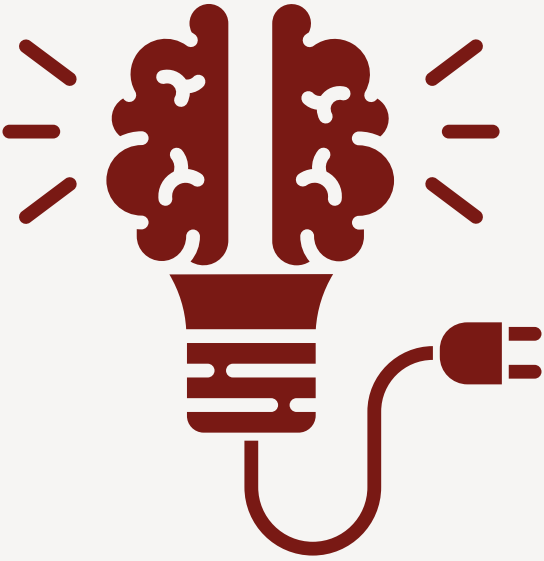
Das Spiel ist auch auf Englisch, Griechisch, Deutsch und Italienisch verfügbar und der Inhalt der Szenarien spiegelt unterschiedliche Kulturen, Hintergründe und Erfahrungen wider.



SENSIBLE THEMEN ANSPRECHEN



Das Spiel ermutigt die Spielenden, nicht davon auszugehen, dass Menschen von Natur aus diskriminieren und ausschließen, sondern diese Tendenz umkehren zu wollen: durch den Aufbau einer offenen und integrativen Gesellschaft, in der Diskriminierung entstehen kann, der jedoch dadurch entgegengewirkt werden kann, dass Elemente der Vielfalt berücksichtigt und in das Spiel integriert werden, ohne normativ zu wirken.



EINBETTUNG VON ZIELEN IN DAS SPIELERLEBNIS

Um die folgenden vorgeschlagenen Ziele zu erreichen, können wir bei der Entwicklung des Spiels die folgenden Tipps umsetzen.

Kritisches Denken:

- Stell die Spielenden vor herausfordernde Szenarien, die kritische Analysen und Entscheidungsfindung erfordern.
- Füge Multiple-Choice-Optionen ein, die unterschiedliche Perspektiven und mögliche Ergebnisse darstellen.
- Biete den Spielenden die Möglichkeit, durch Erkundung und Dialog verborgene Informationen oder alternative Sichtweisen aufzudecken.

1

Empathie und Perspektivübernahme:

- Erschaffe vielfältige Charaktere mit einzigartigen Hintergründen, Motivationen und Herausforderungen
- Ermutige die Spielenden, Rollenspiele mit Charakteren mit unterschiedlichen Identitäten und Hintergründen zu spielen.
- Biete den Spielenden die Möglichkeit, in die Lage anderer zu schlüpfen und die Welt aus alternativen Perspektiven zu erleben.

2

Zusammenarbeit und Kommunikation:

- Implementiere ein Abstimmungssystem oder einen Mechanismus zur Konsensbildung, der die Spielenden zur Zusammenarbeit bei wichtigen Entscheidungen zwingt.
- Belohne effektive Kommunikation und Zusammenarbeit mit Boni oder Vorteilen im Spiel.
- Lege gemeinsame Ziele oder Missionen fest, die koordinierte Anstrengungen aller Spielenden erfordern.
- Schaffe Design-Herausforderungen, die nur durch Teamarbeit und strategische Planung bewältigt werden können.



Kulturelle Kompetenz & Diversitätsbewusstsein:

- Integriere verschiedene kulturelle Referenzen, Traditionen und Bräuche in die gesamte Spielwelt.

Konfliktlösung und Mediation:

- Ermögliche Spielenden, verschiedene diplomatische Strategien zu erkunden, indem du mehrere Möglichkeiten zur Konfliktlösung anbietest, wie z. B. Mediation, Allianzen und Überredung.



Herausforderungen Spielende Einfluss
Rollenspiel Konsequenzen Debatten
Kritisches Denken
Dialog
Geschichten erzählen Karten Szenarien Gamifizierung
Punkte sammeln Entscheidungen
Teamarbeit



LEITFADEN ZUR MODERATION

ROLLE DER TRAINER*INNEN

Deine Rolle als Trainer*in besteht darin, die Spielenden durch das radicalGAME zu führen, den Dialog zu fördern, eine sichere, integrative und respektvolle Umgebung sicherzustellen und den Spielenden dabei zu helfen, über die präsentierten Szenarien nachzudenken.



1

Vor dem Spiel

Bereite den Raum vor:

- Sorg für bequeme Sitzgelegenheiten, um eine offene Diskussion zu fördern. Am besten bittest du die Teilnehmenden, einen Kreis zu bilden und sich gegenseitig zu sehen.
- Halte sämtliche Materialien bereit (Karten, digitale Geräte).
- Teste digitale Plattformen für den Teil der Social-Media-Herausforderungen.

Vorstellung des Spiels:

- Führe eine kurze Einleitung in das radicalGAME-Projekt durch.
- Erkläre das Ziel und das Format des Spiels.
- Erstelle den radicalGAME-Gruppenvertrag, um Grundregeln für eine respektvolle Kommunikation festzulegen.
- Die Trainer*innen können die Teilnehmenden um Beiträge bitten, wenn diese der Meinung sind, dass mehr oder andere Grundregeln erforderlich sind, z. B. „Zeit zum Sprechen“ oder eine allgemeine Geste, die verwendet wird, wenn jemand zu viel Platz einnimmt und nicht die gleichen Redemöglichkeiten gegeben werden.
- Betone die Bedeutung kritischen Denkens, demokratischen Dialogs und Aufgeschlossenheit.

Beispiel: Ein Gruppenvertrag

I

“What happens in Vegas, stays in Vegas”

Was wir in diesem Workshop besprechen (persönliche Ansichten & Erfahrungen, Geschichten, Ereignisse aus der Schule usw.) bleibt in diesem Raum!

II

“Gemeinsame Räume schaffen”

Wir sollten inklusiv sein und Platz für andere Teilnehmenden schaffen. Es liegt in der Verantwortung aller, nicht zu unterbrechen und Wege zu finden, wie jeder seine Ideen und Gedanken zum Meeting beitragen kann.

III

“Vermeide vorschnelle Urteile”

Wir müssen ein vorurteilsfreies Umfeld schaffen, in dem Ideen offener geäußert werden können.

IV

“Nimm es mit Problemen auf, nicht mit Menschen”

Wenn Menschen das Gefühl haben, dass ihre persönlichen Ansichten angegriffen werden, fühlen sie sich oft verletzt, schlagen um sich und schlagen zurück. Dies wollen wir vermeiden, indem wir eine Sprache verwenden, die sich auf die objektiven Probleme konzentriert. Jede Meinung zählt und ist eine Reflexion wert.



2

Während des Spiels:**Beginne mit einem Icebreaker:**

- Verwende ein Kennenlernspiel, damit sich die Teilnehmenden miteinander wohlfühlen und die Teambildung gefördert wird.

Beispiel: Icebreaker**Alphabetischer Kreis:**

1. Kontrolliert eure Namensschilder und die der anderen Teilnehmenden und lasst uns unseren Kreis bilden!
2. Beginnen wir mit der Person, deren Name mit dem Buchstaben ... beginnt.
3. Fahren wir der Reihe nach fort! Als nächstes im Kreis ist die Person dran, deren Name mit „B“, „C“ usw. beginnt.
4. Behaltet die Reihenfolge bei und seid bereit, an der „richtigen“ Stelle zu stehen! Wenn jemand nicht an der Reihe ist, helfen wir ihm – helfen wir uns gegenseitig, den „richtigen alphabetischen Kreis“ zu bilden.
5. Jetzt haben wir zwei Minuten Zeit, um herauszufinden, wer die Person zu unserer Linken ist und einige interessante Fakten über sie zu erfahren. Jeder stellt die Person zu seiner Linken der gesamten Gruppe kurz vor.

Spielphasen:

- Betone, wie wichtig es ist, **während der Diskussionen die zugewiesenen Rollen beizubehalten**. Manchmal werden den Spielenden während der Diskussionen Rollen zugewiesen oder sie stoßen auf Ansichten, die sie persönlich nicht vertreten oder mit denen sie nicht einverstanden sind. Das Einbeziehen von Rollenspielen ist jedoch ein wichtiger Teil des Lernprozesses, da es den Teilnehmenden hilft, Empathie, kritisches Denken und ein tieferes Verständnis für unterschiedliche Perspektiven zu entwickeln.
- Erkläre die verfügbaren Spielmodi und entscheide gemeinsam, welchen Modus du spielen möchtest (einfach, mittel oder schwer).
- Verteile die Rollenkarten nach dem **Zufallsprinzip** an die Spielenden.
- Ermutige die Spielenden, **entsprechend ihrer zugewiesenen Rollen** zu denken und zu handeln. Die Trainer*innen sollten sich ein paar Minuten Zeit nehmen, um die Teilnehmenden zu bitten, die Augen zu schließen und sich ihr Leben basierend auf der ihnen zugewiesenen Rolle vorzustellen. Konkrete Fragen könnten sein: „Wer sind deine Freunde?“, „Wo gehst du zur Schule?“, **„Bist du glücklich?“** Dies könnte dazu beitragen, dass die Teilnehmenden tiefer in den Rollenspielaspekt eintauchen, insbesondere während der ersten paar Runden.
- Behalte die Zeit im Auge.
- Mache dich mit den Kriterien für jede Wildcard vertraut, um Diskussionen richtig einschätzen und leiten zu können.
- Ermutige zur aktiven Teilnahme.
- Die Spielenden ziehen abwechselnd Karten und lesen Szenarien vor.
- Hebe hervor, wie die Teilnehmenden von den Perspektiven und Erfahrungen der anderen lernen können.

Den Dialog erleichtern:

- Ermutige die Spielenden, unterschiedliche Perspektiven zu teilen.
- Stelle gezielte Fragen, um die Diskussion zu vertiefen.
- Hilfe den Teilnehmenden, Spielszenarien mit bereits bekannten realen Problemen zu verknüpfen.

Konfliktbewältigung:

- Gehe umgehend auf störendes Verhalten ein.
- Fördere das Zuhören und die Empathie der Spielenden.

3**Nach dem Spiel:****Nachbesprechung:**

- Rege eine Gruppendiskussion darüber an, was die Spielenden gelernt haben.
- Frage die Teilnehmenden, wie sie sich in dieser Rolle gefühlt haben, was sie darüber dachten und wie sie sich mit dieser Rolle innerhalb einer Gruppe gefühlt haben, um über die sozialen Dynamiken nachzudenken.
- Frage die Spielenden, wie die Szenarien ihre Ansichten zur Radikalisierung verändert haben.
- Bespreche die vorgeschlagenen, von der Jugend geleiteten Maßnahmen und ihre Durchführbarkeit.

Rückmeldung:

- Sammel Feedback zum Spielerlebnis.
- Frage sie, was sie wertvoll fanden und ob sie Vorschläge zur Verbesserung zukünftiger Sitzungen haben.

Weiteres:

- Ermutige die Teilnehmenden, ihre Spielerlebnisse mithilfe der entsprechenden Hashtags in den sozialen Medien zu teilen.
- Sorge für die Bereitstellung von Ressourcen für weiteres Wissen zum Thema bürgerschaftliches Engagement und Radikalisierung.

Zusätzliche Tipps:

- Während des Spiels ist es wichtig, eine **neutrale Sprache** zu verwenden und eine Sprache zu vermeiden, die bestimmte Gruppen bevorzugen oder ausschließen könnte. Bitte versuche geschlechtsneutrale und kulturell sensible Begriffe zu verwenden.
- **Vermeide Stereotypen** und achte darauf, Stereotypen in Rollen oder Szenarien nicht zu verstärken.
- Als Trainer*in musst du bei der Arbeit mit jungen Menschen **emotionale Reaktionen** im Auge behalten, falls es auslösende Probleme gibt. Achte auf die emotionalen Reaktionen der Spielenden und biete ihnen bei Bedarf Unterstützung.
- Du kannst einige Regeln gerne an die Dynamik und den Hintergrund der Gruppe **anpassen**. Es liegt an Dir, die notwendigen Anpassungen vorzunehmen.



SPIELREGELN

Level 1: „Die Länder“

Das erste Level des Spiels wird, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad, in **mindestens 3** bis **höchstens 12 Runden** gespielt.

Das Ziel der Spielenden besteht darin, zusammenzuarbeiten und für jedes Szenario **die beste Lösung** zu finden.

Die Spielenden übernehmen in jeder Runde **unterschiedliche Rollen**. Das Ziel besteht darin, die **wirksamste Lösung** zur Verhinderung von Radikalisierung und Förderung der Inklusion zu diskutieren und auszuwählen.

Das Spiel bietet vier Schwierigkeitsstufen:

Einfach: ★★☆☆☆

3 Länder, 1 Szenario pro Land

Medium: ★★★☆☆

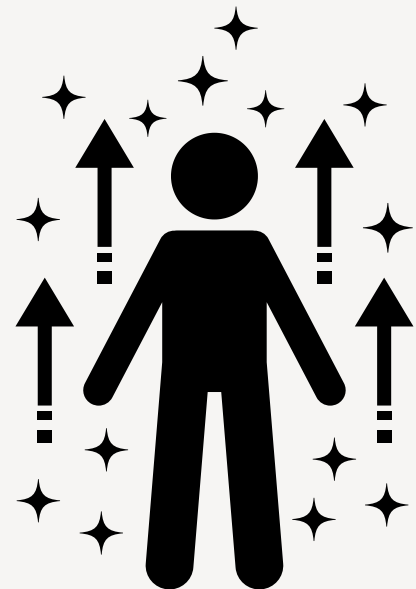
2 Länder, 5 Szenarien pro Land

Hart: ★★★★☆

6 Länder, 2 Szenarien pro Land

Legendär: ★★★★★

Alle Länder und Szenarien



Zu Beginn des Spiels erklären die Trainer*innen **ausführlich** die Regeln und den Spielablauf. Jeder Spielende wählt eine Rolle aus den verfügbaren Rollenkarten aus, die unterschiedliche Perspektiven auf die Gesellschaft und die bürgerliche Teilhabe darstellen, sowie einigen leeren Rollenkarten.

Die Rollen sind verborgen, werden **zu Beginn jedes Szenarios** zufällig zugewiesen und **am Ende der Runde** angezeigt.

Es werden mindestens 5 Spielende benötigt: **3 Rollenspieler*innen und mindestens 2 neutrale Rollenspieler*innen** (die als **neutrale Wähler/Richter fungieren**). Vergiss nicht, die zusätzlichen leeren Rollenkarten je nach Gesamtzahl der Spielenden aus dem Stapel zu entfernen.

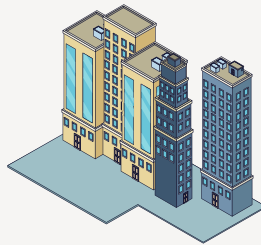
Das Spiel unterstützt bis zu **9 Spielende**. Größere Gruppen können in **mehrere Spielsitzungen** aufgeteilt werden.

Die Spielenden haben ein paar Minuten Zeit, um ihre Rollen zu lesen, **bevor sie beginnen**. Die Spielenden bilden eine Gruppe mit unterschiedlichen Hintergründen/Ideologien, die gemeinsam in jedes der 6 imaginären Länder reisen, um die Welt kennenzulernen.

Jedes Land verfügt über seine eigenen Besonderheiten (**Regime, Politik, Werte, Lebensstandard**) und konzentriert sich auf einen anderen Bereich, wie folgt: Bildung, Beschäftigung, Sport, Klimawandel, Teilnahme am demokratischen Leben und öffentlicher Verkehr/Städtebau.



Bildung



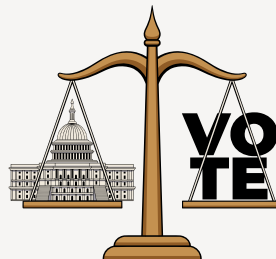
Arbeitsplatz



Sport



Klimawandel



Demokratie

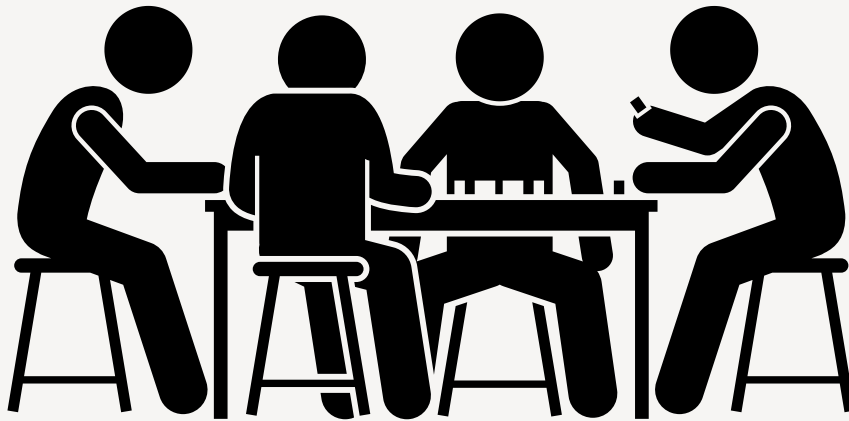


Stadtgesellschaft

In jedem dieser Länder werden die Spielenden mit unterschiedlichen, **vom echten Leben inspirierten** Szenarien konfrontiert, die mit unterschiedlichen Ausprägungen radikaler, extremistischer und gewalttätiger Weltanschauungen zu tun haben. Ihr Ziel ist es, jedes Szenario durchzugehen und zu versuchen, die bestmögliche Lösung zu **diskutieren und zu debattieren**, während sie ihre zugewiesene Rolle beibehalten.

Alle Entscheidungen, die die Community betreffen, werden über ein **Abstimmungssystem** getroffen, bei dem jeder Spielende eine Stimme abgibt, um eine gleichberechtigte Beteiligung und **kollektive Verantwortung** sicherzustellen. Nach Erreichen einer Einigung sollten sie mit dem nächsten Szenario fortfahren.

Für jedes Szenario gibt es **drei mögliche Lösungen**, die auf einer Skala von der am wenigsten positiven bis zur positivsten Lösung hinsichtlich ihrer **Auswirkungen** auf die Prävention einer Radikalisierung und den Schutz potenziell gefährdeter Personen entwickelt werden (d. h. welche Auswirkungen hätte diese Lösung im Hinblick auf die Menschenrechte und die soziale Eingliederung?).



Erstens werden **die Antworten vor den Spielenden verborgen**, um eine **echte Diskussion unter den Teilnehmenden** zu ermöglichen. Nur die Trainer*innen haben Zugriff auf die Antworten und können die Diskussion leiten. Nach **5 Minuten** Nachdenken und Brainstorming zeigst du die Karten mit den Lösungen und die Spielenden haben **15 Minuten** Zeit, die Lösungen zu lesen und abzustimmen.

Bezüglich der möglichen Lösungen enthält der Leitfaden für Trainer*innen im folgenden Abschnitt einige Tipps und Hinweise zur Unterstützung der Spielenden.

Die endgültige Antwort wird von der Gruppe nach dem Prinzip der **fairen Mehrheit** entschieden. Die drei Rollen müssen erkennen, welche Lösung am besten zu ihrem Profil passt, und die Gruppe davon überzeugen, dafür zu stimmen.

Spielende mit leeren Rollen stimmen am Ende jeder Runde über die **überzeugendste Lösung** ab. Jede Rolle erhält Punkte basierend auf den Stimmen, die ihre Lösung erhält: **1 Punkt für jede erhaltene Stimme**.

Die Rollen werden **in jeder Runde neu gemischt**, um sicherzustellen, dass die Spielenden zwischen den drei Hauptrollen und Leerrollen abwechseln. Als **Anreiz** für das Engagement stehen **in Level 1 auch Wildcards** zur Verfügung. Trainer*innen vergeben Wildcards als Belohnung für aktive Beiträge.

Jede Wildcard gewährt **einen zusätzlichen Punkt** und fördert so die Teilnahme von Spielenden mit leeren Rollen.

Die 10 Wildcards entsprechen den 10 Kompetenzen, die im transnationalen Bericht der Alignment-Workshops identifiziert wurden:

Interkulturelle
Kommunikation

Soziale
Kompetenzen

Medien-
kompetenz und
kritisches
Denken

Bürgerliche
Beteiligung

Kulturelles
Bewusstsein

Zwischen-
menschliche
und
interkulturelle
Kommunikation

Interessen-
vertretung

Konfliktlösung
und Mediation

Engagement
der
Gemeinschaft

Ganzheitlicher
Ansatz und
Systemdenken

Für jedes Szenario, das mit der positivsten Wirkung gelöst wurde, können Trainer*innen zusätzliche Belohnungen vergeben, wie zum Beispiel: dynamische Diskussionszeit mit dem Szenario, die Möglichkeit zu Überspringen oder eine kleine physische Belohnung in Form von etwas Symbolischem, wie ein Abzeichen oder eine Medaille.

Um Voreingenommenheit zu vermeiden und die Teilnehmenden zu ermutigen, ehrlich abzustimmen, **erfolgt die Abstimmung anonym.**

Die Spielenden sammeln in allen Runden Punkte und der Spielenden mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Den Spielenden muss klar erklärt werden, wie Punkte erzielt werden und wie sie Punkte erzielen können (indem sie die anderen davon überzeugen, die ihrer Rolle entsprechende Lösung zu wählen).

SPIELREGELN

Level 2: „Erstellung und Reflexion“

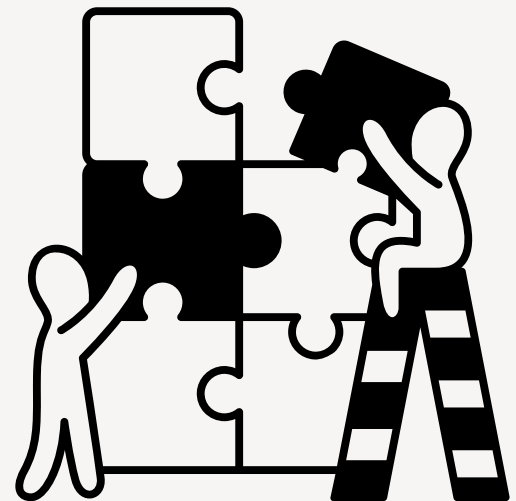
Im zweiten Level erstellen die Teilnehmenden in Zusammenarbeit mit den Trainer*innen **ein neues Szenario und mögliche Lösungen** auf Blankokarten, die bürgerliche Beteiligung schützen, fördern usw. Diese Szenarien können einen eher „persönlichen“ Charakter haben und eine Diskussion über Gruppenzwang, Zugehörigkeitsgefühl, aktive Bürgerschaft usw. anregen.

Je nach Zeit **können die Spielenden ein Land auswählen** und ein oder mehrere Szenarien (z. B. basierend auf den unterschiedlichen Themen der einzelnen Länder) und 3 entsprechende Lösungsansätze entwickeln.

Dieses Level ist als **kreative Phase** zu betrachten, die das Spiel im Rahmen des EQF einen Schritt weiterbringt. In diesem Level verfügen die Spielenden über mehr Autonomie.

Optional können sie erneut Rollen (versteckt oder nicht) übernehmen, um ein Rollenspielelement für die Entwicklung der Lösungen hinzuzufügen.

Die Punkte können in jeder Runde festgehalten werden, je nachdem, **wie positiv oder negativ** jede Entscheidung im Hinblick auf ihre potenzielle Auswirkung war. Ebenso können die „Auszeichnungen“ für diese Stufe ein Motto sein, das an etwas Wichtiges erinnert, das sie gelernt haben, oder etwas, das sie als Botschaft aus dem Szenario weitergeben möchten (z. B. Fangewalt erzeugt Gewalt; **Fußball ist ein Spiel zum Spaß und Spiele sollten niemanden verletzen usw.**).



Am Ende könnte es eine Nachbesprechung mit den Trainer*innen geben, bei der die Spielenden sagen können, **wie sie sich während des Spiels gefühlt haben**, als sie unterschiedliche Rollen und Perspektiven eingenommen und gespielt haben, in welchem Szenario/Land/welcher Rolle sie sich (un)wohler gefühlt haben, was ihre Erkenntnisse waren usw.. Der Zeitaufwand für dieses Level beträgt etwa **40 Minuten pro Szenario**.

SPIELREGELN

Level 3: „Social Media-Herausforderungen“

Abschließend können die Gewinner*innen und/oder die Trainer*innen **Social-Media-Challenge**-Karten an den Rest der Gruppe verteilen, um das dritte Level abzuschließen.

Diese Karten stellen **Herausforderungen** dar, die online, einzeln oder in der Gruppe durchgeführt werden können.

Die Trainer*innen sollten die Social-Media-Herausforderungen, ihre positiven Auswirkungen und das Engagement der Teilnehmenden entsprechend den Spielzielen **steuern**.

Für jede Social-Media-Herausforderung haben die Spielenden etwa **20 Minuten** Zeit.



ROLLENKARTEN

Vertreter*in der sozialen Verantwortung

Diese Rolle verkörpert Gewissenhaftigkeit, Verantwortung, Frieden und ein tiefes Engagement für kollektives Handeln und Verständnis für unterschiedliche Perspektiven. Sie beteiligen sich aktiv an einem demokratischen Dialog, hören aktiv zu, stellen durchdachte Fragen und reagieren mit Einfühlungsvermögen. Ihr Ziel ist es, gegenseitiges Verständnis zu fördern und Konflikte durch Zusammenarbeit zu lösen, wobei sie der Einheit Vorrang vor der Spaltung einräumt.

Schlüsselwörter:

Aktives Zuhören, Empathie, Konfliktlösung, emotionale Intelligenz, Interessenvertretung und bürgerliches Engagement.

Moderator*in

Diese Rolle drückt die Essenz von Ausgewogenheit und aufmerksamer Beobachtung aus. Der Teilnehmende hält sich zurück, um die Gruppendynamik sorgfältig zu beobachten, und greift nur ein, wenn es nötig ist, um produktive und respektvolle Interaktionen zu gewährleisten. Ihr primäres Ziel ist es, die Neutralität zu wahren, Diskussionen wieder in die richtigen Bahnen zu lenken, wenn sie abschweifen, und ein Umfeld des offenen und integrativen Dialogs aufrechtzuerhalten. Sie konzentrieren sich auf die Förderung eines konstruktiven Austauschs, ohne das Ergebnis aktiv zu steuern.

Schlüsselwörter:

Mäßigung, Unparteilichkeit, Situationsanalyse, Problemlösung und Geduld.

Hochstapler*in

Die Rolle der Hochstapler*innen besteht darin, die Bemühungen der Gruppe auf subtile Weise zu untergraben, indem sie andere dazu bringen, sich für Entscheidungen zu entscheiden, die zwar logisch oder ansprechend erscheinen, aber letztlich unwirksam oder kontraproduktiv sind. Ihre Strategie besteht darin, Zweifel zu säen, Unentschlossenheit zu fördern oder unter dem Vorwand, hilfreich zu sein, fehlerhafte Lösungen zu unterstützen. Die Hochstapler*innen leben davon, sich in das Team einzufügen und ihre Ideen als konstruktiv darzustellen, während sie die Gruppe insgeheim in Richtung weniger wünschenswerter Ergebnisse lenken.

Schlüsselwörter:

Überzeugender Kommunikationsprofi, Meister*in der Verkleidung, Agent*in des Zweifels.

Bewusstsein
Engagement Spielende Beeinfluss-
Rollenspiel barkeit Ermutigung
Kritisches Denken Anleitung Konsequenzen
Geschichten erzählen Dialog Szenarien Gamifizierung
Mediation Auswahlmöglichkeiten
Fake News Neutralität

TIPPS UND ZUSÄTZLICHE RESSOURCEN FÜR DIE TRAINER*INNEN



Co2-Neutralität

Klimaanpassung

Wasserschutz

Kreislaufwirtschaft

Zusammenbruch des Ökosystems

Armut

Klimagerechtigkeit

Trockenheit

Grüne Technologie

Rückgang der Landwirtschaft

Wüstenbildung

Abholzung

Politische
Instabilität

ALDA

Klimaflüchtlinge
Temperaturen

Ernährungsunsicherheit

Waldbrände

Aufstand

Luftverschmutzung

Überschwemmungen

Wirtschaftliche

Erneuerbare Energien

Instabilität

Radikalisierung

Widerstandskraft
der Gemeinschaft

Klimaproteste

Nachhaltige Landwirtschaft



SZENARIO 1: MASSENPROTEST IN ALDA

Jugendaktivist*innen verurteilen Untätigkeit der Regierung in der Klimakrise

Tipps für Trainer*innen:

Fördere Empathie, indem du die Teilnehmenden bittest, unterschiedliche Perspektiven zu berücksichtigen, beispielsweise die, von Aktivist*innen, Regierungsvertreter*innen und der breiten Öffentlichkeit.

Leite die Gruppe an, um herauszufinden, ob radikale Aktionen wie Vandalismus der Sache auf lange Sicht schaden oder helfen.

Fass die wichtigsten Punkte der Diskussion zusammen und konzentriere dich dabei auf die verschiedenen Strategien zur Förderung des Umweltschutzes.

SZENARIO 2: FEUERSTURM DER EMPÖRUNG

Journalist macht Regierung für Klimakrise und Brände verantwortlich

Tipps für Trainer*innen:

Bedenke, dass das Szenario starke Emotionen hervorrufen kann (Wut, Frustration). Ermutige Teilnehmende, ihre Gefühle auszudrücken, aber erinner sie daran, dies konstruktiv zu tun.

Leite die Teilnehmenden an und lass sie die drei möglichen Antworten analysieren und die kurz- und langfristigen Auswirkungen jedes Ansatzes, die ethischen und rechtlichen Aspekte jeder Maßnahme sowie die Reaktion der Öffentlichkeit auf jede Wahl diskutieren.

Betone, wie stark die Umweltzerstörung gefährdete Bevölkerungsgruppen betrifft und wie diese Probleme durch systemische Veränderungen gelöst werden können.

SZENARIO 3: TYE-MELÁNE:

Ein Kreislauf der Zerstörung – Brände, Überschwemmungen und die Klimadebatte

Tipps für den Trainer*innen:

Hilf den Teilnehmenden, sich auf die Problemlösung und das Verständnis zu konzentrieren, anstatt die Schuld bestimmten Einzelpersonen oder Gruppen zuzuweisen.

Stell für jede Lösung Fragen wie: „Welche Vorteile bietet dieser Ansatz?“ oder „Welche langfristigen Auswirkungen könnte er auf die Gemeinschaft haben?“ Wenn die Teilnehmenden unterschiedliche Ansichten haben, versuche, einen gemeinsamen Nenner zu finden. Beispiel: „Wie können Gemeinschaftsmaßnahmen und Regierungsinitiativen zusammenwirken, um dieses Problem zu lösen?“

SZENARIO 4: URBANES GRÜN IN DER KRISE

Der Kampf um Bäume und Parks in Alda

Tipps für den Trainer*innen:

Bedenke die unterschiedlichen Hintergründe und Erfahrungen, die Teilnehmende möglicherweise mitbringen, und, dass dieses Szenario kontroverse Meinungen hervorrufen kann.

Sei in der Lage, bei Konflikten zu vermitteln, die während Diskussionen entstehen können, und stell sicher, dass der Fokus weiterhin auf der gemeinsamen Problemlösung liegt.

Bitte die Teilnehmenden, ihre Erfahrungen mit Grünflächen in ihrer Nachbarschaft zu teilen. Dies kann dazu beitragen, Empathie und Gemeinschaftsgefühl aufzubauen.

SZENARIO 5: ÖKONOMISCHE VORTEILE DES TOURISMUS UND UMWELTKOSTEN ABWÄGEN

Tipps für Trainer*innen:

Gib auch den leiseren Stimmen die Möglichkeit, ihre Ansichten zu äußern.

Verschaff dir einen Überblick zu den Umweltauswirkungen des Tourismus und den Argumenten bezüglich der Idee der wirtschaftlichen Entwicklung gegenüber den Umweltkosten.

Leite die Teilnehmenden dazu an, kreative Lösungen zu finden, die wirtschaftliche und ökologische Bedürfnisse berücksichtigen. Sprecht über die Ökotourismusmodelle.

Zusätzliche Ressourcen



- [Global Forest Watch, globalforestwatch.org](http://globalforestwatch.org)
- [Climate Action Network \(CAN\), climatenetwork.org](http://climatenetwork.org)
- [Tourismus und Klimawandel - Welttourismusorganisation der Vereinten Nationen \(UNWTO\), unwto.org/sustainable-development](http://unwto.org/sustainable-development)
- [Zentrum für Klima und Sicherheit, climateandsecurity.org](http://climateandsecurity.org)
- [UN-Umweltprogramm \(UNEP\), unep.org](http://unep.org)
- [Greenpeace International, greenpeace.org/international](http://greenpeace.org/international)
- [WWF – Nachhaltige Städte, cities.wwf.org](http://cities.wwf.org)

Digitale Kompetenzen

Alphabetisierung

Geisteswissenschaften

Schulen

Technologie

Höhere Bildung

Berufsausbildung

Universitäten

Wissenschaft

Kritisches Denken

Forschung

Abwanderung

Innovation

hochqualifizierter Fachkräfte

Standardisierte Tests

Wissen

Lernen

SCIENCELANDS

Ernährungsunsicherheit

Laboratorien

Stipendien

Bibliotheken

Bildungstechnologie

Forschungszentren

Intelligente

Überbevölkerung

Online-Lernen

Klassenzimmer

Digitale Kluft

Bildungsungleichheit

Online-Lernen

Abbruchquoten

Fake News



SZENARIO 1: ECHOS DER GLEICHGÜLTIGKEIT

Der Kampf um die Zugehörigkeit zum Institut

Tipps für Trainer*innen: Trainer*innen sollten über die Vor- und Nachteile jeder Lösung nachdenken, um die Diskussion zu lenken.

Lösung 1, das Durchsetzen von Regeln kann zwar kurzfristig zu mehr Sauberkeit und Verhalten beitragen, löst aber nicht das tiefere Problem, dass sich die Schüler*innen von der Schule abgekoppelt fühlen. Sie befolgen die Regeln vielleicht aus Angst, spüren aber trotzdem keine echte Verbindung.

Lösung 2, den Schüler*innen abwechselnd Aufgaben zuweisen, kann ihr Engagement leicht steigern und sie dazu bringen, sich mehr um ihre Umgebung zu kümmern. Dieses Engagement hält jedoch möglicherweise nur für kurze Zeit an und die langfristigen Auswirkungen auf ihr Verhalten sind möglicherweise begrenzt.

Lösung 3, hingegen hat das größte Potenzial für dauerhafte Veränderungen. Wenn man den Schüler*innen Gleichberechtigung und Verantwortung in der Schule gibt, kann das dazu beitragen, dass sie sich stärker verbunden und verantwortlich fühlen. Dieser Ansatz könnte zu einer besseren Pflege des Schulgeländes, weniger Vandalismus und einem stärkeren Zugehörigkeitsgefühl führen. Trainer*innen sollten die Teilnehmenden auch bitten, über die langfristigen Auswirkungen und Herausforderungen jeder Lösung nachzudenken.

SZENARIO 2: STILLE KÄMPFE

Flips Sorge um Nirpal

Tipps für Trainer*innen: Trainer*innen sollten sorgfältig über die Auswirkungen jedes Ansatzes nachdenken.

Lösung 1, Rache vorzuschlagen, wenn Nirpal Angst hat oder verletzt ist, sind schädlich, weil sie das Problem verschlimmern, schlechtes Verhalten fördern und den Mobbing-Kreislauf in Gang halten. Anstatt das Problem zu lösen, verursacht es mehr Schmerz und verhindert Möglichkeiten für Verständnis und positive Lösungen.

In Lösung 2 respektiert Flip Nirpals Gefühle und übt keinen Druck auf ihn aus, was dazu beiträgt, ihre Freundschaft zu stärken. Allerdings könnte das Problem dadurch bestehen bleiben und Nirpal muss allein damit klarkommen, bis er bereit ist, um Hilfe zu bitten.

Lösung 3 ist die positivste Lösung. Sie zeigt Nirpal, dass seine Gefühle berechtigt sind, ermutigt ihn, mit Schulberater*innen und seiner Familie zu sprechen, und bietet ihm dabei Unterstützung. Dies hilft Nirpal beim Handeln und sorgt gleichzeitig dafür, dass er sich sicher und unterstützt fühlt, was zu einer besseren Lösung führt.

SZENARIO 3: RIVALITÄT FLAMMT AUF

Die Ankunft der neuen Schüler*innen

Tipps für Trainer*innen: Trainer*innen sollten über die Vor- und Nachteile jeder Lösung nachdenken, um die Diskussion zu lenken.

Lösung 1, der Einsatz strenger Disziplinarmaßnahmen zur Verhaltenskontrolle führt zu einer Kultur der Angst, ohne das Problem an der Wurzel zu packen.

In Lösung 2, kann ein moderater Ansatz zwar dabei helfen, Beziehungen zwischen neuen und bestehenden Schüler*innen aufzubauen, da es jedoch nur einmal stattfindet, ist keine Nachhaltigkeit gegeben.

Lösung 3 fördert den ganzheitlichen Ansatz und ermutigt die Gruppe, zu untersuchen, wie regelmäßige Workshops zur Konfliktlösung, Peer-Mentoring und offene Foren Möglichkeiten für einen fortlaufenden Dialog und gegenseitiges Verständnis schaffen. Erinnerung die Teilnehmenden daran, wie wichtig es ist, dass die Schüler*innen an der Gestaltung dieser Diskussionen und Lösungen beteiligt werden, was zu einer stärkeren und solidarischeren Schulgemeinschaft führen kann.

SZENARIO 4: DIE KOSTEN DER KONFORMITÄT

Ein Konflikt mit der Autorität

Tipps für Trainer*innen: Trainer*innen sollten sorgfältig über die Auswirkungen jedes Ansatzes nachdenken.

Lösung 1, das ermutigen zum Gegenschlag führt nur zu einer Eskalation des Konflikts und fördert negatives Verhalten.

In Lösung 2, mag der gemäßigte Ansatz als eine Möglichkeit scheinen, weiteren Schaden zu vermeiden, behandelt aber nicht die Wurzel des Problems, sodass sich die Schülerin hilflos und isoliert fühlt. Wenn sie den Vorfall jedoch ihren Eltern meldet, kann die Lösung von deren Reaktion abhängen, die unterschiedlich hilfreich sein kann.

Lösung 3, als positivster Ansatz besteht darin, die Schüler*innen zu befähigen, verantwortungsbewusst zu handeln, Unterstützung zu suchen und schädliches Verhalten angemessen anzusprechen. Trainer*innen sollten Dialog und Empathie fördern und den Teilnehmenden helfen, zu verstehen, wie wichtig es ist, auf konstruktive Weise für sich selbst einzustehen. Des Weiteren, sollten sie die Bedeutung der Zusammenarbeit mit institutionellen Kanälen betonen, um Probleme wie Mobbing oder Misshandlung anzusprechen.

SZENARIO 5: AUS EINER FERNEN GALAXIE

Gins Kämpfe in den Sciencelands

Tipps für Trainer*innen: Trainer*innen sollten über die Vor- und Nachteile jeder Lösung nachdenken, um die Diskussion zu lenken.

Lösung 1, scheint wie eine Möglichkeit, die Schüler*innen auf ihr Verhalten aufmerksam zu machen, doch das Bloßstellen der Schüler*innen, die sich vor der ganzen Klasse über Gin lustig machen, könnte zu weiterer Verlegenheit und Entfremdung führen. Die Situation könnte eskalieren und dazu führen, dass sich die Klasse gespalten fühlt.

Lösung 2, die Entscheidung der lehrenden Person, Gin zu beobachten und ihm bei Bedarf Unterstützung anzubieten, zeigt Respekt für seine Autonomie, geht das Problem aber möglicherweise nicht direkt an. Das ist ein passiver Ansatz, bei dem die Situation ohne Eingreifen beobachtet wird und man hofft, dass Gin irgendwann den Mut aufbringt, sich Hilfe zu suchen.

Lösung 3 besteht darin, Gin zu stärken, indem zunächst ein privates Gespräch mit ihm geführt wird, um das Problem zu verstehen. Anschließend wird das Prinzip umgesetzt und Aktivitäten zur Förderung der Inklusion durchgeführt. Dieser Ansatz fördert eine unterstützende Umgebung, in der sich Gin gehört und sicher fühlt, während diskriminierendes Verhalten auf eine durchdachte und langfristige Weise angegangen wird. Die Trainer*innen sollten diesen Ansatz fördern, da er nicht nur zur Lösung unmittelbarer Probleme beiträgt, sondern auch die Grundlage für eine integrativere und respektvollere Lernumgebung schafft.

Zusätzliche Ressourcen



- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U. et al. Participatory action research. *Nat Rev Methods Primers* 3, 34 (2023). doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1
- Mor Y., Warburton S., & Winters N. (2012). Participatory pattern workshops: a methodology for open learning design inquiry. *Research in Learning Technology*, 20. doi.org/10.3402/rlt.v20i0.19197
- Γυφτοπούλου, Α., Κυριάκου, Κ., Σταμάτη, Δ., & Νικολαΐδης, Γ. Οδηγός Εφαρμογής του Πρωτοκόλλου διερεύνησης, διάγνωσης και διαχείρισης κακοποίησης - Παραμέλησης Παιδιών για Επαγγελματίες (p. 129). Ινστιτούτο Υγείας του Παιδιού: Διεύθυνση Ψυχικής Υγείας & Κοινωνικής Πρόνοιας Κέντρο για τη Μελέτη και την Πρόληψη της Κακοποίησης & Παραμέλησης των Παιδιών.
- Hellström, L., & Lundberg, A. (2020). Understanding bullying from young people's perspectives: An exploratory study. *Educational Research*, 62(4), 414–433. doi.org/10.1080/00131881.2020.1821388
- (2013). *Conflict Resolution and Peer Mediation Toolkit* (p. 100). IREX and the Foundation for Tolerance International.
- Cahir, S., Freeman, L., Gass, F., Hill, M., & Stern, F. (2001). *Conflict Resolution in Schools*. VADR Inc. Mediation in Education Sub-Committee 2001.
- Γρηγοριάδου, Ε., & Τέλλιου, Α. (2016). ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ: ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΠΟ ΟΜΗΛΙΚΟΥΣ. ΑΝΤΙΓΟΝΗ & ΙΔΡΥΜΑ ΧΑΪΝΡΙΧ ΜΠΕΛ.
- Galvin, P., Gittins, C., Ischer, O., & Minton, S. (2008). *Violence reduction in schools training pack* (p. 77). Council of Europe.
- BOCK, J. G., HAQUE, Z., TOSCANO, L., & WHITE, C. *Halting Hate: A Manual on How to Use the Interruption Model to Counter Hate-Motivated Violence* (p. 77). American Arbitration Association—International Centre for Dispute Resolution Foundation (AAA-ICDR).
- Busana, M. (2014). *School in a Box Kit Guidance* (p. 116). UNICEF.

Menschenrechte

Führung

Jugendengagement

Kontrollen und

Meinungsfreiheit

Ausgleich

Bürger*innenversammlungen

Transparenz

Aktivismus

Debatte

Kritisches Denken

Digitale Demokratie

Grassroots-Bewegungen

Wissen

Öffentlicher Diskurs

Politikgestaltung

Wahlen

Freiwillig helfen

Elektronische
Verwaltung

DEMOSTINET

Politische Bildung

Bürgerliche Freiheiten

Petition

Bildungstechnologie

Korruption

Standardisierte Tests

Autoritarismus

Inklusive Richtlinien

Politische Polarisierung

Zensur

Darstellung

Rechtsstaatlichkeit

Wählerunterdrückung

Lobbyarbeit

Politische Rechte

Gemeinschaftsbildung Soziale Spaltung

Gefälschte Nachrichten

Geringe Wahlbeteiligung

Soziale Gerechtigkeit



SZENARIO 1: ENTLARVT

Die Korruption hinter dem Jugendfonds

Tipps für Trainer*innen:

Bleib neutral während des Gesprächs und greif ein, wenn die Diskussion vom ursprünglichen Thema abweicht.

Bitte die Teilnehmenden, über Erfahrungen aus dem wirklichen Leben nachzudenken und, ob sie in ihrer Gemeinde ähnliche Situationen erlebt oder in den Nachrichten davon gehört haben.

Lade die Teilnehmenden ein, über die unterschiedlichen Ansätze hinsichtlich Zielgruppe, Hilfsmitteln und Aktionsarten nachzudenken.

Ermutige Teilnehmenden, einander aufmerksam zuzuhören und ihre Antworten respektvoll zu begründen.

Erinnere die Teilnehmenden daran, die Vor- und Nachteile jeder Lösung abzuwägen.

SZENARIO 2: DER KAMPF UM GRÜNE ÖFFENTLICHE RÄUME

Tipps für Trainer*innen:

Frage die Gruppe zunächst nach der Bedeutung von Gemeinschaftsräumen.

Wenn das Gespräch ins Stocken gerät, lade die Teilnehmenden ein, über die potenziellen Vorteile neuer Technologien und die Erhaltung von Grünflächen zu diskutieren und wer letztendlich von beidem profitiert.

Rege eine Diskussion an, in der es um die Bedeutung einer aktiven Teilnahme an der Gesellschaft geht und, wie friedliches, demokratisches Engagement gesellschaftliche Entscheidungen beeinflussen kann.

Lade diejenigen, die noch nicht gesprochen haben, ein, ihren Standpunkt mitzuteilen, und fördere so eine gleichberechtigte Beteiligung.

SZENARIO 3: DER PREIS DER KUNST

Tipps für Trainer*innen:

Beginne damit, die Teilnehmenden zu fragen, ob und warum der freie künstlerische Ausdruck wichtig ist.

Bitten die Gruppe, darüber nachzudenken, welche Option eine langfristige Lösung bietet.

Wenn die Diskussion in irrelevante Bereiche abdriftet, nutze einen Satz wie „Konzentrieren wir uns wieder darauf, welche Maßnahmen zu einer Lösung führen könnten“.

Ermutige die Teilnehmenden, die möglichen Folgen und Wirksamkeit sowohl offener (öffentliche Demonstrationen, Workshops, organisierte Proteste) als auch verdeckter (geheime Installationen, Untergrundkunst) Protestmethoden zu diskutieren.

SZENARIO 4: KONTROVERSE UM DIE ONLINE-WAHL

Tipps für Trainer*innen:

Beginne damit, die Teilnehmenden zu fragen, warum demokratische, inklusive gleichberechtigende Wahlprozesse wichtig sind.

Bitte Teilnehmende, zu reflektieren, welche Lösung tatsächlich langfristig ist.

Wenn die Diskussion in irrelevante Bereiche abdriftet, nutze einen Satz wie „Konzentrieren wir uns wieder darauf, welche Maßnahmen zu einer Lösung führen könnten“.

Ermutige die Teilnehmenden, die möglichen Folgen und die Wirksamkeit sowohl offener (öffentliche Demonstrationen, Workshops, organisierte Proteste) als auch verdeckter (geheime Installationen, Untergrundkunst) Protestmethoden zu diskutieren.

Schreibe bei Bedarf Notizen, um diese zusammenzufassen und die Teilnehmenden bei der endgültigen Entscheidungsfindung zu unterstützen.

SZENARIO 5: ECHOS DER MACHT

Entzweieende Narrative

Tipps für Trainer*innen:

Frage die Teilnehmenden zunächst, warum es so wichtig ist, die konsumierten Nachrichten und Medien kritisch zu bewerten.

Bitte die Teilnehmenden, ihre Gedanken respektvoll und klar zu äußern. Stelle Fragen wie: „Kannst du uns mehr darüber erzählen? Warum findest du das wichtig? Welches Ergebnis hoffst du zu erreichen und wie?“

Bedenke, dass die Teilnehmenden möglicherweise starke Emotionen zu dem Thema haben, fordere sie jedoch auf, ihre Gedanken und Gefühle respektvoll auszudrücken.

Wenn das Gespräch es erlaubt, rege eine Diskussion darüber an, wie der Journalismus Narrative gestaltet und Repräsentation garantiert.

Betone zum Abschluss Eigenverantwortung und rege zum Nachdenken darüber an, wie individuelle Handlungen zu einer inklusiveren Darstellung und Erzählweise in den Medien beitragen können.

Zusätzliche Ressourcen



- United Nations, Taking action against corruption. A step-by-step guide by youth for Youth, 2024, grace.unodc.org/grace/uploads/documents/Youthled_toolkit-optimized.pdf
- Korruptionsbekämpfung einfach erklärt, Explainity, youtube.com/watch?v=ml26hLg5s7Q
- Democracy Next, Six ways to democratise city planning - Enabling thriving and healthy cities, demnext.org/projects/cities
- Stadtentwicklung - Stadtumbau, Urbanisierung, Gentrifizierung & City im Wandel in Deutschland, Die Merkhilfe, youtube.com/watch?v=I5wGCmu9qi8
- Whyatt, Sara, Free to create: Artistic Freedom in Europe, Council of Europe report on the freedom of artistic expression (Kapitel 7), rm.coe.int/free-to-create-council-of-Europe-report-on-the-freedom-of-artistic-exp/1680aa2dc0
- Futurium, Art and the City - Wie Kunst im öffentlichen Raum das Lebensgefühl verbessern kann, youtube.com/watch?v=eEPa7bvPZAK
- Holmes, Katie, Digital exclusion: the case for a culture change, 2023, researchinpractice.org.uk/all/news-views/2023/october/digital-exclusion-the-case-for-a-culture-change/
- Digitalisierung und Gesellschaft, ferdinand-steinbeis-institut.de/digitalisierung-gesellschaft/
- Newman, Nic, Overview and key findings of the 2022 Digital News Report (including audio episode on the report), 15.06.2022 reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/dnr-executive-summary?utm_campaign=Future%20of%20Journalism&utm_medium=email&utm_source=Revue%20newsletter
- ARTEde, Das Europäische Medienfreiheitsgesetz: Wie steht es um den Schutz des Journalismus? youtube.com/watch?v=X2aijlfNY5k

Rivalitäten

Fußball

Kampfsport

Basketball

Fitnessstudio

Fair Play

Digitale Demokratie

Schiene

Manipulation

Öffentlicher Diskurs

Feld

Tennis

Hingabe

Arena

Teamarbeit

Ausschluss

Stadion

CORELANDIC

Turnier

Respekt

Umkleideraum

Schulungszentrum

Pool

Standardisierte Tests

Korruption

Disziplin

Zensur

Nationalismus

Wettbewerb

Leidenschaft

Ausdauer

Meisterschaft

Gewalt

Sportwetten

Liga

Diskriminierung



SZENARIO 1: METACHAMPION WELTMEISTERSCHAFT

Lokale Spannungen mit ausländischen Fans nehmen zu

Tipps für Trainer*innen:

Bitte die Gruppe zunächst, über die Rolle der sozialen Medien bei der Eskalation oder Beruhigung von Konflikten nachzudenken.

Rege eine Diskussion über die Auswirkungen der Online-Reaktionen der Menschen und die damit verbundene Verantwortung an.

Wenn die Spannungen zunehmen, erinnere alle daran, dass es keine falschen Antworten gibt, und stelle offene Fragen wie „Was hätte man anders machen können?“. Konzentriere dich auf Empathie und bitte Teilnehmende, sich sowohl in die Lage der Einheimischen als auch der ausländischen Menschen hineinzusetzen, um das Gespräch ausgewogen zu halten.

SZENARIO 2: CHAOS IN DER RICHTS- VERHANDLUNG

Ein Aufruf zur Ruhe

Tipps für Trainer*innen:

Bitte die Gruppe zunächst, darüber nachzudenken, wie aus Wut und starken Emotionen schnell heikle Themen wie sexuelle Belästigung werden können.

Ermutige die Teilnehmenden, darüber nachzudenken, wie sie beide Seiten eines polarisierten Themas ansprechen und dabei gleichzeitig die Sicherheit im Auge behalten würden.

Wenn es zu Konflikten kommt, erinnere die Teilnehmenden daran, dass starke Gefühle in Ordnung sind, sie sich aber auf Lösungen konzentrieren sollten, bei denen friedliches Handeln im Vordergrund steht.

Betone die Bedeutung der Kommunikation und die Risiken einer Konfrontation und frage, wie Empathie dazu beitragen kann, angespannte Situationen zu beruhigen.

SZENARIO 3: CORELANDICS E-SPORT-SKANDAL

Korruption und Absage von Veranstaltungen

Tipps für Trainer*innen:

Frage die Gruppe zunächst, wie sich öffentliche Skandale auf einzelne Personen und ganze Gemeinschaften auswirken können, und welche Rolle junge Menschen ihrer Meinung nach bei der Veränderung der Ergebnisse spielen können.

Ermutige sie, über die Risiken bei der Beteiligung an gewalttätigen Auseinandersetzungen, im Gegensatz zu gewaltfreien Aktionen, wie Online-Kampagnen, nachzudenken.

Wenn die Spannungen zunehmen, erinnere die Gruppe daran, dass das Ziel darin besteht, unterschiedliche Herangehensweisen zu erkunden und, dass aus jedem Szenario Lehren gezogen werden können.

Konzentriere dich darauf, wie gemeinschaftliches Handeln, ob online oder persönlich, wirkungsvoll sein kann, aber auch Verantwortung und mögliche Konsequenzen mit sich bringt.

SZENARIO 4: ZERSPLITTERTE GEMEINSCHAFT

Jugendproteste gegen Tourismusedwicklung

Tipps für Trainer*innen:

Bitte die Gruppe zunächst, darüber nachzudenken, wie Frustration zu extremen Handlungen führen kann und ob es friedliche Wege gibt, um Gemeinschaftsprobleme zu lösen.

Fördere eine Diskussion darüber, wie die Einbeziehung lokaler Behörden und ein konstruktiver Dialog zu positiven Veränderungen führen können.

Wenn die Emotionen hochkochen, erinnere die Teilnehmenden daran, dass extreme Handlungen in der Regel schwerwiegende Konsequenzen haben, und konzentriere dich darauf, was man anders hätte machen können.

Betone, wie wichtig Geduld, Verhandlungsgeschick und langfristige Lösungen im Umgang mit Problemen wie Vertreibung und Übertourismus sind.

SZENARIO 5: BRÜCKEN BAUEN DURCH SPORT

Die Reaktion einer Gemeinschaft auf Hass

Tipps für Trainer*innen:

Bitte die Gruppe zunächst, über die Auswirkungen von Hassreden im Internet nachzudenken und darüber, wie diese den Bemühungen zur Schaffung integrativer Räume im wirklichen Leben schaden können. Ermutige zu einer Diskussion über den Umgang mit Fehlinformationen und darüber, ob Gleichgültigkeit, Konfrontation oder Verstärkung gegenüber positiver Botschaften der beste Ansatz ist.

Wenn die Diskussion hitzig wird, erinnere die Gruppe daran, dass Humor manchmal schädliche Einstellungen verschleiern kann, und lenke die Diskussion wieder auf den verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien.

Betone, wie wichtig es ist, der Negativität im Internet mit Fakten und positiven Narrativen entgegenzuwirken, insbesondere zur Unterstützung gefährdeter Gruppen.

Zusätzliche Ressourcen



Fallstudie: Orange Games

Samarucs ist ein LGBTQ+-Sportverein mit Sitz in Valencia, Spanien. Er bietet einen sicheren Ort ohne jegliche Diskriminierung für alle, die Sport treiben möchten, unabhängig von ihrer sexuellen Orientierung, sexuellen Identität oder Geschlechtsidentität. Der Verein organisiert seit 2004 auch Jocs Taronja, ein Sportwettbewerb mit dem Ziel, die Sichtbarkeit von LGBTQ+ zu fördern, LGBTQ-Phobie zu bekämpfen, die Normalisierung der Vielfalt sexueller und geschlechtlicher Identitäten voranzutreiben und alle Formen der Diskriminierung anzuprangern.

Verknüpfung: samarucs.org/eng/jocs-taronja-3/

YCreate - Digitale Broschüre zu Fehlinformationen und Desinformationen

Eine digitale Schritt-für-Schritt-Anleitung, die von einer Gruppe junger, kreativer Menschen erstellt wurde, um das Bewusstsein für die Risiken von Fehl- und Desinformation zu schärfen und eine Reihe von Ressourcen für die Entlarvung von Fake News und die Bekämpfung von Hassreden im Internet bereitzustellen.

Verknüpfung: ycreate.info/digital-map

RISIV-Ressourcenpaket für Jugendleiter*innen

Ein Ressourcenpaket, das das Potenzial junger Menschen fördert, eine aktive Rolle in gemeindebasierten Projekten zu spielen. Mit diesem Tool können Trainer*innen und Jugendarbeiter*innen bestimmte Ressourcen für ihre Arbeit mit jungen Menschen auswählen. Alternativ kann das Paket jungen Menschen zur selbstständigen Verwendung zur Verfügung gestellt werden.

Verknüpfung:

view.genially.com/6388a31d221dc40011a06546/interactive-content-eng-youth-leader-resource-packrisiv

Zusätzliche Ressourcen



YARIM-Toolkit zum aktiven Zuhören bei jungen Menschen für neue Jugendpartnerschaften

Ein Hilfsmittelsammlung von jungen Menschen für junge Menschen, um ihre Reden zu fördern und letztlich Propaganda-botschaften entgegenzuwirken.

Verknüpfung: <https://yarimproject.eu/io-results/io2-toolbox/>

Kompass – Handbuch zur Menschenrechtsbildung mit Jugendlichen

Bildungsprogramme und Aktivitäten für Jugendliche, mit Schwerpunkt auf die Förderung der Gleichheit und Menschenwürde und vom Europarat herausgegeben werden. Abschnitt 3.4: Allgemeine Tipps zur Durchführung von Aktivitäten (Seiten 51 – 55) enthält nützliche Hinweise zu Themen wie der Moderation von Workshops, der Schaffung einer sicheren Umgebung und dem Umgang mit Konflikten.

Verknüpfung: coe.int/en/web/compass

RAN – Mit Familien arbeiten und Kinder vor Radikalisierung schützen

Schritt-für-Schritt-Anleitung für Akteur*innen und politische Entscheidungsträger*innen, erstellt vom Radicalisation Awareness Network, European Centre of Excellence.

Link: home-affairs.ec.europa.eu/system/files_en?file=2020-09/ran_yf-c_h-sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf

Weitere nützliche Tools und Ressourcen findest du in der RAN-Sammlung inspirierender Praktiken.

HIT-Schulungen und -Ressourcen

Eine Reihe von Hilfsmitteln, die von den Hate Interrupters Teams gemeinsam entwickelt wurden: Jugendliche entgegen Hassreden durch partizipative und kreative Kampagnen.

Verknüpfung: hitproject.eu//Main/LatestResources

Bus
Zug Metro
Öffentliche
Verkehrsmittel
Protestbewegungen
Fußgängerweger
Städtische
Ausgrenzung
Grünflächen
Hafen
Elektroroller
Infrastruktur
Stadt
Intelligente
Verschiebung
Taxi
Flughafen
Autobahn
Fahrrad
Mitfahrgelegenheiten
BALWANA
Fahrgemeinschaften
Zugänglichkeit
Abgrenzung
Begehbarkeit
Sicherheit im
Straßenverkehr
Überwachung
Pool
Mobilitätszentren
Überfüllung
Gentrifizierung
Privatisierung
Verkehrsunfälle
Ungleichheit
Verkehr
Soziale Kluft



SZENARIO 1: NOCH MEILEN

Henrys Kampf um einen Neuanfang

Tipp für Trainer*innen:

Die Teilnehmenden werden ermutigt, ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken und zur Problemlösung zu nutzen, um gemeinsame Initiativen zu entwickeln, die die Situation verbessern können. Die erste Option sorgt möglicherweise für unmittelbarere Aufmerksamkeit, löst das Problem jedoch in keinem Fall. Der zweite Ansatz wird wahrscheinlich zu einer Verbesserung der Situation führen, da er zu einem vorteilhafteren Ergebnis führt. Schließlich ist es das letzte Szenario, das die meisten Veränderungen bewirken wird, da langsam, aber sicher eine konkretere gemeinsame Aktion für eine langfristige und vorteilhaftere Veränderung entwickelt wird.

SZENARIO 2: AUSGESCHLOSSEN

Suzannes Kampf in einer sich verändernden Stadt

Tipp für Trainer*innen:

In diesem Szenario werden Teilnehmende gebeten, eine fast ausweglose Situation mithilfe von Elementen zu meistern, die eine positive Wirkung haben und gleichzeitig aktives Zuhören fördern. Das erste Szenario kann als das am wenigsten wirkungsvolle betrachtet werden, da keine dauerhafte Veränderung für die Gemeinschaft bewirkt wird und im Gegenteil mehr Gewalt und Konflikte entstehen. Das zweite Szenario ermöglicht eine Verbesserung der Situation, da die Figur nicht aufgibt und die Sache selbst in die Hand nimmt. Schließlich wird das letzte Szenario als das wirkungsvollste betrachtet, da die Figur sich aktiv mit der Situation auseinandersetzt und darauf abzielt, die Situation für sich selbst und ihre Gemeinschaft zu verbessern.

SZENARIO 3: HENRY'S KÜSTENRÄTSEL

Ein Wettlauf gegen die Zeit um ein Zuhause zu finden

Tipp für Trainer*innen:

Dieses Szenario bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Verhandlungs- und Kompromissfähigkeiten einzusetzen. Mit der ersten Option kann der Charakter kein Ergebnis erzielen und verschlimmert die Situation möglicherweise. Der zweite Ansatz zeigt ein Maß an Kompromissbereitschaft, das zu einem besseren Ergebnis führt. Die letzte Option schließlich ermöglicht es dem Charakter, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen, sodass ein positiver Einfluss gewährleistet ist.

SZENARIO 4: ARIEL'S PROBLEME MIT DEM RADFAHREN

Arbeit, Sicherheit und Wärme in einer wachsenden Stadt im Gleichgewicht

Tipp für Trainer*innen:

In diesem Szenario sollen Teilnehmende ermutigt werden, ihre kreativen Fähigkeiten einzusetzen und mögliche Initiativen und Lösungen zu entwickeln. Bei der ersten Option wird keine tatsächliche Veränderung oder Wirkung erzielt, während die zweite Option den Anfang von etwas Vielversprechendem ermöglicht, das sich schließlich zu etwas Wirkungsvollem entwickeln wird. Die letzte Option ermöglicht eine engagiertere Anstrengung innerhalb der Gemeinschaft, die ein Gefühl der Zugehörigkeit fördert.

SZENARIO 5: URBANE HERAUSFORDERUNGEN

Die Suche nach Nahrungsmittelsicherheit in Balwana

Tipp für Trainer*innen:

In diesem Szenario werden die Teilnehmenden ermutigt, ihre Problemlösungsfähigkeiten zur Lösung der aufgetretenen Nahrungsmittelknappheit einzusetzen. Im ersten Szenario wird eine sofortige Lösung ohne wirkliche Veränderung vorgeschlagen, während die zweite Option einen Aufruf zum Handeln der Charaktere ermöglicht, welcher zu vielversprechenden Veränderungen führen kann. Die letzte Option gilt als die wirkungsvollste und langfristige, da die Charaktere versuchen, nicht nur ihre eigene Nahrungsmittelknappheit zu lösen, sondern auch die anderer Mitglieder ihrer Gemeinschaft.

Zusätzliche Ressourcen



- Burns - Sustrans, T. (2024) Don't forget young people when it comes to transport policy, Intelligent Transport. Available at: intelligenttransport.com/transport-articles/159838/dont-forget-young-people-when-it-comes-to-transport-policy/.
- European Commission, Transport in the European Union Current Trends and Issues, Mobility and Transport - European Commission. Available at: transport.ec.europa.eu/system/files/2019-03/2019-transport-in-the-eu-current-trends-and-issues.pdf.
- Bsummers (2023) What is new urbanism? Congress for the new urbanism. Available at: cnu.org/resources/what-new-urbanism.
- Security by design: How to render public spaces both safe and open to all (n.d.) European Forum for Urban Security. Available at: efus.eu/topics/public-spaces/security-by-design-how-to-render-public-spaces-both-safe-and-open-to-all/
- Sustainable Urban Development (n.d.) Inforegio - Sustainable urban development. Available at: ec.europa.eu/regional_policy/policy/themes/urban-development_en.
- What is the European Urban Initiative? European Urban Initiative. Available at: urban-initiative.eu/what-european-urban-initiative.
- European cities face challenges and opportunities RFSC. Available at: <http://rfsc.eu/european-framework/>
- Cesifo Forum (internet) (2019) ISSN 2190-717X (Online) | CESifo forum | The ISSN Portal. Available at: portal.issn.org/resource/ISSN/2190-717X

Einstellungsverfahren
Remote-Arbeit

Praktikum

Belegschaft

Beförderung

Karriere

Stellenmarkt Werbung

Umschulung

Fußgänger

KI-Ersatz

Weiterbildung

Ökonomische

Infrastruktur

Ungleichheit Gehalt

Arbeitsunsicherheit

INNOVA

Freiberuflichkeit

Gewerkschaftliche

Soziale
Unruhen

Zugänglichkeit

Korruption

Organisation

Proteste

Ausbeutung der
Arbeitskraft

Mobilitätszentren

Diskriminierung

Löhne

Arbeitslosigkeit

Arbeitnehmerrechte

Überarbeitung

Entlassungen

Ungleichheit

Ausbeutung

Lohnunter
schiede

Burnout



SZENARIO 1: ARBEITSLOSIGKEIT UND EXTREMISMUS

Tipps für Trainer*innen:

Ermutige Teilnehmende, darüber zu diskutieren, was Propaganda bedeutet und wie sie diese erkennen können. In diesem Szenario ist Option 2 die richtige Antwort; das Programm zur Kompetenzentwicklung bietet direkte Unterstützung, schafft einen Weg zur Beschäftigung und reduziert die Arbeitslosigkeit auf messbare Weise. Während die Mikrozuschussinitiative (Option 1) durch Einbindung des privaten Sektors Wirtschaftswachstum und soziale Eingliederung fördert, kann es länger dauern, bis die unmittelbare Arbeitslosigkeitskrise bekämpft ist, die die Radikalisierung fördert. Das Gemeinschaftskunstprojekt (Option 3) ist zwar wertvoll für die Förderung des kulturellen Verständnisses, befasst sich jedoch nicht direkt mit den Grundursachen von Arbeitslosigkeit und wirtschaftlicher Not und ist daher in diesem Zusammenhang die am wenigsten wirksame Lösung.

SZENARIO 2: INKLUSIVITÄT AM ARBEITSPLATZ

Tipps für Trainer*innen:

Die Teilnehmenden untersuchen, wie Menschen mit besonderen Bedürfnissen effektiv am Arbeitsplatz integriert werden können, und die Arten von Schulungen besprechen, die notwendig sind, um ihre Integration zu unterstützen, ein erfülltes Leben zu ermöglichen und die Effizienz am Arbeitsplatz aufrechtzuerhalten. Die richtige Antwort ist Option 1. Dies ist eine praktische Lösung, die direktes Engagement der betroffenen Mitarbeitenden fördert und konkrete Richtlinienänderungen vorantreibt. Finanzielle Anreize (Option 2) hingegen können zwar attraktiv sein, laufen aber Gefahr, zu Symbolpolitik oder oberflächlicher Zustimmung zu führen, ohne systemische Barrieren oder kulturelle Veränderungen anzugehen. Ebenso können Sensibilisierungsveranstaltungen (Option 3) zwar die Sichtbarkeit und die Moral steigern, tragen aber wenig dazu bei, die strukturellen Änderungen herbeizuführen, die für echte Inklusion erforderlich sind, sodass sie trotz Attraktivität die am wenigsten wirksame Option sind.

SZENARIO 3: GEWERKSCHAFTSUNTERDRÜCKUNG

Tipps für Trainer*innen:

Die Teilnehmenden können effektive Strategien für Tarifverhandlungen und Verhandlungen diskutieren, die Arbeitnehmer*innen nutzen könnten, um trotz des Widerstands der Unternehmen bessere Arbeitsbedingungen durchzusetzen. Die richtige Antwort ist Option 3. Eine Dialoginitiative bringt alle Beteiligten zusammen, um ausgewogene und nachhaltige Lösungen zu finden, die sowohl unmittelbare als auch systemische Probleme angehen. Ein Whistleblower-Programm (Option 1) hingegen bietet zwar einen sicheren Mechanismus, um Bedenken zu äußern, übt jedoch möglicherweise nur Druck auf das Unternehmen aus, anstatt kooperative, langfristige Lösungen zu fördern. Eine CSR-Kampagne (Option 2) hingegen erscheint zwar positiv, hat jedoch weitgehend performativen Charakter und vermeidet die Auseinandersetzung mit den tieferen Arbeitsrechtsproblemen, die den Kern des Konflikts bilden. Damit ist sie trotz ihres oberflächlichen Reizes die am wenigsten effektive Option.

SZENARIO 4: ARBEITSPLATZSICHERHEIT UND RADIKALE BEWEGUNGEN

Tipps für Trainer*innen:

Die Teilnehmenden können darüber nachdenken, wie Management und Führung im Werk die Sorgen der Arbeitenden transparent und effektiv angehen können, um Angstverbreitung und die Verlockung radikaler Lösungen zu verhindern. Die richtige Antwort ist Option 2. Der Job-Transition-Fonds geht direkt auf die Unsicherheiten der Arbeitenden ein, indem er ihnen konkrete Werkzeuge für den Wiederaufbau ihrer Karriere bietet und so langfristige Lösungen schafft. Während der Personalrat (Option 3) einen kooperativen Ansatz zur Bewältigung von Entlassungen und zur Förderung des Vertrauens bietet, verschafft er den betroffenen Arbeitenden möglicherweise keine unmittelbare Erleichterung. Motivationsworkshops (Option 1) sind zwar emotional aufbauend, könnten jedoch unbeabsichtigt radikale Stimmungen eskalieren lassen, ohne praktische Lösungen anzubieten, was sie zur am wenigsten effektiven Option macht.

SZENARIO 5: GLEICHSTELLUNG DER GESCHLECHTER

Tipps für Trainer*innen:

Die Teilnehmenden können gemeinsam über Lösungen wie interne Kontrollen, Transparenzmaßnahmen und die Einrichtung unternehmensübergreifender Arbeitsgruppen nachdenken, um Lohnunterschiede systematisch anzugehen und zu beseitigen. Die richtige Antwort ist Option 1. Die unternehmensübergreifende Arbeitsgruppe geht Lohnunterschiede direkt an, und zwar durch einen strukturierten, mehrstufigen Ansatz, der Verantwortlichkeit und nachhaltige Veränderungen gewährleistet. Während die Fair Pay Challenge (Option 2) messbare Ergebnisse innerhalb eines begrenzten Zeitfensters betont, hängt ihr Erfolg von unterschiedlichem Engagement der Unternehmen ab. Das Wellness-Programm (Option 3) hingegen, obwohl in anderer Hinsicht nützlich, befasst sich nicht direkt mit Lohnunterschieden und ist daher die am wenigsten wirksame Lösung im Kontext sofortiger Lohngerechtigkeit.

Zusätzliche Ressourcen



- The Facilitator's Toolkit Tools, techniques, and tips for effective facilitation Toolkits for Facilitators: <https://www.england.nhs.uk/improvement-hub/wp-content/uploads/sites/44/2017/11/Facilitator-Toolkit.pdf>
- The Discussion Group Facilitator's Handbook: <https://www.teagasc.ie/media/website/publications/2020/The-Discussion-Group-Facilitators-Handbook.pdf>
- Simulation Exercise, Exercise, Manual Youth combating radicalization- Toolkit for the training Combating Radicalization Among Youth: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1958/Toolkit%20Youth%20Combating%20Radicalization.pdf
- How to help prevent radicalisation of young people by raising their self-awareness of cognitive biases Toolkit for Social Workers, Youth Workers and Mental Health Professionals: <https://www.precobias.eu/toolkit/social-worker/PRECOBIAS-Toolkit-for-social-workers-EN.pdf>
- YOUTH WORK AGAINST VIOLENT RADICALISATION Theory, concepts and primary prevention in practice: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/YW-against-radicalisation-web.pdf>

Zusätzliche Ressourcen



- FREE MIND AND EUROPEAN VALUES: UPROOTING RADICALISATION AND VIOLENT EXTREMISM THROUGH YOUTH WORK Nicht-formaler Ansatz zur Prävention von Radikalisierung und gewalttätigem Extremismus unter Jugendlichen: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2840/Uprooting%20radicalisation%20and%20violent%20extremism%20through%20youth%20work%20-%20Brochure.pdf
- Preventing Radicalisation Dieses Einführungsvideo bietet einen Überblick über Radikalisierung und Möglichkeiten zur Sensibilisierung: <https://safeguarding.network/content/safeguarding-resources/radicalisation/>
- PeaceMaker fordert dich heraus, dort erfolgreich zu sein, wo andere versagt haben. Erlebe den Erfolg, dem Nahen Osten Frieden zu bringen, oder die Qual, die Region in eine Katastrophe zu stürzen. PeaceMaker wird deine Fähigkeiten, Annahmen und Vorkenntnisse auf die Probe stellen: <http://peacemakergame.com/>
- Eine preisgekrönte Lernerfahrung, die projektbasiertes Lernen, Spielmechanik, Graphic-Novel-Inhalte und Storytelling nutzt, um junge Menschen zu motivieren und sie dazu zu inspirieren, globale Herausforderungen zu lösen und gleichzeitig Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts zu entwickeln: <https://www.worldbank.org/en/topic/edutech/brief/evoke-an-online-alternate-reality-game-supporting-social-innovation-among-young-people-around-the-world>
- Ein Spiel für Aktivist*innen, bei dem Spielende in die Rolle eines Flüchtlings in der Krisenregion Darfur im Sudan schlüpfen. Um den Spielenden die Not der Bewohner*innen der Flüchtlingslager näherzubringen, nehmen sie an zwei Arten von Minispielen teil: <https://www.mobygames.com/game/34936/darfur-is-dying/>
-

Aufbau
Beeinflussung
Moderation
Konsequenzen
Spielende
Wertung
Teams
Szenarien
Drucken und
Kritisches Denken
Dialog
Geschichtenerzählen
Brettspiel
Strategie
Gamifizierung
Auswahlmöglichkeiten

SO WIRD DIE ANALOGE VERSION HERUNTERGELADEN UND VERWENDET



Falls du dich entschieden hast, die analoge Version von radicalGAME zu spielen, haben wir folgende Richtlinien, die Trainer*innen und den Spielenden helfen werden.

Überprüfe zunächst die offizielle Website, auf der die Spielmaterialien hochgeladen sind. Alle Materialien stehen im PDF-Format zum Download bereit.



Suche auf der Website nach dem Abschnitt „Spielmaterialien“ und beginne mit der Vorbereitung des Spiels. Nachdem du die erforderlichen Dateien heruntergeladen hast, drucke und schneide die folgenden Elemente in Farbe (nicht in Schwarzweiß) aus:

- Rollenkarten: Jedes Team benötigt eine.
- Länder- und Szenariokarten: Bereite die Karten für jedes Land und die zugehörigen Szenarien wie beschrieben vor.
- Lösungskarten: Lege alle Karten mit den drei möglichen Lösungen für jedes Szenario bereit und achte darauf, dass sie farblich gekennzeichnet und leicht erkennbar sind.
- Joker: Für Level 2 benötigst du Karten, die die 10 im internationalen Bericht identifizierten Kompetenzen darstellen.



Erstelle eine Punktetabelle, gegebenenfalls mit Papier, um die Punkte und Belohnungen während des Spiels im Auge zu behalten.

Darüber hinaus ist es sehr wichtig, den Bereich für das Spiel einzurichten und sicherzustellen, dass genügend Platz für alle Spielenden vorhanden ist. Schaffe einen zentralen Bereich, in dem die Länder-, Szenario- und Lösungskarten für alle Spielenden sichtbar angezeigt werden können.

3

4

Wenn mehr als 9 Spielenden vorhanden sind, teile sie in kleinere Gruppen auf.

Erkläre Spielenden, wie wichtig es ist, dass sie während des gesamten Spiels mitmachen und ihre zugewiesenen Rollen beibehalten.

5

6

Verwende eine Sanduhr oder einen Timer, um sicherzustellen, dass die Diskussionen innerhalb der festgelegten zeitlichen Begrenzungen bleiben.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten verantwortlich gemacht werden.