

Wir gegen die?

Ein interaktives Planspiel zu Radikalisierung, Gruppendruck und Handlungsmöglichkeiten

Zielgruppe:

Jugendliche und junge Erwachsene ab Klasse 9.

Das Planspiel ist für eine Klasse mit maximal 25 Teilnehmenden konzipiert.

Der Workshop:

Wie schnell entsteht aus einem guten Anliegen ein Wir-gegen-die-Gefühl?

Im niederschweligen Planspiel mit dem Namen „Projekt Zukunft“ setzt sich eine fiktive Schülerinitiative für mehr Mitbestimmung und eine modernere Schule ein. Sie möchte Lerninhalte mitgestalten und Themen wie digitale Lebenswelten und künstliche Intelligenz stärker im Unterricht verankern.

Ein Teil der Jugendlichen gehört zur Initiative „Projekt Zukunft“, ein anderer Teil repräsentiert die Eltern- und Lehrerschaft. Die Jugendlichen erleben, wie Zugehörigkeit, Anerkennung und gemeinsame Ziele eine Gruppe verbinden, aber auch wie daraus Gruppendruck, Feindbilder und Ausgrenzung entstehen können. Das Planspiel gliedert sich in drei Phasen:

1. Vorbereitungsphase

Wir erläutern Szenario, Spielregeln und den geschützten pädagogischen Rahmen. Die Klasse wird in verschiedene Gruppen eingeteilt: Schülerinnen und Schüler, Eltern sowie Lehrkräfte. Die Teilnehmenden erhalten Rollenkarten mit unterschiedlichen Motivationen, Interessen und Ausgangshaltungen, die sie zunächst für sich lesen.

2. Spielphase

Die Initiative findet zusammen, entwickelt Ideen und begegnet anderen Perspektiven. Rolleninteraktionen und Ereigniskarten bringen neue Informationen und Herausforderungen ins Spiel. Die Spielleitung steuert Tempo und Intensität professionell, kann Entwicklungen zuspitzen, entlasten oder unterbrechen. Der Verlauf bleibt offen. Dabei erkunden die Jugendlichen Wege, Gruppendruck zu hinterfragen, Ausgrenzung zu durchbrechen und gemeinsam konstruktiv zu handeln.

3. Reflexion & Transfer

Alle verlassen ihre Rollen bewusst. Gemeinsam betrachten wir das Erlebte: Was hat Zugehörigkeit gestärkt? Wann entstand Druck? Welche Entscheidungen haben etwas verändert? Anschließend übertragen wir die Erfahrungen auf Schule, Alltag und digitale Räume und sammeln konkrete Handlungsmöglichkeiten gegen Ausgrenzung und Radikalisierung.

Themen und Ziele:

Sensibilisierung

- Erkennen, wie aus berechtigtem Engagement schrittweise Abgrenzung, Feindbilder und Radikalisierungsdynamiken entstehen können.
- Die Wirkung von Zugehörigkeit, Anerkennung, Loyalität und Gruppendruck verstehen.
- Wahrnehmen, wie einseitige Informationen und ein „Wir gegen die“-Denken die eigenen Entscheidungen beeinflussen können.

Persönlichkeits- und Demokratieförderung

- Andere Perspektiven einnehmen, Unterschiede aushalten und eigene Haltungen reflektieren.
- Mitbestimmung, respektvollen Widerspruch und demokratische Aushandlung erproben.
- Eigene Handlungsspielräume entdecken: Rollen und Haltungen können sich verändern; Kooperation bleibt möglich.

Prävention und Handlungsmöglichkeiten

- Warnzeichen von Ausgrenzung und zunehmendem Loyalitätsdruck erkennen und kritisch einordnen.
- Möglichkeiten erarbeiten, Grenzen zu setzen, Unterstützung zu suchen und eskalierende Dynamiken zu unterbrechen.
- Konkrete Ideen für einen respektvollen Umgang und solidarisches Handeln im eigenen Umfeld entwickeln.

Dauer:

Kompaktformat: 3 Schulstunden (135 Minuten) pro Klasse. So können zwei Klassen an einem Workshoptag teilnehmen. Alle drei Phasen sind enthalten; Spielgeschehen und Auswertung werden auf zentrale Situationen konzentriert.

Intensivformat: Eine Klasse pro Workshoptag. Mehr Zeit für Rolleninteraktion, Ereignisse, Perspektivwechsel sowie eine vertiefte Reflexion und den Transfer in den Alltag.

Den konkreten Tagesablauf und die Pausen stimmen wir vorab mit der Schule ab. Der bewusste Rollen-Ausstieg und die gemeinsame Auswertung sind feste Bestandteile beider Formate.

Vorbereitung:

Idealerweise stehen **zwei nahe beieinander gelegene Räume mit Tischen und Stühlen** für die gesamte Workshop-Dauer zur Verfügung. So sind interne Besprechungen und Begegnungen unterschiedlicher Rollen möglich. Die räumliche Umsetzung stimmen wir vorab mit der Schule ab.

Die Teilnehmenden benötigen lediglich **Schreibmaterial**. Rollen- und Ereigniskarten sowie alle weiteren Spielmaterialien bringen wir mit.

Die Durchführung ist grundsätzlich mit einer Workshop-Leitung vorgesehen. Die Nutzung beider Räume und die Begleitung der Gruppe werden entsprechend geplant.

Bitte informieren Sie die Schülerinnen und Schüler möglichst nicht vorab über das Thema Radikalisierung. Als Ankündigung eignet sich ein interaktives Planspiel mit dem Namen „Projekt Zukunft“ über Mitbestimmung und die Zukunft der Schule. So können die Jugendlichen unvoreingenommen in das Szenario einsteigen. Die verantwortlichen Lehrkräfte kennen Zielsetzung und Ablauf; die inhaltliche Einordnung mit der Klasse erfolgt in der Reflexion und im Transfer.

Zu Beginn vereinbaren wir klare Regeln für einen respektvollen Umgang und erläutern Möglichkeiten zum Pausieren oder Aussteigen. Die Spielleitung begleitet das Geschehen aufmerksam und passt es an die Gruppe an. Persönliche Erfahrungen müssen nicht offengelegt werden. Rollenverhalten und persönliche Haltung werden in der Auswertung ausdrücklich voneinander getrennt.

Das Team:

Wir sind ein Team aus ausgebildeten Schauspielenden und Theaterpädagog*innen. Mit interaktiven Methoden verbinden wir spielerisches Erleben mit angeleiteter Reflexion.

Unsere Workshops stärken Persönlichkeit und Klassengemeinschaft, fördern Empathie und gegenseitiges Verständnis und setzen ein Zeichen für Toleranz, Respekt und demokratisches Miteinander.

Unsere Erfahrung in Schauspiel und Theaterpädagogik bildet die Grundlage für eine lebendige Spielleitung und einen professionell gesteuerten, geschützten pädagogischen Rahmen. Die Jugendlichen können Perspektiven erproben und eigene Handlungsmöglichkeiten entdecken.

Gern stimmen wir den Workshop auf die Voraussetzungen Ihrer Gruppe ab.

Mehr Informationen: www.stand2gether.de