

Ein Game zur
Bekämpfung
digitaler
Desinformation und
islamistischer
Radikalisierung

**WER
IST
BILAL?**

Unterrichtseinheit zum Thema „Islamismusprävention“

DIDAKTISCHER HINTERGRUND, LERNZIELE, ARBEITS-
MATERIALIEN & KONKRETE IDEEN ZUR UMSETZUNG

Angebunden an den Medienkompetenzrahmen sowie den Kernlehr-
plan Nordrhein-Westfalen zum Einsatz im Fach Politik bzw. Gesell-
schaftslehre der Sekundarstufe I



Impressum

Land Nordrhein-Westfalen

Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen

Horionplatz 1

40213 Düsseldorf

„Wer ist Bilal?“ ist ein Projekt der Landesregierung von Nordrhein-Westfalen.

Nach dem erfolgreichen Vorgängerspiel „Leons Identität“ zur Prävention gegen rechtsextremistische Radikalisierung erweitert es den thematischen Fokus im Bereich islamistischer Extremismusprävention und stellt zudem den Umgang mit Desinformation sowie die dafür erforderliche Förderung von Medienkompetenz in den Mittelpunkt. Als unmittelbare Reaktion auf den Terroranschlag in Solingen vom 23. August 2024 hatte die Landesregierung das umfassendste Maßnahmenpaket der Landesgeschichte in den Bereichen Sicherheit, Migration, Prävention beschlossen.

Das aus diesem Maßnahmenpaket entstandene Projekt wird federführend von der Staatskanzlei umgesetzt und vom Ministerium des Innern fachlich begleitet sowie vom Ministerium für Schule und Bildung bei der Entwicklung von Unterrichtsmaterial unterstützt.

Autor:innen:

Prof. Dr. Jan M. Boelmann & Dr. Lisa König

Inhaltsverzeichnis

Impressum.....	2
Inhaltsverzeichnis	3
Didaktischer Hintergrund des Spiels „Wer ist Bilal?“	4
Worum geht's? Der Inhalt des Spiels	4
Wer ist dabei? Die Figuren im Spiel	5
Wie wird gespielt? Zentrale Spielmechaniken	5
Was wird gelernt? Lernziele und Kompetenzerwerb.....	7
Umsetzung konkret – Die Einheit zum Spiel.....	8
Kurzerläuterungen zur Einheit.....	8
Kurzerläuterungen zu den vorliegenden Materialien	8

Didaktischer Hintergrund des Spiels „Wer ist Bilal?“

Gesellschaftliche Polarisierung, Terroranschläge, Gewalt- und Bluttaten – kaum ein gesellschaftliches Phänomen prägt politische Debatten so nachhaltig wie gegenwärtig stattfindende Radikalisierungsprozesse und zunehmender Extremismus. Seine Erscheinungsformen sind dabei vielfältig und reichen von politischen zu religiösen Bewegungen, die alle ein gemeinsames Ziel haben: den Verfassungsstaat und seine Grundfesten zu stürzen und die Demokratie abzuschaffen. In einer global vernetzten Welt, in der politische Konflikte, soziale Ungleichheiten und identitäre Fragen zunehmend auch den Alltag in demokratischen Gesellschaften beeinflussen, gewinnt die Prävention extremistischer Ideologien daher stetig an Bedeutung. Dies gilt insbesondere für Jugendliche, da sich der digitale Raum zu einem zentralen Ort von Radikalisierungsprozessen entwickelt hat, in dem extremistische Akteurinnen und Akteure gezielt Jugendliche ansprechen, niedrigschwellige Zugänge schaffen und ideologische Narrative schrittweise vermitteln.

Das Spiel „Wer ist Bilal?“ setzt genau an dieser Stelle an und ermöglicht Jugendlichen einen Einblick in auf Social-Media stattfindende Radikalisierungsprozesse und inwiefern diese Jugendliche – am **Beispiel des Islamismus** – zu extremistischen Gruppen verleiten können. „Wer ist Bilal?“ ermöglicht dabei eine **differenzierte Auseinandersetzung mit individuellen Radikalisierungsprozessen, ihren Ursachen und Dynamiken**, ohne diese zu vereinfachen oder zu verharmlosen. In einer interaktiven Erzählstruktur werden Entscheidungen, soziale Beziehungen und äußere Einflussfaktoren sichtbar, die zur schrittweisen ideologischen Zuspitzung beitragen können. Das Spiel schafft damit einen reflexiven Erfahrungsraum, der es erlaubt, Radikalisierung als komplexes Zusammenspiel persönlicher, sozialer und politischer Faktoren zu begreifen und im Unterricht kritisch zu diskutieren.

Worum geht's? Der Inhalt des Spiels

„Wer ist Bilal?“ erzählt die Geschichte von Finn bzw. seinem Umfeld, denn: Finn ist seit drei Tagen verschwunden, seine Mutter macht sich große Sorgen und versucht, seine Freunde zu kontaktieren, um herauszufinden, wo ihr Sohn stecken könnte. Während der Suche nach Antworten kontaktiert sie daher auch die Spielenden, die fortan gemeinsam mit Finns Mutter, seinen Freunden und Bekannten versuchen, Finn zu finden und zu verstehen, was mit ihm passiert ist.

Das Spiel skizziert dabei **in fünf Akten den Radikalisierungsprozess von Finn** – bzw. wie er sich nun nennt, Bilal – und veranschaulicht den Weg eines ‘normalen’ Jugendlichen hin zum Islamismus. Die Geschichte wird in Form eines **Lost Phone Games** präsentiert. Die Spielenden nutzen ein Handyinterface, um mit den Figuren der Geschichte zu interagieren, mit ihnen zu chatten, durch Social Media



Abbildung 1: „Wer ist Bilal?“ imitiert eine Smartphoneoberfläche

Posts zu scrollen, Informationen zu beschaffen und Videotelefonate zu führen. Die **lineare Erzählweise** ermöglicht es den Jugendlichen, den Radikalisierungsprozess Schritt für Schritt zu rekonstruieren, Anzeichen für Finns Radikalisierung zu identifizieren, die genutzten Strategien der Gruppe „Muslim Action“ herauszuarbeiten und am Schluss vor der Frage zu stehen: Kann es gelingen, Finn zurückzuholen?

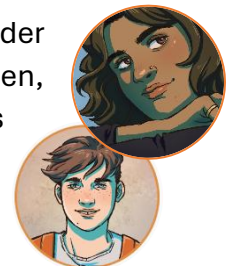
Wer ist dabei? Die Figuren im Spiel

Finn, oder wie sich im Spiel herausstellen wird, **Bilal** hat sich in letzter Zeit sehr verändert. Er hat den Eindruck, alle seien gegen ihn, niemand würde ihn verstehen, hat seine alten Freunde und Hobbys aufgegeben und hat angefangen, sich für den Islam zu interessieren. Seine Ansichten wurden immer radikaler, er immer ausfallender. Nun ist er seit drei Tagen verschwunden... doch wo ist er?



Finns Mutter macht sich große Sorgen um ihren Sohn und versucht, herauszufinden, wo er ist. Hierzu kontaktiert sie Finns alte Freunde – u. a. die Spielenden – berichtet von Finns Veränderung und überlegt, was mit ihm geschehen sein könnte.

Finns alte Freunde **Zari** und **Konstantin** – nur KonZ genannt – sind in der Zwischenzeit nicht mehr gut auf Finn zu sprechen. Zari hat er vorgeworfen, keine richtige Muslima zu sein, auf KonZ wurde er sauer, da dieser als homosexueller Jugendlicher in der Gesellschaft viel mehr Unterstützung erfahre als er. Beide haben sich daher von Finn abgewandt... bis die Spielenden um ihre Hilfe bitten.



Doch nicht nur Finns Freunde helfen bei der Suche. Im Laufe des Spiels werden die Spielenden auch von anderen Figuren unterstützt: **Luca**, ein Klassenkamerad von Finn, berichtet von seinem Verhalten in der Schule; **Sabriye** von Wegweiser NRW ordnet gemeinsam mit den Spielenden Finns Radikalisierungsprozess ein; **Hussein** war früher Mitglied in der extremistischen Gruppe, der Finn nun angehört.

Wie wird gespielt? Zentrale Spielmechaniken

„Wer ist Bilal?“ nutzt die Strukturen eines klassischen **Lost Phone Games** – die Spielenden erleben das komplette Spiel auf einer Smartphoneoberfläche, wobei ihnen während der gesamten Spielzeit auch die gängigen Funktionen eines Smartphones zur Verfügung stehen, die sie ansonsten von ihrem eigenen Endgerät kennen. Damit knüpft „Wer ist Bilal?“ einerseits an den medialen Rezeptionsgewohnheiten seiner Zielgruppe an, zum anderen nutzt es die bestehenden Vorerfahrungen, um ein schnelles Navigieren innerhalb des Spiels zu ermöglichen und den Ermittlungsfluss somit bestmöglich immersiv zu unterstützen. Zentral stehen daher sowohl Chat- als auch Videocallfunktionen sowie eine spielinterne Social Media Plattform mit Profilen und Posts aller wichtigen Figuren, eine Suchmaschine sowie Notiz- und Journalfunktionen, in denen wichtige Informationen zum Spielverlauf gesammelt werden.



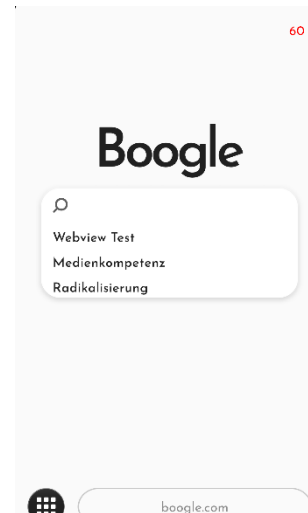
Chats und Nachrichten

Die wichtigste Spielmechanik stellt die Chatfunktion im Spiel dar. Hier erhalten die Spielenden Nachrichten von den Figuren, wie bspw. den Hilferuf von Finns Mutter und können auf diese durch unterschiedliche Textboxen antworten. Sprachnachrichten entlasten die Lesemenge und unterstützen daher auch leseschwächere Lernende.



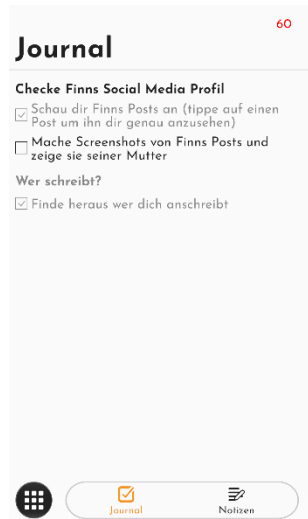
Social Media Plattform

Auf der Social Media Plattform finden sich diverse Posts aller im Spiel auftretenden Personen und Gruppen. Diese können nach Hinweisen durchsucht und Screenshots angefertigt werden, um mit anderen Figuren Informationen auszutauschen. Durch das Anklicken der Profilnamen können neue Kontakte freigeschaltet werden.



Suchmaschine Boogle

Im Spiel stoßen die Spielenden immer wieder auf unbekannte Namen, Organisationen oder Worte, die sie in der Suchmaschine Boogle nachrecherchieren sollen. Diese ist nur einen Klick entfernt; je nach Spielfortschritt werden hier bereits die zu suchende Wörter vorgeschlagen und anschließend in kurzen Textkästen zusammengefasst.



Journalfunktion

Auf der Smartphoneoberfläche des Spiels findet sich auch ein kurzes Journal, in dem die aktuellen Aufgaben im Spiel hinterlegt sind. Die Spielenden können hier einfach nachsehen, welche Aufgabe als Nächstes ansteht, um im Spiel voranzukommen, und welche bereits erledigt sind.



Notizfunktion

Doch nicht nur Informationen können nachrecherchiert werden. Auch die entsprechenden Ergebnisse werden festgehalten und können mit anderen Figuren geteilt werden, um Informationsgleichstand herzustellen... sie eignen sich aber auch perfekt zum Nachschlagen, wenn einmal eine Information verloren gehen sollte.



Szenenauswahl

Da das Spiel über mehrere Unterrichtsstunden gespielt wird, ist es in den Einstellungen möglich, zu bestimmten Stellen im Spiel zu springen. So können einzelne Akte, Szenen oder Gespräche erreicht oder auch bei Bedarf nochmals nachgespielt werden.

Was wird gelernt? Lernziele und Kompetenzerwerb

Das Spiel „Wer ist Bilal?“ eignet sich aufgrund seines Themenschwerpunkts für den **Einsatz im Politik- bzw. Gesellschaftslehreunterricht** der Sekundarstufe I; insbesondere in den **Inhaltsfeldern „Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“ sowie „Identität und Lebensgestaltung“**. Zentral steht hierbei die Auseinandersetzung mit einem **exemplarischen Radikalisierungsprozess** am Beispiel extremistischer, islamistischer Bewegungen, die prototypisch für Gefährdungspotenziale demokratischer Gesellschaften behandelt werden können. Hierbei ergeben sich sowohl Schnittstellen im Bereich der Sach- sowie der Urteilskompetenzen der Lernenden, auch hinsichtlich niveaudifferenzierter, curricularer Lernziele. Darüber hinaus ist es möglich, ergänzend zur Einheit das Themenfeld „Desinformation“ zu behandeln – ein entsprechender Vorschlag findet sich zwischen der sechsten und der siebten Unterrichtsstunde der skizzierten Einheit.

Darüber hinaus bietet das Spiel zahlreiche Anknüpfungspunkte zum Erwerb zentraler Medienkompetenzen des **Medienkompetenzrahmen NRW**; u. a. zu den Kompetenzbereichen Informieren und recherchieren, kommunizieren und kooperieren sowie analysieren und reflektieren.

Auch für die **interdisziplinäre Weiterarbeit** bietet sich das Spiel an: So ist es beispielsweise möglich im Kontext des **Religionsunterrichts**, eine entsprechende Einheit zum Thema Islam und Umgang mit Vorurteilen anzuführen. Zentral sollte dabei das bereits in der Einheit skizzierte Narrativ stehen: Es geht nicht darum, ein negatives Bild über den Islam bei den Lernenden herzustellen, sondern Radikalisierung und Extremismus als Problem darzulegen, dass alle Weltreligionen (historisch) teilen und zu entsprechenden Gewalttaten zwischen Menschen führen können. Im **Ethikunterricht** kann eine Diskussion über die Grundsätze menschlichen Zusammenlebens und friedvoller Gesellschaften lohnen. Dazu wurde angesichts der Entwicklung, die Finn während des Spiels durchmacht bzw. welche die Spielenden anhand seines Radikalisierungsprozesses nachzeichnen können, ein Ergänzungsmaterial für den **Deutschunterricht** entwickelt, anhand dessen analytische Fähigkeiten zur Figurenbeschreibung und -charakterisierung erprobt und vertieft werden.

Mögliche Lernziele im Kernlehrplan des Faches Politik

Sowohl für die Sekundarstufe I als auch für Gymnasien

- erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit,
- beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus
- erklären den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen,
- beschreiben die Vielfalt der Wertorientierungen von Jugendlichen,
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen



Umsetzung konkret – Die Einheit zum Spiel

Kurzerläuterungen zur Einheit

Die vorliegende Unterrichtseinheit zum Spiel umfasst acht Schulstunden à 45 Minuten bzw. vier Doppelstunden à 90 Minuten (Umsetzung je nach an der Schule üblichen Stundensystemen möglich) und orientiert sich an den aufgezeigten Standards in den Kompetenzbereichen „Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“ sowie „Identität und Lebensgestaltung“. Im Folgenden werden die einzelnen Unterrichtsstunden vorgestellt und exemplarische Verlaufspläne zu den Stunden näher erläutert. In diesen finden sich neben den Kompetenz- und Lernzielformulierungen, Minimal- und Maximalziele zu den jeweiligen Stunden sowie die Darstellung der Stundenthemen.

In der ersten Doppelstunde bzw. den ersten zwei Stunden steht die Hinführung zum Thema Radikalisierung, Extremismus und Islamismus sowie das Kennenlernen des Spiels zentral; in der dritten und vierten Stunde findet insbesondere das Erarbeiten von Anzeichen einer möglichen Radikalisierung statt, die in Stunde fünf und sechs in Radikalisierungsstrategien und deren bewusstes Erkennen überführt werden. In den letzten beiden Stunden findet das Spiel seinen Abschluss und es wird eine Vertiefungsrecherche zu möglichen Beratungsstellen und Aussteigerprogrammen durchgeführt.

- **Stunde 1 und 2:** Hinführung zum Thema Radikalisierung, Extremismus und Islamismus sowie erfahrungsbasierte Annäherung an „Wer ist Bilal?“
- **Stunde 3 und 4:** Erarbeitung von Radikalisierungsanzeichen
- **Stunde 5 und 6:** Erarbeitung von Radikalisierungsstrategien
- **Stunde 7 und 8:** Abschluss sowie Vertiefung anhand von Lebensweltrecherche

Die **Verlaufspläne** umfassen aufeinander aufbauende Unterrichtsphasen sowie Formulierungen zum geplanten Stundenverlauf, der verwendeten Sozialform, den benötigten Arbeitsmaterialien und einem didaktischen Kommentar zur jeweiligen Situierung der Phase.

Kurzerläuterungen zu den vorliegenden Materialien

Für jede Stunde wurden zum Spiel passende Arbeitsmaterialien aufbereitet, die die jeweiligen Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler begleiten, sowie inhaltliche aber auch reflexive Verarbeitungsprozesse anregen. Jedes Material liegt mind. **zweifach differenziert** nach G-, M- und E-Niveau vor, sodass die unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler:innen berücksichtigt werden können. Darüber hinaus umfasst jedes Material **exemplarische Lösungen**, an denen sich Lehrkräfte während der Reflexions- und Besprechungsrunden orientieren können. Darüber hinaus steht eine unterrichtsbegleitende PowerPoint-Präsentation zur Verfügung:

- **AB 1 – Protokollbogen:** Der Protokollbogen wird während jeder Spielphase eingesetzt. Hier notieren die Lernenden Informationen zum Handlungsverlauf und halten für sie wichtige Informationen (leitfragengestützt) fest.
- **AB 2 – Radikalisierungsrisiko:** Auch dieses Material kann über die gesamte Einheit verwendet werden. Während des Spiels stoßen die Lernenden immer wieder auf Informationen, die

Hinweise auf den Radikalisierungsprozess von Finn geben. Diese können hier festgehalten und kontinuierlich erweitert werden.

- **AB 3 – Radikalisierungsstrategien:** Ab dem dritten Akt wird klar, dass Finn in der Zwischenzeit Teil einer extremistischen Gruppe ist und diese ihn angeworben haben. Mithilfe des Materials können die Strategien herausgearbeitet und im Gesamtzusammenhang der Spielhandlung eingeordnet werden.
- **AB 4 – Prävention:** Zum Schluss recherchieren die Lernenden zu Aussteigerprogrammen und Beratungsstellen für Betroffene. Ihre Erkenntnisse aus der Gruppenarbeit können hier festgehalten werden.

Darüber hinaus wurden Erweiterungsmaterialien entwickelt, die je nach Lerngruppe ergänzend zum Einsatz kommen können:

- **Ergänzungsmaterial Vermutungen:** Die Karten können genutzt werden, um die Vermutungen der Lernenden über Finns Aufenthaltsort im Klassenzimmer zu sammeln.
- **Ergänzungsmaterial Recherchekarten:** Hier finden sich exemplarische Organisationen und Beratungsstellen für die Rechercheaufgabe in Stunde 7 und 8.
- **Ergänzungsmaterial Reflexionsfragen:** Mithilfe der Reflexionsfragen kann die Abschlussdiskussion strukturiert werden.
- **Ergänzungsmaterial Deutsch – Figurenentwicklung:** Im Fach Deutsch können die Lernenden anhand von Finns Entwicklung ihre Fähigkeiten zur Figurenbeschreibung und -charakterisierung vertiefen.



Verlaufspläne – Unterrichtseinheit zu „Wer ist Bilal?“

Übersicht der Unterrichtseinheit zu „Wer ist Bilal?“			
Stunden	Inhaltlicher Schwerpunkt	Zeit	Anmerkungen
1+2	Einführung in das Spiel und die Einheit mit erster Spielung, Sensibilisierung für Radikalisierungsprozesse	90 Minuten	
3+4	Radikalisierungsanzeichen und Figurenentwicklung, individuelle Lebensentwicklung vs. Gefährdung der Demokratie	90 Minuten	Optionale Vertiefung im Rahmen des Faches Deutsch: Figurenverstehen (Figurenanalyse und Figurenentwicklung)
5+6	Radikalisierungsräume, Radikalisierungsstrategien und die Bedeutung sozialer Gruppen	90 Minuten	Optionale Vertiefung zur Radikalisierungsstrategie „Desinformation“
7+8	Hilfen und Beratungsstellen für Betroffene und die individuelle Rolle in der Zivilgesellschaft und soziale Verantwortung	90 Minuten	

Stundenthema:	Einführung in die Einheit „Wer ist Bilal?“	Stunde	1+2
Übergeordnete Kompetenzorientierung:	Inhaltsfeld: Identität und Lebensgestaltung Medienkompetenz: Informieren und recherchieren, analysieren und reflektieren		
Minimalziel:	Die SuS... <ul style="list-style-type: none"> kennen die Gefahren von Extremismus (in religiösen Kontexten). benennen erste Anzeichen von Radikalisierung. werden für Radikalisierungsprozesse sensibilisiert. 		
Maximalziel:	<ul style="list-style-type: none"> entwickeln eine differenzierte Betrachtungsweise gegenüber Religionen. analysieren Radikalisierungsprozesse und reflektieren Risikofaktoren, die Radikalisierungsprozesse begünstigen. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
2 min	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> LP begrüßt die SuS und moderiert das Thema der Unterrichtseinheit an. 	Plenum		Setting klären
15 min	Einstieg und Vorwissensaktivierung	<ul style="list-style-type: none"> LP präsentiert schrittweise die Powerpoint-Folien und moderiert das Gespräch. SuS äußern ihre Eindrücke ausgehend von den Impulsen der einzelnen Folien im L-S-Gespräch: <p><u>Inhaltliche Anbindung:</u></p> <p>Folie 2: Verschiedene Weltreligionen → SuS äußern ihr Vorwissen zu Symbolen der Weltreligionen.</p> <p>Folie 3: Collage zum Islam → Unterschied von Glaube und Vorurteilen über einzelne Glaubensrichtungen muss von der LP <u>zwingend</u> deutlich gemacht werden.</p> <p>Folie 4: Collage verschiedene Bluttaten unterschiedlicher Religionen (z.B. Kreuzritter, Selbstmordattentate, Kach...).</p> <ul style="list-style-type: none"> SuS äußern ihre Eindrücke, stellen Fragen, verknüpfen die Impulse mit ihrem Vorwissen zum Islam und anderer Religionen. Zusammenfassender Input der LP: „Alle Weltreligionen haben Glaubensvorstellungen, aber 	Plenum	PPT-Folie 2 PPT-Folie 3 PPT-Folie 4	<p><u>Methodische Option:</u> Think-Pair-Share-Phase</p> <p>Wertschätzung der Antworten, niederschwelliger Einstieg in das Thema Vorwissensaktivierung</p> <p>Sensibler Umgang mit religiösen Themen Einordnen und Richtigstellen von Vorurteilen, Fehlvorstellungen und naiven Konzepten zu einzelnen Religionen</p>

		<p>sind auch von extremistischen Vorstellungen betroffen. Extremist:innen werben Mitglieder:innen an und versuchen sie gezielt durch Falschinformationen zu radikalisieren, so dass sie in ihrem Interesse handeln.“</p> <p>Ziel: Sensibilisierung für Radikalisierungsversuche extremistischer Religionsvertreter:innen.</p>			
10 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Studententransparenz durch die LP: „Heute geht es um ein Spiel, das genau diese extremen Richtungen von Glauben thematisiert.“ • LP präsentiert ein Schaubild, um den Unterschied zwischen Glaube und Extremismus deutlich zu machen und zu problematisieren. • LP leitet zur Spielung über: „Wie das funktioniert, schauen wir uns heute am Beispiel von Finn an.“ 	Plenum	Schaubild, Visualisierungsfläche	<p>Transparenz des Stundenziels</p> <p>Problematisierung von Fehlinterpretationen</p> <p>Didaktische Überleitung</p>
15 min	Instruktionsphase	<ul style="list-style-type: none"> • LP erklärt das Vorgehen und die Spielmechanik, indem sie das Spiel anspielt und ggf. einzelne Vorgehensweisen beschreibt. • SuS verfolgen die Spielung am Bildschirm / über den Beamer mit. • LP leitet über zur Spielephase, teilt die Spielerteams ein und formuliert den Arbeitsauftrag: „Spielt bis zum ersten Video-Call mit Finns Mutter und notiert auf dem Protokollbogen, was euch auffällt. Viel Spaß beim Spielen!“ 	Plenum	<p>Endgerät, Spiel, Präsentationsfläche</p> <p>AB „Protokollbogen“</p>	<p>Didaktische Spielung: Modellieren der Spielmechanik, inhaltliche Einführung bis zu den ersten Nachrichten, die man als Spielende mit der Mutter von Finn austauscht.</p> <p>Hinweis auf Tablet-Regeln, ggf. Wiederholung von Regeln beim Umgang mit Tablets.</p> <p>Tablets und Arbeitsblätter ausgeben</p>
30 min	Spielphase	<ul style="list-style-type: none"> • SuS spielen das Spiel in Teams und notieren sich Eindrücke und Auffälligkeiten auf dem Protokollbogen. • LP begleitet und unterstützt einzelne SuS bei Fragen oder Schwierigkeiten. 	PA	Tablets, AB „Protokollbogen“	<p>Aktive Auseinandersetzung mit dem Spiel</p> <p>Konstruktive Unterstützung</p>
15 min	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> • SuS reflektieren ihre individuellen Eindrücke und tauschen sich auf Grundlage ihrer Notizen aus. 	Stuhlkreis		<p>Reflexion und Austausch</p> <p>Aufgreifen von aufkommenden Fragen</p> <p>Spielprozessbegleitender Auftrag für alle folgenden Doppelstunden</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines gemeinsam Risiko-Arbeitsblattes: SuS notieren auf Grundlage ihres Spielfortschritts Anzeichen und identifizierte Risikofaktoren, die zu Finns Radikalisierung führen. 		AB „Radikalisierungsrisiko“	
3 min	Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Aufräumen der Tablets, ggf. inhaltlicher Ausblick auf die nächste Doppelstunde. • Verabschiedung 	Plenum		

		<ul style="list-style-type: none"> SuS spielen das Spiel in Teams und notieren sich Eindrücke und Auffälligkeiten auf dem Protokollbogen, der in der vorangegangenen Stunde begonnen wurde. LP begleitet und unterstützt einzelne SuS bei Fragen oder Schwierigkeiten. 			
Hinweis zur Verwendung von passenden Materialien zur Förderung des Figurenverstehens im Deutschunterricht: Sammeln von Informationen über einzelne Figuren (Finn/Bilal) bietet sich an dieser Stelle an, da die Figuren sehr zentral stehen und im Spiel zahlreiche Informationen dargeboten werden. Die gesammelten Informationen können zur Figurenanalyse genutzt werden und darauf aufbauend auch Figurenentwicklungen zu erarbeiten. Hierzu finden sich differenzierte Materialien im Bereich des „Ergänzungsmaterials“.					
10 min	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> LP präsentiert erneut die Einstiegsfolie mit dem Notizzettel „Bilal“. L-S-Gespräch: Entlang der Fragestellung „Wer ist denn nun Bilal?“, nennen die SuS Merkmale, die sie über die Figur Bilal gefunden haben. Mit Hilfe von PPT-Folie 5 werden Merkmale zu den beiden Figuren Finn und Bilal gesammelt und verglichen. Die Merkmale werden auf Risikoabzeichen untersucht und dann auf dem Risikofaktoren-AB notiert. 	Plenum	PPT-Folie 14 AB „Radikalisierungsrisiko“	Thematische Wiederanknüpfung <u>Fachbezug Deutsch:</u> Figurenmerkmale sammeln, Figuren vergleichen und Figurenentwicklung deutlich machen Emotionale Einbettung: Was bedeutet es, wenn man seinen Namen ändert? Was würdet ihr tun, wenn ein:e Freund:in seinen Namen ändert? → Namen als identitätsstiftendes Merkmal reflektieren
10 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> LP weist auf Beratungsstellen des Landes NRW hin: „Welche Beratungsstellen gibt es, wenn solche Radikalisierungsanzeichen ersichtlich werden oder auffällig sind?“ 	Plenum	PPT-Infofolie 16 „Wegweiser“	Realitätsbezug „Wegweiser NRW“
	Transfer	<ul style="list-style-type: none"> LP zeigt die Info-Folie „Wegweiser NRW“ und führt kurz thematisch ein. LP gibt Arbeitsauftrag an die SuS: „Überlegt euch auf Grundlage der Radikalisierungsanzeichen, die wir im Spiel gesammelt haben: Wie werden die Hinweise der Radikalisierung Finns laut Wegweiser eingeschätzt? Was sollte noch ergänzt werden?“ 			Verknüpfung der simulierten Radikalisierung im Spiel mit realen Unterstützungsmaterialien der Beratungsstellen
20 min	Spielerphase II	<ul style="list-style-type: none"> SuS spielen die Chat-Phase mit Zari mit Hilfe des Wegweisers. 	PA	Endgerät, Spiel	Wegweiser NRW ist im Spiel integriert

10 min	Abschluss-reflexion	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsame Reflexion der Anzeichen für eine Radikalisierung Finns, die Zari im Wegweiser-Chat benannt hat. Verabschiedung 	Plenum	AB „Radikalisierungsrisiko“	Add-On: Bedeutung der Peer-Group bei Radikalisierungsprozessen hervorheben (Chancen und Risiken)
--------	---------------------	--	--------	-----------------------------	--

Stundenthema:	Radikalisierungsräume und Gruppen	Stunde	5+6
Übergeordnete Kompetenzorientierung:	Inhaltsfeld: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie Medienkompetenz: Kommunizieren und kooperieren, analysieren und reflektieren		
Minimalziel:	Die SuS... <ul style="list-style-type: none"> • können den Radikalisierungsprozess stichpunktartig nacherzählen. • benennen explizite Strategien, die zur Radikalisierung Finns geführt haben. 		
Maximalziel:	<ul style="list-style-type: none"> • können die Chronologie der Radikalisierung Finns nacherzählen. • analysieren die Radikalisierungsstrategien, die zur Radikalisierung Finns geführt haben. • erkennen Risiken aber auch Potenziale von sozialen Gruppen und Medien und ihre Einflussnahme auf die Willensbildung 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
10 min	Einstieg und Vorwissensaktivierung	<ul style="list-style-type: none"> • LP begrüßt die SuS und moderiert das Thema der Unterrichtseinheit an: „Wir haben letzte Stunde herausgefunden, wer Bilal ist. Nun stellt sich aber noch die Frage: „Wo ist Bilal?“. Dieses Rätsel versuchen wir heute zu knacken.“. • SuS äußern ihre Ideen und diskutieren im Klassenkontext. 	Plenum	PPT-Folie 19	Setting klären Inhaltliche Anbindung an die vorangegangenen Stunden Kognitive Aktivierung <u>Methodische Option:</u> Think-Pair-Share-Phase
	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> • LP moderiert den Arbeitsauftrag für die anstehende Spielephase: „Sprecht mit den Leuten im Spiel und notiert euch Hinweise auf dem Arbeitsblatt. Wo könnte Bilal sein, was finden wir über die Gruppe und die Menschen heraus, die mit Bilal unterwegs sind?“. • LP verweist in diesem Zusammenhang noch auf die verschiedenen Chat-Gruppen. 	Plenum	AB „Radikalisierungsstrategien“ Ggf. weitere Materialien zur Ideensammlung	Didaktische Überleitung <u>Vielfältige Methoden zur Ideensammlung:</u> Neben dem Handlungs-AB können alternative Methoden genutzt werden z.B. Moderationskarten und Flipchart, GoodNotes-Wall, Mentimeter u.a.
60 min	Spielphase	<ul style="list-style-type: none"> • SuS spielen das Spiel gemeinsam in Partnerarbeit (ab Save-Game 4 bis 6) • SuS bearbeiten das Arbeitsblatt parallel zur Spielung und notieren Informationen, die sie zum o.g. Arbeitsauftrag finden. 	PA	Tablets, Spiel AB „Radikalisierungsstrategien“	Aktive Auseinandersetzung mit dem Spiel <u>Hinweis:</u> Save-Game-Codes 4-6, falls die Spielephase nicht im Rahmen einer Doppelstunde stattfindet.

		<ul style="list-style-type: none"> SuS bearbeiten die ersten beiden Aufgaben (Kasten 1 und 2 auf dem AB Radikalisierungsstrategien). 			
20 min	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> LP moderiert Abschlussreflexion mit Impulsfragen: <ul style="list-style-type: none"> Was habt ihr herausgefunden? Wo ist Bilal? Was habt ihr über die Gruppen herausgefunden? Wie wurde er radikalisiert? Gemeinsame Sicherung der Strategien auf dem AB aus der Spielephase. Verabschiedung 	Stuhlkreis	AB „Radikalisierungsstrategien“	Reflexion und Austausch Aufgreifen von aufkommenden Fragen

Add-On: Exemplarische Vertiefung der Desinformationsstrategie zur Radikalisierung

Zur thematischen Vertiefung von Radikalisierungsstrategien bietet es sich an dieser Stelle an, an die Abschlussreflexion der vorangegangenen Stunde anzuknüpfen, indem exemplarisch die Strategie der Desinformation vertieft und Präventivmaßnahmen vorgestellt werden.

Wenn sich Lehrkräfte für die Vertiefung entscheiden, bietet es sich an mit dem **Selbsttest zum Thema Desinformation** (#DigitalCheckNRW) einzusteigen. Hierbei prüfen die SuS beispielsweise selbst, inwiefern sie alltägliche Desinformationsversuche erkennen können. Vor dem Hintergrund der individuellen Lerngruppe kann entschieden werden, ob noch vor der Durchführung des Selbsttests das **Methodenblatt zum Thema Desinformation** genutzt wird, um die SuS grundlegend für das Thema zu sensibilisieren. Hierbei lernen die SuS verschiedene Formen und Verbreitungswege von Desinformationen sowie Strategien zum Umgang mit Deepfakes und Falschinformationen kennen. Alternativ kann das Methodenblatt auch nach der Durchführung des Selbsttests eingesetzt werden. Weitere **Recherchemöglichkeiten zum Thema Desinformation** finden sich als kostenloses Angebot auf den Seiten des Ministeriums für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen (MBEIM NRW: <https://mbeim.nrw/desinformation>) können vertiefend eingesetzt werden und ergänzende Rechercheoptionen rund um das Thema Desinformation eröffnen.

Die genannten Materialien finden Sie unter:

<https://www.digitalcheck.nrw/checkup/>

<https://www.digitalcheck.nrw/methodenblaetter/desinformation>

<https://www.fakeoff.nrw>

Anmerkung: Dieser Einschub ist optional möglich, das Spiel kann auch ohne die Vertiefungseinheit zu Ende gespielt werden. Auch die Unterrichtseinheit erfährt keine inhaltliche Unterbrechung an dieser Stelle und kann sowohl mit als auch ohne die Vertiefungseinheit umfänglich durchgeführt werden.

Stundenthema:	Umgang und Hilfen für Betroffene	Stunde	7+8
Übergeordnete Kompetenzorientierung:	Inhaltsfeld: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie Medienkompetenz: Informieren und recherchieren, analysieren und reflektieren		
Minimalziel:	Die SuS... <ul style="list-style-type: none"> wirken der Radikalisierung Finns spielerisch entgegen. lernen reale Handlungsalternativen und Unterstützungsformate für Betroffene und Aussteiger:innen kennen. analysieren und präsentieren verschiedene Beratungsprogramme mit Hilfe der vorgegebenen Materialien. 		
Maximalziel:	<ul style="list-style-type: none"> reflektieren die Beratungsangebote und entwickeln auf deren Grundlage eigene Ideen zur Unterstützung betroffener Menschen. erkennen das Gefahrenpotenzial von Radikalisierung und Desinformation für die Demokratie reflektieren die individuelle Rolle in einer Zivilgesellschaft vor dem Hintergrund sozialer Verantwortung 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
15 min	Einstieg und Vorwissensaktivierung	<ul style="list-style-type: none"> LP begrüßt die SuS und moderiert das Thema der Unterrichtseinheit an: „Wir haben letzte Stunde herausgefunden, wer und wo Bilal ist. Nun stellt sich aber noch die Frage „Wie geht es Bilal?““. SuS äußern ihre Ideen und Emotionen und diskutieren im Klassenkontext: → Fokus: Was ist der Reiz, sich so wie Bilal zu verhalten, den entsprechenden Gruppen beizutreten? 	Plenum	PPT-Folie 25	Einstieg in das Thema Vorwissensaktivierung <u>Hinweis:</u> Keine Wertung des Verhaltens von Bilal, sondern Rückführung auf die Strategien, die zu seiner Radikalisierung geführt haben. <u>Optional:</u> Radikalisierungsstrategien der Abschlussreflexion aus der vorangegangenen Stunde aufgreifen.
	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> LP moderiert das Ziel der Stunde an: „Bilal ist noch nicht vollends isoliert, er hat noch Freunde. Wir versuchen nun, ihn zu kontaktieren und der Radikalisierung entgegenzuwirken.“ 	Plenum		Transparenz, Aufgabenklarheit herstellen Hinweis auf das Präventionsprogramm Wegweiser
20 min	Spielephase	<ul style="list-style-type: none"> Klassenspielung ab Save-Game 7: Ein:e Schüler:in steuert und liest vor. Bei interaktiven Entscheidungsoptionen werden Abstimmungen durchgeführt. Letztliche Entscheidung im Spiel folgt dann dem Mehrheitsprinzip. 	Plenum	Endgerät, Spiel, Präsentationsfläche	Gemeinsame Spielung im Klassenverbund <u>Methodische Option:</u> Abstimmung per Handzeichen, Aufstehen – Sitzenbleiben, Farbkärtchen oder anderen pragmatischen und binären Abstimmungsmethoden

5 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> LP ordnet den Ausgang des Spiels ein und verweist auf Handlungsalternativen, falls eine De-Radikalisierung misslingt: „Wir haben es glücklicherweise geschafft, Finn wieder zu überzeugen. Das funktioniert leider nicht immer so einfach, daher schauen wir uns nun alternative Optionen an, die wir auch in der Realität haben.“. 	Plenum		<p>Realitätsbezug</p> <p>Benennen von Handlungsalternativen</p> <p>Anbindung an Aussteigerprogramme und Beratungsangebote</p>
20 min	Recherche	<ul style="list-style-type: none"> SuS recherchieren Beratungswebseiten für Personen, die aus einer extremistischen Szene aussteigen wollen sowie für das Umfeld von möglicherweise radikalisierten Personen, das Unterstützung benötigt <ul style="list-style-type: none"> Welche Aussteiger:innenprogramme gibt es? Für welche Zielgruppen sind sie geeignet? Welchen Inhalt haben die Programme? 	PA/GA	Tablets, Suchmaschinen, QR-Codes, Recherche-kärtchen	<p><u>Differenzierung</u>: Verschiedene niveaubezogene Materialien via QR-Codes</p> <p>Je nach Lerngruppe bietet sich Partner:innen oder Gruppenarbeit an.</p>
10 min	Auswertungsphase	<ul style="list-style-type: none"> Sammlung und Vorstellung der Recherchen als Gruppenpräsentation oder einem <i>Gallery Walk</i> bei Partner:innenarbeit mit Reflexionskarten. 	Plenum	Ggf. Recherche-kärtchen	<p>Methodische Modifikation möglich, je nach Größe der Lerngruppe oder auch zeitlichem Puffer</p> <p>→ Präsentation zeitintensiver als <i>Gallery Walk</i></p>
20 min	Abschluss-reflexion	<ul style="list-style-type: none"> LP moderiert ein Abschlussgespräch anhand der Reflexionsfrage: „Was würdest du konkret tun, wenn ein:e Freund:in von dir plötzlich zu Bilal wird?“. Gesamtreflexion des Spiels und der Unterrichtseinheit. Verabschiedung 	Stuhlkreis	Ggf. visualisierte Reflexionsfragen (s. Ergänzungsmaterial)	<p>Weitere Reflexionsfragen möglich, s. auch Ergänzungsmaterial „Reflexionsfragen für die Gruppendiskussion“</p> <p>Öffnung für ein Gespräch sinnvoll, v.a. auch vor dem Hintergrund der Gesamtreflexion</p> <p>Optionales Blitzlicht als Feedback zur Unterrichtseinheit</p>

Was ist passiert?

Notizen zum Handlungsgeschehen

Aufgabe: Finn ist verschwunden und Du musst versuchen, ihn zu finden.



Notiere Dir, was Du in den **einzelnen Kapiteln** herausfindest. Wo ist Finn? Was ist mit ihm passiert? Die Notizzettel können Dir helfen, deine Gedanken zu ordnen.

1

Was erfährst Du **durch Finns Mutter?**



Wie lange ist Finn schon verschwunden?

2

Was erfährst Du von **Zari**?



Was erfährst Du von **Konstantin**?



3

Finn hat ein **neues Profil**.
Was findest Du heraus?



Wegweiser: Was erfährst Du von Sabriye?



Was erfährst Du von **Luca**?



Aufgabe: Finn ist verschwunden und Du musst versuchen, ihn zu finden.



Notiere Dir, was Du in den **einzelnen Kapiteln** herausfindest. Wo ist Finn? Was ist mit ihm passiert? Die Notizzettel können Dir helfen, deine Gedanken zu ordnen.

4

Wie stellt sich Muslim Action auf dem **öffentlichen Account** dar?



Wie stellt sich Muslim Action im **inter-nen Chat** dar?



5

Was erfährst Du von **Finn**? Wo ist er?

Was erfährst Du **von Hussein**?



Was erfährst Du **von Sabriye**, nachdem Du Finns Profil durchsucht hast?



Was ist passiert?

Notizen zum Handlungsgeschehen

Aufgabe: Finn ist verschwunden und Du musst versuchen, ihn zu finden.



Notiere Dir, was Du in den **einzelnen Kapiteln** herausfindest. Wo ist Finn? Was ist mit ihm passiert? Die Leitfragen können Dir helfen.

Kapitel- übersicht	Deine Fundstücke	
Kapitel 1 Wer war Finn?	Was erfährst Du durch Finns Mutter? Wie lange ist Finn schon verschwunden? Wie hat er sich verändert?	
Kapitel 2 Krise	Was erfährst Du von Zari?	Was erfährst Du von Konstantin?
Kapitel 3 Bilal	Finns Profil: Finn hat ein neues Profil. Was findest Du hier heraus?	
	Wegweiser: Was erfährst Du im Gespräch mit Sabriye? (Notiere die Radikalisierungsanzeichen auf dem Risiko AB.)	
	Gespräch mit Luca: Was erfährst Du von Luca?	

Kapitel 4 Gefahr	Wie stellt sich Muslim Action auf dem öffentlichen Account dar?	Wie stellt sich Muslim Action im internen Chat dar?
	Was erfährst Du von Sabriye?	Was erfährst Du von Hussein?
Kapitel 5 Befreiung	Was erfährst Du von Finn? Wo ist er?	

Weitere Fundstücke:

Was ist passiert?

Notizen zum Handlungsgeschehen

Aufgabe: Finn ist verschwunden und Du musst versuchen, ihn zu finden.



Notiere Dir, was Du in den **einzelnen Kapiteln** herausfindest. Wo ist Finn? Was ist mit ihm passiert und was hat das mit *Bilal* zu tun?

Kapitel- übersicht	Deine Fundstücke
Kapitel 1 Wer war Finn?	
Kapitel 2 Krise	
Kapitel 3 Bilal	
Kapitel 4 Gefahr	
Kapitel 5 Befreiung	

Wachsam sein

Anzeichen für Radikalisierung

Aufgabe: Finn ist verschwunden... und scheint sich sehr verändert – sogar radikalisiert – zu haben. Doch woran merkt man, ob sich ein Mensch radikalisiert?



Notiere Dir während der kommenden Stunden: Welche Anzeichen für Radikalisierung gibt es? Und woran kann man Finns Radikalisierung erkennen?

Anzeichen für Radikalisierung	Wo findet man diese im Spiel?

Wo ist Bilal?

Radikalisierungsstrategien

Aufgabe: Die Hinweise verdichten sich, was mit Finn bzw. Bilal passiert ist, doch wo ist er nun?



Sammle im Spiel **Hinweise** darauf, wo sich Finn bzw. Bilal befindet. Wie ist die Gruppe, der er sich angeschlossen hat. Wie haben diese ihn radikalisiert? **Fülle die oberen beiden Zeilen** aus, die Strategien erarbeiten wir später gemeinsam.



Wo ist Finn bzw. Bilal?



Was findest Du über die **Gruppe** heraus?



**Radikalisierungs-
strategien**

Wo gibt es Hilfe?

Beratungsseiten und Aussteigerprogramme

Aufgabe: Leider ist es nicht immer so leicht, Menschen aus der Radikalisierung herauszuholen.



Recherchiert Beratungsseiten und Aussteigerprogramme, die in solchen Fällen Hilfe anbieten und unterstützen können

Name	
Zielgruppe	
Worum geht's?	

Name	
Zielgruppe	
Worum geht's?	

Exemplarische Lösung: Was ist passiert?

Notizen zum Handlungsgeschehen

Aufgabe: Finn ist verschwunden und Du musst versuchen, ihn zu finden.



Notiere Dir, was Du in den **einzelnen Kapiteln** herausfindest. Wo ist Finn? Was ist mit ihm passiert? Die Leitfragen können Dir helfen.

Kapitel-übersicht	Deine Fundstücke	
Kapitel 1 Wer war Finn?	<p>Was erfährst Du durch Finns Mutter? Wie lange ist Finn schon verschwunden? Wie hat er sich verändert?</p> <p>Finn ist seit drei Tagen verschwunden, seine Mutter macht sich große Sorgen. In letzter Zeit sei es ihm nicht gut gegangen, der Umzug der Familie, die neue Schule und die Umstellung haben ihm zu schaffen gemacht. Ein paar neue Freunde hat er gefunden, fing jedoch an, seine Hobbys zu vernachlässigen, seine alten Freunde wollten nichts mehr mit ihm zu tun haben, auch seine Lehrer:innen haben über sein Verhalten berichtet; Finn veränderte sich sehr, nachdem er anfang, sich mit dem Islam (Kontext: Bosnien) zu beschäftigen. Auch seine Posts auf Social Media zeigen die Veränderung deutlich; ähnlich wie Finns Zimmer, dass seine Mutter den Spieler:innen zeigt. Gemeinsam finden sie einen Zettel mit dem Wort „Bilal“. Aber wer oder was ist Bilal?</p>	
Kapitel 2 Krise	<p>Was erfährst Du von Zari?</p> <p>Nachdem die Spielenden Zari gezeigt haben, dass Finn die Poster seiner Lieblingsband abgehängt hat, ist Zari bereit, uns zu helfen. Sie erzählt, dass Finn anfang, sich für den Islam zu interessieren, aber recht bald „schrägen“ Accounts gefolgt ist (u. a. zum Kalifat). Die beiden haben sich gestritten, weil Finn der Meinung war, dass Zari keine „richtige“ Muslima sei und zu „westlich“ sei (sie trage bspw. kein Kopftuch). Dazu sei Finn vor allem online „für den Islam“ im Einsatz gewesen.</p>	<p>Was erfährst Du von Konstantin?</p> <p>Beim ersten Kontakt blockiert Konstantin die Spieler:innen direkt als er erfährt, dass sie versuchen Finn zu finden. Er will nichts mehr mit ihm zu tun haben. Später erfahren die Spieler:innen, dass Finn Konstantin wegen seiner Homosexualität zunehmend bedrängt und verurteilt hat.</p>
Kapitel 3 Bilal	<p>Finns Profil: Finn hat ein neues Profil. Was findest Du hier heraus?</p> <p>Leider nichts. Das Profil Bilal_M lässt sich zwar über eine einfache Boogle-Suche finden, aber die Anfrage wird nicht angenommen und das Profil bleibt gesperrt.</p> <p>Wegweiser: Was erfährst Du im Gespräch mit Sabriye? (Notiere die Radikalisierungsanzeichen auf dem Risiko AB.)</p> <p>Zari hat herausgefunden, dass Finn mit einer Gruppe unterwegs war, die sich „Die Brüder“ nannte. In dem Gespräch mit Sabriye erfahren die Spieler:innen vor dem Hintergrund eines gefundenen Flyers und der Kritzeleien auf Finns Tisch (siehe Gespräch mit Luca), dass Finn wohl Kontakt mit der extremistischen Gruppe „Muslim Action“ hatte.</p> <p>Gespräch mit Luca: Was erfährst Du von Luca?</p> <p>Finn hat sich in der Schule wohl auffällig verhalten und ständig diskutieren wollen; er hat sich „creepy“ verhalten, „alles gehasst“, alles sei ein Angriff gewesen. Dazu hat er seinen Namen auch in der Schule geändert und vom nahenden Kalifat berichtet. Dazu habe er ständig am Handy auf Social Media gehangen, er schien in einer Gruppe Moderatorenrechte gehabt zu haben. Auf seinem Tisch finden sich zudem diverse Kritzeleien, u.a. ein Logo von „Muslim Action“.</p>	

Kapitel 4 Gefahr	<p>Wie stellt sich Muslim Action auf dem öffentlichen Account dar?</p> <p>Geben sich große Mühe, mit ihren Inhalten am Rand dessen zu bleiben, was noch gesagt werden kann; der Kanal informiert beispielsweise über Usamah Richter (ein Prediger) und seine Hilfsprojekte, in denen jedoch u. a. Spendengelder veruntreut wurden. Die Inhalte sind zwar problematisch, aber nicht so problematisch, dass ein Einschreiten möglich ist.</p>	<p>Wie stellt sich Muslim Action im internen Chat dar?</p> <p>Im Chat stellt sich die Gruppe deutlich radikaler dar; hier wird beispielsweise beschrieben, dass „Wahlen“ Sünde seien, es wird das Kalifat gefordert und Aktionen besprochen, die sich gegen die „Lügenpresse“, gemäßigte Imame und die Bevölkerung richten. Dazu erfahren die Spieler:innen, dass eine kommende Aktion in einer Großstadt in NRW geplant ist. Finn scheint mit Mitgliedern der Gruppe dorthin unterwegs zu sein.</p>
	<p>Was erfährst Du von Sabriye?</p> <p>Bei „Muslim Action“ handelt es sich um eine extremistische Gruppe, die am Rande der Legalität operiert. Nach Außen vertritt die Gruppe legitime Positionen, doch am Ende läuft es auf den Sturz des Systems und ein Ende der Demokratie hinaus. Auf die Posts von „Bilal“ meint sie, dass insbesondere die Posts auf eine Radikalisierung hindeuten, die andere Menschen abwerten oder auf Märtyrertum hinweisen.</p>	<p>Was erfährst Du von Hussein?</p> <p>Hussein erzählt, dass man sich von der Gruppe, und insbesondere von deren internen Chat „Die Auserwählten“ fernhalten sollte. Er selbst sei Teil der Gruppe gewesen und hätte sich ähnlich wie Bilal verhalten, er sei abhängig gewesen, habe sich aber rechtzeitig von der Gruppe verabschiedet. Er bietet an, Finns neues Profil zu hacken, sodass die Spieler:innen ihn kontaktieren können.</p>
Kapitel 5 Befreiung	<p>Was erfährst Du von Finn? Wo ist er?</p> <p>Finn ist mit der Gruppe (acht Personen) unterwegs zu einer „Aktion“ in Nordrhein-Westfalen; er ist sich zu Beginn nicht ganz sicher, wo er ist; zeigt den Spieler:innen jedoch in einem Videocall die Unterkunft. Gemeinsam finden sie heraus, dass sich Finn in der Nähe des Kölner Doms befindet. Die Gruppe sammelt Spenden für Moscheen, aber Finn kommt die Aktion seltsam vor. Er berichtet, dass er dringend weg will von der Gruppe, sich aber nicht traue. Zusammen fassen sie den Plan, dass die Spieler:innen die Polizei verständigen, sodass Finn verschwinden kann.</p>	

Exemplarische Lösung: Wachsam sein

Anzeichen für Radikalisierung

Aufgabe: Finn ist verschwunden... und scheint sich sehr verändert – sogar radikalisiert – zu haben. Doch woran merkt man, ob sich ein Mensch radikalisiert?



Notiere Dir während der kommenden Stunden: Welche Anzeichen für Radikalisierung gibt es? Und woran kann man Finns Radikalisierung erkennen?

Anzeichen für Radikalisierung	Wo findet man diese im Spiel?
Verhaltensänderungen <ul style="list-style-type: none"> • alte Hobbys werden aufgegeben, neue passen nicht zur bisherigen Person) • Einrichtung/Besitz verändert sich (Gegenstände, Besitztümer werden weggegeben) • Streit mit vertrauten Personen (Eltern, Freunde) • neue Freundeskreise, alte wenden sich ab • plötzliches Interesse an religiösen Themen • Ärger mit Behörden, der Polizei, Lehrkräften • Hinwendung zu Politisch- oder religiös-radikalen Botschaften, Zeichen oder Posts. Verteilung und Verteidigung dieser; eigene Posts sind u. a. abwertend, beinhalten Informationen zu Märtyrertum etc. 	<p>Finns Social Media Post (Akt 1), Erzählungen seiner Mutter, Veränderungen in seinem Zimmer (siehe erster Telefonanruf; Platten wurden weggegeben, Poster von seiner Lieblingsband abgehängt, beschmierte Fotos von Freund:innen) (Akt 1)</p> <p>Chat mit Sabriye und Unterhaltung über das Verhalten von Finn als Bilal_M auf Social Media bei Muslim Action (Akt 3 & 4)</p> <p>Posts von Finns bzw. Bilals Profil</p>
Wahrnehmungsänderungen <ul style="list-style-type: none"> • Gefühl, ungerecht behandelt oder diskriminiert zu werden • Gefühl „Wir gegen die“ • Angst vor Neuem und Andersartigkeit 	<p>Chat mit Finns Mutter (Akt 1); Chat und Telefonat mit Konstantin (Akt 2)</p> <p>Chat mit Zari (Akt 2)</p>

Exemplarische Lösung: Wo ist Bilal?

Radikalisierungsstrategien

Aufgabe: Die Hinweise verdichten sich, was mit Finn bzw. Bilal passiert ist, doch wo ist er nun?



Sammle im Spiel **Hinweise** darauf, wo sich Finn bzw. Bilal befindet. Wie ist die Gruppe, der er sich angeschlossen hat. Wie haben diese ihn radikalisiert? **Fülle die oberen beiden Zeilen** aus, die Strategien erarbeiten wir später gemeinsam.



Wo ist Finn bzw. Bilal?

Finn befindet sich mit anderen Mitgliedern der Gruppe „Die Auserwählten“ in Köln und sammelt Spenden, die ihm jedoch seltsam vorkommen.



Was findest Du über die Gruppe heraus?

Bei „Muslim Action“ handelt es sich um eine extremistische Gruppe, die am Rande der Legalität operiert. Nach Außen vertritt die Gruppe legitime Positionen, doch am Ende läuft es auf den Sturz des Systems und ein Ende der Demokratie hinaus. Innerhalb der Gruppe gibt es einen geschlossenen Chat, der „Auserwählten“, die für die Gruppe bestimmte Aktionen durchführen; Spendensammeln, vor Moscheen demonstrieren, Imame beleidigen, Menschen einschüchtern etc. Sie befürworten das Kalifat und vertreten beispielsweise die Position, dass „Wahlen Süde“ seine.



Radikalisierungsstrategien

Opfer- und Bedrohungsnarrative

- Herstellung eines Einheitsgefühls innerhalb der Gruppe
- Spaltung, „Wir gegen die“ (bspw. Gegeneinander ausspielen von diskriminierten Gruppen)
- Normalisierung von Gewalt

„Meinungsmache“

- Gezielte Desinformation, u. a. auf Social Media
- Vereinfachung komplexer Probleme
- Emotionale Ansprache statt Faktenlage
- Exklusives Wissen

„Haltungsmache“

- Abwertung demokratischer Institutionen (wie Medien, Politik, Justiz, Schule etc.)
- Abwertung gruppenferner Haltungen
- Religiöse und ideologische Überhöhung, u. a. von Autoritäten oder Vorbildern innerhalb der Gruppe

Vermutungen und Hinweise im Spiel: Wo ist Bilal?



Hinweiskarten „Wo ist Bilal?“



Hinweiskarten „Wo ist Bilal?“



Recherchekarten: Aussteigerprogramme und Beratungsseiten



Aussteigerprogramm Islamismus „API“



Links:

- <https://www.im.nrw/api>



Präventionsarbeit und Aussteigerprogramme NRW



Links:

- <https://www.im.nrw/extremismuspraevention>

Recherchekarten: Aussteigerprogramme und Beratungsseiten



Präventionsarbeit „Wegweiser“ NRW



Links:

- <https://wegweiser.nrw.de/>



Prima Aussteigergespräche – Prävention durch Dialog



Links:

- <https://www.im.nrw/prisma>

Recherchekarten: Aussteigerprogramme und Beratungsseiten



#DigitalCheckNRW




Links:


- <https://www.digitalcheck.nrw/>
-

Reflexionsfragen für die Gruppendiskussion


Methodischer Hinweis für Lehrkräfte: Nutzen Sie die Reflexionsfragen gerne für die Gruppendiskussion zum Nachzeichnen des Radikalisierungsprozesses von Finn bzw. Bilal. Diese können Sie entweder in Ihre Präsentation integrieren, ausschneiden und im Klassenzimmer auslegen, oder auch als Statementkarten in Kleingruppen geben.

A thought bubble with a scalloped border and a small tail at the bottom left.


Wer ist Finn?
Was macht ihn aus?

A thought bubble with a scalloped border and a small tail at the bottom left.

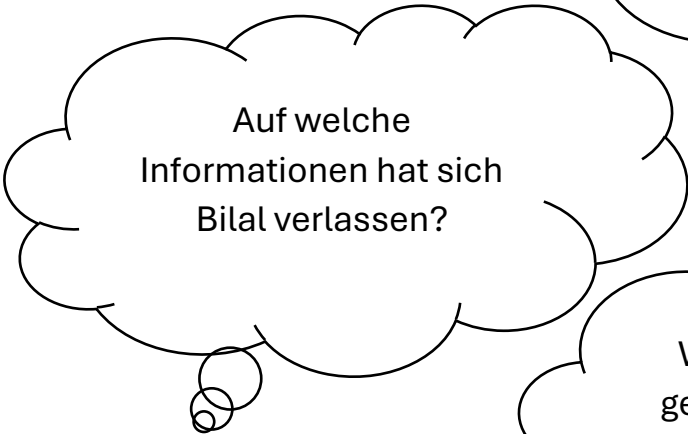
Wer ist Bilal?
Was macht ihn aus?

A thought bubble with a scalloped border and a small tail at the bottom left.

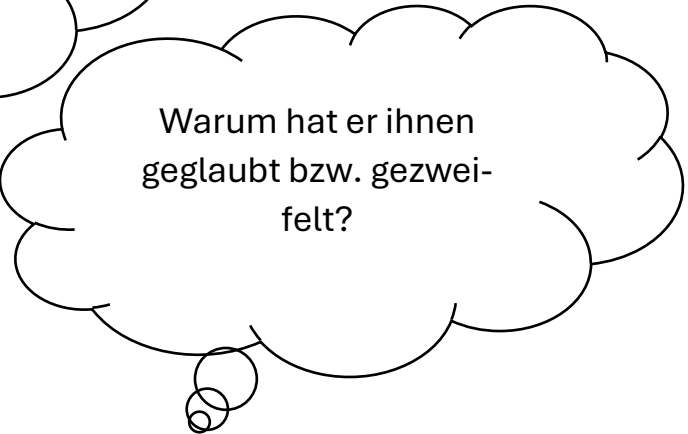
Wie ist Finn zu Bilal
geworden?

A thought bubble with a scalloped border and a small tail at the bottom left.

Warum sucht Bilal am
Schluss Hilfe?

A thought bubble with a scalloped border and a small tail at the bottom left.

Auf welche
Informationen hat sich
Bilal verlassen?

A thought bubble with a scalloped border and a small tail at the bottom left.

Warum hat er ihnen
geglaubt bzw. gezwei-
felt?



Wer ist Finn / Wer ist Bilal?

Figurenentwicklung

Aufgabe: Finn hat sich verändert... doch zu wem und wie?



Notiere Dir, wie sich Finn im Laufe des Spiels verändert. Was erfährst Du über den „alten“ Finn? Und wer ist er jetzt? Beziehe sein **Aussehen**, seine **Charaktereigenschaften**, seine **Verhaltensweisen** und **Handlungen** mit ein.

	Name: _____ 	Name: _____ 
Aussehen: Wie sieht Finn aus?		
Eigenschaften: Was macht Finn aus? Was sind seine Hobbys, was mag er (nicht)?		
Verhaltensweisen: Wie verhält sich Finn? Nutze gerne Adjektive.		
Handlungen: Was tut Finn? Du kannst dich auch an den Kapitelinhalten orientieren.		

Wer ist Finn / Wer ist Bilal?

Figurenentwicklung

Aufgabe: Finn hat sich verändert... doch zu wem und wie?



Notiere Dir, wie sich Finn im Laufe des Spiels verändert. Was erfährst Du über den „alten“ Finn? Und wer ist er jetzt? Beziehe sein **Aussehen**, seine **Charaktereigenschaften**, seine **Verhaltensweisen** und **Handlungen** mit ein.



Name: _____



Name: _____

WER IST BILAL?

Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen

FÄHRT
DURCH
LÄNDER

Zfde
Zentrum für
Demokratie und
Gleichberechtigung

Unterrichtseinheit zum Spiel
Doppelstunde 1 & 2: Einführung in das Spiel und das Thema

1



2



3



4

Glaube, Radikalisierung und Extremismus

Was ist Radikalisierung?

„Radikalisierung ist die zunehmende Hinwendung von Personen oder Gruppen zu einer extremistischen Denk- und Handlungsweise und die wachsende Bereitschaft, zur Durchsetzung ihrer Ziele illegitime Mittel, bis hin zur Anwendung von Gewalt, zu befürworten, zu unterstützen und/oder einzusetzen.“

Definition des Bundeskriminalamts

→ Weg bzw. Prozess hin zum Extremismus

Was ist Extremismus?

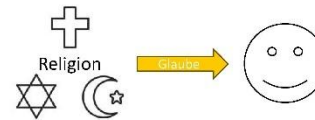
„Bestrebungen, die den demokratischen Verfassungsstaat und seine fundamentalen Werte, seine Normen und Regeln ablehnen, werden als Extremismus bezeichnet. Extremisten wollen die freiheitlich demokratische Grundordnung abschaffen und sie durch eine ihren jeweiligen Vorstellungen entsprechende Ordnung ersetzen.“

Definition des Bundesministeriums des Inneren

→ Bewegung gegen den Verfassungsstaat und seine Grundwerte

5

Glaube, Radikalisierung und Extremismus



6

Ein Game zur
Bekämpfung
digitaler
Desinformation und
islamistischer
Radikalisierung

WER
IST
BILAL?

Ein Blick hinein ins Spiel...

Das Spiel kennenlernen

7

Ein Game zur
Bekämpfung
digitaler
Desinformation und
islamistischer
Radikalisierung

WER
IST
BILAL?

Wer ist passiert?
Personen zum Veranschaulichen

Aufgabe: Für alle beschriebenen und beschriebenen Personen, die zu finden.

Person 1: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 2: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 3: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 4: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 5: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 6: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 7: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 8: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 9: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Person 10: Ist sie ein islamistischer Radikaler? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein) Was ist ihre Aufgabe? (Ja/Nein)

Aufgabe

Spielt zu zweit das Spiel „Wer ist Bilal“ bis nach dem Telefonat mit Finns Mutter. Was findet ihr heraus? Tragt die Informationen auf dem Protokollbogen ein (Akt 1).

8

Ein Game zur Bekämpfung digitaler Desinformation und islamistischer Radikalisierung

WER IST BILAL?

Aufgabe
Finn ist verschwunden... und scheint sich sehr verändert – sogar radikalisiert – zu haben. Doch woran merkt man, ob sich ein Mensch radikalisiert?

Wachsam sein
Anzeichen für Radikalisierung

Aufgabe 1) In der ersten Phase... (Text ist klein und schwer lesbar)

Aufgabe 2) ... (Text ist klein und schwer lesbar)

9

Radikalisierungsanzeichen

ANZEICHEN FÜR RADIKALISIERUNG

WO FINDET MAN DIESE IM SPIEL

10

WER IST BILAL?

Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

Landesministerium für Inneres und Sport

ZfDC

Unterrichtseinheit zum Spiel
Doppelstunde 3 & 4: Radikalisierungsanzeichen erkennen

11



Bilal? Wer ist Bilal?

12

Ein Bel

Wer ist passiert?
Radikalisierung

Aufgabe: Tragt zu zweit ein und versucht im ersten Schritt, Freunde von Finn zu finden. Vielleicht wissen diese, was mit ihm passiert ist und was es mit Bilal auf sich hat. Tragt weiterhin auf dem Protokollbogen ein, was ihr herausfindet (Akt 2).

Protokollbogen

Frage 1: Was ist die erste Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 2: Was ist die zweite Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 3: Was ist die dritte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 4: Was ist die vierte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 5: Was ist die fünfte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 6: Was ist die sechste Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 7: Was ist die siebte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 8: Was ist die achte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 9: Was ist die neunte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

Frage 10: Was ist die zehnte Person, die mit Finn in Kontakt gekommen ist? (Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, etc.)

13



Bilal

Bilal? Wer ist Bilal?



14

Radikalisierungsanzeichen

ANZEICHEN FÜR RADIKALISIERUNG

WO FINDET MAN DIESE IM SPIEL



15

Das Präventionsprogramm Wegweiser







„Wegweiser ist ein Präventionsprogramm des Landes Nordrhein-Westfalen. Es will den Einstieg junger Menschen in den Islamismus verhindern.“

Website des Wegweiser NRW

16



Aufgabe

Schaut euch an, welche Radikalisierungsanzeichen wir bisher herausgearbeitet haben, spielt anschließend bis zum Chat mit Sabriye vom „Wegweiser“. Wie werden die Anzeichen eingeschätzt? Gibt es welche, die noch ergänzt werden sollten? Tragt eure Erkenntnisse weiterhin auf dem Protokollbogen ein (Akt 3).

17

Radikalisierungsanzeichen

ANZEICHEN FÜR RADIKALISIERUNG WO FINDET MAN DIESE IM SPIEL

18

Ein Game zur Bekämpfung digitaler

Unterrichtseinheit zum Spiel
Doppelstunde 5 & 6: Radikalisierungsstrategien

Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

WIR SIND
BRÜDER
UND
SCHWESTERN

Zfdr

19



Bilal? Wer ist Bilal?

20



Bilal? Wo ist Bilal?

21



22

Ein Game zur Bekämpfung digitaler Desinformation und islamistischer Radikalisierung

POWER BI

Aufgabe

Dann wollen wir einmal sehen, wo Bilal ist. Spiel zu zweit weiter, wo ist Bilal, was findet ihr über die Geschehnisse bei „Muslim Action“ heraus? Tragt eure Erkenntnisse in den ersten beiden Kästen ein.

23



24

WER

IST

BILAL?

Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen







Unterrichtseinheit zum Spiel
Doppelstunde 7 & 8: Radikalisierung umkehren?

25



Bilal? Wo ist Bilal?

26



Bilal? Wie geht es Bilal?

27

Wie geht es Bilal? Eure Ideen



28

Ein Game zur Bekämpfung digitaler Desinformation und islamistischer Propaganda

Bilal_M

Aufgabe
Versuchen wir, ihn zu erreichen. Stimmt ab, wie wir uns verhalten sollen.

29

Ein Game zur Bekämpfung digitaler Desinformation und islamistischer Propaganda

Wo gibt es Hilfe?

Aufgabe
Recherchiert Beratungsprogramme, die anderen Betroffenen helfen können. Notiert eure Erkenntnisse. Hilfe findet ihr auf den Recherchekarten.

Name	Telefon	Webseite

30

Reflexion

EURE IDEEN

Was würdest Du tun... wenn deine Freundin oder dein Freund von Finn zu Bilal wird?

31