

# Anwendung & Begleitung

Jugendliche spielen das Online Serious Game «Radical Choices» in einem geschützten Rahmen: Durch fiktive Charaktere und Rollenspiele erleben sie verschiedene Szenarien, die typischerweise mit Radikalisierungsprozessen verbunden sind.

Das Hauptziel von «Radical Choices» ist es, einen Anstoss zur Reflexion und zum Dialog über Radikalisierung zu geben. Die Jugendlichen sollen für die komplexen sozialen und emotionalen Dynamiken, die zu extremistischen Einflüssen führen können, sensibilisiert werden. Durch das gemeinsame Spiel wird ein Raum geschaffen, in dem sie ihre Gedanken und Gefühle teilen können, um besser zu verstehen, wie Radikalisierung funktioniert und welche Präventionsstrategien entwickelt werden können.

## Spielarten

### Option 1: Kooperativ

Hier wird gemeinsam auf einem Beamer oder TV gespielt. Die Gruppe trifft jede Entscheidung kollektiv. Diese Form ermöglicht es der anwesenden Fachperson, Denkmuster und Dynamiken direkt zu beobachten und zu kommentieren. Bereits während des Spielens entsteht Raum für spontane Reflexion.

Wir empfehlen Gruppengrößen von maximal fünf Jugendlichen, damit sich alle aktiv beteiligen können. Idealerweise kennen sich die Jugendlichen bereits.

### Option 2: Individuell

Die Jugendlichen spielen «Radical Choices» auf ihren eigenen Geräten und tauschen sich anschliessend in der Gruppe über ihre Erfahrungen aus dem Game aus.

Diese Form eignet sich besonders, um unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen: Welche Wege haben die Einzelnen gewählt? Welche Emotionen oder Unsicherheiten sind aufgetreten? Wo genau liegen die Risiken einer Radikalisierung innerhalb des Spiels?

### Option 3: Gegeneinander

Wer schafft es am weitesten, ohne radikaliert zu werden? Wer erkennt die meisten der drei Taktiken? Dabei können für die Jugendlichen auch kleine Belohnungen eingesetzt werden. Anschliessend kann gemeinsam diskutiert werden.

Diese Variante eignet sich für Gruppenangebote, Turniere oder lockere Einstiegsrunden und ermöglicht es, das Thema niedrigschwellig zu öffnen.

Die Begleitmaterialien «Anwendungen» bietet weitere, konkrete Vorschläge, die von Jugendarbeiter:innen und Sozialarbeiter:innen genutzt werden können, um Jugendliche für das Thema Radikalisierung zu sensibilisieren:

[www.radical-choices.ch/support-kit#anwendungen](http://www.radical-choices.ch/support-kit#anwendungen)

## Vorbereitung

Damit die Fachperson die Gruppe gut begleiten kann, empfehlen wir folgende Schritte:

- Das Game selbst einmal durchspielen, um mit Ablauf und Entscheidungslogik vertraut zu werden.
- Die Factsheets und Begleitmaterialien lesen und sich in die Thematik der Radikalisierungsprävention einarbeiten.
- Dieses Dokument durchgehen, um den passenden Rahmen für die eigene Gruppe zu wählen.
- Falls gewünscht: benötigte Unterlagen im Voraus ausdrucken.

Für die Durchführung braucht es nur ein internetfähiges Gerät (Smartphone, Computer – je nach gewählter Spielvariante), den QR-Code zum Game sowie eine stabile Internetverbindung oder mobile Daten.

Für wen ist das Spiel und das Toolkit gedacht?

Zielgruppe: Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren

Umsetzung durch Fachpersonen: Jugendsozialarbeiter:innen, Schulsozialarbeiter:innen, Pädagog:innen, Streetworker:innen, ...

 Dezentrum

**RISIKO\_DIALOG**

ZUKUNFT GESTALTEN. GEMEINSAM.



## Einstieg

Bevor das Spiel beginnt, lohnt es sich, einen kurzen Moment zu schaffen, in dem die Jugendlichen ankommen können und ein erstes gemeinsames Gespräch entsteht. Ziel ist es, eine offene, vertrauensvolle Atmosphäre aufzubauen und die Gruppe spielerisch auf das Thema einzustimmen.

Als Einstieg eignen sich auch kurze, unkomplizierte Aktivierungen wie:

**Entscheidung der Woche:** Jede Person nennt eine Entscheidung, die sie letzte Woche treffen musste – egal ob klein oder gross. So wird deutlich, wie oft wir im Alltag wählen müssen.

**Erfahrungen teilen:** Wer möchte, kann kurz erzählen, wo im Umfeld oder in den Medien schon einmal das Thema Extremismus oder Radikalisierung aufgetaucht ist.

## Gamemechanik

Bevor gespielt wird, erklärt die Fachperson kurz den Rahmen des Games:

**Charaktere:** Ihr spielt entweder Mia oder Luca.

**Umfeld:** Als Mia oder Luca interagiert ihr mit euren Freund:innen Dylan und Kim, eurer Mutter sowie drei prägenden Figuren: Alex, Sam und Lux. Sie machen Aussagen und ihr müsst jeweils zwischen zwei Antwortmöglichkeiten wählen.



**Ziel des Spiels:** Euer Ziel ist es, über 30 Runden hinweg nicht radikaliert zu werden. Drei Bedürfnisse müssen über Null bleiben: Gemeinschaft, Spass und Stabilität. Zwei Entscheidungen im Spiel beeinflussen den weiteren Verlauf – man erkennt sie am gewellten Rand.



Stabilität Spass Gemeinschaft

Mehr Informationen finden sich im Begleitmaterial «Übersicht Spielfiguren und Gruppierungen».

Zum Game «Radical Choices»:

[radical-choices.dezentrum.ch](http://radical-choices.dezentrum.ch)

Radical Choices ist ein Spiel – die Jugendlichen antworten dabei nicht als sie selbst, sondern schlüpfen in eine Spielfigur bzw. treffen spielerische Entscheidungen. Sie dürfen als Mia oder Luca entscheiden und ausprobieren, wie sich verschiedene Wege anfühlen.

Es geht nicht darum, die vermeintlich «richtige» Antwort zu finden, sondern darum, zu erleben, wie Radikalisierungsprozesse in funktionieren und wie man damit umgehen kann.



## Während dem Game

Während des Spielens können kurze Zwischenfragen oder Beobachtungspunkte helfen, Denkprozesse anzuregen. Ziel ist es, Wahrnehmung, Empathie und kritisches Denken zu aktivieren.

- Wie reagiert eure Figur gerade? Was beeinflusst sie (Personen, Stimmung, Bedürfnisse)?
- Wieso habt ihr euch so entschieden? Welche Alternativen gab es?
- Kommt euch diese Situation bekannt vor? Wo erlebt ihr Ähnliches im Alltag, online oder in der Schule?
- Was passiert gerade mit den drei Bedürfnissen? Warum steigt oder sinkt Gemeinschaft, Spass oder Stabilität?
- Wie würdet ihr diese Bedürfnisse im echten Leben ausgleichen?
- Welche Taktik erkennt ihr hier? (Wir-Gefühl, Einfache Lösungen, Blindes Folgen)
- Welche Gefühle löst die Situation aus? Stress, Druck, Zugehörigkeit, Unsicherheit?

## Nach dem Game

Die Nachbesprechung dient dazu, Erlebtes einzuordnen, Emotionen zu reflektieren und gemeinsam Präventionsstrategien zu entwickeln. Die Fragen können je nach Gruppe und Alter der Jugendlichen angepasst werden.

Verständnis & Wahrnehmung – Was wurde erkannt oder beobachtet?

- Was ist euch besonders aufgefallen (Figuren, Situationen, Dialoge)?
- Welche Ideologien haben Lux, Alex oder Sam vertreten? Woran erkennt ihr das?
- Wo habt ihr Elemente von Manipulation, Druck oder Einflussnahme wahrgenommen?
- Welche der drei Taktiken (Wir-Gefühl, Einfache Lösungen, Blindes Folgen) habt ihr erkannt? Mit welchen Taktiken hattet ihr Mühe?
- Habt ihr ähnliche Situationen im echten Leben oder online schon erlebt?
- Ab wann würdet ihr etwas als extrem oder radikal bezeichnen? (siehe Factsheet «Extremismus und Radikalisierung»)

Emotionen & Identifikation – Was hat euch bewegt?

- Gab es Momente, bei denen ihr unsicher wart, wie ihr reagieren solltet? Weshalb?
- Welche Entscheidung hat euch überrascht – positiv oder negativ?
- Wo hattet ihr das Gefühl, unter Druck gesetzt zu werden?
- Wie hat sich eure Spielfigur in Situation X wahrscheinlich gefühlt?
- Wer wurde unfair behandelt oder ausgeschlossen?

weiter auf der nächsten Seite →

## Reflexion & Transfer – Was bleibt, was nehmt ihr mit?

- Welche Entscheidung würdet ihr im Nachhinein anders treffen und warum?
- Wenn ihr die Gruppe oder die Mechanismen früher erkannt hättest: Hätte das etwas verändert?
- Hat sich eure Sicht auf bestimmte Situationen oder Gruppen durch das Spiel verändert?
- Was möchtet ihr anderen über das Spiel oder das Thema Radikalisierung mitgeben?
- Was nimmst du persönlich aus dem Spiel mit?

## Strategien & Schutz – Was tun, wenn man solchen Mechanismen begegnet?

Kurzer Einstieg durch die Fachperson:

«Diese Mechanismen sind im echten Leben meist nicht so einfach zu erkennen und wirken oft schleichend – und es kann schwer sein zu merken, wann etwas extrem wird, besonders wenn das Umfeld es normal findet.»

Mögliche Gesprächsfragen:

- Welche Strategien könnten helfen, solche Dynamiken frühzeitig zu erkennen?
- Was kannst du tun, wenn du merkst, dass du oder jemand anderes unter Druck gerät?
- Wie kann man Grenzen setzen – auch wenn Gruppendruck entsteht?
- Bei welchen Stellen aus dem Spiel hättet ihr im echten Leben Unterstützung gebraucht?
- Was hilft, um sich selbst oder andere zu schützen?
- Wohin kann man sich wenden, wenn man das Gefühl hat, dass etwas «zu weit geht»? (Beratungsstellen, Vertrauenspersonen, Jugendberatung)

Möglicher Abschluss durch die Fachperson, mit Verweis auf die Anlaufstellen:

«Eine Mutprobe oder eine Gruppensituation ist normal – aber du darfst immer Nein sagen. Wenn du dich oft anders entscheidest, als du eigentlich möchtest, oder das Gefühl hast, du «musst» etwas für eine Gruppe tun: Sprich mit jemandem darüber. Hilfe holen ist Stärke, nicht Schwäche.»

Wenn du unsicher bist oder wenn du oder jemand in deinem Umfeld Hilfe braucht, wende dich an Vertrauenspersonen oder an die Fach- und Anlaufstellen in deinem Wohnkanton.

[www.gegen-radikalisierung.ch/anlaufstellen](http://www.gegen-radikalisierung.ch/anlaufstellen)

