

## ***X-Games - Spiel zur Radikalisierungsprävention an Schulen***

von

**INSIDE OUT Fach- und Beratungsstelle Extremismus**

Dokument aus der Internetdokumentation  
des Deutschen Präventionstages [www.praeventionstag.de](http://www.praeventionstag.de)  
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der  
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

---

Zur Zitation:

INSIDE OUT Fach- und Beratungsstelle Extremismus: X-Games - Spiel zur  
Radikalisierungsprävention an Schulen, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.),  
Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2018,  
[www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/4420](http://www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/4420)

# XGames – Spiel zur Radikalisierungsprävention an Schulen



- INSIDE OUT / Stuttgart
- Tilman Weinig

*„Lasst, die ihr hier eintretet, alle Hoffnung fahren.“*

Inschrift über dem Tor zur Hölle aus der „Göttlichen Komödie“

Wir radikalisieren Gruppen in 90 min.!

Egal wen!

Die Teilnehmer haben keine Chance!

<https://www.youtube.com/watch?v=O1OkwPaqzho&feature=youtu.be>



regioTV



## 5 Stationen von XGames

I. Zahnarzt: Überdosis verabreichen

II. Polizist: Kind den Finger b

III. Rollenspiel:  
Gruppenmitglied ausliefern

IV. Schiffe versenken:  
Kollateralschaden  
Flüchtlingsboot

V. Gruppenmitglied  
„umbringen“

Nummern:  
Entindividua-  
lisierung

Uniformierung

Bonuspunkte:  
Korruption,  
Beliebigkeit

Luftballon:  
Leben /  
Anverwandlung

Spitzel: Unent-  
rinnbarkeit

Zeitdruck:  
Stress

### Charakteristika von Radikalisierung:

- De-pluralisierung
- Kognitive Engführung
- Manichäismus
- Komplexitätsreduktion
- Superioritätsdenken
- Beschleunigung (H.Rosa)
- Polarisierung (zw. Den Gruppen)

Weißer Kittel:  
Autorität

500 Euro:  
Hohes Ziel

Kode:  
Willkür

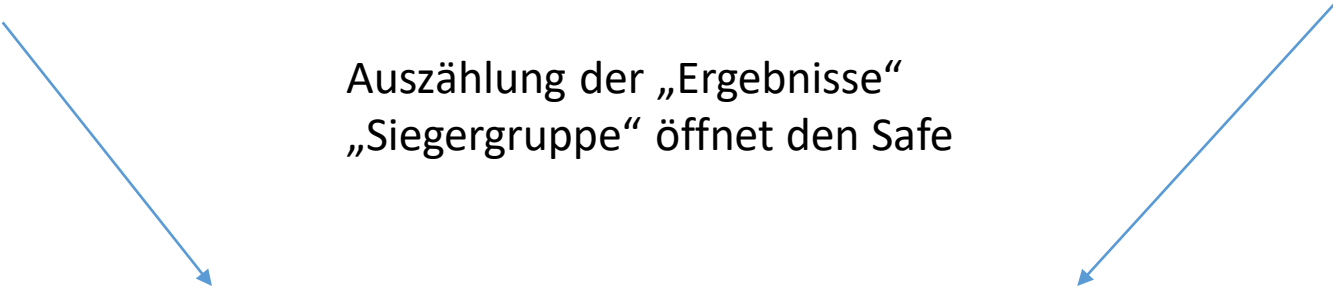
Führer:  
Hierarchie

Minuspunkte:  
Ausschleifen  
von kritischem  
Denken

Nur zwei  
Möglichkeiten

### „Sprechakte“ der Spielleiter:

- Manipulation
- Verunsicherung
- Provokation
- Instrumentalisierung
- Emotionalisierung
- Willkür



Auszählung der „Ergebnisse“  
„Siegergruppe“ öffnet den Safe

Gewinner des Spiels sind ... die Spielleiter. Sie stecken sich die 500 Euro ein.



Ent-Täuschung

**WICHTIG: sofort  
Reflexion!!!**

# Reflexion:

- Schüler schildern ihre Eindrücke, Emotionen. Sie sind wütend, aber auch belustigt und herausgefordert
- Die einzelnen Stationen werden nacherzählt. Ergebnisse werden mit den anderen Gruppen verglichen.
- Spitzel werden enttarnt
- Alle Mechanismen werden preisgegeben
- Parallelen zu extremistischen Symbolsystemen werden von den Jugendlichen gezogen
- Polizei verknüpft das Spiel mit der Realität
- Hinweise, an wen man sich bei Radikalisierungsverdacht wenden kann: zivilgesellschaftliche Beratungsstellen an erster Stelle



# Begleitung und Nachbereitung zwei Wochen später

Klassenlehrer oder Geschichtslehrer ist anwesend

Schulsozialarbeiter ist anwesend

INSIDE OUT kommt in den Unterricht und unterrichten mit den Lehrern  
(Sprachlich wichtig!)

Test, ob es angekommen ist. Was erinnern die Schüler?

# Feedback vom DJI

- Spiel wird verstanden, in Beziehung mit Extremismus gebracht
- Transfer Spiel - Extremismus wird hergestellt
- Reflexion zu frontal
- Reflexion muss auch in Kleingruppen passieren
- Wahrgenommen als Kontrolle „wie extremistisch eine Gruppe ist“ - schlecht
- Spiel bleibt im Kopf - Nachbereitung im Unterricht unabdingbar

# RP Stuttgart:

## Es darf kein Gefühl der Scham entstehen

- Subkutan - Spiele als unmittelbarste Form der Wissensvermittlung
- Wärme seitens Spielleiter muss vorhanden sein
- Ironie muss in den Anweisungen spürbar sein
- Keine militärischen Sprechakte
- Aufwertung der Schüler in der Nachbesprechung

# Probleme

- Auffangen von emotionalen Reaktionen
- v.a. Schüler mit Fluchterfahrung
- Hohe Kompetenz für die Spielleiter. Mobbing umschiffen, auf mehreren Ebenen gleichzeitig handeln, u.U. das Spiel abbrechen

## Was wollen wir:

„Diktaturen sind **Einbahnstraßen**, in Demokratien herrscht Gegenverkehr.“ (Alberto Moravia)

Ziel ist die Darstellung der Banalität des Bösen

Don't hate the Player - hate the Game!

Wissensvermittlung durch Polizei und Schule vorbereiten / ergänzen

## Was sollen die Schüler mitnehmen:

Kritisch hinterfragen!

Nein sagen!

Aussteigen!

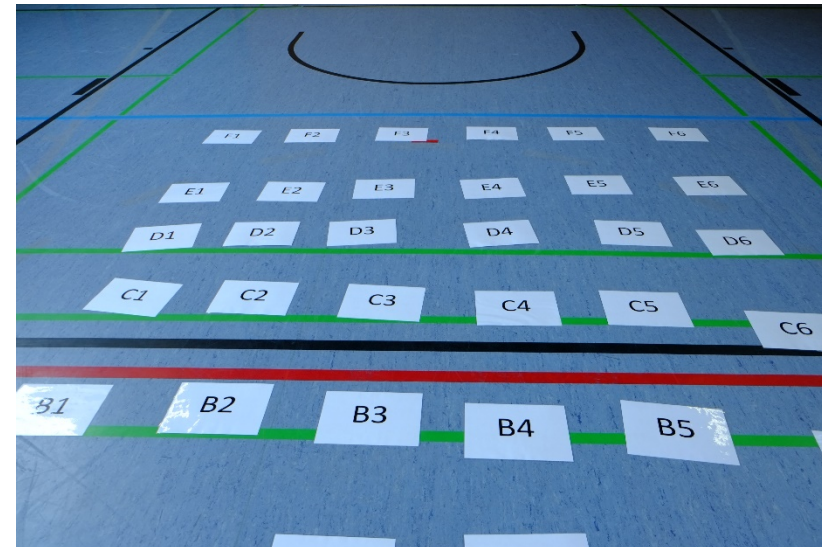
Sich körperlich erinnern.

# Universalprävention oder Fundamentalprävention

- X – Games steht also für Xtremism Game, aber auch für jedes X-beliebige Spiel, eben als Modell von Gesellschaft und Modell für Gesellschaft.

„Das Spiel-Experiment kann also neben vielen anderen digitalen wie analogen Spielen als Beispiel dafür gelten, dass Spiele viel mehr sind, als auf den ersten Blick erkennbar ist. Sie können mitunter genutzt werden, um mehr über sich und seine Einstellung zu komplexen Themen zu lernen.“

Artikelauszug von Carsten Thomas , erschienen am 19.03.2018 im Games-Magazin



„Als beobachtender Lehrer konnte ich meine Klasse in einer Lernsituation erleben, wie sie im Unterricht nicht simuliert werden kann.“

„Mit *X-GAMES* gelingt es ohne erhobenen Zeigefinger, die Jugendlichen für das komplexe Thema Extremismus mit all seinen Facetten und gruppenspezifischen Prozessen zu sensibilisieren.“

Lehrer, Martin Gansen





# Gefährliche Resonanz?







# Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

- Sie sind herzlich eingeladen, bei XGames dabei zu sein!
- 10:00 im Ministerzimmer im Maritim
- 11:30 zur Reflexion im Ministerzimmer