



RADIKALISIERUNG **EN ROUTE**

AUFGABENSET

IMPRESSUM

Herausgeberin: IRAS COTIS

Jahr: Stand November 2025

Autorschaft: Seraina Chowdhury, Svenja Fryand, Salome Hengartner, Anke Ramöller, Eden Tal

Koordination: Ghada Alrayan, Svenja Fryand

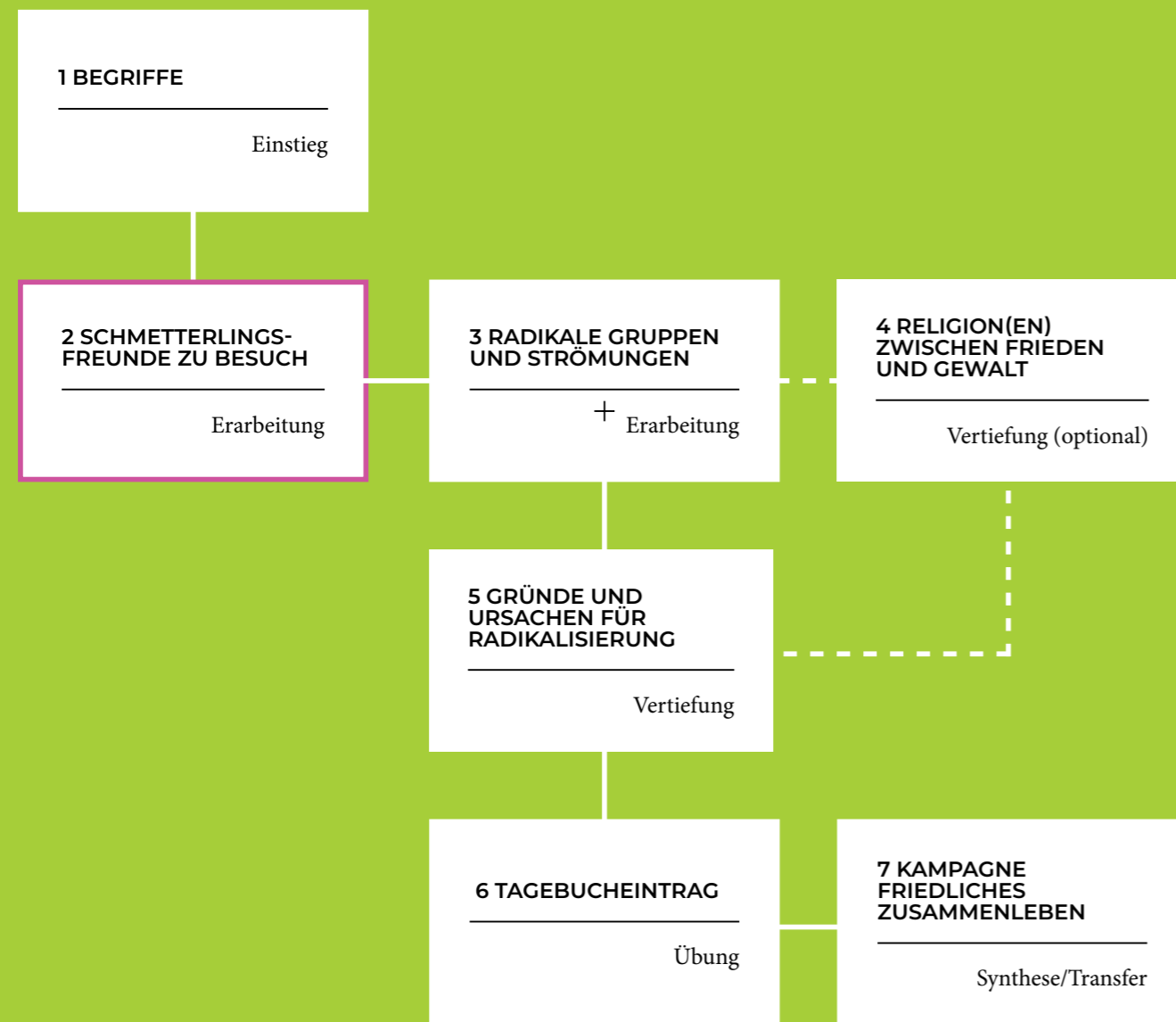
Layout: Dana Pedemonte, Éditions AGORA

RADIKALISIERUNG. VERSTEHEN, ERKENNEN, HANDELN.

Die Lernenden lernen wie sich einerseits Individuen radikalieren und andererseits an welchen Merkmalen sie eine extremistische Gruppe erkennen können.

Bei einem interaktiven Workshop lernen die Schüler:innen die fiktive Gruppierung "Schmetterlingsfreunde" kennen und erleben in einem Rollenspiel Radikalisierungsprozesse. Durch das aktive Mitspielen und Teilnehmen am Rollenspiel werden die Prozesse und Merkmale von Radikalisierung erlebt und anschliessend analysiert.

AUFGABENSET *



* in Anlehnung an:
WILHELM, Markus, LUTHIGER, Herbert & WESPI, Claudia (2014):
Prozessmodell zur Entwicklung von kompetenzorientierten Aufgabensets. Luzern: Entwicklungsschwerpunkt Kompetenzorientierter Unterricht, Pädagogische Hochschule Luzern.

ZIELGRUPPE

Sekundarstufe I

LEKTIONENUMFANG

- 1 Lektion Vorbereitung
- 2 Lektionen Erkundung
- 4-8 Lektionen Nachbereitung
- Insgesamt 7-11 Lektionen

VORAUSSETZUNGEN

Internetzugang, Vorbereitung (1 Begriffe) ist Voraussetzung für den Workshop (2 Schmetterlingsfreunde zu Besuch)

LERNORT

Schulhaus

AUFGABENBLÄTTER / INFOS LP

Die Aufgabenblätter und das Zusatzmaterial für die Lehrperson sind auf dem [Padlet](#) hinterlegt.

INHALTE	Lehrplan 21
Radikalisierung und Extremismus	
	Identität, Radikalisierung, Konflikte, Werte, Rechte, Menschenwürde, Interpretation/Auslegung, Toleranz
FACHLICHE KOMPETENZEN	
Die Lernenden sind in der Lage, Radikalisierungsprozesse zu erkennen und kennen typische Merkmale radikaler Gruppierungen. Sie verstehen die Mechanismen, die zu einer Radikalisierung führen können.	
	ERG 2.1a-c; 2.2b-d; 3.1d; 3.2b,d ERG 4.1d; 4.4c; 5.5d
ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN	
Die Lernenden verstehen die Relevanz der Geschichte zur ethischen Urteilsbildung und können selbst Stellung beziehen.	
	Kritisches Denken Umgang mit Vielfalt Informationen nutzen Dialog- und Kooperationsfähigkeit

1 BEGRIFFE

Einstieg

Die Lernenden setzen sich mit den Konzepten Radikalisierung und Extremismus auseinander.

1 Die Lernenden erhalten Post-its in 2 Farben. Sie überlegen sich in der ersten Runde, was sie für ein friedliches und funktionierendes Zusammenleben brauchen. Sie formulieren ihre Bedürfnisse als Ich-Botschaften.

Die Post-its werden an der Wandtafel gesammelt.

In der zweiten Runde schreiben die Lernenden auf die Post-its der anderen Farbe jegliche Assoziationen auf, die ihnen zum Thema Radikalisierung und Extremismus einfallen. Mögliche Hilfestellung: Wo und wie verwendet ihr die Begriffe radikal oder extrem?

Die Post-its werden an der Wandtafel gesammelt. Die Lehrperson macht ein Foto davon. Es wird am Ende der Unterrichtseinheit nochmals verwendet.

2 Die Lernenden schauen sich die Illustrationen zu den Begriffen "Radikalisierungsprozess", "Extremismus", "Gewalttätiger Extremismus" und "Terrorismus" an (Padlet 1.2.a und 1.2.b Begriffe - Illustration). Sie interpretieren die Bildsymbolik und reflektieren, was die Begriffe genau beschreiben. Im Plenum wird gesammelt und die Begriffe gemeinsam erarbeitet.

Die Lehrperson ergänzt wo nötig mit den Hintergrundinformationen aus dem Padlet.

Optional: Die Lernenden erstellen in Gruppen Kurzdefinitionen zu den Illustrationen.

Optional: Bei wenig Vorwissen [Video der Kantonspolizei Zürich "Radikalisierung/Extremismus einfach erklärt"](#) anschauen.

3 Die Lehrperson zeichnet an die Wandtafel einen grossen Kreis und teilt diesen in 3 gleich grosse Bereiche auf (wie ein Kuchendiagramm). Sie beschriftet die 3 Bereiche jeweils mit den Begriffen "politisch", "religiös" und "andere Themen". Die Schüler:innen teilen

ihre Post-its mit ihren Assoziationen von der Konfrontationsaufgabe in die 3 Felder ein. Die Post-its können dabei auch auf Grenzen gesetzt oder ausserhalb des Kreises angeklebt werden.

Die Lehrperson erläutert anhand der Post-its und Zusatzinformationen die 3 Bereiche und zeigt so auf, dass Radikalisierung und Extremismus verschiedene Themen beinhalten können.

Optional: Bei Bedarf können vorgängig die drei Teilbereiche eingeführt werden.

Hinweis: Wenn viele allgemeine Begriffe aufgeschrieben werden, können diese ausserhalb des Kreises festgeklebt werden.

KOMPETENZEN Lehrplan 21

Die Lernenden sind in der Lage in eigenen Worten zu erklären, was Radikalisierung und Extremismus bedeutet.

ERG 2.2c; 3.2b

METHODE

Brainstorming, Dialogischer Unterricht

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Internet, Post-it

2 SCHMETTERLINGS-FREUNDE ZU BESUCH

Erarbeitung

Die Lernenden werden von der fiktiven radikalen Gruppierung Schmetterlingsfreunde besucht. In einem Rollenspiel nehmen sie Merkmale von Radikalisierungsprozessen und radikalen Gruppierungen wahr.

1 Die Guides führen in das Rollenspiel «Die Schmetterlingsfreunde» ein. Die Lernenden erhalten Charakter-Karten und Spiel-Karten (kurzes Skript) und erfahren alle Regeln des Rollenspiels.

2 Das Rollenspiel beginnt und der:die Catcher (Guide) stellt die Schmetterlingsfreunde der Klasse vor. Die Schüler:innen schauen sich den Instagram-Account der Schmetterlingsfreunde an, machen bei einer Challenge und einem Ritual mit, schauen sich ein Propaganda-Video an und analysieren Zeitungsartikel. Im Verlauf des Rollenspiels werden die radikalen und extremistischen Tendenzen der Gruppe immer deutlicher. Am Ende des Rollenspiels eskaliert die Situation und die Schulleitung (Guide) bricht die Präsentation der Schmetterlingsfreunde ab und übergibt den Fall der Polizei.

3 Alle Sequenzen des Rollenspiels werden einzeln im Plenum diskutiert und reflektiert. Die Schüler:innen analysieren dabei die Merkmale von Radikalisierung.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden können die Merkmale von Radikalisierungsprozessen und radikalen Gruppierungen erkennen. Sie können Handlungsoptionen entwickeln, um potenzieller Radikalisierung im sozialen Umfeld entgegenzuwirken.

ERG 4.5c; 5.4d

METHODE

Rollenspiel, Partnerarbeit

DAUER

90 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Guides bringen Material mit ,

3 RADIKALE GRUPPIERUNGEN

Erarbeitung

Die Lernenden lernen extremistische Strömungen und Gruppierungen mit radikalen oder extremistischen Tendenzen kennen.

1 Die Klasse wird in 6 Gruppen aufgeteilt. Je 2 Gruppen übernehmen eine Kategorie von extremistischen Strömungen und bereiten den Text anhand des Aufgabenblattes (Padlet Infoblätter Strömungen 3.1.) vor. Anschliessend setzen sich 3 Schüler:innen aus jeder Kategorie zusammen und erzählen sich, um was es in ihrem Text ging.

2 Die Lernenden werden in 4er-Gruppen eingeteilt und wählen eine der vorgeschlagenen radikalen und extremistischen Gruppierungen aus. Sie recherchieren mit den Infoblättern (Padlet Infoblätter Gruppen 3.2.) zu dieser Gruppierung und erstellen ein Skript für einen Tagesschaubeitrag.

Die Lehrperson liest das Skript vorgängig durch, um auf allfällige Pauschalisierungen oder heikle Aussagen hinzuweisen.

Anschliessend nehmen die Lernenden einen Film in Form eines Tagesschaubeitrags mit ihrem Handy auf und schicken das Video der Lehrperson zu.

3 Im Plenum werden die Tagesschaubeiträge über die extremistischen Gruppen angeschaut. Die Lernenden füllen dabei eine Tabelle aus (Padlet Aufgabenblatt Tageschau 3.3.). Im Anschluss werden die Videos und das Aufgabenblatt im Plenum diskutiert.

KOMPETENZEN Lehrplan 21

Die Lernenden sind befähigt, sich intensiv mit einer extremistischen Gruppierung auseinanderzusetzen und dabei die charakteristischen Merkmale sowie die potenziellen Gefahren dieser radikalen und extremistischen Gruppierungen zu erkennen.

ERG 3.2b; 4.5c; 5.4d

METHODE

Gruppenarbeit, Recherche

DAUER

90-180 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Internet, Info- & Aufgabenblatt, Handy

4 RELIGION(EN) ZWISCHEN FRIEDEN UND GEWALT

Vertiefung (optional)

Die Lernenden befassen sich mit der Ambivalenz von Heiligen Schriften und setzen sich mit gewaltauffordernden aber auch friedensfördernden Textstellen der Tora, des Korans und des Neuen Testaments auseinander.

1 Die Klasse setzt sich in einem Stuhlkreis zusammen. In der Mitte liegen verschiedene Bücher, darunter Heilige Schriften und "normale Bücher" (Romane, Notizbuch, Krimi). Die Lehrperson stellt die Frage in den Raum, worin sich die Bücher unterscheiden und in einem zweiten Schritt, warum einige als "heilig" angeschaut werden. Im Plenum wird diskutiert, was eine Heilige Schrift ausmacht und die Lehrperson ergänzt.

Hinweis: Ausleih Materialkoffer zu Heiligen Schriften an PHs/Bibliotheken möglich.

2 In Gruppen von 3-4 Schüler:innen werden verschiedene religiöse Quellen betrachtet. Darunter sind Texte, welche brutale Gewalt befürworten, aber auch Texte, welche auf ein friedliches und versöhnliches Verhältnis mit Feind:innen hindeuten. Die Lernenden erhalten die Aufgabe die Texte ohne Quellenangaben einer Religion zuzuordnen (Padlet Aufgabenblatt Heilige Schriften 4.2.).

3 Die Zuordnungen werden im Plenum besprochen, die Ergebnisse diskutiert und reflektiert. Dabei werden auf Post-it mögliche Gründe für die Ambivalenz der Texte gesammelt. Die Lehrperson ergänzt (Padlet Heilige Schriften Lösung 4.3.a & Heilige Schriften Infos Ambivalenz Infos LP).

KOMPETENZEN Lehrplan 21

Die Lernenden können die Abivalenz von Heiligen Schirften hinsichtlich Gewalt und Frieden wahrnehmen und einordnen.

ERG 4.1a, d;

METHODE

Textanalyse

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Heilige Schriften, Bücher, Info- & Aufgabenblatt

5 GRÜNDE UND URSACHEN FÜR RADIKALISIERUNG

Vertiefung

Die Lernenden lernen Gründe kennen, warum sich Individuen radikalieren.

1 Die Lernenden überlegen sich mit dem:der Sitznachbar:in, was es für Gründe geben kann, dass sich Menschen radikalieren. Sie halten ihre Gedanken als Notizen fest und besprechen diese im Plenum.

2 Die Lehrperson bereitet ein Pantomime-Spiel vor. Die Klasse wird in 4-5 Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält 2-3 Gründe zugeteilt (Padlet Gründe Pantomime 5.2.). Die Gruppe bereitet dazu eine kleine Pantomime-Sequenz vor, die sie dann der Klasse vorführt. In der Vorführung darf keine Gewalt und keine gruppenspezifische Zugehörigkeit vorkommen.

Die Lernenden zeigen ihre pantomimischen Darstellungen der Klasse, welche erraten muss, um welchen Grund es sich handelt. Die erratenen Gründe werden schriftlich festgehalten.

Optional: Je nach Ermessen können alle Gründe, die im Spiel vorkommen, projiziert werden, um der Klasse eine Hilfestellung beim Erraten zu geben.

KOMPETENZEN Lehrplan 21

Die Lernenden sollen die verschiedenen Gründe und Ursachen für Radikalisierung verstehen und reflektieren können.

ERG 2.2d; 4.5c; 5.4d

METHODE

Pantomime/Rollenspiel

DAUER

120 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Blatt Gründe Pantomime

6 TAGEBUCH-EINTRAG

Übung

Die Lernenden überlegen sich, was sie tun würden, wenn sich ein:e Kolleg:in radikalisiert.

1 Die Lernenden befassen sich mit dem Gedanken, dass sich ein:e Kolleg:in der Gruppe Gamechanger (oder der Gruppe, zu der sie recherchiert haben) beitreten will.

In einem Tagebucheintrag halten die Lernenden fest, wie sie erkannt haben, dass sich der:die Kolleg:in radikalisiert und was sie anschliessend unternehmen würden.

2 Gemeinsam mit dem:der Sitznachbar:in tauschen sich die Lernenden über die Leitfragen aus und verfassen nach dem Austausch den definitiven Eintrag für sich selbst.

KOMPETENZEN Lehrplan 21

Die Lernenden können darüber reflektieren, wie sie reagieren und handeln würden, wenn sich ein:e Kolleg:in radikalieren würde.

ERG 2.2c-e

METHODE

Tagebucheintrag

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

-

7 KAMPAGNE FRIEDLICHES ZUSAMMENLEBEN

Synthese/Transfer

Die Lernenden entwickeln in Partnerarbeit eine Kampagne für ein friedliches Zusammenleben an ihrer Schule.

1 Die Lehrperson blendet das Wandtafelbild der Einführung ein und weist auf die Ich-Botschaften hin. Im Plenum wird diskutiert, ob es Ergänzungen für die Bedürfnisse des friedlichen Zusammenlebens gibt. Falls ja, werden sie eingefügt.

2 In Partnerarbeit entwickeln die Lernenden Ideen für Kampagnen für ein friedliches Zusammenleben an der Schule. Das Format der Kampagnenideen ist frei (Plakate, Videos, Social Media, Workshops). Sobald die Ideen ausgearbeitet sind, entscheiden sich die Schüler:innen für einen konkreten Plan für ihre eigene Kampagne. Sie legen eine Botschaft fest und erstellen ein Konzept. Die Skizze des Konzepts wird anschliessend der Klasse vorgestellt.

Hinweis: Man könnte einen Wettbewerb draus machen und Punkte verteilen lassen. Das beste Konzept wird schliesslich an der Schule gemeinsam umgesetzt.

KOMPETENZEN Lehrplan 21

Die Lernenden sind in der Lage, in Partnerarbeit Präventionskampagnen zu entwickeln, die auf schulischer Ebene zur Vorbeugung von Radikalisierung beitragen."

ERG 4.5c; 5.6d

METHODE

Strategieentwicklung, Kreatives Arbeiten

DAUER

90 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Verschiedenes Material für Kampagne

WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN

LEHRMITTEL UND WEITERE MEDIEN

RELINFO (o.J.): Merkmale problematischer Gruppierungen, relinfo.ch.

SCHWEIZERISCHE UNESCO-KOMMISSION, DEUTSCHE UNESCO-KOMMISSION & LUXEMBURGISCHE UNESCO-KOMMISSION (Hrsg.) (2017): Lehrhandbuch zur Prävention von gewalttätigem Extremismus.

FILME

SCHWEIZERISCHE KRIMINALPRÄVENTION (SKP) (2024): Radikalisierung und Extremismus. Was ist das? <https://www.youtube.com/watch?v=-oXRjDiOrcl>

LITERATUR

BEELMAN, Andreas & STERBA, Laura Sophia (2021): Prävention und Bildung im Kindes- und Jugendalter: Vorurteilen begegnen, Toleranz stärken, Wochenschau Verlag/Frankfurt.

SICHERHEITSVERBUND SCHWEIZ (o.J.): Nationaler Aktionsplan zur Verhinderung und Bekämpfung von Radikalisierung und gewalttätigem Extremismus 2023-2027.