

Vorlage zur Beschreibung der Praktik für RAN-Sammlung

Name der Praktik

Bitte beachten Sie, dass mit „Praktik“ eine Aktivität, eine Methode oder ein Instrument gemeint ist, die bzw. das von Fachkräften und/oder Mitgliedern einer Gemeinschaft verwendet wurde bzw. wird.

Ey schatje!/Hi babe! Ein Interventionsspiel

Beschreibung

(max. 300 Wörter)

Kurze Beschreibung des Ziels und der Arbeitsmethode der Praktik. Aus der Beschreibung muss klar hervorgehen, dass eine eindeutige Verbindung zur Prävention und/oder Bekämpfung von Radikalisierung und/oder gewaltbereitem Extremismus besteht. Dies bedeutet, dass es in den Zielen bzw.

Aktivitäten/Methoden/Instrumenten der Praktik einen Bezug zur Prävention und Bekämpfung von Radikalisierung und/oder gewaltbereitem Extremismus geben muss. Praktiken ohne diesen Bezug können nicht in die RAN-Sammlung aufgenommen werden.

Das Ziel von „Ey schatje!“/„Hi babe!“ besteht darin, Verständnis, Empathie und positive Kommunikation unter Jugendlichen zu fördern.

Die Heranwachsenden werden durch den kontrollierten und positiven Einfluss Gleichaltriger zu ihren eigenen LehrerInnen. Sie werden in die Lage versetzt, ihre eigenen Normen und Werte festzulegen und miteinander über reale Lebenssituationen zu reflektieren. Die das Spiel leitende Person sorgt für eine spielerische Atmosphäre und ist sich dabei der Notwendigkeit bewusst, dass extreme Vorstellungen korrigiert werden müssen. Aufgrund des präventiven Ansatzes kann das Spiel bereits ab einem Alter von zwölf Jahren zum Einsatz kommen. Extreme Vorstellungen können auf diese Weise erkannt werden, bevor sie heftigere Formen annehmen.

Die einfühlsamen Fragen und Rollenspiele veranlassten die Jugendlichen zu der Aussage, dass sie „„Ey schatje!“/„Hi babe!“ als Spiel empfehlen würden“, weil es „lehrreich ist, zu erfahren, wie andere denken“, weil es „sehr lustig war“ und es ihnen gezeigt hat, „was verbesserungswürdig“ an ihrem eigenen Kommunikationsstil ist.

Da auch über „heiße“ und komplizierte Themen gesprochen werden soll, ist eine geschützte Umgebung erforderlich. Das Interventionsspiel besteht aus vier Spielen von je 50 bis 60 Minuten Dauer (Anpassungen sind je nach Aufmerksamkeitsspanne möglich).

- Im ersten Spiel geht es um die eigenen Qualitäten und Dinge, auf die man weniger stolz ist.
- Das zweite Spiel dreht sich darum, jemanden online oder zum Beispiel auf der Straße kennenzulernen.

	<ul style="list-style-type: none"> • Im dritten Spiel geht es darum, sich zu verlieben und sich vielleicht mit jemandem zu treffen. • Inhalt des vierten Spiels sind Beziehungen und Intimität. <p>Das Spiel gibt es in zwei Versionen. Die erste ist ein Brettspiel für zwei bis acht Spieler. Die zweite ist als Klassenzimmer-Spiel für 6 bis 30 Spieler gedacht.</p> <p>Dabei steht der Aspekt des Verhaltens und der Einstellung von Jungen gegenüber Mädchen im Mittelpunkt, vor allem im Hinblick auf die Auswüchse innerhalb der Incel-Bewegung und anderer extremistischer Ideologien, bei denen Frauenfeindlichkeit als treibender Faktor gilt. Denn wenn Jungen den für Beziehungen geltenden Standpunkt von Mädchen nachvollziehen können und sich von Mädchen besser verstanden fühlen, hegen sie mit großer Wahrscheinlichkeit weniger Ressentiments gegenüber dem gesamten weiblichen Geschlecht, was in den vorhergehend genannten Bewegungen oft der Fall ist. Wenn sie folglich weniger gekränkt sind, sind sie auch weniger anfällig für diese Bewegungen und extreme frauenfeindliche Wertvorstellungen.</p>
<p>Hauptthemen</p> <p>Bitte <u>wählen</u> Sie zwei Hauptthemen aus, die am besten zu der Praktik passen.</p>	<p>(Frühzeitige) Prävention</p> <p>Gender/Frauen</p>
<p>Zielgruppe</p> <p>Bitte <u>wählen</u> Sie mindestens eine Zielgruppe aus, die der Praktik am ehesten entspricht.</p>	<p>Jugendliche/SchülerInnen/Studierende</p> <p>ErsthelferInnen oder PraktikerInnen</p> <p>Pädagogische Fachkräfte/AkademikerInnen</p>
<p>Geografischer Umfang</p> <p>Bitte geben Sie an, wo die Praktik umgesetzt wurde/wird (Länder, Regionen, Städte).</p>	<p>Nordholland, in den Niederlanden. Stadt Amsterdam und Region.</p>
<p>Beginn der Praktik</p> <p>Bitte nennen Sie das Jahr, in dem die Praktik entwickelt und umgesetzt wurde, damit ersichtlich ist, wie lange sie bereits genutzt wird. Falls die Praktik nicht mehr aktiv verwendet wird, geben Sie bitte an, wann sie beendet wurde.</p>	<p>Beginn im Jahr: 2020</p> <p>Ende im Jahr: Wenn die Praktik beendet wurde, wählen Sie das Jahr aus, in dem sie beendet wurde.</p>

Zu liefernde Ergebnisse

Bitte geben Sie an, ob die Praktik zu konkreten Ergebnissen wie (Links zu) Leitfäden, Schulungsmodulen oder Videos geführt hat.

Da die Intervention noch sehr neu ist, gibt es zwei Werbevideos und ein Anleitungsvideo (vorläufig alle auf Niederländisch). Der Intervention liegt ein Leitfaden bei, das der Anleitung dient. Im Leitfaden sind vertiefende Fragen und Fakten enthalten.

Evidenz und Evaluierung

Kurze Beschreibung der Leistungskennwerte der Praktik, darunter

1. qualitative Betrachtungen und quantitative (statistische) Daten, z. B. der Erfolgsmaßstab für das Projekt oder die Intervention.
2. Evaluierung und Feedback, einschließlich Befragungen und/oder Einzelberichten. Haben Sie z. B. eine interne oder externe Evaluierung durchgeführt oder Feedback der Zielgruppe eingeholt?
3. Peer-Review: Welches Feedback wurde zu der Praktik in der RAN-Arbeitsgruppe und/oder bei der Studienreise, in/auf der die Praktik diskutiert wurde, gegeben?

Bitte erläutern Sie auch die Ergebnisse Ihrer Analyse- und Evaluierungsbemühungen.

1. Von den Teilnehmenden wurde qualitatives Feedback eingeholt. Das Feedback lautet, dass sie „die Herangehensweise in Form eines Spiels lieben“ und „sehen können, wie eine spielerische Intervention für die Jugendlichen funktioniert“. „Sie werden völlig in das Spiel hineingezogen, da es provokativ und anregend ist.“ Die Kinder baten um weitere Fragen und Rollenspiele und fragten, wann es eine weitere Gelegenheit zum Spielen geben würde.

2. Das Interventionsspiel wurde in Zusammenarbeit mit mehr als 30 Heranwachsenden im Alter von 10 bis 25 Jahren erdacht. Von den Anfängen (Welche Spiele magst du?) über das Aussehen (Welche Art von Zeichnungen brauchen wir?) bis hin zu den Pilotversionen (Verstehst du, was du tun sollst und was hältst du vom Inhalt?) und allen Problemen, die sonst noch gelöst werden mussten. Auf dem Weg zum Ziel wurden viele Anpassungen vorgenommen. Neben der Beteiligung der Jugendlichen gab es auch eine Evaluierung durch 30 SozialarbeiterInnen. Sie gaben ihre Meinungen zum Erscheinungsbild, zur Vielfalt der Themen (LGBT+, Kultur, Trauma, Intelligenz) und zum Grad der Kompliziertheit der Leitung des Interventionsspiels ab. Auch hier wurden Anpassungen vorgenommen.

Eine formale Evaluierung der Auswirkungen hat bisher noch nicht stattgefunden, aber die Reaktionen der Teilnehmenden und Betreuenden fielen sehr positiv aus. Die Jugendlichen wollten gern weiterspielen und waren auf die restlichen Fragen neugierig. Sie zeigten Begeisterung über die verschiedenen Perspektiven und darüber, wie „die andere Person“ in Liebesbeziehungen die Dinge wahrnimmt. Der Ansatz, reale Situationen zu üben und eine Art von Peer-Education zu betreiben, war für die Jugendlichen ziemlich neu, wurde jedoch sehr gut angenommen.

Im Anschluss an die Empfehlungen auf dem RAN Y&E-Treffen wurde eine Schulung für PraktikerInnen entwickelt, die sich noch nicht wohl dabei fühlen, über diese Themen zu sprechen. Verschiedene Organisationen erklärten ihre Bereitschaft zur Zusammenarbeit an diesem Spiel.

3. Während des Treffens zeigten die Teilnehmenden große Begeisterung. Sie brachten zum Ausdruck, dass ihnen der spielerische Ansatz, die Idee, die Geschlechter zusammenzubringen, anstatt sie zu trennen, und die Tatsache gefallen, dass man es überall und mit allen spielen kann. Eine kritische und richtige Frage lautete, wer das Spiel leiten könnte. Die

	<p>Schlussfolgerung bestand darin, dass in einigen Ländern/Städten/Schulen/etc. jede Lehrkraft das Spiel leiten kann, wenn sie sich mit dem Thema wohl fühlt. In anderen Ländern/Städten/Schulen/etc. wäre eine geschulte Lehrkraft/das Spiel leitende Person vorzuziehen, da man eher davon ausgeht, dass nicht jede Lehrkraft ausreichend mit dem Thema vertraut ist.</p> <p>Gegenwärtig ist das Interventionsspiel nur auf Niederländisch verfügbar, aber die moderierende Person war mit dem Feedback aus verschiedenen Kulturen sehr zufrieden. Die moderierende Person freut sich auf die Zusammenarbeit zur Verbesserung des Interventionsspiels für die das Spiel leitenden Personen oder auf noch mehr Fragen, die sich speziell auf ein Thema wie etwa Radikalisierung konzentrieren.</p>
<p>Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit (max. 200 Wörter)</p> <p>Kurze Beschreibung der Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit der Praktik, einschließlich Informationen zu deren Kosten. <u>Bitte gehen Sie darauf ein, ob und wie Elemente übertragbar sind.</u></p>	<p>Es handelt sich um ein Brettspiel, das immer wieder zum Einsatz kommen kann. Durch die Gruppenzusammensetzung und die Meinungen der Mitspielenden ist es immer wieder anders. Eine neue Dynamik, neue Dinge, die man voneinander lernen kann, neue Erfahrungen und Meinungen und vieles mehr.</p> <p>Manche das Spiel leitende Personen wären mit einem Anleitungsvideo zufrieden, andere würden eine Schulung nach der Ausbildung-der-Ausbildenden-Methode bevorzugen. Beides ist sehr gut übertragbar.</p> <p>In den Niederlanden belaufen sich die Kosten für das Interventionsspiel auf 140 EUR. Die Kosten für Schulung, Porto und Übersetzung des Spiels sind noch nicht berechnet worden.</p>
<p>Vorgestellt und diskutiert beim RAN-Treffen</p> <p>Bitte beachten Sie, dass die Praktik zur Aufnahme in die Sammlung vorzugsweise durch eines der RAN-Treffen nominiert werden sollte. Geben Sie den Namen der RAN-Arbeitsgruppe/Veranstaltung sowie Datum, Ort und Thema des Treffens an.</p>	<p>Name: RAN Y&E-Treffen „Geschlechtsspezifische Ansätze in der Prävention von gewaltbereitem Extremismus“</p> <p>Datum: 31.05.2022</p> <p>Veranstaltungsort: Lissabon</p> <p>Thema: Geschlechtsspezifische Ansätze in der Prävention von gewaltbereitem Extremismus</p>
<p>Verknüpfung mit anderen EU-Initiativen oder EU-Finanzmitteln (max. 100 Wörter)</p> <p>Bitte geben Sie an, wie Ihr Projekt finanziert wurde, ob Ihre Praktik mit anderen EU-Initiativen oder -</p>	<p>Die Entwicklung des Spiels und ein Werbevideo für das Spiel wurden neben Einzelinvestitionen von der Stadt Amsterdam (Niederlande) finanziert.</p>

<p>Projekten verknüpft ist UND vermerken Sie explizit, ob es von der EU (mit-)finanziert wird, und wenn ja, mit welchen Fördermitteln. Beispielsweise Erasmus+, Fonds für innere Sicherheit (ISF), Europäischer Sozialfonds (ESF), Horizont 2020 usw.</p>	
<p>Organisation (geben Sie max. 100 Wörter ein und wählen Sie die Organisationsart aus)</p> <p>Bitte beschreiben Sie kurz die hinter der Praktik stehende Organisation und geben Sie deren Rechtsform an, z. B. NRO, staatliche Stelle, GmbH, Wohltätigkeitsorganisation usw.</p>	<p>Zusammenarbeit von CONCEPT Mingels & Qpido</p> <p>Organisationsart: Stiftung</p>
<p>Ursprungsland</p> <p>Land, aus dem die Praktik stammt.</p>	<p>EU- oder EWR-Land: Niederlande</p> <p>oder:</p> <p>Nicht zur EU gehörendes Land: Geben Sie den Namen des nicht zur EU gehörenden Landes ein</p>
<p>Kontaktdaten</p> <p>Bitte geben Sie die Namen und die E-Mail-Adressen der Personen an, die innerhalb der Organisation kontaktiert werden können.</p>	<p>Adresse: Baarsjesweg 224, 1058AA, Amsterdam Ansprechpartnerin: Muriale Mingels E-Mail: m.mingels@levvel.nl Tel.: +31 624926675 Webseite: www.qpido.nl/producten/ey-schatje/</p>
<p>Stand (Jahr)</p>	<p>2022</p>