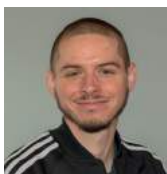


## Ansprechpartner



Jonas Kühn  
Tel.: 02852/ 89-1431  
kuehn@akademie-klausenhof.de



Thorsten Gonska  
Tel.: 02852/ 89-1335  
gonska@akademie-klausenhof.de

## Projekt

### Religionssensible politische Bildung

Kernziele des Projekts ist es Jugendliche durch politische Bildung gegen religiös motivierten Extremismus zu sensibilisieren und zu stärken. Die Bildungsarbeit möchte junge Menschen darin fördern, ihre Persönlichkeit auszubilden. Dazu zählt, dass sie ihre eigene Meinung vertreten und die Meinungen anderer respektieren können.

Die politische Bildung erschließt Religion als positive Ressource für die Gesellschaft. Die Jugendlichen können religiöse, kulturelle und politische Vielfalt als Bereicherung für sich selbst erleben. Die Bildungsarbeit verfolgt einen primärpräventiven Ansatz und richtet sich an alle Jugendlichen.

In dem Projekt „Religionssensible politische Bildung“ arbeiten Referent/-innen der politischen Bildung der Arbeitsgemeinschaft katholisch-sozialer Bildungswerke (AKSB) mit Jugendmigrationsdiensten, Schulen und Präventionseinrichtungen zusammen. Gemeinsam werden passgenaue Projekte für die Jugendlichen konzipiert und durchgeführt. Darüber hinaus führt die AKSB Fortbildungen für Jugendmigrationsdienste und Multiplikator/-innen der politischen Jugendbildung durch. Das Projekt ist Teil des Bundesvorhabens „Antimobbing Profis/Respekt Coaches“.

Weitere Informationen unter: [aksb.de/themen](http://aksb.de/themen)

## Information & Auskunft

Akademie Klausenhof gGmbH  
Klausenhofstraße 100  
46499 Hamminkeln-Dingden

Tel.: 02852 / 89-0                      Empfang  
          02852 / 89-1332                Frau Scheepers  
Fax: 02852 / 89-3332  
E-Mail: [seminare@akademie-klausenhof.de](mailto:seminare@akademie-klausenhof.de)  
Internet: [www.akademie-klausenhof.de](http://www.akademie-klausenhof.de)

Das Escape Game **#DemoEx** ist mobil und kann überall in Nordrhein-Westfalen flexibel eingesetzt werden. Gerne können wir die Angebote auch in unseren Räumlichkeiten durchführen.

In unseren Bildungshäusern in Hamminkeln-Dingden und Rhede stehen Betten und Seminarräume für Gruppen von bis zu 100 Personen zur Verfügung. Unsere technische Ausstattung ermöglicht uns den Einsatz von allen Medienarten in den Angeboten. Neben unseren EDV-Räumen, die Möglichkeiten zum Einsatz von Computerspielen oder für die Fotobearbeitung mitbringen, stehen auch Ausrüstungen für einen Videodreh oder Ton-Aufnahmen zur Verfügung.

Die Akademie Klausenhof bietet seit fast 60 Jahren Seminare in der Politischen Bildung und der außerschulischen Jugendbildungsarbeit an. Diese Erfahrung und unsere Bildungsreferent\*innen ermöglichen es uns Angebote individuell anzupassen.

Wir beraten Sie gerne unverbindlich im Rahmen eines persönlichen Gesprächs oder senden Ihnen weitere Informationen zu unserem Escape Game oder unseren weiteren Angeboten zu.

gefördert vom



Titelbild: ©kolotype, stock.adobe.com  
Bilder Innenteil: ©Akademie Klausenhof gGmbH (mitte)  
©Ehrenberg, Fotolia.com (rechts)



Politische  
Bildung



# #DemoEx das Escape Game

Ein Angebot zur religionssensiblen politischen Bildung

*Bildung schafft Vertrauen*

## Das Escape Game

Unser mobiles Escape Game **#DemoEx** ist eine kreative und kooperative Methode um die Themenbereiche der religionssensiblen politischen Bildung zu bearbeiten. Aufgezeigt werden Mechanismen religiös motivierter, extremistischer Gruppierungen. Durch die Auseinandersetzung mit dem Game wird präventiv gegen individuelle Ausgrenzung und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit gearbeitet.

In unserer Geschichte ist es Viktor, der auf der Suche nach Orientierung an das falsche Vorbild gerät. Die Teilnehmenden sollen innerhalb des Programms erfahren, wie schnell es passieren kann, dass junge Menschen von einer Ideologie überzeugt werden und sich radikalieren können. Denn die Aufgabe der Gamer ist es zu verhindern, dass Viktor den großen Schritt in die Gemeinschaft der Extremismusgruppe „Demon Extrem“ macht.

### Methode/Ziele:

Durch den erlebnisorientierten Ansatz gelingt es schnell, dass die Teilnehmenden in die Geschichte einbezogen werden. Die inhaltliche Auseinandersetzung geschieht während der Durchführung durch die Bearbeitung der Story und das Lösen der Rätsel. Indem Viktors Werdegang durchlaufen wird, können die Gamer die Veränderungen des Protagonisten nachvollziehen. Anschließend werden diese Erfahrungen innerhalb einer Diskussions-/Reflexionsrunde auf den eigenen Alltag übertragen. Anhand von Leitfragen arbeiten die Teilnehmenden sowohl Gefährdungspotentiale der Ausgrenzung als auch Merkmale von extremistischen Gruppierungen auf. Durch diese Erarbeitung soll auch die Widerstandsfähigkeit der jungen Menschen gegen demokratiefeindliche Ideologien und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit gesteigert werden.

### Zielgruppe:

Das Escape Game **#DemoEx** richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene ab 14 Jahren. Pro Durchgang können bis zu 14 Personen teilnehmen.

### Zeit:

pro Durchgang ca. 2 Zeitstunden (20 Min. Vorbereitung, 60 Min. Durchführung, 40 Min. Reflexion)



Viktors Zimmer im Klassenraum

## Begleitangebote

Bei größeren Gruppen kann eine begleitende Seminareinheit „Vielfalt braucht Respekt“ angeboten werden. Damit ist es möglich die Gruppe zu teilen und das Escape Game in mehreren Durchläufen allen Teilnehmenden zu ermöglichen.

Das Escape Game **#DemoEx** kann auch in Workshoptage, mehrtägige Seminare oder Projektwochen eingebunden werden. Gerne unterstützen wir Sie bei der Planung und Durchführung dieser Angebote.

## Ausstattung

### Wir bringen mit...

...das mobile Escape Game **#DemoEx** mit allen Inhalten.

...eine umfangreiche Methodensammlung zu Themen wie Vielfalt, respektvoller Umgang, Ausgrenzung als Beginn von Radikalisierung und zur Auseinandersetzung mit demokratischen Werten.

...pädagogisches Fachpersonal und fast 60 Jahre Erfahrung in der politischen Jugendbildung.

### Wir benötigen von Ihnen...

...einen Raum in Größe eines Besprechungsraums (ca. 15-20 qm) mit wenig „Schulatmosphäre“.

...einen Tisch und einen Stuhl sowie eine passende Dekoration für ein Jugendzimmer.

...ggf. Stellwände, um bei einem zu großen Raum abgrenzen zu können.

...**Stillschweigen** gegenüber den Schülerinnen und Schülern zum Thema, da bei einem Escape Game die Teilnehmenden keine Vorinformationen zum Inhalt erhalten sollen.

