

Reihenplanung zur Unterrichtsreihe ‚Leons Identität‘

Stundenthema:	Von Heimatliebe und Kulturschutz – Einstieg in die Auseinandersetzung mit ‚Leons Identität‘	Stundennummer: 1
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)		
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Politik in NRW:		
Gymnasium (Orientierung E-Niveau):		
Sachkompetenz:		
<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen [...] im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit. 		
Realschule/Hauptschule/Gesamtschule (Orientierung M- & G-Niveau):		
<ul style="list-style-type: none"> Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die SuS beschreiben komplexere gesellschaftliche, politische und ökonomische Prozesse und analysieren diese hinsichtlich ihrer Einflussfaktoren, ihres Verlaufes, ihrer Ergebnisse sowie der handelnden Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3). 		
Zielsetzung der Stunde	<p>Minimalziel: Die SuS können sich im Spiel ‚Leons Identität‘ orientieren. Sie können erläutern, dass sie sowohl beim Spielen als auch beim Bearbeiten der Arbeitsblätter auf die Hilfe der Lehrkräfte zurückgreifen können, falls sie Hilfe benötigen.</p> <p>Maximalziel: Die SuS können sich im Spiel ‚Leons Identität‘ orientieren, dieses <u>selbstständig</u> spielen und in eigenen Worten erläutern (AF II), wie sie die Ermittlungsmaterialien <u>selbstständig</u> bearbeiten werden.</p>	

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	-
10 Min.	Einstieg	<p><i>Anmerkung: Die Reihenplanung geht davon aus, dass die vierstündige UR in einen erweiterten Reihenkontext eingebunden ist, in welchem die SuS sich bereits zumindest überblicksartig mit realem Extremismus und Fremdenfeindlichkeit auseinandergesetzt haben.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> L. zeigt SuS Bild zweier Plakate, welche im Raum von Leon hängen. L. fordert SuS dazu auf, das Bild zu beschreiben → SuS benennen erste Eindrücke und beschreiben ggf. Einzelheiten der Plakate (Farben, Motive, Textelemente). L. sammelt in einem Cluster die Beiträge der SuS. L. fragt SuS, wofür das Plakat werben bzw. wen es ansprechen könnte. 	Plenum	<p>OHP/Dokumentenkamera/Beamer mit Abbildung des Plakates aus dem Zimmer von Leon</p>  <p>Erstellen des Clusters</p>	<ul style="list-style-type: none"> Einstieg mit Hilfe einer Bildquelle, die den SuS helfen soll, ihr Vorwissen zu aktivieren Falls vorher keine Auseinandersetzung mit Extremismus und Fremdenfeindlichkeit erfolgt ist: Bildquelle soll als visueller Einstiegsimpuls genutzt werden, um bei den SuS Neugier auszulösen (→ „Worum wird es gehen, was erwartet uns?“). Cluster als zeitökonomische Methode, erste Eindrücke zu sammeln Falls die SuS keine Idee haben, für

					<p>wen oder was das Plakat werben könnte, stellt L. Frage: „Wie könntet ihr denn herausfinden, für wen oder was das Plakat werben könnte? Was müssten wir machen?“ → SuS antworten, dass man sich mit dem Videospiel beschäftigen müsste.</p>
1 Min.	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> L. erläutert je nach Gestaltung des Clusters, dass ... (<i>wenn bereits die tatsächliche Zielgruppe bzw. zielführende Vermutungen zur Botschaft der Plakate genannt wurde(n)</i>) die SuS ihre Vermutungen nun mit Hilfe des Videospiels ‚Leons Identität‘ überprüfen sollen ODER (<i>wenn noch nicht klar geworden ist, wofür die Plakate werben</i>) die SuS mit Hilfe des Videospiels ‚Leons Identität‘ herausfinden sollen, was sich hinter den Plakaten verbirgt. 	Plenum	keine	-
10 Min.	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> L. verteilt die Arbeitsblätter. SuS lesen im Plenum die einzelnen Regeln kurz vor (1x Regel pro SuS). Kurze Rückfrage von L., ob die jeweilige Regel klar und verständlich ist, ggf. kurzes (!) Klären von SuS-Rückfragen L. fordert die SuS auf, an ihren digitalen Endgeräten das Videospiel ‚Leons Identität‘ zu starten. SuS machen sich mit der Steuerung des Spiels vertraut, L. beantwortet dazu ggf. Fragen. 	Plenum	<p>AB</p> <p>PC/Videospiel ‚LI‘</p> <p>Headsets + Kopfhörerweichen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die Besprechung der Regeln für die AB verhindert Missverständnisse oder Unklarheiten in den längeren Arbeitsphasen, in denen die SuS weitgehend autark in Zweierteams mit dem Spiel und an den AB arbeiten. Eine kurze Einführung in die Spielsteuerung mit Maus und Tastatur ist notwendig, da viele SuS nur noch Touch- bzw. Joypad-Steuerung von Konsole und Smartphone/Tablet kennen. Unbedingt sicherstellen, dass beide SuS den Spielesound hören können (davon ausgehend, dass in PC-Räumen gespielt wird und somit viele gleichzeitig spielen)
20 Min.	Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> SuS spielen ‚Leons Identität‘ in Partnerarbeit und tragen während des 		AB	<ul style="list-style-type: none"> L. zieht sich hier bewusst aus dem Unterrichtsgeschehen zurück. Die

		<p>Spielens gefundene Hinweise und Ergebnisse handschriftlich in die AB ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> SuS stellen ihre Ergebnisse vor. 	PA	<p>PC/Videospiel ,LI‘</p> <p>Headsets + Kopfhörerweichen</p>	SuS sollen sich ungestört auf das Spiel einlassen können.
3 Min.	Stundenende	Spiel beenden, Aufräumen der Arbeitsgeräte			

Stundenthema:	Was ist mit Leon passiert? Auf der Spurensuche nach einem verschwundenen Bruder	Stundennummer: 2
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)		
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Politik in NRW:		
Gymnasium (Orientierung E-Niveau):		
<ul style="list-style-type: none"> Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen [...] im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit. 		
Realschule/Hauptschule/Gesamtschule (Orientierung M- & G-Niveau):		
<ul style="list-style-type: none"> Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die SuS beschreiben komplexere gesellschaftliche, politische und ökonomische Prozesse und analysieren diese hinsichtlich ihrer Einflussfaktoren, ihres Verlaufes, ihrer Ergebnisse sowie der handelnden Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3). 		
Zielsetzung der Stunde	<p>Minimalziel: Die SuS können einzelne Hinweise auf Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel benennen (AF I), indem sie (ggf. mit Hilfe der Lehrkräfte) diese im Spiel finden und in ihrer Ermittlungsmappe notieren.</p> <p>Maximalziel: Die SuS können in ihrer Ermittlungsmappe Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel erschließen (AF II), indem sie <u>selbstständig</u> einzelne Hinweise aus dem Spiel herausfinden und Zusammenhänge zwischen ihnen herstellen.</p>	

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	-
5 Min.	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> L. zeigt am Beamer/Tafel/Whiteboard folgende Frage: „Was ist mit Leon passiert?“ L. fordert SuS auf, kurz zu berichten, was sie in der Arbeitsphase in der letzten Stunde bereits über Leon und seinen Verbleib herausgefunden haben. SuS berichten (je nach Spielfortschritt) über ihre bisherigen Erkenntnisse zum Verbleib von Leon. L. fordert die SuS auf, ihre ‚Spurensuche‘ in der heutigen Stunde weiterzuführen, um Leons Verbleib aufzuklären. 	Plenum	OHP/Dokumentenkamera/Beamer mit Impulsfrage	<ul style="list-style-type: none"> Einstieg mit Frage soll das bereits erworbene Wissen der SuS reaktivieren und zur erneuten Beschäftigung mit dem Spiel motivieren.
35 Min.	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> SuS spielen in Zweiertteams ‚Leons Identität‘ L. steht für Rückfragen oder bei Problemen als Lernbegleiter zur Verfügung. 	Partnerarbeit	AB PC/Videospiel ‚LI‘	<ul style="list-style-type: none"> In der langen Erarbeitungsphase sollten die SuS ohne Eingreifen der Lehrkräfte mit ‚Leons Identität‘ beschäftigen, um selbstständig

				Headsets + Kopfhörerweichen	Hinweise und Lösungshinweise zu erarbeiten. Die Lehrkräfte sollten nur eingreifen, wenn offensichtlich ist, dass ein Team überhaupt nicht mehr weiterkommt oder es anderweitige Probleme gibt (z. B. soziale Konflikte zwischen beiden Teammitgliedern).
5 Min.	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> L. fordert die SuS auf, das Spiel zu beenden und kurz über in der letzten Arbeitsphase neu gefundene Informationen und Hinweise zum Verbleib von Leon zu berichten. SuS berichten über ihre Fortschritte hinsichtlich der Nachforschungen zu Leons Verbleib. L. kündigt an, dass es in der nächsten Stunde noch 15 Minuten Zeit zum Abschluss der Nachforschungen zu Leon geben wird. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die kurze Reflexionsphase ist keine Ergebnissicherung! Es ist nicht notwendig, die geäußerten Beiträge der Lernenden in irgendeiner Form zu sichern. Vielmehr geht es nach einer längeren Arbeitsphase darum, den SuS im Plenum der gesamten Lerngruppe die Möglichkeit zu geben, in mündlicher Form über ihre Erlebnisse und Erkenntnisse aus der Auseinandersetzung mit ‚Leons Identität‘ zu geben. Sinn und Zweck dieser Phase ist auch, dass ggf. Teams, die im Spielfortschritt unterdurchschnittlich weit gekommen sind, ein paar Tipps und Hinweise zu geben, die sie verwenden können, um den eigenen Spielfortschritt zu beschleunigen.
1 Min.	Stundenende	Aufräumen der Arbeitsgeräte			

Stundenthema:	Wieso hat sich Leon radikalisiert? Abschließende Diskussion um den Radikalisierungsprozess des Protagonisten	Stundennummer: 3
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)		
<p>Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Politik in NRW:</p> <p>Gymnasium (Orientierung E-Niveau):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen [...] im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit. • Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll. • Urteilskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS prüfen benutzte Kriterien und Sachverhalte durch neue Informationen und Gesichtspunkte, erweitern Detailurteile zu einem Gesamturteil und reflektieren den gesamten Prozess der Urteilsbildung. <p>Realschule/Hauptschule/Gesamtschule (Orientierung M- & G-Niveau):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS beschreiben komplexere gesellschaftliche, politische und ökonomische Prozesse und analysieren diese hinsichtlich ihrer Einflussfaktoren, ihres Verlaufes, ihrer Ergebnisse sowie der handelnden Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3). • Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS analysieren und visualisieren Informationen für die weitere Auseinandersetzung mit ihnen (MK 3). • Urteilskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS bewerten Sachverhalte und benutzte Kriterien vor dem Hintergrund neuer Informationen und Gesichtspunkte, erweitern Detailurteile zu einem Gesamturteil und reflektieren den gesamten Prozess der Urteilsbildung (UK 4). 		
Zielsetzung der Stunde	<p>Minimalziel: Die SuS können einzelne Hinweise auf Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel in der Mindmap nennen (AF I). Sie können diese mit Hilfe einer durch die Lehrkraft geführte Diskussion interpretieren (AF II).</p> <p>Maximalziel: Die SuS können auf Grundlage der gemeinsamen Mindmap und einer Leitfrage <u>selbstständig diskutieren (AF III)</u>, welche Ereignisse und Einflüsse zur Radikalisierung Leons beigetragen haben.</p>	

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung/Einstieg	Begrüßung der SuS/kurze Erläuterung, dass noch 15 Minuten gespielt werden darf	Plenum	keine	-
15 Min.	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> SuS spielen in Zweierteams ‚Leons Identität‘. L. steht für Rückfragen oder bei Problemen als Lernbegleiter zur Verfügung. 	Partnerarbeit	AB PC/Videospiel ‚LI‘ Headsets + Kopfhörerweichen	<ul style="list-style-type: none"> In der langen Erarbeitungsphase sollten sich die SuS ohne Eingreifen der Lehrkräfte mit ‚Leons Identität‘ beschäftigen, um selbstständig Hinweise und Lösungshinweise zu erarbeiten. Die Lehrkräfte sollten nur eingreifen, wenn offensichtlich ist, dass ein Team überhaupt nicht mehr weiterkommt oder es anderweitige Probleme gibt (z. B. soziale Konflikte zwischen beiden Teammitgliedern).
1 Min.	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> L. fordert die SuS auf, das Spiel zu beenden und erläutert, dass jetzt gemeinsam in einer Mindmap sämtliche gefundenen Hinweise auf Leons Verbleib/seine Radikalisierung gesammelt werden. 	-	Beamer/Tafel/Whiteboard	<ul style="list-style-type: none"> Die Mindmap sollte vorstrukturiert werden (vgl. Anhang), damit die Ergebnisse der Lernenden zeitökonomisch und strukturiert dokumentiert werden können.
15 Min.	Ergebnissicherung	<ul style="list-style-type: none"> L. fordert die SuS auf, die an der Tafel/am Whiteboard/am Beamer sichtbare Mindmap zu vervollständigen. Um eine möglichst hohe SuS-Aktivität bei gleichzeitiger Zeiteffizienz zu erreichen, sollen (a) jeweils zwei Teams an der Mindmap arbeiten und (b) jedes Team aber nur zunächst eine Information bzw. ein Ergebnis eintragen. Danach nimmt das jeweilige Team ein anderes Team dran, welches den nächsten Eintrag vornimmt. 	Meldekette	Beamer/Tafel/Whiteboard	<ul style="list-style-type: none"> Durch die Meldekette wird erreicht, dass möglichst alle SuS der Klasse/des Kurses mehrmals Ergebnisse in der Mindmap eintragen können. Durch die simultane Arbeit zweier Teams wird die Zeit, die zum Eintragen aller Ergebnisse benötigt wird, stark reduziert, damit noch genug Zeit für die Diskussion bleibt.
12 Min.	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> L. dankt den SuS für das Zusammentragen der einzelnen Informationen und Hinweise. L. fordert die SuS auf, darüber zu diskutieren, für welche Vorstellungen und Ideen sich Leon begeistert und warum er es tut. 	Plenum	Beamer/Tafel/Whiteboard	<ul style="list-style-type: none"> Die Leitfragen der Diskussion sollten mit Hilfe des Beamers/OHP o. ä. Medien den SuS projiziert werden, damit allen Lernenden klar ist, was in der Diskussion besprochen werden soll.

					<ul style="list-style-type: none"> Falls die Diskussion schon früher beendet ist, kann auch noch diskutiert werden, ob und wie man Leon von seinem Vorhaben abbringen konnte.
1 Min.	Stundenende	Aufräumen der Arbeitsgeräte/Ankündigung der L., die Ergebnisse aus der Mindmap und aus der Diskussion in der nächsten Stunde gemeinsam zu nutzen			

Stundenthema:	Was tun, wenn sich bei uns jemand radikalisiert? Ausarbeitung von Regeln und Vorschlägen, um Radikalisierungen zu verhindern.	Stundennummer: 4
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)		
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Politik in NRW:		
Gymnasium (Orientierung E-Niveau):		
<ul style="list-style-type: none"> • Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen sowie Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit. • Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten zielgruppenorientiert und strukturiert – ggf. auch im öffentlichen Rahmen. ◦ Die SuS nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll. • Urteilskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS entwickeln unter Rückgriff auf selbstständiges, methodenbewusstes und begründetes Argumentieren einen rationalen Standpunkt bzw. eine rationale Position, wählen Handlungsalternativen in politischen Entscheidungssituationen und legen den Verantwortungsgehalt der getroffenen Entscheidung dar. • Handlungskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS erstellen Medienprodukte (z. B. Leserbriefe, Plakate, computergestützte Präsentationen, Fotoreihen etc.) zu politischen, wirtschaftlichen und sozialen Sachverhalten und Problemlagen und setzen diese intentional ein. 		
Realschule/Hauptschule/Gesamtschule (Orientierung M- & G-Niveau):		
<ul style="list-style-type: none"> • Sachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS [...] erläutern Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit. • Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten – auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien – strukturiert sowie zielgruppenorientiert (MK 4). ◦ Die SuS analysieren Konflikte und entwickeln Lösungsstrategien (MK 6). • Urteilskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS beurteilen [...] die Zielsetzungen extremistischer und fremdenfeindlicher Gruppierungen sowie die daraus resultierenden Auswirkungen und Konsequenzen für den Einzelnen und das System. ◦ Die SuS simulieren didaktisch oder persönlich relevante Konflikte und entwickeln gemeinsam Lösungswege (HK 4). • Handlungskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die SuS präsentieren im unterrichtlichen oder außerunterrichtlichen Rahmen (Medien-)Produkte (u. a. computergestützte Präsentation) zu gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Sachverhalten und Problemlagen (HK 1). 		
Zielsetzung der Stunde	<p>Minimalziel: Die SuS können unter Einbezug der Hilfestellungen (vgl. didaktischer Kommentar dieser Stunde) und mit Hilfe der Lehrkräfte <u>einzelne Vorschläge</u> zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche entwickeln.</p> <p>Maximalziel: Die SuS können auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den Inhalten von ‚Leons Identität‘ ein eigenes Programm für Handlungsstrategien gegen Extremismus entwickeln (AF III), indem sie <u>selbstständig</u> in Gruppen mehrere konkrete Regeln und Vorschläge zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche bei sich und Dritten formulieren.</p>	

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	-
5 Min.	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> L. projiziert Mindmap aus der dritten Stunde und erläutert, dass die Arbeitsergebnisse und die Ergebnisse aus der Diskussion am Ende der dritten Stunde heute zur Entwicklung eines Plakats, auf dem Regeln und Vorschläge zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche festgehalten werden, genutzt werden sollen. L. teilt den Kurs/die Klasse in Vierergruppen ein. L. verteilt Flipchartbögen und entsprechende Stifte, die von den Gruppen zur Erstellung der Plakate genutzt werden. L. erläutert, dass die Plakate später in der Klasse aufgehangen werden, jedes Plakat bewertet wird und aus dem Pool der Gruppen einige per Zufall ausgelost werden, die ihre Ergebnisse am Ende der Stunde vorstellen müssen. 	Plenum	Beamer/Tafel/Whiteboard	<ul style="list-style-type: none"> Informierender Einstieg, um den SuS einen Überblick über den Ablauf der Stunde und die Anforderungen an das von ihnen angefertigte Produkt transparent zu machen Je nach Lerngruppe können sich jeweils zwei Zweiertteams aus der Spielphase zusammenschließen oder L. nimmt diese Einteilung selbst vor, z. B. starke und schwache SuS mischend oder zur Vorbeugung von eventuellen sozialen Konflikten bei ungünstigen Gruppenverteilungen) Folie mit grundlegenden Eckdaten für das Plakat sollte während der folgenden Arbeitsphase für die SuS deutlich sichtbar sein: Schriftgröße, gewünschte Anzahl von Regeln (Vorschlag: Mindestens 5 Regeln, maximal 8 Regeln → zu viele Regeln erschweren die Umsetzbarkeit der Strategie) Die vortragenden Gruppen können nach Durchnummerierung z. B. mit Hilfe eines <i>Random Number Generators</i> bestimmt werden.
15 Min.	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> SuS verteilen in der Gruppe die jeweiligen Rollen (mindestens 1 x Schreiber, 1x Vorträger, alle Gruppenmitglieder arbeiten gemeinsam an der Regelfindung). SuS arbeiten in Gruppen an der Gestaltung der Plakate. L. beobachtet und unterstützt ggf. bei Schwierigkeiten. 	Gruppenarbeit	Flipcharts Stifte	<ul style="list-style-type: none"> Hilfestellung/Leitlinien für den Inhalt der Plakate: <i>Woran erkenne ich extremistische bzw. rechtsextreme Positionen?</i> <i>Woran kann ich erkennen, dass sich meine Freundin/mein Freund radikalisiert?</i> <i>Wie kann ich ihm/ihr helfen? Was kann ich zu ihm sagen? Welche</i>

					<i>Anlauf- und Beratungsstellen gibt es?</i>
15 Min.	Vortragsphase	<ul style="list-style-type: none"> L. bestimmt per Zufall einzelne Gruppen, die ihre Regeln vorstellen sollen/dürfen. SuS stellen als Gruppe (repräsentiert durch 1, maximal 2 Gruppenmitglieder) ihre Regeln vor. 	Plenum	Tafel/Magnete/Flipchart/ Flipchartbögen	<ul style="list-style-type: none"> L. sollte den SuS pro Vortrag ein Zeitlimit von 3 Minuten setzen, so dass mindestens vier Gruppen präsentieren können. Durch das Aufhängen der Plakate im Klassenraum erfahren auch die nicht vorgestellten Plakate eine Würdigung.
5 Min.	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> Kurze Abschlussdiskussion: L. fragt SuS, was sie an Erfahrungen für ihr eigenes Leben bzw. ihren Alltag mitnehmen, worauf sie in Zukunft achten werden, was sie tun werden, wenn sie feststellen, dass sich ein Freund/ein Bekannter radikalisiert. 	Plenum	-	<ul style="list-style-type: none"> Abschließende Diskussion, um am Abschluss der Reihe zu verdeutlichen, dass sich die SuS hier nicht mit einem reinen ‚Schulthema‘ beschäftigt haben, sondern ihr erworbenes Wissen relevant für das eigene Leben und den eigenen Alltag ist.

Anhang 1: Beispiel für die Mindmap aus der dritten Stunde

