

## **Beschlussvorlage** **- öffentlich -**

**Beratungsfolge:**

**Drucksachen-Nr.: 2012/037**

Begleitausschuss "Toleranz Fördern - Kompetenz Stärken"

am 16.02.2012 TOP:

**Die Bewegung**

**Antragsteller: Waldritter e. V.**

**Beschlussvorschlag:**

Dem Antrag wird zugestimmt.

**Sachverhalt:**

Die Bewegung ist ein Alternate Reality Game zum Thema Rechtsextremismusprävention. Inhalt des interaktiven Spiels bildet eine fiktive Geschichte: Eine rechtsextremistische Bewegung will in Laatzen Fuß fassen und besetzt wichtige Stellen. Dazu gehören sowohl politische Akteure im Nadelstreifenanzug sowie Jugendgruppen. Um ihre Ideen zu verbreiten setzt sie auf eine intensive Jugendarbeit. Politische Gegner werden diskreditiert oder bedroht. Ein Aussteiger wird von der Bewegung verfolgt und wendet sich hilfeschend an die Teilnehmenden. Aus Angst sind seine Hinweise sehr kryptisch. Eine spannende Jagd durch Laatzen beginnt, in dem die Teilnehmenden die rechtsextremen Hintergründe der Bewegung enttarnen und selbst ins Fadenkreuz geraten.

- Ziele:
- Aufklärung über Methoden rechtsextremer Gruppierungen
  - Erlebnispädagogische Vermittlung kritischer Medienkompetenz
  - Enttarnen von Manipulationsversuchen
  - Schulung von Informationsverarbeitungskompetenz
  - Entwicklung von Handlungsoptionen

Teilnehmerzahl: 40 junge Erwachsene im Alter von 19 bis 27 Jahren

Handlungsziele gem. LAP: siehe Ziffern 1.3.1, 2.1.1, 2.2.1

Kosten: 9.500,00 €

Im Auftrag

Thomas Schrader

**Anlage**

Vorlage gefertigt von	SV Team	Mitzeichnung andere Teams	EStr	BGM
Diktatz.: 50				