

TRITON

Trick 17

Leitfaden

STUTTGART



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 Research and Innovation programme under grant agreement No 882749

Inhaltsverzeichnis

[1. Zusammenfassung](#)

[2. Ziele, Begünstigte, Ansatz](#)

[2.1. Hintergrund](#)

[2.2. Problemstellung und Lösungen](#)

[2.3. Zielgruppen](#)

[2.4. Ansatz](#)

[3. Das Tool](#)

[3.1. Toolstruktur](#)

[3.1.1. Vorbereitungsphase \(I\).](#)

[3.1.2. Demonstrationsphase \(II\).](#)

[3.1.3. Nach der Tool Kommunikationsphase \(III\)](#)

[3.2. Demonstrationsphase](#)

[3.2.1. Aktionsebene](#)

[Fiktive Vorbereitung \(5 Min.\)](#)

[Elemente \(Tricks\) \(15 Min.\)](#)

[Diskussion \(5 Min.\)](#)

[Engagement \(1 Min.\)](#)

[Zusätzlicher Trick \(1.5 Min.\)](#)

[3.2.2. Verhaltensebene](#)

[3.2.3. Wortebene](#)

[3.2.4. Empfehlung für Skriptversionen](#)

[3.3. Liste der Komponenten](#)

[4. Schlussfolgerung](#)

[5. Referenzen](#)

[Anhang](#)

[Anhang 1. Checkliste der Komponenten](#)

[Anhang 2. Beschreibung der Toolelemente](#)

[Anhang 3. Anweisungen für Tool elemente](#)

[Anhang 4. Empfehlungen für Instagram-Seite, Contentsplan und Beispiele](#)

Tabelle der Abkürzungen und Akronyme

Abkürzung	Bedeutung
EFUS	European Forum for Urban Security https://efus.eu/
DEFUS	Deutsch-Europäisches Forum für Urbane Sicherheit e.V. https://www.defus.de/nano.cms/defus-activity-reports
IcARUS	Innovative Approaches to Urban Security https://www.icarus-innovation.eu/ , https://www.stuttgart.de/leben/sicherheit/kriminalpraevention/projekt-icarus.php
IO	Inside Out e.V. https://www.io-3.de/

1. Executive Summary

IcARUS-Projekt

Im Jahr 2022 startete EFUS ein vierjähriges Projekt, das im Rahmen des H2020-Programms der Europäischen Union finanziert wurde und an dem sechs Städtevertreter aus sechs Ländern teilnahmen: Stadt Stuttgart (DE), Stadt Riga (LV), Stadt Rotterdam (NL), Stadt Nizza (FR), Stadt Lissabon (PT), Stadt Turin (IT). Das Hauptziel von IcARUS bestand darin, bestehende Tools und Methoden zu überdenken und anzupassen, um lokalen Sicherheitsakteuren dabei zu helfen, Sicherheitsherausforderungen zu antizipieren und besser darauf zu reagieren. Dies sollte durch einen kontinuierlichen Prozess der Definition, Ideenfindung, Prototypenerstellung, Erprobung, Prüfung, Bewertung und Anpassung durch lokale Behörden (Design Thinking¹) erreicht werden.

Stadt Stuttgart

Die **Stadt Stuttgart** wählte als Schwerpunkt die **Prävention der Radikalisierung, die zu gewalttätigem (violent) Extremismus führt**, und konzentriert sich auf eine umfassende lokale Strategie zur Bekämpfung der Radikalisierung, bei der mehrere lokale Stakeholder, Behörden und Vertreter der lokalen Gemeinschaften einbezogen werden. Nach der Recherche- und Netzwerkphase übergab die Stadt Stuttgart das Projekt an Inside Out e.V. (IO). Diese Organisation mit Sitz in Stuttgart entwickelt Programme zur politischen Bildung und zur Prävention von Extremismus, Radikalisierung und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit.

Trick17

Inside Out e.V. hat ein gebrauchsfertiges Tool (**Trick17**) entwickelt, das darauf abzielt, das Bewusstsein und das kritische Denken junger Menschen zu schärfen, um ihre Resilienz gegen Radikalisierung zu stärken. Es soll ihr Interesse an demokratischen Werten fördern und sie dazu inspirieren, eine aktivere Rolle in den sozialen Aktivitäten der Stadt zu spielen. Trick17 verwendet die Sprache der Magie, um die Geheimnisse extremistischer Organisationen zu enträtseln. Es lehrt junge Menschen, Äußerlichkeiten zu hinterfragen, kritisch zu denken, extremistische und radikale Methoden in Frage zu stellen und Informationen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, um zu kritischen Individuen zu werden, die weniger leicht auf trügerische oder manipulative Erzählungen hereinfliegen.

Dieses Handbuch

Das vorliegende Dokument dient als umfassendes Handbuch für Trick17 und erläutert detailliert dessen Zweck, Funktionsweise, alle seine Komponenten, sowie die Art und Weise, wie es implementiert und durchgeführt werden sollte. Daher ist dieses Handbuch der vollständige Leitfaden für Trick17 und **sollte während der Demonstrationen als Referenz verwendet werden**.

Dieses Handbuch richtet sich an diejenigen, die das Trick17-Tool in der Stadt Stuttgart sowie in den anderen Städten demonstrieren, implementieren und monitoren und bietet eine Anleitung für die verschiedenen Phasen des Projekts.

¹ <https://www.icarus-innovation.eu/wp-content/uploads/2021/05/Factsheet-1.pdf>

2. Ziele, Begünstigte, Ansatz

2.1. Hintergrund

Radikalisierungsprozesse stellen eine erhebliche Gefahr für die städtische Sicherheit und den sozialen Zusammenhalt dar. Unabhängig davon, ob Menschen durch andere oder aus eigenem Antrieb radikalisiert werden, bilden sie eine potenzielle Bedrohung für ihre Städte.

Auch wenn Stuttgart laut offizieller Polizeistatistik immer wieder zu den sichersten Großstädten in Deutschland zählt, ist dies keine Selbstverständlichkeit. Die Ereignisse der letzten Jahre in Stuttgart haben gezeigt, welche massiven Gefahren von Radikalisierungsprozessen ausgehen. Die Bekämpfung der Radikalisierung auf lokaler Ebene ist jedoch schwierig, da die Netzwerke möglicher Täter weit gespannt sind: Unruhen, Gewalt gegen die Polizei, Vandalismus; türkisch-kurdische Konflikte; autonome linksextremistische Gruppen, die an Demonstrationen gegen den Krieg in der Ukraine teilnehmen; Rechtsextremisten, „Reichsbürger“, „Self-Governors“ und extremistische Verschwörungsideologien; „Querdenker“-Initiativen und -Bewegung.

Auf der Grundlage qualitativer Daten von Organisationen, die mit jungen Menschen arbeiten, stellt sich die Stadt Stuttgart im Rahmen des IcARUS-Projekts unter der Leitung von EFUS der Herausforderung, ein Instrument zu entwickeln, welches dazu beiträgt, mögliche Radikalisierungsprozesse in den Gruppen der jungen Menschen zu verhindern.

2.2. Problemstellung und Lösungen

Auf welche Weise könnten wir... die Resilienz junger Menschen gegenüber Radikalisierung erhöhen?²

Besonders anfällig für die Rekrutierung durch extremistische Gruppen sind oft junge Menschen, die sich machtlos fühlen, mangelnde Anerkennung erfahren, eingeschränkte Zukunftsperspektiven haben oder das Gefühl haben, nicht an der demokratischen Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Gruppen vermitteln ihnen ein Gefühl von Zugehörigkeit, Teilhabe und Sinnhaftigkeit – jedoch nur innerhalb der extremistischen, isolierten Gemeinschaft, nicht in einer offenen, demokratischen Gesellschaft.

Trick17 macht junge Menschen auf solche falschen Versprechungen und die möglichen Folgen ihrer Einhaltung aufmerksam. Mit Trick17 wollen wir all das sichtbar machen und nutzen die Kraft der Magie, um dies zu erreichen. Zaubertricks beinhalten oft Irreführungen und Illusionen und stellen die Wahrnehmung der Realität durch das Publikum in Frage. Unter anderem ist Magie eine universelle Kunstform, die kulturelle und sprachliche Grenzen überschreitet. Indem der Magier die Geheimnisse hinter Zaubertricks enthüllt, lehrt er junge Menschen, den Schein zu hinterfragen, kritisch zu denken, extremistische und Radikalisierungsmethoden zu hinterfragen und Informationen aus verschiedenen

²Problemstellung, erarbeitet von Caroline Davey, Andrew Wotton und Dagmar Heinrich von der University of Salford zusammen mit der Stadt Stuttgart während der Forschungsphase des IcARUS-Projekts, <https://www.salford.ac.uk/>

Blickwinkeln zu betrachten. Dies verleiht ihnen einen „Impfeffekt“ und befähigt sie, anspruchsvolle Individuen sich zu entwickeln, welche weniger anfällig auf irreführende oder manipulative Narrative sind.

Zusätzliche Problemstellungen

- **Auf welche Weise könnten wir...** zu den lokalen Ressourcen für Jugendarbeit und Radikalisierungsprävention in Stuttgart beibringen?
- **Auf welche Weise könnten wir...** die Auswirkungen des Tools bei der Arbeit mit jungen Menschen bewerten?

2.3. Zielgruppen

- Jugendliche zwischen 13 und 21 Jahren;
- Verschiedene Akteure (Organisationen) der kommunalen Prävention, die bereit sind, das Tool in ihrer täglichen Arbeit einzusetzen.

2.4. Ansatz

Phänomenübergreifender Ansatz:³

- Das Tool orientiert sich an einem phänomenübergreifenden Ansatz und erforscht die Themen Demokratie, Identität, Rechte, Gerechtigkeit, Vielfalt und persönliche Werte, indem es Erzählungen präsentiert, die mit den Erfahrungen junger Menschen übereinstimmen. Die Auseinandersetzung mit den phänomenübergreifenden Aspekten der Radikalisierung trägt dazu bei, den Inhalt des Workshops so zu gestalten, dass junge Menschen in jeder Stadt ermutigt werden, über ihre eigenen Überzeugungen und Perspektiven nachzudenken, und so ein Gefühl der Selbsterkenntnis und des kritischen Denkens gefördert wird.
- Unter Radikalisierung verstehen wir einen Prozess, bei dem Menschen zu gewalttätigem, extremistischem Verhalten tendieren⁴. Die Forschung zeigt, dass solche Prozesse oft einer politischen Ideologie folgen und durch Faktoren wie sozial-ökonomische Ausgrenzung, persönliche Traumata und sozialen Druck begünstigt werden. Unsere Präventionsarbeit richtet sich gegen solchen Extremismus. Dabei ist es für uns nicht wichtig, welcher Ideologie die Radikalisierung folgt. Es kann sich um eine rechtsextreme, eine religiös motivierte oder eine linksextremistische Form handeln. Wichtig ist, dass wir für junge Menschen Möglichkeiten schaffen, Resilienz aufzubauen, damit sie jene Werte

³<https://www.bpb.de/themen/infodienst/505225/phaenomenubergreifende-radikalisierungspraevention/>

⁴Obwohl nicht jede Form der Radikalisierung antidemokratisch ist – in autoritären Systemen werden beispielsweise ‘Radikaldemokraten’ oft als Extremisten abgestempelt – bezieht sich unser Verständnis von Radikalisierung auf jene, die unsere demokratischen Systeme und Werte beseitigen wollen.

erkennen und ablehnen können, die ihnen diese demokratischen Prinzipien wegnehmen wollen.⁵

Präventiver Ansatz:

- Das Ziel der Primärprävention ist es daher, diesen Gruppen die Möglichkeit zu nehmen, unsere Jugendlichen auszubeuten, indem diese durch die Förderung von Fähigkeiten zum kritischen Denken resilienter gegen diese kurzfristigen Versuchungen gemacht werden. Auf diese Weise wird ihre Beteiligung an der Gesellschaft auf legitime, sichere und konstruktive Weise gefördert. Außerdem wird so der soziale Zusammenhalt in einer pluralistischen Gesellschaft gefördert.

Anziehungs- und Interaktionsansatz (Gamification⁶):

- Das Tool orientiert sich an den natürlichen Interessen junger Menschen. Der Einsatz interaktiver Tricks schafft eine unterhaltsame und angenehme Umgebung, die ihre Aufmerksamkeit und Neugierde weckt.
- Das Tool dient als "Promotion"-Tool für die Demokratie bei jungen Menschen. Durch die Darstellung von aktuellen Ereignissen und Beispielen demokratischer Bewegungen auf der Internetseite verbindet das Tool junge Menschen mit der praktischen Anwendung von demokratischen Werten in ihrem täglichen Leben und motiviert sie, in Zukunft mit lokalen sozialen Organisationen zusammenzuarbeiten
- Da das Hauptziel darin besteht, die Aufmerksamkeit der Jugendlichen zu gewinnen und zu halten, um ihnen eine wichtige und wertvolle Lektion zu vermitteln, umfasst das Tool auch die interaktiven Varianten des Lernteils, abhängig von der Reaktion und dem Verhalten des Publikums.

Flexibilitätsansatz:

- Die Endzielgruppe sind junge Stuttgarter im Alter von 13 bis 21 Jahren, die unter Berücksichtigung von Geschlecht, Herkunft, Alter, religiösen und anderen individuellen Erfahrungen nicht als einheitlich bezeichnet werden können. Die Auseinandersetzung mit dem phänomenübergreifenden Ansatz trägt dazu bei, eine universelle Wirkung auf die Jugendlichen zu erzielen und sie zu kritischem Denken anzuregen.
- Es wird möglich sein, die Anzahl der Module innerhalb von Trick17 und ihre Verbindung zur Gruppe und zu den Gruppenreaktionen anzupassen.

Gender-Ansatz:

- Das Tool umfasst Themen wie Identität, Geschlechterrollen und Stereotypen und regt zur kritischen Reflexion und Diskussion über diese Themen an, wie im unten stehenden Skript zu sehen ist.

⁵ Die Begriffsdefinition für die Arbeit wurde mit Hilfe von Heiko Berner und Markus Pausch von der Universität Salzburg formuliert, <https://www.plus.ac.at>, und Natalie James von der University of York, <https://pure.york.ac.uk>. Weitere Informationen zum Begriff „Radikalisierung“, der im Icarus-Projekt verwendet wird, finden Sie auf der Projektseite <https://www.icarus-innovation.eu/>.

⁶ Art des Ansatzes, der täglich in der Arbeit von IO verwendet wird <https://www.io-3.de/>

- Das Tool verwendet während des Diskussionsteils inklusive Sprache⁷, die sicherstellt, dass sich alle jungen Menschen, unabhängig von ihrer Geschlechtsidentität, gesehen, gehört und respektiert fühlen. Während der Erklärung wird der Magier auch auf die Tatsache hinweisen, dass extremistische Organisationen in ihren Engagement-Prozessen viele Geschlechternormen und Stereotypen verwenden, die jungen Menschen die Möglichkeit gibt, ihre im Kontext der Radikalisierung in Übereinstimmung mit Geschlechterrollen und Stereotypen Resilienz zu entwickeln (Thema des I. Teils des Skripts).
- Während der möglichen Kontakte zwischen Sozialarbeitern und Jugendlichen wird eine sichere Atmosphäre (Safe Space) geschaffen und bewahrt, die sicherstellt, dass sich alle Teilnehmer wohl fühlen, wenn sie ihre Gedanken und Erfahrungen mitteilen. Diese Räume sind frei von geschlechtsspezifischer Diskriminierung, Belästigung oder Vorurteilen und fördern ein integratives und unterstützendes Umfeld für offene Diskussionen.

Inklusiver Ansatz:

- Bei der Gleichstellung geht es nicht um Gleichheit - es geht darum, jedem die Möglichkeit und die Mittel zu geben, die unterschiedlichen Herausforderungen bei der Teilnahme am sozialen, wirtschaftlichen und politischen Leben zu bewältigen. Dies war das Grundprinzip für die Ausarbeitung des Tricks17.
- Während des Diskussionsteils und nach der Demonstration achtet das Tool darauf, die Meinungen der jungen Menschen zu erfragen: Sie zu bitten, ihre Ansichten zu belegen oder zu bestätigen, und kann helfen, Behauptungen/Narrative zu entschlüsseln: "Warum denkst du das?" "Wie bist du zu dieser Schlussfolgerung gekommen?"
- Trick17 basiert auf dem Prinzip der Offenheit. Wenn wir die auftretenden Problemen/Fragen während der Aufführung nicht behandeln können, stellen wir sicher, dass wir auf den Online-Plattformen darauf reagieren und für jede Situation individuelle Lösungen anbieten.

⁷ Kapitel 3.2.3. Wortebene

3. Das Werkzeug

Trick17 ist ein innovatives kunstbasiertes Tool, das auf dem mobilen Ansatz in Kombination mit dem Gamification-Ansatz aufbaut und dazu beiträgt, das kritische Denken junger Menschen zu fördern und ihre Resilienz gegenüber Radikalismus zu erhöhen.

Trick17 ist eine neue, alternative Arbeitsmethode im Bereich der Sozialarbeit. Das Tool kombiniert soziale und technologische (soziale Netz-)Ansätze. Es hat eine universelle Form, die in unterschiedlichen Ansätzen der Sozialarbeit umgesetzt werden kann: von der mobilen Arbeit auf der Straße bis zur klassischen Schularbeit. Kunst- und Gaming-Ansätze machen dieses Tool hinsichtlich der Kommunikationsmöglichkeiten einzigartig – die Sprache der Magie wird von jedem verstanden.

Trick17 nutzt die Sprache der Magie, um die Geheimnisse von extremistischen Organisationen zu entschlüsseln. Indem **Trick17** junge Menschen zuerst anspricht und dann die Wahrheit hinter den Zaubertricks enthüllt, lehrt es sie, das Äusserlichen zu hinterfragen, kritisch zu denken, extremistische und radikale Methoden zu hinterfragen und Informationen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Dies gibt ihnen den "Impfstoff-Effekt" und befähigt sie durch den Aufbau ihrer Resilienz, zu kritischen Menschen zu werden, die weniger leicht auf trügerische oder manipulative Erzählungen hereinfliegen.

Trick17 kann von verschiedenen sozialen Organisationen, der mobilen Sozialarbeit sowie Schulen, Berufsschulen und Hochschulen eingesetzt werden.

3.1. Toolstruktur

Dieser Teil enthält das Skript des gesamten Tools, das alle drei Hauptphasen von der Vorbereitung bis zur Endkommunikation umfasst. Die Demonstrationsphase, als Hauptphase des Tools, wird im nächsten Kapitel der Broschüre genauer beschrieben.

Trick17

I. Preparation Stage



BaseThe Team prepares internally for the Tool demonstrations, which includes organisation, Instagram preparation, Tool Components preparation and role definition.

II. Demonstration Stage

Fictive preparation



The Magician is completely prepared for the Demonstration and engages the audience, while the Team is putting the last elements of the venue.

Elements



This part starts simultaneously with the fictive preparation ending.

Elements order:
Part I – Attraction
Part II – Inclusion
Part III – „Indoctrination“

Discussion



The most important part of the Tool, the magician gets into direct contact with the public, reveals the background of the Tool and talks about democratic values, radicalism danger and human rights.

Engaging (QR-codes, rewards)



Magician and Team give the participants Cards with QR-Codes and sweets.

Additional trick



Little trick as additional part of the show plays the anchor role to keep the audience during the discussion.

III. After Communication Stage



Team, Magician, social workers go into the open dialogue, including talking about the other options for young people in the City (also online)

3.1.1. Vorbereitungsphase (I)⁸. Ungefähr 3 Monate.

Vor der Tool-Demonstration hat das Team bereits die folgenden Schritte durchlaufen:

- **Analysieren der Bedürfnisse des Publikums und der Situation in der Stadt der Tool-Implementierung**

In der Anfangsphase der Umsetzung des phänomenübergreifenden Ansatzes in Stuttgart ist eine umfassende Analyse der Bedürfnisse der Zielgruppe und der spezifischen sozialen Landschaft der Stadt unerlässlich. Sozialarbeiter, die als wichtige Vermittler zwischen der Intervention und der Gemeinschaft fungieren, sollten von der Stadt aktiv konsultiert werden, um Einblicke in die Demografie, den Wissensstand und potenzielle Vorurteile der Zielgruppe zu erhalten. Das Verständnis der spezifischen Herausforderungen und Sorgen der Gemeinschaft im Zusammenhang mit Radikalisierung wird dabei helfen, die Demonstrationsphase auf die besonderen Bedürfnisse der Stadt zuzuschneiden.

Während Trick17 als universelles Tool konzipiert ist, ermöglicht seine Anpassungsfähigkeit einen differenzierten Fokus, der an die lokalen Anforderungen angepasst werden kann. Die Anleitung im Handbuch des Tools⁹ ermöglicht es Sozialarbeitern, die Module basierend auf ihrem Verständnis der Dynamik der Stadt anzupassen. Darüber hinaus stellt diese Flexibilität sicher, dass

Sozialarbeiter aus anderen Städten Module auswählen können, die den einzigartigen Merkmalen ihrer jeweiligen Gemeinden entsprechen, was eine breitere und anpassungsfähigere Nutzung des Tools fördert.

- **Bestimmung der Stakeholder, die auf den verschiedenen Ebenen an der Implementierung des Tools beteiligt sein werden**

⁸ Nummerierung entsprechend der Abbildung in 3.1.

⁹ Anhang 3

STAKEHOLDER QUESTIONNAIRE

1 HOW I SEE THE ROLE OF MY ORGANISATION IN THE TOOL IMPLEMENTATION? PEOPLE IN YOUR CITY?

2 WHO FROM MY ORGANISATION CAN BE A CONTACT PERSON?

3 CAN MY ORGANISATION PROVIDE THE INFORMATION FOR THE INSTAGRAM PAGE?

4 CAN MY ORGANISATION PROVIDE ANY OTHER SUPPORT BY THE TOOL IMPLEMENTATION?

Der Erfolg von Trick17 hängt auch von der aktiven Beteiligung der Akteure auf verschiedenen Ebenen ab. Die Stadt orchestriert die Beteiligung von Akteuren in verschiedenen Funktionen und in unterschiedlichen Kapazitäten, um eine ganzheitliche Umsetzung des Instruments zu gewährleisten.

Direkte Teilnahme vor Ort:

Lokale Stakeholders, darunter Gemeindevorsteher, Pädagogen und Vertreter einschlägiger Organisationen, werden ermutigt, direkt an der Demonstration des Tools teilzunehmen. Durch ihre Beteiligung vor Ort können sie die Auswirkungen auf die Zielgruppe miterleben.

Anbieter von Kalenderinformationen:

Die Stakeholder tragen auch dazu bei, indem sie Informationen für den Veranstaltungskalender des Tools für junge Menschen in der Stadt bereitstellen. Dies beinhaltet die Koordination mit lokalen Einrichtungen, um wichtige Termine, Veranstaltungen oder Zusammenkünfte zu identifizieren, die mit den Zielen des Workshops übereinstimmen.

Social-Media-Unterstützung:

Das Engagement der Stakeholder erstreckt sich auch auf die Unterstützung des Tools über Social-Media-Kanäle. Zusammenarbeit mit lokalen Kanälen, Community-Organisationen und Bildungseinrichtungen wird die Reichweite des Tools erhöhen.

Es ist unerlässlich, dass die Ziele und Vorteile des Workshops allen Beteiligten klar vermittelt werden. Dadurch wird ein gemeinsames Verständnis für den Zweck des Programms und die angestrebten positiven Ergebnisse sichergestellt.

Durch die aktive Beteiligung von Akteuren auf verschiedenen Ebenen will die Stadt ein synergetisches Umfeld schaffen, das die Wirkung des Tools maximiert und die Resilienz der Jugendlichen in der Stadt gegen Radikalismus fördert.

- **Festlegung der Teammitglieder, die das Tool durchführen (konstant oder wechselnd)**

Die gesamte Arbeitsgruppe benötigt 3-5 Personen (Magier, *Magierassistent/Handlanger (Optional)*, Koordinator, Techniker/Fahrer).

Im Mittelpunkt des Tools steht der charismatische "**Magier**" der während des gesamten Programms als Hauptfigur und Führer fungiert. Diese Schlüsselperson ist nicht nur ein Darsteller, sondern ein integraler Bestandteil des Bildungsprozesses. Der Magier nutzt die Kunst der Magie, um wichtige Botschaften zu übermitteln und die Teilnehmer effektiv einzubinden. Für diese Rolle kann jeder Sozialarbeiter ausgewählt werden, der **Erfahrung in der darstellenden Kunst, der theaterpädagogischen Arbeit oder der aktiven**

mobilen Arbeit hat, denn die Stadt Stuttgart hat sich um die Vorbereitung der Elemente gekümmert, die von jedem problemlos wiederholt werden können. Eine **spezielle Ausbildung im Aufführungsbereich** wird nicht erforderlich¹⁰.

Optional, kann ein **Magierassistent oder Handlanger** kann einbezogen werden, um das Gesamterlebnis zu verbessern, indem er den Zauberer unterstützt und an bestimmten Interaktionen mit dem Publikum teilnimmt, die als zu störend empfunden werden können.

Die Wahl des Magiers und (ggf.) des Assistenten soll darauf basieren, dass er (oder sie/sie) in der Lage sein muss, den Diskussionsteil zu führen, der besondere Fachkenntnisse in der Sozialarbeit (insbesondere im Bereich Extremismus) erfordern könnte.¹¹ Weitere Informationen zum Diskussionsteil finden Sie weiter unten in diesem Dokument.

HUMAN RESOURCES QUESTIONNAIRE

1 WHO WOULD TAKE THE MAGICIAN ROLE? WHICH EXPERIENCE WILL HELP THIS PERSON?

2 WHO WOULD TAKE THE COORDINATOR ROLE? WHICH EXPERIENCE WILL HELP THIS PERSON?

3 WHO WOULD TAKE THE ASSISTANT ROLE? WHICH EXPERIENCE WILL HELP THIS PERSON?

4 DO WE NEED A STOOGES FOR OUR VERSION OF THE TOOL? WHY?

Ein **Koordinator** spielt dabei eine wichtige Rolle bei der Organisation und Verwaltung der Logistik der Demonstration und sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Aktivitäten sowie eine effektive Kommunikation zwischen den Teammitgliedern.

Darüber hinaus ist/sind ein/- **Techniker/Fahrer** wichtig für die technischen Aspekte des Tools, den Aufbau der Ausrüstung, die Soundsysteme und alle notwendigen Transportmittel.

¹⁰ IO kann im Namen von EFUS und DEFUS die erforderlichen Schulungen für die Leistung und einen Teil des Tools bereitstellen

¹¹ IO kann im Namen von EFUS und DEFUS die erforderlichen Schulungen für den Diskussionsteil des Tools anbieten

- **Bestimmung der Orte, die für die Jugendlichen in der Stadt der Tool-Einführung von Interesse sind**

SPOT QUESTIONNAIRE

- 1 WHICH PLACES IN YOUR CITY ARE OF INTEREST FOR THE YOUNG PEOPLE?
- 2 FROM YOUR OWN EXPERIENCE, WHICH PLACES WOULD YOU CHOOSE FOR TRICK17 IN YOUR CITY?
- 3 ARE ALL THIS PLACES EASY REACHABLE? FOR WICH PLACES WE COULD NEED A PERMISSION FROM THE CITY?
- 4 DO THESE SPOTS HAVE ANY SPECIFIC THAT NEED TO BE TAKEN INTO CONSIDERATION DURING THE PREPARATION?

Um das Engagement und die Aufnahmebereitschaft des jungen Publikums zu gewährleisten, ist es von entscheidender Bedeutung, Orte in der Stadt zu identifizieren und auszuwählen, die den Interessen und täglichen Aktivitäten der Jugendlichen entsprechen. In dieser Phase des Prozesses spielen lokale Sozialarbeiter, insbesondere solche mit Erfahrung in der mobilen Sozialarbeit, eine entscheidende Rolle. Durch ihre Vertrautheit mit der Gemeinde können diese Sozialarbeiter Orte ausfindig machen, die bei jungen Menschen beliebt sind. Bei der Auswahl müssen verschiedene Faktoren berücksichtigt werden. Die gewählten Outdoor-Standorte sollten nicht nur die Zielgruppe ansprechen, sondern ein sicheres Umfeld zum Lernen und für interaktive Aktivitäten bieten. Sozialarbeiter müssen Faktoren wie die Wetterbedingungen bewerten und sicherstellen, dass die ausgewählten Orte Schutz bieten oder geeignete Vorkehrungen für den Fall von schlechtem Wetter treffen.

- **Vorbereitung der Instagram-Seite für die lokale Social-Media-Aktivität**

Das Beispieldesign und die Empfehlungen für die Social-Media-Aktivitäten werden von der Stadt Stuttgart zur Verfügung gestellt. Zu den Empfehlungen für Social Media-Aktivitäten gehören Contentstrategien und Zeitpläne für die Veröffentlichung.¹²

In der heutigen Jugendarbeit ist effektive Online-Präsenz entscheidend für den Erfolg eines jeden Programms unerlässlich. Die Stadt Stuttgart hat dies erkannt und verfolgt einen proaktiven Ansatz, indem sie eine Instagram-Seite einrichtet.

Bitte beachten Sie, dass die lokalen Anforderungen an die Veröffentlichungen (gemäß den Datenschutzprotokollen) in verschiedenen Ländern unterschiedlich sein können. In Stuttgart ist es beispielsweise obligatorisch, die Instagram-Beiträge auf der lokalen Plattform namens MASTODON zu duplizieren. Außerdem ist es in den meisten

¹² Hier Anhang 4

europäischen Ländern verboten, TikTok zu nutzen, da dieser Medienkanal die EU-Vorschriften des Datenschutzprotokolls nicht unterstützt.

Durch die Integration sozialer Medien in den Gesamtansatz möchte die Stadt Stuttgart die Reichweite des Tools über physische Tool-Standorte hinaus erweitern und junge Menschen in den Dialog mit der Stadt einbeziehen.

- **Vorbereitung des „Zauberwagens“**

Der "Zauberwagen" ist eine spezielle Ausrüstung, die alle für den Zauberworkshop erforderlichen Elemente an den gewählten Ort in der Stadt transportiert. Bei der Vorbereitung muss sichergestellt werden, dass alle benötigten Materialien, Requisiten und technischen Geräte organisiert und funktionstüchtig sind, um das junge Publikum zu fesseln und zu unterrichten. Der methodische Leitfaden dient als umfassendes Nachschlagewerk mit einer detaillierten Auflistung der für den "Zauberwagen" erforderlichen Komponenten.

Sobald der "Zauberwagen" vorbereitet ist, wird er zum ausgewählten Ort transportiert, wo das Team in die öffentliche Vorbereitungsphase eintritt.



3.1.2. Demonstrationsphase (II). Variabel, eine Demonstration dauert etwa 40 Minuten.

Das Tool ist auf dem Prinzip des „Zauberwagens“ basiert, es ist ein interaktives mobiles Kunsttool, das in vier verschiedenen Teilen der Stadt stattfinden wird (z.B. einmal pro Woche an einem Ort, dann Ort wechseln):

- Ein Schulhof
- Ein Bahnhof (Umgebung)
- Ein Handelszentrum
- Ein zentraler Park.

Die Demonstrationsphase beginnt mit dem **Fiktive Vorbereitung**, das den folgenden Zielen dient: Anziehung und Kontaktaufnahme mit dem Publikum, erste Einbeziehung der Jugendlichen und dem sehr wichtigen Lernmoment des Tools - dem Anbringen der Regeln an der Tafel und dem Aufstellen eines Sperrbandes.

Nach der fiktiven Vorbereitung folgt die **Elementdemonstration**, die eine Reihe logisch kombinierter Tricks enthält. Ihr Hauptziel besteht darin, die Zuhörer zum Lernen zu bewegen und sie hinsichtlich der Resilienz gegenüber Radikalismus zu beeinflussen.

Nach dem Elementdemonstration kommt der wichtigste Teil des Tools – **Diskussion**. Die Hauptziele dieses Teils können darin bestehen, die Spannung im Publikum abzubauen, die Hauptidee der Demonstration zu diskutieren, über die grundlegenden demokratischen Werte zu sprechen, die vor dem Publikum gebrochen wurden, und die Arbeitsmethoden der Radikalisierungsgruppen zu verstehen. Weiterhin sollen die richtigen Verhaltensmodelle in solchen Situationen im wirklichen Leben besprochen und den Jugendlichen beigebracht werden, einander zu respektieren.

Nach der Diskussion folgt ein kurzer **Engagement-Teil**. Dazu gehört die Verteilung von „Zauberkarten“ mit dem QR-Code, der zur Instagram-Seite führt, und die Verteilung von Süßigkeiten.

Abschließend zeigt der Magier, wie er versprochen hat, einen **zusätzlichen Trick**, um das Tool mit guter Laune für alle zu beenden.

Die vollständige Beschreibung dieses Teils finden Sie im nächsten Kapitel.



3.1.3. Nach der Tool-Kommunikationsphase (III)

Die Nach-Tool-Kommunikation kann in zwei wesentliche Teile unterteilt werden:

- **Sofortige Kommunikation vor Ort**

Diese Form der Kommunikation findet unmittelbar nach dem Tool statt. Dem Team, dem Magier und den Sozialarbeitern, die bei der Demonstration anwesend sind, wird empfohlen,

mit den jungen Menschen, die Interesse an einer Kommunikation haben, in ein offenes Gespräch zu gehen. Bitte beachten Sie, dass die Sozialarbeiter eine spezielle Schulung benötigen könnten, die grundlegende Informationen über Radikalisierung, extremistische Gruppen und deren Methoden enthält.¹³

In diesem Moment Empathie zu zeigen, ist ein Schlüsselfaktor, um die jungen Menschen der Stadt in das Stadtleben einzubeziehen und ihnen die Möglichkeiten sozialer Programme der Stadt aufzuzeigen. Während das Team über die Ideen des Tools und ihre tägliche Arbeit vor Ort sprechen kann, können die Sozialarbeiter verschiedener Organisationen junge Menschen einladen, an ihren Aktivitäten teilzunehmen.

- **Online-Kommunikation während der Demonstrationen**

Diese Form der Kommunikation findet während der gesamten Dauer der Demonstration des Tools statt. Jugendliche der Stadt können sich über die nächste Demonstration informieren und erneut daran teilnehmen oder ihren Freunden Tipps geben, wie sie sich die Show ansehen können. Eine weitere wichtige Art der Kommunikation ist der Kalender der Aktivitäten der Stadt, der von den Akteuren der Stadt herausgegeben wird.

Auch die persönliche Kommunikation spielt eine sehr wichtige Rolle – das Team beantwortet die Kommentare, gibt den Jugendlichen Ratschläge und bringt sie in Kontakt mit den sozialen Organisationen und den Sozialarbeitern der Stadt.

Der visuelle Teil sowie der Engagement-Teil der Instagram-Seite selbst sollten nicht vernachlässigt werden: Die Jugendlichen werden ermutigt, ihre eigenen Bilder auf ihren Seiten zu posten, Selfies mit dem Zauberer und dem Team zu machen, die Geschichten und Bilder zu kommentieren und weiter zu posten.

3.2. Demonstrationsphase

3.2.1. Aktionsebene¹⁴

Fiktive Vorbereitung (5 Min.)

Dieser Teil der Show dient den Zielen des Tools und sollte nicht mit der eigentlichen Vorbereitung des Tools, die zuvor beschrieben wurde, vermischt werden. In diesem Pre-Workshop-Teil beginnt das Team mit der Öffentlichkeit zu arbeiten und akkumuliert das Interesse, bevor die Aktion stattfindet.

Der Magier und das Team beginnen mit der offenen Vorbereitung der Show: Sie montieren die Vorhänge, testen das Mikrofon und bereiten die erforderliche Box vor (die vorherige

¹³ 2023-2024 In der Stadt Stuttgart fanden zwei Vorbereitungstreffen statt, für das Team und für die Stakeholder.

¹⁴ Die vollständige Liste der Elemente mit Beschreibung finden Sie in Anhang 2.

Vorbereitung dauert etwa 5-7 Minuten). Währenddessen beginnt der Magier bereits mit den jungen Leuten zu interagieren, die nach und nach am Ort eintreffen:

- Hey Leute, könntet ihr vielleicht vorbeikommen und helfen?
- Magst du Magie? Ich werde dir heute etwas Besonderes zeigen.

Dieses anfängliche Engagement weckt beim Publikum ein Gefühl der Beteiligung und Neugier.

Das Team unterstützt den Magier und interagiert ebenfalls mit der Öffentlichkeit:

- Wir bereiten die Show (Attraktion) vor
- Na, Sie werden es sehen, lassen Sie sich überraschen! (Interaktion)
- Du kannst hier bleiben, vor dem Vorhang (Beteiligung)

Dieser Teil wird benötigt, um die folgenden Ziele des Workshops zu erreichen:

- **Anziehung der jungen Leute.** Einerseits dient dies als Werbung für das, was folgen wird, andererseits soll der größte Teil des Publikums zum Beginn des interaktiven Workshops heranzuziehen.
- **Interaktionsebene** der Jugendlichen mit den Sozialarbeitern. Dies fördert ein Umfeld des offenen Dialogs, in dem sich die Teilnehmer wohl fühlen, ihre Gedanken auszutauschen und Fragen zu stellen.
- **Engagement** in die verborgene Ebene des interaktiven Tools – Radikalismusprävention. Dieser Teil dient als Einbindung in den folgenden Workshop, um einerseits das Publikum auf das Zuhören des Magiers vorzubereiten, andererseits können die Jugendlichen bei der Umkehranalyse des Workshops verstehen, dass dies die erste Stufe der Einbindung in eine Gruppenaktion sein könnte.

Am Ende der fiktiven Vorbereitungsphase beginnt der Magier bereits mit der Show (*Element 1*), während das Team noch an der Gestaltung des Veranstaltungsortes arbeitet:

- Die Teammitglieder ziehen an den Sperrbändern, die als umgebende und trennende Barrieren dienen.
- Die Teammitglieder bringen die Tafel mit den schriftlichen Verhaltensregeln während der Show mit.

Die an die Tafel geschriebenen Regeln lauten:

- Der Zauberer hat immer Recht
- Die rechte Gruppe ordnet sich der linken Gruppe unter

Elemente (Tricks) (15 Min.)

Mittlerweile, wie bereits erwähnt, hat die Element-Linie bereits begonnen. Der Zauberer beginnt mit **Teil I – Anziehung** – die Kombination der Elemente 1 und 2 (*Die Beschreibung der Elemente finden Sie am Ende dieses Kapitels*), Das Geldelement hat normalerweise einen starken Einfluss auf die Attraktivität und wirkt insbesondere bei Jugendlichen schnell und effektiv. Dieser Teil ist ein erster Schritt im Arbeitsprozess mit dem Publikum und widmet sich der Hauptidee von **Manipulation einer Person** aus der

Öffentlichkeit, wodurch das Interesse der anderen geweckt, aber nicht in den Prozess einbezogen wird. **Das wichtigste Lernmoment dieses Teils ist der Gender-Aspekt**, der sich in der aktiven Verwendung von Geschlechterrollen während der Elemente zeigt. Der Magier bereitet das Publikum auch auf die Idee vor dass, **er Macht über ihre Gedanken hat**.

Der **Teil II – Inklusion (Dialog)** Indem das gesamte Publikum in den Prozess einbezogen wird, werden junge Menschen nicht nur zu Beobachtern, sondern verwandeln sich auch in Teilnehmer der Demonstration. Die Fragen, die der Zauberer stellt, sind bereits **an viele Menschen gerichtet**. Der wichtigste Lernmoment dieses Teils ist **der Ausländeraspekt (Rassismus)**, der in Element 3 gesehen werden kann. Dieser Teil beginnt auch mit der **Spaltung des Publikums in die linke und rechte Gruppe**, wobei sich das Publikum unerwartet arrogant gegenüber einer der konkurrierenden Gruppen wiederfindet, ohne deren Zustimmung. Die Regeln (die dem Publikum nie präsentiert wurden!) kommen nun ins Spiel. Der Magier verdeutlicht dem Publikum **die Idee der verbindenden und beeinflussenden Macht**, die er plötzlich auf diese Gruppen ausübt, was auch vollständige Macht über **das Ergebnis jeglicher Aktionen** dieser Gruppen einschließt.

Teil III – „Indoktrination“ beweist dem Publikum diese Macht (Element 5) und führt dazu, dass es sowohl die Situation, in der es sich plötzlich befindet, als auch seine Rechte und Möglichkeiten **in der Atmosphäre der vom Magier vermittelten Dominanz** zu hinterfragen. Das Element 6 setzt einen entscheidenden Akzent im gesamten Tool, indem es das Publikum nicht nur **irritiert zurücklässt**, sondern **auch in seinen Erwartungen und seinem Vertrauen** in den Repräsentanten und Magier enttäuscht. Das ist der **emotionale Effekt**, der am Ende der Demonstration erreicht werden sollte, um den Diskussionsteil produktiv und involvierend zu gestalten.

Das Skript.

Dieser Text hat einen demonstrativen Charakter und kann entsprechend den individuellen Bedürfnissen der Stadt modifiziert werden. Die Schlüsselpunkte: die Reihenfolge der Elemente, die Logik der Handlung und die Schlüsselwörter des Textes – **sollten bleiben, um das Konzept des Tools beizubehalten** (siehe folgenden Teil zur Straßenversion!). Schlüsselwörter sind unterstrichen (der Magier kann sie jedoch je nach Publikumsreaktion abschwächen). **Die Schlüsselwörter sind ebenfalls fett gedruckt (können in keiner Version weggelassen werden)**

Teil I – Anziehung

Element 1.

Magier: Sehr geehrte Damen und Herren, ich möchte mit einem Geschenk für Sie beginnen. Sie mögen doch bestimmt Geschenke, nicht wahr?

Publikum: ja

Magier: Und was gibt es Schöneres als ein Geschenk als gutes Geld, oder?

Publikum: JA

Der Magier zeigt drei große Umschläge mit den Nummern 1, 2 und 3.

Magier: Ok, wer möchte gewinnen? Sie? Vielleicht Sie, junge Dame? Lassen wir die junge Dame doch ein bisschen Spaß im Leben haben, oder? Hier habe ich drei Umschläge mit Geldpreisen, also kannst du dir einen aussuchen, und ich verspreche dir, das Geld aus diesem Umschlag gehört dir! Aber! Bevor du dich entscheidest, muss ich dir noch etwas sagen. Wie du sehen kannst, habe ich hier drei Umschläge, Nummer eins, zwei und drei, und die meisten Leute wählen den Umschlag Nummer drei. Und wenn ich ihnen das jedoch sage, entscheiden sie sich oft für den Umschlag Nummer eins. Also, welchen würdest du wählen?

Mädchen: /Antwortet/

Magier: (abhängig von der Antwort) Oh, also willst du wie alle anderen jungen Damen sein? Nun ja, klar, Frauen sind nicht sehr mutig // Oh, also willst du anders sein, nun ja, sei vorsichtig, Frauen haben normalerweise nicht viel Glück.

Mädchen: /Antwortet/

Magier: Okay, na ja, mal sehen, wofür hast du dich hier entschieden ...

Der Magier enthüllt den Inhalt des gewählten Umschlags - es ist ein 5-Euro-Schein.

Magier: WOOOW, APPLAUS für das Mädchen. Aber lasst uns auch sehen, was in den anderen Umschlägen war.

Der Magier enthüllt den Inhalt der anderen Umschläge – es gibt 50-Euro-Scheine in jedem.

Publikum: reagiert

Der Magier greift zum Element 2.

Magier: Nun, ich habe euch gesagt, dass Frauen normalerweise die falsche Wahl treffen. Versuchen wir es mit jmd. männlich, geben Sie mir Ihre 5 EUR, ich verspreche, ich werde das Geld zurückgeben.

Der Magier nimmt den Schein und bittet den männlichen Teilnehmer, darauf zu pusten – der Schein verwandelt sich auf magische Weise in die 50 EUR.

Magier: OHO, siehst du, ich hab dir gesagt! Jetzt hat diese junge Dame 50 Eur! Dank dieses jungen Herrn!!!! Aber wir sollten uns bei dem Experiment sicher sein, oder? Bitte, Sie, junge Dame, versuchen Sie, den Schein noch größer zu machen! Vielleicht haben wir ja 100 EUR!

Der Magier nimmt den Schein und bittet die Teilnehmerin, darauf zu pusten – der Schein verwandelt sich auf magische Weise in die 5 Euro zurück.

Magier: /sieht traurig und listig zugleich aus/ Nun, es tut mir leid, das sind deine 5 EUR, wir hätten besser aufhören sollen, bevor...

Mädchen: nimmt das Geld

Teil II – Inklusion (Dialog)

Magier: Aber ich muss Ihnen jetzt ein Geheimnis verraten, in Wirklichkeit hatte diese junge Dame keine Chance ... Ich kann wissen, woran ihr alle denkt, ich kann alle eure Gedanken lesen. Ihr glaubt mir nicht? Oh, ok, ok! Ich werde euch etwas anderes dann zeigen.

Der Magier greift zum Element 3.

Magier bittet einen Teilnehmer mit einem iPhone aus der Gruppe der Teilnehmer zu kommen, er wählt vorzugsweise einen Teilnehmer, der nicht deutsch aussieht (der vermutlich einen internationalen Hintergrund hat).

Magier: Also, wirst du mir helfen, den Trick zu zeigen? **Du verstehst das doch, oder? Ich meine, wir werden die Zahlen nennen, verstehst du die gut?**

Teilnehmer: Reagiert

Magier: Na ja, cool, ich war mir nicht sicher, aber wenn du das sagst. Also bitte, entsperr dein Telefon für mich und geh zum Taschenrechner. So! Jetzt können wir anfangen zu rechnen, bitte, sag mir deinen Geburtstag, verstehst du, VERSTEHST? GUT.

Der Magier gibt den Geburtstag in den Taschenrechner ein.

Magier:

- ok, jetzt du, ja, du, im Kopftuch, Wie alt ist deine Großmutter?
- und nun Sie, ja, junger Mann, wie viel möchten Sie in einem Jahr für Ihren Job verdienen? Wie viel??? Nee, das reicht nicht für Deutschland, haha, nehmen wir mal eine Million Euro, ok?
- **Und du da, in der Brille, wie viele Jahre hat Stuttgart (deine Stadt) existiert? Du siehst schlau aus.** Du weißt es nicht?? Ok, sagen wir mal 300 Jahre.
- Und du, sag mir bitte, wie viele Ausländer sind in deiner Klasse? Natürlich weißt du es nicht, er, ok, sagen wir 3.
- Und du, was ist deine Lieblingszahl? Wir werden die Zahl, die wir haben, damit multiplizieren.
- Und sagt mir, wie viele Städte gibt es in Deutschland?
-

Der Magier gibt alle Zahlen in den Taschenrechner ein, um eine sehr große Zahl zu erhalten. Dann bittet er den Besitzer des Telefons, sie laut vorzulesen (**Versuch es richtig zu machen, ok?**). Nachdem der Teilnehmer dies getan hat, bittet der Magier den Assistenten, ihm das vorbereitete Papier zu bringen. Nach der Enthüllung kann das Publikum sehen, dass es sich um genau dieselbe Zahl handelt!

Magier: Jetzt sieht ihr es!! Ich weiß alles, was ihr mir erzählen werdet, sogar eure geheimen Wünsche. Es fällt mir so leicht, sie zu lesen. Und wisst ihr warum? Weil ich **euch alle**

bereits VERBUNDEN habe, ihr seid jetzt in meinen HÄNDEN. Lasst mich euch das BEWEISEN.

Ich brauche jemanden **aus der LINKEN Gruppe und jemanden aus der RECHTEN Gruppe.** Du und du, ok, nun ja, die LINKE Gruppe sind natürlich die Gewinner, also werdet ihr bei diesem Trick in einer führenden Position sein. **Und du von der RECHTEN musst dem Vertreter der LINKEN folgen, ok?**

Bitte, kommt beide hierher, ich zeige euch, dass der RECHTE Vertreter spühren wird, was mit dem LINKEN geschieht und es auch zeigen kann.

Der Magier greift zum Element 4.

Der Magier setzt zwei Personen mit geschlossenen Augen auf die Stühle, dann berührt er die eine, und die andere kann zeigen, wie oft und wo sie berührt wurde. Das wiederholt sich 2-3 Mal.

Publikum: überrascht

Magier: Jetzt sieht ihr ja?! Ich habe es euch gesagt, **dass ich die RECHTE Gruppe so programmiert habe, dass sie der LINKEN folgt, und jetzt könnt ihr es selbst sehen. Schaut euch die REGELN an. Da steht alles drin.**

Aber ich muss was anderes sagen. In Wirklichkeit ist es mir komplett egal, WAS ihr DENKT und WAS ihr tut. Weil ich das ERGEBNIS vorhersage. Egal was ihr tut, das verspreche ich euch, ich habe mich BEREITS für euch entschieden.

Teil III – „Indoktrination“

Magier: Lasst mich das beweisen. **Ich nehme einen Kandidaten der führenden LINKEN Fraktion und gegen ihn zwei von der RECHTEN, das ist doch fair, oder?** Natürlich ist es das, haha. Also wählt ihr, Gruppe LINKS, euren Kandidaten aus. Und ihr, Gruppe RECHTS, wählt eure beiden Kandidaten aus.

Wählt sorgfältig aus, wir werden einen ECHTEN KAMPF haben, also es ist ja besser, dass euer Kandidat stark und klug ist, ok? Wer kann schnell auf das, was ich sage, reagieren und Entscheidungen treffen, jemand aus Stuttgart vielleicht, der die Gesetze hier kennt? Der keine Angst hat. Überlegt gut, wem ihr aus der Gruppe vertraut.

Publikum: leicht beunruhigt.

Der Magier greift zum Element 5.

Der Zauberer nimmt drei Leute, setzt Buchstaben darauf A, B, C. **A geht zum Vertreter der LINKEN Gruppe mit dem Kommentar, dass er/sie auf jeden Fall ein A ist, weil er/sie aus der Gruppe der LINKEN ist.** Danach gibt er diesen drei Personen Papier, Schere und einen Stein.

Magier: Ok, du bist sicher, dass du gewinnen kannst, ja?

OK, du bekommst den Stein, haha, der passt dir bestimmt. /Du bist der Starke, du willst Rache/. Du bekommst das Papier, du die Schere. GUT? In Ordnung. Jetzt könnt ihr die Gegenstände nach euren Wünschen umtauschen.

Teilnehmer: entscheiden sich

Magier: Nun, das dachte ich mir, ihr B und C, ihr könnt versuchen, auch etwas zu entscheiden und zu ändern.

Teilnehmer: Entscheiden sich

Magier: Okay, aber ich habe euch gesagt, dass alle eure Entscheidungen nichts bedeuten, haha. Ich kenne das Ergebnis eures kleinen Spiels.

Der Magier nimmt dem Teilnehmer das Papier aus der Hand und zeigt, was darin geschrieben steht. **Das Ergebnis wird komplett vorhergesagt. A wird auf jeden Fall zum Gewinner des Spiels erklärt, mit der Erklärung, dass er zur LINKEN Gruppe gehört und mit dem Hinweis auf die Regeln, dass der Zauberer immer Recht hat.**

Publikum: amüsiert und leicht verstört.

Der Magier greift zum Element 6.

Der Magier schickt die beiden Vertreter der RECHTEN Gruppe weg und lässt den „Gewinner“ in seiner Nähe zurück.

Magier: Ok, du bist also der Gewinner. Nun die letzte Aufgabe, bevor du deinen Preis bekommst. Ich habe hier einen Zettel für dich, auf dem ein Wort steht. **Vergiss nicht, du bist der Vertreter der Gruppe, sie haben dich gewählt. Wenn du dieses Wort mit der Öffentlichkeit, mit deinen Leuten teilst, dann bekommt jeder aus deiner LINKEN Gruppe einen Preis, wenn du ihnen das Wort nicht sagst, wirst du der einzige sein, der den Preis bekommt.** Was sagst du da? /überredet die Person, das Wort zu sagen, es ist sehr unwahrscheinlich, dass jemandem dem Druck standhält, das Wort nicht laut auszusprechen und den Preis nur für sich selbst vor allen zu nehmen/.

Der Magier nimmt das Papier mit dem Wort und zeigt es der Person, die das Wort laut vorliest.

Magier: WOW, du willst also doppelt spielen??? Omg, soweit ich dich AUSGEWÄHLT habe, bist du bereits korrumpiert! Er sagt ein falsches Wort! Schau ihr selbst an!

Der Magier zeigt dem Publikum das Papier und alle sehen das komplett andere Wort.

Magier: Was sagst ihr darüber?! Warum hast du deine Gruppe angelogen?

Teilnehmer: /schockiert und liest das Wort noch einmal, es ist das Gleiche, das er beim ersten Mal gesagt hat./ Ich lüge nicht, es steht hier geschrieben!

Der Magier zeigt dem Publikum das Papier und alle sehen immer noch das komplett andere Wort.

Magier: Keine Kommentare, dann gehört der Preis nur dir. Du hast dich entschieden nicht mit deiner Gruppe zu teilen. /Gibt Süßigkeiten/.

Publikum: reagiert chaotisch.

Magier:OK, meine Damen und Herren, vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit! **Jetzt erkläre ich euch, was wir hier gemacht haben, ABER: Ich versichere euch, dass jeder, der bis**

zum Ende bleibt, auch einen Preis von uns bekommt und einen ZUSÄTZLICHEN TRICK!

Diskussion (5 Min.)

Allgemeine Empfehlungen.

Seien Sie persönlich.

Verwenden Sie „Ich-Sätze“ oder „Du-Sätze“, vermeiden Sie abstrakte Konstruktionen.

Mit Leuten reden.

Stellen Sie Fragen, beziehen Sie das Publikum in die Diskussion ein.

Bleiben Sie authentisch.

Beziehen Sie sich auf die Momente der Demonstration – ermöglichen Sie dem Publikum, die mentalen Verbindungen aufzubauen.

Die Rede bleibt aktiv.

Vermeiden Sie Passivkonstruktionen, Konjunktivkonstruktionen, theoretisieren Sie nicht viel.

Seien Sie einfach.

Verwenden Sie kurze Sätze, vermeiden Sie zu komplizierte Terminologie.

Bleiben Sie freundlich.

Belehren Sie nicht, behalten Sie einen einnehmenden und akzeptierenden Ton bei.

Wie man diese Tabelle verwenden kann?

Trick17 basiert auf einem kreativen und interaktiven Kunstansatz und das Hauptziel des Tools besteht darin, die Resilienz junger Menschen gegenüber Radikalisierung zu stärken. Das bedeutet, dass einerseits die Erklärung der gelernten Lektionen am Ende der Demonstration nicht zu einem "auswendig gelernten" Vortrag werden darf, der sich mit der Atmosphäre des Tools selbst verbindet. Andererseits muss sie ernsthaft sein und alle wichtigen Informationen zum Thema Radikalismus enthalten und als "Impfstoff" für die Jugendlichen dienen.

Unter Berücksichtigung dieser beiden Aspekte wird die gewählte Form des Begleitmaterials für eine Diskussion zur Tabelle mit den Hauptelementen, den Hauptlinien, die das gesamte benötigte Material für die Diskussion liefert und den Raum für Interaktivität lässt:

- Teile sind den Hauptthemen gewidmet, die in der Diskussion behandelt werden sollen.
- Die Fragen **sollten nicht alle laut** an das Publikum gestellt werden. Sie dienen dem Magier als Hilfestellung, einige Fragen könnten rhetorisch gestellt und vom Magier selbst beantwortet werden.
- Die Schlüsselpunkte enthalten die wichtigsten Ideen und Punkte, auf die das Publikum achten sollte, die wichtigsten Lektionen

- Die Spalte „Kreative Ideen“ enthält Beispiele und die mögliche Abdeckung der wichtigsten Punkte. Jeder Magier kann seinen Redestil an die Bedürfnisse des Publikums anpassen, welches sich vor ihm befindet.

Denken Sie daran, dass die ganze Diskussion **nicht länger als 5 Minuten dauert, wenn die Demonstration auf der Straße stattfindet!** Sie können sich mehr Zeit nehmen, wenn Sie Trick17 in einer kontrollierten Situation (Schule, soziale Organisation usw.) durchführen, bei denen das Publikum auf jeden Fall bis zum Schluss bleiben muss.

Teil	Unterstützende Fragen	Kernpunkte	Kreative Ideen (Stilbeispiele)
Anfang	<ul style="list-style-type: none"> - erinnert ihr euch daran wie die Show begann? - Wann, glaubt ihr, haben wir die Show angefangen? - Haben wir die Regeln präsentiert und erklärt? - Warum wurdet ihr angezogen? 	<p>Die Show begann schon während der Vorbereitung.</p> <p>Es wurden keine Regeln erklärt.</p> <p>Magie ist attraktiv, man wollte Spaß haben</p>	<p><i>Was hat meine Show mit Demokratie zu tun? Ich mache Tricks, um euch zu amüsieren. Ich betrüge ihr und ihr habt Spaß. Ihr wollt, dass ich euch täusche.</i></p> <p><i>Aber ich muss diese Tricks im Geheimen vorbereiten. Ich möchte auf keinen Fall, dass ihr fragt, wie ich das mache. Ich erkläre es mit - Magie! Und die ist bekanntlich unerklärlich. Ich möchte auf keinen Fall, dass ihr genauer hinschaut, dass ihr hinterfragt.</i></p>
Teil I Geschlecht Manipulation und Diskriminierung	<ul style="list-style-type: none"> - Findet ihr es angemessen, wie ich mit einem Mädchen gesprochen habe? Wie hat es sich angefühlt? - Warum habt ihr nichts gesagt? - Glaubte ihr, sie hatte eine 	<p>Der Trick war nicht geschlechtergerecht; der weibliche Teil war von der Entscheidungsfindung ausgeschlossen.</p> <p>Das Publikum war in Männer und Frauen aufgeteilt.</p>	<p><i>Ich breche Tabus, um Anhänger zu finden.</i></p> <p><i>Aus dem Spiel gehe ich immer als Gewinner hervor. Du warst so nah dran bis 50 Euro. Aber du wirst es nicht bekommen. Ich Sorge dafür, dass du nur 5 Euro bekommst und mein</i></p>

	<p>Chance zu gewinnen? - Was war hier meine Hauptaussage über eure Gedanken?</p>	<p>Schwierig, in der Atmosphäre des Spaßes etwas zu sagen. Ich habe euch das Gefühl gegeben, dass ich eure Gedanken kontrollieren kann.</p>	<p><i>Mitleid. Maximal. Wenn überhaupt.</i></p>
<p>Teil II Ausländer "Verbindung"</p>	<p>Worum ging es bei dem Trick mit den Zahlen? Denkt ihr, dass es angemessen war, wie ich mit einem Ausländer (jemandem, der wie ein Ausländer aussieht) gesprochen habe? Wie waren die Fragen an das Publikum? Was war meine Hauptaussage in Bezug auf das Ergebnis des Spiels?</p>	<p>Der Trick war nicht ausländergerechtes, anstößiges Verhalten. Das Publikum wurde nach dem Hintergrund geteilt. Ich habe deutlich gemacht, dass ich das Ergebnis Ihres Handelns direkt beeinflusse. Nicht mehr freundlich.</p>	<p><i>Ich lenke euch ab. Ich mache Witze auf Kosten anderer, ich greife die Vorurteile auf, die frei herumfliegen, und niemand achtet darauf, weil jeder will, dass die Show weitergeht und neue Tricks kommen.</i></p>
<p>Teil III Rechts und Links „Teile und herrsche“</p>	<p>Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr verstanden habt, dass ihr zur linken Gruppe gehört? Und zur Rechten? War es fair? Konntet ihr die Gruppe auswählen? - Wie habt ihr euch in der anderen Gruppe gefühlt? - Habt ihr an den Vertreter geglaubt?</p>	<p>Es gab keine Wahlmöglichkeit, die Aufteilung erfolgte zufällig. Eine Gruppe wird als Anführer dargestellt, die andere als Verlierer. Die Rolle des Vertreters ist fiktiv. Die Rolle des Vertreters ist die schmerzhafteste – einerseits habe ich dich zum Gewinner gemacht,</p>	<p><i>Ich bin im Besitz einer höheren Wahrheit, denn ich kann mehr tun als der Durchschnitt. Ich bin auf der Suche nach Menschen, die nicht hinterfragen, sondern an mich glauben. Wenn ich nicht 100% sicher bin, dass meine Manipulation funktioniert, fange ich gar nicht erst an. Auch wenn es für euch wie</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Wie habt ihr euch am Ende gefühlt, als der Vertreter der linken Gruppe euch nicht geholfen hat, die Preise zu bekommen? - Wie hat sich der Vertreter gefühlt? 	<p>andererseits habe ich dich sofort reingelegt.</p>	<p><i>Zufall und Fairness aussieht!Nein! Ich fange gar nicht erst an, wenn ich am Ende nicht gewinne.</i></p>
<p>Radikale Organisationen</p>	<p>Wie funktionieren Ihrer Meinung nach radikale Organisationen? Kennen Sie die wichtigsten Prinzipien? Wie wurden diese Prinzipien heute in der Show umgesetzt?</p>	<p>Es fängt nie mit etwas Unangenehmen an, es geht immer um Spaß und Freundschaft.</p> <p>Radikale Gruppen verwenden die gleichen Methoden - sie teilen euch mit Stereotypen wie männlich und weiblich, deutsch und ausländisch, rechts oder links.</p> <p>Radikale Gruppen nutzen auch Manipulation und Tricks, aber in Wirklichkeit dominieren sie euch.</p> <p>Alles endet immer schlecht für jeden Teilnehmer. Je höher du in der Gruppe aufsteigst, desto mehr verlierst du am Ende.</p>	<p><i>Genau so arbeiten andere Menschen.</i></p> <p><i>Ich verspreche euch Unterhaltung. Die anderen versprechen noch bessere Dinge: Macht, Reichtum, das Paradies</i></p> <p><i>Und diese Leute arbeiten mit denselben Tricks wie ich. Sie lenken eure Aufmerksamkeit ab. Sie manipulieren euch. Die Mechanismen sind nicht durchschaubar. Auch die Tricks der subtilen Manipulation werden im Geheimen ausgeheckt.</i></p> <p><i>Eines Tages spricht ein Mann mit euch auf der Straße an, bringt euch mit Tricks zum Anhalten und hat eure volle Aufmerksamkeit.</i></p> <p><i>Und Sie denken. Unglaublich! Es ist wahr! Ich habe es gesehen. Selbst wenn meine Freunde mir sagen, dass der Mann ein Lügner ist, würde ich lieber mit meinen Freunden Schluss machen, als meine Illusion zu zerstören.</i></p>

Resilienz	<ul style="list-style-type: none"> - Was können wir gegen solchen Einfluss tun? - Wie werdet ihr euch zum nächsten Mal verhalten? 	<p>Fragen stellen. An deine Gefühle glauben. Rede mit deinen Freunden. Setz dich für deine Rechte und die Rechte von den anderen. Geh weg, lass nicht zu, dass dich jemand dazu zwingt.</p>	<p>Das einzige, was hilft, ist, Fragen zu stellen. Schau genau hin und glaub nicht alles: Das sind alles Tricks. Und sie sind nur dann unschuldig, wenn wir ALLE es genießen und nichts von uns erwartet wird!</p>

Engagement (1 Min.)

Während dieses kurzen Teils geht das Team ins Publikum, stellt sich vor und verteilt Süßigkeiten und Zauberkarten mit dem QR-Code¹⁵.

Zusätzlicher Trick (1,5 Min.)

Magier: OK, meine Damen und Herren, vielen Dank für diese produktive Diskussion! Wir haben heute wichtige Lektionen über die Gesellschaft und ihre demokratischen Werte gelernt. Jetzt zeige ich euch, wie versprochen, einen zusätzlichen Trick!

- Alle, bitte, denken über irgendeine deutsche Stadt!
- Und jetzt denken Sie an einen Beruf, der mit dem letzten Buchstaben der Stadt beginnt, an die Sie gedacht haben!
- Und jetzt denken Sie an irgendwelche Blume, die mit dem letzten Buchstaben des Berufs beginnt, an den Sie gedacht haben!
- Und jetzt denken Sie an jede Frucht, die mit dem letzten Buchstaben der Blume beginnt, an die Sie gedacht haben.

Ich wette, ich KENNE jetzt das letzte Wort, das die meisten von Ihnen im Kopf haben.

Der Magier nimmt das Papier mit einer sehr großen Zahl, das in Element 3 verwendet wurde.

Erinnern Sie sich an diese Nummer? Ja? Das ist die Antwort, die Sie im Sinn haben – SCHAUEN Sie!

Der Magier dreht das Papier auf den Kopf und jeder kann sehen, dass diese Zahl das Wort ERDBEERE bildet – DIE MEISTEN Menschen in der Öffentlichkeit werden dieses Ergebnis erhalten.

Nochmals vielen Dank und auf Wiedersehen!

¹⁵ Anhang 4

3.2.2. Verhaltensebene

Die Hauptziele der Verhaltensebene des Tools sind: die Dynamik der Handlung aufrechtzuerhalten und für die Veränderung des Charakters der Magierfigur zu gewährleisten.

Die Dynamik der Handlung kann auf der Verhaltensebene dadurch unterstützt werden, dass die Pausen zwischen den Tricks nicht eingehalten oder ausgefüllt werden, dass aktiv mit dem Publikum gearbeitet wird (einladen, reagieren, beantworten von Fragen oder Kommentaren, aber auch ignorieren) und dass man sich vor dem Publikum bewegt.

Tipp: Verwandeln Sie das Tool nicht in die Show mit freistehenden Tricks, sondern versuchen Sie immer, die vielversprechende Atmosphäre aufzubauen und für die Eskalation zu sorgen.

Zu Beginn stellt sich der Magier als geheimnisvolle Figur dar, etwas distanziert, charmant und höflich. Der Magier bleibt stets fiktiv respektvoll, aber sarkastisch. Im Laufe der Handlung ändert sich das Verhalten des Magiers leicht – er oder sie erlaubt sich, provokante Intonationen zu wählen, näher an die Teilnehmer heranzukommen und sie zu berühren (allerdings nur, wenn es für den Trick nötig ist), weniger höflich und viel dominanter zu sein. Die Veränderung wird auch durch die Wortebene unterstützt.

Am Ende – während der Diskussion – kehren das Verhalten und die Körpersprache des Magiers ins Höfliche und Respektvolle zurück.

3.2.3. Wortebene

Halten Sie die Sprache klar und einfach. Das Skript an sich kann einfach geschrieben erscheinen, aber am Ende erzeugt es den Effekt, den wir anstreben. Denken Sie daran, dass die Perspektive der Sozialarbeiter, die das Skript lesen können und die Wendungen der Handlung kennen, eine ganz andere ist als die des Publikums, vor allem der jungen Menschen, die keine Ahnung haben, was passieren wird. Der wichtigste Ratschlag wäre, sich an das Skript zu halten, eine einfache Sprache zu verwenden und nicht in die Richtung der Überkomplizierung zu gehen, um mehr Informationen zu liefern.

Während der Demonstration muss die Wortwahl immer mehr in Richtung Vereinfachung und (vielleicht) Slang gehen. Das Bild des Magiers zu Beginn - höflich und charmant (siehe Verhaltensebene), so dass während der Demonstration, soweit die Verhaltensebene mehr und mehr provokatives Verhalten beinhaltet, dies auch auf der Sprachebene leicht unterstützt werden sollte. Sobald die Diskussion beginnt, müssen sich die Wortwahl und der Tonfall drastisch in Richtung **ernsthaft, professionell und respektvoll ändern, aber dennoch einfach bleiben.**

3.2.4. Empfehlung für Skriptversionen

Empfehlungen für Straßenversionen

Während der Straßendemonstrationen sollten Sozialarbeiter zwei wichtige Änderungen am Drehbuch beachten.

Erstens muss die Demonstration prägnant sein, da die Aufmerksamkeitsspanne junger Menschen auf der Straße typischerweise nicht mehr als 15 Minuten beträgt. Dies erfordert, dass aufgrund des anwesenden Publikums bestimmte Details des Drehbuchs weggelassen werden. Wenn Ihr Publikum beispielsweise hauptsächlich aus Personen mit Migrationshintergrund besteht, ist es nicht nötig, auf die Fragen mit ausländischem Thema näher einzugehen. In den meisten Fällen ist Ihr Gehör bereits empfindlich genug, um Hinweise viel schneller wahrzunehmen.

Andererseits muss bei der Demonstration eine Konzentration der provokativen Elemente des Drehbuchs vermieden werden (was in Schulen, sozialen Organisationen und anderen Arten von Demonstrationen, die in kontrollierten Umgebungen und nicht auf der Straße stattfinden, zulässig ist), da dies möglich ist dazu führen, dass Jugendliche die Demonstration vor der Diskussion verlassen.

Nehmen wir den ersten Teil des Skripts als Beispiel:

Teil I – Anziehung

Element 1.

Magier: Sehr geehrte Damen und Herren, ich möchte mit einem Geschenk für Sie beginnen. Sie mögen doch bestimmt Geschenke, nicht wahr?

Publikum: ja

Magier: Und was gibt es Schöneres als ein Geschenk als gutes Geld, oder?

Publikum: JA

Der Magier zeigt drei große Umschläge mit den Nummern 1, 2 und 3.

Magier: Ok, wer möchte gewinnen? Sie? Vielleicht Sie, junge Dame? Lassen wir die junge Dame doch ein bisschen Spaß im Leben haben, oder? Hier habe ich drei Umschläge mit Geldpreisen, also kannst du dir einen aussuchen, und ich verspreche dir, das Geld aus diesem Umschlag gehört dir! Aber! Bevor du dich entscheidest, muss ich dir noch etwas sagen. Wie du sehen kannst, habe ich hier drei Umschläge, Nummer eins, zwei und drei, und die meisten Leute wählen den Umschlag Nummer drei. Und wenn ich ihnen das jedoch sage, entscheiden sie sich oft für den Umschlag Nummer eins. Also, welchen würdest du wählen?

Mädchen: /Antwortet/

Magier: (abhängig von der Antwort) Oh, also willst du wie alle anderen jungen Damen sein? Nun ja, klar, Frauen sind nicht sehr mutig // Oh, also willst du anders sein, nun ja, sei vorsichtig, Frauen haben normalerweise nicht viel Glück.

Mädchen: /Antwortet/

Magier: Okay, na ja, mal sehen, wofür hast du dich hier entschieden ...

Der Magier enthüllt den Inhalt des gewählten Umschlags - es ist ein 5-Euro-Schein.

Magier: WOOOW, APPLAUS ~~für das Mädchen.~~ Aber lasst uns auch sehen, was in den anderen Umschlägen war.

Der Magier enthüllt den Inhalt der anderen Umschläge – es gibt 50-Euro-Scheine in jedem.

Publikum: reagiert

Der Magier greift zum Element 2.

Magier: ~~Nun, ich habe euch gesagt, dass Frauen normalerweise die falsche Wahl treffen. Versuchen wir es mit jmd. männlich.~~ geben Sie mir Ihre 5 EUR, ich verspreche, ich werde das Geld zurückgeben.

Der Magier nimmt den Schein und bittet den männlichen Teilnehmer, darauf zu pusten – der Schein verwandelt sich auf magische Weise in die 50 EUR.

Magier: OHO, siehst du, ich hab dir gesagt! Jetzt hat diese junge Dame 50 Eur! ~~Dank dieses jungen Herrn!!!!~~ Aber wir sollten uns bei dem Experiment sicher sein, oder? Bitte, Sie, junge Dame, versuchen Sie, den Schein noch größer zu machen! Vielleicht haben wir ja 100 EUR!

Der Magier nimmt den Schein und bittet die Teilnehmerin, darauf zu pusten – der Schein verwandelt sich auf magische Weise in die 5 Euro zurück.

Magier: /sieht traurig und listig zugleich aus/ Nun, es tut mir leid, das sind deine 5 EUR, ~~wir hätten besser aufhören sollen, bevor...~~

Mädchen: nimmt das Geld

Hier haben wir die Anzahl der geschlechtsspezifischen Kommentare reduziert, indem wir zwei von ihnen aus der Gesamtmenge herausgenommen und einen Kommentar in einen Handlungsakt umgewandelt haben (Auswahl eines männlichen Teilnehmers, der ihn nicht laut ausspricht).

Die anderen Teile können entsprechend geändert werden, **indem man die fettgedruckten Schlüsselwörter behalten soll**, die die benötigte Handlung bilden, und die Anzahl der provozierenden Elemente entsprechend dem Publikum vor Ihnen reduziert, zum Beispiel:

Teil II – Inklusion (Dialog)

Magier: ~~Aber ich muss Ihnen jetzt ein Geheimnis verraten, in Wirklichkeit hatte diese junge Dame keine Chance ...~~ Ich kann wissen, woran ihr alle denkt, ich kann alle eure Gedanken lesen. Ihr glaubt mir nicht? Oh, ok, ok! Ich werde euch etwas anderes dann zeigen.

Der Magier greift zum Element 3.

Magier bittet einen Teilnehmer mit einem iPhone aus der Gruppe der Teilnehmer zu kommen, er wählt vorzugsweise einen Teilnehmer, der nicht deutsch aussieht (der vermutlich einen internationalen Hintergrund hat).

Magier: Also, wirst du mir helfen, den Trick zu zeigen? **Du verstehst das doch, oder? Ich meine, wir werden die Zahlen nennen, verstehst du die gut?**

Teilnehmer: Reagiert

Magier: ~~Na ja, cool, ich war mir nicht sicher, aber wenn du das sagst.~~ Also bitte, entsperr dein Telefon für mich und geh zum Taschenrechner. So! Jetzt können wir anfangen zu rechnen, bitte, sag mir deinen Geburtstag, verstehst du, VERSTEHST? GUT.

Der Magier gibt den Geburtstag in den Taschenrechner ein.

Magier:

- ~~ok, jetzt du, ja, du, im Kopftuch, Wie alt ist deine Großmutter?~~
- ~~und nun Sie, ja, junger Mann, wie viel möchten Sie in einem Jahr für Ihren Job verdienen? Wie viel???~~ Nee, das reicht nicht für Deutschland, haha, nehmen wir mal eine Million Euro, ok?
- **Und du da, in der Brille, wie viele Jahre hat Stuttgart (deine Stadt) existiert? Du siehst schlau aus.** Du weißt es nicht?? Ok, sagen wir mal 300 Jahre.
- ~~Und du, sag mir bitte, wie viele Ausländer sind in deiner Klasse? Natürlich weißt du es nicht, er, ok, sagen wir 3.~~
- Und du, was ist deine Lieblingszahl? Wir werden die Zahl, die wir haben, damit multiplizieren.
- ~~Und sagt mir, wie viele Städte gibt es in Deutschland?~~
-

Der Magier gibt alle Zahlen in den Taschenrechner ein, um eine sehr große Zahl zu erhalten. Dann bittet er den Besitzer des Telefons, sie laut vorzulesen (~~Versuch es richtig zu machen, ok?~~). Nachdem der Teilnehmer dies getan hat, bittet der Magier den Assistenten, ihm das vorbereitete Papier zu bringen. Nach der Enthüllung kann das Publikum sehen, dass es sich um genau dieselbe Zahl handelt!

Magier: Jetzt sieht ihr es!! ~~Ich weiß alles, was ihr mir erzählen werdet, sogar eure geheimen Wünsche.~~ Es fällt mir so leicht, sie zu lesen. Und wisst ihr warum? Weil ich **euch alle bereits VERBUNDEN habe, ihr seid jetzt in meinen HÄNDEN. Lasst mich euch das BEWEISEN.**

Ich brauche jemanden **aus der LINKEN Gruppe und jemanden aus der RECHTEN Gruppe.** ~~Du und du, ok, nun ja, die LINKE Gruppe sind natürlich die Gewinner, also werdet ihr bei diesem Trick in einer führenden Position sein. Und du von der RECHTEN musst dem Vertreter der LINKEN folgen, ok?~~

Bitte, kommt beide hierher, ich zeige euch, dass der RECHTE Vertreter spüren wird, was mit dem LINKEN geschieht und es auch zeigen kann.

Der Magier greift zum Element 4.

Der Magier setzt zwei Personen mit geschlossenen Augen auf die Stühle, dann berührt er die eine, und die andere kann zeigen, wie oft und wo sie berührt wurde. Das wiederholt sich 2-3 Mal.

Publikum: überrascht

Magier: Jetzt sieht ihr ja?! Ich habe es euch gesagt, dass ich die RECHTE Gruppe so programmiert habe, dass sie der LINKEN folgt, und jetzt könnt ihr es selbst sehen. Schaut euch die REGELN an. Da steht alles drin.
Aber ich muss was anderes sagen. In Wirklichkeit ist es mir komplett egal, WAS ihr DENKT und WAS ihr tut. Weil ich das ERGEBNIS vorhersage. Egal was ihr tut, das verspreche ich euch, ich habe mich BEREITS für euch entschieden.

Teil III – „Indoktrination“

Magier: Lasst mich das beweisen. Ich nehme einen Kandidaten der führenden LINKEN Fraktion und gegen ihn zwei von der RECHTEN, das ist doch fair, oder? Natürlich ist es das, haha. Also wählt ihr, Gruppe LINKS, euren Kandidaten aus. Und ihr, Gruppe RECHTS, wählt eure beiden Kandidaten aus.
Wählt sorgfältig aus, wir werden einen ECHTEN KAMPF haben, also es ist ja besser, dass euer Kandidat stark und klug ist, ok? Wer kann schnell auf das, was ich sage, reagieren und Entscheidungen treffen, jemand aus Stuttgart vielleicht, der die Gesetze hier kennt? Der keine Angst hat. Überlegt gut, wem ihr aus der Gruppe vertraut.
Publikum: leicht beunruhigt.

Der Magier greift zum Element 5.

Der Zauberer nimmt drei Leute, setzt Buchstaben darauf A, B, C. **A geht zum Vertreter der LINKEN Gruppe mit dem Kommentar, dass er/sie auf jeden Fall ein A ist, weil er/sie aus der Gruppe der LINKEN ist.** Danach gibt er diesen drei Personen Papier, Schere und einen Stein.

Magier: Ok, du bist sicher, dass du gewinnen kannst, ja?

OK, du bekommst den Stein, haha, der passt dir bestimmt. /Du bist der Starke, du willst Rache/. Du bekommst das Papier, du die Schere. GUT? In Ordnung. Jetzt könnt ihr die Gegenstände nach euren Wünschen umtauschen.

Teilnehmer: entscheiden sich

Magier: Nun, das dachte ich mir, ihr B und C, ihr könnt versuchen, auch etwas zu entscheiden und zu ändern.

Teilnehmer: Entscheiden sich

Magier: Okay, aber ich habe euch gesagt, dass alle eure Entscheidungen nichts bedeuten, haha. Ich kenne das Ergebnis eures kleinen Spiels.

Der Magier nimmt dem Teilnehmer das Papier aus der Hand und zeigt, was darin geschrieben steht. **Das Ergebnis wird komplett vorhergesagt. A wird auf jeden Fall zum Gewinner des Spiels erklärt, mit der Erklärung, dass er zur LINKEN Gruppe gehört und mit dem Hinweis auf die Regeln, dass der Zauberer immer Recht hat.**

Publikum: amüsiert und leicht verstört.

Der Magier greift zum Element 6.

Der Magier schickt die beiden Vertreter der RECHTEN Gruppe weg und lässt den „Gewinner“ in seiner Nähe zurück.

Magier: Ok, du bist also der Gewinner. Nun die letzte Aufgabe, bevor du deinen Preis bekommst. Ich habe hier einen Zettel für dich, auf dem ein Wort steht. Vergiss nicht, du bist der Vertreter der Gruppe, sie haben dich gewählt. Wenn du dieses Wort mit der Öffentlichkeit, mit deinen Leuten teilst, dann bekommt jeder aus deiner LINKEN Gruppe einen Preis, wenn du ihnen das Wort nicht sagst, wirst du der einzige sein, der den Preis bekommt. Was sagst du da? /überredet die Person, das Wort zu sagen, es ist sehr unwahrscheinlich, dass jemandem dem Druck standhält, das Wort nicht laut auszusprechen und den Preis nur für sich selbst vor allen zu nehmen/.

Der Magier nimmt das Papier mit dem Wort und zeigt es der Person, die das Wort laut vorliest.

Magier: WOW, du willst also doppelt spielen??? Omg, soweit ich dich AUSGEWÄHLT habe, bist du bereits korrumpiert! Er sagt ein falsches Wort! Schau ihr selbst an!

Der Magier zeigt dem Publikum das Papier und alle sehen das komplett andere Wort.

Magier: Was sagst ihr darüber?! Warum hast du deine Gruppe angelogen?

Teilnehmer: /schockiert und liest das Wort noch einmal, es ist das Gleiche, das er beim ersten Mal gesagt hat./ Ich lüge nicht, es steht hier geschrieben!

Der Magier zeigt dem Publikum das Papier und alle sehen immer noch das komplett andere Wort.

Magier: Keine Kommentare, dann gehört der Preis nur dir. Du hast dich entschieden nicht mit deiner Gruppe zu teilen. /Gibt Süßigkeiten/.

Publikum: reagiert chaotisch.

Magier: OK, meine Damen und Herren, vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit! Jetzt erkläre ich euch, was wir hier gemacht haben, ABER: Ich versichere euch, dass jeder, der bis zum Ende bleibt, auch einen Preis von uns bekommt und einen ZUSÄTZLICHEN TRICK!

Empfehlungen für Trickversionen

Die Tricks können hinzugefügt oder geändert werden, um die Demonstrationen abwechslungsreicher zu gestalten. Die Liste der optionalen Tricks finden Sie im Anhang 3. Achten Sie jedoch darauf, die Haupthandlung des Tools beizubehalten.

Der einzige Trick aus der Hauptliste der Tricks, der einem "Magier" Schwierigkeiten bereiten kann, ist der Trick mit dem Geldumtausch (Element 2). In diesem Fall können Sie ihn gerne weglassen oder ändern, er ist eine gute Ergänzung zur Genderthematik, aber er ist auch mit Element 1 ausreichend abgedeckt.

3.3. Aufführen des Komponenten¹⁶

Dieser Teil bietet einen Überblick über die Toolkomponenten, die für die Implementierung des Tools erforderlich sind. Die Checklisten der Toolkomponenten mit Anweisungen finden Sie in Anhang 1. Die Rolle aller Komponenten wird in Anhang 1-4 erläutert.

LIST OF THE COMPONENTS

COMMUNICATION MATERIALS

- **BRANDING** - PROVIDED BY CITY OF STUTT GART
- **WEBPAGE OF THE PROJECT** - PROVIDED BY CITY OF STUTT GART
- **BROCHURE/MANUAL** - PROVIDED BY CITY OF STUTT GART
- **VIDEO (DOCUMENTARY)** – PROVIDED BY CITY OF STUTT GART, EACH CITY IS ASKED TO ADD MORE MATERIALS.

MAGIC WAGON

- **SCRIPT** - PROVIDED BY CITY OF STUTT GART
- **INSTRUCTIONS FOR THE TRICK ELEMENTS** - PROVIDED BY CITY OF STUTT GART
- **CURTAIN ON THE FRAME** - LOCAL RESOURCES
- **"MAGIC" EQUIPMENT** - LOCAL RESOURCES
- **TECHNICAL EQUIPMENT** - LOCAL RESOURCES
- **BILLBOARD (OVER THE CURTAIN)** - OPTIONAL
- **ENERGY SOURCE** – LOCAL RESOURCES

MARKETING MATERIALS

- **INTERNET – INSTAGRAM PAGE** – EXAMPLE AND MAIN CONTENTS PROVIDED BY CITY OF STUTT GART
- **QR-CODE STICKER** - EXAMPLE PROVIDED BY CITY OF STUTT GART

HUMAN RESOURCES

MAIN:

- **COORDINATOR** – LOCAL RESOURCES
- **MAGICIAN (SOCIAL WORKER)** - LOCAL RESOURCES
- **ASSISTANT** - LOCAL RESOURCES

OPTIONAL:

- **MAGICIAN ASSISTANT (STOOG)** - LOCAL RESOURCES
- **DRIVER** - LOCAL RESOURCES

PERMISSIONS

- **STAFF WHO HAVE UNDERGONE 'BACKGROUND CHECK'** - LOCAL RESOURCES
- **PERMISSIONS TO SHOW THE TOOL IN PUBLIC PLACES** - LOCAL RESOURCES

¹⁶ Die vollständige Komponentenliste mit Beschreibung, Details, Kosten und Erläuterungen finden Sie im Anhang 2

4. Schlussfolgerungen

Trick17 ist ein gebrauchsfertiges innovatives kunstbasiertes Tool, das auf dem mobilen Ansatz in Kombination mit dem Gamification-Ansatz basiert und dabei hilft, kritisches Denken bei jungen Menschen zu entwickeln und ihre Resilienz gegenüber Radikalismus zu stärken. Stuttgart Tool nutzt die Sprache der Magie, um die Geheimnisse extremistischer Organisationen zu entschlüsseln, lehrt junge Menschen, das Äusserlichen zu hinterfragen, kritisch zu denken, extremistische und Radikalisierungsmethoden zu hinterfragen und Informationen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Dies verleiht ihnen den „Impfeffekt“ und stärkt sie durch Resilienz Aufbau, um anspruchsvolle Individuen zu werden, die weniger wahrscheinlich auf irreführende oder manipulative Narrative hereinfliegen.

Trick17 richtet sich in erster Linie an junge Menschen zwischen 13 und 21 Jahren in Stuttgart. Da kein einziger Ansatz das komplexe Problem der Radikalisierung vollständig angehen kann, ist das Stuttgarter Tool darauf ausgelegt, die bestehenden Bemühungen der LEA zu ergänzen¹⁷, Schulen, soziale Organisationen und Strafverfolgungsbehörden. Auch alle diese Organisationen profitieren von dem Tool, da es eine sicherere, integrativere und kritischere Jugendbevölkerung fördert, die resilient gegen Radikalisierung und Extremismus ist.

Trick17 - Im Gegensatz zu traditionellen Methoden, die sich stark auf Polizeiarbeit und Überwachung stützen, einen präventiven, pädagogischen Ansatz verfolgt. Der Schwerpunkt liegt darauf, Jugendliche in Interaktionen und Diskussionen einzubeziehen und einen sicheren Raum für Meinungen zu bieten. Das Design und die Implementierung des Tools basieren auf empirischen Daten und Studien zum Jugendverhalten und zu Manipulationstaktiken radikaler Gruppen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Interventionen evidenzbasiert und in realen Szenarien wirksam sind. Der Erfolg wird anhand des Feedbacks der Teilnehmer, des Grads der Beteiligung und der Anzahl junger Menschen gemessen, die online auf weiterführende Ressourcen zugreifen. Die Auswirkungen werden auch durch die Verfolgung von Veränderungen in den Einstellungen und Verhaltensweisen in Bezug auf Radikalisierung und demokratische Beteiligung bewertet.

Trick17 ist sorgfältig konzipiert, um einen fokussierten und dennoch breiten Ansatz beizubehalten. Es befasst sich mit mehreren Themen wie Demokratie, Identität und Rechten. Diese phänomenübergreifende Strategie stellt sicher, dass das Tool relevant und umfassend bleibt und verschiedene Aspekte der Radikalisierung berücksichtigt, ohne in seinem Anwendungsbereich zu eng zu sein. Das Stuttgart Tool ist so konzipiert, dass es alle Minderheiten einbezieht und die Themen wie Identität, Geschlechterrollen und Stereotypen anspricht. Diese Inklusivität trägt dazu bei, dass sich alle Teilnehmer gesehen, gehört und respektiert fühlen.

¹⁷ Ein Consultative Committee of Cities and law enforcement agencies (LEA's) unterstützt die Umsetzung des Projekts.

Trick17 hat als Kernbestandteil die Diskussion und Reflexion der Jugendlichen. Nach den interaktiven Elementen nehmen die Teilnehmer an offenen Dialogen teil, in denen sie ihre Gedanken und Erfahrungen austauschen können. Dies stärkt nicht nur das Gelernte, sondern fördert auch eine Kultur der offenen Kommunikation und des kritischen Diskurses. Es fördert aktiv die Alltagsdemokratie, indem es demokratische Werte in seine interaktive Demonstration einbettet. Indem es die Teilnehmer dazu auffordert, Manipulationen zu hinterfragen und sich gegen Diskriminierung zu wehren, fördert das Tool eine Denkweise, die Fairness, Gleichberechtigung und aktive Bürgerbeteiligung schätzt.

Trick17 verbindet nahtlos soziale und technische Elemente. Sozialarbeiter, Experten für Radikalisierungsprävention und Spezialisten für Jugendengagement leiten die Demonstrationen, während zu den technischen Aspekten das digitale Engagement über eine Instagram-Seite und Online-Ressourcen gehört. Diese Kombination gewährleistet einen ganzheitlichen Ansatz zur Radikalisierungsprävention.

Trick17 nutzt den Schneeballeffekt, indem es die Teilnehmer dazu ermutigt, die gewonnenen Erkenntnisse an Gleichaltrige, Familie und Gemeinschaft weiterzugeben. Dieser Peer-to-Peer-Einfluss erhöht die Reichweite und Wirkung des Tools, da junge Menschen zu Fürsprechern für kritisches Denken und Widerstandsfähigkeit gegen Radikalisierung werden. Emotionale Nachhaltigkeit wird durch den interaktiven und reflektierenden Charakter des Workshops erreicht, der die Teilnehmer tief einbezieht und dauerhaftes Verständnis und persönliches Wachstum fördert. Durch das Ansprechen von Emotionen und kognitiven Prozessen stellt das Tool sicher, dass seine Wirkung anhält und die Teilnehmer über einen längeren Zeitraum wachsam und widerstandsfähig bleiben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass **Trick17** ein leistungsstarkes und innovatives, sofort einsetzbares Instrument ist, das die Alltagsdemokratie fördert, umfassendere Anti-Radikalisierungsbemühungen ergänzt, die Resilienz gegen Radikalismus stärkt und das kritische Denken junger Menschen fördert.

Anhang

Anhang 1. Checkliste der Komponenten

A. Menschlich Ressourcen-Checkliste (Fragebogen finden Sie im Kapitel „Vorbereitungsphase“)

Bestimmt:

- Koordinator
- Magier (Sozialarbeiter)
- Assistent/Techniker

Optional:

- Magierassistent (Handlanger)
- Fahrer

B. Magie Waggon-Checkliste

- Skript - **bereitgestellt von der Stadt Stuttgart**
- Anleitung (PDF und Video) - **bereitgestellt durch die Stadt Stuttgart (Anlage 3)**

-
- Auto - optional
 - „Magische“ Ausrüstung - **Anlage 2**
 - Technisches Equipment - **Anlage 2**
 - Billboard (über dem Vorhang) – optional

C. Marketing Material-Checkliste (Anhang 4)

- Internet – Instagram-Seite – **Beispiele der Stadt Stuttgart**
- QR-Code-Karten– **Beispiel der Stadt Stuttgart**

D. Checkliste für Berechtigungen

- Mitarbeiter, die einer „Hintergrundüberprüfung“ unterzogen wurden
- Genehmigungen zum Durchführen des Tools an öffentlichen Orten (Rathaus der Stadt)

E. Kommunikation Material-Checkliste

- Branding- **bereitgestellt von der Stadt Stuttgart**
- Broschüre/Handbuch - **bereitgestellt von der Stadt Stuttgart**
- Webseite des Projekts - **bereitgestellt durch die Stadt Stuttgart**
- Video (Dokumentarfilm) - **Zur Verfügung gestellt von der Stadt Stuttgart auf der Webseite des Projekts, Mitwirkende sind willkommen**

Anhang 2. Beschreibung der Werkzeugelemente

Hauptelemente

TRICK 17	
MUST HAVE	
FÜR DIE OPTIMALE VORFÜHRUNG	
AUFBAU	
BÜHNENWAND/Vorhang	1x
TISCH	1x
REQUISITENBOX/KOFFER	1x
TAFEL	1x
FLATTERBAND	1x
REQUISITEN	
KÜNSTLICHE DAUMENSPTIZE	1x
HOCHKANTE RIEFUMSCHLÄGE	8x
5€ SCHEIN	5x
50€ SCHEIN	5x
DIN A4 BLATT	5x
SCHERE GROß	1x
STEIN GROB	1x
A-B-C STICKER GROß	1x
TECHNIK (OPTIONAL)	
HEADSET-MIKROFON	1x
AKKU SENDER & EMPFÄNGER	1x
AKKU LAUTSPRECHERANLAGE	1x
VORBEREITUNG	
KLEBESTIFT	1x
EDDING/FILZSTIFT	1x
DRUCKER	1x
PDF DRUCKVORLAGEN	1x
KARTEN MIT QR-CODE	50x
SÜBIGKEITEN BOX	1x

Teil I – Anziehung

Element 1. Jackpot:

Wirkung: Ein Zuschauer wird aufgefordert, an einem Wettbewerb teilzunehmen und auf der Bühne einen der vier Umschläge auszuwählen. Zu seinem Glück wählt er den Umschlag mit dem 5-Euro-Schein darin. Zu seinem Unglück werden die anderen Umschläge mit den 200-Euro-Scheinen geöffnet, die er nicht gewonnen hat.

Schwierigkeit: 4/5 Aufwand: 4/5 Materialien: 8 Umschläge, Geldscheine, Kleber, Schere, 4x 5-EUR-Banknote, 4x 50-EUR-Banknote

Element 2. Geldscheintransformation:

Wirkung: Ein Zauberer leiht sich vom Publikum einen 20- oder 50-Euro-Schein und verwandelt ihn vor ihm in einen 5-Euro-Schein. (Kann auch andersherum gemacht werden).

Schwierigkeit: 4/5 Aufwand: 4/5 Materialien: Plastikfinger, 5-Euro-Banknote, 50-Euro-Banknote

Teil II – Inklusion (Dialog)

Element 3. Gedanken der Massen: (Zahlenchaos)

Wirkung: Der Zauberer fragt zufällige Personen nach einer Zahl. Die Zahlen werden addiert, am Ende erhalten wir eine riesige Zahl. Der Zauberer zeigt dem Publikum einen vorbereiteten Zettel mit der genauen Nummer.

Schwierigkeit: 1/5 Aufwand: 1/5 Materialien: Papier

Element 4. Telepathische Verbindung:

Wirkung: Zwei freiwillige Zuschauer werden gebeten, sich zu melden. Zwischen beiden entsteht eine Verbindung. Zuschauer A wird vom Zauberer berührt, gleichzeitig spürt auch Zuschauer B diese Berührung.

Schwierigkeit: 3/5 Aufwand: 1/5 Materialien: Keine Materialien

Teil III – „Indoktrination“

Element 5. Prophezeiung Stein-Schere-Papier:

Wirkung: Drei Zuschauer werden aufgefordert, nach vorne zu kommen. Ein Zuschauer erhält einen Stein, ein Zuschauer eine Schere und ein anderer Zuschauer ein zerknülltes Stück Papier. Anschließend werden 2-3 Runden Stein-Schere-Papier gespielt. Das Ergebnis des Spiels wird auf dem zerknitterten Papier festgehalten, das die Zuschauer die ganze Zeit in den Händen gehalten haben.

Schwierigkeit: 3/5 Aufwand: 4/5 Materialien: Stein, Schere, zerknittertes Papier, Permanentmarker, Aufkleber A, B, C.

Element 6. Wortwechsel:

Wirkung: Ein Freiwilliger wird gebeten, an die Front zu kommen. Auf einem A4-Blatt wird ein Wort geschrieben, das sie laut vorlesen sollen. Wenn das Blatt jedoch dem Publikum zugewandt ist, liest das gesamte Publikum ein völlig anderes, auf dem Blatt geschriebenes Wort.

Schwierigkeit: 1/5 Aufwand: 2/5 Materialien: A4-Blatt Papier

Teil IV – Nach dem Programm

Element 7. Gedanken der Massen -2.(Erdbeersaft)

Jeder Zuschauer denkt sich ein Wort aus. Der Zauberer bittet sie dann, sich ein neues Wort auszudenken, das mit dem Buchstaben beginnt, mit dem das vorherige Wort geendet hat. Dies wird über zwei Runden wiederholt. Am Ende denkt fast jeder Zuschauer an das gleiche Wort. Der Zauberer zeigt das Papier mit der Nummer des vorherigen Elements. Wenn man das Papier umdreht, sieht man, dass dies auch das Wort ist, an das jeder gedacht hat.

Schwierigkeit: 2/5 Aufwand: 2/5 Materialien: Keine

Optionale Elemente

TRICK 17

Materialien für die optionale Elemente

VORBEREITUNG

DICKE DIN A4 BLÄTTER	4x
DICKE EDDING	4x
ALLGEMEINBILDUNG KOMPAKT	1x
VISITENKARTE BLANKO	1x

I. Optionale Elemente Level 1 (diese Elemente können zusammen mit den Hauptelementen von Teil I und II enthalten sein)

a) Pin-Hacker: (Nach Element 2)

Wirkung: Der Zauberer erfährt vom Zuschauer den PIN-Code. Er nimmt dem Zuschauer das Mobiltelefon ab und tippt vor allen anderen den Code in den Sperrbildschirm ein, woraufhin das Mobiltelefon entsperrt wird.

Schwierigkeit: 2/5 Aufwand: 1/5 Materialien: Mobiltelefon des Zuschauers

b) Pin-Cheater: (Vor Element 3)

Wirkung: Der Zauberer erfährt den PIN-Code des Zuschauers. Er nimmt dem Zuschauer die Visitenkarte mit dem Code ab und versucht, den Code auf dem Papier zu erraten

Schwierigkeit: 4/5 Aufwand: 2/5 Materialien: Visitenkarten, Bleistift

c) „Wahl“-Enthüllung (nach oder anstelle von Element 3)

Wirkung: Der Zauberer lässt ein Publikum seine Wahl für etwas beschreiben (die Stadt, den Kandidaten, die Partei usw.). Auf der Bühne wird ein DIN-A4-Blatt in einem Umschlag gefaltet. Genau diese Wahl steht auf dem Zettel.

Schwierigkeit: 4/5 Aufwand: 4/5 Materialien: Umschlag, DINA4-Blatt Papier, Stift, Messer

II. Optionale Elemente Ebene 2 (diese Elemente können entsprechend den möglichen Anpassungen des Tools in anderen Städten enthalten sein)

d) Kunstspezialist:

Wirkung: Drei oder vier Personen werden gebeten, nach vorne zu kommen. Jede dieser Personen erhält eine DIN A4-Box, auf der sie haben etwas zeichnen. Am Ende werden die Kisten gemischt und der Magier weiß genau, welcher der Zuschauer hat skizziert welche der Zeichnungen.

Schwierigkeit: 3/5 Aufwand: 3/5 Materialien: DINA4-Kartons, 4 Permanentmarker

e) Duden-Enzyklopädie:

Wirkung: Der Zauberer kennt den gesamten Duden auswendig. Er reicht dem Publikum den Duden, die Zuschauer schlagen eine beliebige Seite auf und der Zauberer kann genau wiedergeben, was auf der Seite steht.

Schwierigkeit: 4/5 Aufwand: 5/5 Materials: Duden

Anhang 3. Anweisungen für Werkzeulemente (Der Autor ist Eyup Mercan, der Magier des Tricks17)

Alle Elemente werden auch im Videoformat erklärt, das jeder Organisation zur Verfügung gestellt wird, die weitere Demonstrationen durchführen möchte!

Hauptelemente

Element 1 Jackpot

Effekt: Ein Zuschauer wird gebeten, bei einem Gewinnspiel mitzumachen und einen der vier Briefumschläge auf der Bühne auszuwählen. Zu seinem Glück wählt er den Umschlag mit dem 5€-Schein drin. Zu seinem Pech werden die anderen Umschläge mit den 50€ oder 200€-Geldscheinen geöffnet, die er nicht gewonnen hat.

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier sind die Briefumschläge, zwei Briefumschläge werden verkehrt herum aufeinander geklebt. Für den Zuschauer sieht es aus wie ein einzelner Umschlag, obwohl es eigentlich immer jeweils zwei sind. Einer davon mit der Öffnung für den 5€-Schein und der andere mit der Öffnung für den 50€- oder 200€-Schein.

Vorbereitung: Ein Briefumschlag wird mit dem Rücken auf den Boden gelegt und die Öffnung aufgemacht. Ein weiterer Umschlag wird um 180 Grad gedreht und mit dem Rücken auf den Bauch des darunter liegenden Umschlags verklebt, so dass die Öffnung des unteren Umschlags zu- und aufgemacht werden kann. Dies wird mit den anderen Umschlägen wiederholt. In die vorderen Umschläge (die mit dem Rücken auf den Bauch des anderen Umschlags kleben) werden die 50€ oder 200€-Scheine platziert, und in die hinteren Umschläge die 5€ Scheine. Auf die Umschläge werden jeweils die Zahlen 1 bis 4 geschrieben.

Vorführung: Eine Person aus dem Publikum wird gebeten, beim Gewinnspiel mitzumachen. Die Person soll sich für einen der Umschläge entscheiden. Die Umschläge sind von 1-4 nummeriert, und er oder sie soll sich für eine Zahl entscheiden, um ihren Umschlag und somit ihren Gewinn auszuwählen. Angenommen, sie wählt Umschlag 3. Dann wird Umschlag 3 aufgemacht, in diesem Fall heimlich der hintere Umschlag, und die Person hat 5€ gewonnen, worüber er oder sie sich erstmal freuen kann. Anschließend werden die anderen Umschläge geöffnet, um zu zeigen, was die Person nicht gewonnen hat. In diesem Fall werden die vorderen Umschläge mit den 50€- oder 200€-Scheinen gezeigt.

Element 2. Geldverwandlung

Effekt: Der Magier verwandelt einen 5€-Schein in einen 50€-Schein und anschließend den 50€-Schein wieder zurück in den 5€-Schein.

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier liegt in der Fake-Daumenspitze. In dieser wartet der klein gefaltete 50€-Schein. Der 5€-Schein wird ebenfalls klein gefaltet und heimlich mit dem 50€-Schein vertauscht.

Vorbereitung: Der wartende 50€-Schein wird so gefaltet: Ihr haltet den Schein in beiden Händen, die Hauptseite zeigt von euch weg nach vorne. Dann faltet ihr in Richtung vorne von links nach rechts, dann von oben nach unten, dann wieder links nach rechts und wieder von oben nach unten. Dieses kleine Stück tut ihr dann in die Daumenspitze.

Vorführung: (Daumenspitze auf dem rechten Daumen). Nimm einen eigenen 5€-Schein oder einen aus dem Publikum und zeige ihn mit beiden Händen Richtung Publikum, mit der Hauptseite nach vorne. Falte ihn in Richtung vorne von links nach rechts. Danach von oben nach unten. Anschließend schiebe die Daumenspitze aus deinem Daumen heraus in die linke Hand, sodass du mit dem rechten Daumen den 50€-Schein herausziehen kannst. Verstecke ihn hinter dem 5€-Schein. Falte dann den 5€-Schein weiter von links nach rechts und abschließend von oben nach unten. Hier sollte der 5€-Schein fast so groß wie der 50€-Schein sein. Drehe dann beide Scheine einmal, sodass der kleine gefaltete 50€-Schein diesmal vorne ist und der kleine gefaltete 5€-Schein hinten. Falte jetzt den 50€-Schein vorsichtig auf, diesmal rückwärts. Nachdem der 50€-Schein zweimal aufgefaltet wurde, wird der 5€-Schein heimlich in die Daumenspitze geschoben, wieder aufgesetzt, und der 50€-Schein wird weiter bis zum Ende aufgefaltet.

Element 3 Zahlenchaos

Effekt: Der Magier bittet einen anderen Zuschauer, sein Handy herauszuholen und verschiedene Zahlen miteinander zu multiplizieren – sei es das Geburtsdatum, eine PIN oder frei gewählte Zahlen. Obwohl anfangs niemand beeindruckt zu sein scheint, ändert sich dies, wenn der Magier das Ergebnis auf ein Whiteboard oder eine Tafel schreibt. (Dies kann kombiniert werden mit dem Erdbeersaft-Trick, bei dem die zufällige Zahl auf einem Blatt vorhergesagt wurde. Wenn man das Blatt umdreht, steht "Erdbeere" darauf.)

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier liegt im Taschenrechner eines iPhones. Denn das iPhone hat einen kleinen programmierbaren Trick. Wenn man das Handy quer nimmt, die Zahl 3213380213 eintippt, anschließend + 0 x (0 eingibt, kann man verschiedene Zahlen miteinander multiplizieren. Sobald man auf = drückt, erscheint die Zahl 3213380213. Diese Zahl wurde vorher ausgedruckt und wird den Zuschauern gezeigt, für den ersten Wow-Effekt. Anschließend wird das Blatt umgedreht, damit die Zahlen zum Wort "Erdbeere" werden, für den zweiten Wow-Effekt.

Vorbereitung: Bitte lade das im Anhang beigefügte Dokument 1 herunter und drucke es auf ein DIN-A4-Blatt. Bitte den Zuschauer, in seinem iPhone in den Taschenrechner zu gehen. Bitte kurz um das Handy und drehe es quer. Gebe zügig folgende Ziffern ein: 32133802123 + 0 x (0, und schon ist es startklar.

Vorführung: Bitte einen Zuschauer nach vorne und bitte ihn darum, die Taschenrechner-App zu öffnen und anschließend das Handy zu geben. Mach die beschriebenen Vorkehrungen. Frage einen Zuschauer aus dem Publikum, an welchem Tag er geboren ist, nur den Tag im Monat, und drücke auf das X (multiplizieren) Zeichen im Taschenrechner. Frage ihn oder sie jetzt erneut, diesmal nach dem Monat und drücke erneut auf das X. Frage einen anderen Zuschauer nach seinem Alter und drücke wieder X. Frage einen anderen nach seinem Geburtsjahr und drücke erneut X. Bitte eine weitere Person, die Uhrzeit zu nennen, und tippe die vier Ziffern ebenfalls ein. Diesmal drückst du = statt X. Dann wird die Zahl 32133802123 erscheinen, die du von einem Zuschauer bitten kannst, Ziffer für Ziffer vorzulesen. Im Anschluss holst du das Blatt heraus, auf dem diese Zahl zuvor groß vorhergesagt wurde.

Element 4 Personenverbindung

Effekt: Zwei freiwillige Zuschauer werden nach vorne gebeten. Zwischen beiden wird eine Verbindung hergestellt. Zuschauer A wird vom Magier berührt, gleichzeitig spürt auch Zuschauer B diese Berührung.

Trickgeheimnis: Die Person, welche angeblich die Berührungen spürt, wird lediglich nur am Anfang, während ihre Augen kontrolliert werden, heimlich zweimal berührt, und der Rest ist nur die Rhetorik.

Vorbereitung: Keine

Vorführung: Bitten Sie zwei Personen aus dem Publikum nach vorne und stellen Sie die Personen nebeneinander mit Blickrichtung zum Publikum. Bitten Sie Person A, die Augen zu schließen und sich darauf zu konzentrieren, was sie spürt. Danach wenden Sie sich an Person B und bitten ihn, geradeaus zu schauen. Anschließend wenden Sie sich wieder an Person A und wischen über ihre Augen, um zu kontrollieren, dass die Person wirklich nichts sieht. Genau in dem Moment, wo Sie über die Augen eine Wischgeste simulieren, tippen Sie die Person heimlich zweimal auf die Schulter und wenden sich sofort wieder an Person B. Berühren Sie Person B am Arm und fragen Sie Person A, ob er eine Berührung gespürt hat. Er wird selbstverständlich mit Ja antworten, weil die Person vor wenigen Sekunden von Ihnen berührt wurde. Dann halten Sie inne, tippen Sie Person B zweimal auf die Schulter und fragen Sie Person A, wie oft er die Berührung gespürt hat. Er oder sie wird zweimal antworten. Am Ende tippen Sie Person B auf die hintere Schulter und sagen: "Nochmal zur Kontrolle, kannst du mit der Hand zeigen, wo du genau berührt worden bist?" Und Person A wird dieser Bitte nachkommen. Am Ende bitten Sie Person A, die Augen zu öffnen, und machen Sie klar, dass er oder sie nie berührt wurde und Sie von Anfang an bei Person B standen.

Element 5 Schere Stein Papier

Effekt: Drei Zuschauer werden nach vorne gebeten. Ein Zuschauer erhält einen Stein, ein anderer Zuschauer eine Schere und ein weiterer Zuschauer ein zerknülltes Papier. Dann wird 2-3 Runden Schere-Stein-Papier gespielt. Die Ergebnisse der Runden wurden aber von euch sehr beeindruckend vorhergesagt.

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier liegt darin, in welcher Reihenfolge die Spieler zu Beginn des Spiels welchen Gegenstand wählen. Dann können die Personen ihre Gegenstände hin und her tauschen, doch auch wenn sie glauben, sie haben eine freie Wahl, wird es nie so sein, weil alles vorhergesagt ist. Klingt kompliziert, der Rest ist jedoch ein Kinderspiel.

Vorbereitung: Auf das erste DIN-A4-Blatt wird folgendes geschrieben und anschließend gefaltet: "B schlägt A". Auf das zweite Blatt wird folgendes geschrieben und anschließend gefaltet: "C schlägt B" und "A schlägt C". Auf das dritte Blatt wird ziemlich mittig und etwas kleiner folgendes geschrieben und anschließend so zerknüllt, dass man keine Schrift darauf sehen kann: "B schlägt C", "A schlägt B", "C schlägt A". Die beiden gefalteten Zettel, den zerknüllten Zettel, eine Schere und einen Stein hält man dann für die Vorführung bereit.

Vorführung: Drei Personen aus dem Publikum werden nach vorne gebeten und stellen sich jeweils auf die Markierung mit Blickrichtung zum Publikum. Person A bekommt den Stein in die Hand gedrückt, Person B die Schere und Person C das zerknüllte Blatt (Die Reihenfolge dieser Zuordnung ist wichtig). Anschließend wird eine Person gebeten, zu entscheiden, wer seinen Gegenstand tauschen soll. Diese Person kann die beiden anderen Spieler wählen, aber auch sich selbst. Beispiel: Person A wird gebeten, sich zu entscheiden, und entscheidet, dass Person B und Person C tauschen sollen. Somit hätte Person B jetzt das Papier und Person C die Schere. Daraufhin wird die erste Vorhersage geöffnet, in der steht: Person B (Papier) schlägt Person A (Stein), und das Publikum applaudiert. In der zweiten Runde bekommen diesmal zwei Personen die Möglichkeit, sich einmal zu entscheiden. Danach wird die zweite Vorhersage geöffnet, und auch die zweite Runde wurde richtig vorhergesagt. In der dritten Runde können sogar alle drei Personen sich einmal entscheiden. Abschließend wird der Zuschauer mit dem zerknüllten Papier in der Hand gebeten, dieses einmal zu öffnen. Das Ergebnis der dritten Runde wird in dem zerknüllten Papier vorhergesagt.

Element 6 Schriftverwandlung

Effekt: Eine freiwillige Person wird nach vorne gebeten. Auf einem DIN-A4-Blatt steht ein Wort, das sie laut vorlesen soll. Dreht man das Blatt jedoch Richtung Publikum, wird das gesamte Publikum ein ganz anderes Wort lesen, das auf dem Blatt steht.

Trickgeheimnis: Der Trick hier basiert auf einer optischen Täuschung, auch als Hybrid-Täuschung bekannt. Wenn eine Person das Blatt aus unmittelbarer Nähe betrachtet (ca. 50 cm), liest sie ein vollständig anderes Wort als Personen, die etwa einen Meter weiter entfernt sind.

Vorbereitung: Bitte lade das im Anhang beigefügte Dokument 1 herunter und drucke es auf ein DIN-A4-Blatt.

Vorführung: Ein freiwilliger Zuschauer wird nach vorne gebeten. Er oder sie soll das Wort auf dem Blatt laut vorlesen aus unmittelbarer Nähe. Der oder die Vorführende schaut erst verwirrt und richtet dann das Blatt in Richtung des Publikums, um zu fragen, ob sie dasselbe Wort lesen. Dies wird natürlich nicht so sein.

Element 7 Erdbeersaft

Effekt: Jeder Zuschauer denkt an ein Wort. Der Magier fordert sie dann auf, an ein neues Wort zu denken, das mit dem Buchstaben beginnt, mit dem das vorherige Wort geendet hat. Dies wird über zwei Runden wiederholt. Am Ende denkt fast jeder Zuschauer an dasselbe Wort.

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier liegt im Wording und den Möglichkeiten. Es wird nach einer Stadt, einem Beruf, einer Blume und einer Frucht gefragt. Doch der Schlüsselpunkt liegt beim Beruf. Die meisten Berufe enden auf "R" oder "T". Und was den Menschen als erstes zu einer Blume einfällt, die mit "R" oder "T" beginnt, ist Rose oder Tulpe.

Vorbereitung: -

Vorführung: Bitten sie die Zuschauer an eine Stadt zu denken, nur zu denken, aber nicht zu sagen. Danach sollen die Zuschauer den letzten Buchstaben der Stadt nehmen und an einen Beruf denken, der mit diesem Buchstaben anfängt. Daraufhin sollen sie wieder den letzten Buchstaben des Berufes nehmen und an eine Blume denken, die mit diesem Buchstaben anfängt. Abschließend sollen sie wieder den letzten Buchstaben nehmen und an eine Frucht denken, die mit diesem Buchstaben anfängt. Hier werden statistisch über 90% der Menschen an Erdbeere denken. Du drehst das Blatt aus dem Element 3 um und erntest noch mehr Applaus.

Optional elements

a) Codehacker

Effekt: Der Magier findet den Handy-Pincode vom Zuschauer heraus. Er nimmt das Handy vom Zuschauer und tippt vor allen Personen den Code in den Sperrbildschirm ein, und das Handy entsperrt sich.

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier liegt im Taschenrechner eines iPhones. Denn das iPhone hat einen kleinen programmierbaren Trick. Nachdem man Zahlen miteinander addiert, auf das Ergebnis klickt und am Ende die 0 und = drückt, erscheint die letzte eingegebene Ziffer(Pincode) auf dem Bildschirm.

Vorbereitung: -

Vorführung: Bitte einen Zuschauer nach vorne und bitte ihn darum, die Taschenrechner-App zu öffnen und anschließend das Handy zu geben. Frage einen Zuschauer aus dem Publikum, an welchem Tag er geboren ist, nur den Tag im Monat, und drücke auf das + (addieren) Zeichen im Taschenrechner. Frage ihn oder sie jetzt erneut, diesmal nach dem Monat und drücke erneut auf das +. Frage einen anderen Zuschauer nach seinem Alter und drücke wieder +. Frage einen anderen nach seinem Geburtsjahr und drücke erneut +. Bitte eine weitere Person, die Uhrzeit zu nennen, und tippe die vier Ziffern ebenfalls ein und drücke +. Abschließend lässt du einen Zuschauer seine PIN-Nummer eingeben und er soll auf = drücken. Du nimmst wieder das Handy und zeigst dem Publikum die Zahl, die erschienen ist. Dann drehst du das Handy zu dir und drückst 0 und =. Im selben Moment merkst du den Pincode, der erscheint, und machst das Handy aus. Anschließend gibst du es dem Zuschauer zurück.

b) Codespicker

Effekt: Der Magier findet den Handy-Pincode vom Zuschauer heraus. Er nimmt das Handy vom Zuschauer und tippt vor allen Personen den Code in den Sperrbildschirm ein, und das Handy entsperrt sich.

Trickgeheimnis: Das Geheimnis hier ist die Visitenkarte. Der Zuschauer schreibt den Pincode auf die Visitenkarte, faltet sie, und durch einen cleveren Spalt kann man ganz genau den Pincode sehen.

Vorbereitung: Benutze eine Visitenkarte mit heller oder weißer Fläche oder schneide aus einem Karton eine zurecht. Anschließend falte die Visitenkarte zuerst hochkant und dann einmal waagerecht. Presse deinen Daumen in die folgende Spalte, um das Papier leicht zu dehnen und es später einfacher zu handhaben. Jetzt ziehst du mit einem Stift ein Plus entlang der Linien. Die Stelle mit der Dehnung sollte immer unten links sein. Unten rechts wird später der PIN-Code vom Zuschauer eingetragen. Die anderen Felder werden platzfüllend beschriftet, wie zum Beispiel Name, Handyfarbe und Alter.

Vorführung: Bitte einen Zuschauer nach vorne und hole aus der Tasche die vorgefaltete Visitenkarte heraus. Nimm einen Stift und ziehe ein Plus entlang der Linien. Frage den Zuschauer nach dem Namen und trage es oben links ein. Frage den Zuschauer jetzt nach seiner Handyfarbe und trage es oben rechts in das Kästchen ein. Unten links schreibst du das Wort PIN mit einem kleinen Pfeil, der nach rechts zeigt. (Wichtig: In diesem Feld sollte der mit dem Daumen gedehnte Knick sein). Anschließend bittest du den Zuschauer, heimlich und klar und deutlich seinen Handy-PIN-Code einzutragen in die freie Stelle, sodass es niemand sieht. Wenn er fertig ist, soll er den Zettel zweimal falten und zurückgeben. Nachdem dies der Zuschauer getan hat, übernimmst du den gefalteten Zettel und zeigst ihm, dass man nicht hindurchsehen kann und es für dich unmöglich ist, den PIN-Code herauszufinden. Doch genau in diesem Moment steckst du deinen Daumen in den vorgedehnten Spalt und blickst heimlich hinein, so dass der Zuschauer das nicht sehen kann. Dafür reichen wenige Millisekunden.

d) Art-specialist

Effekt: Drei oder vier Personen werden nach vorne gebeten. Jede dieser Personen bekommt einen DIN A4 Karton, auf dem sie etwas malen sollen. Am Ende werden die Kartons gemischt, und der Magier weiß genau, welcher der Zuschauer, welche der Zeichnungen gemalt hat.

Trickgeheimnis: Nachdem der Magier die gemischten Kartons zurückbekommt, weiß er genau, wer welchen gezeichnet hat. Die Ecken der Kartons sind markiert, und er weiß in welcher Reihenfolge, welcher Person er welchen Karton gegeben hat.

Vorbereitung: Mit der Schere werden fast alle Kartons an den Ecken leicht abgerundet. Der erste Karton bleibt so, wie er ist. Der zweite Karton bekommt nur eine Ecke abgerundet. Der dritte Karton zwei Ecken und der vierte Karton drei Ecken. Da die drei bis vier Personen vorne in einer Reihe stehen, gibt der Magier den ersten Karton ohne Markierung an die erste Person, den zweiten Karton an die zweite Person usw. So können die Personen beliebig etwas darauf malen oder im Nachhinein die Kartons mischen, wie sie wollen, weil der Magier immer wissen wird, welchen Karton er welcher Person zuordnen kann.

Vorführung: Bitten Sie drei oder vier Personen nach vorne zu kommen und sich in einer Reihe aufzustellen. Geben Sie der ersten Person den ersten Karton, der zweiten Person den zweiten Karton, der dritten Person den dritten Karton und der vierten Person den vierten Karton. Verteilen Sie dann Eddings an jede Person und bitten Sie die Zuschauer, eine beliebige Zeichnung auf dem Karton anzufertigen. Geben Sie den Personen genügend Zeit, während Sie die anderen Gäste mit spontanen und lustigen situationsbedingten Witzen unterhalten. Nachdem jeder fertig ist, bitten Sie die erste Person, die Kartons weiterzugeben. Ihre Aufgabe ist es, die Kartons durchzumischen. Nachdem die Kartons gemischt wurden, nehmen Sie diese in die Hand und beginnen mit der ersten Zeichnung. Schauen Sie auf die Markierung und versuchen Sie, die Zeichnung einer Person zuzuordnen. Seien Sie dabei kreativ, spontan und witzig. Fahren Sie fort, bis Sie keine Kartons mehr in der Hand haben.

e) Duden

Effekt: Der Magier kann den gesamte Duden auswendig. Er gibt den Duden in das Publikum, die Zuschauer schlagen beliebige Seiten auf, und der Magier kann ganz genau wiedergeben, worum es auf der Seite geht.

Trickgeheimnis: Der Magier hat die Inhaltsangabe auswendig gelernt und kann zu jedem Thema ein wenig etwas sagen.

Vorbereitung: Der Magier muss sich Zeit nehmen, um die Inhaltsangabe auswendig zu lernen und zwischen den Kapiteln zu blättern, um sich mit den Themen ein wenig vertraut zu machen.

Vorführung: Geben sie das Buch ins Publikum, bitten einen Zuschauer, eine Seite aufzuschlagen. Nachdem sie gefragt haben, welche Seite aufgeschlagen wurde, sagen sie, worum es in dem Kapitel geht, und erhalten die ersten Reaktionen. Dann geben sie in wenigen Sätzen wieder, um was es genau in dem Kapitel geht. Für die anderen Zuschauer wirkt es so, als würden sie genau das wiedergeben, was exakt auf der Seite steht. Anschließend machen sie darauf aufmerksam, dass es nur Zufall sein könnte, und bitten eine andere Person, das Buch zu geben, um das Ganze zu wiederholen.

Anhang 4. Empfehlungen für Instagram-Seiten, Inhaltsplan und Beispiele

Alle Designs werden im entsprechenden Format zur Verfügung gestellt während der Toolübergabe.

I. Zauberkarten

Diese Idee vereint die Einfachheit der Form (die klassische Taro-erkennbare Form und das Design tragen zur Atmosphäre des Tools bei) und volle Funktionalität.

Die nächste Stadt kann das Design der Stadt Stuttgart übernehmen und lediglich das QR-Code-Element ändern, das zur Instagram-Seite führt.





Abbildung 1 – Beispiel für das Design von Zauberkarten (LOBA)

II. Inhaltsempfehlungen

Allgemeine Empfehlungen

- A) Bitte überprüfen Sie beim Erstellen der Instagram-Seite für das Tool die folgenden Einstellungen und Regelempfehlungen:
- Die Seite sollte mindestens 2 Wochen vor der ersten Vorführung erstellt werden. Andernfalls indiziert Instagram Ihre Seite nicht ordnungsgemäß.
 - Der Name der Seite (Kontoname) sollte mit dem Namen der Instagram-Seite der Stadt Stuttgart übereinstimmen
 - Art der Seite – Ersteller (Community oder Bildung)
 - Verwenden Sie Taplink, um Informationen zum Datenschutz, offiziellen Papieren, Teamkontakten usw. anzuhängen
 - Denken Sie daran, dass normalerweise nur 3 Zeilen der Beschreibung im Konto angezeigt werden (abhängig von der Länge der Beschreibung).
 - Passen Sie die Farbe und Optik des QR-Codes an, da dieser von Instagram zufällig ausgewählt wird
 - Legen Sie das Mindestalter des Hörers fest (16)
 - Folgen Sie den Seiten der Stadt und der Organisationen der Stadt, vergessen Sie nicht, dass Instagram Ihre Seiten ohne einige Follower nicht indizieren wird
 - Platzieren Sie Hashtags unterschiedlicher Art:

- Aus der Stadt
 - von dem Projekt
 - des Demonstrationsplatzes
 - magische Hashtags
 - Demokratie-Hashtags
 - Beschreibungs-Hashtags
 - einzigartige Hashtags
 - beliebte Hashtags
- Geben Sie nicht mehr als 30 Hashtags pro Beitrag ein und verwenden Sie keine Hashtags, die zu einem inoffiziellen Verbot durch Instagram führen würden:
 - Tags, die Wörter wie Instagram, Facebook usw. (jedes andere soziale Netzwerk) oder deren Formen (z. B. #instapic, #instatop) enthalten
 - Zu häufig verwendete Tags wie #likeforlike, #followforlike usw
 - Tags wie #radicalizm, #extremism usw., Instagram-Roboter können den Nutzungskontext nicht verstehen. Wenn Sie das nicht beachten, wird Ihr Konto offiziell gesperrt!
 - Die Verwendung von Marken-Tags kann zur Sperrung oder Einschränkung Ihres Kontos führen.
 - Geben Sie niemals irgendwelche persönlichen Daten in die Kommentare an, auch wenn Sie dazu aufgefordert werden. Schreiben Sie stattdessen eine private Nachricht an die Person und teilen Sie mit, dass Sie sie kontaktiert haben. Der Roboter wird Sie als Spam einstufen
- B) Achten Sie auf organischen Inhalt. Beispiele hierfür liefert die Stadt Stuttgart, die zeigt, wie Posts erstellt werden können, einschließlich Stories und den Inhaltsplan. Das bedeutet jedoch nicht, dass jede neue Seite von Trick17 eine exakte Kopie des vorherigen sein sollte. Jede Stadt wird ermutigt, kreativ zu sein und das Material entsprechend ihren Bedürfnissen zu aktualisieren und zu ändern. Der wichtigste Ratschlag wäre, beim Konzept und Design des Tools zu bleiben, um eine stimmige Seite zu schaffen, die junge Leute anspricht.
- C) Fügen Sie keine Bilder mit langen Texten hinzu, das wird von der Jugend als unprofessionell und veraltet wahrgenommen werden. Das Hauptbild sollte einen kurzen Satz oder eine Frage enthalten, der Erklärungstext sollte nicht zu lang sein und kann im Instagram-Karussell aufgeteilt sein.
- D) Seien Sie selbst aktiv, liken Sie die Beiträge anderer Personen bzw. Organisationen, markieren Sie sie, folgen Sie ihnen, schreiben Sie Kommentare in beliebten öffentlichen Bereichen. Beachten Sie jedoch die tatsächlichen Grenzregeln von Instagram – nicht mehr als 120 Likes pro Stunde und nicht mehr als 10 Seiten pro Stunde folgen. Es mag zwar viel erscheinen, aber Verstöße können leider zu unvorhergesehenen Problemen führen.
- E) Vergessen Sie nicht, dass Sie keine Zeit für eine langsame Instagram-Entwicklung haben. Um das Ziel zu erreichen, junge Menschen

anzusprechen, versuchten Sie, den Rhythmus beizubehalten, indem Sie mindestens einen Beitrag und eine Story pro Tag veröffentlichen. An Demotagen können Sie sogar mehr posten. Achten Sie auf den richtigen Zeitpunkt für die Veröffentlichung. Wenn nur ein Beitrag oder eine Story geplant ist, sollte diese nach 16.00 Uhr erscheinen. Eine Veröffentlichung am frühen Morgen führt zu einer künstlichen geringen Beteiligung der jungen Zielgruppe führen.

F) Denken Sie immer an die wichtigsten Regeln für die Auswahl und den Schutz von Inhalten und Daten:

- Alle verwendeten Bilder sollten signiert sein (Name des Autors, der Agentur oder der Stadt). Sie können kostenlose Bilder aus dem Internet ohne Quellenangabe verwenden, wenn dies auf der Website, von der Sie sie heruntergeladen haben, offiziell erlaubt ist (überprüfen Sie immer die genauen Nutzungsbedingungen).
- Verwenden Sie Bilder von Marken niemals in einem negativen Kontext, da dies als ein Schattenwurf auf die Marke angesehen werden könnte
- Veröffentlichen Sie niemals Bilder von Minderjährigen ohne die offizielle Zustimmung ihrer Eltern. Sie können die Bilder, die die Jugendlichen selbst hochgeladen haben, erneut veröffentlichen und sie bitten, Sie zu markieren
- Bewahren Sie keine Informationen auf, die Sie von den Jugendlichen erhalten haben. Diese dürfen offiziell in keiner Weise gespeichert werden. Alle von Ihnen verwendeten Daten sollten von Instagram selbst erfasst werden
- Löschen Sie alle Kommentare mit persönlichen Daten auf Ihrer Seite (mit Ausnahme des Instagram-Spitznamens).
- Seien Sie vorsichtig mit Bildern, die keinen angenehmen Inhalt enthalten. Vermeiden Sie sie besser, auch wenn es sich um Illustrationen handelt. Der Roboter kann Ihren visuellen Inhalt als anstößig bezeichnen

G) Präsent sein. Die Verwaltung der Seite erfordert auch gut getimte Reaktionen. Einerseits sollten Sie die Fragen beantworten, auf Kommentare reagieren und selbst Kommentare schreiben. Andererseits sollten Sie auf jede Form von Hassrede oder radikalen Kommentaren achten und diese so schnell wie möglich löschen. Regelverstöße sollten nicht nur zur Blockierung des Kontos führen, sondern auch an Instagram gemeldet werden. Machen Sie Screenshots Ihrer Aktionen, um im Bedarfsfall Beweise zu haben.

Konkrete Empfehlungen

- A) Versuchen Sie, die Balance zwischen dem nützlichen und dem nicht nützlichen Kontext zu wahren. Einerseits ist Trick17 ein offizielles Projekt, das sich dem Problem des Radikalismus und der Resilienz dagegen widmet. Andererseits sollte der Innovationsaspekt des Tools nicht nur auf der Nutzung der modernen Plattform basieren, sondern auch auf der echten Anpassung der Inhalte an die Bedürfnisse des jungen Publikums.
- B) Lassen Sie die Kritik und die unterschiedlichen Meinungen zu, sofern sie nicht zu Hassreden werden oder Schaden anrichten. Das Ziel der Seite ist nicht nur das positive Branding, sondern auch die Anregung zum Dialog.
- C) Erstellen Sie einmal pro Woche vom Beginn der Demonstrationen bis einen Monat nach Ende der Demonstrationsperiode Screenshots der Statistiken für die Auswertung. Denken Sie daran, dass die Leute Ihre Inhalte noch lange nach dem offiziellen Ende des Projekts finden können.

III. Inhaltsplan (Beispiel)

Als Beispiel für die **Der Inhaltsplan für 4 Wochen (in zwei Wochen vorher 9, erste 7, zweite 3, dritte 3 Beiträge, vierte 3 Beiträge) ergab die Situation von 4 Demos pro Monat**. Der Zeitplan und die Ideen können je nach individuellem Plan der Stadt angepasst werden. Wenn die Demonstrationen beispielsweise über einen Zeitraum von 4 Monaten geplant sind, kann die entsprechende Zeitspanne zwischen den Beiträgen größer werden, die Anzahl der Kalenderbeiträge erhöht werden und Sie können beliebig viele Fotos und Videos von den Demonstrationen hinzufügen. Der Inhaltsplan hat Empfehlungscharakter und darf nicht in strikter Übereinstimmung ausgeführt werden.

Liste der Beiträge

1. Beitrag über den Zeitplan und die Orte der Demonstration
2. Beitrag über Radikalismus
3. Beitrag über Ihre Organisation
4. Beitrag über Ihr Team
5. Beitrag über Trick17
6. Beitrag über deinen Zauberer
7. Beitrag über Ihre Stadt
8. 7 Beiträge mit Fragen (die vollständige Liste finden Sie hier)
9. 8 Beiträge über interessante kostenlose Veranstaltungen für Jugendliche in Ihrer Stadt (Informationen von den Stakeholdern Ihrer Stadt)
10. (Optional) Beiträge über die deutsche Rechtsgrundlage in Bezug auf Extremismus, Demokratiewerte und Gleichberechtigung

Liste der Geschichten und Reels

Haben müssen

- Geschichten zur Vorbereitung auf die Demos (Beginn 2 Wochen vor Beginn, 1 Story alle 1-2 Tage)
- Interviews mit dem Team/Beiträge über das Team in Beiträge umgewandelt
- Fotos und Videos von den Vorführungen (ab der ersten Vorführung min. 1 Geschichte alle 1-2 Tage – max. abhängig von Ihrem Aktivitätsniveau oder Inhalt)
- Geschichten mit Fragen (die vollständige Liste finden Sie hier)

Ideen

- Interview mit dem Zauberer
- Interviews mit Teilnehmern
- lustige oder interessante Momente von der Arbeit

Geschichten und Beiträge mit Fragen

Geschichten

Gruppe A (Jeden 3. Tag)

1. Mutterschaft ist nicht jedermanns Sache. Müssen sich Mädchen schon in jungen Jahren darauf vorbereiten?
2. Männerberufe sind nichts für Mädchen?
3. Nun, ich habe euch beschimpft, na und?
4. Meinungsfreiheit oder Probleme in der Schule?
5. Jungs weinen nicht?
6. Gehören Menschen mit Behinderungen zu Hause?
7. Treffen Mädchen oft falsche Entscheidungen?
8. Eingreifen oder schweigen, wenn jemand jemanden schikaniert?
9. Der Staat schränkt uns ein!
10. Meine Eltern verstehen mich nicht?
11. Nehmen sie uns unsere zukünftigen Arbeitsplätze weg?

Gruppe B (1-2 am selben Tag nach einer der Demonstrationen)

12. Ich möchte versuchen, in einem Team zu arbeiten, das dies tut!
13. Ich würde wieder auf so etwas zurückkommen
14. Ich erzählte meinen Freunden vom Zauberer
15. Ich möchte mehr Veranstaltungen wie diese!
16. Das war interessanter als die Lektionen über die Gesellschaft
17. Meine Meinung ist wichtig! Auch ich kann etwas beeinflussen!
18. Ich interessiere mich für Veranstaltungen in Stuttgart, weiß aber nicht, wo ich mich darüber informieren kann

Beiträge (2 pro Woche)

1. Wenn du erwachsen bist, wirst du es verstehen! Politik ist nichts für Kinder?
2. Wenn ich Spaß habe, haben alle Spaß!
3. Mädchen haben in der Politik nichts zu tun?
4. Wir wollen nicht mit einem Ausländer befreundet sein?
5. Sollten Migranten in der Schule eine Sonderbehandlung erhalten?
6. Was kann ich tun, ich bin nur ein Teenager?
7. Vorträge oder Magie?



Designbeispiele (Beitrag, Highlights, Stories):

WIRD VON LOBA FOLGEN



