

Krisen-Chat

Krisen-Chat vertieft das dritte Kapitel und wiederholt die Vulnerabilitätsfaktoren einer potentiellen Radikalisierung. Das Spiel findet auf den Geräten der Teilnehmenden statt.

Starte das Spiel über die Kapitelübersicht. Nach einer Einleitung im Chat startet das Gespräch mit dem Mitschüler Lucas, der zu einem WahrheitsWölfe-Treffen gehen möchte. Ziel des Spiels ist es, ihn zu überzeugen, die Lösungen seiner Probleme nicht bei den Wölfen zu suchen, sondern Hilfe anzunehmen. Auf seine Aussagen können die Spielenden abweisend, neutral oder emphatisch reagieren. Je nach Spielverlauf fühlt sich Lucas unverstanden, ist nachdenklich gestimmt oder bedankt sich und wendet sich von den Wölfen ab. Nach dem Spiel

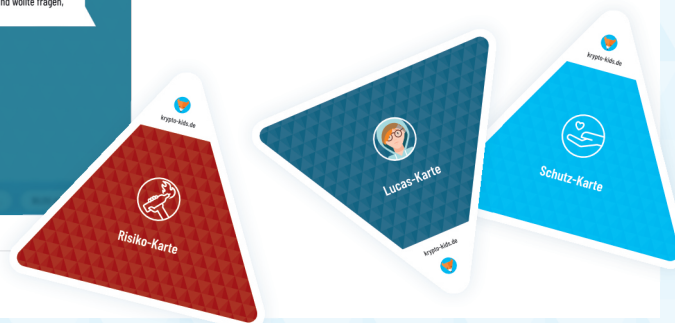
können die Spielenden ihre Antwortmöglichkeiten noch einmal anschauen, darüber sprechen und das Spiel ggfs. wiederholen. Wenn Vertiefungsbedarf in Bezug auf die Risiko- und Schutzfaktoren besteht, kann das analoge Memo-Spiel gespielt werden.

Memo-Spiel

Bastelt die Karten mithilfe der Druckdatei. Legt alle Karten verdeckt hin. Die erste Person deckt eine Lucas-Karte auf und sucht jeweils die passende Schutz- und Risikokarte. Es dürfen zwei Karten aufgedeckt werden. Die Symbole am Rand zeigen, ob die richtigen Karten kombiniert wurden. Passen sie nicht, ist die nächste Person dran. Wer das passende Paar findet, darf alle drei Karten behalten. Die Person mit den meisten Kartentrios gewinnt. Alternativ können zuerst alle Lucas-Karten aufgedeckt und dann gemeinsam die anderen Karten zugeordnet werden.

Reflexionsfragen:

- ▶ Warum wollte Lucas zum Treffen der Wahrheitswölfe gehen?
- ▶ Wie können wir Lucas unterstützen?



KryptoKids

und das geheime Netzwerk



Ihr habt noch nicht genug?
Wir haben jedem Kapitel ein
weiteres Spiel hinzugefügt!

Bonus-Spiele

Weitere Informationen:

info@krypto-kids.de
www.krypto-kids.de

Ein gemeinsames Projekt von:

fjmk
Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

GLUON
STUDIOS

Gefördert durch die:

bpb
Bundeszentrale für
politische Bildung

Entscheide dich

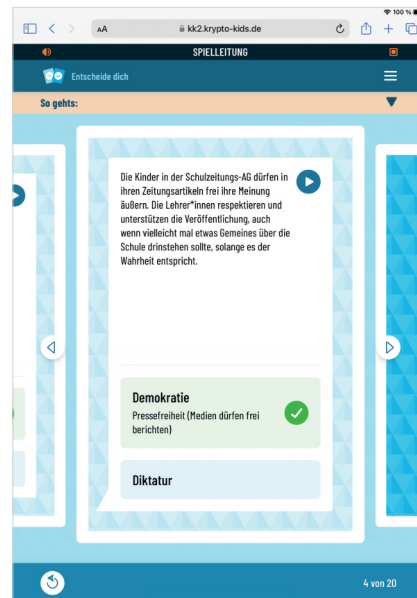
Entscheide dich vertieft das erste Kapitel und zeigt anhand von Beispielen, was die Merkmale einer Demokratie und einer Diktatur sind. Das Spiel wird nur in der Spielleitungsansicht angezeigt und findet im analogen Raum statt.

Definiere vor dem Start zwei Felder auf dem Boden: „Demokratie“ und „Diktatur“. Alle Spielenden verteilen sich im Raum. Starte das Spiel über die Kapitelübersicht und tippe die erste Karte an. Lies das fiktive Szenario vor, das auf der Karte gezeigt wird. Die Spielenden ordnen dies nun zu, indem sie auf „Demokratie“ oder „Diktatur“ springen. Frage nach den Gründen für die

Auswahl. Wähle die mehrheitlich gewählte Lösung aus. Es wird nun aufgelöst, ob die Antwort richtig ist und welches Merkmal hinter dem jeweiligen Szenario steckt. Wische zur nächsten Karte. Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt wurden.

Reflexionsfragen:

- ▶ Wie habt ihr euch gefühlt, nachdem ich die Karte vorgelesen habe?
- ▶ Frage nach der Bedeutung des jeweiligen Merkmals, z. B. „Was bedeutet Meinungsfreiheit für euch?“
- ▶ Was findet ihr an unserer Demokratie gut? Was findet ihr nicht so gut?



Wolfsgeflüster

Wolfsgeflüster vertieft das zweite Kapitel. Das Spiel soll das Verständnis für die Verfälschung von Informationen und die Zusammenarbeit und Entscheidungsfindung in der Gruppe fördern. Das Spiel wird nur in der Spielleitungsansicht angezeigt und findet im analogen Raum statt.

Öffne das Spiel über die Kapitelübersicht. Die Spielenden stellen sich in einer Reihe auf und schließen die Augen. Tippe willkürlich eine*n Spieler*in an. Diese Person ist in dieser Runde der verdeckte Wolf und soll im Spielverlauf die Nachricht absichtlich verfälschen. Das Antippen ist optional. Die Spielenden öffnen die Augen wieder. Tippe die erste Karte an. Die erste Person liest diese im Geheimen durch und gibt die

Nachricht flüsternd weiter. Die letzte Person spricht die Nachricht laut aus. Diskutiert, ob und wie die Nachricht verfälscht wurde. Löse auf, indem du die ursprüngliche Nachricht vorliest. Nach jeder Runde stellt sich die erste Person an das Ende der Reihe und die zweite Person rückt auf. Dann beginnt die nächste Runde. Besprecht, wie Nachrichten verfälscht werden können und wie man sie überprüfen kann. Das Spiel endet, wenn alle eine Nachricht lesen durften oder die letzte Karte erreicht ist.

Reflexionsfragen:

- ▶ Denkt ihr, dass diese Quelle vertrauenswürdig ist?
- ▶ Wie können Quellen überprüft werden?
- ▶ Wie findet ihr die Nachricht? Würdet ihr sie blockieren, melden oder liken?

