

Begleitbroschüre zum Planspiel

„Alieninvasion“



Erstellt vom Netzwerk für Demokratie und Courage Thüringen
in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung Thüringen





Herausgeber:innen:

Netzwerk für Demokratie und Courage Thüringen
in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung Thüringen

Anschrift:

Netzwerk für Demokratie und Courage
Landesnetzstelle Thüringen
c/o Arbeit und Leben Thüringen
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Mail: mail@courage-thueringen.de

Web: courage-thueringen.de

Tel.: 0361 – 5657323

Fax: 0361 - 5657350

inhaltliche Konzeptionierung:

Till Stetefeld

mit Unterstützung von:

Lena Kramer, Philippa Baurmann, Sam Scollin und Tanja Slinkova

Gestaltung:

Netzwerk für Demokratie und Courage Thüringen

Das Cover wurde mithilfe der Bilderstellungs-KI „Dall-E“ erstellt.

Inhaltsverzeichnis

1 Präambel	1
2 Hintergrundwissen und Begriffsklärungen.....	3
2.1 Diskriminierung	3
2.1.1 <i>Wir-Die-Konstruktion</i>	3
2.1.2 <i>Gesellschaftliche Macht</i>	3
2.1.3 <i>Drei Ebenen von Diskriminierung</i>	3
2.1.4 <i>Formen von Diskriminierung</i>	4
2.2 Hate-Speech	5
2.2.1 <i>Begriffsklärung</i>	5
2.2.2 <i>Sprachlich wiederkehrende Muster</i>	5
2.3 Soziale Medien.....	6
2.3.1 <i>Relevanz für Kinder und Jugendliche</i>	6
2.3.2 <i>Wichtigste Social Media Plattformen</i>	6
2.4 Desinformation (PLURV-Modell)	8
2.4.1 <i>Pseudo Expert:innen</i>	9
2.4.2 <i>Logikfehler</i>	9
2.4.3 <i>Unerfüllbare Erwartungen</i>	9
2.4.4 <i>Rosinenpickerei</i>	9
2.4.5 <i>Verschwörungsmythen</i>	9
3 Hintergründe zur Methodenwahl	10
3.1 Warum Planspiel?	10
3.2 Metapher „Alieninvasion“.....	10
3.2 Rollen im Planspiel	10
3.3 Gruppen im Planspiel	14
3.4 Zur Wahl der Social-Media-Plattformen.....	15
3.5 Ereignisse im Spielverlauf.....	16
3.6 Hintergründe und Hinweise zu einzelnen Schritten.....	22
3.6.1 <i>P01-Einstieg und Erläuterungen</i>	22
3.6.2 <i>P02-Rollen- und Gruppenverteilung</i>	22
3.6.3 <i>P03-erstes Ereignis „UFO-Sichtung“</i>	22
3.6.4 <i>P04-Einarbeitung in Rollen und Gruppen</i>	22
3.6.5 <i>P05-Parteigründung & Vorstellung</i>	23
3.6.6 <i>P06-Erste Umfrage</i>	23
3.6.7 <i>P07-Zweites Ereignis</i>	23
3.6.8 <i>P08-Wahlkampf</i>	23
3.6.9 <i>P09-Zweite Umfrage</i>	24
3.6.10 <i>P10-Drittes Ereignis</i>	24
3.6.11 <i>P11-Lösungsvorschläge erarbeiten</i>	24
3.6.12 <i>P12-Lösungsvorschläge präsentieren</i>	24
3.6.13 <i>P13-Endabstimmung</i>	24

4 Vorbereitung auf das Planspiel.....	25
4.1 Einstellen auf Zielgruppe.....	25
4.1.1 Klassen kennen(lernen).....	25
4.1.2 Zuordnung in die Gruppen.....	25
4.1.3 Zuordnung der Rollen.....	26
4.1.4 Anzahl der Teilnehmenden	26
4.2 Umstände des Spiels kennen	27
4.3 Zeit und Zeitdruck.....	27
4.4 Anpassung Spielplan/ZIM.....	28
4.5 Dekoration und Raumgestaltung.....	28
4.6 Vorarbeit im Unterricht	29
5 Das Planspiel moderieren.....	30
5.1 Rolle der Lehrkraft	30
5.2 Intervenieren bei menschenverachtenden Aussagen	30
5.3 Umgang mit potenzieller Betroffenheit.....	31
5.4 Kreative Ideen der Schüler:innen	31
6 Vorschläge zur Nacharbeit	32
7 Verweisstrukturen und Anlaufstellen.....	33
Literaturverzeichnis	34

1 Präambel

Liebe Lehrkraft, Liebe pädagogische Fachkraft, Liebe Interessierte,

Wir freuen uns, dass das Planspiel „Alieninvasion“ seinen Weg zu Ihnen gefunden hat. Diese Begleitbroschüre soll sie bei der Vorbereitung, Umsetzung und Nachbereitung des Planspiels unterstützen und zusätzliche Informationen und Hintergrundwissen zur tieferen Auseinandersetzung mit der Thematik anbieten.

Das Planspiel „Alieninvasion“ zielt darauf ab, die Auswirkungen von politischer Kommunikation auf die Wahrnehmung politischer Inhalte zu simulieren. Durch die Anwendung verschiedener politischer Kommunikationsstrategien sollen die Spieler:innen in Gruppen versuchen, die Meinung der Mehrheit zu beeinflussen. Durch die gezielte Anwendung von Desinformation und Populismus sollen deren Funktionsweisen aufgezeigt und die Spieler:innen für die Auswirkungen sensibilisiert werden. In dem die Spieler:innen in und zwischen den Gruppen über die mutmaßlichen Absichten und die potenzielle Nützlichkeit bzw. Verwertbarkeit von Aliens diskutieren, sollen sie erfahren, wie Diskriminierung entsteht und welche Bedeutung mediale, populistische Kommunikation bei der Entstehung und Verbreitung diskriminierender Einstellungen hat. Dabei wird die Frage nach der Existenz und den mutmaßlichen Absichten der Aliens während des gesamten Planspiels zu keinem Zeitpunkt, auch nicht zum Spielende, aufgeklärt. Damit soll deutlich werden, dass es im Planspiel nicht um richtige oder falsche Meinungen oder Interpretationen und auch nicht um die Entscheidung zum Spielende geht. Der Fokus des Spiel liegt auf den Kommunikationsstrategien der Gruppen, die zur finalen Entscheidung, wie auch immer sie ausgefallen ist, geführt haben.

Die Begleitbroschüre umfasst zahlreiche Hinweise, Informationen und Empfehlungen rund um die Umsetzung des Planspiels sowie diverse Erklärungen und Definitionen zu Themen, die im Rahmen des Planspiels relevant sein werden. Einige dieser Erklärungen, gerade zu den Themen Diskriminierung und Social Media, fundieren auf den Arbeitsdefinitionen und Praxiserfahrungen des Netzwerk für Demokratie und Courage. Für diese und alle weiteren Themen finden Sie in den entsprechenden Kapiteln und im Literaturverzeichnis am Ende einige Quellen zur vertiefenden Auseinandersetzung sowie eine Übersicht zu verschiedenen Verweisstrukturen und Anlaufstellen in Kapitel sechs.

Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und wünschen Ihnen viel Spaß mit dem Planspiel!
*das Netzwerk für Demokratie und Courage Thüringen in Kooperation mit der
Landeszentrale für politische Bildung Thüringen*

Um das Planspiel zu gut evaluieren und gegebenenfalls anzupassen, sind auf Ihr Feedback angewiesen. Geben Sie uns daher gern eine Rückmeldung, wie das Planspiel bei Ihnen funktioniert hat, was gut funktioniert hat oder wo Nachbesserungsbedarf besteht und wie das Spiel bei Ihnen und den Schüler:innen angekommen ist.

Ihre Rückmeldungen können sie entweder über unser Rückmeldungstool abgeben:

LINK FÜR TOOL?

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

2 Hintergrundwissen und Begriffsklärungen

2.1 Diskriminierung

2.1.1 Wir-Die-Konstruktion¹

Die Wir-Die-Konstruktion, auch „Othering“ genannt, beschreibt, wie Menschen andere als „fremd“ oder „anders“ wahrnehmen und sie dadurch ausgrenzen. Die "Wir-Gruppe" umfasst dabei diejenigen, die man als Teil der eigenen Gemeinschaft sieht, also etwa Freund:innen, Familie oder die eigene Klasse. Diese gelten als „normal“, sie werden in ihrer individuellen Einzigartigkeit akzeptiert und sind alle gleichwertig. Man fühlt sich mit ihnen verbunden und unterstützt sie.

Dem gegenüber steht die "Die-Gruppe". Sie wird von der „Wir-Gruppe“ konstruiert und umfasst alle Personen, die nicht zur eigenen Gruppe gehören, weil sie aufgrund bestimmter (vermuteter oder realer) Merkmale als „anders“ oder fremd wahrgenommen werden. Anders als in der „Wir-Gruppe“ werden die Menschen nicht mehr in ihrer individuellen Einzigartigkeit betrachtet, sondern stark verallgemeinert. Die „Wir-Gruppe“ betont dabei immer wieder die (vermeintlichen) Unterschiede zur „Die-Gruppe“ und reduziert ihre Mitglieder auf stereotype Merkmale. Diese werden genutzt um „die Anderen“ abzuwerten und auszugrenzen. Dies geht oft so weit, dass die Mitglieder der „Die-Gruppe“ als Gegner oder Bedrohung angesehen werden, was die Abwertung und Ausgrenzung nochmal verstärkt.

2.1.2 Gesellschaftliche Macht²

Gesellschaftliche Macht bezeichnet die Fähigkeit bestimmter Gruppen oder Einzelpersonen, ihre Interessen und Vorstellungen in der Gesellschaft durchzusetzen und Einfluss auf politische, wirtschaftliche und soziale Entscheidungen zu nehmen. Diese Macht kann durch verschiedene Faktoren wie materiellen Reichtum, sozialen Status, Bildung oder eine politische Position erreicht bzw. gestützt werden.

Im Kontext der Wir-Die-Konstruktion ist gesellschaftliche Macht relevant, weil sie die Grundlage für Diskriminierung bildet. Wenn eine Gruppe mehr gesellschaftliche Macht hat, kann sie ihre Vorstellungen und Normen als Standard etablieren und andere Gruppen als "anders" oder "weniger wertvoll" darstellen. Diese Unterschiede werden dann oft genutzt, um Gruppen mit weniger Macht zu benachteiligen, auszugrenzen und ihre Rechte und Chancen einzuschränken. So entsteht und erhält sich ein System, in dem bestimmte Menschen(gruppen) systematisch bevorzugt werden, während andere dauerhaft benachteiligt sind.

2.1.3 Drei Ebenen von Diskriminierung³

Diskriminierung findet somit nicht nur im direkten Umgang zwischen einzelnen Menschen statt, sondern ist auch tief in gesellschaftlichen Strukturen verankert. Um diese komplexen Mechanismen besser zu verstehen, ist es wichtig, die verschiedenen Ebenen von Diskriminierung genauer zu betrachten.

¹ Ausführlicher siehe: (König, 2022)

² Ausführlicher siehe: (Foitzik, 2019, S. 17-19)

³ Ausführlicher siehe: (Antidiskriminierungsstelle des Bundes, 2019, S. 9)

Diskriminierung kann einerseits auf **individueller Ebene**, also direkt zwischen einzelnen Menschen stattfinden, etwa durch Beleidigungen, Gewalt oder andere unangemessene Umgangsformen. Diese Form der Diskriminierung passiert in der Regel spontan und muss nicht zwingend regelmäßig vorkommen.

Dazu kann Diskriminierung aber auch auf **strukturell-institutioneller Ebene** stattfinden. Das heißt, dass Menschen(gruppen) durch Behörden und andere Institutionen aber auch durch Gesetze, Regeln und Strukturen in unserer Gesellschaft diskriminiert werden, beispielsweise indem Kinder einen schlechteren Zugang zu Bildung bekommen, weil ihre Eltern nicht aus Deutschland kommen oder indem Frauen schlechter bezahlt werden als ihre männlichen Kollegen. Dabei spielt die gesellschaftliche Machtposition eine entscheidende Rolle: Wer über ausreichend Macht verfügt, kann nicht nur entscheiden, wer zur „Wir-Gruppe“ gehört und wer zu „den Anderen“ sondern auch Strukturen schaffen und aufrechterhalten, die die Gruppe der „Anderen“ abwertet und benachteiligt während die „Wir-Gruppe“ aufgewertet und bevorzugt wird.

Bereits die Konstruktion von „Wir-Gruppen“ und „Die-Gruppen“ basiert auf bestimmten Bildern und Vorstellungen, welche die **ideologisch-diskursive Ebene** von Diskriminierung darstellen. Diese Ebene umfasst allgemeine Bilder sowie Wert- und Norm-Vorstellungen, die von vielen Menschen geteilt werden und überall (z.B. in Filmen, Schulbüchern, Nachrichten etc.) präsent sind. Viele diskriminierende Überzeugungen und Narrative sind in unserer Sprache und unserem Denken verankert und werden seit Jahrhunderten bewusst und/oder unbewusst reproduziert.

2.1.4 Formen von Diskriminierung⁴

Diskriminierung kann, je nach dem gegen welche Menschen(gruppe) sie sich richtet, verschiedene Formen haben. Die verbreitetsten Formen sind:

- **Rassismus**
Diskriminierung von Menschen aufgrund ihrer realen oder vermuteten Herkunft oder ethnischen Zugehörigkeit
- **Sexismus**
Diskriminierung von Menschen aufgrund ihres Geschlechts oder „nicht-männlichem“ Verhaltens (Foitzik, 2019) oder Aussehens
- **Homo-/Queerfeindlichkeit**
Diskriminierung von Menschen aufgrund ihrer Sexualität und sexuellen Identität
- **Antisemitismus**
bestimmte Wahrnehmung von jüdischen Menschen, die sich als Hass ausdrücken kann
- **Ableismus**
Diskriminierung von Menschen aufgrund realer oder vermuteter körperlicher oder psychischer Beeinträchtigungen
- **Klassismus**
Diskriminierung von Menschen aufgrund des sozialen Status und/oder der sozioökonomischen Herkunft

⁴ Ausführlicher siehe: (Antidiskriminierungsstelle des Bundes, 2019, S. 7-8)

2.2 Hate-Speech

Die folgenden Informationen zu Hate-Speech sind eine Zusammenfassung der Broschüre „Hate Speech: Formen, Inhalte und Gefahren“ von DigiBitS (Digitale Bildung trifft Schule)⁵.

2.2.1 Begriffsklärung

Hate Speech (auf Deutsch: Hassrede, auch: Hasssprache oder Hasskommentare) bezeichnet menschenverachtende Aussagen mit dem Ziel, Menschen(gruppen) abzuwerten. Hate Speech kann im Grunde als verbale Ausdrucksform von Diskriminierung verstanden werden, welche sich über verschiedene Medien, sprachlich wie visuell, ausdrückt. Häufig wird Hate Speech in sozialen Netzwerken geteilt und erreicht so ein großes Publikum.

2.2.2 Sprachlich wiederkehrende Muster

- **Beleidigungen:**
herabwürdigende Begriffe und Ausdrücke (z.B. „Schlampe“, „Schwuchtel“ oder „Sozialschmarotzer“)
- **Falschaussagen (Fake News):**
verunglimpfende Unterstellungen und Behauptungen über die Betroffenengruppen, die nachweislich oder offensichtlich nicht der Wahrheit entsprechen (z.B. „Die Flüchtlinge müssen im Supermarkt nichts bezahlen.“) oder aufgrund ihrer Verallgemeinerung Stimmungen gegen Personengruppen erzeugen sollen (z.B. „Die Chinesen verbreiten das Corona-Virus.“)
- **Verleumdungen und üble Nachrede:**
Falschaussagen über einzelne Personen, z.B. falsche Zuschreibungen zu einer Personengruppe (z.B. „Paul ist schwul, der verhält sich so mädchenhaft.“)
- **Verallgemeinerungen, Vorurteile und Stereotype:**
feindlich gesinnte, gruppenbezogene Pauschalaussagen (z.B. „Griechen sind faul.“, „Judäen sind reich.“)
- **Verschwörungserzählungen:**
nicht belegte und falsche Behauptungen eines vermeintlich konspirativen Wirkens der Betroffenengruppe (z.B. „Die Juden kontrollieren die Regierung.“)
- **Gleichsetzungen:**
pauschale Vergleiche der Betroffenengruppe mit Kriminellen („Die Polen sind Autodiebe.“, „Die Schwulen sind wie die Pädophilen, die wollen unsere Kinder sexuell missbrauchen.“)
- **Emotionalisierung und Übertreibung:**
Aussagen, die Stimmungen oder Gefühle wie Wut oder Angst erzeugen (z.B. „Es droht uns eine Islamisierung.“)
- **Androhung von Gewalt:**
Befürwortung oder Ankündigung von Vergewaltigungen, Körperverletzung oder gar Kriegen, die meist als „Widerstand“ verklärt und hochstilisiert werden.

⁵ Ausführlicher siehe: (DigiBitS, o.D.)

2.3 Soziale Medien

Soziale Medien sind digitale Plattformen, auf denen Menschen miteinander kommunizieren, Inhalte teilen und sich vernetzen können. Sie spielen eine zentrale Rolle in der modernen Kommunikation und haben einen großen Einfluss auf soziale, kulturelle und politische Entwicklungen⁶.

Die Funktionsweise ist dabei bei den meisten Plattformen sehr ähnlich: Die Nutzer:innen erstellen Profile, verbinden sich mit Freund:innen oder Follower:innen und können Texte, Bilder oder Videos posten. Andere können diese Beiträge liken, kommentieren oder teilen. Zudem bieten viele soziale Medien private Nachrichtenfunktionen an, mit denen die Nutzer:innen direkt miteinander kommunizieren können, unabhängig von öffentlichen Beiträgen, Uhrzeiten oder Wohn- bzw. Aufenthaltsorten. Dabei haben Nutzer:innen auch die Möglichkeit, sich mit anderen Menschen, die gemeinsame Interessen oder Ziele haben, in öffentlichen oder privaten Gruppen und Netzwerken zusammenzuschließen.

Bei den meisten Plattformen hängt es von Algorithmen ab, welche Inhalte den Nutzer:innen vorgeschlagen werden. Diese Algorithmen basieren auf den Vorlieben, dem Verhalten und den Interaktionen der Nutzer:innen und zielen darauf ab, Inhalte anzuzeigen, die für den einzelnen Nutzer relevant und interessant sind.

2.3.1 Relevanz für Kinder und Jugendliche

Soziale Medien sind in den letzten Jahren eine der wichtigsten Sozialisationsinstanzen für junge Menschen geworden. Dabei nehmen sie eine besondere Stellung ein. Einerseits, weil in unserer mediatisierten Gesellschaft alle anderen Sozialisationsinstanzen von (Sozialen) Medien durchsetzt sind und das Leben von jungen Menschen so in Großteilen online stattfindet. Andererseits, weil Soziale Medien durch ihre Schnelllebigkeit, die individuellen Algorithmen und die Vielfalt an verschiedenen Plattformen nur sehr schwer zu kontrollieren bzw. zu überschauen sind. So bekommen beispielsweise Eltern oder Pädagog:innen oft kaum bis keinen realistischen Einblick in das Medienerleben von jungen Menschen.

Daher ist es aus pädagogischer Perspektive enorm wichtig, die meistgenutzten Sozialen Medien zu kennen und im besten Fall auch zu verstehen, um den Anschluss zu den Kindern und Jugendlichen nicht zu verlieren und potenzielle Gefahren, aber auch Potentiale frühzeitig erkennen zu können.

2.3.2 Wichtigste Social Media Plattformen⁷

Die Messenger-App **WhatsApp** ist seit Jahren das von Jugendlichen meist genutzte Online-Angebot⁸. Hier können die Nutzer:innen gegenseitig Nachrichten und verschiedenste Medien wie Bilder, Videos oder Audiodateien kostenlos und in Echt-

⁶ Ausführlicher siehe: (Schneider & Toyka-Seid, 2024)

⁷ Zur Beschreibung der Funktionsweisen der Plattformen wurde auf die Selbstdarstellung der einzelnen Anbieter zurückgegriffen.

⁸ Ausführlicher siehe: (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand, & Glöckler, 2023, S. 32-35)

Zeit versenden. Dabei können sie exklusiv in einem Chat schreiben oder über Gruppen mehrere Menschen gleichzeitig kontaktieren.

Das foto- und videobasierte Soziale Netzwerk **Instagram** findet sich auf Platz zwei der meist genutzten Online-Angebote bei Jugendlichen⁹. Die Plattform basiert darauf, dass die Nutzer:innen Fotos und Video mit ihren Followern teilen und durch Likes und Kommentare darauf reagieren. Dabei wird die Plattform sowohl privat-freundschaftlich als auch öffentlich-kommerziell genutzt. Die Nutzer:innen sehen somit neben Bildern und Videos ihrer Freund:innen auch Inhalte von Prominenten, Unternehmen oder politischen Akteuren. Über die „Entdecken“-Funktion können die Nutzer:innen sich auch Inhalte anschauen, die ihnen der Algorithmus entsprechend des bisherigen Nutzerverhaltens vorschlägt.

Die chinesische Kurzvideo-Plattform **TikTok** ist vor allem bei jüngeren Menschen bis 15 Jahren sehr beliebt¹⁰. Auf dieser Plattform werden (fast) ausschließlich kurze Videos geteilt, primär mit dem Ziel, dass diese eine breite Öffentlichkeit erreichen und so „viral“ gehen. Die Videos können aber auch privat bleiben und nur unter Freund:innen geteilt werden. Von einem Großteil der Nutzer:innen wird die App hauptsächlich zum Konsum dieser Kurzvideos genutzt. Dabei spielt vor allem der (umstrittene) Algorithmus eine tragende Rolle. Durch diesen werden Nutzer:innen immer öfter Fake-News, Verschwörungserzählungen oder extreme politische Inhalte vorgeschlagen¹¹.

Die Video- und Streaming-Plattform **YouTube** ist bei Jugendlichen die beliebteste Plattform für den Konsum von Videos, Sendungen, Filmen und Serien¹². Auf YouTube können die Nutzer:innen Videos hochladen, ansehen, kommentieren und teilen, aber auch Kanäle abonnieren, um über neue Videos informiert zu werden. Neben diesen (i.d.R. kostenlosen) Abonnements einzelner Kanäle nutzt YouTube aber auch Algorithmen, um Videos basierend auf den Interessen der Nutzer zu empfehlen. Auch hier besteht ein recht hohes Risiko, dass junge Menschen durch den Algorithmus auf Videos mit extremen politischen Inhalten, Fake-News oder Verschwörungserzählungen geleitet werden¹³.

Der Nachrichtendienst **Telegram** wird von Jugendlichen zwar nur selten genutzt¹⁴, birgt dadurch aber nicht weniger Gefahren. Gerade im Rahmen der Corona-Pandemie und des russischen Angriffskriegs auf die Ukraine ist die App immer wieder damit aufgefallen, einen öffentlichen, unmoderierten Raum für die Verbreitung von Fake-News und Verschwörungserzählungen geboten zu haben¹⁵. Die App hat eine ähnliche Funktionsweise wie WhatsApp. Man kann dort Nachrichten und Medien verschicken

⁹ Ausführlicher siehe: (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand, & Glöckler, 2023, S. 32-35)

¹⁰ Ausführlicher siehe: (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand, & Glöckler, 2023, S. 32-35)

¹¹ Ausführlicher siehe: (Ley, 2023)

¹² Ausführlicher siehe: (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand, & Glöckler, 2023, S. 39-40)

¹³ Ausführlicher siehe: (Laaff, 2018)

¹⁴ Ausführlicher siehe: (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand, & Glöckler, 2023, S. 32-35)

¹⁵ Ausführlicher siehe: (Glaser, 2020)

und zu zweit oder in Gruppen miteinander kommunizieren. Das Besondere an Telegram ist zum einen die Sicherheit der App und zum anderen ihre Öffentlichkeit. Alle Inhalte, die von Nutzer:innen geteilt werden, sind verschlüsselt und in so genannten „geheimen Chats“ sogar Ende-zu-Ende-verschlüsselt. Gleichzeitig können Nutzer:innen über die Suchfunktion weltweit öffentliche Gruppen und Kanäle suchen und diesen beitreten.

Weitere Plattformen, die für Jugendliche von Bedeutung sind, deren Erklärung in diesem Rahmen aber nicht möglich ist:

- **Discord** oder **Teamspeak** (Audio-Chats, einzeln oder in Kanälen, privat oder öffentlich)
- **X/ehemals Twitter** (Kurznachrichtendienst, primär zum Teilen von Texten oder Bildern, Posts können geliked, kommentiert und repostet werden)
- **Twitch** (Live-Streaming-Plattform mit Live-Chat, kostenpflichtigen Abonnements und Spenden-Funktion)
- **Reddit** (sog. „Imageboard“, wird vor allem zum Teilen von Bildern, Geschichten und Memes genutzt, Nutzung variiert aber je nach Interessen)
- **BeReal** (Bilder der Front- und Innenkamera ohne Filter in einem zufälligen, von der App bestimmten Moment mit Freund:innen teilen)
- **OnlyFans** (Bilder und Videos posten, diese können aber nur durch kostenpflichtige Abonnements angesehen werden, wird aktuell vor allem in sexualisierten Kontexten verwendet)

Weitere Informationen zu verschiedenen Social-Media-Plattformen, deren Funktionsweise sowie verschiedenen Chancen und Risiken dieser Plattformen sind unter anderem zu finden bei:

- **Saferinternet.at** (www.saferinternet.at/was-ist)
Infos und Tipps zu beliebten sozialen Netzwerken und Plattformen
- **SCHAU HIN!** (www.schau-hin.info/soziale-netzwerke)
Medienratgeber zu verschiedenen sozialen Netzwerken und Plattformen
- **Bundeszentrale für polit. Bildung** (www.bpb.de/themen/medien-digitales/)
diverse Artikel und Literatur im Themenbereich Medien und Digitales

2.4 Desinformation (PLURV-Modell)

Bei Desinformation geht es um das absichtliche und gezielte verbreiten von falschen oder irreführenden Informationen. Ziel ist es, Menschen zu täuschen, zu manipulieren, Meinungen zu beeinflussen und Verwirrung zu stiften. Der Begriff „Fake-News“ wird hier als Synonym verwendet. Zur Erkennung von Desinformationen und den dahinterstehenden Mechanismen haben Kognitions-Wissenschaftler:innen das „PLURV-Modell“¹⁶ entwickelt.

PLURV setzt sich dabei aus den Anfangsbuchstaben der fünf Säulen dieses Modell zusammen, die im Folgenden kurz zusammengefasst werden.

¹⁶ Ausführlicher siehe: (Bundeszentrale für politische Bildung, 2023)

2.4.1 Pseudo Expert:innen

Um ein Argument oder eine Aussage zu unterstützen, wird auf eine Masse von Pseudo-Expert:innen verwiesen, die (nur) scheinbar Ahnung haben und in der Regel nicht als „echte“ Expert:innen qualifiziert sind.

2.4.2 Logikfehler

Aus nachweisbaren Tatsachen werden falsche Tatsachen gezogen oder eine Argumentation ist bei genauerer Betrachtung unlogisch. So werden bspw. irreführende Analogien („Äpfel mit Birnen vergleichen“) oder Strohmann-Argumente genutzt, um eine Tatsachen so zu verdrehen, dass sie die eigene Ansicht unterstützt.

2.4.3 Unerfüllbare Erwartungen

Hierbei geht es um eine „Verschiebung von Torpfosten“. Es werden immer noch mehr Informationen und Argumente, unwiderlegbare Tatsachen und sichere Prognosen für komplexe Fragestellungen verlangt. Das kann zwar wie berechtigte Kritik wirken, ist aber lediglich eine Argumentationsstrategie, um Forschende zu diskreditieren.

2.4.4 Rosinenpickerei

Es werden nur die Tatsachen und Argumente anerkannt, die in die eigene Argumentation passen. Alles andere wird abgelehnt oder bewusst verschwiegen.

2.4.5 Verschwörungsmythen¹⁷

Verschwörungsmythen sind Geschichten oder Mythen über eine Gruppe von Menschen, die vermeintlich im Geheimen zusammenarbeiten, um ihre Interessen durchzusetzen oder etwas Schlechtes zu vertuschen. Diese Geschichten sind in der Regel nicht durch (seriöse) Fakten belegbar und basieren auf Misstrauen, Spekulationen und antisemitischen Erzählungen¹⁸. Sie dienen dazu, (wissenschaftlich) fundierte Sachverhalte zu diskreditieren und so die eigene Erzählung gegen Widerspruch zu immunisieren. Es wird behauptet, dass wichtige Informationen vor der Öffentlichkeit verborgen werden, dass es Geheimbünde gibt, die versuchen würden „die Wahrheit“ zu verheimlichen und dass all das einem großen Plan folgt. So wird versucht, die Komplexität der Gesellschaft und der sozialen Probleme greifbar zu machen. Ziel ist eine Komplexitätsreduktion durch ein klares Gut-Böse-Schema: Während die eigene Opferrolle hervorgehoben wird („die anderen sind immer schuld“), wird einer anderen Personengruppe die konkrete Schuld gegeben. Bei den meisten Verschwörungsmythen stehen dann Jüdinnen und Juden unter Generalverdacht, auch wenn das oft nicht so konkret geäußert wird.¹⁹

¹⁷ Wir verwenden den Begriff „Verschwörungsmythen“ statt „-theorien“, da Verschwörungsmythen keine wissenschaftlichen Theorien sind, sondern Resultat jahrhundertealter Mythen und Erzählungen.

¹⁸ Ausführlicher siehe: (Butter, 2021)

¹⁹ Ausführlicher siehe: (Salzborn, 2021)

3 Hintergründe zur Methodenwahl

3.1 Warum Planspiel?

Das Planspiel stellt eine besonders geeignete Methode dar, um sich mit dem Thema politischer und strategischer Kommunikation auseinanderzusetzen. Durch die Möglichkeit, in einer fiktiven, aber dennoch realitätsnahen und dynamischen Umwelt politische Kommunikationsstrategien zu erleben und aktiv zu reproduzieren, statt sie nur theoretisch zu erörtern, sollen die Spieler:innen ein tieferes Verständnis für die zugrunde liegenden Mechanismen erhalten und die Auswirkungen politischer Kommunikation besser begreifen. Durch das gemeinsame Entwickeln und Ausprobieren von Kommunikationsstrategien in einem geschützten Umfeld sowie das aktive Erleben der Auswirkungen und Folgen dieser Strategien soll ein handlungs- und erfahrungsorientierter Lernprozess angestoßen werden, durch den die Spieler:innen vom praktischen Handeln zum reflektierten Denken gelangen und ihre Kommunikationsfähigkeiten sowie ihr Verständnis für soziale Interaktionen nachhaltig verbessern sollen²⁰.

3.2 Metapher „Alieninvasion“

Die Geschichte des Planspiels kann als Metapher zu gesellschaftlich geführten Migrationsdebatten interpretiert werden. Die Idee hinter der Geschichte war, dass sich die Schüler:innen in einem abstrakten und dennoch realitätsnahen Setting mit Themen wie Populismus, Desinformation, Entmenschlichung und der Reduzierung auf vermeintliche Verwertbarkeit auseinandersetzen, ohne dabei echte Schicksale und Betroffenheiten zu Spielementen zu machen. So sollte ein Raum geschaffen werden, in dem die dahinterliegenden Einstellungen und Strategien verschiedener Akteure bearbeitet und analysiert werden, ohne dabei Betroffenen das Gefühl zu geben, ein Spiel über ihr Schicksal und ihre Traumata zu spielen. Daher wird diese Metapher im Rahmen des Planspiels auch bewusst nicht aufgegriffen oder erklärt. Sollten im Rahmen des Spiels Überschneidungen oder Zusammenhänge thematisiert werden, bitte wir Sie darum, diese auf die Nachbereitung des Spiels zu verschieben.

Inwiefern die Abstraktion der Migrationsdebatten zur Debatte um den Umgang mit Aliens den oben genannten Zielen gerecht wird, lässt sich erst nach mehrmaliger Durchführung evaluieren. Hierzu bedarf es auch Ihres Feedbacks, über welches wir uns sehr freuen!

3.2 Rollen im Planspiel²¹

Die Übernahme einer neuen Rolle ist wesentlicher Bestandteil eines Planspiels und ermöglicht es den Schüler:innen verschiedene Perspektiven einzunehmen und kennenzulernen. So werden reale soziale Dynamiken besser simuliert und komplexe Themen greifbarer gemacht. Zudem fördern die verschiedenen Rollen die Interaktion und Kreativität im Spiel und unterstützen die Entwicklung von Kommunikations- und

²⁰ Ausführlicher siehe: (Schwägèle, 2015, S. 92-102) und (Thiemann, 2023, S. 13-16)

²¹ Ausführlicher siehe: (Schwägèle, 2015, S. 49-50)

Problemlösungsfähigkeiten, indem sie das Spiel strukturieren und das emotionale Engagement fördern. Für dieses Planspiel haben wir eine Sammlung von 30 Rollen angelegt, die alle einen unterschiedlichen Einfluss auf Spiel- und vor allem Entscheidungsprozess nehmen (sollen). Jede:r Spieler:in erhält vor Spielbeginn eine Rolle zugeteilt (siehe Kapitel 4.1.3), die er:sie über die gesamte Dauer des Planspiels übernimmt. Die Schüler:innen sollen sich in ihre Rollen hineindenken und versuchen, ihre Kommunikation, Entscheidungen und Einstellungen vorrangig an ihrer Rolle auszurichten.

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht der möglichen Rollen inklusive Zuordnung zu den entsprechenden Gruppen.

Pro-Alien-Gruppe	Anti-Alien-Gruppe	Skeptiker-Gruppe
Diplomat:in Du versuchst eine friedliche Kommunikation mit den Aliens herzustellen und zwischen den Gruppen zu vermitteln. Respektvolle Kommunikation auf Augenhöhe ist dir wichtig.	Militärstrateg:in Du planst Verteidigungsmaßnahmen und möchtest am liebsten sofort eine militärische Antwort auf die potenzielle Bedrohung vorbereiten. Von Frieden & Pazifismus* hältst du nicht viel. (*alle Anstrengungen unternehmen, um Frieden zu erhalten oder herzustellen)	Wissenschaftler:in Du bist überzeugt, dass es für alles eine rationale Erklärung gibt und lehnst die Idee von Aliens strikt ab. Du recherchierst gern und bist erst zufrieden, wenn du eine rationale Antwort gefunden hast.
Wissenschaftler:in Du bist begeistert von der Möglichkeit, neues Wissen zu erlangen und möchtest die Aliens unbedingt erforschen. Du legst großen Wert auf Fakten und wissenschaftliche Überprüfbarkeit.	Verschwörungserzähler:in Du glaubst, die Regierung arbeitet heimlich mit den Aliens zusammen, um die Menschheit zu kontrollieren. Da bist du dir sehr sicher und lässt dir auch nichts anderes erzählen.	Journalist:in Du versuchst, die Berichterstattung objektiv und sachlich zu halten, ohne in Spekulationen zu verfallen. Dabei suchst du immer wieder lange nach objektiven und neutralen Quellen.
Aktivist:in Du setzt dich für die Rechte der Aliens ein und möchtest sie als neue Lebensform auf der Erde schützen. Die Achtung der Rechte aller Lebewesen steht bei dir an erster Stelle!	Patriot:in Du bist überzeugt, dass die Aliens eine Bedrohung für die nationale Unabhängigkeit darstellen und setzt dich für den Schutz der Landesgrenzen ein. Dabei ist auch Gewalt ein legitimes Mittel für dich.	Regierungsbeamt:in Du bemühst dich, die Bevölkerung zu beruhigen und die Ordnung aufrecht zu erhalten, ohne die Alien-Theorien zu unterstützen. Doch sobald du negative Konsequenzen aus deiner Haltung befürchtest, änderst du auch mal deine Meinung

Pro-Alien-Gruppe	Anti-Alien-Gruppe	Skeptiker-Gruppe
Ufolog:in Du glaubst schon lange an Aliens und siehst dich durch die letzten Ereignisse darin bestätigt. Du fordernst, dass alle Informationen zu den potenziellen Aliens offengelegt werden.	Populist:in Du bist Politiker:in, der/die sich darauf beruft die "wahren Interessen" des Volkes zu vertreten. Hierfür scheust du auch nicht davor, Gerüchte und Falschinformationen zu streuen oder schlecht über die Menschen zu sprechen, die anders denken als du.	Psycholog:in Du glaubst, dass die Ereignisse und Reaktionen der Menschen auf Massenhysterie oder psychologische Effekte zurückzuführen sind. Die genaue Ursache dafür suchst du allerdings schon eine ganze Weile.
New-Age-Guru: Du glaubst, die Aliens seien spirituelle Wesen, die der Menschheit helfen wollen, sich weiterzuentwickeln. Du achtest sehr auf übernatürliche, spirituelle Signale und Nachrichten. Und auf deine Aura.	Wissenschaftsskeptiker:in Du misstraust den Berichten über friedliche Absichten der Aliens und fordernst eine harte Linie gegen sie. Du glaubst eher deinen eigenen Gefühlen als der Wissenschaft.	Bürgerrechtler:in Du setzt dich dafür ein, dass die Freiheit der Menschen gewahrt bleibt und warnst vor Überreaktionen seitens der Regierung. Dir sind andere soziale Probleme deutlich wichtiger als ein Gerücht über Aliens. Oder?
Technologie-Enthusiast:in Du bist fasziniert von der Möglichkeit, fortschrittliche Alien-Technologie zu entdecken und für die Weiterentwicklung der Menschheit zu nutzen. Du betonst aber auch immer wieder den Wert neuer Technologie für die Wirtschaft.	Religiöse:r Fanatiker:in Du siehst die Aliens als teuflische Wesen, die bekämpft werden müssen, um die Menschheit zu retten. Wer an das Gute in den Aliens glaubt, ist deiner Meinung nach vom Teufel besessen.	Unternehmer:in Für dich steht dein Geschäft und dessen wirtschaftlicher Erfolg an erster Stelle. Du versuchst die Aufregung um die Alien-Frage für dich und dein Geschäft zu nutzen. Deine Position ist dabei von möglichen Gewinnchancen abhängig.
Politiker:in Du siehst die Anwesenheit der Aliens in erster Linie als Chance, um international Einfluss zu gewinnen und eine neue Ära der Kooperation einzuleiten. Dabei bemühst du dich sehr um Anerkennung und Sichtbarkeit.	Technologie-Skeptiker:in Du befürchtest, dass die Alien-Technologie gefährlich ist und die Menschheit vernichten könnte. Generell bist du kein:e Freund:in von moderner Technik oder des Internets.	Philosoph:in Du versuchst, die Welt, so wie sie dir entgegenkommt und wie sie zustande kommt, zu verstehen. Du hinterfragst die Existenz der Aliens, da es sich auch nur um ein philosophisches oder gesellschaftliches Konstrukt handeln könnte.

Pro-Alien-Gruppe	Anti-Alien-Gruppe	Skeptiker-Gruppe
<p>Journalist:in Du möchtest die positive Seite der Alienkontakte in den Medien hervorheben und über die Möglichkeit einer friedlichen Koexistenz berichten. Du bist bekannt für deine sehr emotionalen Artikel.</p>	<p>Paramilitärische:r Anführer:in Du organisierst eine bewaffnete Gruppe, um euch gegen eine vermeintliche Alien-Invasion zu verteidigen. Diese Gruppe gab es vorher schon und ihr habt eigentlich ein anderes Ziel vor Augen...</p>	<p>Versicherungsmakler:in Unsichere Zeiten beleben dein Geschäft. Du versuchst, die aktuelle Stimmung für dich zu nutzen und möglichst viele Alien-Versicherungen zu verkaufen. Ob es Aliens tatsächlich gibt ist dir dabei nicht so wichtig.</p>
<p>Umweltschützer:in Du glaubst, dass die Aliens der Erde helfen können, Umweltprobleme zu lösen und setzt dich für eine enge Zusammenarbeit ein. Dabei achtest du sehr auf Umweltschutz und Nachhaltigkeit.</p>	<p>Unternehmer:in Du befürchtest, dass die Aliens dein Geschäft negativ beeinflussen könnten und forderst Maßnahmen gegen sie. Dein persönlichen Interessen und die positive Entwicklung deines Unternehmens haben für dich Priorität.</p>	<p>Politiker:in Du bemühst dich, die Diskussion auf andere Themen zu lenken und siehst in der Alien-Theorie eine Ablenkung von wichtigen politischen Fragen. Du legst Wert darauf, dass über DEINE Themen gesprochen wird.</p>
<p>Religiöse:r Führer:in Du interpretierst die Aliens als himmlische Botschafter und als Zeichen für eine göttliche Intervention. Dein Glaube steht bei dir weit über der modernen Wissenschaft.</p>	<p>Historiker:in Du vergleichst die aktuelle Situation mit früheren Invasionen oder Kolonialisierungen und warnst vor den Gefahren. Mit Diskriminierung willst du nichts zu tun haben und du engagierst dich aktiv dagegen.</p>	<p>Pessimist:in Du findest es bei all den globalen Krisen wie Klimawandel, Krieg und Krankheiten sinnlos über Aliens zu diskutieren. Deiner Meinung nach wird es die Erde bis zum Eintreffen der Aliens eh nicht mehr geben.</p>

3.3 Gruppen im Planspiel

Mit ihren zugeteilten Rollen werden die Schüler:innen außerdem einer der drei Interessengemeinschaften des Planspiels zugeordnet: der Pro-Alien-Gruppe, der Anti-Alien-Gruppe oder den Skeptikern. Die Pro-Alien-Gruppe simuliert eine offene, emanzipatorische Gruppe, mit einer positiven und wohlwollenden Grundeinstellung gegenüber Aliens und potenziellen Kontakten zu diesen. Die Gruppe soll faktenbasiert argumentieren und Wert auf wissenschaftliche Überprüfbarkeit legen und damit den Versuch, Falschinformationen mit Fakten zu begegnen, nachstellen. Dennoch wird jedes Ereignis, das im Laufe des Planspiels auftreten kann, von der Anhängerschaft²² der Gruppe als Beweis für eine Existenz der Aliens und eines anstehenden Kontaktversuches interpretiert, trotz möglicher anderer Erklärungen.

Ihr gegenüber steht die Anti-Alien-Gruppe. Diese simuliert eine sehr kritische und tendenziell abwehrende Gruppe, welche in den vermeintlichen Aliens eine akute Gefahr für Leben und Wohlstand sieht und daher eine grundsätzlich ablehnende Haltung zu einem potenziellen Alien-Kontakt einnimmt. Wie die Pro-Alien-Gruppe interpretiert die Anhängerschaft der Anti-Alien-Gruppe die auftretenden Ereignisse als Beweis für eine Existenz außerirdischen Lebens und eines anstehenden Kontakt-versuchs. Dabei werden den Aliens jedoch feindliche Absichten unterstellt und die Ereignisse als Beginn einer aggressiven Invasion geframed²³. Die Gruppe soll im Spielverlauf versuchen, mit Falschinformationen, Framing und Populismus²⁴, Einfluss auf die Meinungsbildung der anderen Menschen (vor allem aus der Skeptiker-Gruppe), zu nehmen. Dabei sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass keine menschenverachtenden oder gewaltverherrlichenden Ansichten reproduziert werden. Hinweis zum Umgang damit finden Sie in Kapitel 5.2.

Die Skeptiker-Gruppe, als dritte Gruppe des Planspiels, hat eine besondere Funktion im Spielverlauf. Die Gruppe steht neuen Entwicklungen kritisch gegenüber und will an alten Traditionen und Werten festhalten. Im Gegensatz zu den anderen beiden Gruppen, zweifelt die Skeptiker-Gruppe an der Existenz von Aliens und betrachtet die Diskussion darüber als Versuch, vor der großen Volksabstimmung von sozialen Problemen und anderen wichtigen Themen abzulenken. Wenn ein neues Ereignis auftritt, erhält die Gruppe meist keine subjektive Interpretation des Ereignisses aus einer Social-Media-Plattform, sondern Zeitungsartikel, Interviews und Social-Media-Postings von verschiedenen Institutionen, Verantwortungsträger:innen und Expert:innen, die eine sachliche(re) Erklärung ohne Alien-Bezug anbieten. Im Spielverlauf soll die Gruppe, mit Verweis auf diese Erklärungen, die geführten Debatten verschieben und andere Probleme in den Vordergrund stellen.

²² Die Anhängerschaften der Gruppen werden durch die Interpretationen der Ereignisse dargestellt.

²³ Framing: „[...] Einbettung eines Themas in einen subjektiven Deutungsrahmen“ (www.duden.de)

²⁴ Populismus: „[...] politische Grundhaltung, die in radikaler Opposition zu den herrschenden politischen und gesellschaftlichen Eliten steht und für sich selbst reklamiert, den „wahren“ Volkswillen zu erkennen und zu vertreten“ (www.bpb.de)

Das Besondere an der Skeptiker-Gruppe ist außerdem, dass aus ihr keine Partei, sondern eine Bewegung entsteht. Während die beiden Parteien ein konkretes Ziel verfolgen (Mehrheit für die eigene Position bei der Endabstimmung) verfügt die Skeptiker-Bewegung über keine konkreten Ziele, sondern versucht, andere Themen als die vermeintlichen Aliens in den Fokus der Debatten zu stellen. Zudem sind die Rollen der Skeptiker-Gruppe sehr vage formuliert und weniger gefestigt in ihren Positionen, wodurch sie sich im Idealfall eher von den Argumenten und Strategien der Parteien überzeugen lassen und unter Umständen sogar gänzlich die Seiten wechseln. Diese Komponente braucht es, damit im Rahmen des Wahlkampfs auch Überzeugungsarbeit geleistet werden muss, statt nur die eigenen Mitglieder zu bestärken.

3.4 Zur Wahl der Social-Media-Plattformen

Jede Gruppe darf selbst entscheiden, welches Medium bzw. welche Plattform sie nutzt, um andere Menschen mit ihren Inhalten zu erreichen. Dabei wird eine rein fiktive Nutzung angenommen. Im Rahmen ihrer Gruppenbeschreibung bekommt jeden Gruppe dazu einen Hinweis, welche Medien/Plattformen ihre Anhängerschaft vorrangig verwendet. So verwenden die Anhänger der Pro-Alien-Gruppe vor allem Instagram und YouTube, die Anti-Alien-Anhänger Twitter(mittlerweile „X“) und Telegram und die Alien-Skeptiker nutzen die Zeitung und das Radio. Zudem erhalten die Gruppen zu jedem Ereignis eine gruppenspezifisch-subjektive Interpretation der entsprechenden Nachrichten, vorrangig (aber nicht immer) über das bevorzugte Medium der Anhängerschaft. Durch diese Spielmechanik soll simuliert werden, wie verschiedene Medien von bestimmten politischen Akteuren zur Beeinflussung und Agitation genutzt werden und so aufgezeigt werden, welche Gefahren sich dadurch für die freie Meinungsbildung ergeben.

Die Wahl der Social-Media-Plattformen war dabei kein Zufall²⁵. Verschiedene Studien sowie unsere Praxiserfahrungen haben gezeigt, dass zwar alle Plattformen für das Verbreiten von Fake-News und Populismus genutzt werden, einige sich aber besonders gut dafür eignen²⁶.

So eignet sich **Twitter/X** wegen der Schnelligkeit und Reichweite der Plattform gut für das Verbreiten solcher Inhalte. Über kurze, prägnante Tweets können Warnungen und Aufrufe zur Verteidigung gegen die vermeintliche Alieninvasion schnell verbreitet und über virale Hashtags mehr Anhänger mobilisiert werden. **Telegram** dagegen bietet eine sicherere, private Möglichkeit, um Nachrichten an eine geschlossene Gemeinschaft von Gleichgesinnten zu senden. Damit eignet sich die Plattform besonders für die Verbreitung von Verschwörungsmythen oder für die Organisation von Aktionen ohne staatliche Überwachung. Die Plattform **Instagram** wird in der Realität zwar auch für die Verbreitung von Desinformationen genutzt, allerdings wird dort etwas besser moderiert. Die Plattform ermöglicht es der Pro-Alien-Gruppe, emotionale und visuell

²⁵ Die Plattform TikTok wurde bewusst nicht in das Planspiel einbezogen, da das spezielle Video-Format schwer zu simulieren ist und das Nutzererlebnis stark von einem komplexen Algorithmus abhängt, der in diesem Rahmen nicht nachgebildet werden kann.

²⁶ Ausführlicher siehe: (mebis Redakteure, 2021) und (Stegers, 2021, S. 12)

ansprechende Inhalte vor allem unter jungen und aufgeschlossenen Nutzer:innen besser zu verbreiten. Sie wird daher genutzt, um Bilder und Videos zu teilen, die die positive Seite einer möglichen Alien-Ankunft darstellen. Auf **YouTube** können schließlich ausführlichere Videos, Interviews und Dokumentationen veröffentlicht werden, die eine freundlichere Haltung gegenüber der Aliens propagieren. YouTube bietet hierfür eine Plattform für kreative, langfristige Inhalte, die ein breites Publikum erreichen können und Diskussionen fördern. Außerdem können Positionen und Meinungen mit deutlich mehr Kontext, Erklärungen und Argumenten versehen werden als auf den meisten anderen Plattformen.

Die Medien **Zeitung und Radio** wurden in erster Linie ausgewählt, da sie als traditionelle und vertrauenswürdige Medien gelten, die gründlich recherchierte und sachliche Informationen bereitstellen. Zudem lässt sich über diese Medien eine sehr breite Zielgruppe erreichen, die über die anderen Medien oft nicht oder nur schwer erreicht wird. Die gruppenspezifisch-subjektiven Interpretationen der Ereignisse für die Skeptiker-Gruppe nutzen hauptsächlich (nicht ausschließlich!) diese Medien und sollen dabei meistens eine rationale(re) Gegenpositionen zu den Interpretationen der anderen beiden Parteien darstellen.

3.5 Ereignisse im Spielverlauf

Im Verlauf des Planspiels hat die Spielleitung mehrere Möglichkeiten mithilfe verschiedener Ereigniskarten Einfluss auf die Spieldynamik zu nehmen. Zum einen im Rahmen der beiden, im Spielkonzept vorgesehenen Ereignisse und zum anderem durch zufällige Ereignisse, die durch die Spielleitung an beliebigen Stellen spontan eingebracht werden können. Die Ereignisse können verwendet werden, um Diskussionen anzuregen oder in eine andere Richtung zu lenken. Sie bewirken, dass Parteien ihre Strategie umstellen (müssen), Debatten intensiver geführt werden oder die Schüler:innen ihre Einstellungen gänzlich überdenken. Im Konzept finden Sie, neben der UFO-Sichtung als Start-Ereignis, 15 weitere Ereignisse in drei verschiedenen Intensitäten, die sie im Spielverlauf beliebig einfließen lassen können. Die Ereigniskarten sind am oberen rechten Rand mit Farben entsprechend der Intensität gekennzeichnet. Leichte Ereignisse wie Träume, Geräusche, Radiosignale etc. eignen sich gut zum Spielstart und um Diskussionen etwas zu füttern. Mittlere Ereignisse wie Hautoauschläge, Wetterwechsel, Stromausfälle etc. sind in ihrer Wirkung bereits gravierender und eignen sich gut, um kontroverse Diskussionen anzuregen und die Spieldynamik gezielt in eine Richtung zu lenken. Schwere Ereignisse wie Massenpsychosen oder verschwindende Personen sollten eher gegen Ende Spiels eingesetzt werden oder wenn Sie das Gefühl haben, dass das Spiel ins Stocken gerät, etwa weil es eine Partei zu leicht oder zu schwer hat.

Bitte beachten Sie, dass die neutralen Ereigniskarten gezielt vage gehalten sind, um Raum für unterschiedliche Interpretationen zu lassen. Sie finden zusätzlich zu den allgemeinen Ereigniskarten noch verschiedene, gruppenspezifisch-subjektiv formulierte Interpretationen der Ereignisse, die zusätzlich in die Gruppen gegeben werden sollen. Durch die verschiedenen Interpretationen der Nachrichten soll der

Einfluss von Filterblasen auf die Informationsgewinnung simuliert und die Dynamik zwischen den Gruppen angeregt werden.

Die verschiedenen Interpretationen der Ereignisse wurden mit PowerPoint sowie den Online-Tools von prankshit²⁷ und Paul Newsmann²⁸ erstellt. Anhand der authentischen und kaum als Fälschung zu erkennenden Screenshots kann im Nachgang noch einmal verstärkt darauf eingegangen werden, wie schnell und einfach sich solche realistischen Falschinformationen erstellen lassen und welche Gefahren sich daraus ergeben. Bitte achten Sie darauf, den Schüler:innen idealerweise nur mitzuteilen, dass es sich bei den Screenshots um Fälschungen handelt und nicht, womit diese Fälschungen erstellt wurden. Wir möchten vermeiden, dass Schüler:innen die Tools nutzen, um selbst Falschinformationen zu streuen.

Folgend finden Sie eine Übersicht über alle möglichen Ereignisse sowie die entsprechenden gruppenspezifisch-subjektiven Interpretationen.

²⁷ „Prankshit“ ist ein kostenloses Online-Angebot um gefälschte Chats und Postings auf diversen Sozialen Medien zu erstellen. (<https://prankshit.com/>)

²⁸ „Paul Newsman“ ist ein kostenloses Online-Angebot um Satire- oder Scherzartikel im Stil verschiedener bekannter Zeitungen oder Zeitschriften zu erstellen. (<https://paulnewsman.com/>)

	Ereignis	Interpretation Pro-Aliens	Interpretation Anti-Aliens	Interpretation Skeptiker
Start	<p>Start-Ereignis UFO-Sichtung: Siehe Zeitungsartikel als Anlage</p>	<p><u>Instagram-Post:</u> „Endlich haben wir die Möglichkeit, Kontakt mit einer außerirdischen Zivilisation aufzunehmen! Das könnte der Beginn einer völlig neuen Ära sein!“</p>	<p><u>Tweet:</u> „Das ist eine ernste Bedrohung! Die Regierung muss sofort Maßnahmen ergreifen, um uns und unser Land vor möglichen Gefahren zu schützen.“</p>	<p><u>WhatsApp-Chat:</u> „Im Radio und in den Nachrichten haben sie heute aber schon öfter gesagt, dass es wohl ein Wetterballon war.“</p>
Leichte Ereignisse	<p>Seltsame Träume: Viele Menschen berichten, dass sie in der gleichen Nacht ähnliche, beunruhigende Träume von fremden Wesen hatten.</p>	<p><u>Tweet:</u> „Vielleicht sind diese Träume ein Versuch, friedlich mit uns in Kontakt treten.“</p>	<p><u>Telegram-Chat:</u> „Die Aliens manipulieren unsere Träume um uns zu beeinflussen und uns schwach zu machen!“</p>	<p><u>Zeitungsa</u>rtikel: „Beunruhigende Träume in Urpsar: Zufall oder kollektives Unterbewusstsein?“</p>
	<p>Mysteriöse Geräusche: Einwohner berichten über tiefe, donnerartige Geräusche aus der Erde, die keine erkennbaren Ursachen haben.</p>	<p><u>Tweet:</u> „Vielleicht sind diese Geräusche eine Art Willkommensgruß oder ein Zeichen ihrer Anwesenheit.“</p>	<p><u>Tweet:</u> „Wollen uns die Aliens aus der Erde heraus angreifen???"</p>	<p><u>Zeitungsa</u>rtikel: „Mysteriöse Donnergeräusche in der Nacht: Ursache entlarvt“</p>
	<p>Seltsame Radiosignale: Ein Radiosender berichtet über merkwürdige, nicht zuordenbare Signale, die immer wieder in ihre Übertragungen eingestreut werden.</p>	<p><u>YouTube-Video:</u> „Radiosignale aus den Tiefen des Universums“</p>	<p><u>Tweet:</u> „Die Aliens versuchen unsere Kommunikationssysteme zu stören und Chaos zu verbreiten!!“</p>	<p><u>Statement UrpsarFM:</u> „Das sind nur technische Störungen.“</p>

	Ereignis	Interpretation Pro-Aliens	Interpretation Anti-Aliens	Interpretation Skeptiker
Leichte Ereignisse	Unbekannte Lichter am Himmel: In mehreren Städten werden seltsame Lichter am Nachthimmel beobachtet. Manche behaupten, sie hätten sich unnatürlich schnell bewegt.	<u>Instagram-Post:</u> „Sind das nur Wetterphänomene oder doch der langersehnte Besuch von außerhalb unserer Welt?“	<u>Tweet:</u> „Die Aliens überwachen uns aus der Luft. Die Punkte am Himmel sind ihre Schiffe.“	<u>Zeitungsartikel:</u> „Neue Starlink-Satelliten über Urpsar zu sehen.“
	Massives Tierverhalten: Tiere in verschiedenen Gegenden verhalten sich ungewöhnlich, etwa durch plötzliches Flüchten oder lautes Aufschreien in der Nacht.	<u>YouTube-Video:</u> „Nehmen Aliens über unsere Haustiere Kontakt auf?“	<u>YouTube-Video</u> „Wie die Aliens unsere Tiere manipulieren!“	<u>YouTube-Video:</u> „DARUM ist euer Hund aktuell anders (Wetter!)“
	Unerklärliche GPS-Ausfälle: In bestimmten Gebieten funktioniert das GPS-System plötzlich nicht mehr, und alle Navigationsgeräte zeigen falsche Positionen an.	<u>Tweet:</u> „Vielleicht spielen die Aliens mit unserer Technologie, um uns neugierig zu machen oder um uns zu testen.“	<u>Tweet:</u> „Das ist ein gezielter Angriff auf unsere Infrastruktur, um uns zu destabilisieren.“	<u>Tweet:</u> „Der GPS-Provider Urpsaricom meldet weltweite technische Störungen aufgrund eines Software-Fehlers.“
	Kornkreise: In ländlichen Gegenden werden plötzlich Kornkreise entdeckt, deren Ursprung ungeklärt bleibt.	<u>Instagram-Post:</u> „Kornkreise sind eine Form der Alien-Kommunikation. Sie wollen uns Botschaften hinterlassen.“	<u>Tweet:</u> „Die Aliens hinterlassen Zeichen ihrer Macht und bereiten ihre Landung vor.“	<u>Zeitungsartikel:</u> „Das sind Scherze oder von Menschen gemachte Kreationen, die der Landwirtschaft schaden“

	Ereignis	Interpretation Pro-Aliens	Interpretation Anti-Aliens	Interpretation Skeptiker
Mittlere Ereignisse	Wasserverfärbung: Flüsse oder Seen in bestimmten Gebieten verfärbten sich plötzlich, ohne dass eine chemische Ursache gefunden wird.	<u>YouTube-Video:</u> „Testen die Aliens unsere Umwelt oder hinterlassen sie uns Hinweise auf ihre Anwesenheit?“	<u>Telegram-Chat</u> „Die Aliens kontaminieren unser Wasser, um uns zu schwächen.“	<u>Zeitungsa</u> rtikel: „Gesundheitsministerium von Urpsar warnt vor Blaulalgen.“
	Seltsame Hauthausschläge: In einigen Regionen klagen Menschen plötzlich über unerklärliche Hauthausschläge oder Juckreiz.	<u>Instagram-Post:</u> „Reaktion auf einen Versuch der Aliens, mit uns auf einer biologischen Ebene zu interagieren.“	<u>Tweet:</u> „Das ist ein biologischer Angriff! Die Aliens versuchen uns krank zu machen.“	<u>Zeitungsa</u> rtikel: „Die Hauthausschläge könnten durch Umweltfaktoren oder Allergien verursacht werden.“
	Plötzlicher Wetterwechsel: Unerwartet heftige Stürme oder Temperaturstürze treten in mehreren Teilen des Landes auf, ohne dass meteorologische Gründe erkennbar sind.	<u>Instagram-Post:</u> „Wieso Wetter-Manipulation zur Landungsvorbereitung eingesetzt wird.“	<u>Tweet</u> „Sie nutzen das Wetter als Waffe, um uns zu schaden.“	<u>Zeitungsa</u> rtikel „UFO-Wolken sind nur Lenticularis-Wolken“
	Störungen in der Stromversorgung: In einigen Regionen kommt es zu plötzlichen Stromausfällen, die unerklärlich erscheinen und nach kurzer Zeit wieder verschwinden.	<u>Tweet:</u> „Die Aliens könnten unsere Technologie untersuchen, um uns besser kennenzulernen.“	<u>Tweet:</u> „Sie greifen unsere Infrastruktur an, um Chaos zu verursachen.“	<u>Tweet:</u> „Stromausfälle hatten natürliche Ursachen, die vom Stromanbieter behoben wurden.“
	Massenmeditation: In verschiedenen Orten beginnen Gruppen von Menschen, sich ohne erkennbaren Grund zu versammeln und in einer Art Trance oder Meditation zu verharren.	<u>Instagram-Post:</u> „Die Aliens haben eine friedliche Botschaft gesendet, die die Menschen zu einer gemein-samen Meditation inspiriert hat.“	<u>Tweet:</u> „Die Aliens manipulieren die Menschen, um sie willenlos und kontrollierbar zu machen.“	<u>Zeitungsa</u> rtikel: „Das könnte einfach ein kollektives, psychologisches Phänomen sein oder eine zufällige Bewegung.“

	Ereignis	Interpretation Pro-Aliens	Interpretation Anti-Aliens	Interpretation Skeptiker
Schwere Ereignisse	Verschwinden von Personen: Berichte über das Verschwinden von Menschen häufen sich. In manchen Fällen tauchen sie später wieder auf, können sich aber nicht erinnern, wo sie waren.	<u>YouTube-Video:</u> „Die Aliens haben mich entführt um uns kennenzulernen!“	<u>Tweet:</u> „Die Aliens entführen Menschen, um Experimente an ihnen durchzuführen.“	<u>Radio-Interview:</u> „Menschen verschwinden aus vielen Gründen, sei es freiwillig oder unfreiwillig, aber das hat nichts mit Aliens zu tun.“
	Einbrüche in Regierungsserver: Es wird berichtet, dass Regierungscomputer gehackt wurden, und dabei sollen Informationen über "ungewöhnliche Aktivitäten" gestohlen worden sein.	<u>Tweet:</u> „Die Aliens könnten versuchen, unsere Kommunikation zu verstehen oder uns auf ihre Weise zu kontaktieren.“	<u>Telegram-Chat:</u> „Sie hacken unsere Systeme, um uns auszuspionieren und wichtige Informationen zu stehlen.“	<u>Zeitungs-Artikel</u> „Das könnte das Werk von Hackern sein. Ein Cyberangriff muss nicht von Aliens stammen.“
	Massenpsychose: In einer Stadt bricht plötzlich Panik aus, als viele Menschen gleichzeitig behaupten, eine Invasion zu erleben, obwohl keine sichtbaren Anzeichen dafür vorliegen.	<u>YouTube-Video:</u> „Vielleicht haben die Menschen die Präsenz der Aliens gespürt und sind deshalb in Panik geraten.“	<u>Telegram-Chat</u> „Die Aliens verursachen Panik, um uns zu verwirren und zu destabilisieren.“	<u>Radio-Interview</u> „Das ist ein psychologisches Phänomen, bei dem sich die Menschen gegenseitig in Panik versetzen. Es gibt keine realen Beweise für Aliens.“

3.6 Hintergründe und Hinweise zu einzelnen Schritten

Im Folgenden wollen wir kurz die einzelnen Planspielphasen erläutern und die Hintergründe bzw. Gedanken hinter den jeweiligen Spielmechaniken transparent machen, um Ihnen die Durchführung und eine eventuelle Anpassung des Spielverlaufs zu erleichtern.

3.6.1 P01-Einstieg und Erläuterungen

Die Schüler:innen sollen einen Überblick über den Tagesverlauf, das Thema und das Ziel des Planspiels bekommen. Es sollten alle Schüler:innen wissen, worauf sie sich in den nächsten sechs Stunden einstellen sollen und was das Ziel des Spiels ist. Alle weiteren Informationen zum Spiel erhalten sie im Rahmen der nachfolgenden Methoden. Wichtig ist hier der Hinweis an die Schüler:innen, dass der Tag nicht in den gewohnten 45-Minuten-Schritten ablaufen wird und dass die Pausenzeiten unter Umständen abweichen könnten.

3.6.2 P02-Rollen- und Gruppenverteilung

Die Rollen- und Gruppenzuteilungen sollten unbedingt im Vorfeld von der Lehrkraft geplant werden. Hinweise hierzu finden Sie in Kapitel 4.1. Nach dem die Schüler:innen ihre Rollenkarten bekommen haben, können sie grundsätzliche Verständnisfragen zur ihren Rollen und Gruppen stellen und ihre Rolle gegebenenfalls wechseln, wenn sie sich mit dieser unwohl fühlen sollten. Eine tiefere Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle und der Gruppe findet aber noch einmal in P04 statt. Diese Phase kann zunächst für Unruhe und Aufregung unter den Schüler:innen sorgen, die sich über ihre Rollen austauschen oder ihre Gruppen suchen. Daher wurden für diesen Part 20 Minuten eingeplant und die Spielerklärung bewusst vorangestellt, um sicherzustellen, dass diese von allen gehört wird.

3.6.3 P03-erstes Ereignis „UFO-Sichtung“

Dieses Ereignis soll dazu dienen, dass sich die Schüler:innen gut im Spiel und der Planspielsituation einfinden und eine Vorstellung von Spielsetting und -thematik bekommen.

3.6.4 P04-Einarbeitung in Rollen und Gruppen

Hierbei sollen die Schüler:innen erneut Zeit bekommen, um sich mit dem Wissen um das erste Ereignis und die Gruppenzugehörigkeit, noch einmal tiefer mit ihrer Rolle zu befassen. Ziel ist es, dass sie in diese hineinfinden und eine Persönlichkeit um die Rollenbeschreibung herum entwickeln. In dieser Rolle sollen sie sich schließlich in ihrer Gruppe vorstellen. So soll die übernommene Persönlichkeit der Rolle stärker internalisiert werden während die Gruppenmitglieder ein Bild davon bekommen, welche Rollen und Persönlichkeiten sie in der Gruppe haben. Im Idealfall entwickeln die Gruppen so ein Zusammengehörigkeitsgefühl und eine Corporate Identity²⁹. Diese Planspielphase kann direkt fließend in die nächste Phase übergehen.

²⁹ Corporate identity „[...] alle Maßnahmen eines Unternehmens, mit denen dieses nach innen und außen ein einheitliches, überzeugendes Erscheinungsbild abgeben [...]“ (www.bpb.de)

3.6.5 P05-Parteigründung & Vorstellung

Durch die Gründung der Parteien und der Bewegung inkl. Name, Wahlprogramm oder Forderungspapier und Plakat sollen die Schüler:innen einen persönlichen Bezug zur Gruppe herstellen und sich weiter in ihrer Rolle einfinden. Dabei sollen sie bereits merken, dass sie alle unterschiedliche Rollen und damit auch unterschiedliche Einstellungen, Ansichten und Ziele haben. Außerdem sollen bereits erste Strategien und Taktiken entwickelt werden, um die Stimmen der anderen für sich zu gewinnen.

3.6.6 P06-Erste Umfrage

Die erste Umfrage findet schon sehr früh statt, damit die Schüler:innen sehen, wie schnell das Zusammenspiel von Information und Fehlinformation Einfluss auf die Meinungsbildung nehmen kann. Außerdem dient es als Indikator für die Meinungspluralität innerhalb der Gruppen. Betonen Sie hier bitte noch einmal deutlich, dass die Schüler:innen in ihrer Rolle abstimmen sollen. Im Idealfall (wenn die Schüler:innen ihre Rolle ernstnehmen) würden sich so auch innerhalb der eigenen Gruppe einzelne Mitglieder unterschiedlich positionieren. Das kann bereits für mehr Dynamik in den folgenden gruppeninternen Auseinandersetzungen sorgen. Die Umfrage soll auch möglichst zügig durchgeführt und alle Diskussionen um etwaige Positionierungen in die Gruppen verlegt werden.

3.6.7 P07-Zweites Ereignis

Das zweite Ereignis darf gerne Kontroversen und Diskussionen auslösen. Hier geht es darum, Dynamik in die gruppeninternen Auseinandersetzungen zu bringen und die Schüler:innen zum Diskurs zu motivieren. Es eignen sich hier die leichten Ereignisse und einige mittlere wie Wetterwechsel oder Stromausfälle. Achten Sie bitte darauf, dass es an diesem Punkt (noch) nicht zu Eskalationen oder starken Konflikten innerhalb oder zwischen den Gruppen kommen soll.

3.6.8 P08-Wahlkampf

Hier sollen die Schüler:innen ihre gewählten Kommunikationsmedien und -strategien gezielt einsetzen, um Einfluss auf die Meinung der anderen zu nehmen. So soll die Pro-Alien-Gruppe versuchen, über wissenschaftliche, faktenbasierte Erklärungen die Meinungshoheit zu erhalten, während die Anti-Alien-Gruppe gezielt Falschinformationen und Verschwörungserzählungen streuen und die Skeptiker-Gruppe konsequent ablenken und die Existenz von Aliens leugnen soll. Die Zeit hierfür ist bewusst knappgehalten. Die Schüler:innen sollen erkennen, dass es oft schneller geht Falschinformationen zu streuen und so zu polarisieren, als über faktenbasierter Argumente und wissenschaftliche Erklärungen zu kommunizieren. Das soll natürlich nicht gutgeheißen werden, sondern am Ende des Spiels kritisch reflektiert und idealerweise im Nachgang aufgearbeitet werden. Achten Sie hier bitte besonders darauf, dass die Schüler:innen keine menschenverachtenden Aussagen oder Handlungen reproduzieren (siehe Kapitel 5.2).

3.6.9 P09-Zweite Umfrage

Die zweite Umfrage soll den Schüler:innen sowie der Spielleitung einen Eindruck von dem kollektiven Meinungsbild geben. Dadurch können einerseits die Gruppen gegebenenfalls einen Strategiewechsel vornehmen oder ihr Vorgehen intensivieren, andererseits erhält die Spielleitung dadurch ebenfalls einen Einblick in die Meinungen und kann bei Bedarf durch das darauffolgende Ereignis gezielten Einfluss auf die Spieldynamik nehmen.

3.6.10 P10-Drittes Ereignis

Hier können Sie gern ein mittleres oder schweres Ereignis wählen. Die Schüler:innen sollen anschließend noch ein letztes Mal in eine ausführliche Auseinandersetzung gehen und dürfen dabei gern mit einem kontroversen Ereignis angeregt werden.

3.6.11 P11-Lösungsvorschläge erarbeiten

In dieser Phase des Planspiels sollen die Schüler:innen einen konkreten Lösungsvorschlag für den Umgang mit den vermeintlichen Aliens erarbeiten. Dabei sollen sie die Erkenntnisse aus den letzten Umfragen, den letzten Ereignissen, den bisher angewandten Strategien sowie den gruppeninternen Auseinandersetzungen mit einbeziehen. Achten Sie als Spielleitung bitte darauf, bei menschenverachtenden Ideen gegebenenfalls zu intervenieren.

3.6.12 P12-Lösungsvorschläge präsentieren

Jede Gruppe hat 3-4 Minuten Zeit ihren zuvor erarbeiteten Lösungsvorschlag den anderen Gruppen zu präsentieren. Dabei können sie auf die Vorschläge der anderen (kritisch) eingehen und/oder eigene Vorschläge machen. Achten Sie bitte darauf, dass die Gruppen sich nicht gegenseitig unterbrechen und dass alle Gruppen die Zeit einhalten. Die kurze Zeit und der dadurch entstehenden Zeitdruck ist auch hier eine bewusst gewählte Spielmechanik.

3.6.13 P13-Endabstimmung

Die Endabstimmung ist das Ziel des Spiels. Alle Gruppen arbeiten das ganze Spiel lang darauf hin, die finale Abstimmung zu gewinnen. Nachdem diese durchgeführt und das Ergebnis (Willkommen heißen oder Abwehren) von der Spielleitung verkündet wurde, wird das Spiel beendet, ohne aufzulösen, ob es tatsächlich Aliens bzw. eine Invasion gibt oder nicht. Das kann im ersten Moment zu Irritation oder Frustration führen, ist aber eine bewusste Spielkomponente. Damit soll den Schüler:innen verdeutlicht werden, dass der Fokus des Spiels auf dem Weg zur finalen Entscheidung liegt und nicht auf der Entscheidung selbst. Ziel des Spiels ist es zu begreifen, wie Populismus und Desinformation in Sozialen Medien funktionieren und welchen Einfluss politische und Strategische Kommunikation auf die Meinungs-bildung und Informationsgewinnung haben. All das soll aber erst im Debriefing ausführlich reflektiert und aufgearbeitet werden.

4 Vorbereitung auf das Planspiel

Die Vorbereitung auf das Planspiel erfordert eine gründliche Auseinandersetzung mit dem Konzept, den Spielregeln und der verschiedenen Rollen. Das ist wesentlich, um das Konzept gut auf die Zielgruppe anzupassen und um eine erfolgreiche Strategie zu entwickeln, wie die angestrebten Lernziele erreicht werden können. Im Folgenden finden Sie einige Hinweise und Anregungen, um sich gut auf das anstehende Planspiel vorzubereiten.

4.1 Einstellen auf Zielgruppe

Zunächst braucht es Wissen über die Klasse bzw. die Teilnehmenden am Planspiel und über die Umstände, unter denen das Planspiel stattfinden soll.

4.1.1 Klassen kennen(lernen)

Es ist gut im Vorfeld bereits über mögliche Konflikte oder Probleme in der Klasse oder bei einzelnen Schüler:innen informiert zu sein und die Dynamiken in der Klasse zu kennen. Einige mögliche Fragen, die man sich im Vorfeld stellen könnte, wären:

- Wie viele Schüler:innen sind in der Klasse? Wie sind die Geschlechter verteilt?
- Gibt es akute soziale Konflikte in der Klasse? Etwa einen Streit zwischen Schüler:innen, Mobbing oder aktiven Ausschluss einzelner Schüler:innen?
- Wie arbeitet die Klasse zusammen? Hat die Arbeit als Team bisher gut funktioniert oder gab es Probleme?
- Welche Machtstrukturen gibt es in der Klasse? Gibt es einzelne Schüler:innen oder -Gruppen, die in der Klasse „das Sagen haben“?
- Gibt es Schüler:innen, die sich eher zurückhalten und auch auch Gruppenprozessen herausnehmen?
- Gibt es Schüler:innen, die oft laut sind und/oder stören?
- Gibt es Schüler:innen mit (tendenziell) antidebakratischen Einstellungen oder Sichtweisen?
- Gibt es bestimmte Themen oder Methoden, die für einzelne Schüler:innen belastend oder (re)traumatisierend sein können?

4.1.2 Zuordnung in die Gruppen

Hinsichtlich Zuordnung in die einzelnen Spiel-Parteien ist es wichtig, die Klasse gut zu kennen. So soll unter anderem vermieden werden, dass gerade die Schüler:innen in der Anti-Alien-Partei sind, die in der Vergangenheit bereits durch (tendenziell) menschenverachtende Aussagen/Einstellungen aufgefallen sind. Wir empfehlen Ihnen bei der Gruppenzuordnung darauf zu achten, dass die Gruppen möglichst heterogen aufgestellt sind. Dabei kann versucht werden, introvertierte und extrovertierte, laute und leise, leistungsstärkere und leistungsschwächere und männliche, weibliche und ggf. diverse Schüler:innen in den Gruppen zusammenzubringen. Das ist nicht nur hilfreich für die Gruppendynamiken, sondern auch, um bestehende Machtstrukturen aufzubrechen und Schüler:innen, die sonst im Hintergrund bleiben, die Möglichkeit zu geben, sich auszuprobieren und aktiv zu beteiligen. Dahingehend raten wir Ihnen auch, sich ggf. Strategien zum Umgang mit Konflikten oder Frustrationen zu überlegen, um

zu vermeiden, dass das Spiel zu einem negativen Lerneffekt führt oder gar, dass einzelne Schüler:innen unter Misserfolgen oder Konflikten leiden müssen.

4.1.3 Zuordnung der Rollen

Vor allem bei Schüler:innen, die im Schulalltag sonst sehr dominant sind, eine hohe Machtposition in der Klasse haben, die an der Ausgrenzung oder Abwertung anderer Schüler:innen aktiv beteiligt sind oder gar zu menschenverachtenden Einstellungen neigen, sollte die Rolle im Spiel mit Bedacht ausgewählt werden. Versuchen Sie hier bitte, den betreffenden Schüler:innen keine Rolle zuzuteilen, die diese Position noch verstärkt, sondern lieber solche, die der alltäglichen sozialen Position eher entgegensteht. Bei Schüler:innen, die sonst sehr ruhig und zurückhalten sind, empfiehlt es sich, Rollen zu wählen die etwas mehr Aktivität verlangen. Achten Sie dabei aber in erster Linie auf die Bedürfnisse und das Wohlbefinden der Schüler:innen. Sehr introvertierte oder schüchterne Menschen werden in einer sehr extrovertierten oder aktiven Rolle wenig bis keinen Spaß haben und somit auch kaum Lernerfolge erzielen.

Das Planspielkonzept bietet auch einige Rollen an, die inhaltlich wie emotional anspruchsvoll sein könnten. Sollten Sie Rollen wie „Technologie-Enthusiast:in“, „Philosoph:in“ oder „Diplomat:in“ verwenden, stellen sie bitte sicher, dass sie den Schüler:innen potenziell schwierig zu verstehende Begriffe wie Enthusiasmus, Philosophie, Diplomatie oder ähnliche bei Bedarf gut und verständlich erklären können. Rollen wie „Pessimist:in“, „Militärstrateg:in“ oder „paramilitärische:r Anführer:in“ können zudem für einige Schüler:innen emotional sehr anstrengend sein und sollten daher nur eingesetzt werden, wenn sie sich sicher sind, dass diese von den Schüler:innen verstanden werden und die Schüler:innen nicht belasten. Gerade bei Menschen mit Flucht- und/oder Gewalterfahrungen können solche Rollen im schlimmsten Fall eine Retraumatisierung auslösen. Wenn Sie die Rollen verwenden, achten Sie bitte besonders darauf, welchen Schüler:innen Sie die Rollen zuteilen. Wenn Schüler:innen bereits durch Gewaltaffinität, sehr starkes Interesse an Militär oder durch rechte Meinungen/Aussagen aufgefallen sind, sollten die betreffenden Schüler:innen in keinem Fall solch eine Rolle bekommen.

4.1.4 Anzahl der Teilnehmenden

Die Anzahl der Teilnehmenden nimmt mitunter einen starken Einfluss darauf, ob und wie gut eine Methode bzw. ein Spiel funktioniert. Vor allem in Bezug auf Spiel- und Gruppendynamik, Komplexität, Rollenverteilung, Entscheidungsprozesse und Lernziele kann das Spiel abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden stark variieren. So verfügen kleinere Gruppen beispielsweise über eine überschaubarere Dynamik, sie interagieren persönlicher und intensiver miteinander und treffen Entscheidungen schneller und effizienter. Das Spiel kann dadurch allerdings auch weniger komplex sein, da es weniger Ideen und Perspektiven gibt und Entscheidungen ggf. weniger durchdacht und vielfältig sind. In einer größeren Gruppen hingegen sind die Dynamik und Interaktion untereinander deutlich komplexer und es entstehen mehr unterschiedliche Meinungen, Vorschläge und auch Konflikte. Die Entscheidungs-

findung kann daher zwar länger dauern, aber auch zu besser fundierten und durchdachten Entscheidungen führen, die verschiedene Perspektiven einbeziehen. Die Gestaltung des Planspiels sollte daher an die Teilnehmerzahl angepasst werden, um die gewünschten pädagogischen Ziele effektiv zu erreichen. Wir empfehlen ihnen mit mindestens 12 und maximal 30 Schüler:innen zu spielen.

4.2 Umstände des Spiels kennen

In der Vorbereitung auf das Planspiel ist es außerdem wichtig, sich über die Umstände und Möglichkeiten der Umsetzung zu informieren. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie ausreichend Zeit eingeplant haben und der genutzte Raum passend ist. Das Planspiel selbst sollte auch nicht durch eine Pause oder ähnliches unterbrochen werden. Diese können und sollten vor und nach dem Planspiel eingelegt werden. Bedenken Sie bitte außerdem, dass das Konzept auch eine Spielvor- und Nachbereitung vorsieht, die einen ebenso relevanten Teil des pädagogischen Gesamtkonzeptes darstellt wie das Spiel an sich. Auch hierfür sollte sich ebenfalls ausreichend Zeit genommen und den Bedarfen, Fragen und Anliegen der Schüler:innen genug Raum gegeben werden. In Kapitel fünf finden Sie auch einige Vorschläge, um das Planspiel im Rahmen des regulären Unterrichts gut vor- und nachzubereiten.

4.3 Zeit und Zeitdruck

Das Spiel ist zeitlich eng getaktet und kann unter Umständen Stress erzeugen. Das kann bei den Schüler:innen mitunter zu Frustration führen, etwa weil eine Aufgabe nicht in der Zeit geschafft wurde oder nicht genug Zeit zum Austausch geblieben ist. Hierbei ist es wichtig, diese Emotionen gut und wertschätzend aufzufangen und für den Spielerfolg zu nutzen.

Der Zeitdruck ist nämlich eine bewusste Komponente des Spiels. Zeitdruck und Stress gehören zu den elementaren Merkmalen unserer modernen Gesellschaft. Die Sozialen Medien sind extrem schnelllebig und gerade in Bezug auf Nachrichten wird oft demjenigen geglaubt, der als erstes über ein Vorkommnis berichtet. Durch die Einbindung von einem gewissen Zeitdruck sollen die Schüler:innen realitätsnähere Erfahrungen sammeln und somit erkennen, dass die schnellsten Nachrichten in der Regel nicht die besten sind. Außerdem sollen die Schüler:innen so ihre Entscheidungsfähigkeit unter Stress schärfen und ihre Stress-Resilienz (weiter)entwickeln. Unter Zeitdruck üben sie, ihre Zeit effektiv zu nutzen und ggf. Prioritäten zu setzen, wodurch wiederum Lernerfolgen im eigenen Zeitmanagement erwartet werden können. Auch die Arbeit im Team kann durch Zeitdruck gefördert werden. Hier sollten Sie jedoch darauf achten, dass der Druck nicht dazu führt, dass einzelne Schüler:innen allein Entscheidungen treffen oder dass Schüler:innen deswegen ausgeschlossen werden. Sollten Sie solche Tendenzen wahrnehmen, raten wir Ihnen zu interviewen, auf den Teamaspekt hinzuweisen und ggf. die Zeit etwas zu verlängern.

Das Planspielkonzept orientiert sich grundsätzlich am klassischen Doppelstunden-System und ist so konzipiert, dass die Pausen nach der zweiten und der vierten Stunde

eingehalten werden können, um gegebenenfalls feste Essenszeiten oder ähnliches einzuhalten. Zudem sind die Pausen bewusst so platziert (während der Parteigründung und nach der Lösungserarbeitung), dass die Schüler:innen in der Pause an einzelnen Aufgaben weiterarbeiten könnten (siehe Kapitel 5.4). Dennoch bitten wir Sie, sich und die Schüler:innen darauf einzustellen, dass die Pausen unter Umständen von den regulären Zeiten abweichen können. Sollten Sie die Pausenzeiten noch einmal anpassen, legen Sie die großen Pausen bitte erst nach einem Planspielschritt ein und nicht während einer Methode!

4.4 Anpassung Spielplan/ZIM

Das Planspiel kann vor allem durch die Regulation der Menge an Ereignissen sehr gut angepasst werden. Sollten Sie zu Beginn des Spiels bereits feststellen, dass die Schüler:innen mehr Zeit für die Aufgaben brauchen als vorgesehen, können Sie notfalls das zweite Ereignis und/oder die darauffolgende Umfrage aussparen und den Gruppen so mehr Zeit für die Auseinandersetzung mit den Aufgaben geben. Sollten die Schüler:innen zu schnell und einfach vorankommen, können Sie gern auch zusätzliche Ereignisse in die Gruppen geben. Außerdem bekommen Sie durch die breite Auswahl an Ereignissen und Rollenkarten die Möglichkeit, das Spiel sowohl in der Vorbereitung als auch spontan im Spielverlauf an die Bedürfnisse und Möglichkeiten der Klasse anzupassen.

4.5 Dekoration und Raumgestaltung

Die Gestaltung des Raumes entsprechend des Spiel-Settings ist ebenfalls elementar für den angestrebten Spielerfolg und sollte auf keinen Fall vernachlässigt werden. Wir raten Ihnen, einen möglichst großen Raum zu wählen und mit den Stühlen und Tischen drei Sitzgruppen zu bilden. Diese sollten nicht zu nah aneinander stehen, damit die Gruppen in Ruhe arbeiten können. Außerdem empfiehlt es sich, die Tafel als Nachrichtenboard zu nutzen, an dem die neuesten Ereignisse für alle sichtbar angehängt werden. Für die Dekoration des Raumes können thematisch passende Bilder aufgehängt werden und die Tische gruppenspezifisch dekoriert werden.

4.6 Vorarbeit im Unterricht

Wir empfehlen eine induktive³⁰ Einbettung des Planspiels in den Unterricht. Dafür finden Sie hier einige Themen-Empfehlungen, die im Unterricht vor dem Planspiel bearbeitet und während des Planspiels überprüft werden könnten.

Fake-News und Desinformation

- Wie funktioniert Desinformation? (PLURV-Modell)
- Was sind Fake-News und woran erkennt man sie?
- Warum gibt es Fake-News? Wer profitiert davon?
- Warum verbreiten sich Fake-News so schnell?
- Was können wir tun, um Fake-News zu bekämpfen?

Kritisches Denken und kritischer Umgang mit Informationen

- Bewusstsein für die Notwendigkeit kritischer Informationsbewertung schaffen
- Was sind seriöse/unseriöse Quellen oder Medien? Woran erkannt man sie?
- Trainieren, wie man Glaubwürdigkeit von Quellen bewertet

Ausgrenzung und Diskriminierung

- Definition, Ebenen und Formen von Diskriminierung
- Wir-Die-Konstruktion und gesellschaftliche Macht
- Wie geht es Betroffenen und was wünschen sie sich?
- Möglichkeiten erörtern, sich aktiv gegen Diskriminierung zu engagieren

Einführung in Hate-Speech

- Was ist Hate-Speech und wie erkennt man sie?
- Auswirkungen von Hate-Speech auf das Individuum und die Gesellschaft
- Was können wir gegen Hate-Speech tun?

Gesellschaftliche und politische Diskurse

- Wie funktionieren Diskurse?
- Wer weitet oder begrenzt das Feld des Sagbaren?
- Welche Debatten und Diskurse werden aktuell geführt?
- Hier bitte besonders auf potenzielle Betroffenheiten in der Klasse achten und in jedem Fall sensibel mit den Themen umgehen.

³⁰Induktiv: aus spezifischen Beobachtungen [während des Planspiels] werden allgemeine Theorien gebildet (vgl. www.wordlehre.de)

5 Das Planspiel moderieren

Das Planspiel wird von der anwesenden Lehrkraft bzw. pädagogischen Fachkraft nicht nur vor- und nachbereitet, sondern auch moderiert. Daher finden Sie im Folgenden einige Hinweise und Anregungen, auf welche Aspekte bei der Moderation des Planspiels zu achten sind.

5.1 Rolle der Lehrkraft

Als Lehrkraft nehmen Sie die Rolle der Spielleitung/Moderation sowie die Rolle des „News-Portals“ ein. Sie bereiten das Spiel und den Raum vor, passen das Spiel im Vorfeld ggf. an und ordnen den Schüler:innen die Gruppen und Rollen zu. Im Spielverlauf sind Sie für das Verkünden der Ereignisse, das Durchführen der Umfragen und der finalen Abstimmung sowie für die Moderation während des Spiels zuständig. Als Spielmoderation können, dürfen und sollen Sie sowohl im Vorfeld des Spiels, durch die Auswahl der Rollen und Ereignisse, als auch im Verlauf des Spiels durch spontane Ereignisse, einen Einfluss auf Spielverlauf und Spieldynamiken nehmen. Achten Sie daher während des gesamten Spiels bitte auf die Gruppen, den Umgang in und zwischen den Gruppen sowie auf die Bedürfnisse der Schüler:innen. Bei Verständnisfragen, Problemen oder Unwohlsein dürfen sich die Schüler:innen an die Spielleitung wenden, alles andere soll so gut es geht innerhalb der Gruppen geklärt und erklärt werden. Bitte achten Sie darauf, den Gruppen keine Lösungsvorschläge zu geben oder inhaltliche Fragen zu beantworten. Ob die Schüler:innen während des Spiels das Handy benutzen dürfen, um Themen nachzulesen oder sich Inspirationen zu holen, ist von den Regelungen der Schule bzw. den Vereinbarungen zwischen Ihnen und der Klasse abhängig. Das Spielkonzept verbietet es nicht, setzt es aber auch nicht voraus.

5.2 Intervenieren bei menschenverachtenden Aussagen

Es kann unter Umständen passieren, dass im Rahmen des Spiels Lösungsvorschläge gemacht oder diskutiert werden, die menschenverachtend und/oder extrem gewaltvoll sind. Dass im Spielverlauf, gerade von der Anti-Alien-Partei, verschiedene gewaltvolle Lösungsvorschläge diskutiert werden, ist mit Blick auf die Positionierung der Gruppe und die einzelnen Rollenprofile nicht vermeidbar. Vorschläge dieser Art können und sollen passieren, müssen aber im Nachhinein auf jeden Fall reflektiert und kritisch aufgearbeitet werden!

Wir möchten an dieser Stelle betonen, dass dieses Planspiel nicht dafür konzipiert ist, die vermeintliche Nützlichkeit von Konzentrationslagern, Erschießungen, Atomwaffen oder anderen extremen und/oder menschenverachtenden Gewaltformen zu diskutieren oder gar positiv zu bewerben. Diese Diskussion kann im Rahmen dieses Spiels nicht mit der benötigten pädagogischen Sensibilität geführt werden und sollte daher direkt unterbunden und gegebenenfalls angemessen sanktioniert werden. Um hierbei das Spiel und die Simulation nicht aufzubrechen, raten wir Ihnen, die Intervention an das Spielsetting anzupassen. So kann etwa von der Spielleitung kommuniziert werden, dass ein Vorschlag von der Ethikkommission verurteilt und

abgelehnt wurde, dass es ein Veto der UNO gibt oder dass die Idee an enormen Protesten scheitern wird. Falls diese Interventionsversuche scheitern, muss das Spiel notfalls unterbrochen, die entsprechende Gruppe kritisch konfrontiert und bei Wiederholung mit schulrechtlichen Konsequenzen gedroht werden.

5.3 Umgang mit potenzieller Betroffenheit

Es kann sein, dass einzelne Schüler:innen bereits Gewalt-, Flucht-, und/oder Diskriminierungserfahrungen gemacht haben. Für betreffende Schüler:innen kann die Situation im Planspiel unter Umständen sehr belastend oder gar (re)traumatisierend sein, einerseits aufgrund des Themas und der metaphorischen Nähe zu realen Migrationsdebatten, andererseits aufgrund möglicher Spielverläufe, die zu emotionalen und ggf. problematischen Diskussionen führen könnten.

Achten Sie daher bitte in der Vorbereitung bereits auf etwaige Betroffenheiten und berücksichtigen sie diese vor allem bei der Verteilung der Rollen und Gruppen.

Sollten sich Schüler:innen während des Spiels unwohl fühlen ist es wichtig, die Gefühle der Betroffenen ernst zu nehmen und ihnen anzubieten den Raum und ggf. das gesamte Spiel zu verlassen. Dabei ist es wichtig, dass es eine Anlaufstelle gibt, an die sich die Schüler:innen in so einem Fall wenden können, etwa die Schulsozialarbeit, Vertrauenslehrkraft oder ähnliche Strukturen. Es sollte außerdem die Möglichkeit geben, die eigene Rolle auszutauschen oder die Gruppe zu wechseln, wenn sich eine Person so unwohl damit fühlt, dass sie sonst nicht am Spiel teilnehmen würde.

5.4 Kreative Ideen der Schüler:innen

Das Planspiel lebt davon, dass die Schüler:innen ihre Rollen ausleben und vor allem kreative Wege und Lösungen finden, um die finale Abstimmung für sich zu gewinnen. Dazu gehört auch, dass Schüler:innen „outside the box“ denken und handeln dürfen und sollen. Das heißt, dass die Schüler:innen sich während des Spiels am vorgegebenen Rahmen orientieren sollen, aber auch unkonventionelle Wege finden dürfen, um ihre Ziele zu erreichen. So können sich beispielsweise Gruppen auch in den Pausen beraten, sie dürfen Mitglieder anderer Gruppen abwerben oder versuchen, durch das Ausspionieren anderer Gruppen, deren Strategien herauszufinden. Diese Handlungsfreiheit soll eigenständiges und kreatives Handeln, Teamarbeit und strategisches Denken fördern. Wir bitten Sie daher, unkonventionelle Ideen nur dann zu untersagen, wenn sie andere Menschen, den Spielverlauf oder den Schulfrieden akut gefährden oder beeinträchtigen. Bitte sehen Sie aber davon ab, den Schüler:innen diese Option konkret anzubieten oder selbst entsprechende Ideen in die Gruppen zu geben. Primär soll es darum gehen, dass die Schüler:innen von selbst unkonventionelle Ideen entwickeln und sanktionsfrei ausprobieren.

6 Vorschläge zur Nacharbeit

Das Planspiel eignet sich gut um darauf aufbauend verschiedene Themen im weiteren Unterricht zu vertiefen. Folgend finden Sie einige Themenvorschläge hierfür.

Reflexion und Diskussion

- Was hat die Schüler:innen nach dem Spiel noch beschäftigt? Worüber haben sie mit Freund:innen oder Familie gesprochen? Was wollen sie noch teilen?
- Was hat den Schüler:innen besonders gut oder schlecht gefallen?
- Was haben die Schüler:innen aus den Aktivitäten des Spiels gelernt?
- Hat sich die Sichtweisen zu den behandelten Themen, die eigene Kommunikation oder die eigene Meinung im Spielverlauf geändert?
- offene Fragen oder Anliegen besprechen

Medienkompetenz und kritisches Denken

- Warum ist es wichtig, Informationen, die man (vor allem im Internet) hört oder liest, kritisch zu hinterfragen und nicht einfach zu glauben?
- Wie sieht ein verantwortungsvoller und bewusster Umgang mit Medien und sozialen Netzwerken aus? Worauf muss man achten?
- echte und Fake-News miteinander vergleichen und Unterschiede besprechen
- Detektiv spielen und im Internet den Wahrheitsgehalt einer Nachricht prüfen
- Strategien zum verantwortungsvollen Umgang mit Informationen im Internet

Vertiefung der Themen Hate-Speech und Diskriminierung

- die Themen im Kontext der Spielerfahrungen behandeln
- Was ist den Schüler:innen während des Spiels aufgefallen?
- Wie zeigen sich Hate-Speech und Diskriminierung im digital/analogen Raum?
- Einfluss von Diskriminierung auf das Leben und die Schicksale von Betroffenen
- Bezüge zur realen Migrationsdebatte herstellen (siehe Kapitel 3.1) und Spiel sowie Verhalten im Spiel unter diesem Aspekt reflektieren
- Der Song „Aliens“ von Mine und Edgar Wasser verwendet eine ähnliche Metapher wie das Planspiel und eignet sich daher gut, um das Spiel in Bezug auf die dahinterstehende Metapher nachzubearbeiten.
Mine & Edgar Wasser: Aliens
(https://www.youtube.com/watch?v=zeT_5VvGNIM)

Filterblasen und Populismus

- Welchen Einfluss hatten die subjektiven Interpretationen der Anhängerschaften auf Social-Media im Spiel?
- Was sind Filterblasen? Was lässt sich aus dem Spiel über Filterblasen lernen?
- Welchen Einfluss haben Filterblasen und Populismus auf uns und die Gesellschaft?
- Wie werden Filterblasen und Populismus zur Meinungsbildung genutzt?
- Video-Empfehlung zum Thema Social Media und Filterblasen:
Dinge Erklärt – Kurzgesagt: Das Internet ist schlimmer als je zuvor - was nun?
(<https://www.youtube.com/watch?v=4R0RE0MpCcc&t=0s>)

7 Verweisstrukturen und Anlaufstellen

Im Folgenden finden Sie verschiedene Anlaufstellen und Angebote, die sich im Rahmen von Bildungsangeboten, Beratungen oder bereitgestellten Materialien mit den Themen des Spiels (und weiteren Anschlussfragen) auseinandersetzen.

- **Netzwerk für Demokratie und Courage** (www.courage-thueringen.de)
Projekttag ab der 5. Klasse zu Themen wie Rassismus, Sexismus, Klassismus oder anderen menschenverachtenden Einstellungen und Gruppierungen
- **Elly** (www.elly-beratung.de)
Beratung, Begleitung und Unterstützung für Betroffene von Hatespeech in Thüringen
- **HateAid** (www.hateaid.org)
Beratungsstelle für digitale Gewalt und Unterstützungsangebote für Betroffene
- **Cybermobbing-Hilfe e.V.** (www.cybermobbing-hilfe.de)
Hilfe und Beratung bei Cybermobbing für Betroffene und Angehörige
- **Fakten Forschen** (www.faktenforschen.de)
Kritischer und selbstbewusster Umgang mit Nachrichten, digitalen Meinungen und Informationen
- **Handysektor** (www.handyektor.de)
Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche mit Tipps, Informationen und Ideen rund um Smartphones, Tablets und Apps
- **ins Netz gehen** (www.ins-netz gehen.info)
Informationen und Angebote zur Medienbildung und –Erziehung für Eltern, Lehrkräfte und Fachkräfte
- **Jugend.support** (www.jugend.support)
Rat- und Hilfeangebot für Kinder ab 10 Jahren und Jugendliche beim Problemen oder Stress im Internet, Infos, Tipps und Beratungsstellen zum Thema
- **Klicksafe** (www.klicksafe.de)
Vermittlung von kompetenter und kritischer Nutzung des Internets und neuer Medien
- **Lehrer-online** (www.lehrer-online.de/medienkompetenz)
Unterrichtsmaterial zu Mediennutzung und Medienkompetenz
- **Medien in die Schule** (www.medien-in-die-schule.de)
Unterrichtsmaterialien, Werkzeugkästen und Praxisanwendungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte
- **Weitclick** (www.weitclick.de)
Angebote für Lehrkräfte, um das Thema Desinformation im digitalen Raum nachhaltig in den Unterricht zu integrieren

Literaturverzeichnis

- Antidiskriminierungsstelle des Bundes. (2019). *Diskriminierung an Schulen erkennen und vermeiden*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von https://www.antidiskriminierungsstelle.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/Leitfaeden/leitfaden_diskriminierung_an_schulen_erkennen_u_vermeiden.html
- Bundeszentrale für politische Bildung. (31. Juni 2023). *PLURV – Was ist das?* Abgerufen am 02. Oktober 2024 von bpb.de: <https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/desinformation/519734/plurv-was-ist-das/>
- Butter, M. (27. August 2021). Verschwörungstheorien: Eine Einführung. *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ)*, 35-36/2021. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/verschwoerungstheorien-2021/339276/verschwoerungstheorien-eine-einfuehrung/>
- DigiBitS. (o.D.). *Hintergrundinformationen: Hate Speech – Formen, Inhalte und Gefahren im Überblick*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von Digitale Bildung trifft Schule: https://www.digibits.de/wp-content/uploads/2020/09/DigiBitS-Fokusthema_Hate-Speech_Hintegrundinformationen.pdf
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2023). *JIM-Studie 2023 - Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. (M. F. (mpfs), Hrsg.) Stuttgart. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
- Foitzik, A. (2019). Einführung in theoretische Grundlagen:. In A. Foitzik, & L. Hezel (Hrsg.), *Diskriminierungskritische Schule* (S. 12-39). Weinheim Basel: Verlagsgruppe Beltz.
- Glaser, S. (2020). *Telegram: Zwischen Gewaltpropaganda und „Infokrieg“*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von jugendschutz.net: https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_telegram_zwischen_gewaltpropaganda_und_infokrieg.pdf
- König, E. (02. November 2022). *Othering (Grundbegriffe der politischen Bildung)*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von Profession Politische Bildung: <https://profession-politischesebildung.de/grundlagen/grundbegriffe/othering/>
- Laaff, M. (13. Oktober 2018). *Verschwörungstheorien auf YouTube - Mit jedem Klick weiter nach rechts*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von taz.de: <https://taz.de/Verschwoerungstheorien-auf-YouTube/!5540029/>
- Ley, J. (16. Juni 2023). *Warum sich Desinformation auf TikTok so effektiv verbreitet*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von Bayrischer Rundfunk (BR24):

<https://www.br.de/nachrichten/deutschland-welt/faktenfuchs-warum-sich-desinformation-auf-tiktok-gut-verbreitet,TgONvKv>

mebis Redakteure. (02. Juni 2021). *Verbreitung von Fake News*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von mebis – Landesmedienzentrum Bayern:
<https://mebis.bycs.de/beitrag/verbreitung-von-fake-news>

Salzborn, S. (27. August 2021). Verschwörungsmythen und Antisemitismus. *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ)*, 35-36/2021. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/verschwoerungstheorien-2021/339288/verschwoerungsmythen-und-antisemitismus/>

Scherr, A. (26. Februar 2016). Diskriminierung/Antidiskriminierung – Begriffe und Grundlagen. *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ)*, 06/2016. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von
<https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/221573/diskriminierung-antidiskriminierung-begriffe-und-grundlagen/>

Schneider, G., & Toyka-Seid, C. (2024). *Soziale Medien/ Soziale Netzwerke/ Social Media*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von Das junge Politik-Lexikon (BpB):
<https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-junge-politik-lexikon/321140/soziale-medien-soziale-netzwerke-social-media/>

Schwägele, S. (2015). *Planspiel-Lernen-Lerntransfer*. Norderstedt: Books on Demand.

Stegers, F. (27. Juli 2021). *Studie: Desinformation in Deutschland*. Abgerufen am 02. Oktober 2024 von Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH:
https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/07/Studie_Vodafone-Stiftung_Desinformation-Expertenbefragung.pdf

Thiemann, J. (2023). *Entwicklung von Planspielen für die Lehre*. Wiesbaden: Springer Gabler.