

F* Fake Facts

Ist eigentlich alles so wie es scheint oder scheint vieles eher so, wie es nicht sein kann?

Ein Plan- und Aktionsspiel zum Thema: Verschwörungstheorien(-erzählungen)
Eine digitale Spielvariante mit der Software für Videokonferenzen: Zoom

Inhalt:

Die Spielgeschichte, Informationen zur Spieldurchführung, Spielziel	Seite 2
Spielvorbereitungen	Seite 3
Spielbeginn/ Aufgaben der Spielleitung „Organisation - die Filterblase“	Seite 4
Ereignisse im Spiel	Seite 6
Spielübersicht	Seite 7
Tipps zur Auswertung und Reflexion des Spiels	Seite 8
Rollenkarten: Verschwörungserzählerinnen und -erzähler, Gruppe? ??,???	Seite 9-14
Rollenkarte Bedenkerinnen und Bedenker	Seite 15-16
Vordruck A: Tatsachen – Grundlage für Verschwörungserzählungen	Seite 17-18
Vordruck B: Kofferkarten für Bedenkerinnen und Bedenker	Seite 19
Vordruck C: Ereigniskarten für die „Organisation – die Filterblase“	Seite 20-21
Vordruck D: Person oder Gruppe für die Verschwörungserzählerinnen/-erzähler	Seite 22-23
Vordruck E: Verschwörungsbeschleuniger für die Verschwörungserzählerinnen/-erzähler	Seite 24-27
Verschwörungserzählpapier für die Verschwörungserzählerinnen/-erzähler	Seite 28 – 29
Vordruck P: Punktevergabe für die „Organisation – die Filterblase“	Seite 30-31

Spielentwicklung für den:
Kreisjugendring
Bad Kreuznach e.V.
Kurhausstr. 8
55543 Bad Kreuznach

Mit Unterstützung von:
Ralf Brinkhoff
Spielpädagoge
Resiek 28
32584 Löhne
www.spielpaedagoge.de

Spielgeschichte*: Ein kleines Intro zur Spielanimation durch die Spielleitung

Wofür steht eigentlich das Sternchen (*)? Wer hat es da hingesetzt?

So fängt die Wahrheit unweigerlich an.

Welche Wahrheit? – Die Wahrheit von Verschwörungserzählerinnen und Erzählern. Die Wahrheit von Bedenkerinnen und Bedenker. Die Wahrheit über die Organisation „Die Filterblase“

Die Verschwörungserzählerinnen und -erzähler sagen:

„Die Mächtigen (Staat, Wissenschaft, Behörden und Institutionen) stecken alle unter einer Decke und brüten etwas aus, damit sie der Menschheit Schaden zufügen können. Sie wollen uns manipulieren, pflanzen in unsere Köpfe Geräte ein, um uns zu kontrollieren und lesen unsere Gedanken mit Scannern, um die Menschen gefügig zu machen. Sie nutzen die Medizin, um uns zu abhängigen Wesen zu formen.

Bedenkerinnen und Bedenker zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich über aktuelle Themen Gedanken machen, vielleicht auch mit Sorge beobachten, auf die Folgen schauen und immer und immer wieder ihre Bedenken anmelden.

Und was verbirgt sich hinter der Organisation die „Filterblase“?

Sonst noch Fragen?

Oder lieber nach der Lösung suchen?

*Es ist sinnvoll, das Spiel mit einer Spielgeschichte zu beginnen. Sie dient der Animation und fördert das Interesse am Mitspielen. Die Geschichte sollte von einer Person aus der Gruppe „die Filterblase“ (wird an anderer Stelle erklärt) erzählt werden. Auch die Erklärung der Spielregeln kann in dieser Erzählform fortgesetzt werden.

Pädagogisches Spielziel:

Sensibilisierung der Teilnehmenden für die Entstehung von Verschwörungstheorien (-erzählungen) und als Einstieg in weiterführende Aktionen zum Thema (Gesprächsrunden, Projekttag.....)

Anzahl der Mitspielenden:

12 – 24

Alter:

ab 14 Jahren

Spieldauer:

2 – 3 Stunden Spielzeit zzgl. einer Auswertung des Spiels mit den Teilnehmenden

Spielende:

Mit dem Plenum 5 (siehe Spielübersicht)

Zoomvariante:

Handhabung mit Zoom sollte bekannt sein.

In der Praxis hat sich bewährt, dass eine Person ausschließlich Zoom bedient und die entsprechenden Spielschritte koordiniert.

Folgende Funktionen werden benötigt:

- Einrichtung von 5 Breakout-Räumen für die einzelnen Gruppen (Bedenkerinnen und Bedenker, Filterblase, 3 Gruppen der Verschwörungserzählerinnen und Erzähler
- Chat für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer untereinander
- Spielleitung und Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben die Möglichkeit, in einzelne Gruppen geschickt zu werden.

WhatsApp/Zoom Chat:

WhatsApp und der Zoom Chat wird in der digitalen Spielvariante ebenfalls genutzt. WhatsApp Mitteilungen können untereinander versandt werden:

a) Die entwickelten Verschwörungsgeschichten werden per Bild von den Gruppen in rotierender Weise „weitergegeben“ (siehe auch: Plenum)

WhatsApp oder Zoom Chat für folgende Möglichkeiten:

b) Voting Punkte werden an die Spielleitung geschickt (siehe Plenum)

c) Nachfragen an die Spielleitung können über WhatsApp gesandt werden.

Spielleitung:

3 Personen

- eine Person für die Technik
- zwei Personen für den Spielverlauf mit der Aufgabenteilung für einzelne Gruppen und Aufgaben verantwortlich zu sein (nach Absprache)

Die Spielleitung kann sich im Meeting immer wieder austauschen, wenn sich die Gruppen in ihren Gruppenräumen befinden.

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Spielvorbereitung

Tipp: Kleines
Versorgungspäckchen
versenden:
Kekse, Teebeutel.....

Spielunterlagen für die
Mitspielenden:

Die Mitspielenden befinden sich in der Zoomvariante des Spiels an unterschiedlichen Orten und werden vom „Host“ zum Spiel eingeladen.
Die Teilnehmenden sollten schon vor dem Spiel den einzelnen Gruppen zugeordnet werden (Breakout-Räume für die Gruppen und die ihnen zugeordneten Teilnehmenden einrichten).

Die Spielunterlagen werden den Teilnehmenden entsprechend ihrer Zuordnung vor Beginn des Meetings in einem verschlossenen Briefumschlag zugesandt.

Der Umschlag darf erst mit Beginn des Spiels geöffnet werden.

Die sogenannten „Plaudertaschen“ für das Spiel beinhalten für jede mitspielende Person:

Verschwörungserzählerinnen und -erzähler (3 Gruppen: à 3 – 6 Personen)

- ❖ **Stifte (optional)**
- ❖ **eine Rollenbeschreibung für: Gruppe? oder Gruppe?? oder Gruppe???**
- ❖ **VEP (mehrere Verschwörungserzählpapiere – Teil 1 und Fortsetzung)**
- ❖ **je 3 verschiedene Tatsachen pro Gruppe (aus dem Vordruck A)**
- ❖ **Vordruck Personen/Gruppe D: je ein Kärtchen mit: Personen? Gruppe?, je 3 verschiedene Gruppen**
- ❖ **4 verschiedene Verschwörungsbeschleuniger pro Gruppe**

Achtung

Jede Mitspielende/jeder Mitspielende einer Gruppe hat die gleichen Unterlagen in der „Plaudertasche“.

Spielunterlagen für die
Mitspielenden:

Bedenkerinnen und Bedenker (eine oder zwei Gruppen à 3-6 Personen)

- ❖ **Stifte (optional)**
- ❖ **Rollenbeschreibung (Bedenkerinnen und Bedenker)**
- ❖ **Komplette Liste der Tatsachen (aus dem Vordruck A)**
- ❖ **Kofferkarten**
- ❖ **Leere Zettel für Notizen**

Spielunterlagen für die
Mitspielenden:

Organisation „Die Filterblase“ - Spielleitung

- ❖ **Stifte (optional)**
- ❖ **Rollenbeschreibung (Filterblase)**
- ❖ **Komplette Liste der Tatsachen (aus dem Vordruck Tatsachen A)**
- ❖ **Vordrucke: Das Voting 1,2 und 3**
- ❖ **Vordruck: Ereigniskarten C**
- ❖ **Vordruck: Verschwörungsbeschleuniger**

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Spielbeginn:

Den Teilnehmenden ist eine Einladung mit Beginn des Meetings (Spielbeginn) zugesandt worden. Sind alle versammelt wird Ihnen mit der einleitenden Spielgeschichte die Spielaufgabe und der Spielablauf erklärt. Anschließend werden sie in die „Gruppenräume geschickt“, wo sie die Plaudertaschen öffnen und sich in die zu spielende Rolle mit den Aufgaben einlesen und das Spiel beginnen

Zeitlimit: 30 Minuten

Anschließend treffen sich alle wieder im „Plenum der Verschwörungen“ und die Spielleitung agiert entsprechend ihrer Spielbeschreibung:

Die Organisation „die Filterblase“ Spiel- und Aufgabenbeschreibung

Sie besteht aus 2-4 Personen, die als Spielleiterinnen und Spielleiter im Spiel agieren.

Diese Organisation hat die Rolle im Spiel, Informationen aus dem Spielgeschehen „zu filtern“ und sie dorthin weiterzuleiten, wo sie gebraucht oder abgefragt werden. Sie koordiniert den Spielablauf und beginnt das Spiel (Spielgeschichte, Spielaufgabe, Spielregel)

Um den animativen Spielcharakter aufrechtzuerhalten, ist es sinnvoll für die Spielleitung in einer zu spielenden Rolle am Spiel teilzunehmen:

Technische
Leitung (1)

Eine Person als technische Leitung (digitaler Datenfluss, virtuelle Kommunikation)
Koordination und Betreuung von „Zoom“ und den anfallenden Spielabläufen

EO – Ereignis-
Management -
Operator

Eine Person als „Ereignismanagement – Operator“ (EO)
Ereignisse (Vordruck C) und besondere Aufgaben ins Spiel bringen. Beurteilung der erledigten Aufgaben der Bedenkerinnen und Bedenker, Leitung des Verschwörungsplenums“

Kontaktperson

Eine Person als Kontaktperson in beratener Funktion (unterstützt den EO)

Matchpointer

Eine Person als „Matchpointer“ – Punktestand verwalten (Vordruck P)

Das Team der Spielleitung (die „Filterblase“) kommuniziert - während der Spielphasen der Gruppen - miteinander und wird vom „Host“ bei Bedarf in die Gruppen „geschickt“.

Spielverlauf, der durch die „Filterblase“ koordiniert wird (siehe auch schematische Darstellung)

1. Einweisung ins Spiel durch die Spielleitung ca. 20 Minuten
2. Die Gruppen werden in ihre Spielräume geschickt und erledigen die erste Spielaufgabe. 30 Minuten
3. Treffen im „Plenum der Verschwörung“ (Meeting) 15 Minuten
Geschichtenerzählerinnen und -erzähler lesen ihre Verschwörungen vor. Die Geschichten werden im Uhrzeigersinn weitergegeben (siehe Rollenbeschreibung).
4. **Es geht zurück in die Gruppenräume** 30 Minuten
Die erhaltene Geschichte wird weiterentwickelt.
Die Verschwörungserzählerinnen und -erzähler voten die gehörten Geschichten (Gruppe 1 votet für Gruppe 2 und 3 usw.) aus der ersten Plenumsitzung und teilen die Verteilung der Punkte (max. 3 Punkte für jede Gruppe) dem Matchpointer (per WhatsApp) mit, ohne gegenseitig voneinander zu erfahren, wie andere Gruppen gevotet haben.
Die erzielten Votes symbolisieren die Beliebtheit der Geschichte.
Jede Gruppe kann den aktuellen Punktestand beim Matchpointer abfragen (Vordruck P)
Bedenkerinnen und Bedenker agieren entsprechend ihrer Rollenbeschreibung (Kooperation mit EO und Matchpointer)
5. Ereignisse auf Aufgaben ins Spiel bringen (siehe: Ereignisse im Spiel weiter unten)

1-2 Gruppen: Die Bedenkerinnen und Bedenker

Die Bedenkerinnen und Bedenker ist eine Gruppe oder zwei Gruppen im Spiel, die sich mit den Verschwörungstheorien (-erzählungen) der anderen Gruppen auseinandersetzt.

Das Ziel dieser Gruppe ist es, Verschwörungserzählungen aufzudecken und zu entlarven.

Beurteilt wird der Erfolg dieser Aufgabe von der Organisation „die Filterblase“ (siehe: die Organisation die „Filterblase“). Die Gruppe bekommt Punkte:1-2, die dafür eingesetzt werden, die Geschichte der jeweiligen Gruppe in ihrer Glaubwürdigkeit anzuzweifeln.

Pro Spielrunde können 2 positive Aktionen (aufdecken -entlarven – überzeugen) pro Verschwörungsgruppe verrechnet werden (max. 4 Punkte pro Verschwörungsgruppe)

Der „Matchpointer“ verrechnet die erhaltenen Punkte sofort

Punkte erhalten sie:

a) durch die Lösung einer besonderen Aufgabe, die die „Filterblase“ im Spielverlauf an sie stellt (Ereignisse)

b) wenn sie Aussagen durch Tatsachen widerlegen könnt (nutzt das Internet und sammelt Informationen)

c) wenn sie besondere „Informationen“ durch Kontakte bekommen (Verlauf/Ereignisse der Geschehnisse im Spielverlauf)

Dann haben sie die Möglichkeit, in bzw. mit den einzelnen Gruppen Gespräche zu führen (max. 2 Personen werden in eine Gruppe „geschickt“).

Die Gruppe beginnt ihre Aufgaben in der Reihenfolge, die ihnen in der Rollenbeschreibung dargestellt wird.

Das Spielziel der Gruppe besteht darin, die Verschwörungserzählung in ihrer Glaubwürdigkeit immer wieder zu widerlegen (Reduzierung der erzielten Voting-Punkte der Verschwörungsgruppen).

Ausführliche Beschreibung in der Rollenbeschreibung

3 Gruppen: Die Verschwörungserzählerinnen und -erzähler

Die Verschwörungserzählerinnen und -erzähler

Sie entwickeln Verschwörungserzählungen in drei verschiedenen Gruppen, die sich durch drei Fragezeichen unterscheiden (die Gruppe mit einem? die Gruppe mit zwei?? und die Gruppe mit drei???)

Im Spielverlauf entwickeln sich Verschwörungserzählungen mit dem Ziel möglichst gute Bewertungen für ihre Geschichten zu bekommen.

Im Verschwörungsplenum bewerten sich die Gruppen gegenseitig (sie voten für die Geschichten).

Die erzielten Votes symbolisieren die Beliebtheit der Geschichte.

Das Voting:

Nach jeder Plenumsitzung (außer im Plenum 4) wird die vorgelesene Verschwörungsgeschichte der anderen Gruppe gevotet. Es können 1-3 Punkte pro Gruppe in jeder Runde vergeben werden

Die vergebenen Punkte werden (geheim) an den Matchpointer übermittelt.

Jede Gruppe kann dort ihren aktuellen Punktestand bei Bedarf abrufen.

Im Uhrzeigersinn geben sich die Gruppen ihre Geschichten weiter und entwickeln dann eine Fortsetzung der Geschichte.

Weitere Aufgaben sind in der Rollenbeschreibung zu finden.

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Ereignisse im Spiel:

Gegenstand erraten

Im ersten Verschwörungsplenum achten die Bedenkerinnen und Bedenker darauf, welcher Gegenstand von der jeweils vortragenden Gruppe in der Geschichte „versteckt“ wurde.

weitere Ereignisse

Nach dem Plenum fragt die Spielleitung die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker nach den Lösungen (aufsuchen der Gruppe).

Dieses Ereignis kann in jeder Spielrunde durch eine andere Aktion wiederholt werden (besonderes Wort „verstecken“, besonderen Ort „verstecken“, Abbildung auf einem Bild „verstecken“...)

Textbotschaften senden

Besondere Ereignisse werden auch auf dem Vordruck C beschrieben.

Nach dem **zweiten Plenum** der Verschwörungen kann die Spielleitung (per WhatsApp oder Zoom Chat) an jeweils eine oder zwei Personen in den Verschwörungsgruppen folgende Textbotschaft senden:

Nachricht an eine Person aus jeweils einer Gruppe:

Du bist eine „Zweiflerin“/ ein „Zweifler“ und hast die Möglichkeit, die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker mit aus deiner Sicht wichtigen Informationen zu versorgen. Nach der dritten Sitzung im Plenum kannst du mit einer guten Begründung bei der Organisation „die Filterblase“ zur Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker wechseln (Kontaktaufnahme und Kommunikation per WhatsApp oder Zoom Chat). Lass dich nicht von deiner eigenen Gruppe bei dem Vorhaben erwischen!

Nachricht an zwei Personen aus jeweils einer Gruppe:

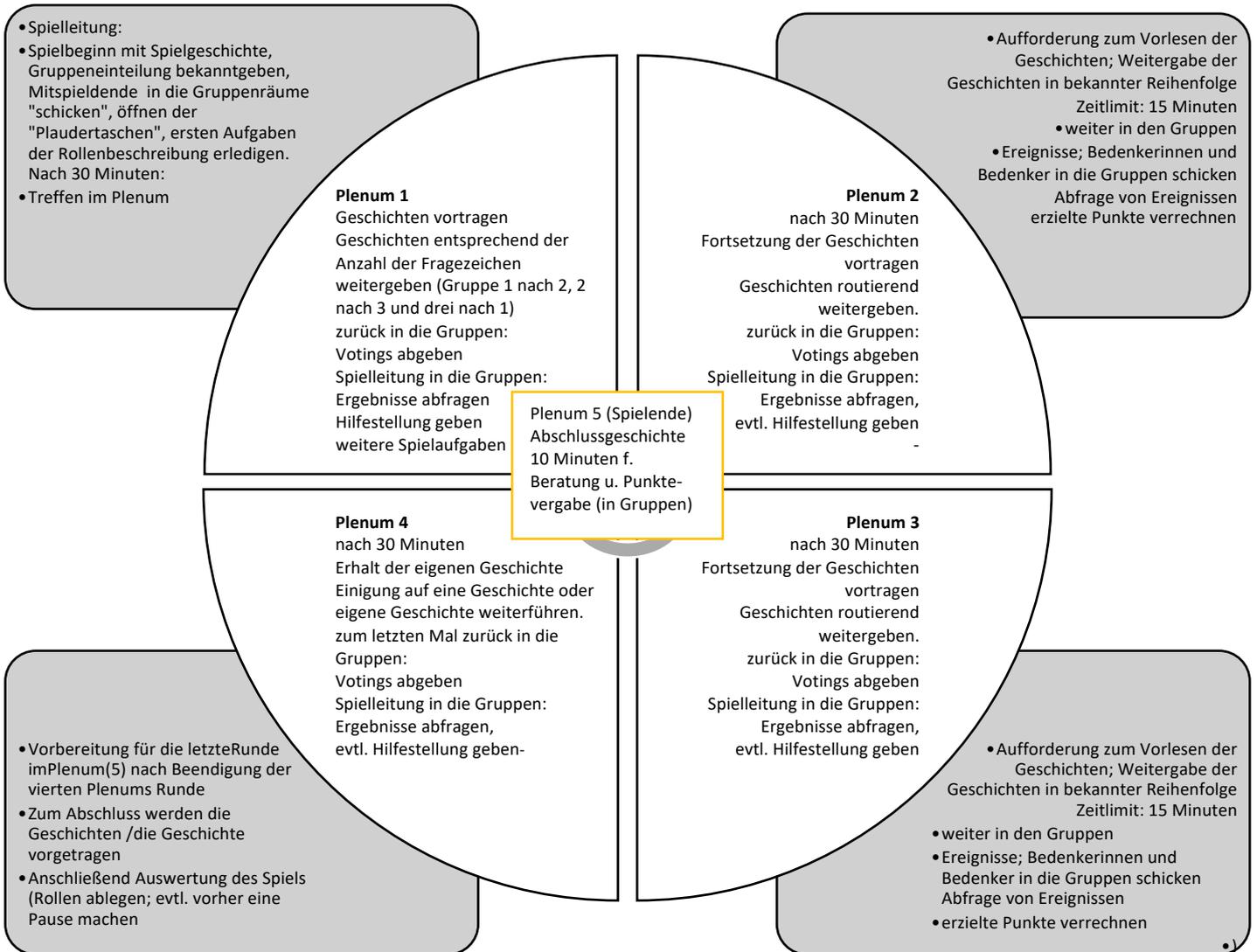
Gestalte die Verschwörungserzählung noch radikaler. Überzeuge deine Gruppenmitglieder über die tatsächlichen Gefahren. Die Geschichte braucht Dramatik.

An die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker kann folgende Textbotschaft gesendet werden:

Sucht euch aus jeder Gruppe der Verschwörerinnen und Verschwörer eine Person als „V-Kontakt“, um an wichtige Informationen zu gelangen. Seid vorsichtig bei der Auswahl und nehmt erst Kontakt zu einer Person auf, wenn ihr sicher seid (über den Chat von Zoom an eine Person oder per WhatsApp). Der Erfolg wird belohnt

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Spielübersicht und Spielabläufe



[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Tipps für die Auswertung:

Nach dem Spielende sollte eine Pause eingelegt werden, um anschließend mit der Auswertung und Reflexion des Spiels zu beginnen. Sie kann zwischen 45 und 90 Minuten in Anspruch nehmen.

Die Auswertung des Spiels sollte sich am Spielverlauf und dem Spielgeschehen orientieren.

Chronologische Fragen sind sinnvoll und helfen bei der Reflexion:

Nach welchen Kriterien wurde eine Tatsache ausgewählt, die dann zu einer Verschwörung wurde?

Wie haben sich die Bedenkerinnen und Bedenker in der ersten Spielrunde vorbereitet?

Wonach wurden die Punkte (das Voting der einzelnen Geschichten) vergeben?

Ist es den Bedenkerinnen und Bedenkern leichtgefallen, den ersten Gegenstand zu erraten?

War es leicht, die Verschwörungsgeschichte der anderen Gruppen fortzusetzen?

Welche Strategie haben die Bedenkerinnen und Bedenker verfolgt, um Verschwörungserzählungen zu widerlegen?

Weitere Fragen können in dieser Form gestellt werden oder ergeben sich aus den Antworten.

Ebenfalls ist es wichtig, auf die persönliche Ebene und dem Wohlfühlempfinden einzugehen:

Wie haben sich die Verschwörerinnen und Verschwörer in ihrer Rolle gefühlt?

Wie war es bei den Bedenkerinnen und Bedenkern?

Gab es verzweifelte oder frustrierende Momente im Spiel?

Habe ich die mir angebotene Rolle (V-Kontakt.....) angenommen oder abgelehnt?

Hätte ich gern die Möglichkeit bekommen, die „Seiten“ zu wechseln?

Was war besonders reizvoll an meiner Rolle?

Hatte ich auch einmal ein „schlechtes“ Gewissen?

Weitere Fragen können in dieser Form gestellt werden oder ergeben sich aus den Antworten.

In einer weiteren Phase kann auf die Metaebene gewechselt werden.

Erfahrungen aus dem Spiel und dem Spielgeschehen werden „von oben“ betrachtet.

Das Ziel dabei ist es, sachlich zu schauen, welche Erfahrungen gesammelt wurden und was im Umgang mit der Problematik gelernt worden ist.

Was nehme ich mit aus dem Spiel?

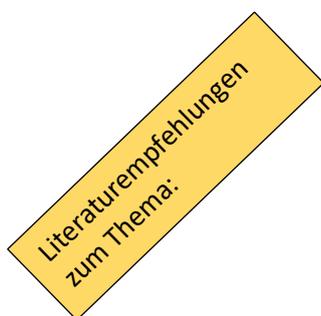
Was sehe ich nach dem Spiel „mit anderen“ Augen?

Worauf möchte ich mehr achten?

Werde ich achtsamer mit dem Thema umgehen?

Wie gehe ich mit vermeintlichen Verschwörungserzählungen in Zukunft um?

Aus den Antworten ergeben sich auch hier sicherlich neue Fragen.



FAKE FACTS – Wie Verschwörungstheorien unser Denken bestimmen, Katharina Nocun, Pia Lamberty, Quadriga Verlag 2020, www.quadrigaverlag.de

Nichts ist, wie es scheint. Über Verschwörungstheorien, Michael Butter, edition suhrkamp, 2020

Was hat Bill Gates mit Corona zu tun? – Rüdiger Maas, BoDBooks on Demand

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Rollenkarte Die Gruppe mit einem?

der Geschichten- und Verschwörungserzählerinnen und -erzähler Verschwörungen auf der Spur!

Die Mächtigen (Staat, Wissenschaft, Behörden und Institutionen) stecken alle unter einer Decke und brüten etwas aus, damit sie der Menschheit Schaden zufügen können. Sie wollen uns manipulieren, pflanzen in unsere Köpfe Geräte ein, um uns zu kontrollieren und lesen unsere Gedanken mit Scannern, um die Menschen gefügig zu machen. Sie nutzen die Medizin, um uns zu abhängigen Wesen zu formen.

Aus welchem Interesse?

Viele Verschwörungen sind in der Vorbereitung oder werden schon umgesetzt.

Es ist wichtig, dass ihr als Geschichtenerzählerinnen und -erzähler die Menschheit über die wahren Absichten aufklärt. Wer steckt hier mit wem unter einer Decke und worin liegt das Ziel!

Ihr als Geschichtenerzählerinnen und -erzähler kennt die eigentliche Wahrheit.

Verdeutlicht mit euren Verschwörungserzählungen, wie einzigartig ihr seid und gebt anderen das Gefühl der Sicherheit mit euren Erzählungen.

Es gibt zwei weitere Gruppen, die ebenfalls Verschwörungen aufdecken wollen. Es sind die Gruppen mit zwei ?? und??? Fragezeichen.

Gemeinsam mit diesen Gruppen trifft ihr euch, wenn die Zeit gekommen ist, erzählt euch eure Verschwörungsgeschichten, bewertet sie und entwickelt sie weiter. Sammelt dabei so viel Voting-Punkte wie möglich. Je mehr Punkte hier sammelt, umso mehr stehen hinter euch und eurer Erzählung. Lasst euch von diesem Weg nicht abbringen!

Euer „großes“ Ziel ist es, gemeinsam mit allen Gruppen zu erklären:

Wer hat sich mit wem zusammengeschlossen und welches Ziel wird verfolgt.

Vielleicht schafft ihr es, eine gemeinsame Verschwörung aufzudecken.

Wann ihr dazu die Möglichkeit bekommt, wird euch zu gegebener Zeit gesagt.

Euer Regelwerk

Ihr seid die Gruppe mit einem? (Fragezeichen)

Vorbereitende Verschwörungsmaßnahmen:

Jedes Gruppenmitglied überlegt sich einen Nickname (Spitznamen). Es müssen 3 Aussagen beantwortet werden. Aus den Antworten wird der Name gebildet.

Frage 1: Eine bekannte Figur aus einem Märchen?

Frage 2: Meine Lieblingszahl lautet....

Frage 3: Eine positive Charaktereigenschaft von mir.

Beispiel: 1. Rotkäppchen 2. 7 3. freundlich = Nickname: **Rotfreund7**

Ist ein Name gefunden, wird er in das dafür vorgesehene „VEP“ ((VerschwörungserzählPapier) eingetragen, wenn danach gefragt wird.

1. Phase der Verschwörungsgeschichte

Wie entsteht nun eure Verschwörungsgeschichte?

Nutzt dazu die Materialien aus der „Plaudertasche“.

Inhalt:

3 Tatsachen – Kärtchen mit der Aufschrift: Person?; Gruppe ?; 3 Gruppen; 4 Verschwörungsbeschleuniger; Verschwörungserzählpapier (Teil 1 und Fortsetzung), einen Gegenstand

F* Fake Facts

1. Sucht euch zwei Tatsachen aus. Entwickelt zu einer Tatsache eine Verschwörungserzählung.
2. Nutzt dazu eine Person oder Gruppe aus den Vorschlägen. Mit den Fragezeichen-Kärtchen könnt ihr eine eigene Idee entwickeln.
3. Von den Verschwörungsbeschleunigern könnt ihr nutzen, um die Verschwörungsgeschichte zu „beschleunigen“
Nutzt die „Verschwörungsbeschleuniger“, um die Tatsache zu widerlegen und erzählt den wahren Grund.
4. Folgende Fragestellungen dienen als Hilfe zur Entwicklung Informationen einer Verschwörungsgeschichte.
Wer hat welches Interesse?
Was steckt **in Wahrheit** hinter der erklärten „Tatsache“?

Besondere Aufgabe: Baut euren „Gegenstand“ in die Erzählung ein. „Versteckt“ ihn gut in der Geschichte.

5. Schreibt eure Geschichte auf das Verschwörungserzählpapier-Teil 1. Ihr dürft maximal 10 Sätze schreiben. Euer Zeitkontingent beträgt 30 Minuten. Nach 30 Minuten trifft ihr euch **„im Plenum der Verschwörungen“** und lest eure Geschichte vor.
Ihr bekommt ein Zeichen von der „Filterblase“, wann das Treffen stattfindet.
Seit gut bei der Entwicklung der Verschwörung! Die anderen Gruppen bewerten eure Idee.

Das „Plenum der Verschwörungen“

Die Organisation „Die Filterblase“ lädt in zeitlichen Abständen ins „Plenum der Verschwörungen“ ein. Kommt dieser Aufforderung nach, wenn es soweit ist.

Im Plenum werden die Verschwörungserzählungen vorgetragen.

Sind alle mit dem Vortrag fertig, wird eure Erzählung von den anderen Gruppen „ge votet“.

Ihr könnt 1 bis 3 Punkte von jeder Gruppe erhalten. Ihr wertet im Gegenzug die anderen Geschichten mit jeweils 1-3 Punkten.

Das Voting findet nicht öffentlich statt, sondern wenn ihr wieder in eurer Gruppe seid. Teilt euer Ergebnis der Organisation „die Filterblase“ mit.

Die Punkte werden von der Organisation „die Filterblase“ aufgeschrieben. Ihr könnt bei Bedarf eure erhaltenen Punkte abfragen.

Kommt es wieder zu einer Einladung ins Plenum, wird die Fortsetzung vorgelesen, wieder bewertet und das Erzählpapier weitergegeben.

Ist die eigene Geschichte wieder in eurer Gruppe angekommen, wird im Plenum darüber beraten, welche Geschichte zum Abschluss noch einmal mit einem „gemeinsamen“ Ende fortgesetzt werden soll. Kommt es zu keiner Einigung, wird „die eigene“ Geschichte mit einem Ende versehen.

Ist die Zeit gekommen, werdet ihr ein Zeichen von der Organisation „Die Filterblase“ bekommen, um an einer gemeinsamen Verschwörungserzählung zu arbeiten. Auch das wird im Plenum besprochen. Wie es dann weitergeht, kommt ihr rechtzeitig mitgeteilt.

Bedenkerinnen und Bedenker Achtung!

Es gibt eine Öffentlichkeit, die sogenannten Bedenkerinnen und Bedenker.

Sie werden euch und eure Verschwörungserzählungen genau verfolgen. Sie werden versuchen, eure Verschwörungserzählungen durch Fakten zu widerlegen. Sie kommen in eure Gruppen, hören zu oder stellen Fragen.

Sie bekommen die Möglichkeit, eure gesammelten Voting Punkte zu reduzieren.

Rollenkarte

Die Gruppe mit zwei ??

der Geschichten- und Verschwörungserzählerinnen und -erzähler

Verschwörungen auf der Spur!

Die Mächtigen (Staat, Wissenschaft, Behörden und Institutionen) stecken alle unter einer Decke und brüten etwas aus, damit sie der Menschheit Schaden zufügen können. Sie wollen uns manipulieren, pflanzen in unsere Köpfe Geräte ein, um uns zu kontrollieren und lesen unsere Gedanken mit Scannern, um die Menschen gefügig zu machen. Sie nutzen die Medizin, um uns zu abhängigen Wesen zu formen.

Aus welchem Interesse?

Viele Verschwörungen sind in der Vorbereitung oder werden schon umgesetzt.

Es ist wichtig, dass ihr als Geschichtenerzählerinnen und -erzähler die Menschheit über die wahren Absichten aufklärt. Wer steckt hier mit wem unter einer Decke und worin liegt das Ziel!

Ihr als Geschichtenerzählerinnen und -erzähler kennt die eigentliche Wahrheit.

Verdeutlicht mit euren Verschwörungserzählungen, wie einzigartig ihr seid und gebt anderen das Gefühl der Sicherheit mit euren Erzählungen.

Es gibt zwei weitere Gruppen, die ebenfalls Verschwörungen aufdecken wollen. Es sind die Gruppen mit zwei ?? und ??? Fragezeichen.

Gemeinsam mit diesen Gruppen trifft ihr euch, wenn die Zeit gekommen ist, erzählt euch eure Verschwörungsgeschichten, bewertet sie und entwickelt sie weiter. Sammelt dabei so viel Voting-Punkte wie möglich. Je mehr Punkte hier sammelt, umso mehr stehen hinter euch und eurer Erzählung. Lasst euch von diesem Weg nicht abbringen!

Euer „großes“ Ziel ist es, gemeinsam mit allen Gruppen zu erklären:

Wer hat sich mit wem zusammengeschlossen und welches Ziel wird verfolgt.

Vielleicht schafft ihr es, eine gemeinsame Verschwörung aufzudecken.

Wann ihr dazu die Möglichkeit bekommt, wird euch zu gegebener Zeit gesagt.

Euer Regelwerk

Ihr seid die Gruppe mit zwei?? (Fragezeichen)

Vorbereitende Verschwörungsmaßnahmen:

Jedes Gruppenmitglied überlegt sich einen Nickname (Spitznamen). Es müssen 3 Aussagen beantwortet werden. Aus den Antworten wird der Name gebildet.

Frage 1: Eine bekannte Figur aus einem Märchen?

Frage 2: Meine Lieblingszahl lautet....

Frage 3: Eine positive Charaktereigenschaft von mir.

Beispiel: 1. Rotkäppchen 2. 7 3. freundlich = Nickname: **Rotfreund7**

Ist ein Name gefunden, wird er in das dafür vorgesehene „VEP“ ((VerschwörungserzählPapier) eingetragen, wenn danach gefragt wird.

1. Phase der Verschwörungsgeschichte

Wie entsteht nun eure Verschwörungsgeschichte?

Nutzt dazu die Materialien aus der „Plaudertasche“.

Inhalt:

3 Tatsachen – Kärtchen mit der Aufschrift: Person?; Gruppe ?; 3 Gruppen; 4 Verschwörungsbeschleuniger; Verschwörungserzählpapier (Teil 1 und Fortsetzung), einen Gegenstand

F* Fake Facts

1. Sucht euch zwei Tatsachen aus. Entwickelt zu einer Tatsache eine Verschwörungserzählung.
2. Nutzt dazu eine Person oder Gruppe aus den Vorschlägen. Mit den Fragezeichen-Kärtchen könnt ihr eine eigene Idee entwickeln.
3. Von den Verschwörungsbeschleunigern könnt ihr nutzen, um die Verschwörungsgeschichte zu „beschleunigen“
Nutzt die „Verschwörungsbeschleuniger“, um die Tatsache zu widerlegen und erzählt den wahren Grund.
4. Folgende Fragestellungen dienen als Hilfe zur Entwicklung Informationen einer Verschwörungsgeschichte.
Wer hat welches Interesse?
Was steckt **in Wahrheit** hinter der erklärten „Tatsache“?

Besondere Aufgabe: Baut euren „Gegenstand“ in die Erzählung ein. „Versteckt“ ihn gut in der Geschichte.

5. Schreibt eure Geschichte auf das Verschwörungserzählpapier-Teil 1. Ihr dürft maximal 10 Sätze schreiben. Euer Zeitkontingent beträgt 30 Minuten. Nach 30 Minuten trifft ihr euch **„im Plenum der Verschwörungen“** und lest eure Geschichte vor.
Ihr bekommt ein Zeichen von der „Filterblase“, wann das Treffen stattfindet.
Seit gut bei der Entwicklung der Verschwörung! Die anderen Gruppen bewerten eure Idee.

Das „Plenum der Verschwörungen“

Die Organisation „Die Filterblase“ lädt in zeitlichen Abständen ins „Plenum der Verschwörungen“ ein. Kommt dieser Aufforderung nach, wenn es soweit ist.

Im Plenum werden die Verschwörungserzählungen vorgetragen.

Sind alle mit dem Vortrag fertig, wird eure Erzählung von den anderen Gruppen „ge votet“.

Ihr könnt 1 bis 3 Punkte von jeder Gruppe erhalten. Ihr wertet im Gegenzug die anderen Geschichten mit jeweils 1-3 Punkten.

Das Voting findet nicht öffentlich statt, sondern wenn ihr wieder in eurer Gruppe seid. Teilt euer Ergebnis der Organisation „die Filterblase“ mit.

Die Punkte werden von der Organisation „die Filterblase“ aufgeschrieben. Ihr könnt bei Bedarf eure erhaltenen Punkte abfragen.

Kommt es wieder zu einer Einladung ins Plenum, wird die Fortsetzung vorgelesen, wieder bewertet und das Erzählpapier weitergegeben.

Ist die eigene Geschichte wieder in eurer Gruppe angekommen, wird im Plenum darüber beraten, welche Geschichte zum Abschluss noch einmal mit einem „gemeinsamen“ Ende fortgesetzt werden soll. Kommt es zu keiner Einigung, wird „die eigene“ Geschichte mit einem Ende versehen.

Ist die Zeit gekommen, werdet ihr ein Zeichen von der Organisation „Die Filterblase“ bekommen, um an einer gemeinsamen Verschwörungserzählung zu arbeiten. Auch das wird im Plenum besprochen. Wie es dann weitergeht, kommt ihr rechtzeitig mitgeteilt.

Bedenkerinnen und Bedenker Achtung!

Es gibt eine Öffentlichkeit, die sogenannten Bedenkerinnen und Bedenker.

Sie werden euch und eure Verschwörungserzählungen genau verfolgen. Sie werden versuchen, eure Verschwörungserzählungen durch Fakten zu widerlegen. Sie kommen in eure Gruppen, hören zu oder stellen Fragen.

Sie bekommen die Möglichkeit, eure gesammelten Voting Punkte zu reduzieren.

Rollenkarte

Die Gruppe mit drei ???

der Geschichten- und Verschwörungserzählerinnen und -erzähler Verschwörungen auf der Spur!

Die Mächtigen (Staat, Wissenschaft, Behörden und Institutionen) stecken alle unter einer Decke und brüten etwas aus, damit sie der Menschheit Schaden zufügen können. Sie wollen uns manipulieren, pflanzen in unsere Köpfe Geräte ein, um uns zu kontrollieren und lesen unsere Gedanken mit Scannern, um die Menschen gefügig zu machen. Sie nutzen die Medizin, um uns zu abhängigen Wesen zu formen.

Aus welchem Interesse?

Viele Verschwörungen sind in der Vorbereitung oder werden schon umgesetzt.

Es ist wichtig, dass ihr als Geschichtenerzählerinnen und -erzähler die Menschheit über die wahren Absichten aufklärt. Wer steckt hier mit wem unter einer Decke und worin liegt das Ziel!

Ihr als Geschichtenerzählerinnen und -erzähler kennt die eigentliche Wahrheit.

Verdeutlicht mit euren Verschwörungserzählungen, wie einzigartig ihr seid und gebt anderen das Gefühl der Sicherheit mit euren Erzählungen.

Es gibt zwei weitere Gruppen, die ebenfalls Verschwörungen aufdecken wollen. Es sind die Gruppen mit zwei ?? und ??? Fragezeichen.

Gemeinsam mit diesen Gruppen trifft ihr euch, wenn die Zeit gekommen ist, erzählt euch eure Verschwörungsgeschichten, bewertet sie und entwickelt sie weiter. Sammelt dabei so viel Voting-Punkte wie möglich. Je mehr Punkte hier sammelt, umso mehr stehen hinter euch und eurer Erzählung. Lasst euch von diesem Weg nicht abbringen!

Euer „großes“ Ziel ist es, gemeinsam mit allen Gruppen zu erklären:

Wer hat sich mit wem zusammengeschlossen und welches Ziel wird verfolgt.

Vielleicht schafft ihr es, eine gemeinsame Verschwörung aufzudecken.

Wann ihr dazu die Möglichkeit bekommt, wird euch zu gegebener Zeit gesagt.

Euer Regelwerk

Ihr seid die Gruppe mit drei??? (Fragezeichen)

Vorbereitende Verschwörungsmaßnahmen:

Jedes Gruppenmitglied überlegt sich einen Nickname (Spitznamen). Es müssen 3 Aussagen beantwortet werden. Aus den Antworten wird der Name gebildet.

Frage 1: Eine bekannte Figur aus einem Märchen?

Frage 2: Meine Lieblingszahl lautet....

Frage 3: Eine positive Charaktereigenschaft von mir.

Beispiel: 1. Rotkäppchen 2. 7 3. freundlich = Nickname: **Rotfreund7**

Ist ein Name gefunden, wird er in das dafür vorgesehene „VEP“ ((VerschwörungserzählPapier) eingetragen, wenn danach gefragt wird.

1. Phase der Verschwörungsgeschichte

Wie entsteht nun eure Verschwörungsgeschichte?

Nutzt dazu die Materialien aus der „Plaudertasche“.

Inhalt:

3 Tatsachen – Kärtchen mit der Aufschrift: Person?; Gruppe ?; 3 Gruppen; 4 Verschwörungsbeschleuniger; Verschwörungserzählpapier (Teil 1 und Fortsetzung), einen Gegenstand

1. Sucht euch zwei Tatsachen aus. Entwickelt zu einer Tatsache eine Verschwörungserzählung.
2. Nutzt dazu eine Person oder Gruppe aus den Vorschlägen. Mit den Fragezeichen-Kärtchen könnt ihr eine eigene Idee entwickeln.
3. Von den Verschwörungsbeschleunigern könnt ihr nutzen, um die Verschwörungsgeschichte zu „beschleunigen“
Nutzt die „Verschwörungsbeschleuniger“, um die Tatsache zu widerlegen und erzählt den wahren Grund.
4. Folgende Fragestellungen dienen als Hilfe zur Entwicklung Informationen einer Verschwörungsgeschichte.
Wer hat welches Interesse?
Was steckt **in Wahrheit** hinter der erklärten „Tatsache“?

Besondere Aufgabe: Baut euren „Gegenstand“ in die Erzählung ein. „Versteckt“ ihn gut in der Geschichte.

5. Schreibt eure Geschichte auf das Verschwörungserzählpapier-Teil 1. Ihr dürft maximal 10 Sätze schreiben. Euer Zeitkontingent beträgt 30 Minuten. Nach 30 Minuten trifft ihr euch **„im Plenum der Verschwörungen“** und lest eure Geschichte vor.
Ihr bekommt ein Zeichen von der „Filterblase“, wann das Treffen stattfindet.
Seit gut bei der Entwicklung der Verschwörung! Die anderen Gruppen bewerten eure Idee.

Das „Plenum der Verschwörungen“

Die Organisation „Die Filterblase“ lädt in zeitlichen Abständen ins „Plenum der Verschwörungen“ ein. Kommt dieser Aufforderung nach, wenn es soweit ist.

Im Plenum werden die Verschwörungserzählungen vorgetragen.

Sind alle mit dem Vortrag fertig, wird eure Erzählung von den anderen Gruppen „gevetet“.

Ihr könnt 1 bis 3 Punkte von jeder Gruppe erhalten. Ihr wertet im Gegenzug die anderen Geschichten mit jeweils 1-3 Punkten.

Das Voting findet nicht öffentlich statt, sondern wenn ihr wieder in eurer Gruppe seid. Teilt euer Ergebnis der Organisation „die Filterblase“ mit.

Die Punkte werden von der Organisation „die Filterblase“ aufgeschrieben. Ihr könnt bei Bedarf eure erhaltenen Punkte abfragen.

Kommt es wieder zu einer Einladung ins Plenum, wird die Fortsetzung vorgelesen, wieder bewertet und das Erzählpapier weitergegeben.

Ist die eigene Geschichte wieder in eurer Gruppe angekommen, wird im Plenum darüber beraten, welche Geschichte zum Abschluss noch einmal mit einem „gemeinsamen“ Ende fortgesetzt werden soll. Kommt es zu keiner Einigung, wird „die eigene“ Geschichte mit einem Ende versehen.

Ist die Zeit gekommen, werdet ihr ein Zeichen von der Organisation „Die Filterblase“ bekommen, um an einer gemeinsamen Verschwörungserzählung zu arbeiten. Auch das wird im Plenum besprochen. Wie es dann weitergeht, kommt ihr rechtzeitig mitgeteilt.

Bedenkerinnen und Bedenker Achtung!

Es gibt eine Öffentlichkeit, die sogenannten Bedenkerinnen und Bedenker.

Sie werden euch und eure Verschwörungserzählungen genau verfolgen. Sie werden versuchen, eure Verschwörungserzählungen durch Fakten zu widerlegen. Sie kommen in eure Gruppen, hören zu oder stellen Fragen. Sie bekommen die Möglichkeit, eure gesammelten Voting Punkte zu reduzieren.

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Rollenkarte

Die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker

Verschwörungserzählungen auf der Spur!

Ihr seid die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker.

Bedenkerinnen und Bedenker zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich über aktuelle Themen Gedanken machen, mit Sorge das Geschehen beobachten, auf die Folgen schauen und immer und immer wieder ihre Bedenken anmelden.

Besondere Eigenschaften und Stärken von Bedenkerinnen und Bedenker:

- sind kritisch und zweifeln
- fragen nach und zeigen Interesse
- suchen nach Tatsachen und Widersprüchen
- kommunizieren gern
- leisten Überzeugungsarbeit
- reflektieren gemeinsam das Erlebte
- hören zu und informieren sich

Euer Regelwerk:

Euer Ziel ist es, mit den beschriebenen Fähigkeiten Verschwörungserzählungen aufzudecken und zu entlarven.

Nutzt als Gruppe diese Fähigkeiten und Tugenden, wenn es darum geht, Verschwörungstheorien, Verschwörungserzählungen, die im Umlauf sind, zu widerlegen.

Ihr werdet auf drei Gruppen von Verschwörungserzählerinnen und -erzähler treffen, die in jeder Tatsache (Vordruck A) eine Verschwörung sehen (könnten).

Überzeugt Verschwörungsgläubige von der Realität oder versucht zumindest, sie ins Nachdenken zu bringen.

Beurteilt wird eure Arbeit von der Organisation „die Filterblase“, die euch entsprechend mit Punkten belohnt. Mit den gesammelten Punkten schwächt ihr die jeweilige Gruppe der Verschwörungserzählerinnen und -erzähler in ihrer Glaubwürdigkeit.

Punkte erhaltet ihr:

a) durch die Lösung einer besonderen Aufgabenstellung, die die „Filterblase“ an euch stellt

b) wenn ihr Aussagen durch Tatsachen widerlegen könnt (nutzt das Internet und sammelt Informationen)

c) wenn ihr besondere „Informationen“ durch Kontakte bekommen könnt (achtet auf den Verlauf der Geschehnisse)

Die erste Aufgabe:

Jedes Gruppenmitglied überlegt sich einen Nickname (Spitzname). Es müssen 3 Aussagen beantwortet werden. Aus den Antworten wird der Name gebildet.

Frage 1: Ein Vorbild oder eine Person, die ihr gut findet?

Frage 2: Eine Zahl zwischen 1 und 6

Frage 3: Ein lobendes, aufbauendes Wort

Beispiel: 1. Angela Merkel 2. 1 3. Prima = Nickname: **Primer1**

Nutzt diesen Namen bei allen Kontakten zu anderen Gruppen oder Organisationen

Eure Arbeit beginnt

Macht euch mit dem Inhalt der Plaudertasche vertraut.

Ihr findet in der Tasche folgende Unterlagen:

1. Tatsachenaussagen (Vordruck A).
2. mehrere „Koffer“ ohne Inhalt (Vordruck C)

Wählt aus dem Vordruck A mindestens 3Tatsachen aus, von denen ihr annehmt, dass sie vorrangig für eine Verschwörungserzählung genutzt werden könnten nehmt einen Koffervordruck (C) und füllt pro Tatsache den „Koffer“ mit Argumenten, warum die Tatsache der Wahrheit entspricht.

Nutzt W-Fragen dazu:

Wer hat es festgestellt?
Wo kann ich es nachlesen?
Wann....
Wie.....
Warum.....

Der „gefüllte Koffer“ kann euch helfen, Verschwörungserzählungen zu entkräften, wenn ihr mit Geschichten-erzählerinnen und -erzähler ins Gespräch kommt.

Zeitkontingent: 30 Minuten

Das „Plenum der Verschwörungen“

Die Organisation „Die Filterblase“ lädt in zeitlichen Abständen ins „Plenum der Verschwörungen“ ein. Kommt dieser Aufforderung nach, wenn es soweit ist.

Im Plenum werden die Verschwörungserzählungen von den Gruppen vorgetragen. Seid wachsam und hört gut zu!

Die Gruppen bewerten gegenseitig ihre Geschichten und sammeln Punkte.

Diese Punkte versucht ihr im Verlauf der Verschwörung immer wieder zu reduzieren. Das erreicht ihr durch die Möglichkeiten, die unter „drei Möglichkeiten“ aufgelistet sind.

Das Plenum wird durch die „Filterblase“ beendet und alle Gruppen ziehen sich wieder zurück.

Nach einer Plenumssitzung habt ihr:

drei Möglichkeiten

a) einige von euch sammeln Fakten zu den gehörten Geschichten und teilen es der Organisation „der Filterblase“ schriftlich mit, um die Behauptungen zu widerlegen.

b) maximal zwei Personen aus eurer Gruppe gehen in eine der drei Gruppen und hören im Hintergrund zu (machen sich Notizen) oder versuchen mit den Erzählerinnen und -erzählern zu kommunizieren und Fragen zu stellen.

Teilt den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Filterblase eure Erkenntnisse mit, um die Verschwörungsgeschichten zu entkräften.

c) achtet auf die besondere Aufgabenstellung aus der Filterblase und löst die Aufgaben, um die Geschichten zu entkräften

Nutzt dazu eine Kofferkarte (Vordruck B) mit vorbereiteten Argumenten.

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Tatsache:

Euro

Ist die Währung der europäischen Währungs- und Wirtschaftsunion.

Tatsache:

Superhelden

Fiktive Figur mit meist außergewöhnlichen Kräften und übermenschlichen Fähigkeiten.

Tatsache:

Röntgenstrahlung

Röntgenstrahlen sind elektromagnetische Wellen

Tatsache:

Area51

Militärisches Speergebiet in den USA

Tatsache:

Pentagon

Es ist ein Fünfeck. Das Verteidigungsministerium der USA wird so benannt.

Tatsache:

Vulkan

Es ist ein Berg, dessen Gestein aus dem inneren der Erde kommt.

Tatsache:

Die Erde

Sie wird auch als „blauer Planet“ bezeichnet. Die Erdoberfläche besteht aus zwei Drittel Wasser.

Tatsache:

Pyramiden von Gizeh

Sie sind eines der sieben Weltwunder und gehören zu den ältesten Bauwerken der Menschheit.

Tatsache:

Terror

Terror bedeutet „Schrecken“.
Er wird genutzt, um Furcht und Schrecken mit Gewalt in einer Gesellschaft zu verbreiten.

Tatsache:

Drogen

Es sind rauscherzeugende Substanzen

Tatsache:

Geheimsprache

Eine Sprache, die nur für Eingeweihte verständlich sein soll.

Tatsache:

Desinfektionsmittel

Es ist ein Mittel zur Anwendung, um Infektionen zu vermeiden

Tatsache:

Klimawandel

Der Mensch verursacht durch sein Handeln eine bedrohliche Erwärmung oder Abkühlung der Erde.

Tatsache:

Migration

Menschen suchen sich einen anderen Ort zum Leben

Tatsache:

Ausbau: 5G Netz für das mobile Internet

5 G ist ein Mobilfunkstandard für eine schnellere Datenübermittlung

Tatsache:

Impfung

Impfung ist ein wichtiger Schutz gegen Infektionskrankheiten.

Tatsache:

SARS-COV-2

Es ist ein neuartig entdecktes Virus, das eine Pandemie ausgelöst hat.

Tatsache:

Rauchmelder

Sie lösen bei Rauchbildung Alarm aus.

Tatsache:

Halloween

Ein besonders in den USA gefeierter Tag.

Tatsache:

Pestizid

Ein Schädlingsbekämpfungsmittel

Tatsache:

Soziales Netzwerk

Es ist ein Onlinedienst, um Informationen auszutauschen und Beziehungen aufzubauen.

Tatsache:

Der Mond

Der Mond wird als ein natürlicher Satellit bezeichnet Er kreist um den Planet Erde. Auch andere Planeten haben Monde

Tatsache:

Religion

Menschen sind verbunden in einem Glauben. Religionen sind geprägt von unterschiedlichen Weltanschauungen.

Tatsache:

Pandemie

Als Pandemiewird eine weltweit ausgebrochene Infektionskrankheit bezeichnet

**Kofferkarte
Argumente**

**Kofferkarte
Argumente**

**Kofferkarte
Argumente**

**Kofferkarte
Argumente**

Ereigniskarte

Baut
drei Comicfiguren
in eure Verschwörungserzählung
ein

Ereigniskarte

Was hat ein
geflügeltes Einhorn mit
eurer Verschwörungserzählung
gemeinsam?

Ereigniskarte

Was bedeuten eigentlich
Kondensstreifen am
Himmel?

Ereigniskarte

Fügt
zwei Märchenfiguren als
Verschwörer in eure
Verschwörungserzählung ein.

Ereigniskarte

Erschafft eine
Fantasiefigur, die als Verschwörer
in eurer Verschwörungserzählung
vorkommt.

Ereigniskarte

Erschafft eine Gruppe der
„bösen Mächte“ und
fügt sie in eure
Verschwörungserzählung ein.

Ereigniskarte

Nehmt die Gruppe
der Wissenschaftler
als Verschwörer in eure
Erzählung auf

Ereigniskarte

Nehmt die Gruppe der
Politiker als
Verschwörer in eure
Erzählung auf.

Ereigniskarte

Wie alt ist eure
Verschwörungserzählung?
Entwickelt daraus einen
Mythos.

Ereigniskarte

Menschen in Tiergestalt.
Wo liegt die Gefahr?
Eine neue Bedrohung
aus dem Universum.

Besondere Ereignisse zum Einsatz in den Gruppen der Verschwörungserzählerinnen und Erzähler

Ereigniskarte

Du bist eine „Zweiflerin“/ein „Zweifler“ und hast die Möglichkeit, die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker mit aus deiner Sicht wichtigen Informationen zu versorgen. Nach der dritten Sitzung im Plenum kannst du mit einer guten Begründung bei der Organisation „die Filterblase“ zur Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker wechseln (Kontaktaufnahme und Kommunikation per WhatsApp oder Zoom Chat). Lass dich nicht von deiner eigenen Gruppe bei dem Vorhaben erwischen!

Ereigniskarte

Gestalte die Verschwörungserzählung noch radikaler.
Überzeuge deine Gruppenmitglieder über die tatsächlichen Gefahren. Die Geschichte braucht Dramatik.

Ein besonderes Ereignis für die Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker

Ereigniskarte

Sucht euch aus jeder Gruppe der Verschwörungserzählerinnen und -erzähler eine Person als „V-Kontakt“, um an wichtige Informationen zu gelangen. Seid vorsichtig bei der Auswahl und nehmt erst Kontakt zu einer Person auf, wenn ihr sicher seid (über den Chat von Zoom an eine Person oder per WhatsApp). Der Erfolg wird belohnt

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Gruppe

?

Person

?

Gruppe

Mafia

Gruppe

Staatsoberhäupter

Gruppe

Königsfamilie

Gruppe

**Die europäische
Union**

Gruppe

Militär

Gruppe

**Das Dreigestirn
(Repräsentanten des
Karnevals)**

**Gruppe
Einsatz-
sonderkommando**

**Gruppe
Parteien**

**Gruppe
Außenminister**

**Gruppe
Bundeskriminalamt**

**Gruppe
Konzernmanager**

**Gruppen
Milliardäre**

**Gruppe
Geheimdienste**

**Gruppe
Mediziner**

Verschwörungsbeschleuniger

Chemikalien

Verschwörungsbeschleuniger

Scheibe

Verschwörungsbeschleuniger

Tiere

Verschwörungsbeschleuniger

Lunge

Verschwörungsbeschleuniger

Manipulation

Verschwörungsbeschleuniger

**Online
Kommunikation**

Verschwörungsbeschleuniger

Lehrplan

Verschwörungsbeschleuniger

Biokampfstoff

Verschwörungsbeschleuniger

Mondlandung

Verschwörungsbeschleuniger

Ratte

Verschwörungsbeschleuniger

Korruption

Verschwörungsbeschleuniger

Alien

Verschwörungsbeschleuniger

Dämon

Verschwörungsbeschleuniger

Windrad

Verschwörungsbeschleuniger

Erderwärmung

Verschwörungsbeschleuniger

Religion

Verschwörungsbeschleuniger

Computervirus

Verschwörungsbeschleuniger

Toter Vogel

Verschwörungsbeschleuniger

Mikrochip

Verschwörungsbeschleuniger

**Echsen-
mensch**

Verschwörungsbeschleuniger

Geburtsurkunde

Verschwörungsbeschleuniger

**Doppelgängerin/
Doppelgänger**

Verschwörungsbeschleuniger

Windrad

Verschwörungsbeschleuniger

Macht

Verschwörungsbeschleuniger

Netzwerk

Verschwörungsbeschleuniger

Gehirnwäsche

Verschwörungsbeschleuniger

Weltverschwörung

Verschwörungsbeschleuniger

Arbeitslosigkeit

Verschwörungsbeschleuniger

UFO

Verschwörungsbeschleuniger

Telepathie

Verschwörungsbeschleuniger

Fridays for Future

Verschwörungsbeschleuniger

**Umweltver-
schmutzung**

Verschwörungsbeschleuniger

Pharmaindustrie

Verschwörungsbeschleuniger

Reinkarnation

Verschwörungsbeschleuniger

Teufel

Verschwörungsbeschleuniger

Zeitmaschine

Verschwörungsbeschleuniger

Pendel

Verschwörungsbeschleuniger

Glaskugel

Verschwörungsbeschleuniger

China

Verschwörungsbeschleuniger

Gesundheit

Verschwörungsbeschleuniger

Weltordnung

Verschwörungsbeschleuniger

Erfindung

Verschwörungsbeschleuniger

Erderwärmung

Verschwörungsbeschleuniger

Panikmache

Verschwörungsbeschleuniger

Konservendose

Verschwörungsbeschleuniger

Desinfektionsmittel

Verschwörungsbeschleuniger

Medien

Verschwörungsbeschleuniger

Steckdose

Verschwörungsbeschleuniger

Ausnahmezustand

Verschwörungsbeschleuniger

Asterix

Verschwörungsbeschleuniger

Feind

Verschwörungsbeschleuniger

Lügenpresse

Verschwörungsbeschleuniger

Regenwald

Verschwörungsbeschleuniger

Weltall

Verschwörungsbeschleuniger

Kinder

Verschwörungsbeschleuniger

Galaxis

[zurück: Inhaltsverzeichnis](#)

Verschwörungs-Erzähl-Papier (VEP)

Gruppe: _____

Nickname (Verfasserinnen und Verfasser der Verschwörungserzählung):

ausgewählte Tatsache:

Die wirkliche Wahrheit/die Verschwörungserzählung: Für die Erzählung stehen 10 Sätze zur Verfügung

- Warten auf das Plenum anschließend
- Weitergabe an Gruppe: _____

Gruppe _____ erzählt weiter.

Nickname (Verfasserinnen und Verfasser): _____

* Fake Facts

➤ Warten auf das Plenum
anschließend

➤ Weitergabe an Gruppe: _____

Gruppe _____ erzählt weiter.

Nickname (Verfasserinnen und Verfasser): _____

➤ Warten auf das Plenum
anschließend

➤ Zurück an Gruppe: _____

Fortsetzung der eigenen Geschichte oder abschließende Verschwörungsgeschichte mit allen Gruppen:

Gruppe _____ findet ein Ende

Nickname (Verfasserinnen und Verfasser): _____

Glaubwürdigkeitstabelle für erzählte Verschwörungen - Punktevergabe

Bewertung	Punkte: Gruppe?		Punkte: Gruppe ??		Punkte: Gruppe ???		
Plenum 1 Punktevergabe	von Gruppe??: ○		Von Gruppe? ○		Von Gruppe: ○		Punktevergabe
	von Gruppe ???:		Von Gruppe???:		Von Gruppe ??:		
Summe aus Runde 1	??+??? = ○		? + ??? = ○		?+?? = ○		Beliebt der Geschichte
2 Aktionen Mit je 1-2 Punkt- abzügen für eine erfolgreiche Arbeit der Bedenkerinnen und Bedenker	Fakten gegen? ○	Rest- summe: ○	Fakten gegen?? ○	Rest- summe: ○	Fakten gegen??? ○	Rest- summe: ○	
	Fakten gegen? ○	Rest- summe: ○	Fakten gegen?? ○	Rest- Summe: ○	Fakten gegen?? ○	Rest- summe: ○	

Übertrag in die nächste Runde:

Punkte ?	○	Punkte ??	○	Punkte ???	○
-------------	---	--------------	---	---------------	---

Bewertung	Punkte: Gruppe?		Punkte: Gruppe ??		Punkte: Gruppe ???		
zwischen Plenum 2 und 3 Punktevergabe	von Gruppe??: ○		von Gruppe? ○		von Gruppe? ○		Punktevergabe
	von Gruppe???:		von Gruppe???:		von Gruppe ??:		
Summe aus Runde 2	Übertrag+ ??+??? = ○		Übertrag+ ? + ??? = ○		Übertrag+ ?+?? = ○		Beliebt der Geschichte
2 Aktionen Mit je 1-2 Punkt- abzügen für eine erfolgreiche Arbeit der Bedenkerinnen und Bedenker	Fakten gegen? ○	Rest- summe: ○	Fakten gegen ?? ○	Rest- summe: ○	Fakten gegen??? ○	Rest- summe: ○	Bestätigte Zweifel an der Verschwörung
	Fakten gegen? ○	Rest- summe: ○	Fakten gegen?? ○	Rest- Summe: ○	Fakten gegen??? ○	Rest- summe: ○	

Übertrag in die nächste Runde:

Punkte ?	○	Punkte ??	○	Punkte ???	○
-------------	---	--------------	---	---------------	---

F* Fake Facts

Bewertung	Punkte: Gruppe?		Punkte: Gruppe ??		Punkte: Gruppe ???		
zwischen Plenum 3 und 4 Punktevergabe	von Gruppe??: <input type="radio"/>		von Gruppe? <input type="radio"/>		von Gruppe? <input type="radio"/>		Punktevergabe
	von Gruppe ???:		von Gruppe???:		von Gruppe ??:		
Summe aus Runde 3	Übertrag+ ??+??? = <input type="radio"/>		Übertrag+ ? + ??? = <input type="radio"/>		Übertrag+ ?+?? = <input type="radio"/>		Beliebt der Geschichte
2 Aktionen mit je 1-2 Punkt-abzügen für eine erfolgreiche Arbeit der Bedenkerinnen und Bedenker	Fakten gegen? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen ?? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen ??? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Zweifel an Bestätigung der Verschwörung
	Fakten gegen? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen ?? <input type="radio"/>	Rest-Summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen ?? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	

Übertrag in die nächste Runde:	Punkte ? <input type="radio"/>	Punkte ?? <input type="radio"/>	Punkte ??? <input type="radio"/>
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	----------------------------------

Zwischen dem Plenum 4 und der Abschlussrunde 5 findet keine Bewertung statt. Hier wird eine neue Verschwörungserzählung entwickelt oder an der eigenen Verschwörungsgeschichte weitergearbeitet. Plenum 5 ist die Schlussrunde, mit einer letzten Bewertung (max. 10 Minuten Beratung)

Bewertung	Punkte: Gruppe?		Punkte: Gruppe ??		Punkte: Gruppe ???		
nach Plenum 5 Punktevergabe	von Gruppe??: <input type="radio"/>		von Gruppe? <input type="radio"/>		von Gruppe?: <input type="radio"/>		Punktevergabe
	von Gruppe ???:		von Gruppe???:		von Gruppe??:		
Summe aus Runde 5	Übertrag+ ??+??? = <input type="radio"/>		Übertrag+ ? + ??? = <input type="radio"/>		Übertrag+ ?+?? = <input type="radio"/>		Beliebt der Geschichte
2 Aktionen Mit je 1-2 Punkt-abzügen für eine erfolgreiche Arbeit der Bedenkerinnen und Bedenker	Fakten gegen? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen?? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen??? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Zweifel an Bestätigung der Verschwörung
	Fakten gegen? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen?? <input type="radio"/>	Rest-Summe: <input type="radio"/>	Fakten gegen?? <input type="radio"/>	Rest-summe: <input type="radio"/>	

Endergebnis Gruppe? Gruppe?? Gruppe???