

# Actionbound IM BUNKER DER LÜGEN

Interaktives Spiel für Jugendliche, spielbar auf Mobilgeräten mit der kostenlosen App „Actionbound“

## Informationen

Im Actionbound-Spiel „Im Bunker der Lügen“ lernen Jugendliche, Verschwörungstheorien und Fake News zu enttarnen. Sie treffen auf den Verschwörungsideologen Y, der ihnen von der Existenz eines geheimen Bunkers unter dem Bundestag berichtet, in dem sich „dunkle Machenschaften“ vollziehen. Als Beweis dient ein obskurer Blogeintrag. Bloggerin K, die sich mit der Verbreitung von Falschmeldungen und Verschwörungserzählungen beschäftigt, hält dagegen und fordert die Spielenden in mehreren Aufgaben auf, den Wahrheitsgehalt von Quellen zu bewerten und gegen Desinformation aktiv zu werden. Wem geht am Ende ein Licht auf?



Das Spiel eignet sich auch als Ergänzung zum klicksafe-Handbuch: „**Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt**“  
Informationen und Download unter: [www.klicksafe.de/meinungsbildung](http://www.klicksafe.de/meinungsbildung)

**Download:** Um den Bound zu spielen, wird die **kostenlose App Actionbound** benötigt. Die App steht in den gängigen App-Stores zur Verfügung.

Öffnen Sie die App und scannen Sie den Code zum Spiel:



## HINWEIS

In dem Bound werden unterschiedliche Medien geladen. Wir empfehlen deswegen, das Spiel innerhalb eines WLAN-Zugangs zu laden.

## Zielgruppe, Dauer & Themen

**Zielgruppe:** Jugendliche (ab 13 Jahren)

**Dauer:** ca. 25 min.

**Themen:** Falschmeldungen & Verschwörungserzählungen

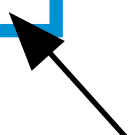
**Challenges:** Wer steckt hinter einer Webseite?  
 Wie findet man heraus, woher ein Bild im Netz stammt?  
 Welche Gefühle lösen Fake News aus?  
 Welche Erfahrung haben Jugendliche mit Verschwörungstheorien?  
 Was weißt du über Verschwörungstheorien?  
 Verschwörungstheorien – ganz schön GAGA?!

## TIPP

### Tipps zum Einsatz im (Fern)Unterricht

Der Bound eignet sich für den Einsatz im (Fern-)Unterricht. Sie können die Schüler:innen selbstständig an ihren eigenen Geräten spielen lassen. Falls Sie eine Wettbewerbssituation herstellen möchten, können Sie 25 Minuten für die Absolvierung des Bounds vorgeben und danach wieder im digitalen Klassenraum zusammenkommen. Welche/r Schüler:in schafft es in der vorgegebenen Zeit? **Auswertungsfragen:** Um welche Thematik geht es in dem Bound? Welche Stationen sind euch leicht/schwergefallen? Was nehmt ihr mit aus dem Bound? Hat euch etwas überrascht?

Lösungswort im Bound:



Bitte klicken Sie nur, falls Sie den Bound nicht selbst spielen möchten oder schon gespielt haben.