

Fighting Disinformation

Ein Kartenspiel zur Aufklärung von Fake News

Lizenz

Autorinnen des OERs:

Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Institut für Games –
Living Lab, Hochschule der Medien
Clara Schneider, Institut für Games – Living Lab,
Hochschule der Medien

Entwickelt von:

Carolin Lehmann, Clara Schneider, Illya Geybo,
Laurence Kugler

Das Kartenspiel Fighting Disinformation wurde
von Masterstudent*innen der Hochschule der
Medien im Rahmen der Vorlesung „Research
through Design“ entwickelt

Produkttyp:

Unterrichtsmaterial in Form eines Kartenspiels

Lizenz des OERs: CC BY-NC-ND 4.0

Link zum Lizenztext:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

Finde den Schwätzer

Spielprinzip

„**Finde den Schwätzer**“ ist ein diskussionsbasiertes Kartenspiel, das auf spielerische Weise zeigt, wie Desinformation funktioniert – und wie man sie erkennt. Die Spielenden übernehmen unterschiedliche Rollen und erleben so hautnah, welche Mechanismen hinter Fake News stecken und welche Strategien zur Manipulation genutzt werden.

Zu Beginn erhält jede Person eine Rollenkarte:

- **Schwätzer:** kennt die Faktenlage und versucht gezielt, andere in die Irre zu führen.
- **Konsument:in:** versucht herauszufinden, ob ein Gerücht stimmt – kritisch, argumentativ und faktenorientiert.

In jeder Runde wird eine **Gerüchtekarte** aufgedeckt, deren Wahrheitsgehalt zunächst unklar ist. Nur die Schwätzer kennen die tatsächlichen Fakten. Anschließend diskutiert die Gruppe über die Glaubwürdigkeit des Gerüchts. Die Schwätzer können versuchen, zu manipulieren, oder agieren bewusst unauffällig, um nicht enttarnt zu werden.

Am Ende jeder Runde stimmt die Gruppe ab, ordnet das Gerücht als **wahr** oder **falsch** ein und erhält danach die Auflösung. Ziel der Konsument:innen ist es, möglichst viele Gerüchte korrekt zu bewerten. Die Schwätzer hingegen wollen Fehler provozieren.

Warum das Spiel wirkt

Der Spielmechanismus setzt auf **soziale Interaktion, strategisches Argumentieren und kritisches Hinterfragen** – Kompetenzen, die zentral für Medienbildung sind.

Das Spiel vermittelt diese Fähigkeiten auf eine Weise, die:

- **niedrigschwellig,**
 - **unterhaltsam,**
 - **realitätsnah**
- ist, ohne belehrend zu wirken. Genau diese Mischung aus Spaß und kognitiver Herausforderung macht das Spiel besonders wirksam im Unterricht.

Lehrinhalte & Kompetenzen

Das Spiel fördert zentrale Bereiche der Medienbildung:

- Erkennen von Desinformation
- Kritisches Hinterfragen von Informationen
- Argumentations- und Diskussionsfähigkeit
- Sensibilisierung für manipulative Kommunikationsstrategien

Es richtet sich vor allem an junge Erwachsene und eignet sich ideal für schulische oder außerschulische Bildungsangebote, in denen Medienkompetenz und kritisches Denken gestärkt werden sollen.

Anleitung

Spielvorbereitung

- **Moderator:in** bestimmen
- **Rollenkarten** mischen
- Jede Person zieht eine **Rollenkarte**
- **Gerüchtekarten** mischen und verdeckt bereitlegen



Anleitung



Rundenablauf

1.) Gerücht aufdecken

Die Moderator:in liest die oberste Gerüchtekarte vor.

2.) Diskussion

Die Gruppe diskutiert. Konsument:innen stellen Fragen, prüfen Argumente und denken kritisch nach.
Schwätzer versuchen zu manipulieren oder bleiben unauffällig.

3.) Abstimmung

Alle stimmen gleichzeitig ab: *Ist das Gerücht wahr oder falsch?*

4.) Auflösung

Die tatsächliche Faktenlage wird offengelegt und das Gerücht korrekt eingeordnet.

Anleitung

Spielende & Siegbedingungen

- **Konsument:innen** gewinnen, wenn sie die Mehrheit der Gerüchte richtig beurteilen.
- **Schwätzer** gewinnen, wenn die Gruppe häufiger danebenliegt.



Impressum

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds KuMuS-ProNeD für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden - Förderkennzeichen: 01JA23K05A.

Finanziert durch die Europäische Union – Next-GenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Clara Schneider; Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund KuMuS-ProNeD.

Erschienen im

Kompetenzverbund lernen:digital
Marlene-Dietrich-Allee 16,
14482 Potsdam
Tel: 0331-977-256362
E-Mail: geschaeftsstelle@lernen.digital

Projektverbund KuMuS-ProNeD

Datum der Erstveröffentlichung: 10.12.2025

Kontakt

Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Hochschule der Medien,
ghellal@hdm-stuttgart.de

Clara Schneider, Hochschule der Medien,
schneidercl@hdm-stuttgart.de