

# SERIOUS GAMES

NEUE WEGE IN DER PÄDAGOGIK

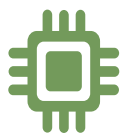


Kreisausschuss des Landkreises Darmstadt-Dieburg  
Jägertorstraße 207  
64289 Darmstadt

Vertreten durch: Kreisausschuss des Landkreises Darmstadt-Dieburg

Kontakt:  
Telefon: +49 (6151) 881-0  
Fax: +49 (6151) 881-1095  
E-Mail: [kreisverwaltung@ladadi.de](mailto:kreisverwaltung@ladadi.de)

Die Internetseiten unter [www.medienzentrum-dieburg.de](http://www.medienzentrum-dieburg.de) sind ein Informationsangebot des Kreisausschusses Darmstadt-Dieburg.



Verantwortlicher Betreiber:  
Kreisausschuss des  
Landkreises Darmstadt-Dieburg  
Jägertorstraße 207  
64289 Darmstadt  
Telefon: +49 (6151) 881-0  
Telefax: +49 (6151) 881-1095  
E-Mail: [kreisverwaltung@ladadi.de](mailto:kreisverwaltung@ladadi.de)

Der Landkreis Darmstadt-Dieburg ist eine Körperschaft des öffentlichen Rechts.  
Sie wird vertreten durch den Landrat Klaus Peter Schellhaas.

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer  
gemäß § 27 a Umsatzsteuergesetz: DE 111 608 693

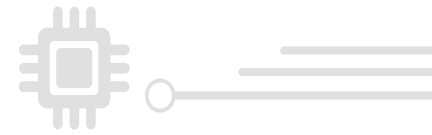
Inhaltlich Verantwortliche gemäß § 10 Absatz 3 MDStV:  
Enrico Steuer  
Medienzentrum Dieburg  
Goethestr. 10–14  
64807 Dieburg  
E-Mail: [info@mz.ladadi.de](mailto:info@mz.ladadi.de)

Druck: Flyeralarm GmbH, Würzburg



Made in cooperation with [Medienzentrum Darmstadt-Dieburg](#) and [DEXT Landkreis Darmstadt-Dieburg](#)  
© Copyright 2012 - 2026 | [Medienzentrum Darmstadt-Dieburg](#)

# SERIOUS GAMES: VORWORT



Seit einigen Jahren wächst das Angebot an Serious Games stetig und wird gleichzeitig immer unüberschaubarer. Die DEXT-Fachstelle des Landkreises Darmstadt-Dieburg hat gemeinsam mit dem Medienzentrum Dieburg für euch eine Vielzahl an Spielen mit dem Schwerpunkt Demokratiebildung getestet. Diese Broschüre bietet einen Einblick in diese Vielfalt und stellt die Serious Games vor, die uns am meisten überzeugt haben.

Serious Games sind digitale Spiele mit Bildungsanspruch, die auf verschiedenen Endgeräten gespielt werden können. In dieser Broschüre werden besonders gelungene Spiele aus dem Bereich der Demokratiebildung vorgestellt. Sie schaffen es, komplexe Themen anschaulich darzustellen und einen geschützten Raum zu eröffnen, in dem unterschiedliche Rollen spielerisch ausprobiert werden können. So werden eigene Erfahrungen ermöglicht und alternative, etwa emotionale, Zugänge zu den jeweiligen Themen eröffnet. Durch ihre immersive Gestaltung ziehen diese Spiele die Spielenden in ihre Szenarien hinein und regen zu einer unmittelbaren Auseinandersetzung mit den angebotenen Inhalten an.

Im Vordergrund stehen Wissensvermittlung, Kompetenzaufbau, Wertebildung, ein niedrigschwelliger Erstkontakt mit Themen der Demokratiebildung und nicht zuletzt die Freude am Spielen. Die ausgewählten Serious Games knüpfen an die Lebenswelt der Spielenden an, indem sie zum Beispiel soziale Plattformen, Chats und Telefonate simulieren.

Neben einer Beschreibung des Storytellings der einzelnen Spiele findet ihr in dieser Broschüre Anregungen zur Reflexion und Diskussion sowie Angaben zu Spielzeit, Gruppengröße, Alter der Spielenden, Kosten und Bereitstellung. Ergänzend werden Hinweise auf Handreichungen sowie auf mögliche Fach- und Lehrplanbezüge gegeben.

Einige Spiele eignen sich ebenso für die außerschulische Jugendarbeit. Bei Interesse oder Unterstützungsbedarf bei der Auswahl und Anpassung könnt ihr euch gerne unter [dext@ladadi.de](mailto:dext@ladadi.de) melden.

Hat man sich erst einmal mit ihnen vertraut gemacht, sind Serious Games eine Methode, die in den unterschiedlichsten Fächern, zu vielen Themen und mit verschiedenen Zielgruppen eingesetzt werden kann.

Bei Bedarf organisieren wir gerne Workshops oder Inputs für Multiplikator\*innen zu einzelnen Spielen oder Themenschwerpunkten. Sprecht uns bei Interesse einfach an – zum Beispiel per Mail an [dext@ladadi.de](mailto:dext@ladadi.de) oder [info@mz.ladadi.de](mailto:info@mz.ladadi.de).



Medienzentrum  
Darmstadt-Dieburg

Gefördert im Rahmen des Landesprogramms



HESSEN

HESSEN – AKTIV FÜR  
DEMOKRATIE UND  
GEGEN EXTREMISMUS

# SERIOUS GAMES: ÜBERSICHT

**LEON'S IDENTITÄT**

emotionale Auslöser von Radikalisierung, rechte Codes, Narrative und Rekrutierungsstrategien  
familiäre Konflikte, Ausgrenzung und Identität

Deutsch Politik Ethik

**THE FEED**

**Mission Ganymed**

Verhalten in sozialen Medien / Messengern, Faktenchecks, Diskussion über Radikalisierung, Polarisierung & digitale Manipulation

Ethik Politik

**GLASFÄDEN**

Aus dem Oster in der Oster  
einem interaktiven Comic  
über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen.

**Augen auf!**

Rechtsextremismus in sozialen Medien, Fake News, Propaganda & Memes, Fremdenfeindlichkeit, Rassismus & gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit

Religion Sozialkunde Deutsch Politik Ethik

**HIDDEN CODES**

**Moderate Cuddlefish**

Meinungsfreiheit, Moderation & Plattformregeln, Hate Speech, Diskriminierung & gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, Social Media, Community Management

Sozialwissenschaften Deutsch Ethik Politik

**JOIN THE COMFORTZONE**

Ein Game zur Bekämpfung digitaler Desinformation und islamistischer Radikalisierung

**WER IST BILAL**

Online-Radikalisierung & Warnsignale, Desinformation & kritische Quellenprüfung, Digitale Verantwortung & Zivilcourage

Deutsch Gesellschaftslehre Religion Ethik

**Der Newstest**

planet schule

**NACHRICHTENMACHER**

Wo kommt die Info her?

Nachrichtenwert & Relevanz, Quellenkritik & Zwei-Quellen-Prinzip, Fake News, Desinformation & Deepfakes

Gesellschaftkunde Deutsch

2  
Algorithmen & KI, Datensicherheit,  
Filterblasen & Echokammern,  
Persönlicher Medienkompetenz

Gemeinschaftskunde

Ethik Deutsch



9  
Migration, Vertragsarbeit & DDR-  
Geschichte, Heimat, Fremdsein &  
Zugehörigkeit, Familiengeschichte,  
Generationenerfahrungen & Identität

Sozialkunde

Geschichte Politik Ethik

## TRAIN TO SACHSENHAUSEN

Student Protests of 1939

11  
Nationalsozialismus &  
Besatzungspolitik, Zivilcourage,  
Widerstand & Handlungsspiel-  
räume, Willkür, Angst &  
Repression, Deportation,  
Konzentrationslager

Religion Politik Sozialkunde Ethik Geschichte

15  
Soziale Medien, Algorithmen &  
Filterblasen, Politische Codes, Symbole  
& Verschwörungsmymen, Peer  
Group, Gruppendruck & gemeinsames  
Gegensteuern

Sozialkunde Wirtschaft

Politik Deutsch Ethik

## Das Kurierkomplott

17  
Verschwörungserzählungen,  
Fake News & Quellenkritik,  
Digitale Kommunikation,  
Messenger-Räume & mediale  
Dynamiken, Antisemitismus in  
Verschwörungsmymen

Sozialwissenschaften Politik Ethik

21  
Demokratie, Grundrechte &  
Freiheitsverlust, Social Scoring,  
Überwachung & Denunziation,  
Autoritarismus, Opportunismus &  
moralische Dilemmata

Ethik Sozialwissenschaften

Geschichte Deutsch Politik



27  
Informations- und  
Nachrichtenkompetenz, Faktenchecks &  
Quellenbewertung, Meinung, Nachricht,  
Werbung, Einfluss

Politik

Deutsch Gesellschaftskunde





*Ein verschwundener Bruder, ein Jugendzimmer voller Spuren und ein Serious Game, das zeigt, wie Radikalisierung nicht mit dem Holzhammer beginnt, sondern mit Verletzung, Einsamkeit und dem Gefühl, irgendwo dazuzugehören.*

Es beginnt nicht mit Parolen, sondern mit Unruhe im Elternhaus: Leon ist weg, die Polizei weiß nicht weiter, und ausgerechnet sein 15-jähriger Bruder Jonas macht sich auf die Suche. Das ist der erste kluge Kniff von Leons Identität. Das Spiel schickt uns nicht in eine abstrakte Unterrichtssimulation, sondern mitten in eine familiäre Ausnahmesituation. Wir betreten Leons Zimmer nicht als neutrale Beobachter, sondern als jemand, der ihn kennt, bewundert und plötzlich begreifen muss, dass dieser große Bruder längst nicht mehr derselbe ist. Aus Fotos, Briefen, Mails, Chats und Erinnerungsfetzen setzt sich nach und nach ein Bild zusammen: Leon, 18, war einmal Teil einer Clique, einer Band, eines ziemlich normalen Jugendlebens. Dann kippt etwas.

Spielerisch ist das Ganze ein ruhiges 3D-Point-and-Click-Adventure aus der Ego-Perspektive. Man läuft mit WASD durch das Zimmer, klickt Gegenstände an, kombiniert Funde und hangelt sich von Hinweis zu Hinweis. Das klingt zunächst nach klassischer Adventure-Kost, funktioniert hier aber vor allem deshalb so gut, weil jeder Fund mehr ist als ein Puzzle-Baustein: Ein Poster, eine Musikreferenz, eine Chatnachricht oder ein verstecktes Gerät erzählen immer auch etwas über Leons innere Lage. Leons Identität setzt nicht auf Action, sondern auf Atmosphäre, Kontext und dieses unangenehme Kribbeln, das gute Detektivspiele auslöst: Hinter dem nächsten Klick wartet vielleicht keine Belohnung, sondern eine unbequeme Erkenntnis.

Seine größte Stärke entfaltet das Spiel dort, wo viele Präventionsmaterialien erstaunlich schnell scheitern: bei der Darstellung von Radikalisierung als schleichendem Prozess. Hier wird nicht so getan, als würde ein Jugendlicher morgens aufstehen und abends als Extremist ins Bett gehen. Stattdessen zeigt das Spiel, wie Ideologie über Sprache, Memes, Musik, Zeitschriften, Online-Plattformen und Events einsickert. Die fiktive Gruppe „Atavistische Aktion“ ist bewusst an reale rechtsextreme Strukturen angelehnt; auf der offiziellen Website werden die Elemente aus dem Spiel sogar mit ihren realen Entsprechungen abgeglichen. Genau dadurch wirkt

das Szenario so unangenehm plausibel: Radikalisierung erscheint nicht als exotischer Ausnahmefall, sondern als Angebot, das modern, verführerisch und emotional anschlussfähig daherkommt.

### Pädagogischer Einsatz

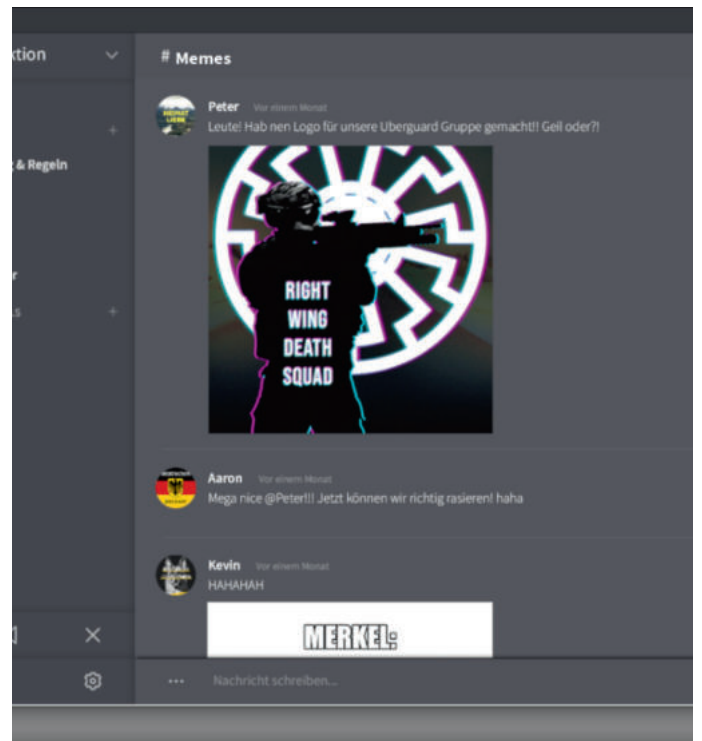
Für Lehrkräfte liegt hier der eigentliche Wert. Leons Identität ist nicht bloß „ein Spiel zum Thema Rechtsextremismus“, sondern ein gut anschlussfähiger Unterrichts Anlass. Die NRW-Materialien empfehlen den Einsatz besonders ab Klasse 8 in Politik, Wirtschaft und Politik und Gesellschaftslehre; zugleich werden curriculare Bezüge zu Demokratiebildung, Identität und Lebensgestaltung ausdrücklich benannt. Dazu kommt ein ungewöhnlich praxisnahes Paket an Begleitmaterial: Ermittlungs- und Beobachtungsaufträge, Reflexionsphasen, Verlaufspläne und ausgearbeitete Unterrichtsbausteine. Die vorgeschlagene Reihe umfasst sechs Einzel- oder drei Doppelstunden – das ist für den Schulalltag konkret genug, um nicht nur gut gemeint, sondern wirklich nutzbar zu sein.

Ganz ohne Schwächen kommt das Spiel allerdings nicht davon. Die Bundeszentrale für politische Bildung lobt den Titel als niedrigschwelligen und attraktiven Gesprächsanlass, merkt aber auch an, dass Leons Beweggründe stellenweise etwas verkürzt wirken und das Ende die Rückkehr aus der Szene zu leicht erscheinen lässt. Das ist ein berechtigter Einwand. Gerade für den Unterricht muss klar sein: Ein einziges Gespräch löst in der Realität keinen Radikalisierungsprozess auf. Aber auch das lässt sich produktiv wenden. Denn genau an dieser Stelle kann Unterricht beginnen: Was zeigt das Spiel treffend? Wo vereinfacht es? Und warum verlaufen echte Ausstiegsprozesse meist viel mühsamer, widersprüchlicher und langwieriger?

Wichtig ist deshalb die pädagogische Rahmung. Fachliche Einordnungen weisen ausdrücklich darauf hin, dass im Spiel beleidigende Sprache, rechtsextreme und fremdenfeindliche Argumentationsmuster sowie Verschwörungserzählungen auftauchen und entsprechend

begleitet werden sollten. Wird Leons Identität aber nicht isoliert konsumiert, sondern besprochen, kontextualisiert und mit Reflexion verbunden, dann ist es ein bemerkenswert starkes Serious Game: kein moralisierendes Arbeitsblatt im Spielekostüm, sondern eine dichte, beklemmende Spurensuche, die Jugendlichen

erfahrbar macht, wie persönliche Krisen, digitale Räume und ideologische Angebote ineinandergreifen. Kostenlos verfügbar ist der Titel über die offizielle Seite; dort finden sich auch die Begleitmaterialien für den Unterricht.



**Spielzeit** ca. 45–60 Minuten (je nach Lesetempo)

**Gruppengröße** ab 1–2 Personen pro Gerät

**Alter** ab 12 Jahren

**Handreichungen** Hintergrundinformationen & Erläuterungen auf der Spiel-Website

**Kosten** kostenlos über die offizielle Website; verfügbar für Windows, Linux, macOS, Steam und iPad

**Einordnung** Rechtsextremismus, Radikalisierungsprozesse, Medienkompetenz, Fake News & ideologische Narrative, Digitale Rekrutierung



## Unser Kommentar

„Leons Identität überzeugt uns, weil es das Thema Rechtsextremismus in eine spannende Spielhandlung übersetzt. So werden schleichende Radikalisierungsprozesse für Jugendliche greifbar und verständlich. Besonders gut eignet sich das Spiel für Schule, Jugendarbeit und politische Bildung. Wir empfehlen es, weil es sensibilisiert, Gespräche anstößt und ernste Inhalte spielerisch zugänglich macht.“



Es gibt Spiele, die erklären ein Thema. Und es gibt Spiele, die lassen einen das Problem selbst bedienen. THE FEED gehört klar zur zweiten Sorte. Das kostenlose Mobile-Game versetzt Spielerinnen und Spieler in die Rolle einer Praktikantin oder eines Praktikanten bei einem großen Social-Media-Unternehmen. Dort wird nicht gepostet, moderiert oder kommentiert – stattdessen wird der Feed gebaut. Welche Inhalte sehen die Nutzer? Worauf springen sie an? Wovon klicken sie weg? Und vor allem: Wie hält man sie möglichst lange auf der Plattform? Genau dieses zynische, aber erschreckend realistische Grundprinzip stellt THE FEED ins Zentrum. Offiziell richtet sich das Spiel an Jugendliche ab etwa 12 Jahren und ist ausdrücklich für den schulischen Einsatz gedacht.

Spielerisch setzt THE FEED auf einen einfachen, schnell lesbaren Loop: Inhalte auswählen, Reaktionen beobachten, Daten sammeln, den nächsten Inhalt noch passgenauer zuschneiden. Der Feed wird also nicht als neutraler Strom aus Clips, News und Memes inszeniert, sondern als Maschine, die Aktivität misst, Stimmung beeinflusst und aus jedem Klick Rückschlüsse zieht. Gerade das funktioniert erstaunlich gut, weil das Spiel seine Mechanik nicht hinter Fachbegriffen versteckt. Wer hier spielt, merkt nach wenigen Minuten: Ein Algorithmus „kennt“ Menschen nicht wirklich – er erkennt Muster, verstärkt Interessen und optimiert auf Aufmerksamkeit. Dass dabei das Wohlbefinden der Zielpersonen schnell zur Nebensache wird, ist keine Randnotiz, sondern die eigentliche Pointe.

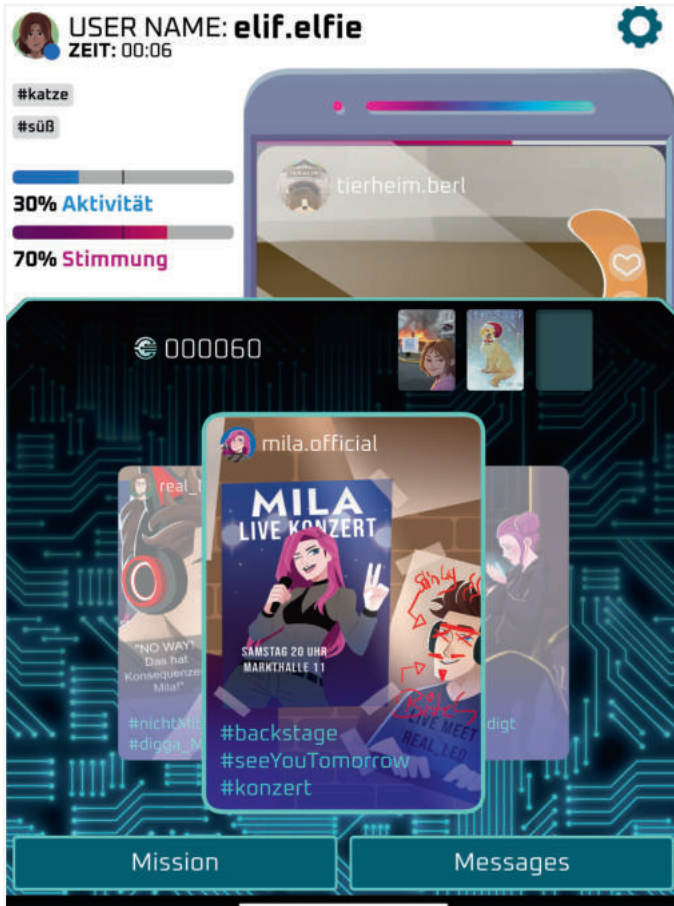
Erzählerisch hält sich THE FEED angenehm kompakt, ohne belanglos zu wirken. In vier kurzen Kapiteln begleitet man unterschiedliche Figuren – darunter die Klimaaktivistin Elif, die Sängerin Mila, den Gaming-Streamer Leo und einen anonymen Fan-Account. Jede Episode dauert nur wenige Minuten, zusammen ergeben sie aber ein Netz aus Perspektiven, Interessen und Eskalationen. Das ist klug gebaut: Statt abstrakt über „die sozialen Medien“ zu sprechen, zeigt THE FEED an konkreten Biografien, wie Feeds Wahrnehmung sortieren, Konflikte verschärfen und digitale Identitäten zuspitzen können. Gerade für den Unterricht ist diese Kürze ein Vorteil, weil das Spiel nicht den ganzen Stundenplan frisst, sondern schnell zum Diskussionsanlass wird.

Das Entscheidende ist dabei weniger ludische Tiefe als didaktische Treffsicherheit. THE FEED will kein komplexer Plattform-Simulator für Technikfans sein, sondern ein Erfahrungsraum: Schülerinnen und Schüler sollen spüren, wie verführerisch die Logik der Optimierung ist. Wer Aktivität maximieren muss, beginnt zwangsläufig anders auf Menschen zu schauen – als Datenspur, als Zielprofil, als Verweildauer. Genau darin liegt die Stärke des Spiels. Es predigt nicht gegen Social Media, sondern zeigt von innen, wie schnell aus Personalisierung Manipulation werden kann. Das ist deutlich wirkungsvoller als jede Folie mit dem Titel „So funktionieren Algorithmen“.

### Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte ist vor allem der pädagogische Unterbau interessant. Zu THE FEED gibt es ein Begleitheft für Lehrkräfte und ein Social-Media-Journal für Schülerinnen und Schüler. Das Material ist thematisch sortiert, arbeitet mit Hintergrundinfos, Impuls- und Vertiefungsfragen sowie klaren Zeitangaben und verweist explizit auf die Sekundarstufe I, besonders auf Ethik, Religion, Deutsch und Gemeinschaftskunde. Im Begleitmaterial wird außerdem beschrieben, dass sich das Spiel selbst in etwa 30 bis 45 Minuten im Unterricht einsetzen lässt, während viele Anschlussübungen auf eine Unterrichtsstunde zugeschnitten sind. Übersetzt in den Schulalltag heißt das: THE FEED ist nicht nur ein gutes Gespräch über Plattformlogiken, sondern ein bereits vorbereiteter Unterrichts Anlass.

THE FEED ist eines der seltenen Serious Games, die ihre Botschaft nicht mit dem pädagogischen Holzhammer einprügeln. Es ist kurz, zugänglich, thematisch nah an der Lebenswelt Jugendlicher und unangenehm präzise in seiner Grundidee: Wer den Feed kontrolliert, kontrolliert eben nicht nur Sichtbarkeit, sondern oft auch Stimmung, Aufmerksamkeit und Deutung. Dass das Spiel 2025 beim GOLDENEN SPATZ im Wettbewerb „Interaktives & Digitales Storytelling“ nominiert war, passt deshalb ziemlich gut ins Bild. Für Lehrkräfte, die Algorithmen, Datenökonomie, Filterblasen und digitale Meinungsbildung nicht nur erklären, sondern erfahrbar machen wollen, ist THE FEED ein sehr treffender Einstieg.



**Spielzeit** pro Kapitel ca. 5–10 Minuten | Gesamtzeit ca. 25–40 Minuten

**Gruppengröße** ideal für Einzelspieler\*innen oder Kleingruppen (Unterrichtskontext)

**Alter** ab 12 Jahren

**Handreichungen** kostenlose Begleitmaterialien & Social Media Journal

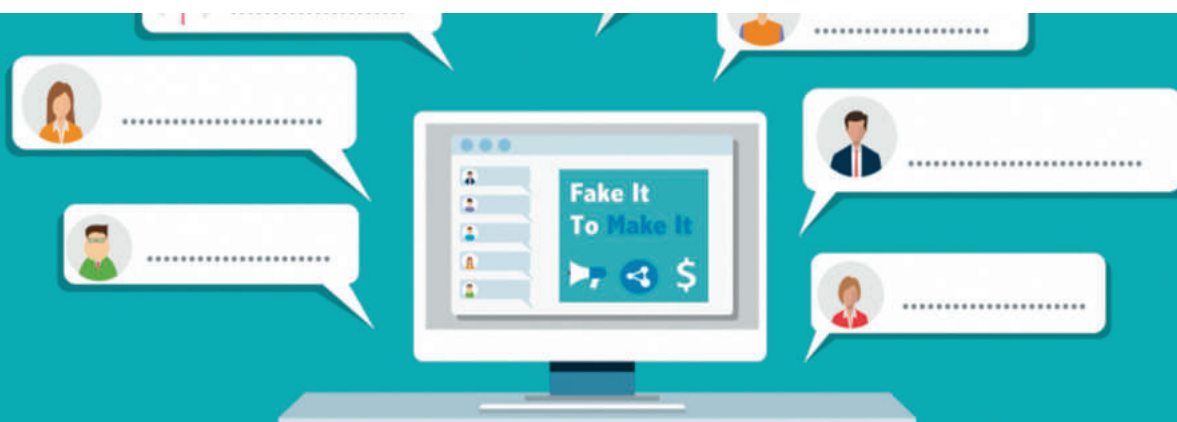
**Kosten** kostenlos als Mobile Game für iOS und Android

**Einordnung** KI & Algorithmen, Meinungsbildung, Datenanalyse & Datenschutz, Gemeinschaftskunde/ Ethik/Deutsch



## Unser Kommentar

THE FEED hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel die Logik sozialer Medien nicht nur erklärt, sondern direkt erfahrbar macht. Jugendliche erleben, wie Inhalte ausgewählt, Reaktionen ausgewertet und Feeds immer weiter auf Aufmerksamkeit optimiert werden. Besonders stark finden wir, dass das Spiel kurz, niedrigschwellig und sehr nah an der Medienrealität junger Menschen bleibt. Dadurch eignet es sich sehr gut für Unterricht, Jugendarbeit und politische Bildung, wenn es um Algorithmen, Filterblasen, Meinungsbildung, Datenschutz und den eigenen Umgang mit Social Media geht. Wichtig ist aber die anschließende Reflexion: Erst im Gespräch wird deutlich, wie stark Plattformlogiken unser Wahrnehmen, Bewerten und Teilen von Informationen beeinflussen können.



Fake It To Make It macht aus Schülerinnen und Schülern keine passiven Nachrichtenkonsumenten, sondern setzt sie direkt an die Produktionsmaschine der Desinformation. Und genau darin liegt der pädagogische Reiz: Wer einmal selbst erlebt hat, wie einfach sich Empörung, Angst und Halbwahrheiten in Klicks verwandeln lassen, schaut künftig anders auf reißerische Posts, dubiose Webseiten und „un glaubliche“ Schlagzeilen im Netz.

Der Einstieg ist so simpel wie unangenehm effektiv. Wir übernehmen die Rolle einer Person, die Fake-News-Webseiten betreibt, Inhalte zuspitzt, Zielgruppen auswählt und Meldungen in sozialen Netzwerken platziert. Das Ziel ist nicht Wahrheit, sondern Reichweite. Je häufiger die eigenen Beiträge angeklickt, geteilt und geliked werden, desto besser läuft das Geschäft. Denn hinter der Desinformation steckt im Spiel ein ökonomisches Modell: Aufmerksamkeit bringt Werbeeinnahmen, Empörung bringt Verbreitung, und Glaubwürdigkeit ist weniger eine Frage von Fakten als von professioneller Verpackung. Die Bundeszentrale für politische Bildung beschreibt das Spiel als kostenloses Browser-Spiel, das durch einen Rollenwechsel für den Umgang mit Desinformation sensibilisiert.

Spielerisch erinnert Fake It To Make It weniger an ein klassisches Abenteuer als an eine bitterböse Management-Simulation. Statt Monster zu bekämpfen, optimieren wir Schlagzeilen. Statt Rohstoffe abzubauen, bewirtschaften wir Misstrauen. Wir bauen Webseiten auf, kopieren Inhalte, verändern Titel, wählen Bilder aus dem Zusammenhang und überlegen, welche Online-Gruppen besonders empfänglich für bestimmte Botschaften sein könnten. Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung beschreibt genau diese Mechanik: Spielende erstellen eine eigene Fake-News-Seite, erschleichen sich Vertrauen und verdienen mit jedem Klick Geld. Der Clou: Das Spiel erklärt Fake News nicht von außen, sondern lässt ihre Logik von innen spürbar werden. Plötzlich zählt nicht mehr, ob eine Meldung stimmt, sondern ob sie glaubwürdig genug aussieht, emotional genug formuliert ist und zur Stimmung einer bestimmten Zielgruppe passt. Wer als Lehrkraft sonst mit abstrakten Begriffen wie „Desinformation“, „Filterblase“, „Quellenkritik“ oder „Aufmerksamkeitsökonomie“ arbeitet, bekommt hier ein

digitales Versuchslabor. Das Spiel zeigt sehr anschaulich, wie Falschmeldungen durch Social-Media-Mechanismen, Gruppendynamik und wirtschaftliche Anreize verstärkt werden. Die GMK hebt besonders hervor, dass Lernende ein System, das sie sonst nur aus der Perspektive von Rezipierenden kennen, aus einer neuen Perspektive erleben und dabei die ökonomischen Interessen hinter Desinformation nachvollziehen können.

Gerade für den Unterricht ist dieser Perspektivwechsel stark. Fake It To Make It moralisiert nicht sofort, sondern lässt die Lernenden zunächst ausprobieren. Sie merken selbst: Ein dramatischer Titel funktioniert besser als eine nüchterne Überschrift. Ein emotionales Bild zieht mehr Aufmerksamkeit als eine sachliche Darstellung. Eine bereits aufgebrachte Gruppe reagiert schneller als ein neutrales Publikum. Diese Erfahrung kann im Anschluss hervorragend aufgegriffen werden: Warum habe ich diese Überschrift gewählt? Warum habe ich diese Gruppe angesprochen? Warum wirkte der falsche Artikel plötzlich „professionell“? Genau dort beginnt Medienbildung, die über das übliche „Prüft eure Quellen!“ hinausgeht.

### Pädagogischer Einsatz

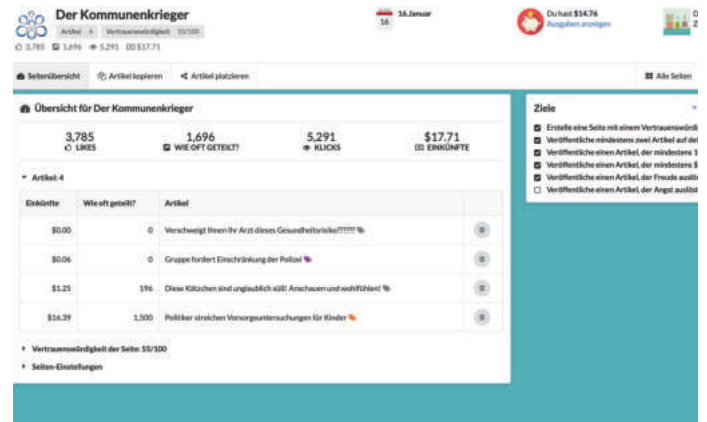
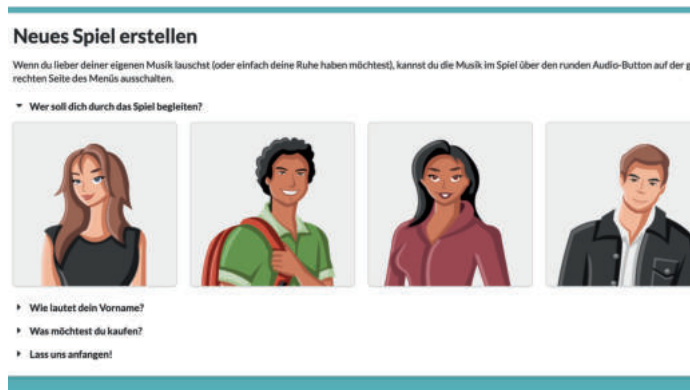
Für Lehrkräfte ist das Spiel auch deshalb interessant, weil es niedrigschwellig zugänglich ist. Fake It To Make It ist ein Browser-Spiel und grundsätzlich mit verschiedenen Geräten kompatibel; die bpb empfiehlt für eine angenehme Bedienung allerdings größere Bildschirme wie Computer oder Tablets. Ein Durchlauf dauert laut bpb ungefähr 30 bis 60 Minuten, außerdem stellt die bpb Arbeitsmaterialien für den Einsatz in Unterrichts- und Bildungskontexten bereit. Damit passt das Spiel gut in eine Doppelstunde, kann aber auch als Einstieg in eine längere Unterrichtsreihe zu Fake News, Desinformation, Demokratiebildung oder politischer Kommunikation dienen. Games im Unterricht führt das Spiel im Kontext von Gemeinschaftskunde, Medienbildung, Medienanalyse, Informationskompetenz und Demokratiebildung und nennt als Einsatzszenario ebenfalls eine Doppelstunde. Besonders geeignet ist Fake It To Make It für Klassen, die bereits erste Erfahrungen mit sozialen Netzwerken, Online-Nachrichten und digitalen Debatten haben.

Die bpb nennt keine Altersbeschränkung, empfiehlt das Spiel wegen seiner Komplexität aber vor allem für Jugendliche ab zwölf Jahren; das Zentrum für didaktische Computerspielforschung ordnet es als geeignet ab Klasse 8 ein und sieht Fachbezüge unter anderem in Politik, Gemeinschaftskunde und Deutsch. In Deutsch kann man etwa die Sprache manipulativer Überschriften analysieren, in Politik die Wirkung von Desinformation auf demokratische Öffentlichkeit diskutieren, in Medienbildung die Mechanismen von Plattformen und Zielgruppenansprache untersuchen.

Natürlich braucht das Spiel eine klare pädagogische Rahmung. Ohne Nachbesprechung könnte der „Erfolg“ beim Verbreiten falscher Meldungen missverstanden werden. Gerade deshalb sollten Lehrkräfte nicht beim Spielen stehen bleiben, sondern die Reflexion fest einplanen: Welche Methoden haben besonders gut funktioniert? Welche Emotionen wurden angesprochen? Welche Verantwortung tragen Plattformen, Produzierende und Nutzende? Und woran erkennt man, dass eine

Meldung zwar professionell aussieht, aber trotzdem manipulativ oder falsch ist? Die Entwicklerperspektive passt gut dazu: Amanda Warner erklärte im Interview mit der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung, sie habe ein Spiel gewählt, weil Fake News ein System bilden und Spielende darin experimentieren, ausprobieren und Feedback bekommen können.

Unterm Strich ist Fake It To Make It kein Spiel, das durch Grafikpracht oder Action glänzt. Seine Stärke liegt in der schonungslos klaren Mechanik. Es macht sichtbar, dass Fake News nicht einfach „dumme Lügen im Internet“ sind, sondern Produkte eines Systems aus Aufmerksamkeit, Emotion, Geld und digitaler Verbreitung. Für Lehrkräfte ist das Spiel deshalb ein lohnender Unterrichtsimpuls: kompakt, kostenlos, verständlich und provozierend genug, um eine echte Diskussion auszulösen. Als Serious Game funktioniert es genau dann am besten, wenn nach dem letzten Klick nicht Schluss ist, sondern die Klasse fragt: Warum war es eigentlich so leicht, andere zu täuschen



**Spielzeit** 30–60 Minuten (je nach Ziel & Spieltempo)

**Gruppengröße** eine Person oder Kleingruppen bis ca. zehn Personen

**Alter** ab ca. 14 Jahren

**Handreichungen** umfangreiche Arbeitsmaterialien von der bpb; Methoden & Übungen von pädagogischen Portalen

**Kosten** kostenlos als Mobile Game für iOS und Android

**Einordnung** Politik & Wirtschaft, Medienbildung, Gemeinschaftskunde, Ethik, Informations- & Quellenkritik



## Unser Kommentar

Fake It To Make It ist kein Spiel, das durch große Effekte oder spektakuläre Grafik überzeugt. Es überzeugt durch seine Idee. Es macht begreifbar, wie einfach Manipulation im digitalen Raum funktionieren kann – und warum kritisches Denken heute wichtiger ist denn je. Für Lehrkräfte ist es damit ein sehr brauchbares Werkzeug, um Fake News nicht nur zu thematisieren, sondern wirklich verständlich zu machen.

# Mission Ganymed



Was zunächst klingt wie ein besonders schräger Sci-Fi-Post aus den dunkleren Ecken des Internets, ist bei Mission Ganymed volle Absicht: Eine geheime Elite soll Wälder mitsamt Wurzeln aus der Erde reißen, ins All schießen und auf dem Jupitermond Ganymed eine Zuflucht für die Superreichen aufbauen. Verbreitet wird diese Geschichte von der Gruppe „The Readers“. Die Aufgabe der Spielenden besteht aber nicht darin, die Erzählung einfach nur als Unsinn abzutun, sondern sie Schritt für Schritt zu dekonstruieren und zugleich zu lernen, wie man mit Menschen umgeht, die solchen Narrativen Glauben schenken. Genau hier setzt das Serious Game an: nicht bei der bloßen Faktenkorrektur, sondern bei der Frage, warum Verschwörungserzählungen überhaupt funktionieren.

Spielerisch ist Mission Ganymed weniger Adventure als interaktiver Messenger-Thriller. Gespielt wird in kleinen Gruppen an Tablets, innerhalb einer fiktiven schulischen Video-AG. Die Jugendlichen diskutieren im Gruppenchat über Ideen für ihren Kanal, bis ein Mitglied namens Nick immer tiefer in die Ganymed-Erzählung hineinkippt und die anderen mit Hinweisen, Links, Videos und angeblichen Belegen konfrontiert. Die Spielenden folgen diesen Spuren, prüfen Material, wägen Antwortoptionen ab und erleben so den Sog einer Verschwörungserzählung nicht von außen, sondern mitten aus dem Chat heraus. Das ist ein kluger Zugriff, weil die Oberfläche vertraut wirkt: kein abstraktes Lernsetting, sondern digitale Alltagskommunikation mit genau der Mischung aus Halbwissen, Gruppendynamik und Alarmismus, die Jugendliche aus Social Media und Messenger-Gruppen kennen.

Die eigentliche Stärke von Mission Ganymed liegt dabei in seiner Konstruktion. Die Geschichte um Ganymed ist bewusst überdreht, aber ihre Bausteine sind erschreckend bekannt: geheime Eliten, unterdrückte Wahrheiten, pseudowissenschaftliche Autoritäten, emotionale Zuspitzung und eine Community, die sich als besonders wach und aufgeklärt versteht. Im Handbuch taucht mit Dr. Kluge sogar eine Figur auf, deren seriös wirkendes Auftreten und pseudo-wissenschaftliche Texte den Wahrheitsanspruch der Erzählung stützen sollen. Gerade das macht das Spiel didaktisch treffsicher. Es zeigt, dass Verschwörungserzählungen selten an einem einzigen „Beweis“ hängen, sondern von Atmosphäre, Wiederholung,

Gruppenzugehörigkeit und scheinbarer Plausibilität leben. Mission Ganymed erklärt diese Mechanik nicht frontal - es lässt sie die Spielenden miterleben.

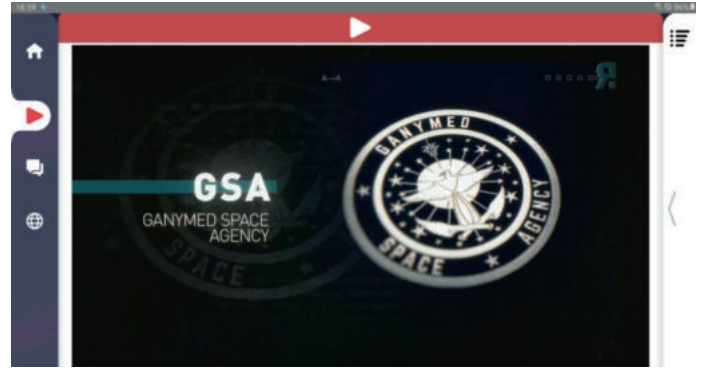
## Pädagogischer Einsatz

Aus Sicht von Lehrkräften ist wichtig: Das hier ist kein Zehn-Minuten-Impuls, sondern ein durchkomponiertes Workshop-Format. Die reine Spielzeit am Tablet liegt laut Kurzbeschreibung meist bei rund 60 Minuten, der gesamte Einsatz umfasst jedoch mindestens zwei- bis drei Stunden. Danach folgen bewusst gesetzte Phasen für Ausstieg, Rekapitulation, Reflexion, inhaltliche Vertiefung und die Frage, welche Handlungsoptionen es im Umgang mit verschwörungsgläubigen Personen gibt. Ergänzend stellt die Handreichung Vertiefungen zu Verschwörungserzählungen, Klimawandel, Social Media und Desinformation bereit. Genau dieser Aufbau ist eine der größten Stärken des Projekts: Es endet nicht beim Aha-Moment im Spiel, sondern führt direkt in pädagogische Anschlussarbeit.

Auch technisch ist das Projekt klar auf den Bildungseinsatz zugeschnitten, aber eben mit konkreten Anforderungen. Mission Ganymed ist für Tablets optimiert; Smartphones sind laut Handbuch wegen der kleinen Displays nicht geeignet, und am Computer läuft die Browserversion nur eingeschränkt. Pro zwei bis drei Teilnehmende wird ein Gerät empfohlen. Auf Android kann das Spiel offline genutzt werden, auf iOS und anderen Systemen läuft es über den Browser mit Internetverbindung. Für den Schulalltag heißt das: Wer einen brauchbaren Satz Tablets zur Verfügung hat, bekommt ein erstaunlich passgenaues Werkzeug. Wer nur mit Handyklassen oder PC-Räumen arbeitet, muss genauer planen. Positiv ist, dass Handreichung und Begleitmaterialien online bereitstehen und das Spiel auf Tablets auch im Browser getestet werden kann.

Unterm Strich ist Mission Ganymed weniger „Spiel“ im klassischen Sinn als ein sehr präzise gebautes Unterrichtswerkzeug mit spielerischer Oberfläche. Das ist kein Makel, sondern seine eigentliche Qualität. Entwickelt wurde das Projekt von der Evangelischen Trägergruppe für

gesellschaftspolitische Jugendbildung, die technische und gestalterische Umsetzung übernahm das auf politische Serious Games spezialisierte Studio Playing History. Ludisch bleibt das Ganze bewusst linear: Freitexteingaben sind nicht vorgesehen, und alle Wege führen zum selben Ende. Wer offene Sandbox-Systeme oder spielerische Freiheit sucht, wird hier also nicht fündig. Wer jedoch ein starkes, lebensnahes und diskussionsfähiges Format sucht, um mit Jugendlichen über Verschwörungserzählungen, Desinformation und demokratische Resilienz zu arbeiten, sollte Mission Ganymed sehr ernst nehmen.



**Spielzeit** Teil eines 2 teiligen Workshopformats, insgesamt ca. 3 Stunden

**Gruppengröße** Kleingruppen (2–3 Personen pro Gerät)

**Alter** je nach Quelle ab 13–15 Jahren geeignet

**Handreichungen** pädagogisches Handbuch, Methoden- und Auswertungsmaterialien, Zusatzübungen

**Kosten** kostenlos, als Open Source App verfügbar

**Einordnung** Medienbildung, Politische Bildung, Gemeinschaftskunde, Umgang mit Desinformation & Radikalisierung, Kritisches Denken / Quellenkritik



## Unser Kommentar

„Mission Ganymed hat uns besonders angesprochen, weil es Jugendlichen zeigt, wie Verschwörungserzählungen entstehen, wirken und sich verbreiten. Die fiktive Geschichte rund um eine geheime Umsiedlung auf den Jupitermond Ganymed ist bewusst überzogen – und macht gerade dadurch sichtbar, welche Mechanismen hinter echten Verschwörungsnarrativen stecken. Wir empfehlen das Spiel, weil es zum kritischen Nachfragen anregt, Diskussionen ermöglicht und Jugendliche darin stärkt, Desinformation und manipulative Erzählungen besser zu erkennen.“



Manchmal braucht es kein großes Drama, keine Bosskämpfe und keine Skilltrees, um hängen zu bleiben. Manchmal reicht ein Koffer, ein Visum, ein Fotoalbum – und eine Tochter, die verstehen will, was ihre Mutter in dieses Land geführt hat und warum Ankommen noch lange nicht bedeutet, dazuzugehören. Genau so setzt Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten an: als interaktiver Comic über zwei vietnamesische Frauen aus Chemnitz, deren Lebenswege von der sozialistischen „Bruderhilfe“ in der DDR bis in das radikal veränderte Deutschland nach 1989 reichen. Das Projekt basiert auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung, die zu einer verdichteten Familiengeschichte verwoben wurden.

Spielerisch ist Glasfäden dabei weniger klassisches Game als eine Mischung aus Comic, Visual Novel und Dokumentation. Man wischt sich durch die Szenen, packt Kleidung in einen Koffer, stempelt ein Visum, betrachtet historische Fotos und stößt immer wieder auf eingebettete Interviewsequenzen. Die Geschichte verläuft linear; die Interaktion ist bewusst sparsam und soll vor allem Nähe erzeugen, nicht spielerische Komplexität. Genau das ist eine seiner klügsten Entscheidungen: Hier soll nicht „gewonnen“, sondern verstanden werden.

Auch formal macht der Titel schnell klar, dass er andere Prioritäten setzt als ein typisches Serious Game mit erhobenem Zeigefinger. Glasfäden ist in Schwarz-Weiß mit wenigen kühlen Farbakzenten gezeichnet, arbeitet in den Comic-Passagen ohne Sprachausgabe und erzeugt seine Wirkung eher über Geräusche, Zooms, kleine Animationen und die Verbindung von gezeichneten Szenen mit dokumentarischem Material. Hinzu kommt ein bemerkenswert inklusiver Ansatz: Das Spiel lässt sich auf Deutsch, Englisch und Vietnamesisch erleben. So entsteht ein digitales Erzählen, das still auftritt, aber lange nachhallt.

Seine eigentliche Stärke liegt allerdings nicht in der Form, sondern in der Perspektive. Glasfäden erzählt von Arbeitsmigration, Isolation, dem Ende der DDR, von wirtschaftlicher Unsicherheit und rassistischen Anfeindungen nach der Wende – aber eben nicht als abstrakte Geschichtsstunde. Stattdessen rückt der Comic die Erfahrungen einer Familie in den Mittelpunkt: die

Mutter, die in ein fremdes Land geschickt wird, und die Tochter, die mit den Folgen dieser Geschichte lebt. Damit wird aus politischer Geschichte plötzlich etwas Greifbares: eine Frage von Sprache, Nähe, Scham, Hoffnung, Herkunft und Identität.

Gerade dadurch trifft das Projekt einen Nerv, den viele Unterrichtsmaterialien und selbst manche historische Aufarbeitung lange verfehlt haben. Die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiterinnen in Ostdeutschland ist im öffentlichen Gedächtnis bis heute erstaunlich randständig. „Jugend erinnert“ beschreibt Glasfäden ausdrücklich als einen ersten oder erweiterten Zugang zu einem Themenfeld, dessen Perspektive nach Wiedervereinigung und Wende weitgehend unbekannt geblieben ist. Dass hier historische Fakten, Gamedesign und Interviews zusammengeführt werden und das Projekt zudem teilweise gemeinsam mit Jugendlichen entwickelt wurde, macht den Comic als Bildungsmedium besonders überzeugend.

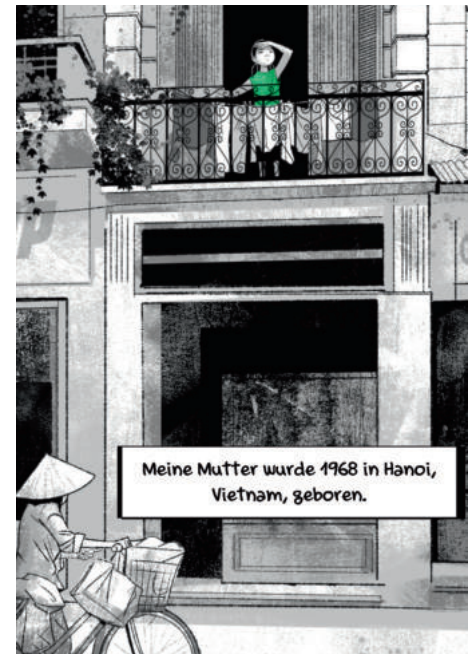
Ganz ohne Schwächen kommt Glasfäden trotzdem nicht davon. Wer ein Spiel mit Verzweigungen, moralischen Dilemmata und weitreichenden Entscheidungen erwartet, wird hier bewusst ausgebremst. Die bpb weist darauf hin, dass die Wischmechanik stellenweise etwas sperrig wirkt; außerdem passt nicht jede Interviewaussage völlig reibungslos zur fiktionalen Mutter-Tochter-Rahmenhandlung, weil der Comic verschiedene reale Perspektiven in einer exemplarischen Erzählung bündelt. Das ist kein K.-o.-Kriterium, aber eine faire Anmerkung: Glasfäden funktioniert stärker als erzählerische Erfahrung denn als spielmechanische Herausforderung.

### Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte liegt darin eher ein Vorteil als ein Problem. Die bpb hebt die kurze Spielzeit und das Begleitheft als besonders starke Ansatzpunkte für den Unterricht hervor. Das pädagogische Material des Goldenen Spatz ordnet den Titel den Klassen 9 bis 10 zu, nennt Geschichte, Sozialkunde und Ethik als Fachkontexte und plant mit zwei Unterrichtsstunden à 45 Minuten. Praktisch ist auch die technische Seite: Die App ist kostenlos für iOS und Android erhältlich, nach dem Download offline nutzbar

und verlangt keine Eingabe persönlicher Daten. Unterm Strich ist Glasfäden kein Spiel, das mit Tempo, Spektakel oder cleveren Systemen beeindruckt. Es ist ein ruhiger, sehr persönlicher und bemerkenswert präziser digitaler Erinnerungsraum. Gerade deshalb bleibt es hängen. Der interaktive Comic macht eine oft übersehene ostdeutsche Migrationsgeschichte nicht

nur sichtbar, sondern emotional nachvollziehbar – und zeigt, wie stark digitale Formate sein können, wenn sie nicht bloß illustrieren, sondern Perspektiven öffnen. Für Lehrkräfte, die nach einem klugen Zugang zu Themen wie Migration, DDR-Geschichte, Zugehörigkeit, Rassismus und Generationenerfahrungen suchen, ist Glasfäden deshalb ein ungewöhnlich treffsicherer Fund.



Wie haben sie ihre Ankunft erlebt?

Woran können sie sich noch besonders erinnern?

**Spielzeit** ca. 45 Minuten, mit Nachbesprechung ca. 90 Minuten

**Gruppengröße** sinnvoll sind 2 Personen pro Gerät; Alternativ im Klassenverband

**Alter** ab etwa 10 Jahren (je nach Lesekompetenz)

**Handreichungen** pädagogisches Begleitmaterial

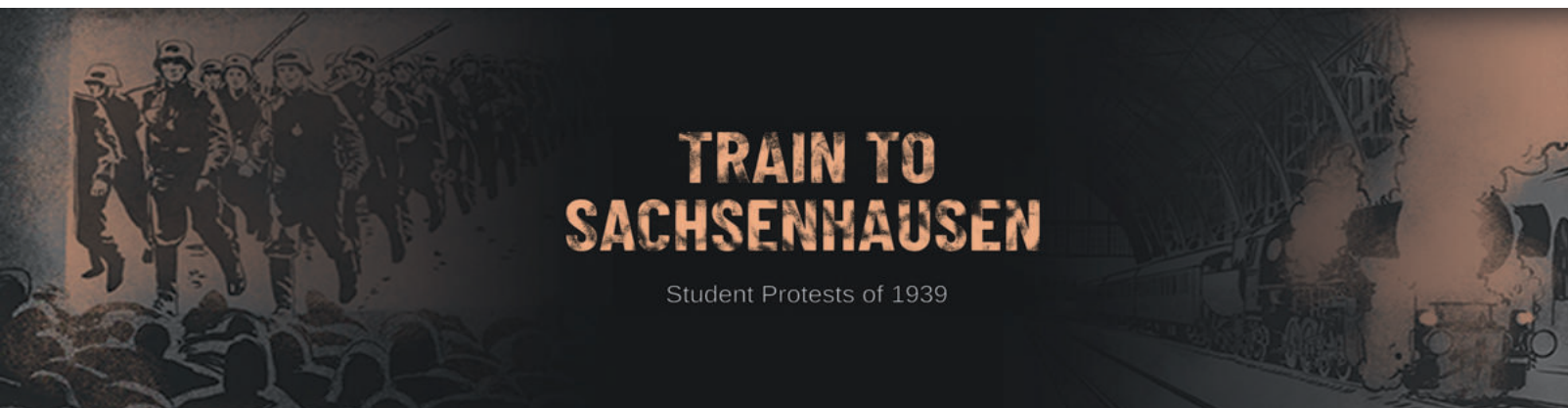
**Kosten** komplett kostenlos

**Einordnung** Geschichte, Sozialkunde / Politische Bildung, Ethik



## Unser Kommentar

Glasfäden hat uns besonders angesprochen, weil der interaktive Comic eine deutsche Geschichte sichtbar macht, die im Unterricht oft nur am Rand vorkommt: die Erfahrungen vietnamesischer Vertragsarbeiterinnen und ihrer Familien in Ostdeutschland. Besonders stark finden wir die Verbindung aus dokumentarischer Grundlage, persönlicher Mutter-Tochter-Perspektive und ruhiger, zugänglicher Form. Gerade dadurch eignet sich das Spiel sehr gut, um mit Jugendlichen über Migration, Zugehörigkeit, Rassismus und Familiengeschichte ins Gespräch zu kommen. Wir empfehlen Glasfäden, weil es kein lautes Spiel sein muss, um nachhaltig zu wirken – und weil es historische Bildung mit Empathie verbindet. Für uns eine klare 8/10.



Train to Sachsenhausen beginnt nicht mit Pathos, sondern mit einer einfachen, beklemmenden Frage: Was würdest du tun, wenn Wegschauen keine Sicherheit mehr bietet? Das Serious Game versetzt Spielende ins besetzte Prag des Jahres 1939. In der Rolle des Medizinstudenten Antonín Neděla erleben sie die Folgen der nationalsozialistischen Besatzung der Tschechoslowakei, die Proteste gegen die deutschen Besatzer, die Beisetzung des erschossenen Studenten Jan Opletal, Verhaftungen in Studentenwohnheimen, die Internierung in Prag-Ruzyně und schließlich die Deportation in das Konzentrationslager Sachsenhausen.

Historisch ist der Stoff schwer: Nach Protesten in Prag wurden tschechische Studierende von der Gestapo verfolgt, Hochschulen geschlossen und zahlreiche junge Menschen ins KZ Sachsenhausen verschleppt. Die Gedenkstätte Sachsenhausen hält fest, dass in der Nacht zum 20. November 1939 1.140 Studenten aus Prag und anderen tschechischen Städten nach Sachsenhausen deportiert wurden; 18/21 (je nach Quelle) von ihnen überlebten die Haft nicht. Genau an diesen oft weniger bekannten Ausschnitt der NS-Geschichte knüpft das Spiel an. Spielerisch funktioniert Train to Sachsenhausen als kurzes Choose-Your-Own-Adventure mit Museumsanteil. Statt komplizierter Steuerung reicht meist eine Wischbewegung nach links oder rechts: bleiben oder fliehen, mitgehen oder sich entziehen, handeln oder abwarten. Diese reduzierte Mechanik wirkt zunächst fast schlicht, entfaltet aber schnell Druck. Denn das Spiel macht deutlich: Unter einer diktatorischen Gewaltherrschaft gibt es keine sauberen, sicheren Entscheidungen. Die bpb beschreibt gerade die Unvorhersehbarkeit der Konsequenzen als zentrale Stärke, weil dadurch die Willkür der NS-Herrschaft erfahrbar wird.

Optisch bleibt das Spiel zurückhaltend. Schwarz, Weiß und Grau dominieren; einzelne Gelbtöne setzen Akzente. Das passt zur ernsten Thematik: Train to Sachsenhausen will nicht überwältigen, sondern verdichten. Es zeigt keine reißerische Gewalt, sondern arbeitet mit Atmosphäre, Entscheidungssituationen und historischen Quellen. Nach einem Durchlauf endet die Geschichte in einem von mehreren Szenarien: Flucht, Tod durch Erschießen oder Ankunft in Sachsenhausen. Danach öffnet sich ein

virtueller Museumsbereich mit kurzen Texten, Zeitzeugeninterviews, historischen Dokumenten und Bildquellen. Gerade dieser Museumsbereich macht das Spiel für Lehrkräfte interessant. Die Handlung um Antonín ist fiktiv, aber sie ist eng an reale Ereignisse gebunden. Das virtuelle Museum wurde laut Entwicklerseite von Historikerinnen und Historikern zusammengestellt und enthält Erinnerungen echter Zeitzeugen sowie zeitgenössische Dokumente und Fotografien. So wird das Spiel nicht nur zu einer emotionalen Erfahrung, sondern auch zu einem Einstieg in Quellenarbeit und historisches Lernen.

### Pädagogischer Einsatz

Für den Unterricht ist Train to Sachsenhausen besonders spannend, weil es einen Perspektivwechsel ermöglicht, der in deutschen Kerncurricula zwar anschlussfähig ist, aber nicht immer ausführlich vorkommt: die nationalsozialistische Besatzungspolitik im Protektorat Böhmen und Mähren und der tschechische Widerstand. Die bpb empfiehlt den Einsatz vor allem im Geschichts- und Politikunterricht und sieht im Spiel eine Möglichkeit, Empathie, historisches Wissen und Perspektivübernahme zu fördern. Zugleich weist sie darauf hin, dass das Spiel kein Einstieg ohne Vorwissen sein sollte; empfohlen wird es eher ab etwa 14 Jahren, auch wenn die USK-Freigabe bei 12 Jahren liegt.

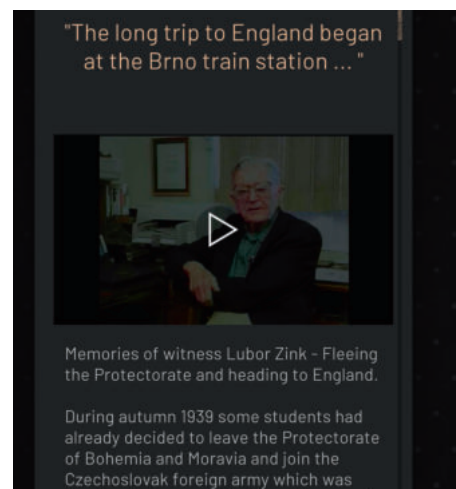
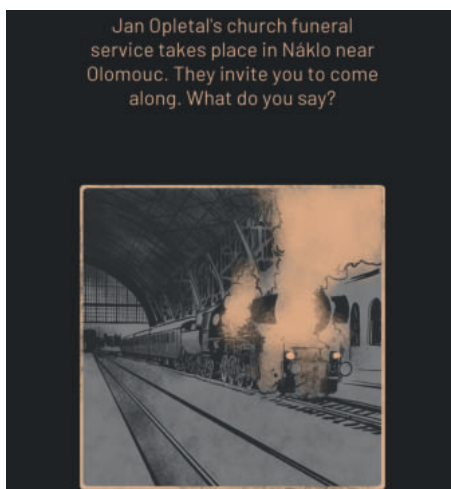
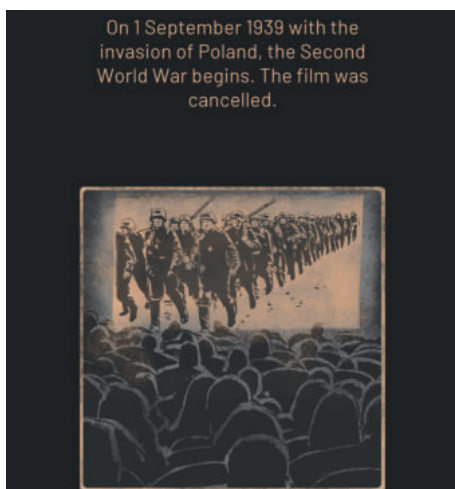
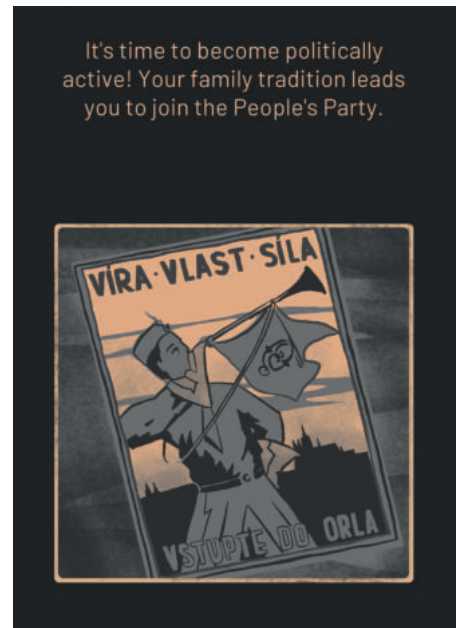
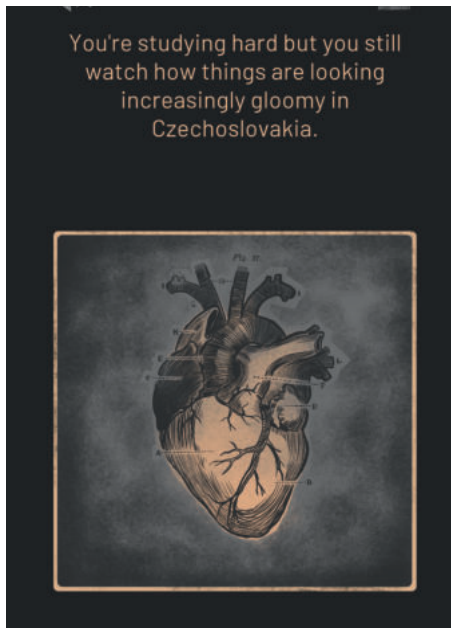
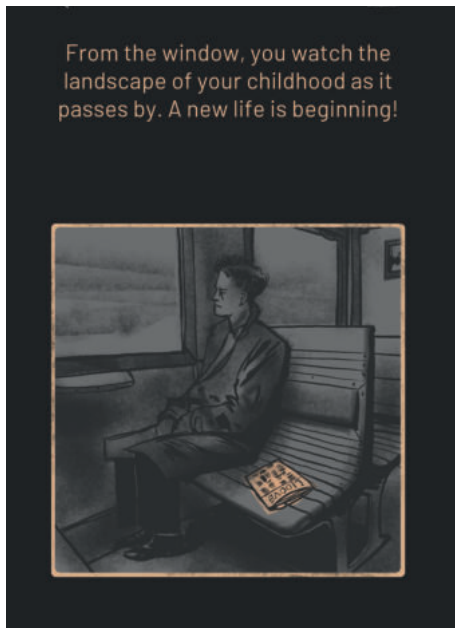
Wichtig ist die pädagogische Rahmung. Besonders diskussionswürdig ist, dass auch vorsichtiges oder „unpolitisches“ Verhalten im Spiel nicht automatisch schützt. Wer versucht, sich herauszuhalten, kann trotzdem deportiert oder erschossen werden. Das ist kein Logikfehler, sondern ein zentraler Punkt: Das Spiel will zeigen, dass nationalsozialistische Gewalt nicht fair, berechenbar oder rational war. Genau diese Irritation sollte im Unterricht aufgegriffen werden.

Eine kleine Schwäche liegt darin, dass ein einzelner Durchlauf nur einen Teil der historischen Informationen freilegt. Wer früh flieht, sieht möglicherweise weniger zum Konzentrationslager; wer deportiert wird, erlebt andere Museumseinträge. Die Stiftung Digitale Spielekultur sieht darin aber keinen grundsätzlichen Nachteil, weil der Museumsbereich jederzeit zugänglich bleibt und die kurze

Spielzeit von etwa 10 bis 15 Minuten mehrere Durchläufe ermöglicht.

Unterm Strich ist Train to Sachsenhausen kein Spiel, das durch große Schauwerte glänzen will. Es ist kurz, ernst, zugänglich und gerade deshalb wirkungsvoll. Für Lehrkräfte bietet es einen kompakten Einstieg in Themen wie NS-Besatzungspolitik, Zivilcourage, Widerstand,

Deportation, Konzentrationslager und Erinnerungskultur. Besonders stark ist es dort, wo nach dem Spielen nicht sofort Schluss ist, sondern gefragt wird: Welche Entscheidung habe ich getroffen? Warum? Und was sagt es über eine Zeit aus, in der selbst scheinbar sichere Entscheidungen lebensgefährlich werden konnten?



- Spielzeit** einzelner Durchlauf ungefähr 10-15 Minuten  
didaktischem Leitfaden grundsätzlich 45 Minuten
- Gruppengröße** Einzelarbeit mit Auswertung in Kleingruppen
- Alter** USK-Freigabe ab 12 Jahren; bpb empfiehlt ab 14 Jahren
- Handreichungen** pädagogisches Begleitmaterial
- Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar auf Android, iOS und PC
- Einordnung** Geschichte, Politik / Sozialkunde / Gemeinschaftskunde, Ethik / Religion



## Unser Kommentar

Train to Sachsenhausen hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel mit sehr einfachen Mitteln eine starke Wirkung erzielt. Es zeigt nicht Heldentum als klare Erfolgsstrategie, sondern macht spürbar, wie unsicher, gefährlich und willkürlich das Leben unter nationalsozialistischer Herrschaft war. Besonders wertvoll finden wir die Verbindung aus kurzer Spielzeit, mehreren möglichen Enden und dem virtuellen Museum mit historischen Quellen. Wir empfehlen das Spiel für den Unterricht, weil es Jugendlichen einen weniger bekannten Ausschnitt der NS-Geschichte näherbringt und gleichzeitig Gespräche über Zivilcourage, Verantwortung, Angst und Erinnerungskultur ermöglicht. Wichtig ist aber: Das Spiel sollte nicht allein stehen, sondern unbedingt gemeinsam ausgewertet und historisch eingeordnet werden.



Auf den ersten Blick wirkt Constable Truth wie einer dieser Online-Aktivisten, die man schon tausendmal im Feed gesehen hat: jung, überzeugend, meinungsstark, angeblich auf der Seite der „Wahrheit“. Er spricht über Umweltverschmutzung, über Heimat, über Verantwortung. Er rettet Igel aus Plastikmüll und gibt sich als Kämpfer für Fairness und eine bessere Welt. Doch genau hier beginnt die Stärke von „Augen auf!“. Das Spiel zeigt nicht den plumpen Extremisten mit Springerstiefeln und Parole auf der Stirn, sondern eine moderne, digitale Form von Radikalisierung. Eine, die harmlos beginnt, anschlussfähig wirkt und erst nach und nach ihre eigentliche Agenda offenlegt.

Das Setting ist eine fiktive Social-Media-Plattform namens „The Social“. Constable Truth lädt dort Videos hoch, interagiert mit seiner Community und inszeniert sich als glaubwürdiger Influencer. Die Spielenden werden Teil dieser Online-Community und müssen entscheiden, wie sie auf Posts, Kommentare, Umfragen und Zuspitzungen reagieren. Anfangs geht es scheinbar um Naturschutz. Doch schon bald mischen sich Begriffe wie „unsere Heimat“ und „unsere Regeln“ in die Kommunikation. Was wie Engagement aussieht, wird zur politischen Botschaft. Was wie Besorgnis klingt, entpuppt sich als Hetze gegen Geflüchtete, Andersdenkende und Minderheiten. Die Bayerische Staatsregierung beschreibt genau diesen Kniff: Aus Natur- und Heimatschutz wird im Spiel Schritt für Schritt rechtsextreme Propaganda.

Spielerisch ist „Augen auf!“ kein klassisches Computerspiel, das man allein vor sich hinspielt. Es ist eher ein interaktives Online-Rollenspiel für den Klassenraum. Die Gruppe wird in mehrere Teams eingeteilt, die mit unterschiedlichen Figuren und Haltungen verbunden sind: Einige stehen Constable Truth eher nahe, andere sind skeptisch und versuchen, seine Machenschaften aufzudecken. Dadurch entsteht eine spannende Gruppendynamik. Die Spielenden lesen, diskutieren, entscheiden und erleben unmittelbar, dass ihr Verhalten Folgen hat. Unterstützen sie Truth? Hinterfragen sie seine Aussagen? Teilen sie Inhalte weiter? Melden sie problematische Posts? Oder greifen sie ein, bevor die Situation eskaliert? Die bpb beschreibt, dass die Entscheidungen der Spielenden den Ausgang beeinflussen können: Truth kann weiter Propaganda verbreiten, von der

Plattform gesperrt oder von der Polizei gestoppt werden. Besonders stark ist, dass das Spiel nicht nur von Fake News spricht, sondern ihre Wirkung im Klassenraum erfahrbar macht. Reißerische Inhalte wirken schneller als nüchterne Informationen. Eine charismatische Figur kann Vertrauen erzeugen, obwohl ihre Aussagen problematisch sind. Memes, Videos und Kommentare werden zu Werkzeugen politischer Manipulation. Genau hier wird „Augen auf!“ für Lehrkräfte interessant: Das Spiel verbindet Medienbildung, politische Bildung und Präventionsarbeit, ohne wie ein trockenes Arbeitsblatt aufzutreten. Die offizielle Spielseite nennt als Lernziele unter anderem, Fake News zu erkennen, Strategien extremistischer Gruppen zu durchschauen und Nachrichten oder Memes nicht unreflektiert zu teilen.

Der große Moment des Spiels liegt nicht in Grafik oder Technik, sondern im Perspektivwechsel. Schülerinnen und Schüler erleben, wie schnell eine Community kippen kann. Anfangs wird diskutiert, dann polarisiert, dann sortiert: Wer gehört dazu? Wer stellt Fragen? Wer ist Verräter? Wer widerspricht? Dadurch entsteht ein Szenario, das unangenehm nah an realen Online-Dynamiken liegt. Die bpb hebt hervor, dass sich im Spiel fremdenfeindliche und homophobe Inhalte bereits früh in einer Umfrage verstecken und später rechtsextreme Strategien deutlicher sichtbar werden. Genau das macht „Augen auf!“ pädagogisch wertvoll: Es zeigt Radikalisierung nicht als plötzlichen Sprung, sondern als Prozess aus Sprache, Gruppendruck, Feindbildern und scheinbar harmloser Zustimmung.

### Pädagogischer Einsatz

Für den Unterricht ist das Spiel besonders gut geeignet, weil es nicht beim Erleben stehen bleibt. Am Ende werden die getroffenen Entscheidungen in einem Baumdiagramm sichtbar gemacht. Dadurch kann die Klasse nachvollziehen, an welchen Punkten sie anders hätte handeln können. Genau diese Auswertung ist zentral: Warum haben wir etwas geteilt? Wann hätten wir misstrauisch werden müssen? Welche Begriffe waren Warnsignale? Welche Rolle spielten Gruppendruck und Mitläufertum? Laut Bayerischer Staatsregierung lernen Jugendliche dadurch unter anderem, extremistische und demokratiefeindliche

Inhalte zu erkennen, Nachrichten und Memes nicht unreflektiert zu teilen und bei unklaren Inhalten zu recherchieren.

Wichtig ist aber: „Augen auf!“ braucht eine sensible pädagogische Rahmung. Das Spiel enthält bewusst rechtsextreme, fremdenfeindliche und teils homophobe Aussagen. Die Zuspitzung ist Teil des Konzepts, sollte aber nicht unvorbereitet in eine Klasse gegeben werden. Besonders die späteren Eskalationen können belastend wirken. Die bpb weist darauf hin, dass die Handreichung Lehrkräfte mit pädagogischen Überlegungen, Unterrichtseinbettungen, Spielanleitung und Reflexionsfragen unterstützt; diese Nachbereitung ist nicht optional, sondern der Kern des Lernprozesses.

Unterm Strich ist „Augen auf!“ ein starkes Serious Game für politische Bildung, weil es digitale Radikalisierung dort zeigt, wo Jugendliche ihr im Alltag begegnen können: im Feed, im Chat, im Kommentarbereich, im scheinbar harmlosen Video. Das Spiel macht deutlich, dass Rechtsextremismus heute nicht immer offen beginnt. Er tarnt sich als Sorge um Umwelt, Heimat oder Sicherheit, nutzt Fake News und Memes und arbeitet mit Gruppenzugehörigkeit. Für Lehrkräfte bietet „Augen auf!“ deshalb einen sehr brauchbaren Zugang zu Rechtsextremismus, Fake News, Fremdenfeindlichkeit und digitaler Manipulation – vorausgesetzt, die Auswertung wird ernst genommen.



**Spielzeit** Spielphase bei etwa 40 bis 50 Minuten plus Auswertung 40-50 Minuten

**Gruppengröße** mindestens 12 Teilnehmende benötigt

**Alter** bpb empfiehlt ab 12 Jahren

**Handreichungen** pädagogisches Begleitmaterial ist nach der Registrierung downloadbar

**Kosten** komplett kostenlos

**Einordnung** Deutsch, Politik / Sozialkunde / Gemeinschaftskunde, Ethik / Religion



## Unser Kommentar

„Augen auf!“ hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel zeigt, wie Rechtsextremismus im Netz heute oft funktioniert: nicht sofort offen und eindeutig, sondern verpackt in scheinbar harmlose Themen wie Naturschutz, Heimat oder Gerechtigkeit. Gerade diese schleichende Entwicklung macht das Spiel für Jugendliche so relevant. Sie erleben, wie schnell eine Online-Community kippen kann, wie Fake News und Memes Stimmungen erzeugen und wie wichtig es ist, Inhalte nicht einfach weiterzuteilen. Wir empfehlen Augen auf!, weil es Diskussionen über digitale Verantwortung, Zivilcourage und rechtsextreme Strategien sehr konkret macht. Wichtig ist aber eine klare Triggerwarnung und eine gründliche Auswertung, da im Spiel bewusst rassistische und extremistische Aussagen auftauchen.“

# Hidden Codes: Der Feed ist der Tatort

Politik

Politische Codes

Soziale Medien

Peer Group

Naturschutz

Ethik

Verschwörungsmythen

Sozialkunde



Nicht jede Form von Radikalisierung kommt mit Glatze, Fahne und Parole daher. In Hidden Codes tarnt sie sich als Story, Kommentar, Livestream oder scheinbar harmloser Post. Genau darin liegt die Wucht dieses Serious Games: Es verlegt das Thema Extremismus nicht an den Rand, sondern mitten in die digitale Alltagswelt von Jugendlichen. Entwickelt wurde das Spiel von der Bildungsstätte Anne Frank zusammen mit Playing History; gedacht ist es ausdrücklich für Schule und andere Bildungsangebote. Statt trockener Aufklärung setzt es auf eine simulierte Social-Media-Umgebung, in der die Spielenden lernen sollen, Radikalisierung im Netz zu erkennen und angemessen darauf zu reagieren.

Spielerisch ist Hidden Codes weniger klassisches Adventure als ein interaktiver Feed-Krimi. Man erstellt ein eigenes Profil, wird in Chats hineingezogen, schaut Stories, durchstöbert Accounts, kommentiert Beiträge und sammelt per Screenshot Hinweise auf problematische Symbole, Narrative und Strategien. Das klingt simpel, funktioniert aber erstaunlich gut, weil die App nicht wie ein belehrendes Schulprodukt wirkt, sondern wie eine Plattform, die Jugendliche tatsächlich benutzen würden. Laut bpb wurden Schülerinnen und Schüler sogar in Entwicklung und Dialoggestaltung einbezogen. Das merkt man: Die Chats wirken nah an echter Online-Kommunikation, und wenn etwas unklar bleibt, springt die Peer Group im Spiel ein und erklärt Begriffe, Codes oder Hintergründe direkt in der Handlung.

Seine größte Stärke entfaltet Hidden Codes in der Episodenstruktur. Das Projekt wurde im Dezember 2024 abgeschlossen und umfasst zwischen fünf abgeschlossene Episoden: „Emilia“ und „Philipp“ beschäftigen sich mit rechter Radikalisierung, „Our Stories“ und „Matze“ mit Islamismus und antimuslimischem Rassismus, die fünfte Episode „Gemeinsam“ mit Queerfeindlichkeit und trans\*feindlichen Narrativen, die sogar hinter scheinbar progressiven oder feministischen Fassaden auftauchen können. Gerade diese fünfte Folge ist bemerkenswert, weil sie laut offizieller Projektseite barrierearm und in einfacher Sprache konzipiert wurde – etwas, das im Gamesbereich noch immer selten ist. Dadurch wirkt Hidden Codes weniger wie eine einzelne App und mehr wie eine kleine, thematisch scharf geschnittene Serie über

digitale Radikalisierung.

Klug ist auch, was das Spiel nicht tut. Die Spielenden werden nicht selbst auf einen Radikalisierungspfad geschickt. Statt eines „Wie weit würdest du gehen?“-Schocks setzt Hidden Codes auf einen geschützten Raum für Erprobung: Wie reagiere ich, wenn eine Freundin abrutscht? Was tue ich, wenn Codes oder Verschwörungsmythen in meinem Umfeld auftauchen? Wie kann eine Gruppe gemeinsam gegensteuern? Die Bildungsstätte Anne Frank betont diesen Punkt ausdrücklich: Es soll nicht darum gehen, Jugendliche für falsche Entscheidungen zu bestrafen, sondern ihnen Handlungsoptionen zu zeigen und Gesprächsanlässe zu schaffen. Für Lehrkräfte ist das ein großer Vorteil, weil das Spiel damit stärker auf Prävention und Handlungskompetenz zielt als auf Betroffenheitsdidaktik.

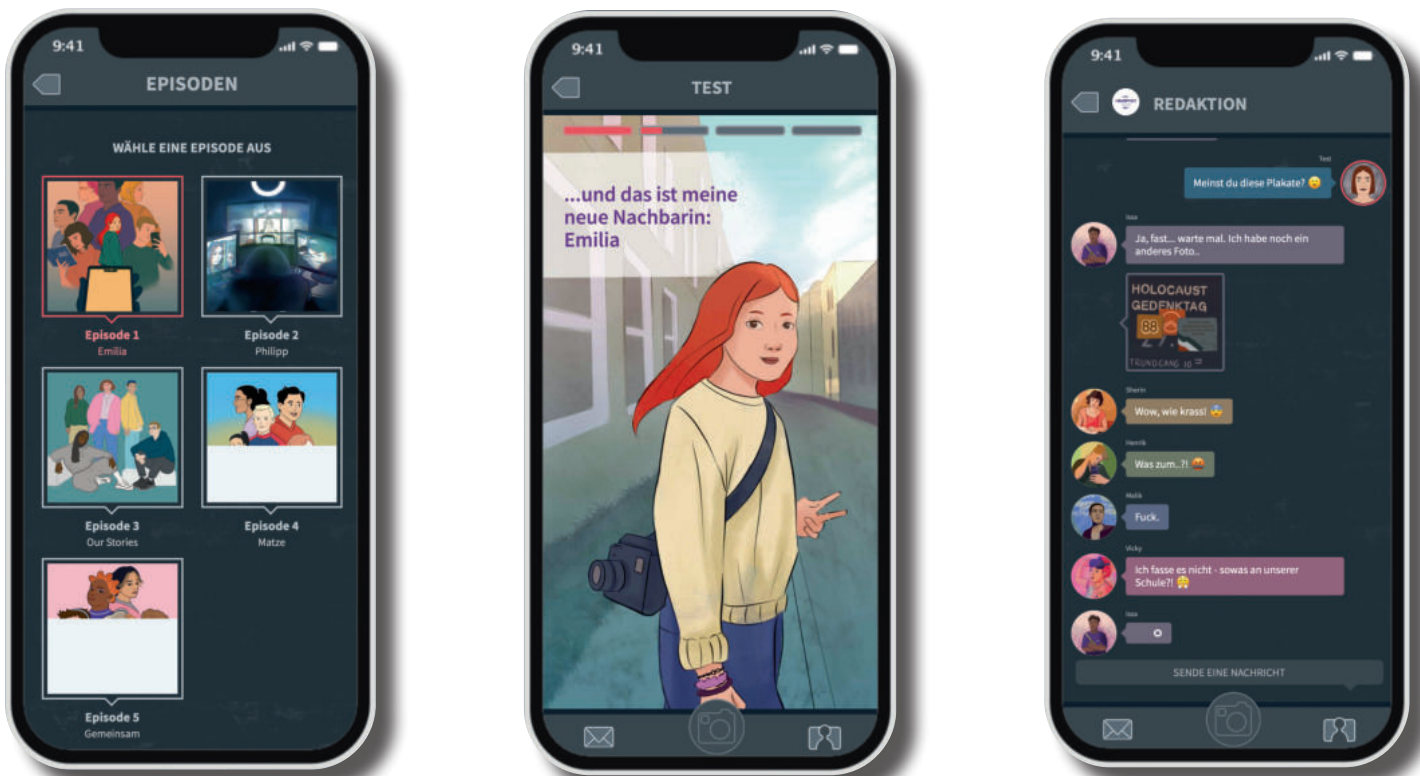
## Pädagogischer Einsatz

Auch praktisch ist das Ganze erfreulich schulnah gedacht. Hidden Codes läuft auf Android, iOS und im Browser, ist kostenlos und wurde explizit für den Unterricht entwickelt. Je nach Quelle und Einsatzszenario liegt die Spielzeit pro Episode ungefähr bei 30 bis 60 Minuten; mit Einbettung und Auswertung sollte man eher 60 bis 90 Minuten einplanen, die Entwickler sprechen sogar davon, dass eine Episode auf bis zu zwei Schulstunden angelegt ist. Für Lehrkräfte gibt es zusätzlich eine kostenfreie Online-Fortbildung. Nach deren Abschluss wird ein Lehrer-Tool freigeschaltet, inklusive Gruppenzugängen, Auswertungsstatistiken, Manual, Let's-Play-Videos und Game-Ablaufplänen. Das ist kein kleines Extra, sondern einer der Gründe, warum Hidden Codes im Unterricht deutlich professioneller einsetzbar ist als viele andere Serious Games.

Ganz ohne Haken kommt das Spiel allerdings nicht davon. Die Stiftung Digitale Spielekultur lobt zwar die innovative Konzeption, merkt aber an, dass sich das Interface stellenweise etwas sperrig und langsamer anfühlen kann als echte Social-Media-Apps. Das ist kein gravierender Makel, aber es zeigt eben auch, dass pädagogische Spiele selten die Hochglanz-Perfektion ihrer kommerziellen Vorbilder erreichen. Spannender ist ein anderer Kritikpunkt: Im Spiel werden Profile, Postings und private

Inhalte untersucht, um extremistische Hinweise zu finden. Das ergibt innerhalb der Spielwelt Sinn, sollte im Unterricht aber unbedingt mit Fragen nach Datenschutz, Grenzen digitaler Recherche und Verantwortlichkeit verbunden werden. Gerade hier zeigt sich, dass Hidden Codes nicht einfach „gespielt“, sondern begleitet werden sollte. Unterm Strich ist Hidden Codes eines der überzeugendsten deutschsprachigen Serious Games zur Radikalisierungsprävention. Nicht, weil es laut oder spektakulär wäre, sondern weil es die Mechanismen digitaler Einflussnahme präzise an der Lebenswelt

Jugendlicher festmacht: in Chats, Memes, Algorithmen, Gruppendruck und scheinbar beiläufigen Kommentaren. Dass das Projekt mit Preisen wie dem bap-Preis Politische Bildung und dem Smart Hero Award ausgezeichnet wurde, passt ins Bild. Für Lehrkräfte ist Hidden Codes deshalb weit mehr als ein nettes Zusatztool: Es ist ein sehr brauchbarer Unterrichtsansatz zu Rechtsextremismus, Islamismus, antimuslimischem Rassismus, Queerfeindlichkeit und digitaler Zivilcourage.



**Spielzeit** ca. 45 Minuten pro Episode

**Gruppengröße** 1–2 Personen pro Gerät

**Alter** bpb empfiehlt ab 12 Jahren

**Handreichungen** pädagogisches Begleitmaterial, online Fortbildungen und vieles mehr

**Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar auf Android, iOS und im Browser

**Einordnung** Deutsch, Politik / Sozialkunde / Gemeinschaftskunde, Ethik / Religion, Wirtschaft



## Unser Kommentar

Hidden Codes hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel Radikalisierung nicht als spektakulären Ausnahmefall zeigt, sondern als etwas, das im ganz normalen Feed beginnt: in Stories, Kommentaren, Symbolen und Gruppendynamiken. Besonders stark finden wir die episodenhafte Struktur und die Entscheidung, die Spielenden nicht selbst in eine Radikalisierung hineinzuschicken, sondern gemeinsam mit ihrer Peer Group nach Gegenstrategien zu suchen. Dadurch entsteht im Unterricht nicht bloß Betroffenheit, sondern echte Gesprächs- und Handlungskompetenz. Wir empfehlen Hidden Codes, weil es komplexe Themen wie Rechtsextremismus, Islamismus, antimuslimischen Rassismus und Queerfeindlichkeit in eine Form übersetzt, die für Jugendliche nahbar wirkt, ohne banal zu werden.



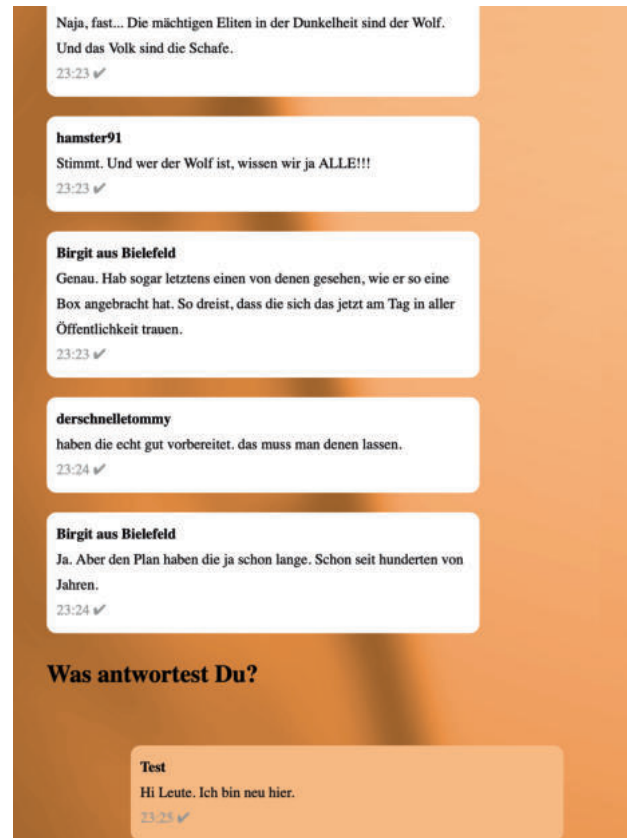
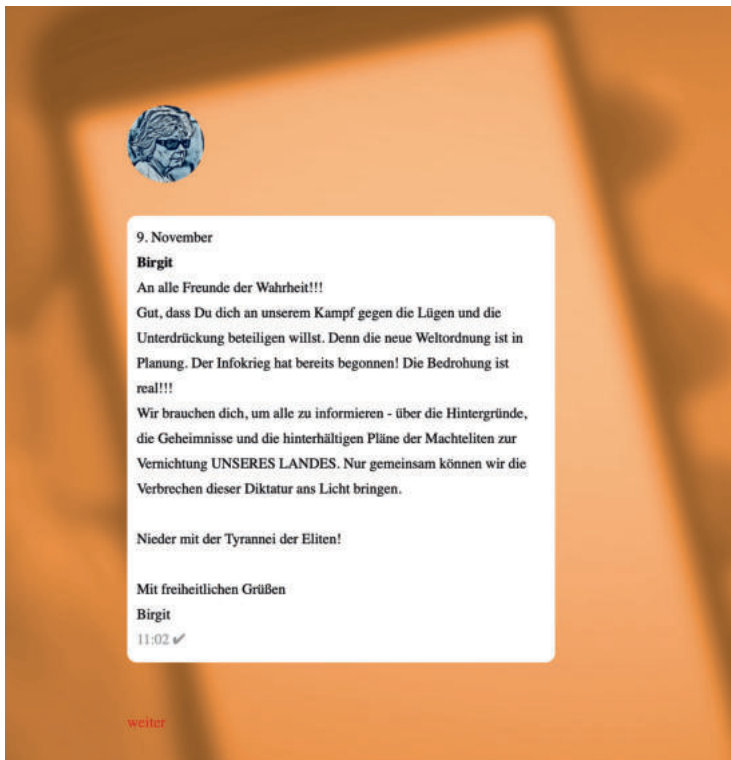
# Das Kurierkomplott

Ein neuer Job, grüne Lieferwagen, ein freundlicher erster Arbeitstag – und plötzlich stehen überall in der Stadt mysteriöse schwarze Boxen, um die herum Gerüchte von Gedankenkontrolle, Krankheit und dunklen Machenschaften kreisen. Genau so zieht „Das Kurierkomplott“ seine Spielenden hinein: nicht mit Spektakel, sondern mit dem beklemmenden Gefühl, wie schnell aus Alltagsgesprächen, Messenger-Chats und scheinbar harmlosen Fragen ein verschwörungsideologischer Sog werden kann. In der Rolle eines neuen Kurierfahrers oder einer neuen Kurierfahrerin geraten wir zwischen Kolleg\*innen, Chatgruppen und Verdachtsmomente – und merken schnell, dass hier nicht nur Unsinn zirkuliert, sondern auch antisemitische Deutungsmuster mitlaufen. Spielerisch ist das Ganze ein textbasiertes, nicht-lineares Adventure auf Basis von Twine. Entscheidungen verzweigen die Geschichte, Radiobeiträge rahmen die Ereignisse, und am Ende folgt eine Einordnung, die Merkmale von Verschwörungsmmythen und antisemitischen Mustern erklärt. Das ist keine Hochglanzproduktion, aber genau darin liegt ein Teil der Stärke: Das Kurierkomplott will nicht überwältigen, sondern sichtbar machen, wie Gerüchte, Codes und Gruppendruck funktionieren. Dass das Spiel sowohl allein als auch in pädagogischen Settings nutzbar ist, passt zu diesem klaren, didaktischen Zuschnitt. Besonders stark ist die Figurenkonstellation. Tommy ist kein überzeichneter Bösewicht, sondern der Kollege, mit dem man sich zunächst ganz normal arrangiert. Genau dadurch funktioniert seine Rolle so gut: Er zieht uns nicht mit Parolen, sondern mit Vertraulichkeit, Neugier und Gruppennähe tiefer hinein. Auf der anderen Seite steht Aylin, die immer wieder Gesprächsangebote macht, Zweifel anmeldet und konstruktive Gegenrede leistet. Dazwischen liegen Entscheidungen, die für den Unterricht Gold wert sind: Öffne ich heimlich einen vertraulichen Brief? Gehe ich mit auf eine Demonstration? Widerspreche ich im Chat oder halte ich mich raus? Das Spiel macht diese Fragen nicht theoretisch, sondern alltagsnah. Didaktisch punktet Das Kurierkomplott dort, wo viele Materialien zu Verschwörungserzählungen abstrakt bleiben. Es zeigt, dass Antisemitismus in solchen Narrativen nicht bloß „mitläuft“, sondern strukturell zentral ist. Die bpb hebt zudem hervor, dass die im Spiel vorkommenden Codes

und Chiffren bei oberflächlicher Betrachtung kaum auffallen; diese indirekte Form wird dort ausdrücklich als Umwegskommunikation eingeordnet. Für Lehrkräfte ist genau das spannend: Das Spiel vermittelt nicht nur Wissen über Fake News und Verschwörungsmmythen, sondern schärft den Blick dafür, wie sich antisemitische Aussagen rhetorisch tarnen. Hinzu kommt eine ungewöhnliche Entstehungsgeschichte. Entwickelt wurde das Spiel im Rahmen des Projekts „Prävention von Antisemitismus im Strafvollzug“ des Anne Frank Zentrums, in Kooperation mit mediale pfade und der Jugendstrafanstalt Plötzensee. Später wurde es online allgemein zugänglich gemacht; 2022 erhielt das Projekt beim bap-Preis Politische Bildung den zweiten Preis. Diese Herkunft merkt man dem Spiel an: Es ist sprachlich niedrigschwellig, konzentriert sich auf Kernsituationen und will auch Menschen erreichen, die kein klassisches Games-Vorwissen mitbringen.

## Pädagogischer Einsatz

Für den Unterricht ist das eine große Stärke – und zugleich eine kleine Einschränkung. Die bpb beschreibt Das Kurierkomplott eher als spielerischen Leitfaden denn als klassisches Game und rät eher davon ab, es ganz am Anfang einer Reihe einzusetzen. Sinnvoller wirkt es dort, wo Grundwissen zu Verschwörungserzählungen und Antisemitismus schon vorhanden ist und anschließend an konkreten Situationen weitergedacht werden kann. Dazu passt auch die Materiallage: Eine offizielle spielbegleitende Handreichung gibt es laut bpb nicht. Als Ergänzung verweisen die Reviewer aber auf die kostenlosen DiPolBAS-Materialien der TH Köln, die sechs Module, Arbeitsblätter, Präsentationen und Stundenverlaufspläne zum Themenfeld bereitstellen. Unterm Strich ist Das Kurierkomplott kein Spiel, das man wegen seiner Technik in Erinnerung behält. Man erinnert es, weil es die Verführungskraft von Verschwörungsmmythen unerquicklich plausibel macht. Es zeigt, wie schnell Zugehörigkeit, Misstrauen, private Chatgruppen und antisemitische Deutungen zusammenrutschen – und warum Widerspruch oft früher nötig ist, als man denkt. Für Lehrkräfte ist das Spiel deshalb ein sehr starker Baustein zu Antisemitismus, Verschwörungsmmythen, Fake News und Zivilcourage im digitalen Alltag.



**Spielzeit** ca. 30 Minuten für einen Durchlauf

**Gruppengröße** 1–2 Personen pro Gerät

**Alter** bpb empfiehlt ab 12 Jahren

**Handreichungen** thematisch passende OER-Materialien der TH Köln

**Kosten** komplett kostenlos verfügbar im Browser

**Einordnung** Politik / Sozialwissenschaften, Ethik



## Unser Kommentar

Das Kurierkomplott hat uns besonders angesprochen, weil es Verschwörungsdanken nicht als schrille Randerscheinung darstellt, sondern als etwas, das im Kollegengespräch, im Messenger-Chat und in der Suche nach einfachen Erklärungen entsteht. Besonders stark finden wir, dass Antisemitismus hier nicht als Zusatzthema auftaucht, sondern als Kern vieler Verschwörungserzählungen sichtbar wird. Wir empfehlen das Spiel, weil es sprachlich zugänglich, kurz genug für den Unterricht und zugleich dicht genug ist, um echte Diskussionen auszulösen. Wichtig ist nur, es nicht isoliert ‚wegzuspielen‘, sondern mit Grundwissen und Auswertung einzubetten.

# Moderate Cuddlefish

Politik

Meinungsfreiheit

Hate Speech

Soziale Medien

Ethik

Plattformverantwortung

Diskriminierung

Sozialwissenschaften



Ein Kommentar ist schnell geschrieben. Ein Kommentar zu löschen, dauert noch kürzer. Moderate Cuddlefish macht aus genau diesem scheinbar simplen Klick eine erstaunlich unangenehme Entscheidung. Denn in diesem Serious Game moderieren wir nicht irgendein Forum, sondern das fiktive soziale Netzwerk Cuddlefish – und dort prallen Meinungen, Polemik, Ironie, Diskriminierung und offene Aggression in hoher Taktung aufeinander. Das Ziel klingt zunächst klar: problematische Inhalte filtern und das Klima der Plattform schützen. Der Haken: Wer zu hart eingreift, verliert Nutzerinnen und Nutzer; wer zu viel stehen lässt, lässt die Debatte vergiften. Genau aus diesem Spannungsfeld zieht das Spiel seine ganze Wirkung.

Das Setting ist bewusst nah an der Lebenswelt Jugendlicher gebaut. Die Diskussionen drehen sich um kontroverse gesellschaftliche Themen, auf der offiziellen Seite ausdrücklich um Kontroversen rund um die Klimakrise. Likes, schrille Reizwörter, Eskalationen und Grenzfälle zwischen Ironie und Verletzung sorgen dafür, dass man nicht in Ruhe theoretisiert, sondern unter Druck entscheiden muss. Moderate Cuddlefish will also nicht bloß über Hate Speech sprechen, sondern den Entscheidungsstress von Content-Moderation spürbar machen. Und genau deshalb funktioniert es so gut: Das Spiel erklärt nicht, es zwingt zur Positionierung.

Spielerisch ist das alles bewusst schlank gehalten. Es gibt fünf Level, jedes mit eigenem Themenschwerpunkt. Kommentare tauchen nacheinander auf und können angenommen oder gelöscht werden; parallel bleibt die Zahl der aktiven Userinnen und User im Blick. Wer populäre Beiträge entfernt oder Diskussionen weiter eskalieren lässt, sieht die Community schrumpfen. Nach jedem Level folgt ein kurzes Feedback, das die Folgen der eigenen Moderation zusammenfasst; auch die bpb weist auf diese Rückmeldungen aus der „Presse“ hin. Durch die kurze Laufzeit lädt das Spiel geradezu dazu ein, mehrere Runden mit unterschiedlichen Strategien auszuprobieren.

Der eigentliche Reiz liegt aber weniger in der Mechanik als in der Ambivalenz. Moderate Cuddlefish ist stark, weil es Moderation nicht als moralisch eindeutige Heldenaufgabe darstellt. Natürlich ist es sinnvoll, diskriminierende Inhalte zu begrenzen. Gleichzeitig stellt sich bei jedem Grenzfall die unangenehme Frage: Wo endet legitime

Meinungsäußerung, wo beginnt verletzende oder demokratiegefährdende Kommunikation – und wer entscheidet das eigentlich? Genau diesen Konflikt hebt auch die bpb als eine Stärke politischer Spiele hervor: Sie machen Widersprüche erfahrbar, statt fertige Antworten zu servieren. Bei Moderate Cuddlefish heißt dieser Widerspruch ganz konkret: Schutz der Community gegen Offenheit des Diskurses, Plattformregeln gegen Meinungsfreiheit, Tempo gegen Sorgfalt.

## Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte ist das Spiel deshalb besonders interessant, weil es einen klugen Perspektivwechsel anbietet. Schülerinnen und Schüler diskutieren nicht nur über toxische Kommunikation, sondern schlüpfen in die Rolle derjenigen, die Verantwortung für den Rahmen einer Debatte tragen. Die offizielle Spielseite und die bpb sehen genau darin den pädagogischen Mehrwert: Aus Teilnehmenden werden Moderierende, und damit wird demokratische Urteilsbildung angeregt. Der Wiener Bildungsserver bewertet das Spiel ausdrücklich als gut geeignet für den Unterricht, empfiehlt besonders Partnerarbeit und betont, dass die eigentliche Lernwirkung in der anschließenden Reflexion im Plenum entsteht.

Ganz ohne Schwächen kommt Moderate Cuddlefish allerdings nicht davon. Gerade weil das Spiel so reduziert ist, trägt die Nachbesprechung einen großen Teil der Bildungsarbeit. Eine wichtige Grenze benennt die bpb in ihrer Besprechung der Themenblätter zu Hate Speech sehr treffend: Im Spiel selbst gibt es keine Gegenrede. Man löscht oder lässt stehen – die dritte, im Alltag oft wichtige Option des argumentativen Widerspruchs findet eher außerhalb des Interfaces statt. Das ist kein K.-o.-Kriterium, aber eine wichtige didaktische Ergänzung: Wer das Spiel im Unterricht einsetzt, sollte unbedingt auch über Melden, Gegenrede, Regeln und Verantwortlichkeiten sprechen. Hinzu kommt, dass Moderate Cuddlefish eher textlastig ist und laut Lehrerweb in der Browserversion nur auf Deutschvorliegt. Das Spiel ist leicht zu bedienen, aber nicht völlig voraussetzungslos: Es braucht Lesekompetenz, Aufmerksamkeit und die Bereitschaft, Nuancen in Sprache ernst zu nehmen. Für jüngere oder sehr heterogene

Lerngruppen kann das relevant sein. Die gute Nachricht: Die Geschwindigkeit der Kommentare lässt sich in vier Stufen anpassen, darunter langsam, schnell, standard und „anpassbar“. Das macht das Spiel flexibler, gerade wenn man Entscheidungen nicht nur individuell, sondern auch gemeinsam besprechen möchte.

Unterm Strich ist Moderate Cuddlefish kein Spiel, das mit Grafikfeuerwerk oder narrativen Twists punktet. Es ist kurz, direkt und fast schon unangenehm nüchtern.

Gerade das macht es im Unterricht so wertvoll. Wo viele Materialien zu Hate Speech auf Appelle setzen, produziert dieses Spiel Erfahrung: Man merkt am eigenen Klick, wie schwer gute Moderation sein kann. Für Lehrkräfte, die über Social Media, Meinungsfreiheit, Diskriminierung, Hate Speech und Plattformverantwortung sprechen wollen, ist Moderate Cuddlefish deshalb ein ungewöhnlich präziser und effizienter Unterrichtsimpuls.

**Globale Erwärmung: Ein Teufelskreis?**



Wissenschaftler warnen, dass dieser Klimawandel sich nicht mehr selbst regulieren kann. Im Gegenteil: er beschleunigt sich selbst.

Users 0160 Level 1 / 5

**Cuddlefish läuft vom Stapel**  
Unter dem Namen „Cuddlefish“ wollen die Betreiber den Usern eine freundliche Plattform für Diskussionen bieten. Moderatoren sollen konsequent gegen aggressive Kommentare vorgehen.

**Nur kleine Spritzer bei Cuddlefish**  
Das vor wenigen Tagen eröffnete Soziale Netzwerk hat den Sprung ins kalte Wasser ohne größere Probleme geschafft. Auch wenn es unter manchen Beiträgen zu köcheln begann, blieben den Usern Hetzwellen, wie sie in vielen anderen sozialen Netzwerken trauriger Standard sind, erspart.

Darüber reden wir. Der Weltverbesserer

weiter

**Umweltschutz: Ein Kampf gegen Riesen**



Das Klima zu retten, mag bisweilen aussichtslos erscheinen. Dennoch wurde von unverzagten Kämpfern in den letzten Jahren viel erreicht.

Users 0199 Level 2 / 5

Elke Horn 5

**Bieraufwärmer**  
Das ist doch wieder nur unbegründeter Alarmismus bei komplexer Forschungslage, ein Köder für Unterbelichtete.

Das mit dem Klima ist auch schon wie eine Religion: Entweder man glaubt dran oder man ist böse. Argumente? Ketzerei!

**Spielzeit** ca. 10 Minuten für einen Durchlauf

**Gruppengröße** 1-2 Personen pro Gerät

**Alter** ab 14 Jahren

**Handreichungen** pädagogisches Begleitmaterial, bpb-Themenblätter

**Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar im Browser oder App

**Einordnung** Deutsch, Politik / Sozialwissenschaften, Ethik



## Unser Kommentar

Moderate Cuddlefish hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel nicht nur sagt, dass Hate Speech problematisch ist, sondern zeigt, wie schwierig gute Moderation im Alltag tatsächlich sein kann. Gerade der Zeitdruck, die sichtbare Nutzerzahl und die schmale Grenze zwischen Eingreifen und Überreagieren machen das Thema sehr greifbar. Wir empfehlen das Spiel, weil es in wenigen Minuten starke Gespräche über Meinungsfreiheit, Plattformverantwortung und digitale Diskussionskultur anstößt. Besonders wertvoll ist, dass mehrere Durchläufe mit unterschiedlichen Strategien möglich sind. Wichtig bleibt aber die Nachbesprechung: Erst dort werden Gegenrede, Melden und faire Community-Regeln wirklich mitgedacht.

# JOIN THE COMFORTZONE

Wer politische Bildung im Game-Format sucht, bekommt hier kein lockeres Demokratie-Quiz, sondern eine kleine Dystopie mit erstaunlich scharfem Biss. Join the Comfort Zone versetzt die Spielenden in einen autoritären Zukunftsstaat, in dem Sozialpunkte über Status, Privilegien und Sicherheit entscheiden. Wir übernehmen die Rolle von Khan, einem angepassten Nachrichtensprecher, dessen scheinbar geordnetes Leben in dem Moment kippt, in dem ein Agent des Staatssicherheitsamts nach seiner Schwester Kira fragt. Von da an ist Schluss mit Komfortzone: Jede Entscheidung wird politisch, familiär und potenziell lebensgefährlich.

Das Klügste an diesem Spiel ist, dass es Diktatur nicht bloß erklärt, sondern im Kleinen funktionieren lässt. Wer spürt, sammelt Punkte. Wer widerspricht, zögert oder Solidarität zeigt, riskiert unmittelbare Nachteile. Das klingt erst einmal fast wie eine simple Gamification-Idee, entwickelt aber schnell eine unangenehme Wirkung: Das System zwingt ständig dazu, Moral gegen Selbstschutz aufzurechnen. Genau daraus entsteht die eigentliche Spannung von Join the Comfort Zone. Nicht aus Action, sondern aus dem Gefühl, dass selbst harmlose Antworten plötzlich Folgen haben, die man nicht mehr sauber zurückholen kann.

Spielerisch ist das Ganze eine browserbasierte Visual Novel mit deutlichen Film Noir-Anleihen: schwarz-weiße Comic-Illustrationen, düstere Atmosphäre, knappe Entscheidungsfenster und eine Erzählweise, die eher zuspitzt als auswalzt. Auf der offiziellen Seite wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass man nicht zurückgehen und keine Spielstände speichern kann; diese Unwiderruflichkeit ist kein Mangel, sondern Teil des Konzepts. Sie passt perfekt zu einem Spiel, das seine Wirkung gerade daraus zieht, dass Entscheidungen unter Druck getroffen werden und stehen bleiben müssen.

Auch die Laufzeit ist interessant. Rein spielerisch ist Join the Comfort Zone eher kompakt: Die bpb spricht von knapp 20 Minuten, Games im Unterricht nennt 20 bis 30 Minuten, der Spieleratgeber NRW je nach Lesetempo sogar 30 bis 45 Minuten bis zu einem Ende. Gerade dadurch lädt der Titel aber zum wiederholten Spielen ein, denn seine Pfade enden nicht in einem sauberen Happy End, sondern in Gefangennahme, Tod oder einer verlustreichen Flucht. Das passt zum Thema: Selbst Loyalität schützt in autoritären

Systemen eben nicht zuverlässig vor Willkür.

Für Lehrkräfte liegt die Stärke des Spiels vor allem darin, dass es kein Spezialwissen voraussetzt, aber sehr viel Gesprächsstoff erzeugt. Die bpb betont ausdrücklich, dass Vorwissen zu Autoritarismus oder Social Scoring keine Voraussetzung für das Spielen ist, der Lernertrag mit entsprechender Einordnung aber deutlich steigt. Genau deshalb eignet sich das Spiel gut als Einstieg: erst Erfahrung, dann Analyse. Die Fragen liegen nach dem Spielen praktisch auf dem Tisch: Was ist Freiheit wert, wenn sie an Wohlverhalten gekoppelt wird? Wie schnell kippt Anpassung in Denunziation? Und was tun Menschen, wenn ein System Gehorsam belohnt und Haltung bestraft?

## Pädagogischer Einsatz

Didaktisch ist das Paket bemerkenswert solide. Die Jugendstiftung Baden-Württemberg bietet kostenlose Arbeitsmaterialien an; laut Produktbeschreibung sind sie auf Klasse 7 bis 9 ausgerichtet und verbinden Gemeinschaftskunde, Ethik und Deutsch. Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung sieht den Titel besonders stark für Demokratiebildung, Grundrechte, literarisches Verstehen und ethische Dilemmasituationen. Dazu kommen seit 2025 zusätzliche OER-Unterrichtseinheiten aus dem Projekt „Schule mit Games gestalten NRW“, die das Spiel sogar auf vier bis sechs Unterrichtsstunden oder einen Projekttag ausweiten.

Seine größte Qualität ist dabei, dass Join the Comfort Zone nicht moralisierend mit dem Zaunpfahl wedelt. Das Spiel zeigt ziemlich schonungslos, dass in autoritären Ordnungen oft gerade die moralisch integre Entscheidung bestraft wird. Wer anderen hilft, verliert Punkte. Wer schweigt oder mitmacht, kommt kurzfristig besser weg. Diese Reibung ist pädagogisch enorm wertvoll, weil sie autoritäre Logik nicht abstrakt, sondern spürbar macht. Zugleich öffnet sie den Raum für Vergleiche: Die bpb schlägt ausdrücklich vor, Parallelen zur SED-Diktatur und zu Debatten über Sozialkredit-Systeme mitzudenken, ohne dass das Spiel selbst zur historischen Eins-zu-eins-Simulation wird.

Ganz ohne Haken ist das nicht. Das Spiel ist textlastig, arbeitet oft mit zugespitzten Zwei-Wege-Entscheidungen und

entfaltet seine volle Wirkung erst in der Nachbesprechung. Der Spieleratgeber NRW empfiehlt deshalb eine begleitete Nutzung und weist darauf hin, dass ernste Themen wie Verfolgung, Schusswaffengebrauch und Tod vorkommen. Auch die offizielle Seite rät zu einer ungestörten Session und empfiehlt Kopfhörer für die Atmosphäre. Im Unterricht ist Join the Comfort Zone deshalb am stärksten, wenn es nicht nur „durchgespielt“, sondern vorbereitet, moderiert und sauber ausgewertet wird. Unterm Strich ist Join the Comfort Zone ein bemerkenswert treffsicheres

Serious Game: formal schlank, inhaltlich beklemmend und für den Unterricht deutlich ergiebiger, als seine kurze Spielzeit zunächst vermuten lässt. Wer mit Jugendlichen über Autoritarismus, Social Scoring, Grundrechte, Überwachung und moralische Verantwortungsprechen will, bekommt hier kein trockenes Lehrstück, sondern eine Spielwelt, in der Haltung tatsächlich etwas kostet. Dass das Spiel 2024 sogar mit einem TOMMI Bildungspreis ausgezeichnet wurde, wirkt da eher wie Bestätigung als Überraschung



**Spielzeit** ca. 20 bis 45 Minuten reine Spielzeit

**Gruppengröße** 1–2 Personen pro Gerät

**Alter** bpb empfiehlt ab 13 Jahren

**Handreichungen** kostenlose Arbeitsmaterialien der Jugendstiftung Baden-Württemberg

**Kosten** Spiel kostenlos verfügbar

**Einordnung** Politik / Sozialwissenschaften, Deutsch, Geschichte, Ethik



## Unser Kommentar

Join the Comfort Zone hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel Demokratie nicht als abstrakten Wert behandelt, sondern als etwas, das man erst richtig begreift, wenn es fehlt. Die Kombination aus düsterem Schwarz-Weiß-Look, Sozialpunkte-System und moralischen Dilemmata funktioniert erstaunlich gut, weil sie den Druck autoritärer Systeme erfahrbar macht, ohne in Effekthascherei abzurutschen. Besonders stark finden wir, dass selbst angepasstes Verhalten keine echte Sicherheit verspricht. Dadurch eignet sich das Spiel sehr gut, um mit Jugendlichen über Grundrechte, Social Scoring, Opportunismus und Zivilcourage zu sprechen. Wir empfehlen Join the Comfort Zone deshalb ausdrücklich für Unterricht und Demokratiebildung — nicht als fertige Antwort, sondern als starkes Gedankenexperiment, das nach dem Spielen weiterarbeitet.



Eine perfekte Stadt ist immer verdächtig. Das Ilios Experiment versteht das von der ersten Minute an. Wir landen im Jahr 2037 in der Modellstadt Ilios, wo alle offen, fair und gleichberechtigt miteinander umgehen sollen. Das Werkzeug dafür klingt erst einmal fast harmlos: der Tolerance Score. Wer sich respektvoll verhält, sammelt Punkte, bekommt Vorteile und gilt als Vorbild für das Zusammenleben. Das riecht anfangs nach optimistischer Zukunftsvision – kippt aber genau in dem Moment, in dem klar wird, dass ein System, das Toleranz misst, zwangsläufig auch Menschen bewertet.

Genau daraus zieht das Spiel seine Spannung. Das Ilios Experiment macht nicht den einfachen Dystopie-Move und erklärt von Anfang an alles für böse. Stattdessen lässt es die Spielenden erst einmal erleben, warum das Projekt in Ilios überhaupt attraktiv wirkt. Ordnung, Fairness, Belohnungen, ein sichtbares Bemühen um Respekt – das hat Charme. Erst in der zweiten Phase des Experiments wird aus dem Punktesystem etwas deutlich Unangenehmeres: Fehlverhalten wird sanktioniert, Konflikte eskalieren, Widerstand formiert sich, und plötzlich steht die Frage im Raum, wer von diesem System eigentlich profitiert – und wer darunter leidet. Gerade diese Verschiebung vom Wohlfühlmodell zur gesellschaftlichen Reibungsfläche ist die stärkste Idee des Spiels.

Spielerisch ist das Ganze ein narratives Adventure-Game mit Erkundung, Dialogen, kleineren Aufgaben und eingebauten Reaktions-Minispielen. Wir laufen durch Ilios, sprechen mit Bewohner/innen, beziehen Stellung, greifen in Konflikte ein und sehen dabei zu, wie das eigene Smart Information Device (S.I.D.) Antworten, Haltungen und Entscheidungen mitprotokolliert. Das ist smart gelöst, weil die Spielmechanik das Thema nicht nur illustriert, sondern mitträgt: Wer in einem Bewertungssystem lebt, spürt irgendwann auch beim Spielen, dass nichts einfach folgenlos bleibt. Praktisch für den Unterricht ist außerdem, dass es zwei Modi gibt: einen Abenteuermodus mit Minispielen und einen Storymodus, der den Fokus stärker auf die Handlung legt.

Der eigentliche Kunstgriff heißt aber „Innere Stimme“. Statt Toleranz als simples Richtig-oder-falsch-Thema zu behandeln, macht das Spiel die inneren Widersprüche sichtbar, die in Konfliktsituationen tatsächlich eine

Rolle spielen: Impulsivität, Harmoniebedürfnis, Logik und Empathie reden mit. Das ist mehr als ein hübscher Gimmick. Es zeigt, dass demokratisches Zusammenleben eben nicht nur aus Regeln besteht, sondern aus ständigen Aushandlungen mit sich selbst und anderen. Selbst die Minispiele sind nicht bloß Beschäftigungstherapie, sondern sollen laut Material emotionale und kognitive Prozesse wie Beruhigen oder das Verteidigen einer Position spielmechanisch greifbar machen.

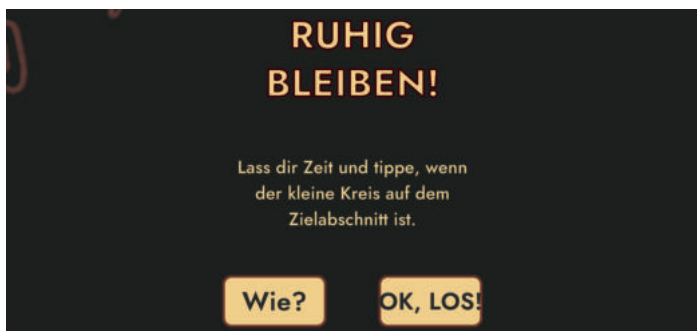
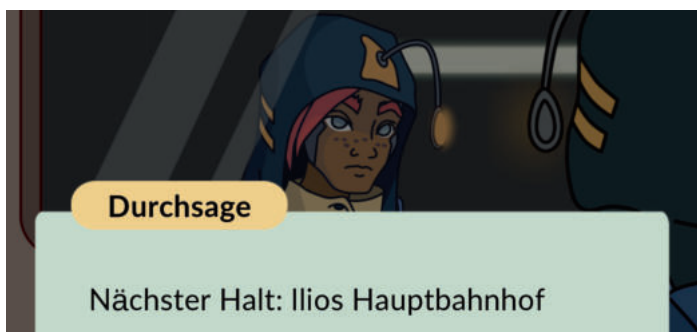
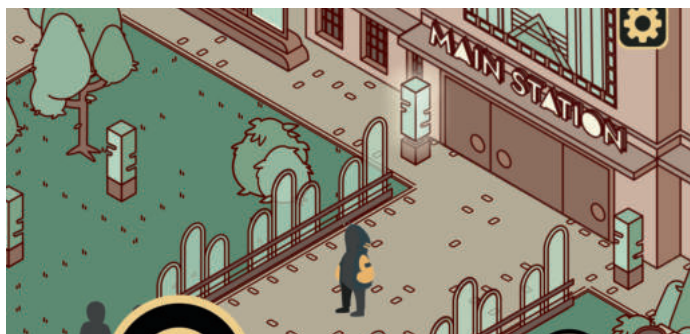
### Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte liegt hier der eigentliche Wert. Das Ilios Experiment ist kein Spiel, das nur fragt, ob man „nett genug“ ist. Es verhandelt Toleranz, Teilhabe, Diskriminierung, Solidarität, Protest und politische Willensbildung in einer Form, die nah genug an realen Debatten bleibt, ohne in ein trockenes Planspiel abzugleiten. Die offiziellen Materialien betonen ausdrücklich den schulischen und außerschulischen Einsatz; Datenbanken wie Games im Unterricht und das Zentrum für didaktische Computerspielforschung verorten den Titel vor allem in Ethik und Politik/Gesellschaftskunde, mit zusätzlichen Anschlüssen an breitere Demokratiebildung. Dass dazu kostenloses Begleitmaterial mit Arbeitsblättern, Methoden und Reflexionsaufgaben bereitsteht, macht das Spiel im Unterricht deutlich belastbarer als viele andere Serious Games, die nach dem Download erst einmal pädagogisch improvisiert werden müssen.

Ganz ohne Einschränkungen kommt das nicht. Das Ilios Experiment ist ziemlich textlastig, arbeitet mit vorgegebenen Antwortoptionen und führt die Spielenden vergleichsweise stark durch seine Welt. Der Spieleratgeber NRW merkt außerdem an, dass der Spielstand nicht immer zuverlässig automatisch gesichert wird – kein Drama, aber im Schulalltag durchaus relevant. Genau deshalb lebt das Spiel von der Nachbesprechung: Erst wenn die Klasse darüber spricht, warum bestimmte Entscheidungen plausibel wirkten, wann der Tolerance Score kippt und wo die Grenzen von „Toleranz“ liegen, entfaltet das Ganze seine volle Kraft.

Unterm Strich ist Das Ilios Experiment eines dieser Serious Games, die nicht mit moralischem Zeigefinger

nerven, sondern mit einer unangenehm guten Frage hängen bleiben: Wie viel Bewertung verträgt eine offene Gesellschaft, bevor sie aufhört, offen zu sein? Gerade weil Ilios nicht als Höllenstaat beginnt, sondern als verführerisch geordnete Zukunftsstadt, funktioniert das Spiel so gut. Für Schule und politische Bildung ist das ein ausgesprochen starker Impuls zu Social Scoring, demokratischem Zusammenleben, Protest, Diskriminierung und der Frage, wo Toleranz enden muss, um Freiheit zu schützen.



**Spielzeit** ca. 60 bis 90 Minuten reine Spielzeit

**Gruppengröße** 1-2 Personen pro Gerät

**Alter** ab 14 Jahren

**Handreichungen** Begleitmaterial für den Unterricht

**Kosten** komplett kostenlos

**Einordnung** Deutsch, Politik / Sozialwissenschaften , Ethik / Religion, Geschichte



## Unser Kommentar

Das Ilios Experiment hat uns besonders angesprochen, weil es nicht einfach nur warnt, sondern eine verführerische Idee durchspielt: Was passiert, wenn eine Gesellschaft Toleranz messbar machen will? Gerade dieser Ansatz macht das Spiel so spannend, weil Ilios zunächst wie ein Fortschrittsversprechen wirkt und erst nach und nach die Schattenseiten von Bewertung, Anpassung und Ausgrenzung sichtbar werden. Besonders gelungen finden wir die Verbindung aus Story, innerer Stimme und den Fragen nach Empathie, Harmonie, Logik und Impulsivität. Wir empfehlen das Spiel, weil es Social Scoring, demokratisches Zusammenleben und Protest nicht abstrakt erklärt, sondern erfahrbar macht. Entscheidend ist aber die Auswertung danach – dort wird aus dem Spiel ein wirklich starkes Bildungsangebot sein.

Ein Game zur  
Bekämpfung  
digitaler  
Desinformation und  
islamistischer  
Radikalisierung

# WER IST BILAL

„Wer ist Bilal?“ beginnt mit einem starken Haken: Ein Freund ist verschwunden, seine Mutter ist verzweifelt, und die einzige brauchbare Spur liegt nicht in einem Waldstück oder Hinterhof, sondern auf dem Smartphone. Genau das macht dieses Spiel so zeitgemäß. Statt klassischer Point-and-Click-Detektivarbeit setzt es auf das Prinzip des Lost-Phone-Games: Social-Media-Profile, digitale Spuren, Hinweise in Chats und die Rekonstruktion eines Lebens, das online langsam entgleist ist. Offiziell wird der Titel als immersives Mobile-Adventure gegen digitale Desinformation und islamistische Radikalisierung beschrieben; entwickelt wurde er von Paintbucket Games für die Staatskanzlei NRW und den nordrhein-westfälischen Verfassungsschutz.

Die eigentliche Stärke liegt im Blickwinkel. „Wer ist Bilal?“ zeigt Radikalisierung nicht als plötzlichen Umschaltmoment, sondern als Prozess: ein paar fragwürdige Inhalte, neue Kontakte, veränderte Sprache, digitale Zugehörigkeit. Gerade weil das Spiel so nah an der Medienrealität Jugendlicher bleibt, wirkt es unangenehm plausibel. Die offizielle Beschreibung spricht explizit davon, wie sich Spielerinnen und Spieler durch digitale Detektivarbeit mit Desinformation, Islamisierung und Warnsignalen online auseinandersetzen; im pädagogischen Kontext wird zudem die Förderung von kritischer Mediennutzung, digitaler Resilienz und Empathie hervorgehoben.

## Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte ist besonders interessant, dass das Spiel nicht allein kommt. Auf der offiziellen Materialseite liegt eine komplette Unterrichtseinheit vor, entwickelt mit Unterstützung der Pädagogischen Hochschule Freiburg und des NRW-Schulministeriums. Das Material ist ausdrücklich auf Politik/Gesellschaftslehre in der Sekundarstufe I zugeschnitten, nennt aber ebenso Anschlussstellen für Religion, Ethik und Deutsch. Außerdem ist die Handreichung nicht bloß ein Arbeitsblattanhang, sondern eine durchstrukturierte Reihe: In der PDF ist die Einheit auf acht Schulstunden in vier Doppelstunden angelegt. Das ist im Schulalltag Gold wert, weil das Spiel dadurch nicht als netter Impuls verpufft, sondern sich direkt in Unterricht übersetzen lässt.

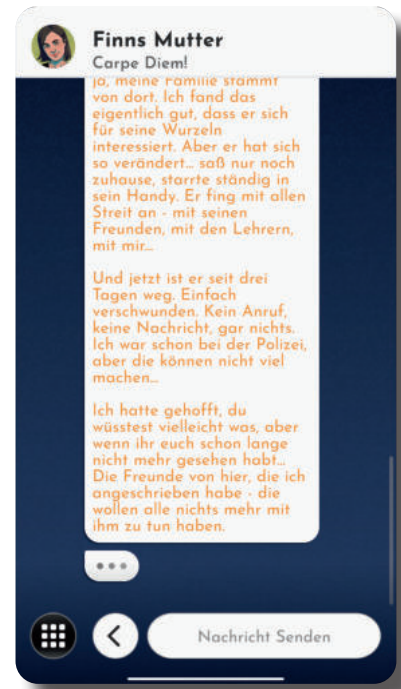
Unterm Strich ist „Wer ist Bilal?“ eines der stärkeren deutschsprachigen Serious Games zu digitaler Radikalisierung, weil es gleich drei Dinge zusammenbringt: eine glaubwürdige Spielform, ein hochaktuelles Thema und ungewöhnlich solide Begleitmaterialien. Dass der Titel kostenlos für iOS und Android bereitsteht, macht ihn zusätzlich niedrigschwellig. Für Schule und Präventionsarbeit ist das ein sehr brauchbarer Fund — gerade dort, wo Jugendliche nicht nur über Extremismus reden, sondern lernen sollen, wie er sich online anbahnt.

## Wähle deine Interessen

Diese und ähnliche Posts werden in deinem Feed erscheinen.



Bestätigen



**Spielzeit** ca. 60 -120 Minuten lt. Begleitmaterial

**Gruppengröße** 1-2 Personen pro Gerät

**Alter** ab 14 Jahren

**Handreichungen** offizielles Begleitmaterial mit ausgearbeiteter Unterrichtseinheit

**Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar auf Android und iOS

**Einordnung** Gesellschaftslehre, Ethik, Religion, Deutsch



## Unser Kommentar

Wer ist Bilal? hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel die Logik digitaler Radikalisierung sehr nah an der Lebenswelt von Jugendlichen erzählt. Das Lost-Phone-Prinzip wirkt glaubwürdig, modern und unmittelbar. Besonders stark finden wir, dass die Suche nach einem verschwundenen Freund nicht nur Spannung erzeugt, sondern zugleich zeigt, wie Desinformation, Zugehörigkeit und Online-Einflüsse zusammenwirken. Wir empfehlen das Spiel, weil es Prävention, Medienkompetenz und Unterrichtspraxis ungewöhnlich gut verbindet.



Der Newstest ist kein Spiel, das mit Story, Figuren oder Cliffhangern arbeitet — und genau das ist seine Stärke. Statt inszenierter Dramatik gibt es hier etwas, das im Unterricht oft fast noch nützlicher ist: einen digitalen Selbsttest zur Informations- und Nachrichtenkompetenz. Die Grundfrage ist simpel und zugleich hochrelevant: Wie gut kann ich Nachrichten im Netz einordnen, bewerten, hinterfragen? Die Bundeszentrale für politische Bildung beschreibt den Newstest ausdrücklich als Werkzeug, mit dem sich Wissen und Fähigkeiten im Umgang mit Nachrichten im Internet spielerisch überprüfen und erweitern lassen.

## Pädagogischer Einsatz

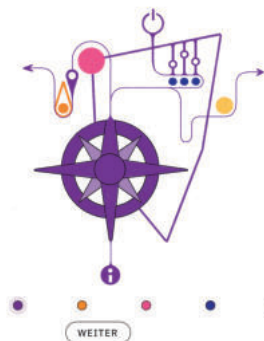
Gerade weil der Newstest weniger wie ein „klassisches Game“ wirkt, ist er für Lehrkräfte interessant. Er lässt sich als Diagnoseinstrument, Einstieg, Auflockerung oder Reflexionsbaustein einsetzen. Wenn man es genau nicht ist es ein digitaler Selbsttest / Medienkompetenz-Baukasten mit spielerischen Elementen. Besonders überzeugend ist das Baukastensystem rundherum: Es gibt eine Junior-Version für Jüngere, eine Kurzversion, eine Offline-Variante, ein analoges Gamebook, Erklärvideos und umfangreiche Materialien für Klasse 5 bis 11. Die offiziellen Unterrichtsmaterialien ordnen die Aufgabenbereiche wie Navigieren, Beurteilen, Fakten checken, Mitreden sowie Wissen und Verstehen zu. Damit wird aus einem Online-Test schnell ein ganzer Medienkompetenz-Baukasten. Das macht den Newstest didaktisch so nützlich: Er prüft nicht nur, ob jemand „richtig“ oder „falsch“ ankreuzt, sondern bringt genau die Kompetenzen ins Gespräch, die im Alltag zählen. Was ist eine verlässliche Quelle? Woran erkenne ich manipulative Zuspitzung? Wie unterscheiden sich Nachricht, Meinung, Werbung und Influencing? Offizielle Projektinfos verweisen inzwischen sogar auf zusätzliche thematische Vertiefungen zu Newsfluencing, politischer Werbung und Datenjournalismus; auf der Varianten-Seite der Plattform werden diese Bausteine aktuell allerdings noch als demnächst verfügbar geführt.

Unterm Strich ist der Newstest kein Spiel für große Emotionen, sondern für klare Köpfe. Gerade deshalb

funktioniert er so gut. Er ist kurz oder lang einsetzbar, analog oder digital, für jüngere und ältere Klassen anpassbar und ausgesprochen unterrichtstauglich. Wer einen verlässlichen Einstieg in Nachrichtenkompetenz sucht, bekommt hier weniger Spektakel als Substanz — und genau das ist in diesem Feld oft die bessere Wahl.

### BEREICH 1 — NAVIGIEREN

In diesem Bereich geht es darum, wie gut du dich auf Nachrichten-Webseiten und in Sozialen Medien zurechtfindest.

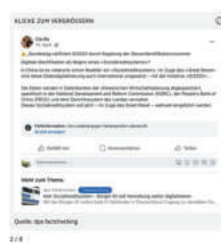


ZURÜCK

WEITER

1/21 Was für eine Art von Beitrag siehst du in diesem Bild?

? ↻ ⓘ



WÄHLE DEN PASSENDEN GRUND

Information	1
Werbung	0
Meinung	0
Falschinformation	0

ZURÜCK

Überspringen

WEITER

2/21 Warum hast du das Bild in den Ordner Falschinformation geschoben? Wähle den Teil des Bilds aus, der für deine Entscheidung am wichtigsten war.

? ↻ ⓘ



ZURÜCK

Überspringen

WEITER

DEINE ANTWORT/EN  
Klicke auf einen Beitrag, um weitere Informationen zu erhalten.

1. Was für eine Art von Beitrag siehst du in diesem Bild?


AUSSAGE ODER BEILD	RECHTIGE ANTWORTEN	WEIN ANTWORTEN
Bezahlter Beitrag bei einer Online-Zeitung	Werbung	
Markierter Beitrag auf einer Plattform	Falschformal	
Kommentar einer Online-Zeitung	Meinung	
Beitrag auf einer Plattform	Falschformal	
Beitrag von einem Ministerium	Information	
Sponsorter Post in einem Feed	Werbung	
Influencer-Video bei einer Video-Plattform	Meinung	
Beitrag der Tagesschau in einem Social-Media-Kanal	Information	

5 / 21 Was meinst du? Könnten die folgenden Nachrichten große Debatten in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft auslösen?

2 / 4 WÄHLE DEN LINKEN ODER RECHTEN BEREICH

nein

ja



Bundespräsident Steinmeier befürwortet verpflichtenden Dienst an der Gesellschaft

Quelle: Foto: Bundesregierung/Thalhofer/Agf

ZURÜCK
Überspringen
WEITER

BEREICH 2 — BEURTEILEN

Weiter geht's: in diesem Bereich geht es darum, wie gut du die Qualität von Nachrichten einschätzen kannst.



ZURÜCK

WEITER

6 / 21 Sind die folgenden Aussagen zum Thema Nachrichten wahr oder falsch?

4 / 4 WÄHLE FÜR DIE KARTE EINEN DER FELDER

Falsch  
1

Wahr  
2



ZURÜCK
Überspringen
WEITER

7 / 21 Stehen in diesen Beiträgen Tatsachen und Berichterstattung oder die Meinung der Verfasser:innen im Vordergrund?

KLICKE ZUM VERGRÖßERN

WÄHLE EINE ANTWORT AUS

Meinung der Verfasser:innen

Tatsachen und Berichterstattung

BEREICH 3 — FAKTEN CHECKEN

Hier geht es darum, wie gut du die Zuverlässigkeit von Nachrichten und Quellen einordnen und bewerten kannst.



ZURÜCK

WEITER

**Spielzeit** flexibel. 20 -90 Minuten

**Gruppengröße** Der eigentliche Test funktioniert am besten ab 1 Person; das analoge Gamebook ist ausdrücklich für 2–6 Spielende gedacht

**Alter** ab 10 Jahren

**Handreichungen** verfügbare Lehr- und Lernmaterialien für Klasse 5 bis 11

**Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar auf Android und iOS

**Einordnung** Gesellschaftslehre, Politik, Deutsch



## Unser Kommentar

Der Newstest hat uns besonders angesprochen, weil er Medienkompetenz nicht abstrakt predigt, sondern überprüfbar macht. Gerade im Unterricht ist das stark: Lehrkräfte bekommen keinen starren Vortrag, sondern ein flexibles Werkzeug, mit dem sich Vorwissen, Unsicherheiten und Fortschritte sichtbar machen lassen. Wir empfehlen den Newstest, weil er niedrigschwellig ist, viele Varianten bietet und sich sehr gut als Startpunkt für weitere Arbeit zu Nachrichten, Quellen und Desinformation eignet.

# Get Bad News (offiziell: Bad News)

Quellenbewertung

Polarisierung

Trolling

Politik

Verschwörung

Faktenchecks

Gesellschaftskunde



Bad News dreht die Perspektive radikal um: Statt Desinformation von außen zu analysieren, lässt das Spiel uns selbst zum Produzenten von Unsinn, Empörung und Manipulation werden. Wir bauen uns Schritt für Schritt eine Falschmeldungs-Marke auf, sammeln Follower, beobachten unsere Glaubwürdigkeit und lernen sehr schnell, dass Reichweite im Netz selten nur mit Fakten zu tun hat. Entwickelt wurde das Browsergame von DROG gemeinsam mit Forschenden der University of Cambridge; dort wird es als mehrfach ausgezeichnete, kostenlose Intervention gegen Desinformation geführt.

Das Raffinierte an Bad News ist, dass es das System von innen erklärt. Ein Chatbot lotst uns durch die Logik der Manipulation, und plötzlich zählt nicht mehr, ob etwas stimmt, sondern ob es glaubwürdig genug aussieht, emotional genug wirkt und teilbar genug ist. Besonders stark ist die doppelte Währung des Spiels: Wer zu plump lügt, verliert Glaubwürdigkeit; wer zu vorsichtig bleibt, gewinnt keine Reichweite. Genau diese Balance macht sichtbar, warum Falschmeldungen oft nicht wie offensichtlicher Unsinn daher kommen, sondern wie professionell verpackte Halbwahrheiten. Die Unterrichtsinformation zum Spiel betont außerdem die sechs typischen Desinformationstechniken, die im Verlauf sichtbar werden, darunter Emotion, Polarisierung, Verschwörung, Trolling und Diskreditierung.

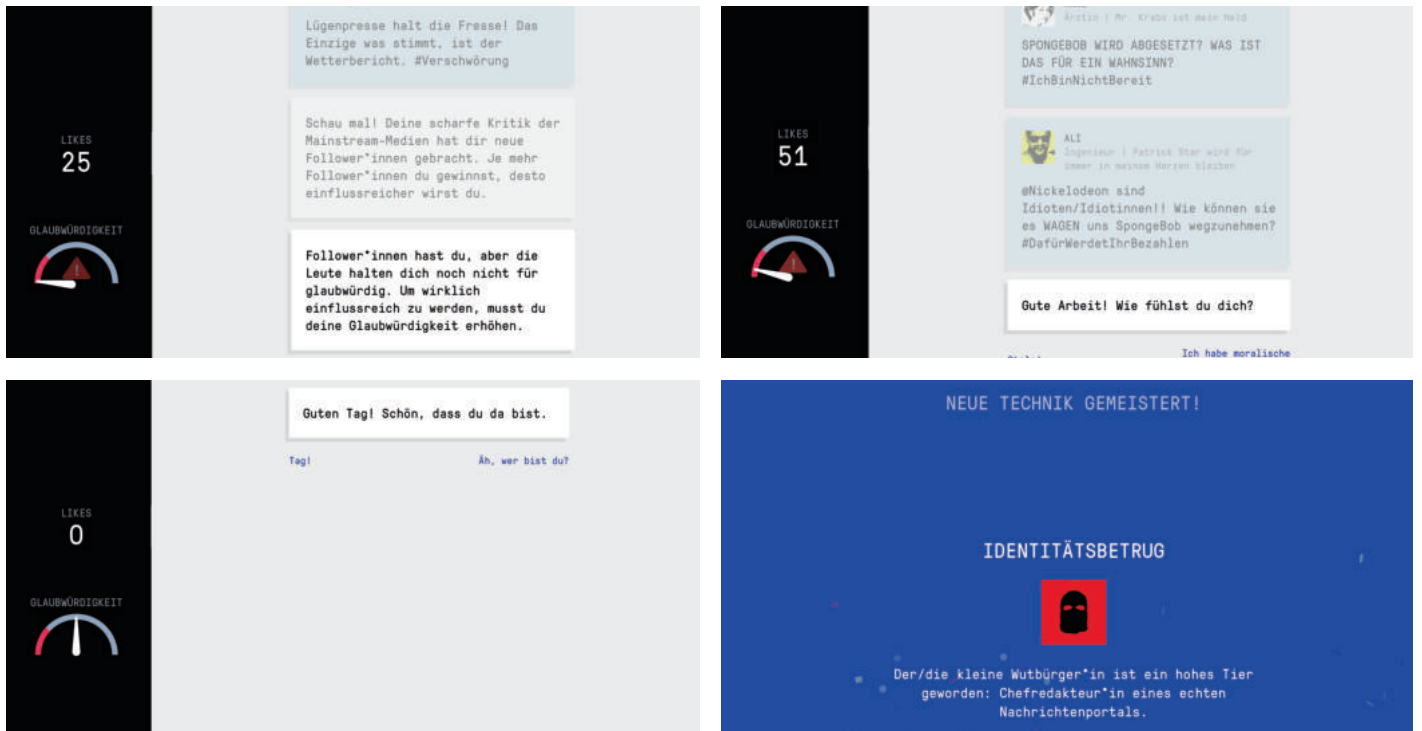
## Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte liegt der Gewinn im Perspektivwechsel. Wer einmal selbst gemerkt hat, wie leicht sich Aufmerksamkeit mit Zuspitzung gewinnen lässt, versteht Fake News anders als nach jedem noch so gut gemeinten Merkblatt. Die offiziellen Infos für Lehrkräfte empfehlen deshalb ausdrücklich, erst zu spielen und anschließend gemeinsam auszuwerten. Genau so wird aus dem kurzen Browserdurchlauf ein Gespräch über Aufmerksamkeitsökonomie, Desinformation, Glaubwürdigkeit und Plattformlogik.

Natürlich braucht das Spiel eine Rahmung. Das Lehrkräfteblatt weist darauf hin, dass einzelne Szenarien emotional belastend wirken können und dass das Spiel

bewusst aus der Rolle von Manipulierenden erzählt. Gerade deshalb funktioniert es im Unterricht am besten als kurze, scharfe Intervention mit Nachgespräch — nicht als isolierter Klickdurchlauf. Dann aber ist Bad News ein sehr effizienter Einstieg in die Frage, warum Falschmeldungen





**Spielzeit** ein Durchlauf dauert etwa 10–20 Minuten

**Gruppengröße** 1-2 Personen pro Gerät

**Alter** ab 14 Jahren

**Handreichungen** offizielles Infoblatt für Lehrkräfte

**Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar im Browser

**Einordnung** Gesellschaftkunde, Politik, Deutsch / Englisch, Ethik



## Unser Kommentar

Bad News hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel sehr klar zeigt, dass Desinformation kein Zufallsprodukt ist, sondern ein kalkulierbares Handwerk. Gerade die Balance zwischen Glaubwürdigkeit und Skandalisierung ist didaktisch stark. Wir empfehlen das Spiel, weil es kurz, prägnant und für Unterrichtsgespräche äußerst ergiebig ist. Seine volle Wirkung entfaltet es aber erst dann, wenn nach dem Spielen gemeinsam besprochen wird, warum bestimmte Strategien so gut funktioniert haben.



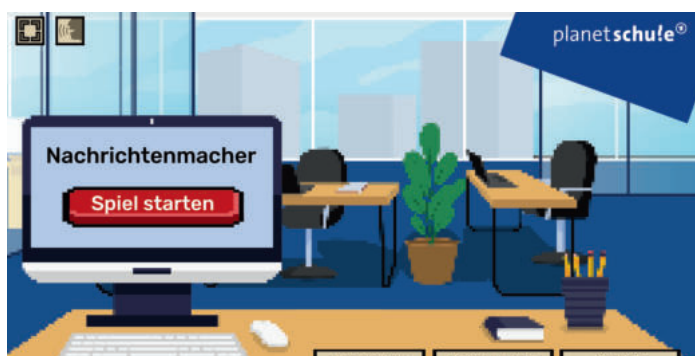
Nachrichtemacher ist eines dieser Lernspiele, bei denen der Slogan schon alles sagt: „Be first but first be sure.“ Wir schlüpfen in die Rolle einer Nachrichtenredaktion und müssen unter Zeitdruck entscheiden, worüber am Ende des Tages tatsächlich berichtet wird. Das klingt überschaubar — und ist gerade deshalb spannend. Denn statt bloß „wahr“ oder „falsch“ anzuklicken, zwingt uns das Spiel dazu, Relevanz, Quellenlage und Zielgruppe zusammenzudenken. Genau damit rückt es erstaunlich nah an echte journalistische Arbeit heran. Das Angebot stammt aus dem SWR-/Planet-Schule-Kontext und richtet sich ausdrücklich an Lernende der Klassen 8 bis 13.

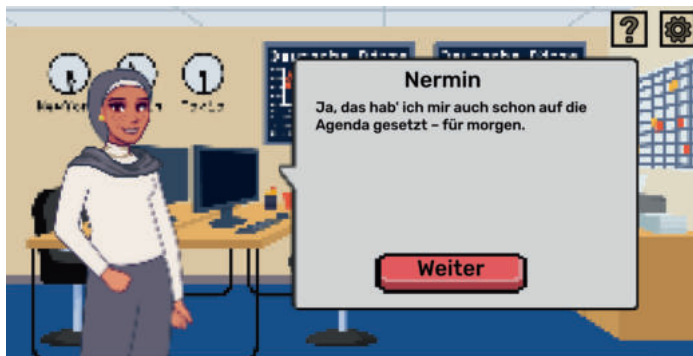
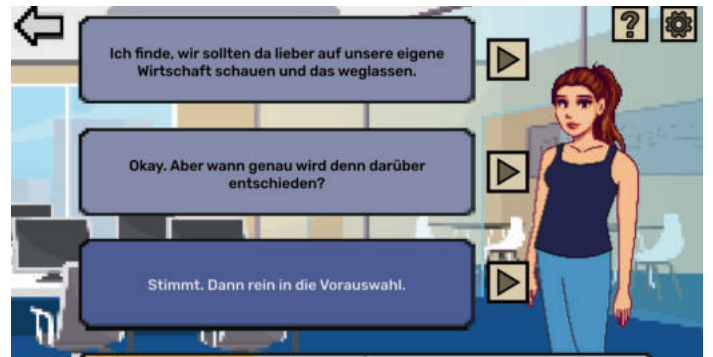
Besonders gelungen ist die konkrete Inszenierung. Man wählt einen von drei realen Nachrichtentagen, prüft eingehende Hinweise, sortiert Meldungen und baut daraus am Ende eine eigene Radiosendung mit vier Topthemen. Begleitet wird das von einer Kollegin, die journalistische Grundsätze wie das Zwei-Quellen-Prinzip erklärt. Das Spiel fragt also nicht nur: „Ist diese Meldung echt?“, sondern auch: „Ist sie relevant?“, „Ist sie ausreichend belegt?“ und „Interessiert sie mein Publikum?“ Genau dadurch vermittelt Nachrichtemacher Nachrichtenkompetenz deutlich praxisnäher als viele klassische Fake-News-Quizformate.

## Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte ist das Spiel doppelt interessant. Erstens ist ein Durchlauf mit etwa 20 Minuten angenehm kompakt. Zweitens gibt es auf Planet Schule nicht nur eine Spielseite, sondern ausgearbeitete Unterrichtsmaterialien für Sek I und Sek II, inklusive Arbeitsblätter, Lösungen und tabellarischen Verlaufsplänen. Die Materialien rechnen je nach Tiefe mit drei bis fünf Unterrichtsstunden. Das zeigt ziemlich deutlich, wo die Stärke des Spiels liegt: Es ist kein Selbstzweck, sondern ein sehr brauchbarer Unterrichts Anlass zu Nachrichtenwert, Quellenkritik, Deepfakes und redaktionellen Entscheidungen.

Unterm Strich ist Nachrichtemacher ein sehr gelungenes Lernspiel, weil es nicht nur Fehler aufdecken lässt, sondern journalistisches Abwägen trainiert. Wer nach einem Browsergame sucht, das Desinformation nicht isoliert, sondern im Zusammenhang von Nachrichtenwert, Publikum und redaktioneller Verantwortung behandelt, bekommt hier ein überraschend treffsicheres Werkzeug.





**Spielzeit** ein Durchlauf dauert etwa 20 Minuten

**Gruppengröße** 1-2 Personen pro Gerät

**Alter** ab 12 Jahren

**Handreichungen** Unterrichtsmaterialien für Sek I und Sek II

**Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar im Browser

**Einordnung** Gesellschaftkunde, Deutsch



## Unser Kommentar

Nachrichtemacher hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel journalistisches Arbeiten erstaunlich konkret und alltagsnah simuliert. Es geht eben nicht nur darum, Fakes zu erkennen, sondern zu entscheiden, was relevant, belegt und für ein Publikum wirklich wichtig ist. Wir empfehlen das Spiel, weil es Quellenkritik, Nachrichtenwert und Medienverantwortung sehr anschaulich zusammenbringt — und durch die guten Sek-I- und Sek-II-Materialien sofort im Unterricht einsetzbar ist.




Fakefinder nimmt sich einen Kommunikationsraum vor, den Jugendliche nur allzu gut kennen: den Messenger-Chat. Genau dort landen im Spiel vermeintliche News, dubiose Bilder, Zuspitzungen und satirische Inhalte. Die Aufgabe ist nicht, einfach nur reflexhaft „Fake!“ zu rufen, sondern sauber zu prüfen: Ist das ein Fakt, ein Fake oder Satire? Gerade dieser Dreischritt ist eine der besten Ideen des Spiels. Denn wer Medienkompetenz ernst nimmt, muss lernen, dass nicht alles Falsche manipulativ ist und nicht alles Zuspitzende automatisch Desinformation bedeutet. Spielerisch kombiniert Fakefinder schnelle Urteile mit echter Recherche. Je nach Level reicht spontane Einschätzung nicht aus; dann müssen Quellen gecheckt, Bilder per Rückwärtssuche untersucht und Webseiten genauer angesehen werden. Die Unterrichtseinheiten von Planet Schule betonen genau das: Schülerinnen und Schüler lernen hier Schritt für Schritt, Quellen zu prüfen, Fakten zu verifizieren und auch Satire als eigenes Genre zu erkennen. Damit ist das Spiel mehr als ein Quiz — es ist ein kleiner Recherchekurs im Messenger-Gewand.

### Pädagogischer Einsatz

Für Lehrkräfte liegt der größte Pluspunkt in der Schulversion. Mit Fakefinder School lassen sich Lernräume anlegen, Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und Themenbereiche auswählen sowie Fortschritte der Klasse live verfolgen. Dadurch wird aus dem Browsergame auf Wunsch sogar eine Klassenchallenge. Klicksafe und SWR heben diese Funktion ausdrücklich hervor. Das ist didaktisch stark, weil damit nicht nur einzeln geklickt, sondern gemeinsames Nachdenken, Vergleichen und Diskutieren organisiert werden kann.

Unterm Strich ist Fakefinder ein sehr brauchbares Unterrichtsspiel zu Quellenkritik, Recherche und digitaler Urteilsbildung. Es ist nicht so erzählerisch wie ein Adventure und nicht so systemisch wie eine Redaktion-Simulation, dafür aber sehr direkt, anschlussfähig und technisch unkompliziert. Gerade weil sich das Spiel so gut an Klassenbedürfnisse anpassen lässt, ist es ein starkes Werkzeug für Medienbildung in der Mittelstufe.

WÄHLE DEINEN CHARAKTER



DIE MUTTI

«Hallo, ich bin die Mama der Runde. Hoffentlich kann ich nach diesem Spiel bei meinen Kindern mitreden.»

Gib deinem Charakter einen Namen:

Test

Schütze deine Daten und verwende am besten einen Namen, der nicht dein echter Name ist.

STARTEN

SO FING ALLES AN!

Diktatoren gehören bekämpft und ausgelacht.  
#standwithukriane  
FACEBOOK.COM

QUELLE CHECKEN

Andre | Heute um 18:30Uhr

OK, das wäre jetzt wirklich ungewöhnlich im diplomatischen Protokoll, dass ein Staatschef dem anderen absichtlich Hasenohren macht...  
Was sagst du zu der Anspielung, dass hier der Konflikt entstanden sein soll, der jetzt zum Krieg geführt hat? Ich weiß ja nicht! 🤔

Test | Heute um 18:30Uhr

So genug gequaselt.

Fake 84%    Kein Fake 16%

Andre | Heute um 18:30Uhr

Richtig! Die Szene hat es so nie gegeben! Das Foto ist montiert aus zwei Bildern, die am Rande eines Treffens in Paris im Dezember 2019 entstanden sind. Macron hat sowohl Putin als auch Selenskyj begrüßt. Davon gibt es jede Menge Bilder, z.B. bei der unabhängigen Bildagentur [IMAGO](#).  
Ich kann mir gut vorstellen, dass die Leute, die daraus das Meme gebastelt haben, das mit einem satirischen Augenzwinkern gemacht haben!  
Übrigens: sowohl [Correctiv](#) als auch [Mimikama](#) haben den Vorfall gecheckt. Selbst in Sri Lanka wurde das Foto von [FactCrescendo](#) umfassend untersucht!



Johanna

Hat einen Artikel geteilt  
Heute um 18:31Uhr

Wooooow, was soll das denn jetzt bitte?



PUTIN STARTET ERSTE RAKETE AUF DIE USA

Der Russe Putin löst den Krieg aus mit den Vereinigten Staaten von Amerika!  
CNN.NEWS  
FACEBOOK.COM

QUELLE CHECKEN

FAKE    KEIN FAKE

Andre | Heute um 18:31Uhr

Oha! Hier wird behauptet, dass die Installation der Mobilfunktechnologie 5G ein massives Vogelsterben in Kroatien ausgelöst habe. Als Beleg werden zwei Bilder gepostet. Das wäre ja wirklich wüst, wenn das stimmt. Aber ist an dem Vorwurf was dran?

Test | Heute um 18:32Uhr

Huch, diese Entscheidung fällt mir schwer. Wäre jemand so lieb, mich zu unterstützen?

Andre | Heute um 18:32Uhr

Wenn du selbst nicht weiter weißt, hilft eine Netzrecherche oder ein gezielter Blick auf eine der etablierten Faktencheckseiten. In diesem Fall war [CORRECTIV](#) schon tätig und hat sich diese Geschichte genauer angesehen: [LINK](#).  
Hilft dir das für deine Einschätzung?

BEWERTUNG

**FALSCH**

Über diese Bewertung

Falsch. Die Bilder stammen nicht aus Kroatien, sondern aus Italien und zeigen die Folgen eines Sturms.

[...] Es ist sehr schwer zu verdauen, bzw. auszuscheiden, weil seine Schmelztemperatur höher als die Temperatur des menschlichen Körpers ist. [...] Weil die Nachfrage nach dieser extrem ungesunden Substanz sehr hoch ist, werden Regenwälder abgeholzt, um mehr Ölpalmen zu pflanzen.

WORLD-FRIEND.DE

QUELLE CHECKEN

Andre | Heute um 18:32Uhr

Was hat denn [Johannas](#) Schokokreme mit den Orang-Utans zu tun? Das Bild ist voll krass!

Test | Heute um 18:33Uhr

Als ich jung war, gab es sowas noch nicht...kann ich mehr Infos dazu bekommen?

Andre | Heute um 18:33Uhr

Wir könnten mal bei [MIMIKAMA.AT](#) schauen. Die Seite klärt Fälle von Internetmissbrauch in der ganzen Welt auf. Tatsächlich, hier steht was zu der Palmöl-Geschichte: [LINK](#)  
Na, was sagst du jetzt?

Test | Heute um 18:33Uhr

Wer aufpasst, muss nicht zweimal fragen!

- Spielzeit** variabel. In der Schulversion kann die Lehrkraft die Spielzeit einstellen; als Unterrichtsbaustein ist mindestens etwa eine halbe Stunde sinnvoll
- Gruppengröße** 1-2 Personen pro Gerät
- Alter** ab 14 Jahren
- Handreichungen** Infobögen, Arbeitsblätter und weitere Unterrichtshinweise
- Kosten** komplett kostenlos. Verfügbar im Browser
- Einordnung** Gesellschaftkunde, Deutsch



## Unser Kommentar

Fakefinder hat uns besonders angesprochen, weil das Spiel sehr konkret dort ansetzt, wo Jugendliche Nachrichten oft wirklich erleben: im Chat, im schnellen Scrollen, im vermeintlich vertrauten Umfeld. Besonders stark finden wir die Verbindung aus spontaner Einschätzung und echter Recherche. Wir empfehlen das Spiel, weil es Quellenprüfung und Medienkritik sehr praxisnah trainiert — und durch die Schulversion mit Lernräumen und Klassenchallenge auch organisatorisch für den Unterricht sehr gut funktioniert.









