

Energizer – #rasendereporter

Kategorien: Bewegung, Kommunikation

Dauer: 10 – 20 Minuten

Material (für 12 Schüler*innen):

- Eine kurze aktuelle Nachrichtenmeldung (auf Handy oder gedruckt)

Vorbereitung

Die Kursleitung geht mit den Schüler*innen auf den Schulhof (Bei Regen: Im Schulgebäude).

-

Spielziel

- Das Spiel ist als „Energizer“ am frühen Morgen oder nach einer Pause gedacht und funktioniert wie das Spiel „Stille Post“. Ziel der Schüler*innen ist es, in der vorgegebenen Zeit (5 Minuten) eine kurze Pressemeldung inhaltlich korrekt wiederzugeben.

Ablauf:

Teil 1: Durchführung des Energizers

- Ein*e Schüler*in bleibt bei der Kursleitung, die anderen verteilen sich so über den Schulhof, dass sie jeweils mindestens 50m voneinander entfernt sind. Im Idealfall entsteht so eine Laufrunde um das Gebäude oder komplett um den Schulhof.
- Die Kursleitung gibt der*dem Schüler*in die Nachrichtenmeldung zum Lesen. Die*der Schüler*in hat 1 Minute Zeit sie zu lesen und sich den Inhalt zu merken.
- Anschließend muss er*sie zu der*dem nächsten Schüler*in laufen und die Meldung möglichst inhaltstreu an diese Person weitererzählen. Diese trägt sie dann allein weiter an die nächste, etc... Die*der letzte Schüler*in kommt am Startpunkt wieder an und muss berichten, welche Nachricht bei ihr*ihm übergekommen ist.
- Für einen größeren Gamification-Modus kann für die Challenge auch noch ein Zeitlimit von 5-6 Minuten gegeben werden.

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**

Teil 2: Auswertung und Überleitung

Frage an die Schüler*innen:

Was war die ursprüngliche Nachricht? Was ist hier gerade passiert?

- Zunächst sammelt die Kursleitung die Antworten und Gedanken der Schüler*innen. Erst dann kommt die Erklärung und Überleitung zum Thema Desinformation

Erklärung:

Sehr wahrscheinlich lautet die überbrachte Nachricht ganz anderes als die ursprüngliche Meldung. Wenn es sehr gut läuft, sind die überbrachten Infos nur verkürzt und nicht falsch. Aber auch dies ist eher unwahrscheinlich.

Das kurze Spiel soll zeigen, dass es gar nicht so einfach ist, Informationen genau wiederzugeben, ohne dass sie sich verändern – selbst wenn man keine bösen Absichten hat. Wenn dann auch noch wenig Zeit hinzukommt und man nicht die Möglichkeit hat, direkt beim Urheber der Nachricht nachzufragen, dann ist die Verzerrung noch größer.

Und genauso funktionieren soziale Netzwerke. Nur NOCH schneller und NOCH größer. Manchmal lässt sich der Ursprung einer Nachricht gar nicht mehr zurückverfolgen und auch nicht, wer sie wie verändert hat. Das ist ein Problem. Denn es zeigt uns, dass wir Infos aus sozialen Netzwerken (je nach Kanal) nicht immer trauen können.

Empfehlung für ...

den Einstieg in das Thema, wenn die Schüler*innen schon einige Schulstunden hinter sich haben und nicht mehr so „aufnahmefähig“ sind. Die Bewegung und der Ortswechsel tun ihnen gut und machen sie frisch für neuen Input. Gleichzeitig kann man mit dem Energizer sehr gut aufzeigen, wie schnell Desinformation durch Verkürzung und falsche Wiedergabe verbreitet wird. Bei absichtlich verbreiteter digitaler Desinformation geschieht dies sehr effektiv, da die meisten Menschen Informationen nur „snacken“. D.h. sie lesen Schlagzeilen und vll. noch den Teaser. Nur in selteneren Fällen lesen sie den ganzen Artikel (oder schauen das gesamte Video) und prüfen die Quelle. So wird für sie nicht sichtbar, dass Informationen erfunden oder verkürzt dargestellt worden sind.