



Facts & Fantasy

Spielanleitung

FACTS & FANTASY

Facts & Fantasy ist ein spielerisches Werkzeug, das Schüler*innen ermöglicht, **Desinformation und Verschwörungserzählungen** zu gesellschaftlichen Themen wie Demokratie, Migration, Klimawandel und Diversität zu erforschen.

In der digitalen Welt sind Falschinformationen, Deepfakes, Bots und Internet-Trolle allgegenwärtig, und beim schnellen Durchscrollen fehlen oft Zeit und Motivation für Faktenchecks. Die Bewertung von Informationen erfordert sowohl Medienkompetenz als auch ein Verständnis der Mechanismen hinter Desinformation und Verschwörungserzählungen. *Facts & Fantasy* setzt genau hier an.

Das Kartenspiel ist sowohl für den **Einsatz im Unterricht** als auch in der außerschulischen Bildungsarbeit geeignet. Es bietet einen thematischen Einstieg und spielerischen Zugang zu den Themen Desinformation und Verschwörungserzählungen. Zudem kann es als Einschub zur Auffrischung oder als Anstoß für Diskussionen über wiederkehrende gesellschaftliche Themen verwendet werden.



Weitere Informationen zum pädagogischen Einsatz, Spielerweiterungen und -ergänzungen sind auf der begleitenden Webseite zu finden.



LOS GEHT'!

Bei *Facts & Fantasy* begeben ihr euch in spannenden Quests auf die Suche nach der Wahrheit. Doch gebt acht, unter euch sind auch ein paar *Scheinhörner*, die auf keinen Fall wollen, dass ihr die Wahrheit findet.

Wie bei „Werwolf“ spielt ihr in 2 Teams mit geheimen Rollen: *Wahrheitsweisen* und *Scheinhörner*.



Keine Lust auf Regeln lesen? Hier geht es zu unserem Regelvideo.

SPIELMATERIALIEN



32 Rollen-Karten

- ◆ 18 Karten *Wahrheitsweisen*
- ◆ 14 Karten *Scheinhörner*



Insgesamt 8 verschiedene Quests mit jeweils:

- ◆ 1 Titelbild-Karte
- ◆ 4-5 Faktencheck-Karten
- ◆ 3 Quiz-Karten



Zum Punkte zählen:

- ◆ 3×2 Ablauf-Karten für die Spielleitung
- ◆ 3×2 Spielplan-Karten
- ◆ 3×2 Spielfigur-Karten (*Scheinhörner* und *Wahrheitsweisen*)

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in mehreren Runden ab. In jeder Runde spielt ihr eine Quest-Karte. Die Rollen bleiben bis zum Ende des Spiels gleich und geheim.

Erklärung der Quest-Karten:

- Die Quests haben 2 Schwierigkeitsgrade:
 - Level 1:** Die Gruppe hat wenig bis kein Vorwissen zum Thema.
 - Level 2:** Vorwissen zum Thema ist bei mehreren in der Gruppe vorhanden. Spielt einfach den Schwierigkeitsgrad, der zu eurer Gruppe passt.
- Jede Quest-Karte gibt zwischen 1 und 3 Punkte.
- Es gibt 2 Arten von Quest-Karten: Faktencheck-Karten und Quiz-Karten.

Die Rundenabläufe von „Faktencheck“ und „Quiz“ unterscheiden sich. Die oberste Karte eures Stapels bestimmt, welche Runde ihr spielt. Achtet darauf, dass ihr in eurem allerersten Spiel zuerst eine Faktencheck-Runde spielt.



9

Ablauf einer Spielrunde „Faktencheck“

Faktencheck-Karten sind entweder *wahr* oder *unwahr*. Jede Faktencheck-Runde läuft in 3 Phasen ab:

1. Informations-Phase

- Die Spielleitung liest die Faktencheck-Karte, welche offen auf dem Stapel in der Mitte liegt, laut vor *ohne sie umzudrehen*.
- Alle (außer die Spielleitung) schließen die Augen.
- Die Spielleitung fordert *NUR die Scheinhörer* auf, ihre Augen zu öffnen und informiert sie durch Umdrehen der Karte, ob der Fakt wahr oder unwahr ist. Die *Scheinhörer* haben dadurch in der folgenden Diskussion einen großen Vorteil.
Aufgepasst: Die *Wahrheitsweisen* müssen in dieser Phase ihre Augen die ganze Zeit geschlossen haben.

- Die Spielleitung dreht die Karte wieder auf die Vorderseite und lässt alle Spieler*innen „aufwachen“.

2. Diskussions-Phase

- Diskussionsrunde: Jetzt haben alle bis zu 3 Minuten Zeit, gemeinsam darüber zu diskutieren, ob der Fakt auf der Karte wahr oder unwahr ist. Bei weniger Diskussionsbedarf kann die Runde auch vorzeitig durch die Spielleitung beendet werden.

Tipp: Nutzt hierfür einfach eine Handy-Stoppuhr.

3. Abstimmungs-Phase

- Nach Ablauf der Zeit: Fordert die Spielleitung alle Spieler*innen auf, gleichzeitig abzustimmen, ob der Fakt wahr ist (offene Hand) oder unwahr ist (Faust).

10

„Abstimmung in 3...2...1...jetzt!“

Aufgepasst: Die *Scheinhörer* müssen nicht falsch abstimmen. Aus taktischen Gründen kann das manchmal sinnvoll sein, um z. B. nicht aufzufliegen.

- Die Spielleitung zählt die Stimmen aus und löst den Fakt anschließend auf, indem sie die Karte umdreht.

Tipp: Der QR-Code auf der Rückseite der Titelbild-Karte führt zu zusätzlichen Infos zum Fakt.

Punktevergabe

Der Fakt wurde richtig zugeordnet oder es gab ein Unentschieden? Die *Wahrheitsweisen* haben gewonnen. Die Karte der *Wahrheitsweisen* wird (auf dem Spielplan) um die angegebene Anzahl an Punkten nach vorne geschoben.



11

Der Fakt wurde falsch zugeordnet? Die *Scheinhörer* haben gewonnen. Die Karte der *Scheinhörer* wird um die angegebene Anzahl an Punkten nach vorne geschoben.

Beispiel: Der Fakt „Alle Vögel bauen Nester.“ ist unwahr.

Die Spieler*innen haben den Fakt als unwahr zugeordnet und lagen damit richtig.

Die *Wahrheitsweisen* schieben nun ihre Team-Karte 2 Felder auf dem Spielplan vor und die Quest-Karte wird auf die Seite der *Wahrheitsweisen* gelegt.

Die Runde ist jetzt zu Ende: Legt die Quest-Karte ab und spielt mit der nächsten Karte vom Stapel weiter.

Tipp: Spielt am besten die 1. Faktencheck-Runde und lest erst danach weiter, wie die Quiz-Runde abläuft.

Ablauf einer Spielrunde „Quiz“

Für die Quizrunde benötigen alle Spielenden einen Zettel und einen Stift.

Die Teams haben unterschiedliche Ziele:

Die *Wahrheitsweisen* wollen die richtige Antwort aufschreiben.

Die *Scheinhörer* wollen absichtlich die falsche Antwort aufschreiben. Anders als in der Faktencheck-Runde haben die *Scheinhörer* hier keinen Wissensvorteil.

- Die Spielleitung liest die Frage laut vor.
- Alle schreiben geheim eine Antwort in GROSSBUCHSTABEN → (A), (B) oder (C) auf und geben der Spielleitung verdeckt die Zettel.
- Die Spielleitung zählt die Antworten geheim aus. Die häufigste Antwort auf den Zetteln wird eingeloggt und die Punkte werden entsprechend der Antwort verteilt.

Punktevergabe

Die eingeloggte Antwort ist *richtig*:

Die *Wahrheitsweisen* bekommen die angegebenen Punkte.

Die eingeloggte Antwort ist *falsch*:

Die *Scheinhörer* bekommen die angegebenen Punkte.

Bei *Gleichstand* erhält das Team Punkte, welches hinten liegt.

Beispiel (10 Spielende + 1 Spielleitung):
Beim Auszählen aller Stimmen ergibt sich folgendes Ergebnis: 2 Stimmen für (A), 3 Stimmen für (B) und 5 Stimmen für (C). (C) wird eingeloggt. Weil (C) die falsche Antwort ist, bekommen die *Scheinhörer* die Punkte.

Die Runde ist jetzt zu Ende: Legt die Quest-Karte ab und spielt mit der nächsten Karte vom Stapel weiter.

12

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team das Zielfeld (8) erreicht hat (die Spielfigur-Karte überdeckt jetzt komplett die jeweilige Spielplan-Karte).

Herzlichen Glückwunsch, euer Team hat die Quest gewonnen!

Die Spielleitung scannt nun den QR-Code auf der Rückseite der Titelbild-Karte. Hier gelangt ihr zu den *Auflösungen* und Erklärungen der Faktencheck-Karten. Die Spielleitung liest die Auflösungen zu den gespielten Karten nacheinander vor.

Falls ihr in mehreren Kleingruppen spielt und noch nicht alle Teams fertig sind, könnt ihr gerne noch die anderen Karten der Quest anschauen und die Fakten diskutieren und übrige Quizfragen beantworten.

WIE GEHT ES WEITER?

Wenn ihr wollt, spielt doch gleich noch eine Runde. Schnappt euch hierfür einfach die Karten einer neuen Quest und verteilt die Rollen neu. Oder entwerft eure eigene Quest zu einem Thema eurer Wahl.



Druckvorlagen, weitere Kartensets, pädagogisches Begleitmaterial und Spielvarianten findet ihr hier



Die Auflösungen und Quellen findet ihr hier



13

MITWIRKENDE

Das Projekt „Facts&Fantasy“ des Berlin Institut für Partizipation wurde von zahlreichen engagierten Menschen entwickelt und begleitet.

Mitglieder des Projektteams waren Tamy Beyeler, Laura Leißner, Stephanie Lorang und Jörg Sommer.

Zusätzliche Unterstützung kam von Anna-Lena Klebinger, Alexander Iwan, Anna-Lea Reinhart, Marvin Hahn, Lola Witzel, Madlen Aßmann, Anna Höfer, Wiebke Stein, Luise Klinger, Sean Low, Josefin Bultmann, Nina Dordevic, Katharina Haslauer und Lilian Karger.

Ganz besonders danken wir allen **teilnehmenden Jugendlichen** – für ihre kreativen Ideen und das Teilen persönlicher Erfahrungen mit den Projektthemen, insbesondere: Luca Angeli, Jonas Malzahn, Merle Jachmann, Lea Jachmann, Emily Meyburg, Timo Kappes, Jan Wagner, Maximilian Glänzer, Elisabeth Enns, Alrik Keßler und Lorena Borchert.



14

Aktiv mitgewirkt haben auch unsere **lokalen Projektpartner:**

- ♦ Die Stadt Heidelberg (Jan Sichau) und der Stadtjugendring e.V. (Selina Armbruster)
- ♦ Der Verein Politik zum Anfassen e.V. aus Hannover Isernhagen (Monika Dehmel)
- ♦ Der Landkreis Marburg-Biedenkopf und das Kreisjugendparlament (Pablo Höfer)
- ♦ Die Klingenstadt Solingen (Evelyn Wurm und Isolde Aigner) und der Jugendtreff Friedenstraße (Günther Schmitz und Fabian Sender)

Die Realisierung von *Facts&Fantasy* wurde durch das nachhaltige Spielekollektiv **Gaiagames** (gaiagames.de) unterstützt. Kevin Luhn und Micha Reimer, beide mit langjähriger Erfahrung in der Spielproduktion, gilt ein besonderer Dank.

Impressum

Ein Projekt des Berlin Institut für Partizipation, Greifswalder Str. 4, 10405 Berlin

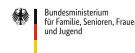
Illustrationen: Anna Penkner, Renate Pommerening

Grafikdesign: Anna Penkner, Renate Pommerening, Luisa Kaiser

Entwickelt und produziert in der Europäischen Union. Gefördert im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.



Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

15

Weitere Informationen und das Regelvideo findet ihr hier:



16