



## Planspiel Fake Hunter

Das Planspiel dient der Ausbildung von Medienkritik bei Schüler\*innen der 8. Jahrgangsstufe. Je nach Unterrichtsvorhaben oder Entwicklungsstand der Klasse ist es auch abweichend von der Alters-Empfehlung einsetzbar.

Was das Spiel von anderen Angeboten abhebt, ist bei der Durchführung die enge Verknüpfung zwischen Bibliothek und Schule. Im Rahmen der Veranstaltung werden Schülerinnen und Schüler zu „Fake Hunttern“ ausgebildet. Den Handlungsrahmen bildet ein Journalismus-Krimi. Ein seriöser Zeitungsverlag benötigt die Hilfe der Fake Hunter-Detektei, weil ihm das Newsportal „Supernews“ immer mehr Kund\*innen wegschnappt, es mit der Wahrheit aber nicht so genau nimmt.

Den Schüler\*innen werden Instrumente an die Hand gegeben, um Fake News zu entlarven. Für die Zeit des Planspiels erhält die Schulklasse einen vorübergehenden Zugang zu den täuschend echt gestalteten „Supernews-Meldungen“, die die Fake Hunter-Projektgruppe extra für diesen Zweck erstellt hat, und erhält den Auftrag Supernews das Handwerk zu legen.

Unter analogen Bedingungen besteht das Spiel aus drei Phasen, (Fake Hunter Ausbildung, Arbeitsphase, Auswertung) die wechselweise unterschiedlich rhythmisiert in der Bücherhalle oder in der Schule abgehalten werden können. Derzeit erproben wir eine Digitalvariante in einem Termin. Wir veranschlagen für die Durchführung 2 - 3 Zeitstunden. Dabei muss Corona bedingt der „Veranstaltungsort Bücherhalle“ in den Hintergrund treten und die Werkzeuge der eBücherhalle oder jene aus dem Internet nehmen mehr Raum ein.

Wir benutzen unsere Konferenzsoftware „ZOOM“ für die digitalen Schulungen.

Weitere Informationen finden Sie auch auf der Bücherhallenhomepage im Bereich [„Lernwelten“](#).

Bei Interessen wenden Sie sich bitte an:

[Fakehunter@buecherhallen.de](mailto:Fakehunter@buecherhallen.de)