

Gruppen	5			<b>Newsbusters</b>			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
		Zeit							
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
	35	25	0	▼ Phase 1: Einleitung und Übersicht					
1	5	5		Lust machen, Anteaern des Themas	Themeneinführung	Fragerunde, Input, Was interessiert besonders (worüber sie sich informieren)?  Anschließend: Einführung in das fiktive Setting: Die Newsbusters suchen Nachwuchs! Alle Teilnehmenden sind Bewerber, um Teil der besten Anti-FakeNews Zeitung zu werden. Dazu zunächst ein Kennenlernen, dann sollen sie eigene kleine Agenturen gründen und im Teamplay die besten Nachrichten schreiben, mit FakeNews andere auflaufen lassen und selbst die Versuche der anderen erkennen.			
2.1		10		Meinungen & Eigenschaften anderer kennenlernen	Warm Up	Alle die... ? (Spiel 32) im Stuhlkreis	<a href="http://www.praxisjugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kennenlernspiele.html">http://www.praxisjugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kennenlernspiele.html</a>		
2.2	5			Durchmischung	Gruppenbildung	So wie die Teilnehmenden am Ende des Spiels sitzen durchzählen und gleichgroße Gruppen bilden lassen. Bei 16 Teilnehmenden eignen sich z.B. vier 4er Gruppen, die jeweils 2 Laptops erhalten. 4er Gruppen sollte der Richtwert sein. Arbeitstische sollten schon vorbereitet sein, Koffer mit Handouts stehen auf Tischen bereit.	Geheimkoffer mit Handouts, Kreppband und Stiften		
3	5			Gruppenzusammenhalt, Identität	Nachrichtenagentur basteln	Name + Themen + (Logo) entwerfen lassen. Logo auf Koffer befestigen. Erste "Agentur" erhält einen Punkt.	Handout für Agentur-Logo und Themen, Kreppband, Flipchart (zum notieren der Punkte und Agenturnamen)		
4.1		10		Intro: Fakten	Toolkit	Handouts zu Fake-News, Indikatoren, Pressekodex, Formate von Nachricht besprechen			
4.2	20			Intro: Fakes: Auf Problematik aufmerksam machen	Quiz 1	Fake oder nicht Fake, Tinder-style Quiz inkl. kurzer Diskussion. Zuvor Handouts zu Fake-News mit Koffer austeilen.	Quiz 1		
	40	45	0	▼ Phase 2: News erstellen					
5	10			Toolverständnis	Intro 24aktuelles	Tool vorstellen, Aufgabenstellung: Jedes 2er Team vor einem Laptop soll 2 News verfassen: eine davon Fake-News, die andere real. Am Ende als PDF speichern und ausdrucken lassen.			
6	15	45		Methoden kennenlernen, sich in Schreiber hineinversetzen	Schreibephase	Teilnehmende anleiten sich zu einigen, welches Thema sie bearbeiten wollen und ob sie Fake oder Nicht-Fake schreiben. Hinweisen auf mögliche Aufgabenteilung von Schreiben, Bilder suchen, Recherchieren. Auch auf Handouts hinweisen. Schreiben lassen und Gruppen bedarfsweise unterstützen.	1 Laptop pro 2 Personen		Skalierbarkeit: Mehr Nachrichten verfassen lassen. (Immer in 2er Schritten für Fake/Nicht-Fake, Maximal ca. 6 pro 2er Team am Laptop)
7	15			Entspannung	<b>PAUSE (für Teilnehmende)</b>	Sammeln der Nachrichten und Ausdrucken	Mind. 2 Blatt Papier pro PC, Drucker		WLAN Drucker machen sich gut, ansonsten auf Stick sammeln oder im Notfall nur auf den Rechnern öffnen.
	20	60	0	▼ Phase 3: News analysieren (Kurzvariante)					

Gruppen	5			Newsbusters			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
8	20	60		Methoden erkennen, Nachforschungsmöglichkeiten wahrnehmen, Haltungen begründen, kritisch Hinterfragen	Vorstellung & Quiz	Jede Gruppe stellt ihre News vor, andere entscheiden via Meldung, ob sie wahr oder falsch sind mit Begründung. Nachfragen gelten als Nachforschen -> Ersteller müssen dabei wahrheitsgemäß antworten. Die Agentur, mit der ersten richtigen Meldung erhält einen Punkt. Wurde ein Fake nicht erkannt erhält die erstellende Agentur einen Punkt.			Skalierbarkeit (auch für die nächsten Schritte): Wurden mehr Nachrichten verfasst, wird mehr Zeit benötigt
	40	140	0	▼ Phase 3: News analysieren (Langvariante)					
8.1	20	60		Methoden erkennen, Nachforschungsmöglichkeiten wahrnehmen, Haltungen begründen, kritisch Hinterfragen	Analysephase	Nachrichten werden in entsprechende Koffer gepackt und zum Start in die Mitte des Raumes gestellt. Gruppen schnappen sich Koffer einer anderen Gruppe und Analysieren auf Fake-News. Sind welche erkannt, müssen sie sich eine Begründung und Richtigstellung überlegen.			
8.2		20			Weitere Analysephasen	Nochmals an andere Gruppe Weitergeben			
8.3	20	60			Vorstellung der Ergebnisse	"Vermeintliche" Fake-News und Richtigdarstellung präsentieren, Ersteller offenbaren Ergebnisse und präsentieren eventuell tatsächliche Fake-News. Erkannte Fake-News geben den Finder*innen einen Punkt, übersehene den Schreiber*innen.			
	30	0	0	▼ Phase 4: Reflexion					
9.1	10			Outro (Encore): Können Fakes im Vergleich zu vorher besser erkennen (hoffentlich)	Quiz 2	Quiz 2, gespielt in "1,2 oder 3 Manier": In den 3 Bahnen Fake, Muss man nachsehen und Nicht-Fake gilt es sich vor der Präsentationsfläche zu stellen. Animieren zum Umherlaufen, da dadurch andere Spielende verwirrt werden. Nach Countdown wird aufgelöst. Keine Punkte: Die Newsbusters wollen sehen, ob alle etwas gelernt haben.	Tape, um die Felder auf dem Boden zu markieren, Licht- oder Soundsignal, um die richtige Antwort anzuzeigen, Musik während Auswahl-Phase		
9.2				Eigenexpertise wahrnehmen	Jury	Aus jeder Gruppe ein Jury-Mitglied: Alle ziehen sich mit einer WS-Leitung und allen Fakes zurück und bewerten gemeinsam Nachrichten (verschiedene Indikatoren möglich: Lustig, Realistisch, Wütend, Bildwahl, Wortwahl etc.), jede Agentur erhält eine Urkunde für einen ausgezeichneten Fake	Urkunden		Parallel zu Schritt 9.1
10	5			Jeder ist Gewinner, Fakes sind unterschiedlich	Juryentscheidung	Jedes Jury-Mitglied präsentiert eine Urkunde und entsprechenden Fake, Glückwünsche an Gewinner.  Anschließend: Punktzahlen anschauen und verkünden, dass alle Ergebnisse zufriedenstellend für die Newsbusters waren: Alle werden aufgenommen!			
12	15			Realitätsbezug herstellen	Diskussion	Frage beantworten = Skittles / M&Ms: Häufige Themen und Ereignisse, Häufige Feindbilder, Adressat (weißer Wutbürger?), Angesprochene Gefühle, Was war am hilfreichsten beim "Enttarnen"?	Mehrere Packungen Skittles		
Minuten	145,0	210,0	0,0						
Stunden	2,4	3,5	0,0						