



FAKE? ODER FAKT!

SPIELANLEITUNG



SO GEHT DAS
SPIEL



SPIELANLEITUNG

FAKE? ODER FAKT!

Das Spiel *Fake? Oder Fakt!* Richtet sich an Kinder zwischen acht und zwölf Jahren. Empfohlen wird es für Kinder der fünften und sechsten Klasse. Das Spiel ist für zwei bis vier Spieler geeignet. Das Spiel dient dazu, das gelernte Wissen am Ende der Einheit *Fake News* anzuwenden und falsche Nachrichten von richtigen Nachrichten zu unterscheiden. Ziel des Spiels ist es, ein Gefühl dafür zu entwickeln, welche Eigenschaften auf eine falsche Nachricht hinweisen.

DAS SPIEL VORBEREITEN

Das Spiel besteht aus 30 Spielkarten (bei Bedarf können mit einer Blankovorlage neue Karten eigenständig entwickelt werden), 12 Joker-Karten, einem Spielbrett, einem Beilagenheft sowie verschiedenen Eichhörnchen, die als Spielfiguren fungieren. Alle Unterlagen können ausgedruckt werden. Dafür empfiehlt sich ein Farbdrucker sowie möglichst festes Papier. Zu Beginn wird das Spielbrett in den Größen A4 oder A3 ausgedruckt. Anschließend können die Spielkarten sowie die Joker-Karten auf A4 Bögen ausgedruckt werden. Die Karten müssen doppelseitig bedruckt werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass das Papier im Einzug des Druckers sehr gerade liegt. Anschließend werden die Karten ausgeschnitten. Zum Schluss werden die Eichhörnchen ausgedruckt – für jeden Spieler eine Figur – nach Möglichkeit auf Pappe geklebt und ausgeschnitten.

Ein Kartenset besteht aus jeweils sechs Karten mit Nummern auf der Frontseite. Jedes Kartenset hat unterschiedliche Farben und Muster. Jedes Kartenset wird der Reihe nach zu einem Stapel zusammengefügt, sodass die Karte mit der Zahl 1 oben liegt und die Karten mit der Zahl 6 ganz unten ist. Die Rückseiten dürfen vorher nicht angeschaut werden. Die Joker-Karten werden gemischt und zu einem Stapel zusammengefügt.

DIE SPIELKARTEN UND DAS BEILAGENHEFT

Jedes Kartenset besteht aus sechs Karten. Die Karten mit der Nummer 1 sind jeweils eine Nachricht. Jede weitere Karte gibt mehr Informationen über die Nachricht preis: es werden Hinweise gegeben, ob es sich um eine falsche oder eine richtige Nachricht handelt. Zum Schluss wird auf den Karten mit der Nummer 6 aufgelöst, ob es sich um eine *Fake* oder *Fakt Nachricht* handelt. Das Beilagenheft gibt Aufschluss, welche Hinweise auf den Karten waren, die auf eine *Fake Nachricht* hingewiesen haben. Darüber hinaus werden die Quellen und Lizenzen genannt sowie weitere Informationen gegeben.

DAS SPIEL

Alle Spieler beginnen am Startfeld. Der jüngste Spieler darf beginnen und sich einen Kartenstapel aussuchen. Die erste Karte wird umgedreht und laut vorgelesen. Anschließend darf der Spieler sich entscheiden, ob er den Stapel weitergibt oder das Rätsel direkt auflöst, indem er sagt, ob es sich um eine *Fake* oder eine *Fakt Nachricht* handelt.

Wenn der Spieler sich dazu entscheidet, das Rätsel aufzulösen, wird die letzte Karte (Karte 6) laut vorgelesen. Auf der letzten Karte wird bekannt gegeben, ob die Nachricht auf der ersten Karte eine *Fake* oder eine *Fakt Nachricht* war. Liegt der Spieler richtig, darf er mit seiner Spielfigur fünf Felder nach vorne gehen. Liegt der Spieler falsch, muss er zwei Felder zurück gehen (sollte sich der Spieler noch auf dem Startfeld befinden, bleibt er mit seiner Spielfigur einfach dort stehen). Danach wird im Beilagenheft gemeinsam nachgeschaut, welche Hinweise in den Karten versteckt waren, die auf eine *Fake Nachricht* hingewiesen haben. Das Kartenset wird danach aussortiert und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn darf sich einen neuen Kartenstapel aussuchen.

Sollte der Spieler sich allerdings dazu entscheiden, das Rätsel nicht aufzulösen, wird der Stapel im Uhrzeigersinn weitergereicht. Der zweite Spieler darf sich entscheiden, ob er (bevor er sich die zweite Karte anschaut) das Rätsel auflösen möchte oder nicht. Wenn er das Rätsel nicht auflösen möchte, darf er die zweite Karte aufdecken. Auch diese wird laut vorgelesen. Danach darf der zweite Spieler erneut entscheiden, ob er das Rätsel auflösen möchte oder ob er den Stapel lieber an den nächsten Spieler weitergibt.

In dieser Reihenfolge wird jeder Kartenstapel bearbeitet, bis ein Rätsel aufgedeckt wurde oder bis die sechste Spielkarte das Rätsel von selbst auflöst. Je früher ein Rätsel richtig aufgedeckt wird, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Jeder Punkt bedeutet ein Feld vorwärts auf dem Spielbrett. Löst man das Rätsel bereits bei der ersten Karte, erhält man 5 Punkte. Bei der zweiten Karte bekommt man 4 Punkte. Die dritte Karte gibt 3 Punkte und die vierte Karte gibt 2 Punkte. Bei der fünften Karte erhält man noch 1 Punkt. Der Spieler, der als erster am Ziel angelangt ist, hat gewonnen. Das Spiel kann mit den restlichen Spielteilnehmern so lange weitergespielt werden, bis keiner mehr übrig ist.

Auf dem Spielbrett sind vier Joker-Felder abgebildet. Landet ein Spieler direkt auf einem Joker-Feld, darf er eine Karte von dem Stapel der Joker-Karten nehmen. Der Spieler darf den Joker einsetzen, wann er möchte. Allerdings muss er mindestens eine Runde abwarten und selbst am Zug sein. Sobald ein Joker gespielt wurde, wird er wieder unter den Joker-Stapel gelegt. Bei Bedarf wird der Joker-Stapel zwischendurch gemischt.

Quellen, Lizenzen, Produktion

Nachrichten für Kinder – ein Projekt der [HOOU](#) und der [HAW Hamburg](#).

Text, Inhalt, Gestaltung

Sofern die Urheber und Urheberinnen oder Autoren und Autorinnen sowie Quellen nicht kenntlich gemacht wurden, wurden die Texte, Inhalte sowie die Gestaltung von Silvana Komani, Kira Teichert, Hjalte Meyn produziert und unterliegen der Lizenz: [CC BY](#)



Grafik (der Figuren „Toni“ und das „Eichhörnchen“)

Urheberinnen: Sharon Sacks und Sarah Locher. Lizenz: [CC BY NC ND](#)

