

# Lehrerheft

**Schulform:** Grundschule  
**Jahrgang:** 4./ 5. Klasse

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Thema des Lernbereichs</b>       | Medienkompetenz und kritischer Umgang mit Informationen              |
| <b>Thema der Unterrichtseinheit</b> | Fake News entlarven – Wie wir Wahrheit von Lüge unterscheiden können |
| <b>Thema der Unterrichtsstunde</b>  | Fake Hunter Junior: Auf der Spur falscher Nachrichten                |

## Liebe Lehrkräfte,

Mit „Fake Hunter Junior“ lernen die Schülerinnen und Schüler spielerisch, Fake News zu erkennen und kritisch mit Informationen umzugehen. Das Spiel vermittelt grundlegende Methoden der Medienkompetenz und zeigt, wie man Nachrichtenquellen hinterfragt. Dieses Lehrerheft bietet Ihnen eine strukturierte Anleitung zur Einbindung des Spiels in den Unterricht sowie dazu passende Arbeitsblätter.

Das Spiel richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 4 bis 5. Ziel ist es, die Medienkompetenz zu stärken und ihnen Werkzeuge zur Überprüfung von Informationen an die Hand zu geben.

**Im Folgenden finden Sie eine exemplarische Unterrichtseinheit, inklusive eines Vorschlages zu einer Einbettung des Spieles in den Stundenablauf. Unterstützt wird diese Einbettung durch Vorlagen von Arbeitsblättern.**

## **Inhaltsverzeichnis**

|   |   |
|---|---|
| EINFÜHRUNG.....                               | 1 |
| SPIELINFORMATIONEN .....                      | 1 |
| INTEGRATION UND PLANUNG .....                 | 3 |
| ENTWURF UNTERRICHTSEINHEIT .....              | 4 |
| EINSATZ VON ARBEITSBLÄTTERN/ MATERIALIEN..... | 5 |
| LITERATURNACHWEISE .....                      | 6 |

# EINFÜHRUNG

## ALLGEMEIN

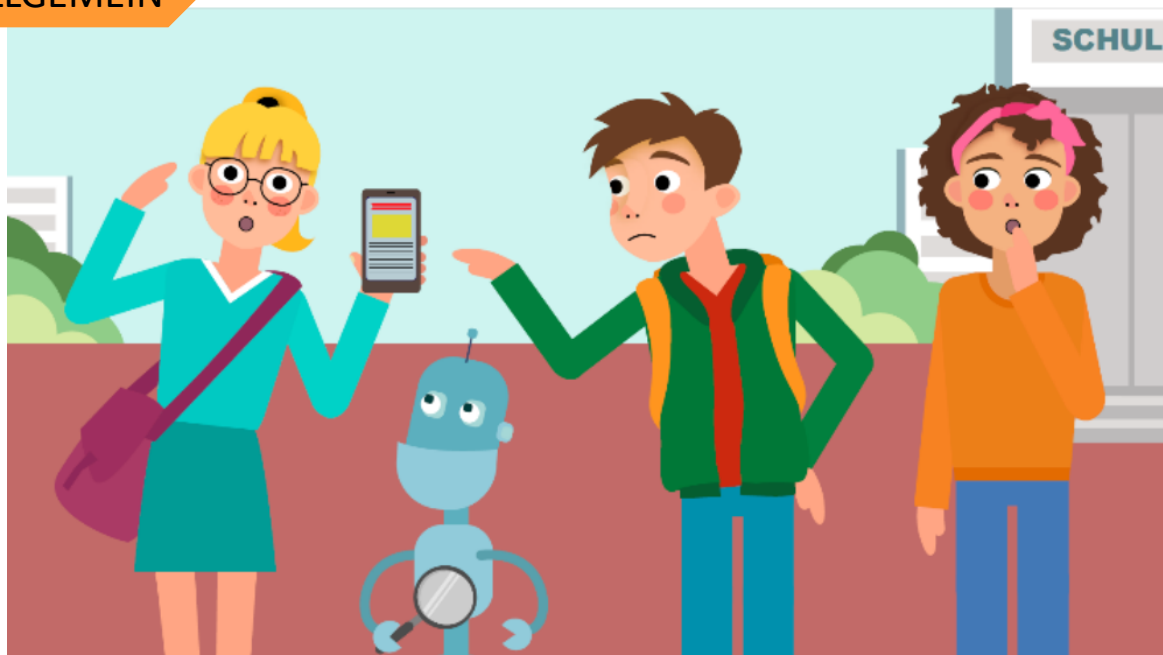


Abbildung 1 <https://www.diefakehunter.de/fakehunter/infos-fuer-multiplikatoren/krimispiel-junior.html> (letzter Zugriff: 05.03.2025)

Das Spiel „Fake Hunter Junior“ behandelt das Thema Fake News und Medienkritik. Es wurde von der Büchereizentrale Schleswig-Holstein in Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Schleswig-Holstein entwickelt. Das Spiel wurde 2019 mit dem Medienkompetenzpreis Schleswig-Holstein ausgezeichnet und bietet einen spielerischen Zugang zur Förderung von Informations- und Recherchekompetenzen.

## Das Spiel

„Fake Hunter Junior“ ist ein digitales Planspiel, das die Schülerinnen und Schüler in die Rolle von Nachwuchsdetektiven versetzt. In der fiktiven Gemeinde Seedorf sorgt ein Zeitungsartikel über den geplanten Bau einer Chemiefabrik für Aufregung. Die Kinder Emma, Ole und Samira zweifeln jedoch an der Darstellung und beginnen, Nachforschungen anzustellen.

Die Spielerinnen und Spieler helfen den Figuren, indem sie verschiedene Artikel und Berichte analysieren, Suchmaschinen nutzen und Prüfwerkzeuge anwenden, um Fake News zu entlarven. Dabei lernen sie, wie man Informationen auf ihre Glaubwürdigkeit überprüft und welche Strategien zur Erkennung von Falschmeldungen hilfreich sind.

## SPIELINFORMATIONEN

|   |  |
|---|--|
| <b>Titel</b>  | Fake Hunter Junior   |
| <b>Genre</b>  | Bildungs- und Recherche-Spiel  |
| <b>Thema</b>  | Fake News erkennen und Medienkompetenz fördern   |
| <b>Beschreibung</b>                                   | Die Schülerinnen und Schüler übernehmen die Rolle von Fake Hunttern und überprüfen verschiedene Nachrichtenquellen auf ihren Wahrheitsgehalt. Dabei nutzen sie Recherchemethoden, um Fakten von Falschmeldungen zu unterscheiden. Das Spiel spielt in der fiktiven Gemeinde Seedorf, wo ein Zeitungsartikel über den Bau einer Chemiefabrik überprüft werden muss. |
| <b>Plattform</b>                                      | Online ( <a href="https://www.diefakehunter-junior.de">https://www.diefakehunter-junior.de</a> )   |
| <b>Systemanforderungen<br/>(Mindestanforderungen)</b> | Internetzugang<br>PC, Laptop oder Tablet mit aktuellem Browser   |
| <b>Altersfreigabe</b>                                 | Ab 9 Jahren  |
| <b>Kosten</b>   | Kostenlos  |
| <b>Spieldauer</b>                                     | Ca. 45 Minuten   |
| <b>Spieldauer Unterrichtseinheit</b>                  | 90 Minuten (inkl. Vor- und Nachbereitung)  |
| <b>Erwerb über</b>                                    | Direkt spielbar unter <a href="https://www.diefakehunter-junior.de">https://www.diefakehunter-junior.de</a>  |

# INTEGRATION UND PLANUNG

|   |  |
|---|--|
| <b>Jahrgangsstufe/ Altersgruppe</b>                 | 4. und 5. Klasse   |
| <b>Fachbereich</b>                                  | Deutsch  |
| <b>Vorbereitungszeit Lehrkraft</b>                  | 30-60 Minuten  |
| <b>Thematische Einbettung in den Rahmenlehrplan</b> | Das Spiel unterstützt den Erwerb von Lesekompetenzen sowie den kritischen Umgang mit Sachtexten und Medien. Schülerinnen und Schüler lernen, Informationen aus unterschiedlichen Quellen zu analysieren, Fake News zu erkennen und Recherchestrategien anzuwenden.   |
| <b>Lernziele</b>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schülerinnen und Schüler (SuS) wenden Lesestrategien zur Texterschließung an.</li> <li>➤ SuS erkennen und hinterfragen Fake News.</li> <li>➤ SuS nutzen Suchmaschinen und weitere Recherchemethoden zur Überprüfung von Informationen.</li> <li>➤ SuS können zwischen faktenbasierten und manipulativen Texten unterscheiden.</li> </ul>  |
| <b>Erwartete Lernresultate</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ SuS verstehen die Merkmale eines Zeitungsartikels.</li> <li>➤ SuS können die Glaubwürdigkeit von Nachrichten kritisch bewerten.</li> <li>➤ SuS können Recherchewerkzeuge gezielt einsetzen, um Informationen zu überprüfen.</li> <li>➤ SuS reflektieren die Bedeutung von Fake News und deren Auswirkung auf die Gesellschaft.</li> </ul> |
| <b>Technische Voraussetzungen</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ PC oder Tablet mit Internetzugang</li> <li>➤ Ausgedruckte Arbeitsblätter zum Ausfüllen</li> <li>➤ Evtl. Beamer oder Smartboard für die Einführung</li> </ul>  |
| <b>Weitere Lernvoraussetzungen</b>                  | -/-  |

# ENTWURF UNTERRICHTSEINHEIT

## DER VERLAUFSPLAN

| Zeit  | Unterrichtsschritt | Lehrkrafttätigkeit   | Schülertätigkeit   | Material   |
|-------|--------------------|--|--|--|
| 20min | Priming            | Begrüßung und Einführung ins Thema:<br>Was sind Fake News?<br>Impuls durch manipulierte Nachricht  | SuS reagieren auf Impuls, diskutieren über Falschmeldung (Sprache, Mimik, Gestik); erste Vermutungen zum Spieltitel äußern | Tafelbild, Impulsnachricht, M1: Präsentation zur Spielvorbereitung               |
| 40min | Tutorial & Play    | Technische Einführung: Webseite öffnen, Funktionsweise erklären (ggf. Beamer/PowerPoint)<br>Einteilung in 3er-Gruppen, Ausgabe des Arbeitsblattes, Begleitung der Spielphase, Unterstützung bei Fragen | Die SuS beginnen mit dem Spiel und bearbeiten parallel die ausgegebenen Arbeitsblätter, Gruppenarbeit                      | Tablets, Kopfhörer, Beamer, Spiel (Webseite)<br>Arbeitsblatt M2: Spielbegleitung |
| 30min | Debriefing         | Reflexion: Was wurde gelernt? Was macht eine Nachricht glaubwürdig? Vergleich der Spielergebnisse  | SuS bearbeiten die Arbeitsblätter in Einzelarbeit<br>SuS stellen ihre Ergebnisse der Klasse vor                            | Arbeitsblatt M3: Zeitungsartikel analysieren & Fake News erkennen                |

Notizen:

---

---

# EINSATZ VON ARBEITSBLÄTTERN/ MATERIALIEN

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über alle bereitgestellten Materialien, die Sie sowohl für die Vorbereitung der Stunde als auch während der verschiedenen Unterrichtsphasen benötigen.

| Für die Lehrkraft              |                  | SchülerInnen   |
|--------------------------------|------------------|--|
| Vorbereitung                   | Durchführung     | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ M1-Priming: Präsentation zur Spielvorbereitung</li><li>➤ M2-Play: Spielbegleitung</li><li>➤ M3-Debriefing: Nachbereitung</li></ul> |
| ➤ Einführungsheft              | ➤ Lösungsblatt 1 |  |
| ➤ Überblick über Spielmechanik | ➤ Lösungsblatt 2 |  |

## HINWEISE

### HINWEISE PRIMING

Die Priming-Phase Die **Priming-Phase** soll den SuS ein *kritisches Medienbewusstsein* vermitteln und sie für das anschließende Spielerlebnis sensibilisieren. Ziel ist es, ein erstes Verständnis für den Begriff **Fake News** aufzubauen und die Relevanz des Themas in ihrem eigenen Alltag zu verdeutlichen.

### HINWEISE DEBRIEFING

### ZIELE

In der Nachbereitungsphase sollen die SuS für die Gefahren und Auswirkungen von **Desinformation** und **Fake News** sensibilisiert werden.

In Verbindung mit dem emotionalen Einstieg aus der **Priming-Phase** (z. B. der manipulierten Nachricht) reflektieren die Schüler:innen ihre Erfahrungen aus dem Spiel *Fake Hunter Junior* und übertragen das Erlebte auf ihre eigene Lebenswelt.



Abbildung 2 <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-f-bis-z/hatespeech-und-fake-news/fake-news/fake-news-ein-ueberblick> (Zuletzt zugegriffen am 13.05.2025)





Abbildung 3 <https://care-app.de/blog/handbuch-digitale-kita/die-digitale-realitaet-der-kinder-medienkompetenz-in-kindertageseinrichtungen> (zuletzt zugegriffen am 13.05.2025)

Den SuS sollte vermittelt werden, dass Fake News eine reale Gefahr für die Gesellschaft darstellen können. Falschinformationen beeinflussen nicht nur Meinungen, sondern auch Entscheidungen, Diskussionen und das gesellschaftliche Klima.

Die SuS sollen begreifen, dass es **Verantwortung** und **Medienkompetenz** erfordert, Informationen zu prüfen, Quellen zu hinterfragen und eigene Recherchen anzustellen. So kann die spielerische Erfahrung mit der Lebenswelt der Kinder verknüpft und ein nachhaltiges kritisches Denken gefördert werden.

## LITERATURNACHWEISE

Arbeitsstelle Bibliothek und Schule der Büchereizentrale Schleswig-Holstein (Hrsg., 2019). Die Fake Hunter. Planspiel zur Vermittlung von Medienkritik der Büchereizentrale Schleswig-Holstein und der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein. Für SchülerInnen ab der 8. Klasse. DieFakeHunter AHi.pdf <https://www.bz-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>

Bücherzentrale Schleswig-Holstein (2023): fakehunter. Letzter Aufruf am 17.07.2023 unter: <https://www.diefakehunter.de/fakehunter.html>

Ministerium für Bildung Jugend und Sport (MBJS) (2016): Teil B fächerübergreifende Kompetenzen. Letzter Zugriff am 11.07.2023 unter: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche\\_Fassung/Teil\\_B\\_2015\\_11\\_10\\_WEB.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_B_2015_11_10_WEB.pdf)

FakeHunter Junior:

<https://www.diefakehunter-junior.de/>

Erklärfilm:

<https://www.youtube.com/watch?v=PsgWbxUsB3Y>