

# Ausfüllbogen

## Spielinformationen

**Titel:** Fake Hunter Junior

**Genre:** Detektivspiel, Medienbildung, Serious Game

**Thema:** Fake News – Erkennen, Prüfen und verantwortungsbewusster Umgang mit digitalen Medien

**Beschreibung (kurze Zusammenfassung):**

*Fake Hunter Junior* ist ein browserbasiertes Spiel, bei dem die Schüler:innen gemeinsam mit den Figuren Emma, Ole und Samira Fake News aufdecken. In einer fiktiven Dorfgemeinschaft stoßen sie auf verdächtige Artikel und Hinweise, die sie mit Hilfe kindgerechter Recherchetools überprüfen müssen. Ziel ist es, Falschinformationen zu entlarven, Medienkompetenz zu fördern und eine reflektierte Haltung im Umgang mit digitalen Informationen zu entwickeln.

**Plattform:** Browserbasiert (PC, Tablet), ohne Installation

**Systemanforderungen (Mindestanforderungen):**

Internetzugang  
Aktueller Browser  
Optional: Kopfhörer

**Altersfreigabe:** Empfohlen ab 9 Jahren

**Kosten:** Kostenfrei

**Spieldauer (insg.):** Ca. 45-60 Minuten

**Spieldauer Unterrichtseinheit (in min):** 90min (inkl. Einführung & Reflexion)

**Zugang über:** <https://www.diefakehunter.de>

## Pädagogische Integration

<b>Jahrgangsstufe / Altersgruppe:</b>	4./5. Klasse
<b>Fachbereich:</b>	Deutsch, Sachunterricht
<b>Vorbereitungszeit für Lehrkräfte:</b>	45-60 min.

### **Thematische Einbettung in den Rahmenlehrplan:**

Lesekompetenz und Mediennutzung  
Kritischer Umgang mit Informationen  
Digitale Grundbildung / Medienkompetenz  
Demokratiebildung & Meinungsvielfalt

### **Lernziele:**

- Schüler:innen (SuS) können den Begriff „Fake News“ definieren.
- SuS kennen Prüfwerkzeuge zum Erkennen von Falschinformationen.
- SuS reflektieren den Einfluss von Medien auf ihre eigene Meinungsbildung.
- SuS entwickeln eine kritisch-reflektierte Haltung im Umgang mit Nachrichten.

### **Erwartete Lernresultate:**

- Die SuS erkennen typische Merkmale von Fake News.
- Sie können einfache Strategien zur Überprüfung von Informationen anwenden.
- Sie erfahren, wie sich Falschmeldungen auf Gefühle und Verhalten auswirken können.

### **Technische Anforderung:**

- Ein digitales Endgerät pro Team (PC, Laptop, Tablet mit Internetzugang)
- Browser, ggf. Kopfhörer
- Ausgedruckte Arbeitsblätter zum Ausfüllen
- Evtl. Beamer/ Smartboard o.Ä. zum gemeinsamen Schauen des Tutorial-Videos

**Unterrichtsentwurf Lerneinheit (detaillierter Plan, wie das Spiel in den Unterricht integriert werden kann, einschließlich Zeitplan und Unterrichtsablauf) gegliedert nach Priming (thematische Einführung), Tutorial/Einleitung zum Spiel, Play (aktives Spiel mit Abarbeitung von Aufgaben), Debriefing – max. 90min:**

Unterrichtsablauf für eine Doppelstunde (90min):

- 20min Priming:
  - Begrüßung
  - Einführung in das Stundenthema
  - Ausgabe der Arbeitsblätter für die Priming-Phase
  - Ggf. Schauen des Tutorials
- 40min Play:
  - Ausgabe der Arbeitsmaterialien für die Play-Phase
  - Spielen des Spiels
- 30min Debriefing
  - Ausgabe der Arbeitsmaterialien für die Debriefing-Phase
  - Vergleich der Arbeitsergebnisse der Play- und Debriefing-Phasen