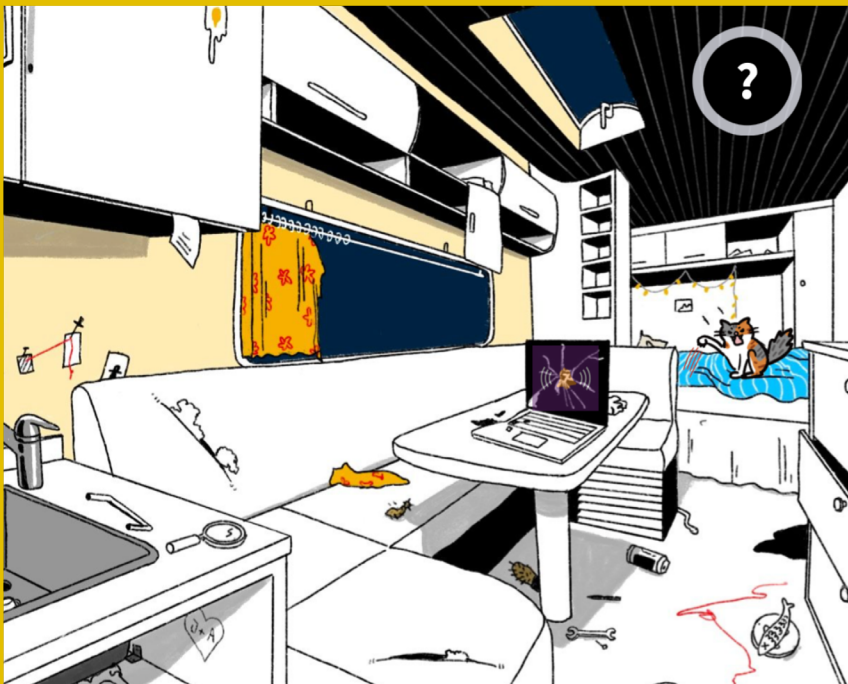


Demokratie-Detektive im Einsatz

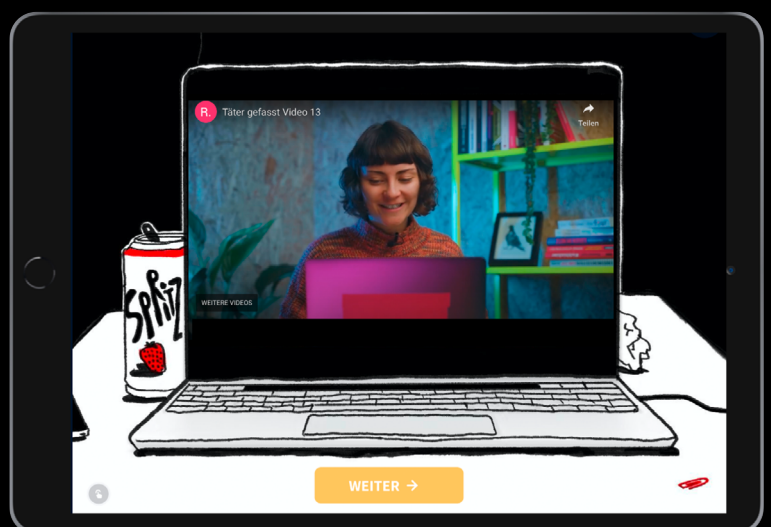
Ein interaktives Lernspiel gegen
Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (GMF)



**Du bist Teil eines
Detektivteams. Klicke
Dich durch, löse Fälle
und erfahre, was
unsere Demokratie
alles aushalten muss.**



**Muss sich eine Demokratie
alles gefallen lassen?
Ziehe Grenzen und werde
aktiv gegen Hass und
Ausgrenzung.**



Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkungen	3
-----------------------------	----------

1. Einführung in das Lernspiel	3
---	----------

1.1 Der Mehrwert des Digitalen und die Ziele des Lernspieles	3
--	---

1.2 Rolle der Lehrkraft	4
-------------------------------	---

1.3 Zielgruppen	4
-----------------------	---

2. Hinweise zum Spielverlauf	4
---	----------

2.1 Vorbereitung für die Lehrkraft	4
--	---

2.2 Lernvoraussetzungen und Kompetenzerwerb	6
---	---

2.3 Methodisch-didaktische Hinweise	6
---	---

2.4 Hinweise zum Logbuch	6
--------------------------------	---

2.5 Technischer Rahmen	7
------------------------------	---

2.6 Datenschutz	7
-----------------------	---

Quellenangaben und weiterführende Links	8
---	---

Anlage 1: Unterstützende Hinweise für den Spielverlauf	9
--	---

Anlage 2: Handout für die Schülerinnen und Schüler	16
--	----

Vorbemerkungen

Das interaktive Lernspiel „Demokratie-Detektive im Einsatz“ ist ein durch die Lehrkraft zu begleitendes Gamification-Produkt auf Grundlage des analogen Unterrichtsmaterials „Wehrhafte Demokratie – Was tun gegen Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit“. Die Inhalte wurden für eine adressatenorientierte digitale Lernspielumgebung adaptiert, ergänzt oder teilweise substituiert. Ausgewählte Spielinhalte eignen sich auch für Selbstlernphasen. Die Durchführung des Lernspieles zielt neben dem Wissenserwerb auf den Erwerb von digitalen Medienkompetenzen sowie Werteorientierung ab.

Fachberaterinnen und Fachberater der Arbeitsgruppe „Demokratiebildung an sächsischen Schulen“ haben den Prozess konzeptionell begleitet, erprobt und ausgewertet. Das Produkt wurde durch die Agentur Die Rederei gUG realisiert.

Das vorliegende Manual richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer an den allgemeinbildenden Schularten Oberschule und Gymnasium sowie an allen berufsbildenden Schularten, die das Lernspiel in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern umsetzen.

Das Lernspiel ist in der sächsischen Lehrplandatenbank verlinkt und auf dem Sächsischen Bildungsserver abrufbar: <https://demokratie.sachsen.schule/>. Als Browserspiel ist es insbesondere für die Ausführung in Safari auf iPads optimiert. Bei Nutzung von weiteren Browsern wie Mozilla oder Google Chrome kann es bei einzelnen Darstellungen zu Einschränkungen kommen.

1. Einführung in das Lernspiel

Im Storytelling geht es um eine Detektivgeschichte. Der Spielmechanismus sieht sowohl intuitives Agieren als auch konkretes Lösen von Fällen anhand verschiedener Aufgabenstellungen vor. Die Fälle zeigen authentische Situationen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit, die im digitalen oder analogen Raum geschehen. Während des Spieles wird sich der Detektiv zu den Fällen verhalten, diese einordnen und abschließend Fähigkeiten für mögliche Handlungen bzw. Reaktionen erwerben.

Jedes digitale Lernspiel erfordert das Einhalten von Regeln, die ein Spiel organisieren. Das Lernspiel ist in drei Einheiten bzw. Blöcken zu absolvieren. Die Rolle der Lehrkraft hat dabei eine hervorgehobene Funktion.

1.1 Der Mehrwert des Digitalen und die Ziele des Lernspieles

Die Inhalte des Lernspieles sind lehrplankonform und unterstützen handlungsorientiertes und kompetenzorientiertes Lehren und Lernen sowie individuelle Lernprozesse. Die Lehrkraft unterstützt während des Spielens gezielt den Erwerb der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler je nach individueller Lernvoraussetzung und Lernausgangslage. Der Mehrwert des Lernspieles liegt insbesondere in der Förderung der Medienkompetenz. In Anlehnung an die didaktischen Prinzipien können folgende Perspektiven eingenommen werden, vgl. Dagstuhl-Erklärung (2016):

- Funktion, d. h. die Schülerin/der Schüler lernt durch Problemlösestrategien sich durch das Lernspiel zu navigieren. Die Schülerin/der Schüler erwirbt Hintergrundwissen zur Nutzung von Funktionen und Techniken.
- Wirkung, d. h. die Schülerin/der Schüler lernt, wie Informationen beurteilt und eigene Standpunkte entwickelt werden.
- Nutzen, d. h. die Schülerin/der Schüler lernt, wie und warum Werkzeuge ausgewählt und genutzt werden. Dies erfordert eine Orientierung hinsichtlich der vorhandenen Möglichkeiten und Funktionsumfänge gängiger Werkzeuge und deren sichere Handhabung.

1.2 Rolle der Lehrkraft

Die Lehrkraft unterstützt während des Lernspiels das Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler, lässt kreative Problemlösungen zu und fördert das selbstbestimmte Lernen sowie die kritische Auseinandersetzung mit der Anwendung. Die Entwicklung der Medienkompetenz wird mit den zutreffenden Kompetenzbereichen des Kompetenzrahmens veranschaulicht.

Der Einsatz des Lernspiels erfordert von der Lehrkraft die Berücksichtigung unterschiedlicher Lernvoraussetzungen und Lernausgangslagen. Der pädagogische Handlungsspielraum bewegt sich zwischen analogen Phasen, die gezielt das Lernspiel für eine Aktivität im Klassenraum unterbrechen, die Rückführung in das Lernspiel sowie die Nutzung der im Lernspiel angebotenen kooperativen, selbstbestimmten oder geführten Phasen. Dazu wurden bestimmte Passwörter für die einzelnen Spielphasen hinterlegt. Die Lehrkraft kann die Erkenntnisse aus den Lehr- und Lernprozessen weiterentwickeln und in weitere Kontexte im Unterricht transportieren und transformieren.

In der Anlage 1 wird das Lernspiel in seinem inhaltlichen Ablauf visualisiert. Zusätzlich werden die Passwörter aufgezeigt sowie Hinweise gegeben, die eine binnendifferenzierende Vorgehensweise ermöglichen.

1.3 Zielgruppen

Das Lernspiel ist für Schülerinnen und Schüler in weiterführenden Schulen geeignet. Die digitalen Elemente sind anschlussfähig und treffen auf die Erwartungen der Zielgruppe mit dem entsprechenden Nutzungsverhalten von Jugendlichen/jungen Erwachsenen.

2. Hinweise zum Spielverlauf

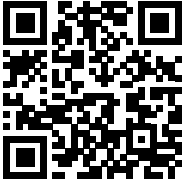
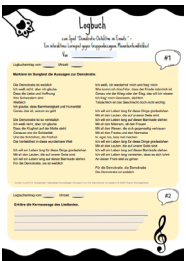
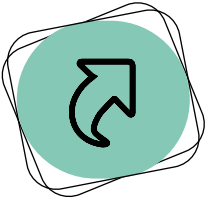
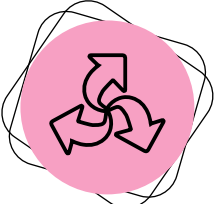
Nachfolgend sind Informationen zur Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Lernspiels zum Teil bildgestützt aufgeführt.

2.1 Vorbereitung für die Lehrkraft

Für die Absicherung eines zielführenden Spielverlaufes empfiehlt sich der Einsatz der Anlage 1.

Das Einhalten von Regeln ist für die Schülerinnen und Schüler im Spielverlauf bedeutend. Dazu kann die Lehrkraft die Anlage 2 digital oder analog nutzen.

Die nachfolgende Übersicht informiert zu den vorbereitenden Maßnahmen.

Inhalte	Abbildung	Erklärung
Aufrufen der Webseite		https://demokratie.sachsen.schule/ Bei Verwendung des Safari Browsers, wird empfohlen, die KonterBUNT App vorab downzuloaden. https://konterbunt.de/ 
Fallkarten und Einordnung der Fallkarten		Die Fallkarten befinden sich im Spiel als Aktenordner im Kapitel 2 und sind nach Schwierigkeitsgrad sortiert. Eine fachliche und juristische Einordnung ist in der Lehrplandatenbank unter „Fallkarten Bewertung“ zu finden.
Icon „Logbuch“ 		Das Symbol verweist auf den Einsatz des Logbuches. Am iPad erfolgt das Ausfüllen mit dem Pencil. Der Download kann in den Plattformen, wie z. B. Lernsax gespeichert werden. Das Logbuch kann heruntergeladen oder als analoge Variante eingesetzt werden.
technische Vorbereitungen – Akkustand der Geräte prüfen – Kopfhörer mitbringen lassen		ggf. Ladestation bereithalten WLAN – Test des WLAN am Tablet über www.speedtest.net Der Wert des Downloads sollte mind. 50 Mbps betragen.
Icon „Shortcut“		Das Klicken des Symbols führt den Spielenden zum aktuellen Spielstand zurück, falls das Spiel neu geladen werden muss. Das Symbol befindet sich auf jeder Folie, links unten.
binnendifferenziertes Unterrichten		Die Anlage 1 enthält zahlreiche Angebote für ein binnendifferenziertes Unterrichten.

2.2 Lernvoraussetzungen und Kompetenzerwerb

Die Unterstützung des Kompetenzerwerbs zur Medienbildung kann z. B. über den Einbezug von Medienscouts im Unterricht befördert werden.

2.3 Methodisch-didaktische Hinweise

Diese Kapitel erläutert Hinweise für die Durchführung des Lernspieles.

Die Anlage 1 enthält Informationen zum inhaltlichen Ablauf des Lernspieles. Es wurde auf Zeitrichtwerte verzichtet, da der Spielverlauf je nach Kenntnisstand der Schülerinnen und Schüler bzw. der Zielstellung der Lehrkraft variieren kann.

Das Lernspiel zeichnet sich durch spielerische digitale Elemente wie Rätselaufgaben sowie durch fachliche Inhalte aus, die eine Handlungs- und Urteilsfähigkeit ermöglichen. Der Ablauf der Rätselaufgaben oder die Erarbeitung von fachlichen Inhalten wird durch eine Reihenfolge bestimmt, der die Schülerinnen und die Schüler folgen.

Der Spielverlauf ist durch das Eingeben von Passwörtern geschützt. Die Lehrkraft kann den Spielverlauf durch die Weitergabe von Passwörtern lenken, je nach Lernausgangslage und Situation in der Klasse.

Das binnendifferenzierte Unterrichten erfolgt über die Auswahl der Fallkarten in den Aktenordnern nach Schwierigkeitsgrad, über die Auswahl zu den unterschiedlichen Dimensionen von GMF, über den Einsatz des Logbuches sowie über die Auswahl von Reaktionsmöglichkeiten gegen GMF. Es wird bei weniger leistungsstarken Schülerinnen und Schülern empfohlen, die Videos zu den GMF-Dimensionen gemeinsam anzuschauen.

An einigen Stellen ist eine Unterbrechung des Spielverlaufes angelegt, d.h. die Schülerin/der Schüler verlässt die Rolle des Detektives, um sich fachlichen Inhalten zuzuwenden bzw. die Lehrkraft initiiert analoge Phasen zum Festigen von Inhalten, für eine Wertediskussion oder das Bearbeiten von Nachfragen aus der Klasse. Eine geschickte Rückführung in das Spiel ist hier aus methodisch-didaktischen und pädagogischen Gründen unerlässlich.

Für die Durchführung des Lernspieles wird eine Umsetzung in drei Unterrichtsblöcken à 90 Minuten oder ein Projekttag empfohlen. Für den Einsatz in der Selbstlernphase bzw. im Distanzlernen sind die Passwörter den Schülerinnen und Schülern vorab zu übermitteln.

Begleitend dokumentieren Schülerinnen und Schüler den Prozess bzw. bearbeiten verschiedene Aufgaben in einem Logbuch. Weitere anschlussfähige Varianten könnten z. B. eine gemeinsame Diskussion, die Erstellung eines Podcastes oder die Erstellung eines Kurzvideos oder einer Karikatur (Memes) zu den Erkenntnissen im Lernspiel sein.

2.4 Hinweise zum Logbuch

Über den Einsatz des Logbuches entscheidet die Lehrkraft. Das Logbuch kann analog oder digital eingesetzt werden. Das Logbuch wird von der Lehrkraft auf Lernsax oder auf weiteren Plattformen für die Klasse hochgeladen bzw. die Schülerinnen und Schüler laden es sich auf ihr digitales Gerät aus dem Spiel herunter. Im Lernspiel wird auf die Nutzung des Logbuches mit einem Icon verwiesen.

Das Logbuch übernimmt die Funktion einer individuellen Reflexion, eines kollaborativen Austausches und/oder einer Ergebnissicherung. Die Lehrkraft fordert die Schülerinnen und Schüler auf, ihren Namen im Logbuch einzutragen. Das Logbuch kann bearbeitet, abgespeichert, ausgedruckt und auch an die Lehrkraft übermittelt werden.

2.5 Technischer Rahmen

Das Spiel ist für Tablets entwickelt worden und funktioniert browserbasiert auf der Basis von HTML5/Java. Die technische Entwicklung sowie das Webdesign sind auf die Nutzung von iPads optimiert.

Zum Spielen muss eine ständige Internetverbindung bestehen, vorzugsweise mit starker WLAN-Anbindung, z. B. über ein 5Ghz-Netzwerk.

2.6 Datenschutz

Das Lernspiel wurde unter Berücksichtigung der geltenden Datenschutzstandards im Freistaat Sachsen, der Bundesrepublik Deutschland sowie der Europäischen Union entwickelt. Die Netzwerkdomeäne zum Lernspiel befindet sich auf der Seite des Sächsischen Bildungsservers.

Da alle Daten auf Servern des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus gehostet werden und auch alle Downloads umfassen, wie z. B. Videos, PDF Dateien, werden die Vorgaben der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) vollumfänglich berücksichtigt.

Externe Plattformen werden nicht genutzt oder verlinkt. Auch Schriftarten werden lokal gehostet und nicht von externen Plattformen, wie z. B. Google geladen.

Quellenangaben und weiterführende Links

Landesamt für Schule und Bildung (2017): Medienbildung und Digitalisierung in der Schule.

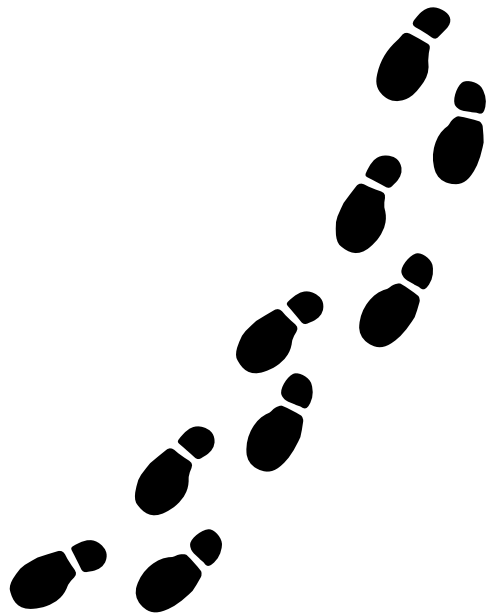
KMK (2016): „Bildung in der digitalen Welt“

Link: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> oder https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html

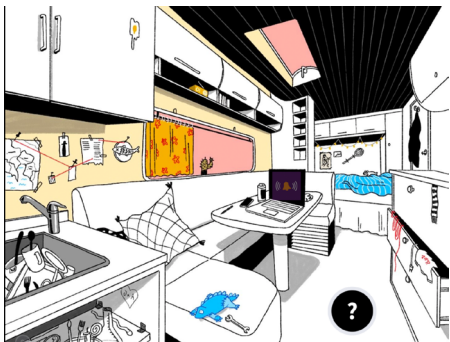
Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt (2016): <https://dagstuhl.gi.de/dagstuhl-erklaerung>
Abruf am 9.5.2023

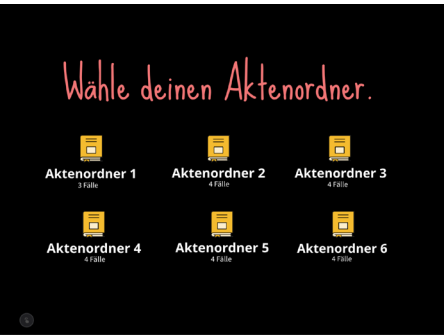
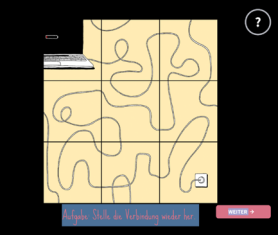
Freyersmuth, G.: Games Studies. In: Zimmermann, O., Falk F. (Hrsg.) (2020): Handbuch GamesKultur. Über die Kulturwelten von Games. S. 35. Link zum PDF-Download: <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf> Abruf am 06.06.2023

Sächsische Lehrplandatenbank. https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index_login.php

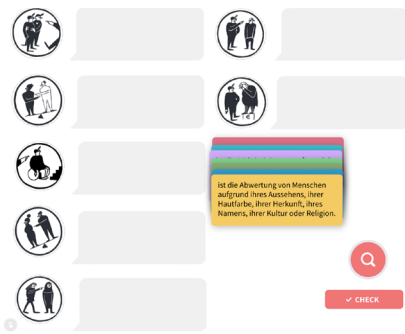


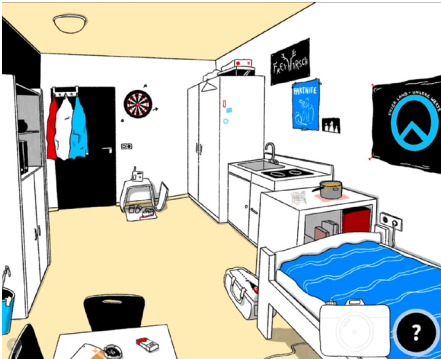
Anlage 1: Unterstützende Hinweise für den Spielverlauf

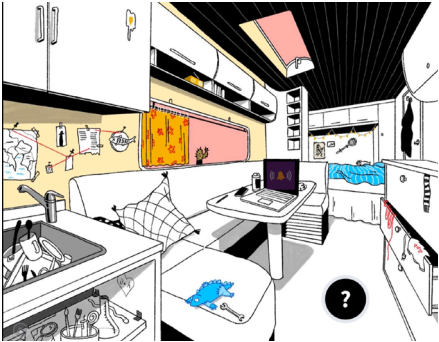
Spieleleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
Plenum • Einführung in das Thema „Wehrhafte Demokratie“ • Einführung in die Methode Lernspiel • Spielanleitung austeilen • Speicherort bekannt geben	• https://demokratie.sachsen.schule • Logbuch herunterladen		
KAPITEL 1			
• Spielstart • Passwort versteckt sich hinter dem Plakat über dem Bett	• Lernspiel starten und Kopfhörer aufsetzen • Browserfenster maximieren (Funktion: swipe up in der Browserleiste nutzen) • im Raum auf Gegenstände klicken, lesen • sich im Bauwagen umsehen und nach Hinweisen für Laptop-Passwort suchen	Der erste Fall für den Detektiv Orientierung im Bauwagen	 Passwort durch Klick auf Poster an der Wand herausfinden; auf Laptop klicken und entsperren 🔑 Passwort: catman
•  Möglichkeit der Binnendifferenzierung: Audio oder Video zum Song aufrufen • klären der Begriffe (Minispiel) im Plenum	• das Video schauen • auf E-Mail „Betreff: Mottosong“ klicken • Radio im Bauwagen suchen <i>als Hinweis erscheint nach 45 Sekunden ein Pfeil, der auf das Radio zeigt</i> • Logbucheintrag zum Song #1 und #2 vornehmen • Minispiel – Begriffe zur Demokratie durchführen • Logbucheintrag #3 vervollständigen	Video „Hallo im Detektivteam“ (1:23) E-Mail Betreff: Handlungsoptionen Betreff: Mottosong: „Die Demokratie ist weiblich“ (4:16)	Klick auf Email-Button Klick auf gelbes Radio (oben im Regal) Screenshot dient nur der Bearbeitung des Logbuchs – muss nicht gespeichert werden

Spieleleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
• Zusammenführung durch Weitergabe von Passwort	• Video schauen	Video „Einführung Fälle“ (0:45)	 Passwort: lupe
• SL weist SuS einen Aktenordner zu •  Binnendifferenzierung möglich, da Ordner unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben: • leicht: 1, 2 • mittel: 3, 5, 6 • schwer: 4	• Fälle in ihrem Ordner verstehen • das Video zur Toleranzgrenze schauen • Fälle in die Felder der Toleranzgrenze einordnen (Screenshot sinnvoll für Reflexion) • Logbucheintrag #4 vornehmen	• Video „Toleranzgrenze“ (1:32)	
• Einteilung der SuS in Kleingruppen •  Möglichkeit der Binnendifferenzierung: Beachtung der Leistungsniveaus oder Begrenzung der Fälle • 10 Min. Zeit für Murmelgruppen • anschließend Diskussion im Plenum (ggf. analoge Toleranzgrenze) • Weitergabe von Passwort	• sich in Kleingruppen und danach im Plenum zu den Fallkarten austauschen • Logbucheintrag #5 vornehmen		ggf.: analoge Fallkarten  Passwort: fingerabdruck
	• Video „Neuer Fall“ schauen	Video „Neuer Fall“ (0:36)	
KAPITEL 2			
• Einführung in das Kapitel 2 •  Möglichkeit der Binnendifferenzierung: SL hält gelöstes Puzzle als Vorlage bereit	• „Verbindung“ herstellen per Drag & Drop ziehen		Puzzle: Verbindung muss wiederhergestellt werden 

Spieleleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
	• Video 5 „Synagoge“ schauen	neuer Fall für das Detektivteam: Die Synagoge wurde angegriffen. Video „Synagoge“ (0:22)	
	• nach Hinweisen am Tatort Synagoge suchen		Tipp: Überwachungskamera, Graffiti, Fußabdrücke, etc. müssen angeklickt werden Bei Klick auf Überwachungskamera öffnet sich ein Rätsel: SuS ermitteln den fehlenden Time-Code (23:30,-?-, 23:34)  Time-Code: 23:32
	• Audio-Nachricht hören	Audio „Notfallanruf“ (0:34) zum verwüsteten Bauwagen zurückkehren	
	• sich im verwüsteten Bauwagen umschauen und auf den Laptop klicken • Video zu GMF schauen • Logbucheintrag #6 vornehmen	Video „GMF“ (1:34)	 Falls das Logbuch digital verwendet wird: Notizen können parallel zum Video angefertigt und anschließend ins Logbuch kopiert werden.

Spieleleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
 Möglichkeit der Binnendifferenzierung: „Spickzettel„ aus analogem Modul	- Videos zu den 7 Dimensionen von GMF schauen (Homophobie, Antisemitismus, Rassismus, Sexismus, Klassismus, Ableismus, Muslimfeindlichkeit) - die Kurzdefinitionen zu den jeweiligen Piktogrammen per Drag & Drop zuordnen - auf „Check“ klicken - Logbucheintrag #7 vornehmen	Videos zu den sieben Dimensionen von GMF Sexismus (1:19) Ableismus (1:42) Rassismus (0:29) Homophobie (0:48) Muslimfeindlichkeit (1:05) Antisemitismus (0:59) Klassismus (0:56)	→ wenn alles richtig ist, erscheint „weiter“ - Logbucheintrag #7 
- Aufteilung der SuS in Kleingruppen zur jeweiligen GMF  Binnendifferenzierung nach Leistungsniveau und Anzahl der GMF - Passwortweitergabe	- im Spiel das Piktogramm für die jeweilige GMF wählen - das jeweilige Material bearbeiten und den Anweisungen im Spiel folgen - Logbucheintrag #8 vornehmen	Aktenstudium	 Passwort: akte
Diskussion im Plenum: - Gegen welche Werte, Regeln und Gesetze verstoßen die Dimensionen der GMF? - Warum gefährdet GMF die demokratische Gesellschaft?  Passwortweitergabe	- Ergebnisse im Plenum zusammentragen - Logbucheintrag #9 vornehmen		 Passwort: zaubertinte

Spielleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
Inhaltliche Rückführung ins Storytelling: Der Detektiv steht vor der vermutlichen Täterwohnung.	• Sprachnachricht von Frieda anhören • Chat-Screenshot lesen • sich im Treppenhaus umsehen • nach dem Hinweis für Türcode suchen • Zahlenschloss der Tür „knacken“	Sprachnachricht von Frieda: Hinweis auf Angriff auf das Regenbogenzentrum Der Detektiv verschafft sich Zugang zur vermutlichen Täterwohnung.	 Hinweis befindet sich auf der Fußmatte mit der Aufschrift „Tritt ab!“. 🔑 Türcode: 1949
	• sich in der Täterwohnung orientieren • Beweise finden und diese per Klick fotografieren • sich im Schrank verstecken	Hinweissuche in Täterwohnung Nach 90 Sek. erscheint eine Nachricht, dass jemand kommt.	 Karte, Schuhe mit Farbreifen und Sprühdose müssen angeklickt werden

Spieleleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
KAPITEL 3			
• Einführung in Kapitel 3	• zum Bauwagen zurückkehren • Wiederholungsübung zu den GMF erledigen (Drag & Drop) • auf „Check“ klicken → wenn alles richtig ist, erscheint „weiter“	Die Detektive konnten unbemerkt der Täterwohnung entkommen. → Rückkehr zum Bauwagen	Kopfkissen anklicken 
	• sich im Bauwagen umsehen, auf Laptop klicken und Video schauen • sich mit den auf der Leine gesammelten Hinweisen an die Polizei wenden (Spray-Dose, Karte, Foto vom Schuh) • Audio-Nachricht der Polizei hören • neue Mail auf Laptop → Nachfrage nach Handlungsmöglichkeiten gegen Hass, Gewalt und Beschimpfungen im Netz → Anlass sich mit den Handlungsmöglichkeiten zu beschäftigen • auf der Desktop-Oberfläche den Ordner „Recherche“ öffnen • Logbucheintrag #10 vornehmen	Video 9 „Polizeianruf“ (0:20) Audio 10 „Telefonat Polizei“ weitere Handlungsmöglichkeiten Video 1 (3:15) Video 2 (3:28)	

Spieleleitung (SL) – Tätigkeit	Schülerinnen und Schüler (SuS) – Tätigkeit	Story	Hinweise
• Auswahl zwischen Minispiel (Zuordnung von Handlungsmöglichkeiten) • und Konterbunt App (Übung zum Argumentieren) •  Passwortweitergabe •  Möglichkeit der Binnendifferenzierung: Auswahl der Varianten	• Minispiel 1. oder Konterbunt App bearbeiten 2. oder das Spiel weiter fortsetzen		 Minispiel  Passwort: indizien Konterbunt  Passwort: morsecode Weiter im Spiel  Passwort: notizblock
	• Meldung zur Ergreifung des Täters hören • Video schauen • Hinweis hören, dass Anzeige nicht immer ausreichend	Audio 12 „Der Täter wurde gefasst“ Video 13 „Täter wurde gefasst“ (0:41) Der Fall wurde gelöst.	
•  Möglichkeit der Binnendifferenzierung: Anzahl der zu ergänzenden Sätze variabel, Sozialform Partnerarbeit oder Think-Pair-Share-Methode	• mit der Taschenlampe Satzanfänge sichtbar machen • Logbucheintrag #11 vornehmen		
1. Rückführung vom Lernspiel ins Plenum 2. Anleiten einer Auswertung 3. Abschluss der Unterrichtseinheit	• Logbucheintrag #12 und #13 vornehmen	Endbildschirm erscheint	

Anlage 2: Handout für die Schülerinnen und Schüler

Spielanleitung



<https://demokratie.sachsen.schule/>

Spielregeln

1.
Jede und jeder arbeitet für sich, es sei denn, die Aufgabe lädt zum Austausch ein.

2.
Bei Fragen und Problemen bitte bei der Spielleitung melden, statt weiter zu klicken.

3.
Fenster, die zum Spiel gehören, nicht schließen.

4.
Bei akustischem Signal bitte Kopfhörer ablegen und zur Spielleitung schauen.



5.
Bei der Bearbeitung des Logbuches und nach dem Anfertigen von Screenshots an das Speichern denken.

6.
Bitte immer auf die Symbole achten, siehe Koffer.

Viel Erfolg beim Lösen der Fälle!

Herausgeber:
Landesamt für Schule und Bildung
Reichenhainer Straße 29a
09126 Chemnitz
www.lasub.smk.sachsen.de

Redaktion:
Landesamt für Schule und Bildung
Standort Radebeul
Redaktionsschluss: 16.08.2023

Titelgrafik: Agentur Die Rederei gUG
Technische Umsetzung: Klein & Halm Grafikdesign, Berlin

