

# FakeHunter Junior: Stark gegen Falschmeldungen

Mit dem Planspiel sollen Kinder vor allem die Informations- und die Recherchekompetenz stärken

## APENRADE/RENSBURG

Was sind Falschmeldungen? Warum sind sie so problematisch? Und wie erkennt man sie eigentlich? – Diesen Fragen sollen Kinder mithilfe des Spiels „Die FakeHunter“ auf den Grund gehen und somit einen kritischen Umgang mit digitalen und analogen Medien erlernen.

Das Planspiel ist mittlerweile auch in Nord Schleswig bekannt. „Wir kennen das Projekt, und unsere Kinder- und Jugendbibliothekarin ist auch geschult darin. Ein sehr gutes Projekt, das über Deutschlands Grenzen hinaus Aufmerksamkeit gefunden hat“, sagt Claudia Knauer, Büchereidirektorin der Deutschen Zentralbücherei Apenrade. Das wichtige Thema Fake News werde auch grundsätzlich in allen Recherchekursen der Bücherei zentral

behandelt, so Knauer.

Das Spiel sei dort zwar bisher noch nicht zum Einsatz gekommen, „FakeHunter steht aber für 2021 auf unserer To-do-Liste“, berichtet Jugendbibliothekarin Silke Amthor.

Auch Anke Tästensen, Schulrätin des Deutschen Schul- und Sprachvereins für Nord Schleswig, lobt das Projekt: „Ich halte es für überaus relevant und wichtig, sich im Unterricht mit den Möglichkeiten und vor allem auch mit den Gefahren der digitalen Welt auseinanderzusetzen. Das neue Planspiel ‚FakeHunter Junior‘ bietet eine sehr gute Möglichkeit für die Zielgruppe der 4. und 5. Klassen, in die Thematik einzusteigen.“

Tästensen sei außerdem sehr erfreut darüber, dass das Planspiel die Möglichkeit bie-

te, die „sehr gute Zusammenarbeit mit unserer Bücherei weiter zu vertiefen“.

Bereits 2018 arbeiteten die Büchereizentrale Schleswig-Holstein und die Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. zusammen und starteten das Planspiel „Die FakeHunter“, das für Jugendliche ab der 8. Klassenstufe konzipiert ist und sie fit im Kampf gegen Falschmeldungen machen soll.

Später entstand die Idee, auch eine Junior-Version des Spiels zu entwickeln, um auch schon jüngere Kinder ab der 4. Klasse für Falschmeldungen zu sensibilisieren. Mit dem neuen Planspiel „Die FakeHunter Junior“ unterstützen Bibliotheken Schulen als Bildungspartner bei der Vermittlung von Informations- und Recherchekompetenz.

„Die FakeHunter Junior sind ein weiterer Baustein, mit dem Bibliotheken als außerschulischer Lernort die Medien- und Informationskompetenz von Kindern und Jugendlichen stärken“, erklärt Oke Simons, Direktor der Büchereizentrale Schleswig-Holstein.

Im Zentrum von „Die FakeHunter Junior“ steht ein Zeitungsbericht über ein geplantes Großbauprojekt, der in der fiktiven Gemeinde Seedorf für Aufruhr sorgt und die Erwachsenen verunsichert. Eine Gruppe Kinder zweifelt die Wahrheit der Geschichte an und beginnt, Nachforschungen anzustellen. Die fiktiven Nachwuchsdetektive erhalten Unterstützung von den Schülerinnen und Schülern der an dem Spiel teilnehmenden Klassen.

Die Kinder erfahren zu-

nächst durch einen Trickfilm, der extra für das Planspiel angefertigt wurde, was Falschmeldungen sind und wie man sie erkennt. Danach nehmen sie den Zeitungsbericht mit verlässlichen Recherchen über Kindersuchmaschinen genau unter die Lupe und prüfen so seinen Wahrheitsgehalt.

Das Projekt wurde durch das Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein mit 28.300 Euro gefördert. Diese Förderung ermöglichte es, das Spiel zusammen mit einer bibliothekarischen Arbeitsgruppe aus Kiel und Neumünster, der Krimiautorin Sabine Trinkaus und dem Hamburger Trickfilmer Till Penzeck zu entwickeln und den Bibliotheken in Schleswig-Holstein zur Verfügung zu stellen. *ma*