Checkst du?

Wo würdest du das einordnen – und warum?

Spielanleitung (für Teilnehmende)

Videoerklärungen und Originalanleitung

Erklärvideo 1 (TikTok)	*kurzlinks.de/okg4*	
Erklärvideo 2 (TikTok)	*kurzlinks.de/w3l2*	
Originalanleitung Wavelength (PDF)	*kurzlinks.de/7g84*	

Worum geht‘s?

Ihr ordnet Inhalte auf einer Skala von 1 bis 20 ein: zwischen *echt* und *KI*, zwischen *sachlich* und *emotionalisierend*, zwischen *glaub ich sofort* und *glaub ich nie.* Es gibt kein Richtig oder Falsch. Spannend wird es genau da, wo ihr euch uneinig seid.

So läuft eine Runde:

- Eine Person aus eurem Team wird Feed-Master*in, die Rolle wechselt jede Runde.
- Feed-Master*in wählt eine Skala aus, z. B. Sachlich – emotionalisierend, und schreibt die Pole an. Der zuerst genannte Pol steht links.
- Feed-Master*in zieht verdeckt eine Zahl. Das ist der Zielwert – nur sie kennt ihn.
- Feed-Master*in sucht einen Inhalt aus dem Material, der für sie genau auf dieser Zahl liegt.
- Alle sehen den Inhalt. Euer Team diskutiert und einigt sich auf eine Zahl. → Feed*Masterin hält sich komplett raus – auch mit dem Gesicht (setz dein besten Poker Face auf!).
- Das andere Team tippt: Liegt der Zielwert weiter links oder weiter rechts von eurer Zahl?
- Auflösung, Punkte, kurze Nachfrage. Dann ist das andere Team dran.

GMK Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung.
Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“*.

Punkte:

- Ihr trefft die Zahl genau – 4 Punkte
- Ein Feld daneben – 3 Punkte
- Zwei Felder daneben – 2 Punkte
- Weiter daneben – 0 Punkte

Das andere Team hat die Richtung richtig getippt – 1 Punkt (aber nur, wenn ihr den Zielbereich komplett verfehlt habt)

Beispiel:
Gezogen ist die 12, der Zielbereich reicht von 10 bis 14. Ihr einigt euch auf die 9 – daneben, 0 Punkte. Das andere Team hat auf „weiter rechts" getippt und bekommt 1 Punkt.

Spielende:
Wer zuerst 10 Punkte hat, gewinnt – oder ihr legt vorher eine Rundenzahl fest.

Wichtig: Feed-Master*in entscheidet nach eigenem Gefühl, nicht nach Faktenlage. Niemand muss sich für eine Einordnung rechtfertigen. Es geht nicht um *„Ist das ein Fake?"* sondern *„Wie stark wirkt es wie einer – und woran liegt das?"*

Die Skalen

Echtheit & Herkunft: echt – fake | echt – KI | unbearbeitet – stark bearbeitet

Absicht: informieren – manipulieren | Satire – ernst gemeint | Journalismus – Werbung

Wirkung: sachlich – emotionalisierend | No-bait – Clickbait | harmlos – gefährlich | aufklärend – irreführend | kritisch – hetzerisch

Handlungsebene: würde ich sofort teilen – würde ich nie teilen | glaub ich sofort – glaub ich nie

Quelle & Einordnung: vertrauenswürdige Quelle – zweifelhafte Quelle | Meinung – Fakt | lokal – global

Worüber ihr nach jeder Runde sprecht

„Woran habt ihr eure Einschätzung festgemacht?"

„Was hat euch zuerst stutzig gemacht? Was hat euch überzeugt?"

„Wer hätte es woanders hingelegt – und warum?"

„Hättet ihr anders entschieden, wenn ihr gewusst hättet, wer das gepostet hat?"

„Würdet ihr das weiterschicken? An wen?"

Und wenn ihr euch nicht einig werdet? Gut. Genau darum geht es.
Die Punkte sind Nebensache – das Gespräch ist das Spiel.

GMK Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung.
Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK"*.