

Entscheide dich zwischen  
Real und Fake

# Medimania

2-in-1-Spiel

Newsmania + Fangmania

Entdecke die spannende Welt der Informationskompetenz  
und finde deinen Weg durch die Fake-News!

**Newsmania:**

**Spieler:** 3-8

**Spieldauer:** 20-30 Min

**Fangmania:**

**Spieler:** 7-20

**Spieldauer:** 10-20 Min

## Inhaltsverzeichnis

### **Newsmania** Seite 1

- Spielziel
- Spielvorbereitung
- Spielablauf
- Ereigniskarten

### **Fangmania** Seite 7

- Spielziel
- Spielvorbereitung
- Spielablauf

### **Credits/Kontakt** Seite 10

Medimania ist ein

Informationskompetenzspiel.

Es besteht aus zwei Spielen.

Ihr könnt mit den Materialien  
beide Spiele spielen.

Für das zweite Spiel

„Fangmania“ werden nicht alle  
Teile benötigt.

# NEWSMANIA



## Spielmaterial Newsmania

- 1 Fake-Säckchen (pink)
- 1 Real-Säckchen (blau)
- 8 Tablets (aus Holz)
- 120 News-Chips
- 200 Ereigniskarten
  - 100x Real oder Fake
  - 40x Schere-Stein-Papier
  - 40x Wortgefecht
  - 20x Platztausch



## Spielziel

Das Spiel ist beendet, wenn das Tablet einer Person voll oder leer ist. Das Ziel vom Spiel ist es, die meisten News-Chips zu haben. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.

## Spielvorbereitung

Alle bilden einen Kreis. Jeder bekommt ein Tablet mit 9 News-Chips. Die übrigen Spielmaterialien werden in die Mitte gelegt. Der erste Spieler wird bestimmt. Das könnte die Person mit den meisten ungelesenen Nachrichten sein. Diese Person ist der Vorleser.



## Spielablauf

Der erste Spieler nimmt eine Karte vom Stapel. Er liest sie für alle laut vor. Die Spieler machen, was auf der Karte steht. Dann werden die Punkte verteilt. Die nächste Person im Uhrzeigersinn (links daneben) ist der nächste Vorleser. Es wird eine neue Karte gezogen. Der Ablauf wiederholt sich.

# Ereigniskarten



Es gibt vier Arten von Ereigniskarten. Der Zufall bestimmt, welche Aufgabe ihr lösen müsst. Jede Runde ist unterschiedlich.

## Real oder Fake

**Spieler:** Die beiden Spieler links und rechts vom Vorleser.

Auf jeder Ereigniskarte ist eine Aussage. Diese ist entweder wahr (real) oder erfunden (fake).

Der Vorleser nimmt sich die beiden Säckchen. Dann liest er die Karte vor.

Danach wirft er die beiden Säckchen weg.

Die beiden Spieler laufen zu den Säckchen. Jeder muss eins nehmen.

Wer das richtige Säckchen gewählt hat, gewinnt die Runde und bekommt einen News-Chip von der anderen Person.



## Schere-Stein-Papier

**Spieler:** *Der Vorleser und der Spieler rechts vom Vorleser.*

Die beiden Personen spielen eine Runde Schere-Stein-Papier gegeneinander. Es kann nur zwischen Schere, Stein oder Papier gewählt werden. Der Gewinner bekommt einen News-Chips vom Verlierer. Bei einem Unentschieden passiert nichts.



## Wortgefecht

**Spieler:** *Alle, außer der Vorleser.*

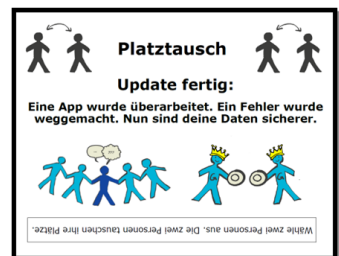
Auf jeder Ereigniskarte steht ein Begriff. Der wird vorgelesen. Danach muss jeder ein passendes Wort zu dem Begriff sagen. Der Spieler links vom Vorleser beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler ist einmal dran. Es darf kein Wort doppelt gesagt werden. Ein Wort muss innerhalb von drei Sekunden gesagt werden. Der Vorleser achtet auf die Zeit. Jeder Spieler bekommt einen News-Chip aus dem Vorrat, wenn er ein passendes Wort sagt.



## Platztausch

**Spieler:** *Der Vorleser wählt zwei Spieler aus. Er darf nicht sich selbst wählen.*

Die beiden Spieler tauschen die Plätze. Beide bekommen einen News-Chip aus dem Vorrat.



# Icons - wer spielt?

***Der Vorleser und sein rechter Nachbar.***



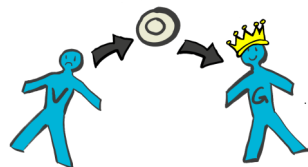
***Alle, außer der Vorleser.***



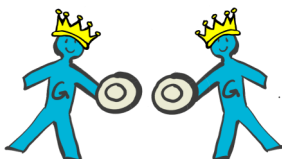
***Der Vorleser wählt zwei Spieler aus. Er darf nicht sich selbst wählen.***



***Der Verlierer gibt dem Gewinner einen News-Chip***

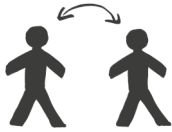


***Beide Spieler bekommen einen News-Chip aus dem Vorrat.***



# Icons - Art der Karte

## *Platztausch*



## *Medienkompetenz*



## *Schere-Stein-Papier*



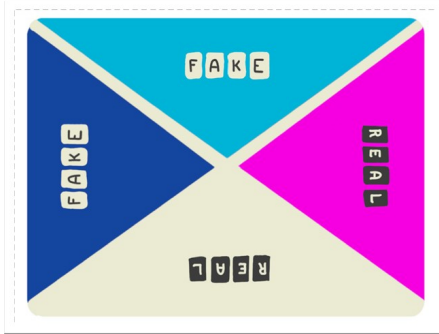
## *Wortgefecht*



## *Funfact*



# FANGMANIA



## Spielmaterial Fangmania

- 180 Ereigniskarten:
  - 100x Real oder Fake
  - 40x Schere-Stein-Papier
  - 40x Wortgefecht

Statt Newsmania  
könnt ihr auch  
Fangmania spielen.  
Das geht mit mehr  
Personen. Es ist ein  
Fangen-Spiel.

## Spielziel

Es gibt zwei Gruppen: Die *Follower* und die *Likes*. Die Follower sind die Fänger. Sie müssen die Likes fangen. Das Spiel endet, wenn alle Likes gefangen wurden.



# Spielvorbereitung

Die 20 Ereigniskarten „Platztausch“ müssen aussortiert werden. *Bei diesem Spiel sind die Symbole auf den Karten nicht wichtig.* Es gibt keine Chips zum Sammeln.

Zunächst werden die Follower bestimmt. Das können die Leute sein, die die meisten ungelesenen Nachrichten haben. Das Spiel ist schneller vorbei, wenn es viele Follower gibt. Hier ist eine Empfehlung, mit wie vielen Followern ihr das Spiel starten könnt:

- 3 Follower ab 7 Spielern
- 4 Follower ab 14 Spielern
- 5 Follower ab 18 Spielern

Bevor das Spiel beginnt, wird das Spielfeld festgelegt. Ihr spielt Fangen. Das Feld sollte also groß sein. Jeder Like zieht eine Ereigniskarte. Legt die übrigen Ereigniskarten an den Rand des Spielfeldes.

## Spielablauf

Die Follower fangen die Likes. Wird ein Like gefangen, liest er seine Ereigniskarte laut vor. Der Follower versucht, die Aufgabe auf der Karte zu lösen.

Die Erklärungen der Karten findet ihr in Punkt *1d Ereigniskarten*.

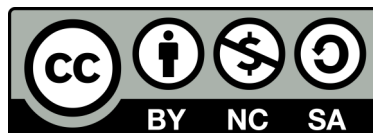
Die Aufgabe wird RICHTIG gelöst: Der Like wird ein Follower.

Die Aufgabe wird NICHT gelöst: Der Like bleibt ein Like. Er zieht eine neue Ereigniskarte. Dann rennt er wieder weg.

Das vorliegende Spiel wurde im Rahmen eines Hochschulprojekts des berufsbegleitenden Studiengangs Informationsmanagement an der Hochschule Hannover entwickelt. In der Anleitung wird aufgrund einfacher Sprache auf das Gendern verzichtet.



Dieses Spiel kann von Schulen, Bibliotheken und allen anderen Interessierten kostenlos genutzt werden. Die Lizenz dafür lautet: CC-BY-NC-SA 4.0.



Die vermittelten Kompetenzen basieren auf dem Medienkompetenzrahmen NRW.

# Credits

## **Spielidee und Konzeption**

Jule Hansen, Tina Jahnert,  
Kimberley Stips, Jennifer Tews,  
Eva Christina Wirsing

## **Grafik**

Denise Boruszewski, Rhian Krische,  
Sarah Völker

## **Projektleitung**

Tina Jahnert, Eva Christina Wirsing

## **Ausarbeitung der Anleitung**

Eliza Joanna Schnetzer,  
Lukas Vojkovic

## **Spielmaterial**

Rhian Krische, Kimberley Stips,  
Sarah Völker

# Kontakt

Wenn du Fragen oder Feedback hast, kannst du uns gerne unter  
**[bib@hs-hannover.de](mailto:bib@hs-hannover.de)** kontaktieren.

Materialien und Anleitungen für das Spiel findest du auf  
**Zenodo.**

Die Studierenden des 6. Semesters des berufsbegleitenden  
Studiengangs „Informationsmanagement“ an der  
Hochschule Hannover bedanken sich bei allen Testspielern, dem  
SLUB Makerspace und der Druckwerkstatt der Fakultät III für  
ihre Unterstützung.