

## Pädagogischer Leitfaden - Kartenspiel „Die Geheimprotokolle des Professors“



In einem Kooperationsprojekt der Domberg-Akademie Stiftung Erwachsenenbildung der Erzdiözese München und Freising, der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit und des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis haben wir uns mit der Entwicklung eines innovativen Bildungsmaterials beschäftigt. Unser Anliegen war es, den Themenkomplex **Verschwörungstheorien**<sup>1</sup> auf spannende und spielerische Art und Weise für Schüler\*innen der 8. bis 10. Klasse aufzubereiten. Das Spiel ist aber auch für ältere Zielgruppen geeignet.

Spielen ist ein wichtiges Instrument für unsere Lernentwicklung. Im Spiel können wir uns ausprobieren, scheitern, wiederholen und kreative Lösungsansätze finden. Im Spiel lernen wir, Zusammenhänge herzustellen und abstrakt zu denken. Gemeinsames Spielen fördert darüber hinaus den Teamgedanken, Zusammenhalt und soziale Dynamiken.

Um sich heute in einer mediatisierten Gesellschaft mit einem Überfluss an Informationen zurecht zu finden, ist die Förderung dieser oben genannten Kompetenzen von großer Bedeutung. Durch die Thematisierung von Verschwörungstheorien auf spielerischer Basis und durch das Schlüpfen in eine investigative Rolle erarbeiten sich die Schüler\*innen wichtige Aspekte der Medienkompetenz. Sie überprüfen Fakten, durchdenken Situationen aus verschiedenen Perspektiven, bleiben skeptisch und wissen um die Kraft von guten, spannenden Geschichten und wie leicht sich Menschen täuschen lassen können.

Für eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Verschwörungstheorien bietet es sich an, das Spiel als Einstieg oder zur Vertiefung zu nutzen. Neben der Auswertung zum Spiel<sup>2</sup>, hilft Ihnen auch die Materialliste<sup>3</sup> mit weiteren Hintergrundinformationen und Methoden zur pädagogischen Umsetzung.

Im Zentrum der Spielstory steht die Widerlegung der „Protokolle der Weisen von Zion“. Diese sind eine nachgewiesene und rechtskräftig festgestellte Fälschung. Jedoch werden sie bis heute als vermeintlich authentische Dokumente verbreitet, um so eine „jüdische Weltverschwörung“ zu erklären. Das Spielmaterial dient der Aufklärung über und Auseinandersetzung mit Verschwörungstheorien, um gerade vor dem Hintergrund aktueller antisemitischer Tendenzen und Gewalt gegen Juden und Jüdinnen in unserer Gesellschaft gezielt Falschinformationen über die jüdische Geschichte in Deutschland entgegenzuwirken.

### Ziel des Spiels „Die Geheimprotokolle des Professors“

Ziel des Spiels ist es, den Korruptionsskandal eines Politikers aufzudecken. Dabei stoßen die Spieler\*innen auf eine noch größere Geschichte (die Protokolle), die vermeintlich damit im Zusammenhang steht. Tatsächlich werden aber Fakt und Fälschung vermischt. Nur durch genaues Hinhören, Nachprüfen und Analysieren können die Spieler\*innen diese Verschwörungstheorie entlarven. Sie lernen Aspekte der Medienkompetenz kennen (z. B. Quellenrecherche), kombinieren kognitiv Aussagen, Indizien und Beweise und kommen in Kontakt mit den demokratischen Herausforderungen der Neuzeit (z. B. Demonstrationen und extremistische Angriffe).

---

<sup>1</sup> Um Aufmerksamkeit für das Thema zu schaffen, verwenden wir den Begriff „Verschwörungstheorien“, da er sehr weit verbreitet ist. Aus einer wissenschaftlichen Perspektive sind Begriffe wie Verschwörungserzählungen und -ideologien jedoch passender. Mehr zur Kritik am Begriff „Verschwörungstheorien“ finden Sie z.B. hier: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/verschoerungstheorie-verschoerungsmithos-verschoerungsideologie/>

<sup>2</sup> s. Seite 3-4

<sup>3</sup> s. Seite 5-6

## ABLAUF DES SPIELS

<b>A) Spielvorbereitung:</b>	5 Minuten
<b>B) Thematischer Einstieg:</b>	10 Minuten
<b>C) Spieldauer:</b>	ca.120 Minuten
<b>D) Auswertung:</b>	45 Minuten

Insgesamt: 180 Minuten (4 Schulstunden à 45 Minuten)

### A) Spielvorbereitung

Die Spieler\*innen finden sich in max. 5 Kleingruppen à max. 6 Personen zusammen.  
Für das Spiel benötigt jede Kleingruppe einen Spieltisch mit genügend Fläche für das Spielfeld<sup>4</sup>.

### B) Thematischer Einstieg

„Eine Verschwörungserzählung ist eine Annahme darüber, dass als mächtig wahrgenommene Einzelpersonen oder eine Gruppe von Menschen wichtige Ereignisse in der Welt beeinflussen und damit der Bevölkerung gezielt schaden, während sie diese über ihre Ziele im Dunkeln lassen.“<sup>5</sup>

Theorien über Verschwörungen müssen nicht per se unrichtig sein. In der jüngeren Geschichte gibt es einige Beispiele für tatsächlich verabredete Täuschungen der Öffentlichkeit. So erwies sich die Begründung der US-Regierung für den Irak-Krieg, Saddam Hussein besitze Massenvernichtungswaffen, als Mythos. Ein gewisses Misstrauen auch einer demokratischen Regierung gegenüber ist im Grundsatz also durchaus legitim. Misstrauen gegenüber staatlichen Institutionen kann aber antidemokratische Züge annehmen, auch wenn es prinzipiell eine Kontrollfunktion erfüllt und zu den liberalen und demokratischen Traditionen der Moderne zählt.<sup>6</sup>

Problematisch sind hingegen Verschwörungserzählungen mit demokratiefeindlichen Inhalten – und solche, die strukturell weder verifizierbar noch falsifizierbar sind. Sie zeichnen sich laut des US-amerikanischen Politikwissenschaftlers Michael Barkun durch drei charakteristische Annahmen aus<sup>7</sup>:

**Nichts ist, wie es scheint.**

**Es gibt keine Zufälle.**

**Alles ist miteinander verbunden.**

Viele dieser Verschwörungserzählungen basieren auf antisemitischen Inhalten, d.h. sie bauen ihre Argumentationslinien auf der Idee einer jüdischen Weltverschwörung auf. Dabei ist der Glaube an Verschwörungen nicht neu. Schon im Mittelalter verbreitete sich etwa die Behauptung, die Juden hätten sich gegen die Christen verschworen und würden deren Brunnen vergiften.

In jüngerer Zeit stellen Studien relativ konstant bei ca. 30 % der Bevölkerung eine Offenheit für Verschwörungserzählungen fest – nicht erst, seitdem Social Media existiert.<sup>8</sup> Der Anteil der gefestigten Verschwörungsgläubigen im engeren Sinne ist jedoch deutlich kleiner.

Mehr zur Entstehung von Verschwörungstheorien, wie man mit ihnen umgeht und warum eine Auseinandersetzung mit dem Thema wichtig ist, finden Sie in Interviews mit dem Journalisten und Politologen Christian Schiffer<sup>9</sup> und Michael Butter<sup>10</sup>, Professor für amerikanische Literatur- und Kulturgeschichte an der Universität Tübingen. Weitere Informationen finden Sie ebenso in der Materialliste auf Seite 6.

<sup>4</sup> s. Storybuch, S. 2.

<sup>5</sup> Pia Lamberty / Katharina Nocun (2020): Fake Facts. Wie Verschwörungstheorien unser Denken bestimmen. S. 18.

<sup>6</sup> Patrick Mühlfeld (2019): Misstrauen. Vom Wert eine Unwertes. S. 29-33.

<sup>7</sup> Michael Butter (2018): <https://www.forschung-und-lehre.de/zeitfragen/was-den-glauben-an-verschwuerungen-stark-macht-880/>

<sup>8</sup> Jochen Roose (2020): <https://www.kas.de/de/einzeltitel/-/content/sie-sind-ueberall>

<sup>9</sup> Domberg-Akademie: <https://domberg-akademie.de/interview-mit-politologe-christian-schiffer>

<sup>10</sup> Deutsche Welle: <https://www.dw.com/de/michael-butter-verschw%C3%B6rungstheorien-sind-nicht-neu/a-53488287>

## C) Spieldauer

Die Spielsets werden an die Kleingruppen ausgegeben. Bitte teilen Sie den Schüler\*innen zunächst mit, dass sie zuerst Seite 2 im Storybuch lesen müssen.

### Hinweise:

- Die Kleingruppen spielen unabhängig voneinander.
- Sie als Lehrkraft oder Seminarleitung übernehmen eine beobachtende Rolle.
- Die Kleingruppen sollten sich während des Kartenspiels untereinander nicht stören und keine Lösungswege verraten.
- Im Storybuch finden Sie auf Seite 18-19 Hilfestellungen, falls Gruppen oder Einzelspieler\*innen nicht weiterkommen. Verweisen Sie die Spieler\*innen gerne darauf. So sollte der Spielfluss gewährleistet sein.
- Das Spiel kann jederzeit unterbrochen werden. Hierfür müssen die Gruppen ihre offenen Spielkarten getrennt von den anderen einsammeln. Zum Weiterspielen werden diese genauso wieder aufgedeckt und im Storybuch weitergelesen. Besonders geeignete Punkte für eine Unterbrechung sind ab der Offenlegung von Karte B3 und A3, prinzipiell ist sie aber jederzeit möglich.
- Generell ist es sinnvoll, wenn Sie als Lehrkraft/Seminarleitung das Spiel vor dem Einsatz selbst ausprobieren, um die Mechanik kennen zu lernen.

### Tipps:

- Die Spielzeit von 120 Minuten kann je nach Jahrgangsstufe und Lesekompetenz variieren.
- Kleingruppen, die vor der maximalen Spielzeit von 120 Minuten das Spiel gelöst haben, können die verbleibende Zeit nutzen und bspw. ihr Wissen bei einem Quiz<sup>11</sup> weiter vertiefen.
- Außerdem ist es möglich, die Auswertungszeit entsprechend zu reduzieren, wenn Gruppen mehr als 120 Minuten benötigen.

### Spielvariante für leseschwache Klassen:

- Das Spiel kann auch als Großgruppe oder ganze Klasse gespielt werden. Dazu können Sie bspw. eine Dokumenten-Kamera nutzen und so die Karten via Beamer auf die Wand übertragen.
- Die Schüler\*innen lesen reihum aus dem Storybuch vor. Ebenso können abwechselnd zwei Schüler\*innen vorne am Pult die Karten legen.
- Die anderen Schüler\*innen können in Kleingruppen die verbleibenden Spielsets nutzen, den jeweiligen Spielstand nachbauen und so den Spielverlauf besser nachvollziehen.

## D) Auswertung

Das Spiel beinhaltet vier verschiedene Spiel-Enden. Jede/r Spieler\*in oder Kleingruppe hat dabei einen entsprechenden Rang erzielt und diesen als Urkunde von der Kommissarin verliehen bekommen:

- Ende 1 („Zu wenig Mut!“): Die Spieler\*innen haben den Rang *Mitläufer-Schreibling* erspielt. Sie haben zwar die Verschwörungstheorie aufgedeckt, sich aber aus Angst dagegen entschieden, die Information zu publizieren.
- Ende 2 („Knapp daneben!“): Die Spieler\*innen haben den Rang *Recherche-Rookie* erspielt. Sie haben die Verschwörungstheorie aufgedeckt, sind aber von ihren Gegner\*innen an deren Publikation gehindert worden.
- Ende 3 („Gute Arbeit!“): Die Spieler\*innen haben den Rang *Presse-Detektiv\*in* erspielt. Sie haben die Verschwörungstheorie aufgedeckt und die Gesellschaft vor den Gefahren gewarnt.
- Ende 4 („Glanzleistung!“): Die Spieler\*innen haben den Rang *Mega-Reporter\*in* erspielt. Sie haben die Verschwörungstheorie und den Anschlag aufgedeckt und die Gesellschaft vor den Gefahren gewarnt.

Die verschiedenen Spiel-Enden stellen zum einen sicher, dass auch langsamere Gruppen die Möglichkeit haben, das Spiel abzuschließen. Zum anderen unterstützen sie das für Spiele wichtige Element des Wirksamkeitsempfindens: Spieler\*innen lernen, dass die eigene Entscheidung auch eine Bedeutung und eine Auswirkung hat und nicht alles linear vorgegeben ist. Spieler\*innen können sich so am Ende auch über ihre unterschiedlichen Erfahrungen austauschen. Gleichzeitig stellt das Spiel aber auch sicher, dass alle didaktisch notwendigen Elemente bei jedem Spiel-Ende behandelt wurden.

Die letzte Schul- oder Seminarstunde (45 min.) sollte zur intensiven Auswertung des Spiels genutzt werden, um eine nachhaltige Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex zu ermöglichen.

<sup>11</sup> Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit: <https://www.blz.bayern.de/>

## Die Auswertung verläuft in drei Phasen:

### Phase 1: Feedback zum Spielgefühl (10 min.)

Die erste Phase dient dazu, die Spieler\*innen direkt aus der Spielerfahrung heraus zu ihren Eindrücken und Erfahrungen zu befragen.

Leitfragen:

*Wie ist es euch im Spiel ergangen?  
Wie hat es in der Gruppe funktioniert?*

### Phase 2: Feedback zum Spielverlauf (15 min.)

Die zweite Phase beschäftigt sich mit dem Austausch über den Spielverlauf der einzelnen Gruppen/Spieler\*innen. Hier können die unterschiedlichen Spiel-Enden als Ankerpunkt aufgegriffen werden.

Leitfragen:

*Welche Urkunde habt ihr erhalten?  
Wie ist das Spiel in den Kleingruppen verlaufen?  
Wo gab es Probleme?  
Seid ihr mit eurem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?  
(Skala von 1-10 mit den Fingern zeigen)*

### Phase 3: Feedback zum Lerneffekt und Transfer (20 min.)

Hier steht die Frage im Fokus: Was können die Spieler\*innen aus dem Spiel lernen?

Leitfragen:

*Was habt ihr über die Wirkungsweisen von Verschwörungstheorien gelernt?  
Welche Möglichkeiten seht ihr, Fakten auf ihre Richtigkeit zu überprüfen?  
Sind euch im Alltag schon einmal Fake News oder Verschwörungstheorien begegnet?  
Welche Mechanismen spielen bei der Verbreitung von Verschwörungstheorien eine Rolle?  
Was können wir gegen Verschwörungstheorien und Antisemitismus tun?*

## Mögliche Begriffe im Spiel, die den Spieler\*innen nicht bekannt sein könnten:

- Anti-Menorer: „Menorer“ = Codewort für „Juden und Jüdinnen“; Anti-Menorer = „Antisemiten“; fiktiver Begriff im Spiel (in Eintrag 5400 und 11450)
- Baff: erstaunt (in Eintrag 1039)
- Bulle: umgangssprachlich für Polizist/Polizistin (in Eintrag 1570)
- Fake / Fake News: in manipulativer Absicht verbreitete Falschmeldungen (in Spieltitel und Eintrag 450)
- Indiz: Anzeichen, Zeichen, Beweisstück (in Eintrag 140, 10604 und Hilfe E1&E2)
- Investment-Banker: Bankangestellter, der das Vermögen von Kunden und Kundinnen verwaltet und an der Börse mit Wertpapieren handelt. (in Eintrag 403)
- Israeliten: Bezeichnet in der Bibel das Volk Israel, das in einem Bund mit Jahwe steht. (in Eintrag 5701)
- Kellerluke: Tür im Boden, durch die man in den Keller kommt. (in Eintrag 3104, 3105, 6237 und Hilfe C)
- Menora: Siebenarmiger Leuchter, ist eines der wichtigsten religiösen Symbole des Judentums. (in Eintrag 4700)
- Pionier: Mensch, der in der Forschung den Weg für etwas bereitet hat. (in Eintrag 5720)
- Pseudonym: angenommener Name, Deckname (in Eintrag 1950 und 11431)
- Whistleblower: Eine Person, die für die Öffentlichkeit wichtige Informationen aus einem geheimen oder geschützten Zusammenhang veröffentlicht. (in Eintrag 403)

## MATERIALLISTE

### Faktenchecker-Seiten im Netz

- CORRECTIV – Recherchen für die Gesellschaft: <https://correctiv.org/faktencheck/>
- mimikama – Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch: <https://www.mimikama.at/>

### Bundeszentrale für politische Bildung

- Egenberger, Christoph (2015): Die Protokolle der Weisen von Zion, <https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/210333/die-protokolle-der-weisen-von-zion/> [Lizenz: CC BY-NC-ND 3.0 DE]
- Baldauf, Jürgen (2015): Jüdische Weltverschwörung, Ufos und das NSU-Phantom, <https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/210327/juedische-weltverschwoerung-ufos-und-das-nsu-phantom/> [Lizenz: CC BY-NC-ND 3.0 DE]
- Spezial zum Thema „Verschwörungstheorien“: <https://www.bpb.de/die-bpb/presse/309831/angebote-zum-thema-verschwoerungstheorien/>
- Artikel zu den „Protokollen der Weisen von Zion“ (2018): <https://www.bpb.de/lernen/projekte/wahre-wel-le/270425/ueber-die-protokolle-der-weisen-von-zion>
- Aus Politik und Zeitgeschichte (35-36/2021): Verschwörungstheorien, <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/verschwoerungstheorien-2021/>
- Videoreihe Politikstunde (2021): Der Glaube an Verschwörungen - was tun in der Schule? mit Pia Lamberty, <https://youtu.be/NrbFcgks4q4>

### Amadeu-Antonio-Stiftung

- Themenseite zu Antisemitismus und Verschwörungsideologien: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/antisemitismus/> und <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/antidot/>
- Handlungsansätze gegen Antisemitismus: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/antisemitismus/was-kann-ich-gegen-antisemitismus-tun/>
- Spezial zu Corona: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/verschwoerungsmymen-und-antisemitismus/>
- FAQ-Verschwörungsideologien (2021): <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/faq-verschwoerungsideologien/>
- Online-Tool: DIY-Entschwörungsgenerator, <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/glaubnichtalles/>
- Projekt: Nichts gegen Juden, <https://nichts-gegen-juden.de/>

### COMPACT Education Group (2020): Leitfaden Verschwörungstheorien;

[https://conspiracytheories.eu/\\_wp-content/uploads/2020/04/COMPACT\\_Guide\\_Deutsch-2.pdf](https://conspiracytheories.eu/_wp-content/uploads/2020/04/COMPACT_Guide_Deutsch-2.pdf)

### Europäische Kommission (2021): So erkennt man Verschwörungstheorien inkl. 10 Abbildungen;

<https://kurzelinks.de/813v>

### Domberg-Akademie

- Informationsseite zum Spiel: <https://domberg-akademie.de/verschwoerungstheorien-aufdecken>
- Argumentationstrainings gegen Verschwörungstheorien bietet u.a. das Kompetenzzentrum Demokratie und Menschenwürde an. Weitere Infos: <https://www.kdm-bayern.de/>

### Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

- Brodnig, Ingrid (2021): EINSPRUCH! Verschwörungsmymen und Fake News kontern – in der Familie, im Freundeskreis und online, <https://www.blz.bayern.de/publikation/einspruch-verschwoerungsmymen-und-fake-news-kontern-in-der-familie-im-freundeskreis-und-online.html>
- Themenforum zu Antisemitismus: <https://www.blz.bayern.de/thema-im-fokus/antisemitismus/meldungen.html>
- Themenseite zu Verschwörungstheorien (2020) inkl. Unterrichtsmaterial: <https://www.blz.bayern.de/zeit-fuer-politik/verschwoerungstheorien.html>
- Artikel zu antisemitischen Verschwörungstheorien: <https://www.blz.bayern.de/meldung/antisemitische-verschwoerungstheorien.html>
- Webtalks zu Antisemitismus im Netz: <https://vimeo.com/669706861> und <https://vimeo.com/490631026>
- Quiz zu Verschwörungstheorien (direkt auf der Startseite unten): <https://www.blz.bayern.de/>
- Shop für weitere Bildungsmaterialien: <https://www.bestellen.bayern.de>

## JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

- TruthTellers - Trust me, if you can? Ein skeptisches Projekt über die Kraft des Erzählens:  
<https://www.truthtellers.de/>
- Reihe über Verschwörungstheorien im Projekt RISE:  
<https://rise-jugendkultur.de/artikel/was-sind-verschwörungstheorien/>  
<https://rise-jugendkultur.de/artikel/die-machen-doch-eh-was-sie-wollen/>  
<https://rise-jugendkultur.de/artikel/warum-die-frage-nach-dem-warum-nicht-ausreicht/>  
<https://rise-jugendkultur.de/artikel/alter-wein-in-neuen-schlaeuchen/>
- Verschwörungsmythen im Projekt „Kampagnenstark“:  
<https://kampagnenstark.de/infos/verschwoerungsmythen/>
- Publikation zu Herausforderungen für die Demokratiebildung:  
<https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/neue-herausforderungen-fuer-die-demokratiebildung/>

## Bildungsstätte Anne Frank

- Online Game „Hidden Codes - Mobile Game über Radikalisierung im digitalen Zeitalter“:  
<https://www.hidden-codes.de/>
- virtuelle Ausstellung „Matter of facts“: <https://matter-of-fact.bs-anne-frank.de/>



### **Herausgeber**

Domberg-Akademie  
Stiftung Erwachsenenbildung der Erzdiözese München und Freising  
Untere Domberggasse 2, 85354 Freising  
[www.domberg-akademie.de](http://www.domberg-akademie.de)

### **Verantwortlich iSdP**

Dr. Claudia Pfrang

### **Redaktion**

Sebastian Grünwald, Tabea Janson,  
Shirin Kasraeian, Uta Löhner, Raphaela Müller

### **In Kooperation mit**



### **Gefördert durch**



Fachbereich Dialog der Religionen  
im Erzbischöflichen Ordinariat



Der Text dieser Publikation wird unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht. Der vollständige Lizenztext ist zu finden unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>