

“Es war einmal“ ist ein Kartenspiel, das optimalerweise in Gruppen von drei Spieler:innen gespielt wird.

## MATERIAL

---

- “Es war einmal“-Karten ausgedruckt pro zwei maximal drei Teilnehmer:innen

## ZEIT

---

- 60 Minuten

## ZIEL DER ÜBUNG

---

- Verständnis darüber, dass Verschwörungserzählungen kein neues oder rein zeitgenössisches Phänomen sind
- Anhand historischer Ereignisse lernen, dass Verschwörungsgeschichten echte, teils drastische politische Auswirkungen haben können
- Spiel und Reflexion der Inhalte

## ABLAUF

---

### ZUR VORBEREITUNG DES SPIELS

- Alle Spieler:innen bekommen 6 Karten ausgeteilt, die sie vor sich auf einen Stapel legen, immer mit der Textseite nach oben; sie dürfen nicht auf die andere Seite, also die Seite mit den Nummern schauen
- Die restlichen Spielkarten werden gemischt und als Stapel, mit der Nummern-Seite nach unten, aufeinander gelegt
- Entscheiden, wer beginnt und in welche Richtung gespielt wird

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es als erstes alle Karten korrekt abgelegt zu haben.

### SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spieles wird vom Stapel eine Karte gezogen und in die Mitte gelegt. Diese Karte ist der Ausgangspunkt dieser Runde.

Die Person, die das Spiel beginnt, nimmt die oberste Karte von ihrem Stapel und legt diese rechts neben die bereits liegende Karte, wenn sie davon ausgeht, dass das darauf beschriebene Ereignis zeitlich nach dem Ereignis auf der bereits liegenden Karte stattgefunden hat.

Wenn sie davon ausgeht, dass das Ereignis auf ihrer Karte zeitlich vor dem Ereignis auf der bereits liegenden Karte stattgefunden hat, legt sie ihre Karte links neben die erste. Wenn die/der Spieler:in ihre Karte abgelegt hat, ist die/der Nächste dran.

Die nächste Person an der Reihe entscheidet für sich, ob sie der bereits liegenden zeitlichen Abfolge der Ereignisse zustimmt. Wenn sie den bisher liegenden Zeitstrahl für richtig hält, darf sie die oberste Karte von ihrem eigenen Stapel in den Zeitstrahl nach bestem Wissen einsortieren. Nun ist die nächste Person an der Reihe.

Wenn die Person an der Reihe der Meinung ist, dass der bisherige Zeitstrahl so nicht korrekt ist, muss sie diesen anzweifeln. In diesem Falle dreht die Person an der Reihe alle Karten um und schaut, ob diese in der zeitlich korrekten Abfolge liegen. Im Fall dessen, dass die Abfolge nicht stimmt, muss die Person, die die letzte Karte abgelegt hat, eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen. Falls der Zeitstrahl allerdings korrekt war, muss die Person, die diesen angezweifelt hat, zwei Karten aufnehmen.

#### AUFGABE

Nach Beenden des Spiels in Kleingruppen wird entweder im Klassenverband oder in Kleingruppen folgende Frage diskutiert:

- Welche wiederkehrenden Ursachen und Muster erkennt ihr in den Verschwörungserzählungen?
- Was haben all diese Verschwörungserzählungen miteinander gemein?

#### GEMEINSAME URSACHEN

Unsicherheit in Zeiten des Wandels, Bedürfnis nach einfachen Erklärungen für komplexe Probleme, Misstrauen gegenüber Autoritäten.

#### GEMEINSAME MUSTER

Sündenböcke (oft Minderheiten), Geheimhaltung und "verstecktes Wissen", Widerstand gegen die "offizielle" Erzählung.

#### REFLEXION

##### **Vergleich:**

Lasst uns historische mit aktuellen Verschwörungstheorien vergleichen:

Wie haben sich die Medien, die sie verbreiten, verändert?

Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es?

##### **Auswirkungen:**

Wie haben diese Theorien die Gesellschaft beeinflusst?

Gab es Gewalt oder Diskriminierung aufgrund dieser Überzeugungen?

##### **Widerlegung:**

Welche Beweise wurden vorgebracht, um diese Theorien zu widerlegen?

Wie können wir solche Beweise heute nutzen, um Desinformation zu bekämpfen?