



TRUST HUB

Hybrid. Vertrauen. Bilden.

WORKSHOPANGEBOT

VERSCHWÖRUNGSERZÄHLUNGEN HINTERFRAGEN

- Hinter dem Vorhang.....Seite 1
Globale Krise (Planspiel).....Seite 2

VERTRAUEN ALS KOOPERATIONSFÄHIGKEIT

- Zombie-Apokalypse.....Seite 3

VERTRAUEN ALS PERSONALE KOMPETENZ

- Mein Vertrauensbrief.....Seite 4

GRUPPENDYNAMIKEN HINTERFRAGEN

- Gefahren durch die Gruppe.....Seite 5

INFORMATIONEN- & MEDIENKOMPETENZ

- Durchblick im Netz.....Seite 6

KONTAKT

✉ trusthub@drudel11.de

☎ 03641 357805

🌐 drudel11.de/trusthub

Gefördert vom



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Gefördert vom:

Freistaat
Thüringen



Ministerium
für Soziales, Gesundheit,
Arbeit und Familie



Thüringer Landesprogramm
für Demokratie,
Toleranz und Weltoffenheit



Verschörungserzählungen hinterfragen

„HINTER DEM VORHANG“

Kreativ und praxisnah verstehen, wie Verschörungserzählungen funktionieren und woran man sie erkennt.

Empfohlene Klassenstufe: 7-10

Dauer: ca. 3 Zeitstunden zzgl. Pausen

Format: Präsenz-Workshop, hybrides Arbeiten mit iPads

ABLAUF

Im sogenannten „Verschwörungs-Check“ lernen die Teilnehmenden zentrale Merkmale von Verschörungserzählungen kennen und analysieren bekannte Beispiele.

In Kleingruppen entwickeln sie anschließend als „Verschwörer*innen“ eigene Erzählungen und versuchen, diese möglichst glaubhaft zu präsentieren.

Danach übernehmen sie die Rolle von „Enthüllenden“ und setzen sich kritisch mit den Erzählungen der anderen Gruppen auseinander.

LERNZIELE

- Die Teilnehmenden lernen eine Systematisierung von Merkmalen und Funktionsweisen von Verschörungserzählungen kennen.
- Die Teilnehmenden reflektieren die Gefahren von Verschörungserzählungen für Gesellschaft, Demokratie und auch die eigenen persönlichen Entscheidungen.
- Die Teilnehmenden befassen sich mit Handlungskompetenzen zum Umgang mit Verschörungserzählungen im Alltag

Die Inhalte und der Schwierigkeitsgrad des Workshops werden an die jeweilige Schulform und Klassenstufe angepasst, um unterschiedliche Lernvoraussetzungen bestmöglich zu berücksichtigen. Besonders geeignet ist das Format für Gruppen, in denen Verschörungserzählungen bereits thematisiert wurden oder aktuell eine Rolle spielen.



Verschörungserzählungen hinterfragen

„GLOBALE KRISE“ - Planspiel

Nach einer globalen Katastrophe geht es der Weltregierung um die Suche nach der Wahrheit für das Unglück. Sie stößt dabei auf eine Vielzahl von Erklärungsansätzen...

Empfohlene Klassenstufe: 10-12

Dauer: 4 Zeitstunden zzgl. Pausen

Format: Präsenz-Workshop, Planspiel

ABLAUF

Im Planspiel schlüpfen die Teilnehmenden in verschiedene Rollen von Delegationen und einer provisorischen Weltregierung, um auf eine globale Krise zu reagieren. In Kleingruppen entwickeln sie eigene Verschörungserzählungen, präsentieren ihre Ideen in einer Gipfelrunde und diskutieren gemeinsam Lösungsansätze. Zum Abschluss werden die Erfahrungen reflektiert und mit realen Mechanismen von Verschörungserzählungen und politischer Einflussnahme verknüpft.

Dieses Planspiel basiert auf der Spielanleitung „Die Welt am Abgrund“ der Amadeu Antonio Stiftung: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/die-welt-am-abgrund-planspiel-zu-antisemitischen-verschwoerungstheorien/>

LERNZIELE

- Verständnis von Verschörungserzählungen
- Teamarbeit und Vertrauen in der Gruppe stärken
- Deliberative Entscheidungsprozesse einüben



Vertrauen als Kooperationsfähigkeit

„ZOMBIE-APOKALYPSE“

In einem fiktiven Zombie-Szenario werden Teamarbeit, Entscheidungen und gegenseitiges Vertrauen eingeübt.

Empfohlene Klassenstufe: 5-10

Dauer: 3-4 Zeitstunden zzgl. Pausen

Format: Präsenz-Workshop, gamifiziertes Rollenspiel

ABLAUF

Die Teilnehmenden nehmen die Rollen einer Überlebendengruppe in einem Zombie-Szenario an und müssen über mehrere Spielphasen hinweg verschiedene Probleme und Aufgaben gemeinsam lösen. Es geht um Kooperation und Zuverlässigkeit, aber auch um moralische Fragen. Die Gruppe muss sich selbst koordinieren und gemeinsam Entscheidungen treffen, die Konsequenzen für den Ausgang des Spiels bereithalten.

Nach jedem In-Game-Tag werden die Überlebenschancen neu ausgewertet, die schließlich Einfluss auf den Ablauf der finalen Challenge haben. Am Ende wird Bilanz gezogen: Wie hat sich die Gruppe geschlagen, konnte sie das Szenario überleben? Welche Challenges haben sie als Gruppe gut gemeistert – und wo traten Konflikte zu Tage?

LERNZIELE

- Teamarbeit und Vertrauen in einer Gruppe stärken
- Gegenseitige Verantwortungsübernahme bestärken
- Spielerisch an moralische Entscheidungen heranzuführen und Konsequenzen des eigenen Handelns verdeutlichen



Vertrauen als personale Kompetenz

„MEIN VERTRAUENS BRIEF“

Was ist Vertrauen und was bedeutet Misstrauen? Wie kann ich eine vertrauenswürdige Person sein und was brauche ich, um vertrauen zu können?

Empfohlene Klassenstufe: 7-10

Dauer: 3 Zeitstunden zzgl. Pausen

Format: Präsenz-Workshop, kreatives Arbeiten

ABLAUF

Die Teilnehmenden setzen sich intensiv mit den Konzepten Vertrauen und Misstrauen auseinander. Ausgangspunkt ist die persönliche Auseinandersetzung mit der Frage, welche Eigenschaften und Verhaltensweisen eine vertrauenswürdige Person auszeichnen – und was Vertrauen für das eigene Handeln und Miteinander bedeutet. Die Teilnehmenden reflektieren zudem über ihre eigenen Bedürfnisse in vertrauensvollen Beziehungen und gehen der Frage nach, wie sie für andere als verlässliche Vertrauenspersonen bereitstehen können.

Zentraler Bestandteil des Workshops ist die kreative Gestaltung eines individuellen „Vertrauensbriefes“. Dieser wird gefüllt mit persönlichen Reflexionen, Erinnerungen, kleinen Mutmach-Aufgaben und symbolischen Gegenständen, die im Alltag als Anker für vertrauensbildende Handlungen dienen können.

LERNZIELE

- Reflexion von Vertrauen und Misstrauen
- Bewusstsein über eigene Ansprüche an Vertrauenspersonen entwickeln
- Handlungsoptionen erweitern, um selbst Verantwortung als Vertrauensperson zu übernehmen

Der Workshop ist **ressourcenorientiert** angelegt und knüpft bewusst an die Lebenswelt und das Vorwissen der Teilnehmenden an. Ziel ist es, das **Vertrauensklima innerhalb der Gruppe oder Klasse zu stärken**, Selbstreflexion anzuregen und Handlungsimpulse für ein empathisches, respektvolles Miteinander zu geben.



Gruppendynamiken hinterfragen

„GEFAHREN DURCH DIE GRUPPE“

Was macht Gruppen so anziehend – und woran erkennen wir, wann Zugehörigkeit in Abhängigkeit kippt?

Empfohlene Klassenstufe: 8-10

Dauer: ca. 3 Stunden zzgl. Pausen

Format: Präsenz-Workshop, narratives Rollenspiel

ABLAUF

In diesem narrativen Rollenspiel tauchen die Teilnehmenden in eine fiktive Gemeinschaft ein, in der Zugehörigkeit, Loyalität und Einfluss eine zentrale Rolle spielen. Sie erleben hautnah, wie stark der Wunsch wirken kann, Teil von etwas Besonderem zu sein – und was es kosten kann, sich anzupassen oder mitzugehen.

Im Anschluss reflektieren die Teilnehmenden ihre Erfahrungen und erarbeiten gemeinsam Merkmale von problematischen Gruppenstrukturen. Dabei geht es nicht nur um Manipulation oder Gruppendruck, sondern auch um Selbstwirksamkeit, Grenzen und bewusste Entscheidungen.

Ein personalisierter Reflexionstest zum Schluss hilft den Teilnehmenden, die eigenen sozialen Gruppen besser einzuordnen und ihren Platz darin bewusster zu gestalten.

LERNZIELE

- Die Teilnehmenden werden sich über ihre verschiedenen Gruppenzugehörigkeiten bewusst und sind sensibilisiert für gefährliche Gruppendynamiken.
- Sie sind in der Lage Gemeinschaftserfahrungen als Attraktivitätsmoment autoritär strukturierter Gruppierungen zu hinterfragen.
- Auf einer interventiven Ebene können mögliche Ängste vor einem Ausstieg oder einer Distanzierung von gefährlichen Gruppe abgebaut bzw. eine Ausstiegs- oder Distanzierungsmotivation gefördert werden.



Informations- und Medienkompetenz

„DURCHBLICK IM NETZ“

Wer sagt eigentlich, dass der Mount Everest der höchste Berg der Welt ist? Und wie erkenne ich, ob eine Information im Netz wirklich stimmt?

Empfohlene Klassenstufe: 5-7

Dauer: 3-4 Zeitstunden zzgl. Pausen

Format: Präsenz-Workshop, hybrides Arbeiten mit iPads

ABLAUF

In diesem Workshop erkunden die Teilnehmenden spielerisch die Welt der Internetrecherche und lernen, wie sie Fakten von Fakes unterscheiden können. Ziel ist es, die Informationskompetenz junger Menschen zu stärken und sie zu einem reflektierten Umgang mit Online-Inhalten zu befähigen.

- Einstieg mit provokativen Fragen und kuriosen Internet-Behauptungen
- Einführung in zentrale Bewertungskriterien von Online-Inhalten
- Interaktives Recherche-Spiel: Fakten prüfen, Quellen vergleichen, Einschätzungen diskutieren
- Gemeinsames Erarbeiten von Strategien zur Erkennung vertrauenswürdiger Quellen

LERNZIELE

- Stärkung der Informationskompetenz
- Förderung der Recherchefähigkeiten

Der Workshop eignet sich besonders für Gruppen, in denen Fake-News, Halbwahrheiten oder online kursierende Gerüchte bereits Thema im Schulalltag sind. Die Inhalte werden dem Alter und Vorwissen der Teilnehmenden angepasst.