elag

VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN BEGEGNEN

TOP SECRET

PLANSPIEL

Ev. Erwachsenenbildung →

Mathias Blöser, Christian Gisinger,
Carola Schick, Alexandra Wust →

Gefördert:

RheinlandPfalz
MINISTERIUM FÜR ARBEIT, SOZIALES, TRANSFORMATION UND DIGITALISIERUNG

ELAG
Evangelische Landesarbeitsgemeinschaft
für Erwachsenenbildung in Rheinland-Pfalz e.V.
Kaiserstraße 19, 55116 Mainz
www.elag.de

Evangelische Erwachsenenbildung Rheinland-Süd e.V.
Herzog-Reichard-Straße 30, 55469 Simmern
www.eeb-sued.de

Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der EKHN
Albert-Schweitzer-Straße 113, 55128 Mainz
www.zgv.info/start

IMPRESSUM

Weiterentwicklung für die Erwachsenenbildung:
Ein Kooperationsprojekt der ELAG mit
Evangelische Erwachsenenbildung Rheinland-Süd e.V.
Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der EKHN

Auf Basis eines Konzepts von:
Ralf Brinkhoff, Spielpädagoge
Resiek 28, 32584 Löhne
www.spielpaedagoge.de

Gefördert:

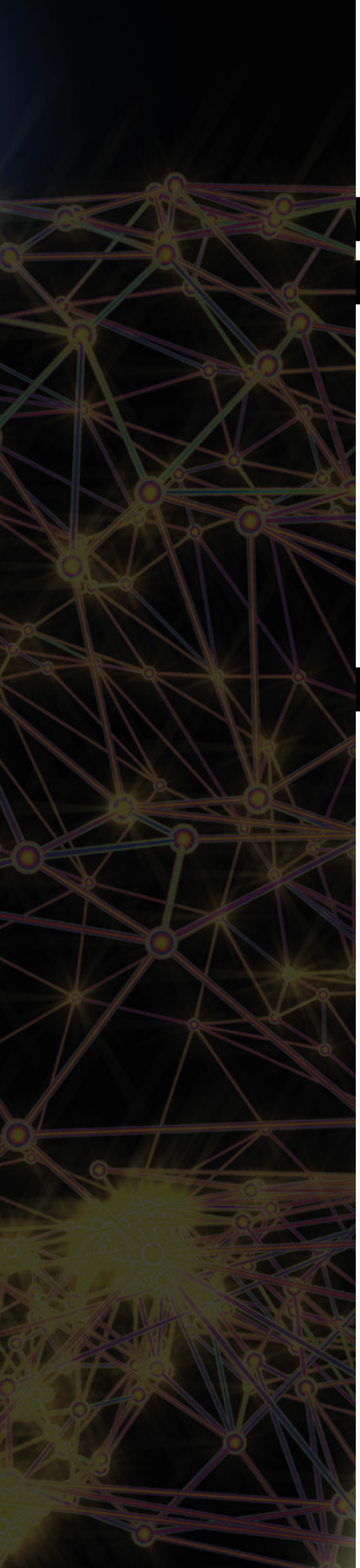
RheinlandPfalz
MINISTERIUM FÜR ARBEIT, SOZIALES, TRANSFORMATION UND DIGITALISIERUNG

eeb Ev. Erwachsenenbildungswerk Rheinland-Süd e.V.

ZGV ZENTRUM GESELLSCHAFTLICHE VERANTWORTUNG

INHALT

- Einleitung
- Anleitung und Beschreibung des Spielverlaufs
- Spielmaterial/Vorlagen zum Kopieren
- Kontakte und Ansprechpartner



INHALT DETAILÜBERSICHT

Seite

EINLEITUNG 6

ANLEITUNG/BERSCHREIBUNG SPIELVERLAUF

Kurzablauf des Spiels 7

Spielmaterial Teilnehmende 8

Gruppenbeschreibungen 9

Spielbeginn 12

Spielverlauf 13

Spielende und Reflexion 14

Auswertung und Punktvergabe des Spiels 15

Auswertbogen 16

SPIELVORLAGEN **17**

Vordruck Verschwörungstheorien: 18
Tatsachen – Grundlage
für Verschwörungserzählungen

Gruppenkarten/Regelwerk: 19
Verschwörer*innen/Bedenker*innen

Rollenkarten: 23
Verschwörungserzähler*innen
Bedenker*innen

Spielkartenset 28
22 Tatsache-Karten
11 Ereigniskarten
1 Sonderereigniskarte für Verschwörer*innen
2 Trumpfkarten für Bedenker*innen
14 Personen-, Gruppenkarten für Verschwörer*innen
54 Verschwörungsbeschleuniger-Karten

EINLEITUNG

Planspiele gewinnen in der schulischen und außerschulischen Bildung an Bedeutung. Die Methode des Planspiels soll es Teilnehmenden ermöglichen, sich aktiv mit komplexen Szenarien aus Wirtschaft, Politik und Gesellschaft auseinanderzusetzen und ihre Zusammenhänge besser zu verstehen.
In den letzten Jahren hat die Debatte um sogenannte „Verschwörungstheorien“ bzw. Verschwörungserzählungen zugenommen, zum Beispiel rund um die Corona-Pandemie, den Krieg Russlands gegen die Ukraine oder zur vermeintlicher „Erklärung” anderer komplexer Phänomene. Viele Menschen fragen sich, wie sie mit Verschwörungserzählungen und Desinformation im privaten Umfeld und in der Öffentlichkeit umgehen sollen. Die Autor*innen dieses Handouts/Dossiers haben diverse Bildungsangebote und Beratungen im Themenfeld mit verschiedenen Zielgruppen durchgeführt und wollten herausfinden, ob Planspiele hierfür eine gute Lernumgebung für Erwachsene bieten können.
Die Ev. Erwachsenenbildung in Rheinland-Pfalz hat deshalb ein Projekt entwickelt, um zu prüfen, wie die praktische Beschäftigung mit Verschwörungserzählungen mit der Methode Planspiel in der Erwachsenenbildung gelingen kann. Dafür wurde ein für die Jugendarbeit konzipiertes Planspiel zum Thema Verschwörungserzählungen für die Erwachsenenbildung überarbeitet und evaluiert.

In der Methode Planspiel übernehmen die Teilnehmenden oder Lernenden Rollen innerhalb vorgegebener Szenarien, um die ablaufenden Vorgänge für sich direkt erlebbar und erfahrbar zu machen.
Das hier vorgestellte Spiel ist speziell für den Einsatz in oder mit Erwachsenengruppen gedacht. Es soll auch Unerfahrenen die Methode Planspiel näherbringen und den hohen Mehrwert für die Gruppendynamik verdeutlichen.

Pädagogisches Spielziel:
Sensibilisierung der Teilnehmenden für die Entstehung von Verschwörungserzählungen und als Einstieg in weiterführende Aktionen zum Thema (z. B. Gesprächsrunden, Projekttage usw).

Einen systematischen Überblick über deutschsprachige Simulationen in der politischen Bildung bietet die „Planspiel-Datenbank“ der Bundeszentrale für politische Bildung.

→ **Spielmaterial:**

- Im Online-Handout befinden sich alle Spielmaterialien zum Ausdrucken.
- Im Druck-Handout ist die Anleitung enthalten. Das weitere Spielmaterial können Sie unter:
  Ev. Landesarbeitsgemeinschaft für Erwachsenenbildung in Rheinland-Pfalz e.V. (ELAG)
  Kaiserstr. 19, 55116 Mainz,
  Tel. 0 61 31-67 77 10 oder
  über info@elag.de anfordern.

KURZABLAUF DES SPIELS

Anzahl der Mitspielenden:
mind. 12 bis max. 24 Teilnehmende*

Spieldauer:
Die Spielzeit sollte 1,5 Stunden nicht überschreiten, da im Anschluss genügend Zeit für die Auswertung und die Reflexion in der Gruppe eingeplant werden muss.

Spielablauf:

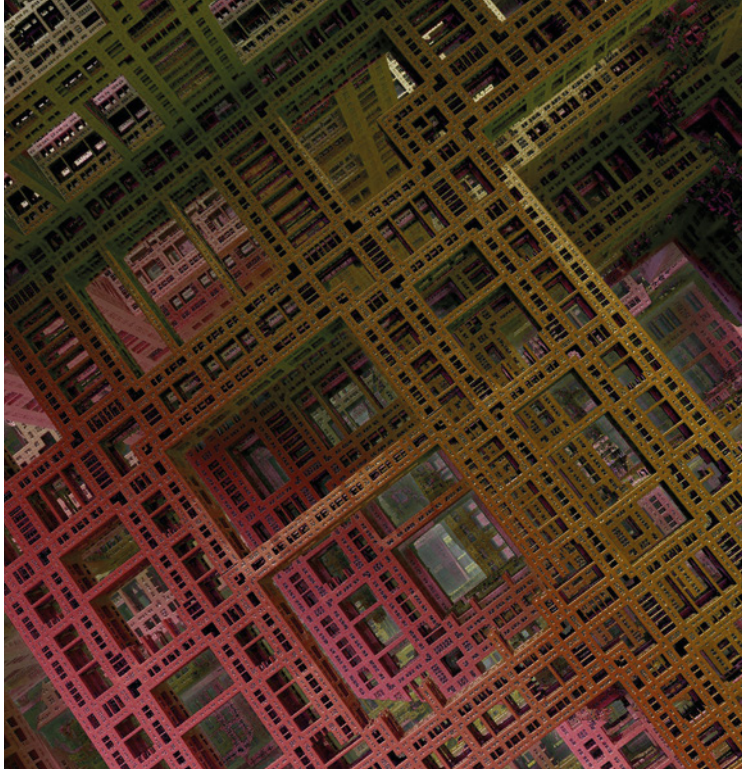
Die Teilnehmenden arbeiten in Gruppen und haben verschiedene Aufgaben. Je nach Aufgabenstellung der Gruppen können die Teilnehmenden individuell agieren.

Das Spiel ist in folgende Spielteile eingeteilt:

1. Einleitung und Gruppenaufteilung in der ersten Plenumsphase.
2 Erste Gruppenarbeit *(Dazu auf räumliche Möglichkeiten achten).*
3. Zweite Plenumsphase: Die Teilnehmenden stellen die Ergebnisse der Gruppenarbeit vor, und es wird beraten.
4 Zweite Gruppenarbeit mit ergänzenden Aufträgen und Bewertungen.
5. Dritte Plenumsphase: Die Teilnehmenden stellen die Ergebnisse vor.
6. Spielende: Letzte Bewertung, Auswertung und Reflexion

Im Spiel gibt es drei thematische Gruppen:

1. Die Spielleitung („die Zentrale #“)
2. Die Verschwörer*innen („@“)
3. Die Bedenker*innen („!?“)



Damit zu Beginn niemand weiß, welcher thematischen Gruppe er anghört, geschieht die Gruppenaufteilung verdeckt.

Dazu wird auf den Plätzen im Plenum für jeden Teilnehmenden ein Umschlag mit dem entsprechenden Gruppensymbol ausgelegt. Im Umschlag finden die Teilnehmenden den Gruppennamen, eine Rollenkarte (mit individuellen Charaktereigenschaften), die jede/jeder Einzelne/r für das Spiel einnehmen soll. Dies dient der besseren Identifikation mit dem Spiel und erleichtert den Einstieg. Des Weiteren eine kurze Einleitung oder Spielgeschichte, die Sie im Materialteil der Anleitung finden können oder selbst gestalten..

→ *Sie brauchen mind. 3 Teilnehmende pro Gruppe und mind. zwei Verschwörer*innen-Gruppen, um das Spiel zu spielen.

Sinnvoll ist, wenn in der Spielleitung mind. 1 Ansprechpartner pro Gruppe ist.

SPIELMATERIAL TEILNEHMENDE

Spielmaterial für Verschwörer*innen:

Für mind. 2 verschiedene Gruppen und pro Person in der Gruppe Umschläge vorbereiten.

- → Einleitung der Geschichte zum Nachlesen
- → Gruppenaufgabe – Beschreibung Verschwörer*innen
- → Gruppenkarte (Name der Gruppe Vordruck D)
- → Personenkarte – Rollenbeschreibung
- → je 3 verschiedene Tatsachen pro Gruppe (Vordruck A)
- → 4 verschiedene Verschwörungsbeschleuniger pro Gruppe
- → Schreibmaterial

Spielmaterial für Bedenker*innen:

Für mind. eine Gruppe und pro Person in der Gruppe Umschläge vorbereiten.

- → Einleitung der Geschichte zum Nachlesen
- → Gruppenaufgabe – Beschreibung Bedenker*innen
- → Komplette Liste der Tatsachen (aus dem Vordruck A)
- → Vordrucke Argumentesammlung
- → Vordrucke Quellensammlung
- → Schreibmaterial/ evtl. Laptop und WLAN-Zugang

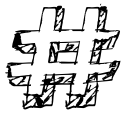
Spielmaterial für die Spielleitung „Zentrale

- → Einleitung der Geschichte zum Nachlesen
- → Gruppenaufgabe – Beschreibung Spielleitung „Zentrale“
- → Komplette Liste der Tatsachen (aus dem Vordruck Tatsachen A)
- → Vordruck: Ereigniskarten C
- → Vordruck: Verschwörungsbeschleuniger
- → Schreibmaterial

→ Material auf einen Blick:

- Ausdrucke der Einleitungen, Gruppenbeschreibungen, Rollenbeschreibungen Vordrucke und Karten
- Umschläge mit Gruppensymbolen für jede/jeden Teilnehmerin/-nehmer
- Schreibmaterial für alle
- Präsentationsmaterial (evtl. Beamer, Flipchart o. Ähnliches)
- Laptop und WLAN-Zugang für Recherche der Bedenker*innen

Die Gruppe „die Zentrale“



Spiel- und Aufgabenbeschreibung:

Sie besteht aus mindestens 2 Personen, die als Spielleiterinnen und Spielleiter im Spiel agieren.

Aufgabe dieser Gruppe ist es Informationen an die anderen Gruppen zu übermitteln. Sie koordiniert den Spielablauf und beginnt das Spiel (Spielgeschichte, Spielaufgabe, Spielregeln).

Um den animativen Spielcharakter zu-erreichen, ist es sinnvoll für die Spielleitung, in einer zu spielenden Rolle am Spiel teilzunehmen:

Gruppenaufgabe

- → Ereignisse (Ereigniskarte) und besondere Aufgaben ins Spiel bringen
- → Beurteilung der erledigten Aufgaben der Bedenker*innen
- → Leitung des „Plenums der Verschwörung“
- → Beraten und gegenseitig unterstützen
- → Punktestand verwalten (Auswertbogen)

Das Team der Spielleitung „die Zentrale“ kommuniziert untereinander und mit den Gruppen. Die Gruppen können während der einzelnen Spielphasen jederzeit besucht werden.

Spielverlauf, der durch „die Zentrale“ koordiniert wird:

1. **Einleitung ins Spiel und Gruppeneinteilung durch die Spielleitung** *20 Min.*
2. **Erste Gruppenphase: Gruppenteilnehmende gehen in die Gruppen** *20 Min.*
   Die Gruppen beginnen mit der zu erledigenden ersten Spielaufgabe.
3. **Zweites Treffen im „Plenum der Verschwörung“** *15 Min.*
   *Geschichten werden vorgestellt und Bedenker*innen machen Notizen und stellen Rückfragen.*
4. **Zweite Gruppenphase: Gruppenteilnehmende gehen in die Gruppen** *20 Min.*
   *Verschwörer*innen entwickeln ihre Geschichten weiter, angeregt durch die Rückfragen und Ereigniskarte „der Zentrale“.*
   *„Bedenker*innen“ recherchieren die Punkte der vorgegebenen Geschichten und sammeln Argumente dagegen.*
   „Die Zentrale“ geht in die Gruppen und fragt die Bewertungen der einzelnen Geschichten ab.
5. **Drittes Treffen im „Plenum der Verschwörung“** *15 Min.*
   Verschwörer*innen tragen modifizierte Geschichten vor.
   Bedenker*innen stellen weitere Rückfragen und sammeln Argumente.
   *Bedenker*innen sammeln und festigen die Gegenargumente und Beweise.*
6. **Spielende: Letzte Bewertung, Auswertung und Enddebatte mit Abschluss und Diskussionsrunde** *variabel*

Die Gruppe „die Bedenker*innen“

Spiel- und Aufgabenbeschreibung:

Die Bedenkerinnen und Bedenker bilden eine Gruppe *(je nach Teilnehmendenzahl sind auch zwei Gruppen möglich)*. Sie stehen stellvertretend für die breite Öffentlichkeit. **Ihre Aufgabe während des Spiels ist es, sich mit den Verschwörungsgeschichten der Verschwörer*innen inhaltlich auseinanderzusetzen.**

Das **Ziel** dieser Gruppe ist es, **Verschwörungserzählungen aufzudecken und zu entlarven.**

*Dies geschieht in Absprache mit der Spielleitung „die Zentrale“). Für diese Aufgabe haben sie die Möglichkeit, entweder in oder mit den einzelnen Gruppen Gespräche zu führen oder auch im Internet zu recherchieren. (Es sollten nie mehr als zwei Bedenker*innen in eine Gruppe gehen).*

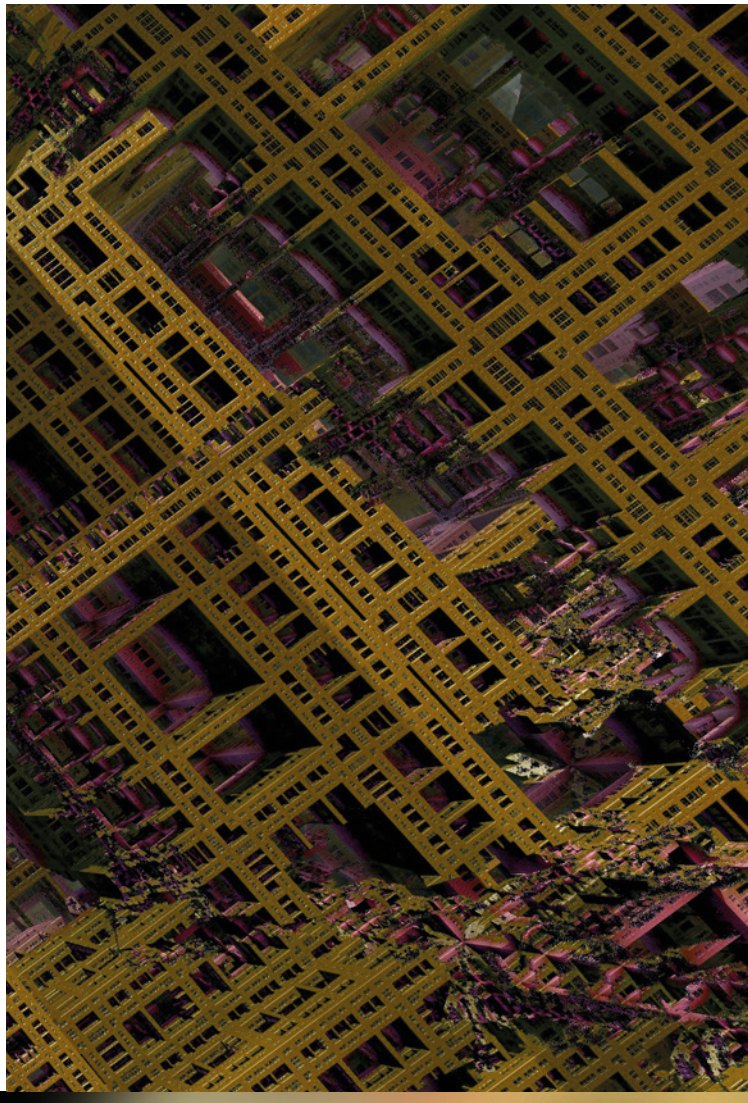
Die Gruppe bekommt Punkte: 1-2, die dafür eingesetzt werden, die Geschichte der jeweiligen Gruppe in ihrer Glaubwürdigkeit anzuzweifeln. Diese Punkte werden in der Enddebatte vergeben.

Punkte erhalten sie:

a) wenn sie Aussagen durch Tatsachen widerlegen können (dafür können sie das Internet nutzen um Informationen zu sammeln)

b) wenn sie besondere Informationen bekommen (je nach Spielverlauf)

Ausführliche Beschreibung in der Rollenbeschreibung.



Die Gruppe „die Verschwörer*innen“

Spiel- und Aufgabenbeschreibung:

Sie **entwickeln Verschwörungserzählungen** in 2-3 verschiedenen Gruppen.

Im Spielverlauf entwickeln die Gruppen möglichst überzeugende Verschwörungserzählungen.

Die Bewertung der Geschichten geschieht in der zweiten Gruppenphase durch die Abfrage „der Zentrale“, die in die Gruppen kommt. Die Gruppen bewerten ihre Geschichten gegenseitig.

Für die Bewertung können 1-3 Punkte pro Gruppe in jeder Runde vergeben werden.

Die vergebenen Punkte werden von der Zentrale während der Gruppenphase erfragt.

Jede Gruppe kann ihren aktuellen Punktestand bei Bedarf erfragen.

In der zweiten Gruppenphase modifizieren die Gruppen ihre Geschichten weiter. Diese werden nach dem letzten Plenum vor der letztendlichen Auswertung nochmals bewertet.

Weitere Aufgaben sind in der Gruppenbeschreibung zu finden.

SPIELBEGINN

Zu Beginn sollte den Teilnehmenden der Spielablauf erläutert werden. Haben alle Teilnehmenden einen Platz mit einem Zettel darauf bekommen, ist es empfehlenswert, eine vorher überlegte Einstiegsgeschichte zu erzählen. Das Erzählen (nicht vorlesen!) dient des besseren Einfindens oder Identifizierens mit dem Spiel. Anschließend werden die Teilnehmenden in die Gruppenräume geschickt, wo sie die Top-Secret-Umschläge öffnen, sich in die zu spielende Rolle mit den Aufgaben einlesen und das Spiel beginnen.

Die Gruppen wissen nicht voneinander, welche Aufgabe sie haben. Sie sollten auf keinen Fall wissen, wer Bedenker*in ist und wer Verschwörungserzähler*in ist.

Teilen Sie den Teilnehmenden mit, dass alle Gruppen individuelle Aufgaben hätten. Somit bleiben die Bedenker*innen zunächst unerkannt.

Zeitlimit: 15 Minuten

Ein Beispiel für eine Einleitung:
Im Plenumsraum ist ein Flipchart oder eine Leinwand/Beamer oder Ähnliches vorbereitet. Darauf steht eine Zahlen- oder Buchstabenkombination, die für einen WLAN- oder Hashtag-Code stehen könnte.

Spielgeschichte: Ein Intro zur Spielanimation durch die Spielleitung
Formulierungsvorschlag: *„Guten Tag, mein Name ist …(Wunschnamen einsetzen) und ich bin Mitarbeiter des soziologischen Instituts für Gesellschaftliche Verantwortung (Beispielname).*

Heute sind meine Kollegin Frau… (Wunschnamen einsetzen) und ich hier, um ein Experiment mit Ihnen durchzuführen. Man könnte fast schon sagen Fallstudie.

Ist Ihnen etwas Besonderes aufgefallen, als Sie reingekommen sind? Wofür steht eigentlich…der Code oder das Zeichen… auf dem Flipchart?“ Haben Sie eine Idee? ***Lassen Sie die Leute kurz darüber diskutieren. Dann…begleiten Sie die Teilnehmenden weiter evtl. so…***

Sind Sie heute mit einem guten Gefühl hier her gefahren? Und Sie hatten Lust auf diese Veranstaltung, stimmt das? Oder rede ich Ihnen das gerade ein? ***Die letzte Frage sollte nur die Antwortmöglichkeit, ja oder nein bieten.***

Positionierung: Teilnehmende stellen sich entsprechend ihrer Antworten(ja/nein) gegenüber im Raum auf:

- Wer hat weniger als 6 Buchstaben im Namen und wer hat mehr als 6 Buchstaben im Namen?
- Gibt es eine Geschichte zu Ihrem oder Ihren Vornamen?
- Wer von Ihnen hat schon Mal eine Notlüge benutzt?
- Wer hat schon Mal eine Geschichte von sich erzählt?
- Wer hat schon Mal eine Geschichte von sich erzählt, die vielleicht nicht zu 100 % der Wahrheit entsprach?

-> Kamen Sie mit der Erzählung immer durch? Ist Ihnen dabei etwas aufgefallen?

SPIELVERLAUF

Fazit/Überleitung: Heute geht es auch darum, Geschichten zu erzählen.

Gruppeneinteilung:

- Heute werden wir in unserem Experiment Planspiel in Rollen schlüpfen und Sie stecken schon mittendrin. Wir haben Verschwörungserzählerinnen und -erzähler. Und wir haben Bedenkerinnen und Bedenker.
- Die Teilnehmenden finden sich über die Zettel auf den Stühlen in Gruppen zusammen (#, @, !?)
- Jede Gruppe bekommt eine Akte und einen Platz/Raum zugewiesen.
- Die Gruppen gehen an ihre Plätze. Die Spielleitung (die Zentrale) geht in die Gruppen und erklärt bei Bedarf die Aufgabenbeschreibung und das weitere Vorgehen.

1. GRUPPENPHASE:

- Verschwörer*innen: Materialsichtung und Entwicklung der Geschichten
- Bedenker*innen: Einführung, was genau ihre Aufgabe ist – Verschwörungsgeschichten durch Recherche und Rückfragen schwächen + Taktik überlegen (evtl. Verschwörer*innen beobachten)

1. PLENUM

- Geschichten vorstellen
- Bedenker*innen machen sich Notizen und stellen Rückfragen zu den einzelnen Geschichten (eine pro Geschichte)

2. GRUPPENPHASE:

- Verschwörer*innen: Weiterentwicklung ihrer Geschichten aufgrund der Rückfragen + Ereigniskarte von „der Zentrale“.
  Bedenker*innen: Recherchieren die einzelnen Fakte der vorgegebenen Geschichten (Internet) + sammeln Argumente dagegen.
- „Die Zentrale“ geht in die Gruppen + sammelt Bewertungen für die einzelnen Geschichten.

2. PLENUM

- Modifizierte Geschichten werden vorgetragen
- Bedenker*innen stellen weitere Rückfragen und sammeln Argumente

3. GRUPPENPHASE

- Bedenker*innen sammeln ihre Gegenargumente + Beweise
- Verschwörer*innen können ihre Geschichte nochmal durchgehen. (Pause einplanen)

ENDDEBATTE:

- Verschwörer*innen: Aktueller Stand der Geschichte wird erneut vorgestellt
- Bedenker*innen: Haben jeweils nach den Geschichten die Möglichkeit, die Schwachstellen dieser darzustellen und mit recherchierten Argumenten zu stützen (1-3 Punkte Abzug von der Bewertung für die Gruppen)

SPIELENDE

ABSCHLUSS DER VERANSTALTUNG

Nach dem Spielende ist eine Pause einzuplanen, um die Teilnehmenden bewusst auf das Ablegen der Rollen für die anschließende Reflexion aufmerksam machen und vorzubereiten. Die Auswertung des Spiels orientiert sich am Spielverlauf.

Chronologische Fragen sind sinnvoll und helfen bei der Reflexion:

Mögliche Reflexionsfragen:

- → Nach welchen Kriterien wurde eine Tatsache ausgewählt, die dann zu einer Verschwörung wurde?
- → Was war die Strategie der Bedenker*innen?
- → Nach welchen Kriterien wurden die Punkte für die einzelnen Geschichten vergeben?
- → War es leicht, die Verschwörungsgeschichten innerhalb der Gruppen fortzusetzen?

Ebenfalls ist es wichtig, auf die persönliche Ebene und das Wohlfühlempfinden einzugehen:

- → Wie haben sich die Verschwörerinnen und Verschwörer in ihrer Rolle gefühlt?
- → Wie war es bei den Bedenkerinnen und Bedenkern?
- → Gab es verzweifelte oder frustrierende Momente im Spiel?
- → Hätte ich gern die Möglichkeit bekommen, die „Seiten“ zu wechseln?
- → Was war besonders reizvoll an meiner Rolle?
- → Hatte ich auch einmal ein „schlechtes“ Gewissen?

Weitere Fragen können in dieser Form gestellt werden oder ergeben sich aus den Antworten.

In einer weiteren Phase kann auf die Metaebene gewechselt werden. Erfahrungen aus dem Spiel und dem Spielgeschehen werden „von oben“ betrachtet. Das Ziel dabei ist es, sachlich zu schauen, welche Erfahrungen gesammelt wurden und was im Umgang mit der Problematik gelernt worden ist.

- → Was nehme ich mit aus dem Spiel?
- → Was sehe ich nach dem Spiel „mit anderen“ Augen?
- → Worauf möchte ich mehr achten?
- → Werde ich achtsamer mit dem Thema umgehen?
- → Wie gehe ich mit vermeintlichen Verschwörungserzählungen in Zukunft um?

Literaturempfehlungen:

- **FAKE FACTS – Wie Verschwörungstheorien unser Denken bestimmen;** Katharina Nocun, Pia Lamberty, Quadriga Verlag 2020, www.quadrigaverlag.de
- **Nichts ist, wie es scheint. Über Verschwörungstheorien,** Michael Butter, edition suhrkamp, 2020
- https://**www.zgv.info**/demokratie-staerken/artikel-einzelansicht/1170-neuauflage-verschwoerungsideologien-definitionen-hintergruende-praxistipps-erschienen

AUSWERTUNG UND PUNKTEVERGABE DES SPIELS

Auf der nächsten Seite findet ihr den Auswertbogen für das Planspiel. Um das Spiel etwas spannend zu machen und zur Motivation könnt ihr diesen Bogen benutzen. Er ist aber für den Spielverlauf im Großen und Ganzen nicht zwingend nötig.

Wie der Auswertbogen funktioniert, findet ihr in der Beschreibung im Anschluss.

Auswertbogen Planspiel:
Was trage ich wo ein?

Plenum 1:
Alle Gruppen bewerten mit 1-3 Punkten die Geschichten der anderen Gruppen.
Die Summe wird in die Spalte „SUMME 1. Bewertung“ eingetragen.

Plenum 2:
Alle Gruppen bewerten wieder gegenseitig die Fortführung der Geschichte mit 1-3 Punkten.
Die Summe wird in „SUMME 2. Bewertung“ eingetragen.

Punkte Fakten:
Die Bedenker*innen tragen ihre Faktenvorschläge bei der Zentrale vor und lassen sie von der Zentrale in „Punkte Fakten“ eintragen.

Geprüfte, abzugsfähige Punkte der Bedenker*innen:
Die Zentrale bewertet, ob die Fakten anerkannt werden können und genug geprüft wurden. Dann erhalten sie pro gültigem Fakt einen Punkt, der in die Zeile „geprüft, abzugsfähige Punkte“ eingetragen wird.

Gesamtbetrag:
Punkte aus **SUMME 1.** und **SUMME 2.** werden addiert und die Punkte aus Zeile, **geprüft und abzugsfähige Punkte**, werden abgezogen. So ergeben sich die Gewinner des Spiels.

Viel Spaß beim Spielen und viele gute neue Erkenntnisse im Umgang mit Verschwörungen!!!

AUSWERTBOGEN

Bewertung	Punkte Gruppe Verschwörer*innen 1	Punkte Gruppe Verschwörer*innen 2	Punkte Gruppe Verschwörer*innen 3
Plenum 1 Punkte für die Gruppen zur Geschichte (rein nach Gefallen)	Punkte von Gruppe 2:	Punkte von Gruppe 1:	Punkte von Gruppe 1:
	Punkte von Gruppe 3:	Punkte von Gruppe 3:	Punkte von Gruppe 2:
SUMME 1. BEWERTUNG			
Plenum 2 Punkte für die Gruppen zur Geschichte (rein nach Gefallen)	Punkte von Gruppe 2:	Punkte von Gruppe 1:	Punkte von Gruppe 1:
	Punkte von Gruppe 3:	Punkte von Gruppe 3:	Punkte von Gruppe 2:
SUMME 2. BEWERTUNG			
Punkte Fakten Bedenker*innen			
geprüfte, abzugsfähige Punkte der Bedenker*innen anerkannt von Zentrale			
Gesamtbetrag aus **Summe 1./ Summe 2.** und der abzuziehenden Punkte			

SPIELVORLAGEN

VORLAGEN ZUM AUSDRUCKEN

ANLEITUNG ZUM AUSDRUCKEN:

> **Verschwörungstheorien-Blatt**
1 x pro Verschwörer*innen-Gruppe ausdrucken

> **Gruppenkarten und Regelwerke** der Gruppen
können jeweils auf Vorder- und Rückseite ausgedruckt werden

> **Rollenkarten** ohne Rückseiten ausdrucken

> Ausdruck auf Seite angepasst ausdrucken!

VERSCHWÖRUNGSTHEORIE: GRUPPE Verschwörer*innen

Die ausgewählte Tatsache:

1. Teil: Die Verschwörungserzählung:
(Für die Erzählung stehen 10 Sätze zur Verfügung)

→ Wartet auf Anweisungen der Zentrale, wenn ihr bis hierhin fertig seid!

VERSCHWÖRUNGSTHEORIE: GRUPPE Verschwörer*innen

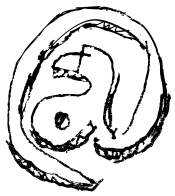
Die ausgewählte Tatsache:

2. Teil: Entwickelt die Verschwörungserzählung weiter!:
(Für die Erzählung stehen 10 Sätze zur Verfügung)

→ Wartet auf Anweisungen der Zentrale, wenn ihr bis hierhin fertig seid!

GRUPPENKARTEN

VERSCHWÖRER*INNEN



Du gehörst zur Grupper der Verschwörungserzählerinnen und -erzähler.

Die Mächtigen (Staat, Wissenschaft, Behörden und Institutionen) stecken alle unter einer Decke und brüten etwas aus, damit sie der Menschheit Schaden zufügen können. Sie wollen uns manipulieren, pflanzen in unsere Köpfe Geräte ein, um uns zu kontrollieren. Sie lesen unsere Gedanken mit Scannern, um uns gefügsam zu machen. Sie nutzen die Medizin, um uns zu abhängigen Wesen zu formen.

Aus welchem Interesse?

Viele Verschwörungen sind in der Vorbereitung oder werden schon umgesetzt.

Es ist wichtig, dass Du als Verschwörungserzählerin und -erzähler die Menschheit über die wahren Absichten aufklärst. Wer steckt hier mit wem unter einer Decke und worin liegt das Ziel?

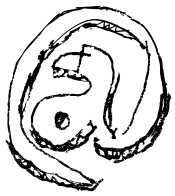
Du als Geschichtenerzählerin und -erzähler kennst die eigentliche Wahrheit.

Verdeutliche mit deiner Gruppe wie einzigartig eure Verschwörungserzählung ist, gebt anderen mit eurer Erzählung ein Gefühl der Sicherheit.

Euer großes Ziel ist es, gemeinsam mit allen Gruppen zu erklären:

Wer hat sich mit wem zusammengeschlossen und welches Ziel wird verfolgt?

REGELWERK



Wie entsteht nun eure Verschwörungsgeschichte?

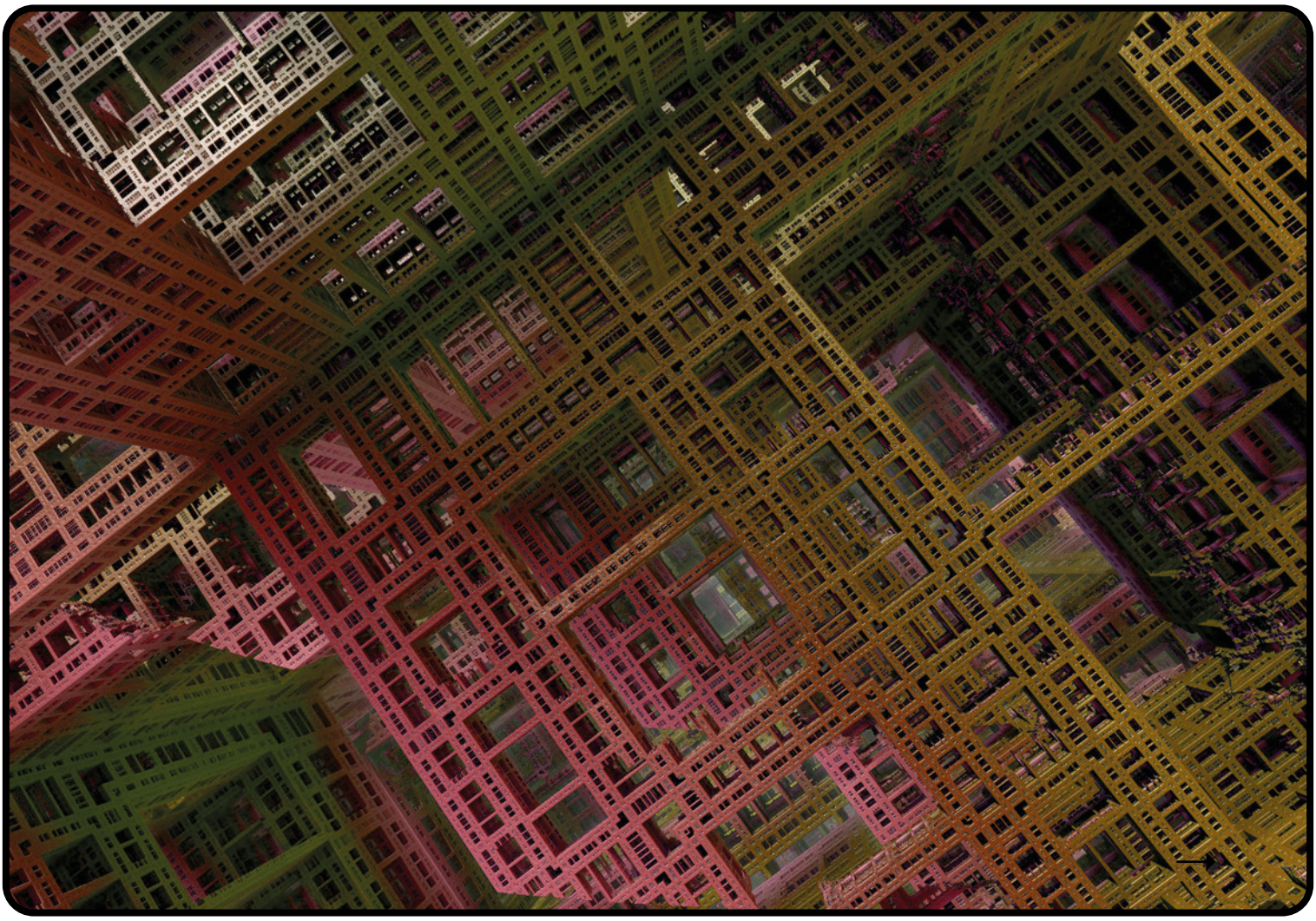
Nutzt dazu die Materialien aus der Akte.

Inhalt:

→ drei mögliche Tatsachen
→ Kärtchen mit der Aufschrift:
  • Person-, Gruppenkarten
→ vier Verschwörungsbeschleuniger
→ Notizblock

Aufgabe:

1. Sucht euch eine Tatsache aus und entwickelt dazu eine Verschwörungserzählung. Oder entwickelt eine eigene Verschwörungserzählung.
2. Nutzt dazu eine Person oder Gruppe aus den Vorschlägen. Auch hier könnt ihr selbst Alternativen nutzen.
3. Die Verschwörungsbeschleuniger könnt ihr nutzen, um die Verschwörungserzählung zu beschleunigen. Oder nutzt die Verschwörungsbeschleuniger, um die Tatsache zu widerlegen und erzählt den wahren Grund.
4. Folgende Fragestellungen helfen bei der Entwicklung einer Verschwörungserzählung.
   - Wer hat welches Interesse?
   - Was steckt in Wahrheit hinter der erklärten „Tatsache“?
5. Schreibt eure Geschichte in den Notizblock. Ihr dürft maximal 10 Sätze schreiben. In 30 Min. trefft ihr euch im Plenum und lest eure Verschwörungserzählung vor. Ihr bekommt ein Zeichen aus „der Zentrale“, wann das Treffen stattfindet.
6. Ihr bewertet mit 1-3 Punkten die Geschichten der anderen Verschwörer*- →



innen-Gruppe. Dazu werdet ihr in der zweiten Gruppenphase von „der Zentrale“ befragt.

PLENUM

Die Zentrale lädt in zeitlichen Abständen ins Plenum ein. Kommt dieser Aufforderung nach, wenn es soweit ist.

Im Plenum werden die Verschwörungserzählungen vorgetragen.

BEDENKER*INNEN

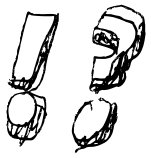
ACHTUNG!

Es gibt eine Öffentlichkeit, die sogenannten Bedenker*innen.

Sie werden euch und eure Verschwörungserzählungen genau verfolgen. Sie werden versuchen, eure Verschwörungserzählungen durch Fakten zu widerlegen. Sie kommen in eure Gruppen, hören zu oder stellen Fragen.

GRUPPENKARTEN

BEDENKER*INNEN



Du gehörst zur Gruppe der Bedenkerinnen und Bedenker.

Bedenkerinnen und Bedenker zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich über aktuelle Themen Gedanken machen, mit Sorge das Geschehen beobachten, auf die Folgen schauen und immer wieder ihre Bedenken anmelden.

Besondere Eigenschaften und Stärken von Bedenkerinnen und Bedenker:

- sind kritisch und zweifeln
- fragen nach und zeigen Interesse
- suchen nach Tatsachen und Widersprüchen
- kommunizieren gern
- leisten Überzeugungsarbeit
- reflektieren gemeinsam das Erlebte
- hören zu und informieren sich

Nutzt als Gruppe eure Fähigkeiten, wenn es darum geht, Verschwörungserzählungen, die im Umlauf sind, zu widerlegen.

Ihr werdet auf Gruppen von Verschwörungserzählerinnen und -erzählern treffen, die in jeder Tatsache (Vordruck A) eine Verschwörung sehen (könnten).

→

Werdet kreativ!!

Schon in Runde 1 könnt ihr nicht nur eure Strategie vorbereiten, sondern schon in die Gruppe(n) gehen, um Hinweise zu sammeln und eine entwickelte Strategie auszuprobieren.

Die Argumentensammlung kann euch helfen, Verschwörungserzählungen zu entkräften, wenn ihr mit Geschichten-erzählerinnen und -erzählern ins Gespräch kommt. *Zeitkontingent: 30 Min.*

BEWERTUNG DER ARGUMENTE

Beurteilt wird eure Arbeit von der Zentrale, die euch entsprechend mit Punkten belohnt. Mit den gesammelten Punkten schwächt ihr die jeweilige Gruppe der Verwörungserzählerinnen und -erzähler in ihrer Glaubwürdigkeit.

Punkte erhaltet ihr:

1. Durch die Lösung einer besonderen Aufgabenstellung, die „die Zentrale“ an euch stellt.
2. Wenn ihr Aussagen durch Tatsachen widerlegen könnt (nutzt das Internet und sammelt Informationen).
3. Wenn ihr besondere Informationen bekommen könnt (achtet auf den Spielverlauf).

PLENUM

Die Zentrale lädt ins Plenum ein. Kommt dieser Aufforderung nach.
Im Plenum werden die Verschwörungserzählungen von den Gruppen vorgetragen.

Seid wachsam und hört gut zu!

Das Plenum wird durch „die Zentrale“ beendet und alle Gruppen ziehen sich wieder zurück.

Die Gruppen bewerten in der zweiten Gruppenphase gegenseitig ihre Verschwörungserzählungen und sammeln Punkte.

Diese Punkte versucht ihr im Verlauf der Spiels immer wieder zu reduzieren.

Das erreicht ihr durch **folgende Maßnahmen nach dem Plenum:**

→

REGELWERK

Wie werden Verschwörungen aufgedeckt?
Recherchiert und entkräftet die Argumente..

Inhalt:

→ Gruppenaufgabe

→ Liste der Tatsachen

→ Vordruck Argumentesammlung

→ Vordruck Quellensammlung

→ Schreibmaterial

→ Recherchematerial

Aufgabe:
Überzeugt Verschwörungsgläubige von der Realität oder versucht zumindest, sie ins Nachdenken zu bringen.

1. Macht euch mit dem Inhalt der Akte vertraut und wählt aus der **Liste der Tatsachen** mindestens drei aus, von denen ihr annehmt, dass sie vorrangig für eine Verschwörungserzählung genutzt werden könnten. Nehmt den **Vordruck Argumentensammlung** und tragt dort mindestens drei Argumente pro gewählter Tatsache ein, warum die Tatsache der Wahrheit entsprechen könnte.

   Nutzt dazu W-Fragen:
   - Wer hat es festgestellt?
   - Wo kann ich es nachlesen?
   - Wann....
   - Wie.....
   - Warum.....
2. Statt abstrakter Vorbereitung solltet ihr konkrete Strategien entwickeln, wie ihr als Bedenker*innen kritisch nachfragen, ins Gespräch kommen, Empathie und Interesse an den Bedürfnissen der Erzähler*innen zeigen könnt.

1. Einige von euch sammeln Argumente und recherchieren nach Fakten zu den gehörten Geschichten, um diese „der Zentrale“ zur Entkräftung der Behauptungen mitzuteilen.
2. Maximal zwei Teilnehmende eurer Gruppe haben die Möglichkeit in die Gruppen der Verschwörer*innen zu gehen und hören im Hintergrund zu (Machen Notizen!) oder versuchen ins Gespräch zu kommen und Fragen zu stellen.
3. Entwickelt eine Strategie, um eure Argumente im entscheidenden Moment vorzubringen um die Verschwörer*innen ins Wanken zu bringen.
   Nutzt dazu eure vorbereiteten Argumente.

Alternatives Spielende gestalten gemeinsam mit „der Zentrale“:

Anstatt einer letzten Weiterentwicklung der Erzählungen wird das Spiel in einer Debatte enden, in der die Bedenker*innen ihre Beweise darlegen, um die „Theorien“ zu entkräften. „Die Zentrale“ bewertet abschließend, welche der „Theorien“ am besten widerlegt werden konnten.

Danach folgt die Reflexion des Spiels und der Inhalte mit einer ausführlichen Auswertung.

ROLLENKARTEN GRUPPE Verschwörer*innen

Rolle 1:

Name: Markus Eberhardt

Alter: 42 Jahre

Beruf: Selbstständiger Buchhändler

Lieblingsinternetseite: „TruthSeeker24.com“ – eine Website, die sich mit alternativen Erklärungen für globale Ereignisse beschäftigt.

Interessantes: Markus vertraut traditionellen Medien nicht und bezieht seine Nachrichten ausschließlich über alternative Online-Plattformen. Er bevorzugt Websites und Foren, die seiner Meinung nach „die Wahrheit“ hinter den Schlagzeilen aufdecken, und verbringt viel Zeit damit, Inhalte in sozialen Netzwerken zu teilen und zu diskutieren.

→ Fühlt euch in die Rolle ein!

ROLLENKARTEN GRUPPE Verschwörer*innen

Rolle 2:

Name: Linda Schröder

Alter: 35 Jahre

Beruf: Freiberufliche Grafikdesignerin

Lieblingsinternetseite: „ConspiracyNetwork.net“ - eine Plattform, die Videobeiträge und Artikel über verschiedene Verschwörungstheorien verbreitet.

Interessantes: Linda konsumiert Nachrichten hauptsächlich über Blogs und Podcasts, die sich mit Verschwörungstheorien beschäftigen. Sie ist besonders aktiv in mehreren Online-Communities, wo sie oft mit Gleichgesinnten interagiert und von dort empfohlene Artikel und Videos konsumiert.

→ Fühlt euch in die Rolle ein!

ROLLENKARTEN GRUPPE Verschwörer*innen

Rolle 3:

Name: Tom Neumann

Alter: 28 Jahre

Beruf: IT-Sicherheitsanalyst

Lieblingsinternetseite: „HiddenTruths.org“ – eine Seite, die sich auf die Aufdeckung vermeintlich versteckter Wahrheiten hinter politischen Entscheidungen spezialisiert.

Interessantes: Tom nutzt eine Kombination aus privaten Nachrichtenkanälen, verschlüsselten Messaging-Apps und spezialisierten Websites, um Informationen zu sammeln. Er verlässt sich stark auf Daten und Dokumente, die von Whistleblowern und Insiderquellen geleakt werden, und bevorzugt Quellen, die seiner Meinung nach unzensierte und unmanipulierte Informationen bieten.

→ Fühlt euch in die Rolle ein!

ROLLENKARTEN GRUPPE Bedenker*innen

Rolle 1:

Name: Julia Weber

Alter: 30 Jahre

Beruf: Journalistin und Faktencheckerin

Interessantes: Julia arbeitet für eine renommierte Nachrichtenagentur, wo sie Artikel und Behauptungen auf ihre Richtigkeit überprüft. Sie nutzt eine Vielzahl von Quellen, darunter wissenschaftliche Publikationen, offizielle Statistiken und Experteninterviews, um Fehlinformationen zu identifizieren und zu korrigieren. Julia ist auch aktiv in Workshops und Bildungsprogrammen tätig, wo sie das Bewusstsein für die Bedeutung von Faktenchecks fördert.

→ Fühlt euch in die Rolle ein!

ROLLENKARTEN GRUPPE Bedenker*innen

Rolle 2:

Name: Michael Hoffmann

Alter: 45 Jahre

Beruf: Datenanalyst und Mitgründer einer Faktencheck-Plattform

Interessantes: Michael hat eine Plattform mitentwickelt, die automatisierte Tools zur Überprüfung von Fakten verwendet. Er beschäftigt sich täglich mit der Analyse und Verifikation von Daten aus sozialen Medien, Pressemitteilungen und Nachrichtenartikeln. Michael arbeitet eng mit Technologieexperten zusammen, um Algorithmen zu entwickeln, die helfen, Falschnachrichten effektiv zu erkennen und zu widerlegen.

→ Fühlt euch in die Rolle ein!

ROLLENKARTEN GRUPPE Bedenker*innen

Rolle 3:

Name: Nora Fischer

Alter: 38 Jahre

Beruf: Sozialwissenschaftlerin und Autorin

Interessantes: Nora hat sich auf die Untersuchung sozialer Medien und deren Einfluss auf die öffentliche Meinung spezialisiert. Sie analysiert regelmäßig Inhalte auf Plattformen wie Twitter und Facebook, um die Verbreitung und die Auswirkungen von Falschinformationen zu dokumentieren. Nora schreibt auch regelmäßig für führende Zeitungen und Fachzeitschriften, in denen sie komplexe Themen rund um Desinformation und deren Bekämpfung auf verständliche Weise erläutert. Sie nutzt dabei eine Mischung aus qualitativer und quantitativer Forschung, um ihre Analysen zu stützen.

→ Fühlt euch in die Rolle ein!

PLATZ FÜR NOTIZEN:

GRUPPE Verschwörer*innen

PLATZ FÜR NOTIZEN:

GRUPPE Bedenker*innen

TATSACHE

EURO (€)

Ist die Währung der europäischen Währungs- und Wirtschaftsunion.

TATSACHE

Superhelden

Fiktive Figur mit meist außergewöhnlichen Kräften und übermenschlichen Fähigkeiten.

TATSACHE

Röntgenstrahlung

Röntgenstrahlen sind elektromagnetische Wellen

TATSACHE

Area 51

Militärisches Sperrgebiet in den USA

TATSACHE

Pentagon

Es ist ein Fünfeck.
Das Verteidigungsministerium der USA wird so benannt.

TATSACHE

Vulkan

Es ist ein Berg, dessen Gestein aus dem Inneren der Erde kommt.

TATSACHE

Die Erde

Sie wird auch als „blauer Planet“ bezeichnet. Die Erdoberfläche besteht aus zwei Drittel Wasser.

TATSACHE

Pyramiden von Gizeh

Sie sind eines der sieben Weltwunder und gehören zu den ältesten Bauwerken der Menschheit.

TATSACHE

Terror

Terror bedeutet „Schrecken“. Er wird genutzt, um Furcht und Schrecken mit Gewalt in einer Gesellschaft zu verbreiten.

TATSACHE

Drogen

Es sind rauscherzeugende Substanzen.

TATSACHE

Geheimsprache

Eine Sprache, die nur für Eingeweihte verständlich sein soll.

TATSACHE

Desinfektionsmittel

Es ist ein Mittel zur Anwendung, um Infektionen zu vermeiden.

TATSACHE

Klimawandel

Der Mensch verursacht durch sein Handeln eine bedrohliche Erwärmung oder Abkühlung der Erde.

TATSACHE

Impfung

Impfung ist ein wichtiger Schutz gegen Infektionskrankheiten.

TATSACHE

SARS-COV-2

Es ist ein neu entdecktes Virus, das eine Pandemie ausgelöst hat.

TATSACHE

Rauchmelder

Sie lösen bei Rauchbildung Alarm aus.

TATSACHE

Halloween

Ein besonders in den USA gefeierter Tag.

TATSACHE

Pestizid

Ein Schädlingsbekämpfungsmittel.

TATSACHE

Soziales Netzwerk

Es ist ein Onlinedienst, um Informationen auszutauschen und Beziehungen aufzubauen.

TATSACHE

Mond

Der Mond wird als ein natürlicher Satellit bezeichnet.
Er kreist um den Planet Erde.
Auch andere Planeten haben Monde.

TATSACHE

Religion

Menschen sind verbunden in einem Glauben. Religionen sind geprägt von unterschiedlichen Weltanschauungen.

TATSACHE

Pandemie

Als Pandemie wird eine weltweit ausgebrochene Infektionskrankheit bezeichnet.

EREIGNISKARTE

Baut drei Comicfiguren in eure Verschwörungserzählung ein!

EREIGNISKARTE

Was hat ein geflügeltes Einhorn mit eurer Verschwörungserzählung gemeinsam?

EREIGNISKARTE

Was bedeuten eigentlich Kondensstreifen am Himmel?

EREIGNISKARTE

Fügt zwei Märchenfiguren als Verschwörer in eure Verschwörungserzählung ein!

EREIGNISKARTE

Erschafft eine Fantasiefigur, die als Verschwörerin in eurer Verschwörungserzählung vorkommt!

EREIGNISKARTE

Erschafft eine Gruppe der „bösen Mächte“ und fügt sie in eure Verschwörungserzählung ein!

EREIGNISKARTE

Nehmt die Gruppe der Wissenschaftler als Verschwörer in eure Erzählung auf!

EREIGNISKARTE

Nehmt die Gruppe der Politiker als Verschwörer in eure Erzählung auf!

EREIGNISKARTE

Wie alt ist eure Verschwörungserzählung? Entwickelt daraus einen Mythos!

EREIGNISKARTE

Menschen in Tiergestalt!
Wo liegt die Gefahr?
Eine neue Bedrohung aus dem Universum?

EREIGNISKARTE

Wie alt ist eure Verschwörungserzählung? Entwickelt daraus einen Mythos!

TRUMPFKARTE BEDENKER*INNEN

Anweisung der Zentrale: Hiermit müssen die Verschwörungserzähler*innen den Bedenker*innen **wertschätzend zuhören.** Fragen und Kritik der Bedenker*innen müssen ernst genommen werden, insbesondere wenn die Verschwörungserzähler*innen sehr tief in ihre Erzählung verstrickt sind.

– einmalig verwendbar –

SONDEREREIGNISKARTE

Gestalte die Verschwörungserzählung noch radikaler. Überzeuge deine Gruppenmitglieder über die tatsächlichen Gefahren. Die Geschichte braucht Dramatik.

TRUMPFKARTE BEDENKER*INNEN

Anweisung der Zentrale: Hiermit dürfen die Bedenker*innen einen für sie **nicht widerlegbaren Aspekt** der Verschwörungserzählung **streichen.**

– einmalig verwendbar –

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Mafia

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Staatsoberhäupter

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Königsfamilie

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Europäische Union

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Militär

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Dreigestirn

(Repräsentanten des Karnevals)

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Einsatzkommando

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Parteien

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Außenminister

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Bundeskirminalamt

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Konzernmanager

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Milliardäre

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Geheimdienste

PERSONEN-, GRUPPENKARTE

Mediziner

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Chemikalien

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Scheibe

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Tiere

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Lunge

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Manipulation

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

online Kommunikation

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Lehrplan

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Biokampfstoff

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Mondlandung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Ratte

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Korruption

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Alien

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Dämon

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Windrad

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Erderwärmung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Religion

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Computervirus

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

toter Vogel

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Mikrochip

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Echsenmensch

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Geburtsurkunde

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Doppelgängerin/ Doppelgänger

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Macht

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Netzwerk

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Gehirnwäsche

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Weltverschwörung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Arbeitslosigkeit

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Ufo

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Telepathie

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Umweltverschmutzung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Pharmaindustrie

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Reinkarnation

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Teufel

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Zeitmaschine

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Pendel

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Glaskugel

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

China

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Gesundheit

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Weltordnung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Erfindung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Erderwärmung

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Panikmache

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Konservendose

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Desinfektionsmittel

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Medien

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Steckdose

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Ausnahmezustand

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Asterix

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Feind

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Lügenpresse

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Regenwald

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Weltall

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Kinder

VERSCHWÖRUNGS-BESCHLEUNIGER

Galaxis

KONTAKT

+49 (0)6131 67 77 10

info@elag.de

www.elag.de

Kaiserstr. 19 , 55116 Mainz