

Die Memory-Methode

Inhalt

Die Jugendlichen lernen auf spielerische Weise Kommunikationsstrategien von Demokratiefeindlichkeit (insbesondere in sozialen Medien) kennen und setzen sich gleichzeitig mit deren Wirkung und ihren eigenen Handlungsmöglichkeiten auseinander.

Der spielerische Zugang hilft, komplexe Phänomene verständlich zu machen, ohne gleich mit zu viel theoretischem Input zu starten.

Didaktische Hinweise

- Das Spiel fördert Austausch, Nachdenken und eine lockere Atmosphäre.
- Die Hintergrundkarten helfen, die strategische Wirkung demokratiefeindlicher Kommunikation bewusst zu machen.

Vorbereitung

- Verwenden Sie die Kopiervorlage **M 4 KV Memory**. Jede der acht Strategien demokratiefeindlicher Kommunikation ist durch ein Kartenpaar dargestellt: eine Karte mit der Strategiebezeichnung (Kärtchen A), die andere mit einem konkreten Beispiel (Kärtchen B). Die Karten können als Memory-Spiel genutzt oder zur offenen Zuordnung ausgelegt werden – je nach Ziel, Zeit und Gruppensetting.
- Bereiten Sie den Raum so vor, dass Bewegung möglich ist – etwa mit ausreichend Platz für ein Bodenspiel – oder stellen Sie Gruppentische bereit, an denen gemeinsam gearbeitet und diskutiert werden kann.
- Stellen Sie ggf. eine Tafel, ein Flipchart oder ein interaktives Whiteboard bereit, um zentrale Begriffe, Ergebnisse oder offene Fragen während der Auswertung gemeinsam festzuhalten.

Spielablauf

1. Zu Beginn wird das Memory-Spiel inhaltlich eingeordnet. Dabei wird erklärt, dass es um typische Strategien demokratiefeindlicher Kommunikation geht, wie sie insbesondere in sozialen Medien vorkommen. Es kann darauf hingewiesen werden, dass einige Lernende bestimmte Aussagen oder Strategien möglicherweise bereits aus ihrem Alltag kennen. Ziel der Übung ist es, diese Kommunikationsmuster bewusst wahrzunehmen, einzuordnen und über mögliche Reaktionen ins Gespräch zu kommen.
2. **Spielphase:** Die Lernenden spielen in Kleingruppen (oder im Plenum) ein Memory. Sie müssen jeweils eine Strategie mit einem passenden Beispiel kombinieren.
—> Alternativ: Zuordnungsübung ohne Memory-Spiel, z. B. auf dem Boden oder Tisch auslegen und diskutieren.
3. **Hintergrundkarte:** Wenn alle Paare gefunden wurden, folgt ein weiterer Schritt: Jeder Strategie wird nun eine Hintergrundkarte mit einem passenden Tipp (Kärtchen C) zugeordnet.

M 3

4. Auswertung: Es folgt eine Diskussion im Plenum.

- Was fällt euch bei den Beispielen auf?
- Wie wirken diese Aussagen auf euch?
- Wie könnten diese Strategien Meinung oder Verhalten beeinflussen?
Wieso ist das für die Demokratie gefährlich?
- Kennt ihr ähnliche Situationen aus eurem (digitalen) Alltag?
- Eigene Erfahrungen einbinden: Ermutigen Sie die Lernenden, kurz persönliche Erlebnisse oder Beobachtungen aus ihrem digitalen Alltag zu teilen.