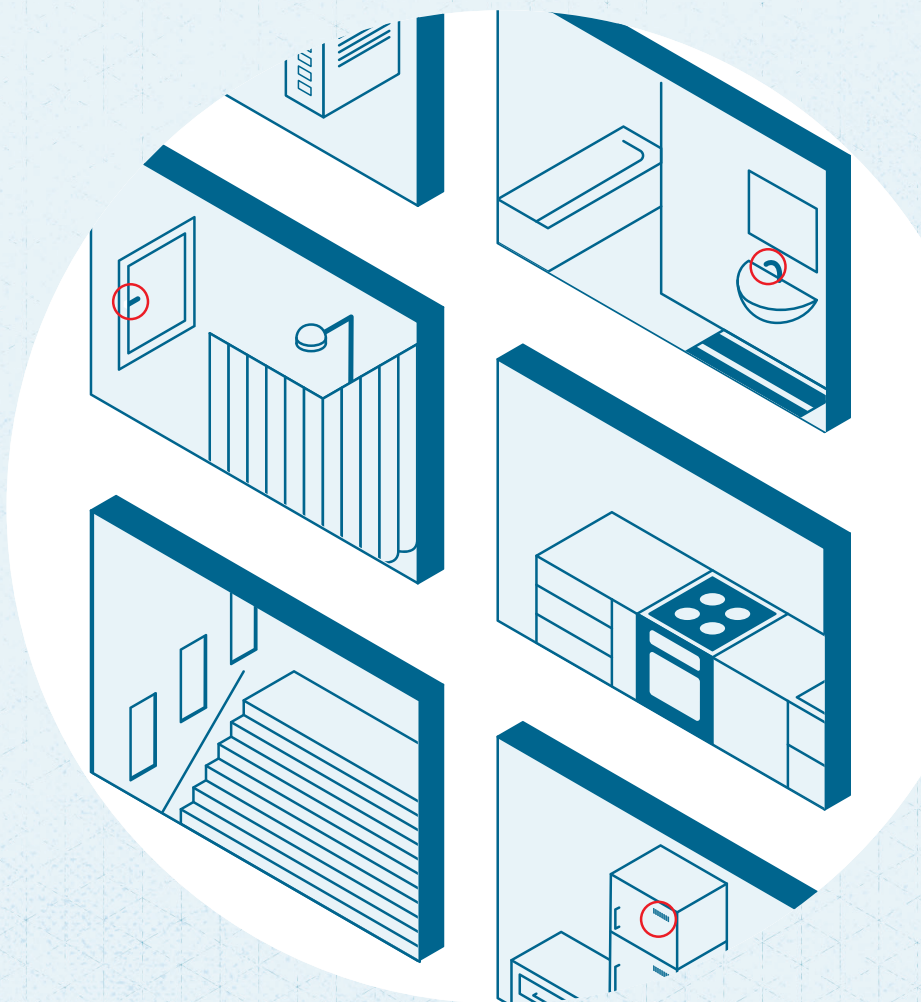




Verbraucherzentrale
Sachsen



SmartBlock – Ein Planspiel über das vernetzte Zuhause und deine Daten



Inhalt

1. Überblick	3
2. Hintergrund und Kontext	4
3. Ziel des Planspiels	5
4. Bildungskontext BNE & SDGs	6
5. Vorbereitungen.....	7
6. Durchführung und Ablauf	7
7. Spielleitung	9
8. Lizenz und Nutzung	11

1. Überblick

„Smart Block“ ist ein interaktives Planspiel im Stil eines Krimi-Dinners, das in einem Smart Home Setting des Jahres 2050 spielt. Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rollen von Bewohner:innen eines vollständig vernetzten Mietshauses.

Das Gebäude wird von einer zentralen KI namens AURA gesteuert, die Sensordaten auswertet, Zugriffsrechte verwaltet und Abläufe wie Licht, Energie und Sicherheit automatisch reguliert.

Eines Nachts kommt es zu einem mysteriösen Daten-Upload: Plötzlich werden sensible Sensordaten für alle Bewohner:innen sichtbar. Vertrauen, Privatsphäre und Verantwortung geraten ins Wanken.

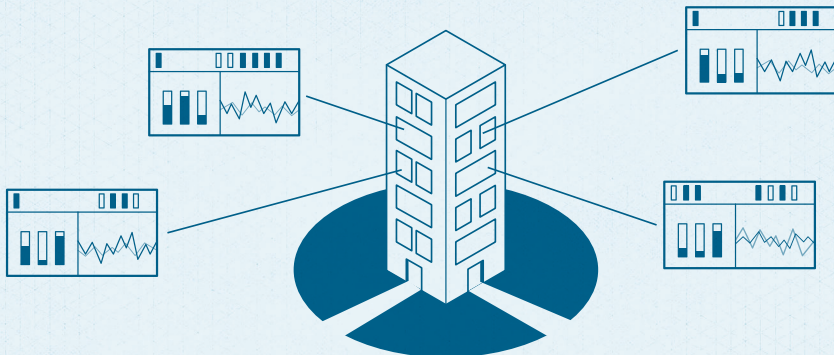
Im Verlauf des Spiels wird klar: Nicht die Technik selbst steht im Mittelpunkt, sondern der menschliche

Umgang mit ihr, auch wenn sie all diese Entwicklungen erst möglich macht.

Dabei werden Fragen zu Selbstreflexion, Datenbewusstsein und Verantwortung im Umgang mit digitalen Technologien unmittelbar spürbar.

Rahmendaten:

- **Alter:** ab 14 Jahren
- **Dauer:** ca. 60 Minuten Spielzeit zzgl. ca. 30 Minuten Reflexion
- **Teilnehmende:** 6 bis 7 Spielende, 1 Spielleitung sowie optional Beobachtungsrollen



2. Hintergrund und Kontext

Der zunehmende Einsatz von smarten Technologien im privaten Wohnraum verspricht Komfort, Sicherheit und Effizienz. Gleichzeitig entstehen neue Herausforderungen für den Datenschutz und den Umgang mit persönlichen Daten.

Vernetzte Sensoren erfassen kontinuierlich alltägliche Informationen wie Temperatur, Bewegung oder Lichtverhältnisse. Diese Daten wirken oft unauffällig, ermöglichen jedoch weitreichende Rückschlüsse auf Gewohnheiten, Routinen und Verhalten.

Während Geräte mit Kamera oder Mikrofon häufig kritisch wahrgenommen werden, fehlt oft das Bewusstsein dafür, dass bereits einfache Sensordaten aussagekräftige Einblicke in den Alltag geben können. Entscheidend ist dabei weniger die einzelne Messung als die Kombination und Interpretation der Daten.

Das Planspiel greift diese Dynamiken auf und macht sie erfahrbar: Die Teilnehmenden erleben, wie aus einzelnen Datenpunkten durch Interpretation Bedeutungen entstehen, wie Unsicherheiten zu Verdächtigungen führen und wie Daten zur Grundlage von Einschätzungen über andere werden.

Das Spiel basiert auf den Ergebnissen aus dem Forschungsprojekt „Simplifications“, einem Gemeinschaftsprojekt von Wissenschaftler:innen der Technischen Universität Chemnitz und der Hochschule Anhalt in Zusammenarbeit mit der Verbraucherzentrale Sachsen. In diesem Projekt wurde untersucht, welche Rolle einfache Sensordaten im vernetzten Zuhause spielen und welche Auswirkungen deren Erhebung und Interpretation auf Privatheit, Zusammenleben und Entscheidungsprozesse haben.

Diese Erkenntnisse sind direkt in die Konzeption des Planspiels eingeflossen. Die Rollen, ihre Motive und ihre Handlungen spiegeln typische Umgangsweisen mit Daten wider, wie sie auch in der Studie beobachtet wurden. Vor diesem Hintergrund eröffnet das Planspiel einen erfahrungsbasierten Zugang zu Fragen von Datenschutz, Privatheit und Verantwortung im digitalen Alltag. Es unterstützt die Teilnehmenden dabei, die Wechselwirkungen zwischen technologischen Möglichkeiten, menschlichem Handeln und sozialer Beobachtung zu analysieren und zu reflektieren.



Hinweis zur Broschüre



Die Broschüre „Wer wohnt eigentlich in deinen Daten?“ vertieft zentrale Themen des Spiels. Sie zeigt anhand von Alltagsbeispielen, wie aus scheinbar harmlosen Sensordaten Rückschlüsse über unser Leben entstehen können und welche Fragen zu Privatheit, Kontrolle und Zusammenleben damit verbunden sind.

3. Ziele des Planspiels

Das Planspiel zielt darauf ab, die Teilnehmenden für den Umgang mit digitalen Technologien im Alltag zu sensibilisieren und eine reflektierte Haltung gegenüber Datennutzung und Privatheit zu fördern. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Daten entstehen, interpretiert werden und welche Auswirkungen dies auf soziale Beziehungen und Entscheidungsprozesse haben kann.

Die Teilnehmenden lernen:

- Datenflüsse und Sensordaten im Alltag zu beschreiben und einzuordnen,
- Daten kritisch zu analysieren und zwischen Beobachtung und Interpretation zu unterscheiden,
- Spannungsfelder zwischen Sicherheit, Kontrolle und Privatheit zu bewerten,
- eigenes und fremdes Handeln im Umgang mit Daten zu reflektieren,
- unterschiedliche Perspektiven einzunehmen und Handlungen anderer nachzuvollziehen.

4. Bildungskontext BNE & SDGs

Das Planspiel „Smart Block“ ermöglicht im Sinne einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) Teilnehmenden,

- das eigene Verhalten im Umgang mit digitalen Technologien und Daten zu reflektieren,
- Verantwortung für das eigene Handeln im digitalen Raum zu übernehmen,
- eigene Handlungsspielräume im Spannungsfeld von Komfort, Sicherheit und Privatsphäre zu erkennen,
- die sozialen, ethischen und gesellschaftlichen Folgen datenbasierter Systeme einzuschätzen und
- begründete, verantwortungsvolle Entscheidungen im Umgang mit digitalen Technologien zu treffen.

Mit dem Planspiel wird ein Beitrag zur Umsetzung der Sustainable Development Goals (SDG) geleistet, insbesondere zu SDG 4 „Hochwertige Bildung“, SDG 11 „Nachhaltige Städte und Gemeinden“ sowie SDG 16 „Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen“, indem zentrale Fragen zu Digitalisierung, Teilhabe, Macht und Verantwortung im Zusammenleben aufgegriffen werden.



5. Vorbereitungen

Für die Durchführung sollte der Raum so vorbereitet sein, dass eine offene und konzentrierte Gesprächsatmosphäre möglich ist. Empfehlenswert ist eine Sitzordnung im Kreis oder in einem offenen Halbkreis, damit sich alle Teilnehmenden sehen, aufeinander reagieren und die Dynamik des Spiels unmittelbar erleben können.

Für die Durchführung werden folgende Materialien und Technik benötigt:

Materialien:

- M1 Rollenbeschreibungen (ausgedruckt)
- M2 Namensschilder (ausgedruckt)
- M3 Moderationsleitfaden (ausgedruckt)

- M4 AURA Meldungen (ppt-Präsentation)
- M5 Willkommen im Smart Block (Video)
- Ggf. M6 Beobachtungsbogen (ausgedruckt)

Technik:

- Rechner
- Beamer / Leinwand
- Lautsprecher

Zusätzlich:

- Uhr oder Timer für die Moderation
- Ggf. passende Requisiten zu den Rollen



6. Durchführung und Ablauf

Das Planspiel besteht aus drei Runden, die nacheinander zentrale Phasen der Handlung abbilden und zur Auflösung führen. Die KI AURA begleitet das Spiel mit Systemmeldungen, die Hinweise geben, den Fokus lenken und die Handlung vorantreiben.

Im Zentrum steht ein Datenleck im “Smart Block”, durch das plötzlich sensible Informationen für alle sichtbar werden. Die Teilnehmenden über-

nehmen die Rollen der Bewohner:innen und versuchen herauszufinden, wie es dazu gekommen ist. Im Verlauf des Spiels wird deutlich, dass mehrere Personen durch ihr Verhalten zur Situation beigetragen haben und unterschiedliche Formen von Kontrolle, Unsicherheit und Grenzüberschreitung eine Rolle spielen. Der folgende Ablaufplan gibt einen Überblick über die einzelnen Phasen des Spiels und deren zeitliche Struktur:

Phase	Dauer	Ziel/Inhalt
Intro	Ca. 15 Min	Begrüßung, Einführung in das Setting und Verteilung der Rollen
Runde 1: Der Daten-Upload	Ca. 15 Min	Einstieg in die Handlung, Hinweise werden sichtbar, erste Beobachtungen und Vermutungen entstehen
Runde 2: Alle sehen alles	Ca. 20 Min	Offenlegung der Daten, zunehmende Verdachtsmomente und wachsendes Misstrauen zwischen den Figuren
Runde 3: Auflösung	Ca. 10 Min	Aufklärung des Vorfalls, Enttarnung Gerdas und gemeinsames Erkennen der weiteren Grenzüberschreitungen
Reflexion und Abschluss	Ca. 30 Min	Gemeinsame Auswertung des Spiels, Diskussion zu Smart Home, Datenschutz und Verantwortung

7. Spielleitung

Rolle der Spielleitung

Die Rolle der Spielleitung kann je nach Gruppe unterschiedlich gestaltet sein. Einige Gruppen benötigen eine stärkere Strukturierung und gezielte Impulse, während andere sehr eigenständig in das Spiel finden. Die Spielleitung sollte daher flexibel auf die Dynamik der Gruppe reagieren und ihr Maß an Unterstützung entsprechend anpassen.

Eine gute Vorbereitung ist dabei zentral: Die moderierende Person sollte sich im Vorfeld intensiv mit dem Material vertraut machen, um das Spiel sicher begleiten und bei Bedarf gezielt steuern zu können.

Einstieg ins Spiel

Zu Beginn ist es wichtig, das Setting klar zu vermitteln. Alle Teilnehmenden sollten wissen, in welcher Situation sie sich befinden, welche Rollen sie einnehmen und was passiert ist. Ein verständlicher Einstieg erleichtert den Zugang zur Rolle und ins Spiel.

AURA und Spielsteuerung

Während des Spiels übernimmt die Spielleitung die Rolle von AURA. Die

Systemmeldungen sind in die Präsentation AURA Meldungen (M4) eingebaut. Sie werden gezielt eingesetzt, um neue Informationen ins Spiel zu bringen und die Handlung voranzutreiben.

Zur Aufrechterhaltung der Dynamik bringt die Spielleitung die AURA-Meldungen ein und behält gleichzeitig die Zeit im Blick. Übergänge zwischen den Runden sollten klar angeleitet werden.

Diskussion moderieren

Die Spielleitung achtet darauf, dass alle Teilnehmenden zu Wort kommen. Wenn Gespräche stocken oder einzelne Personen dominieren, kann sie moderierend eingreifen, etwa durch offene Fragen oder kurze Impulse. Diese sollten keine Lösungen vorwegnehmen, sondern das Gespräch wieder in Gang bringen.

AURA-Meldungen deuten

Die AURA-Meldungen und die dazugehörigen Visualisierungen sind zentrale Elemente des Spiels. Die Spielleitung sollte die Teilnehmenden aktiv dazu anregen, diese Informationen genau zu betrachten und gemeinsam zu deuten. Die Spielleitung kann dies

durch gezielte Fragen unterstützen, zum Beispiel:

- Was genau sehen wir hier und was nicht?
- Welche Informationen sind sicher, was sind Vermutung?
- Welche unterschiedlichen Erklärungen gibt es für diese Daten?
- Was könnte hinter diesen Werten oder Veränderungen stecken?

Die Spielleitung sollte die Gruppe immer wieder dazu anregen, Daten mit Aussagen und Personen zu verknüpfen. Entscheidend ist nicht nur, was die Daten zeigen, sondern wie sie im Zusammenhang mit dem Verhalten der Figuren zu verstehen sind.

Wenn die Gruppe zu schnell zu eindeutigen Schlüssen kommt, kann es hilfreich sein, alternative Deutungen anzustoßen. Wenn die Gruppe feststeckt, können gezielte Hinweise helfen, den Blick wieder auf relevante Details zu lenken.

Auflösung begleiten

In der Auflösungsphase achtet die Spielleitung darauf, dass die Figuren ausreichend Raum bekommen, ihre Perspektiven darzustellen. Dabei wird deutlich, dass jede Rolle eine Grenzüberschreitungen begangen hat.

Reflexion anleiten

Nach dem Spiel begleitet die Spielleitung den Übergang in die Reflexionsphase. Ziel ist es, die Spielerfahrung gemeinsam auszuwerten, unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen und Bezüge zur eigenen Lebenswelt herzustellen. Dabei sollten keine eindeutigen Bewertungen vorgegeben werden, sondern Raum für Austausch und verschiedene Sichtweisen entstehen.

8. Lizenz und Nutzung

Die Materialien sind unter einer offenen Lizenz als Open Educational Resources (OER) veröffentlicht. Das bedeutet, dass das Planspiel für eigene Zwecke genutzt, überarbeitet und an Kolleg:innen weitergegeben werden kann. Die Inhalte stehen, sofern nicht anders angegeben, unter der Lizenz CC BY-SA 4.0.

Dabei muss als Quelle die Verbraucherzentrale Sachsen angegeben und die Creative-Common-Lizenz CC BY-SA 4.0 verwendet werden. Davon ausgeschlossen sind Bilder, Videos, Schriftarten, das Markenlogo der Verbraucherzentrale, die Förderlogos von Projekten und die Logos von Ministerien.

Impressum

Herausgegeben von:

Verbraucherzentrale Sachsen e.V.
Katharinenstraße 17, 04109 Leipzig

T +49 341 696 29 29

vzs@vzs.de
verbraucherzentrale-sachsen.de

Für den Inhalt verantwortlich:

Verbraucherzentrale Sachsen e.V.

Redaktion und Text:

KF Education

Gestaltung:

KF Education

Stand:

Mai 2026

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt



HOCHSCHULE
ANHALT University
of Applied Sciences