



Verbraucherzentrale
Sachsen



Moderationsleitfaden für die Spielleitung



Hinweise

Das Intro in das Planspiel dauert etwa **15 Minuten**. Zu Beginn wird das Tempo bewusst ruhig gehalten, um den Teilnehmenden einen guten und konzentrierten Einstieg zu ermöglichen.

Um die Situation anschaulich zu machen, wird das **Video „Willkommen im Smart Block“ (M5)** gezeigt.

Die für das Planspiel benötigten **AURA-Meldungen (M4)** sind in einer Präsentation enthalten. Diese können je nach Durchführung entweder von den Teilnehmenden selbst gelesen, als Audio abgespielt oder von der Spielleitung vorgelesen werden.

In dieser Phase werden auch die **Rollenkartenn (M1)** verteilt. Den Teilnehmenden sollte ausreichend Zeit gegeben werden, ihre Rollen in Ruhe zu lesen (Empfehlung: etwa 10 Minuten). Dabei können sie ihre Rolle gedanklich weiter ausgestalten, etwa durch Überlegungen zum Alltag, zu Beziehungen im Haus oder zu typischen Verhaltensweisen, sofern diese nicht im Widerspruch zur Rollenbeschreibung stehen. Gleichzeitig sollte Raum für Verständnisfragen zur jeweiligen Rolle eingeplant werden.

Im Anschluss werden die **Namensschilder (M2)** aufgestellt. Teilnehmende ohne feste Rolle können optional eine Beobachtungsrolle übernehmen und erhalten dafür einen entsprechenden **Beobachtungsbogen (M6)**.



Vorlesetext

Willkommen. Heute begeben wir uns in eine interaktive Geschichte.
Das Spiel dauert etwa eine Stunde und ihr seid aktiv beteiligt.

Bevor wir in die Geschichte einsteigen, eine kurze Frage an euch – ganz spontan, ohne lange nachzudenken:

Könntet ihr euch vorstellen, in einem komplett vernetzten Haus zu leben? Also in einem Zuhause, das vieles automatisch steuert und dabei Daten über euch sammelt und ausgewertet werden?

Kurzes Handzeichen: Wer sagt eher ja? Wer ist eher skeptisch?

Behaltet eure Antwort ruhig im Hinterkopf, wir kommen am Ende nochmal darauf zurück.

Stellt euch vor: Wir sind im Jahr 2050. Ihr lebt in einem modernen Mietshaus, das komplett vernetzt ist. In diesem Haus laufen viele Dinge automatisch. Es entstehen Daten darüber, wie das Haus genutzt wird.

Damit ihr wisst, wie dieses Haus im Jahr 2050 funktioniert, schauen wir kurz ein Einführungsvideo an:

„Willkommen im Smart Block“.

Achtet darauf, was das System AURA steuert und welche Daten entstehen. ([Video abspielen.](#))



Vorlesetext

(ggf. Fragen zum Video klären)

Weiter geht es in unserer Geschichte: Im Smart Block ist letzte Nacht etwas Ungewöhnliches passiert. In dieser Nacht ging folgende Nachricht an alle Bewohner:innen:

AURA 1: „Upload abgeschlossen. Sensor-Cloud-Synchronisierung aktiviert. (2050-02-06, 23:38)“

Plötzlich sind Informationen über die Menschen im Haus für alle sichtbar, die eigentlich privat bleiben sollten. Das ist ein Datenleck.

Eure Aufgabe ist es herauszufinden, wer den Upload ausgelöst hat. UND: Ihr versucht auch zu verstehen, was in diesem Haus eigentlich alles passiert, welche Daten gesammelt werden und wer sie nutzt.

In unserer interaktiven Geschichte seid ihr die Bewohner:innen des Smart Block. Das Spiel hat insgesamt drei Runden. Nach der dritten Runde folgt eine kurze Reflexion.

Ich verteile jetzt die Rollen. Bitte lest eure Rollenkarte in Ruhe durch.

Wichtig: Lest zunächst nur die Hinweise für Runde 1.

Ihr dürft euch eure Rolle in Gedanken gern weiter ausschmücken.



Vorlesetext

(ca. 10 Minuten Lesezeit | Namensschilder aufstellen (M2) | Optional: Beobachtungsbogen für Beobachter:innen (M6))

Optional: Wenn ihr keine Rollenkarte bekommen habt, seid ihr in diesem Spiel unsere Beobachter:innen. Ihr erhaltet einen Beobachtungsbogen. Lest ihn euch bitte zuerst in Ruhe komplett durch und füllt ihn dann während des Spiels aus.

Kurzer Check:

Weiß jede Person, welche Rolle und Aufgabe sie hat?

Sind alle Informationen verständlich?

Haben alle nur die Hinweise für Runde 1 gelesen?

Optional: Gibt es bei den Beobachter:innen noch Fragen?

Wichtig für das Spiel:

Ihr seid jetzt eure Figuren. Ihr dürft Informationen zurückhalten. Nicht alles muss sofort ausgesprochen werden. Lasst euch ausreden. Hört einander zu und schaut euch alle Informationen genau an, die ins Spiel kommen, sie könnten Teil der Lösung sein.

Wir starten jetzt mit Runde 1.



Hinweise

Die erste Spielrunde dauert etwa **15 Minuten**. In dieser Phase geht es darum, in die Rollen zu finden, erste Informationen auszutauschen und ein gemeinsames Verständnis der Situation zu entwickeln.

Die Spielleitung lässt Herrn Falk das Treffen eröffnen, sodass das Gespräch in der Handlung des Planspiels beginnt. Im weiteren Verlauf stellen sich die Figuren vor und bringen erste Beobachtungen und Vermutungen ein.

Joachim gibt eine erste technische Einordnung des Vorfalls, wodurch das Datenleck greifbarer wird. Sobald erste Verdachtsmomente im Raum stehen und die Gruppe im Spiel angekommen ist, leitet die Spielleitung in die zweite Runde über.



Vorlesetext

Start:

Es ist der nächste Morgen im Smart Block.

Die Systemmeldung zum Datenupload hat für Unruhe gesorgt.

Der Vermieter Herr Falk hat alle zu einem Treffen eingeladen.

Herr Falk, du startest.

(Freies Spiel beginnt.)



Hinweise

Die zweite Spielrunde dauert je nach Gruppe etwa **20 Minuten** und dient dazu, die Handlung zu verdichten und neue Hinweise ins Spiel zu bringen.

Im Verlauf der Runde werden die AURA-Meldungen schrittweise und in der vorgegebenen Reihenfolge von der Spielleitung eingebracht. Dabei ist es wichtig, diese dosiert einzusetzen – etwa alle 3 bis 4 Minuten oder dann, wenn Gespräche ins Stocken geraten oder ein Thema ausläuft.

Die Spielleitung kann bei Bedarf sanfte Impulse geben, um das Gespräch anzuregen, beispielsweise durch Hinweise auf auffällige Werte. Dabei sollten keine Lösungen vorweggenommen, sondern lediglich Denkanstöße gegeben werden.

Sobald die Gruppe spürbar feststeckt oder alle vorgesehenen AURA-Meldungen eingebracht wurden, leitet die Spielleitung den Rundenabschluss ein. Dazu kann ein kurzes Blitzlicht durchgeführt werden, in dem alle Teilnehmenden benennen, wen sie aktuell für am verdächtigsten halten. An der Abstimmung nehmen alle teil, auch diejenigen mit Beobachtungsrolle. Anschließend wird in die dritte Runde übergeleitet.



Vorlesetext

Wir bleiben beim Treffen der Hausbewohner:innen. Die Stimmung wird spürbar angespannter. Niemand weiß so richtig, wer hier etwas verbockt hat oder was noch ans Licht kommt.

Durch das Datenleck werden alle Sensordaten sichtbar. AURA hat besonders auffällige und wichtige Daten markiert. Ab jetzt bekommt ihr diese Informationen schrittweise über neue Systemmeldungen. Ich werde euch diese Meldungen **Stück für Stück** einspielen.

Schaut euch diese Daten ganz genau an. Reagiert darauf so, wie es **eure Figuren** tun würden: stellt Fragen, spekuliert wild, verdächtigt andere, oder verteidigt euch – je nachdem, was zu eurer Rolle passt. Bleibt in euren Charakteren und schaut kurz eure Hinweise zu **Runde 2** in den Rollenkarten, bevor's weitergeht. *(Alle lesen Hinweise für Runde 2.)*

Ah – da kommt schon die nächste Meldung von AURA ...

AURA 2: „Zugriffsrechte geändert. Administratorstatus für alle Nutzer:innen aktiv. Letzte Änderung ausgelöst von 1. OG (nicht verifiziert). Verdächtiger externer Zugriff ausgeschlossen. (2050-02-06 23:41)“



Diese Meldung ist zentral für das Verständnis des Datenlecks. Die Spielleitung kann gezielt nachfragen:

- *Was bedeutet es, dass alle Administratorrechte haben?*
- *Wer hat die Änderung ausgelöst?*
- *Warum ist „nicht verifiziert“ wichtig?*
- *Was heißt: kein externer Zugriff?*



Vorlesetext

(Hier beginnt das freie Spiel der Runde, unterbrochen von gezielt platzierten Systemmeldungen.)

AURA 3: „Feuchtigkeitsanalyse abgeschlossen. 3. OG: Luftfeuchte 82%. Schimmelrisiko erhöht. Ursachenprüfung empfohlen. Sensordatenvisualisierung verfügbar. (2050-02-06 15:24)“



Die Visualisierung zeigt einen starken Anstieg der Luftfeuchtigkeit auf sehr hohe Werte.

Die Spielleitung kann gezielt nachfragen:

- *Was bedeutet ein plötzlicher Anstieg der Luftfeuchtigkeit?*
- *Welche möglichen Ursachen gibt es dafür?*
- *Wer lebt im 3. OG und könnte damit zu tun haben?*

AURA 4: „Ungewöhnliche Systemeinstellungen festgestellt. Manuelle Veränderung der Lichtsensor-Sensitivität in 4. OG. Eingriff erfolgte ohne Freigabe der Hausverwaltung. (2050-02-06 22:43)“



Diese Meldung deutet auf eine bewusste Veränderung hin. Die Spielleitung kann gezielt nachfragen:

- *Was heißt „manuelle Veränderung“ konkret?*
- *Ist das eher ein Versehen oder Absicht?*
- *Wer wohnt im 4. OG?*



Vorlesetext

AURA 5: „Sensordatenvisualisierung verfügbar. Dargestellt: Lichtaktivität in gemeinschaftlichen Bereichen. Zeitraum: letzte Nacht. (2050-02-07 09:12)“



Die Darstellung der Lichtwerte zeigt Veränderungen zwischen „dunkel“ und „hell“.

Die Spielleitung kann gezielt nachfragen:

- *Was ist hier ungewöhnlich?*
- *Zu welchen Zeiten tritt die Aktivität auf?*
- *Passt das zu dem, was die Figuren erzählen?*

AURA 6: „Erweiterte Sensordatenabfragen außerhalb regulärer Nutzung festgestellt. Zeitraum: letzte 21 Tage. Betroffene Etage: 4. OG. Zugriff erfolgte über administrativen Systempfad. (2050-02-07 09:18)“



Diese Meldung weist auf wiederholte Nutzung von Systemzugriffen hin.

Die Spielleitung kann gezielt nachfragen:

- *Was bedeutet „außerhalb regulärer Nutzung“?*
- *Wer könnte Zugriff auf solche Daten haben?*
- *Passiert das einmal oder regelmäßig?*



Vorlesetext

AURA 7: „Haustierbewegung eindeutig identifiziert. Betroffene Einheit: 1. OG. Hauptaktivitätszeitraum: 23:15 bis 23:18 Uhr. Keine begleitende menschliche Bewegung detektiert. (2050-02-07 09:22)“



Diese Meldung wirkt zunächst harmlos, ist aber entscheidend. Die Spielleitung kann gezielt nachfragen:

- *Warum ist keine menschliche Bewegung erfasst?*
- *Was könnte in diesem Zeitraum passiert sein?*
- *Warum ist genau dieser Zeitpunkt relevant?*



Vorlesetext

(Rundenabschluss)

Okay, bevor wir in die letzte Phase des Spiels übergehen, halten wir einen kurzen Moment inne. Ihr habt jetzt viele Daten gesehen, Hinweise gesammelt, Verdächtigungen ausgesprochen und euch gegenseitig beobachtet.

Wir machen ein kurzes Blitzlicht:

Wen haltet ihr im Moment für am verdächtigsten?



Hinweise

Die dritte Spielrunde dient der Auflösung und dauert etwa **10 Minuten**. In dieser Phase wird deutlich, wie es zum Datenleck gekommen ist und welche Handlungen der Beteiligten dazu beigetragen haben. Die Spielleitung gibt zunächst Gerda den Raum, ungestört zu erklären, was in der Nacht passiert ist.

Falls nötig, kann die Spielleitung Gerda mit Leitfragen unterstützen, etwa was sie getan hat, warum sie so gehandelt hat und wovor sie Angst hatte. Ziel ist es, dass ihre Perspektive nachvollziehbar wird, ohne sie unter Druck zu setzen.

Im Anschluss werden die anderen Figuren dazu angeregt, ihre eigenen Grenzüberschreitungen offenzulegen. Dies geschieht behutsam und ohne Zwang. Dabei wird sichtbar, dass mehrere Personen auf unterschiedliche Weise in das System eingegriffen oder es für eigene Zwecke genutzt haben.

Die vorangegangenen Grenzüberschreitungen führen dazu, dass das System reagiert, den automatischen Betrieb beendet und eine Abschlussmeldung ausgibt.

Nach der Abschlussmeldung legen alle Teilnehmenden ihre Rollen ab. Es folgt eine kurze Pause, bevor in die Reflexionsphase übergeleitet wird.



Vorlesetext

Wir kommen zur letzten Phase des Spiels. Lest kurz eure Hinweise in der Rollenbeschreibung zu Runde 3.

(Alle lesen Hinweise für Runde 3.)

Die Situation im Smart Block hat sich zugespitzt und nun meldet AURA die neue Informationen:

AURA 8: „Upload-Quelle identifiziert. Ursprungsgerät: Einheit 1. OG. (2050-02-07 10:01)“

Damit ist klar, wo der Upload technisch ausgelöst wurde. Gerda, erzähl mal bitte, was in dieser Nacht passiert ist.

(Lass Gerda gestehen)

Danke, Gerda. Auch wenn der Upload von deiner Wohnung ausging, zeigt sich in den Meldungen noch etwas anderes: Mehrere Bewohner:innen haben Grenzen überschritten.

Bevor wir das Spiel schließen, möchte ich euch – in euren Rollen – die Gelegenheit geben, kurz zu sagen, was ihr eigentlich getan habt, das vielleicht zu weit ging. *(Die Figuren gestehen ihre jeweiligen Geheimnisse.)*

Damit wird sichtbar: Durch das System konnte man Dinge tun, die vorher nicht möglich waren. Manche Bewohner:innen sind dabei über Grenzen gegangen, aus Neugier, Bequemlichkeit, Angst oder dem Wunsch nach Kontrolle.

Es folgt eine abschließende Systemmeldung:

AURA 9 – Abschlussmeldung: „Automatikfunktion deaktiviert. Cloud-Datenspeicher gelöscht. (2050-02-07 10:47)“



Vorlesetext

Damit endet das Spiel, vielen Dank fürs Mitmachen!

Ihr könnt eure Rollen jetzt ablegen.

Wir machen eine kurze Pause, danach sprechen wir gemeinsam über das, was hier passiert ist.



Hinweise

Die Reflexionsphase dauert etwa **30 Minuten** und schließt direkt an das Spiel an. An der Reflexion nehmen alle Teilnehmenden teil, auch diejenigen, die eine Beobachtungsrolle übernommen haben. Wenn es Beobachtende gab, sollten diese ebenfalls die Möglichkeit erhalten, ihre Eindrücke und Beobachtungen einzubringen.

Die Reflexion dient dazu, das Erlebte gemeinsam auszuwerten und unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen. Die vorgegebenen Fragen verstehen sich dabei als Orientierung. Die Spielleitung wählt zur Gruppe passende Fragen aus und ergänzt bei Bedarf weitere, wenn sich im Verlauf geeignete Themen ergeben.

Ziel ist es nicht, eine „richtige“ Antwort zu finden, sondern den Austausch anzuregen und unterschiedliche Sichtweisen zuzulassen.



Einstieg & Erleben Spiel

(Dauer ca. 5 min)

Bevor wir in die Reflexion einsteigen, gehen wir nochmal zurück zum Anfang:

Ich habe euch am Anfang gefragt, ob ihr euch vorstellen könntet, in so einem vernetzten Haus zu leben.

Wie würdet ihr diese Frage jetzt beantworten – nach allem, was im Smart Block passiert ist?

Hat sich eure Einschätzung verändert? Wenn ja: warum?

(ggf. 2–3 Stimmen kurz hören, nicht zu lange)

Lasst uns darauf aufbauend nochmal genauer schauen, wie ihr das Spiel erlebt habt...

Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?

Gab es Momente, die euch überrascht, irritiert oder vielleicht auch ein bisschen verunsichert haben?



Daten verstehen & hinterfragen

(Dauer ca. 8-10 min)

Wo habt ihr vielleicht Dinge „hineingelesen“, die ihr eigentlich gar nicht sicher wissen konntet?

Wenn ihr an konkrete Situationen denkt: Welche „Geschichten“ habt ihr aus den einfachen Sensordaten (z. B. Zeit, Licht, Feuchtigkeit) über andere Figuren gebaut?

Wie sicher wart ihr euch dabei?

Gab es auch Zweifel?



Motive der Figuren

(Dauer ca. 8-10 min)

Welche Figur wollte Sicherheit und für wen?

Welche Figur wollte Kontrolle und warum?

Wer hat aus Sorge gehandelt?

Wer aus Bequemlichkeit?

Wer aus Macht oder Wissen?

Und wer, um funktionieren zu können (Arbeit, Alltag, Familie)?

Welche dieser Handlungen wären ohne das Smart-Block-System gar nicht möglich gewesen oder zumindest deutlich schwerer?

Wichtig: Mehrere Antworten sind möglich. Widersprüche sind erlaubt.



Eigenes Smart Home, Daten & Vertrauen

(Dauer ca. 8-10 min)

Welche Entscheidungen der Figuren findet ihr nachvollziehbar und welche gingen aus eurer Sicht zu weit?

Welche Situationen aus dem Spiel kennt ihr auch aus dem Alltag?

Gibt es etwas, das ihr nach dem Spiel bei euch zu Hause anders machen oder zumindest hinterfragen würdet?



Fazit

Im Smart Block wurde deutlich: Nicht nur die Menschen haben Grenzen überschritten, auch das System selbst hat Überwachung, Zugriff und Kontrolle erleichtert.

Erst im Zusammenspiel von Technik und menschlichen Motiven entstanden Misstrauen, Macht und Konflikte.

Danke fürs Mitmachen, fürs Einlassen und fürs Diskutieren.

Optional: Gruppenauftrag

Stellt euch vor, ihr gestaltet gemeinsam ein Smart-Home-Manifest 2050.

Formuliert in drei Sätzen, was in einem Smart Home erlaubt sein sollte und was definitiv nicht.