

## KI Spiele

### Hinweise für Lehrkräfte

#### Ziel der Aktivität

Die Schüler\*innen nutzen KI-gestützte Spiele, um Wissen aus Politischer Bildung, Sozialkunde, Ethik oder Menschenrechtsbildung zu wiederholen und anzuwenden. Dabei geht es nicht nur um richtige Antworten, sondern auch darum, gute Fragen zu stellen, Informationen zu prüfen, Begriffe verständlich zu erklären und über einen bewussten Umgang mit KI nachzudenken.

#### Materialien

- Zugang zu einem KI-Tool
- Geräte für Schüler\*innen oder ein projiziertes Gerät der Lehrkraft
- Ein bereits behandeltes Thema, z. B. Menschenrechte, Demokratie, Wahlen, Protest, Gleichheit, Migration, Kinderrechte, Klimagerechtigkeit
- Gedruckte oder digitale Aktivitätskarten
- Arbeitsblatt: **KI-Spielepass**

#### Unterrichtsablauf — 45–50 Min.

##### 1. Einstieg: Wobei kann KI beim Lernen helfen? — 5 Min.

Die Schüler\*innen sammeln Ideen:

Wobei kann KI beim Lernen nützlich sein? Worauf muss man achten?

Die Lehrkraft notiert 3–4 zentrale Punkte an der Tafel.

##### 2. Kurze Demonstration — 7 Min.

Die Lehrkraft zeigt an einem einfachen Beispiel, wie ein guter Prompt funktioniert.

Wichtig ist: Thema, Klassenstufe und Aufgabe sollten klar genannt werden.

Beispiel:

„Lass uns Tabu zum Thema Menschenrechte spielen. Wähle ein Wort und erkläre es, ohne das Wort selbst zu nennen.“

##### 3. Gruppenarbeit: KI-Spielstationen — 25 Min.

Die Schüler\*innen arbeiten in Paaren oder Kleingruppen. Jede Gruppe erhält eine Aktivitätskarte. Sie nutzt KI für die Aufgabe und notiert Prompt, Ergebnis und kurze Reflexion auf dem Arbeitsblatt.

#### **4. Kurze Präsentation — 8 Min.**

Jede Gruppe berichtet kurz:

- Welches Spiel wurde gespielt?
- Was hat gut funktioniert?
- Was musste überprüft, verbessert oder hinterfragt werden?

#### **5. Abschlussreflexion — 5 Min.**

Die Schüler\*innen vervollständigen den Satz:

**Heute hat mir KI geholfen zu verstehen, dass... Selbst nachdenken musste ich aber bei...**

## Aktivitätskarten

### Aktivitätskarte 1 — Wer bin ich?

Wählt eine Person, die mit dem Unterrichtsthema verbunden ist, zum Beispiel eine Menschenrechtsaktivistin, eine politische Figur, eine historische Person oder eine Figur aus einem Text.

Lasst die KI „Wer bin ich?“ mit euch spielen. Ihr dürft nur Ja-/Nein-Fragen stellen.

#### **Prompt-Anfang:**

„Ich möchte Wer bin ich? spielen. Bitte wähle eine Person zum Thema \_\_\_\_\_. Ich stelle Ja-/Nein-Fragen und versuche, die Person zu erraten.“

#### **Eure Aufgabe:**

Notiert eure drei besten Fragen. Erklärt danach, was euch beim Erraten geholfen hat.

### Aktivitätskarte 2 — Tabu: Erklären ohne das Wort zu nennen

Wählt einen wichtigen Begriff aus dem Thema, zum Beispiel Demokratie, Protest, Gleichheit, Asyl, Diskriminierung, Meinungsfreiheit oder Kinderrechte.

Die KI erklärt den Begriff, ohne ihn selbst zu nennen. Eure Gruppe versucht, das Wort zu erraten.

#### **Prompt-Anfang:**

„Lass uns Tabu spielen. Wähle ein wichtiges Wort aus dem Thema \_\_\_\_\_. Erkläre es, ohne das Wort selbst zu nennen. Wir versuchen, es zu erraten.“

#### **Eure Aufgabe:**

Schreibt nach dem Erraten eine eigene, einfache Erklärung des Begriffs.

### Aktivitätskarte 3 — Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Nutzt einen kurzen Text aus dem Unterricht, einen Abschnitt aus dem Buch oder eine Zusammenfassung zum Thema. Die KI soll daraus zwei richtige Aussagen und eine falsche Aussage erstellen.

**Prompt-Anfang:**

„Erstelle zwei richtige Aussagen und eine falsche Aussage nur auf Basis dieses Textes: \_\_\_\_\_. Verwende keine Informationen von außen. Wir sollen die falsche Aussage finden und korrigieren.“

**Eure Aufgabe:**

Findet die Lüge, verbessert sie und erklärt, woran ihr erkannt habt, dass sie falsch ist.

### Aktivitätskarte 4 — Debatten-Duell

Wählt eine kontroverse Frage zum Unterrichtsthema. Die KI vertritt eine Position, eure Gruppe die Gegenposition.

**Prompt-Anfang:**

„Ich möchte eine Debatte zum Thema \_\_\_\_\_ üben. Deine Position ist \_\_\_\_\_. Unsere Position ist \_\_\_\_\_. Stelle uns herausfordernde, aber faire Fragen.“

**Eure Aufgabe:**

Notiert ein starkes Argument eurer Gruppe und ein starkes Argument der KI. Entscheidet danach, welches Argument überzeugender war und warum.

## Arbeitsblatt: KI-Spielepass

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

### 1. Meine Spiel-Mission

Heute hat meine Gruppe gespielt:

- Wer bin ich?
- Tabu
- Zwei Wahrheiten und eine Lüge
- Debatten-Duell

Unser Thema war:

---

---

---

### 2. Unser Prompt

Schreibt euren Prompt auf:

---

---

---

### 3. Was hat die KI geantwortet?

Notiert die nützlichste Antwort, den besten Hinweis, die wichtigste Aussage oder das stärkste Argument:

---

---

---

### 4. Menschen-Check

War alles korrekt?

- Ja
- Größtenteils
- Nicht sicher
- Nein

Eine Sache, die wir überprüft, verändert oder hinterfragt haben:

---

---

---

## 5. Mein Lern-Abzeichen

Wähle ein Abzeichen und begründe deine Wahl.

- Fragen-Profi** — Ich habe gute Fragen gestellt.
- Fakten-Checker\*in** — Ich habe Informationen überprüft oder verbessert.
- Erklär-Talent** — Ich habe einen schwierigen Begriff einfach erklärt.
- Debatten-Denker\*in** — Ich habe verschiedene Argumente verglichen.

Ich wähle dieses Abzeichen, weil:

---

---

---

## 6. Abschlussreflexion

KI hat mir heute geholfen zu lernen, dass:

---

---

---

Selbst nachdenken musste ich aber bei:

---

---

---