

ANLEITUNG



für meine KI-Geschichte

Der jumblr-Fuchs hat tausend Ideen im Kopf – aber er weiß nie, wie man eine Geschichte richtig anfängt!

Hilf ihm, mit einer KI eine richtig spannende Geschichte zu erfinden – und finde heraus, wie sich alles verändert, wenn du nur ein paar Wörter tauschst.

Meine KI-Geschichte

Für 3–5 Spielende

Kinder/Jugendliche von 10 bis 13 Jahren

Spieldauer: 90–150 min (je nach Vorerfahrung und Austauschbedürfnis der Gruppe)

„Die Abenteuer des jumblr-Fuchses“

Gemeinsam wollen wir eine Geschichte mit einem Abenteuer für den jumblr-Fuchs entwickeln.

Die Karten helfen euch beim Entwickeln der Geschichte.

Schritt 1:

Begriffe ziehen

Zieht 3 Karten:

1x Objektkarte

1x Aktivitätskarte

1x Eigenschaftskarte



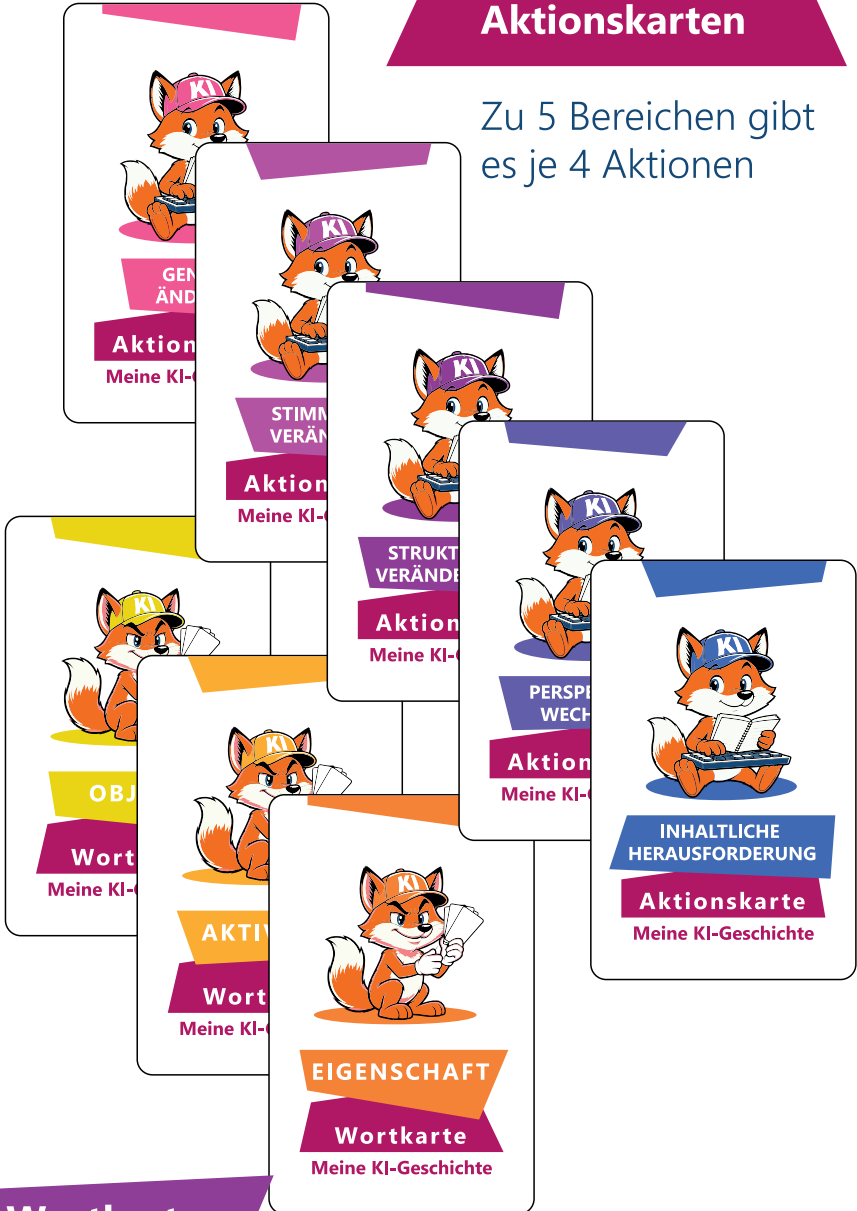
Auf jeder Karte steht ein Wort. Diese drei Wörter müssen in eurer Geschichte vorkommen!

Hauptfigur ist immer der jumblr-Fuchs.

Ihr wollt für eure Geschichte festlegen, welche Eigenschaften der jumblr-Fuchs mitbringt? Zieht eine Charakterkarte oder legt selbst eine Eigenschaft für den Fuchs fest!

Aktionskarten

Zu 5 Bereichen gibt es je 4 Aktionen



Wortkarten

Zu 3 Bereichen gibt es je 30 Worte



Charakterkarten

Es gibt 6 Charaktereigenschaften

About-you-Karten

Zu 3 Bereichen gibt es je 5 Leerkarten



Variante

Werdet selbst Teil der Geschichte! Nutzt keine vorgegebenen Begriffe, sondern füllt die About-you-Karten aus. Stellt euren Mitspieler*innen vor, welche Begriffe ihr ausgefüllt habt. Zieht je eine About-you-Karte von einem*einer Mitspieler*in und nutzt sie für euren KI-Prompt.

Material

- About-you-Karte
- Kartenhüllen
- Folienstifte

Schritt 2:

Geschichte entwickeln

Überlegt gemeinsam:

- Was könnte der Fuchs erleben?
- Formuliert einen Prompt für die KI:
„Was soll sie schreiben?“

Beispiel:

„Schreibe eine kurze Geschichte über den schlauen jumblr-Fuchs, der ... und dabei einem ... begegnet.
Die Geschichte soll ... sein.“

Schritt 3:

Beratung mit der Gruppe

Lest die Geschichte laut vor. Sprecht dann in der Gruppe, wie euch die Geschichte gefällt:

- Ist das die Geschichte, die ihr erzählen wollt?
- Was gefällt euch daran?
- Was ist seltsam oder überraschend?
- Was erfahrt ihr über den jumblr-Fuchs?

Wenn ihr mit dem Ergebnis unzufrieden seid:

- Ändert den Prompt!

Schritt 4:

Aktionskarten ziehen

Jede*r in der Gruppe zieht eine Aktionskarte. Sprecht darüber:

- Wie ändern sich eure Geschichte und euer Prompt?
- Formuliert einen neuen Prompt, der alle Änderungen einbaut.
- Lasst euch die neue Geschichte von der KI schreiben.

Vergleicht die Geschichten.

- Was ist jetzt anders? Was gefällt euch besser?
- Wie hat sich die Rolle vom jumbler-Fuchs geändert?
- Welche Änderung an eurem Prompt hat den größten Unterschied gemacht?

Ihr habt noch nicht genug?

Wenn ihr möchtet, könnt ihr noch eine zweite Runde mit einer neuen Aktionskarte spielen.

Macht danach mit Schritt 5 weiter.

Schritt 5:

Jetzt kommt das Bild!

- Wählt eure Lieblingsversion der Geschichte.
- Denkt euch einen **Bild-Prompt** aus (z. B. eine Szene daraus). Das könnt ihr alle zusammen oder einzeln an euren eigenen Geräten machen.
- Gebt den Prompt in die Bild-KI ein und betrachtet das Ergebnis.

Schritt 6:

Sammelt Feedback zum Bild

Schaut euch gemeinsam das/die Bild(er) an und überlegt:

- Passt das Bild zur Geschichte?
- Was gefällt euch daran besonders?
- Was würdet ihr anders beschreiben?
- Sieht der Fuchs so aus, wie ihr ihn euch vorgestellt habt?
- Sieht er aus wie der jumblr-Fuchs?



Ihr habt noch zusätzliche Zeit?

Erstellt ein kleines Plakat oder eine Zeitschrift mit euren Geschichten und euren Bildern.

Dafür braucht ihr

- einen Drucker,
- Papier,
- etwas Bastelmaterial.

Druckt und schneidet eure Ideen aus, klebt sie auf euer Plakat / in euer Heft und erstellt damit eine Collage.

Am Ende:

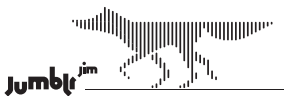
Eure Meinung

Überlegt gemeinsam:

- Was war das Beste an eurer Geschichte?
- Wie verändert sich eine Geschichte durch kleine Änderungen?
- Was habt ihr übers Prompten und über KI gelernt?



Das Material in dieser Box steht unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International. Die Namensnennung soll wie folgt erfolgen: lmb e.V., KI-Digibox



gefördert durch



meredo

www.medienbildung-brandenburg.de