

EINFÜHRUNG



für
die
Spielleiter*innen

Macht euch bereit, eure Kreativität zu entfalten und spielerisch den Umgang mit KI zu lernen.

Ganz im Stil des jumblr-Fuchses, der immer wieder aufs Neue verrückte Ideen hat und euch auf jedem Schritt begleitet!

HINWEISE FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Vorab:

Der Einstieg in die Nutzung von KI-Systemen durch Kinder und Jugendliche sollte immer begleitet erfolgen. Bitte unterstützen Sie die Gruppe im Verständnis der Spiele, der Anwendung der KI-Systeme und in Reflexionsphasen.

Lassen Sie sie dort, wo es möglich ist, gerne selbstständig ausprobieren.

Sensibilisieren Sie junge Nutzer*innen dafür, in der Nutzung von KI-Systemen datensparsam vorzugehen und nur die nötigsten Daten zu teilen.

Diese Box ist eine Leihgabe und soll später von anderen Gruppen weiter genutzt werden. Bitte sorgen Sie mit Ihren Gruppen dafür, dass alle Materialien gut erhalten bleiben und ordentlich zurück in die Box gepackt werden.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Gruppen viel Freude bei der Nutzung der Box!

Was erwartet Euch:

Der jumbl-Fuchs will hoch hinaus, aber leider fliegen seine Papierflieger wie Ziegelsteine.

Zum Glück kennt er eine KI, die helfen kann... oder?



KI-Papierflieger Challenge

Der jumbl-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.



Meine KI-Geschichte

Der jumbl-Fuchs liebt verrückte und spannende Bilder – aber er kann sie einfach nicht richtig beschreiben!

Hilf ihm dabei, seine Kunstwerke mit der KI zum Leben zu erwecken.



Promptwerke

Infos zur Box und digitales Material

Sie möchten mehr zur Digibox wissen?
Oder die Arbeitsmaterialien sind verbraucht und Sie möchten neue ausdrucken?
Hier können Sie Informationen zur KI-Digibox einsehen und die Materialien in digitaler Version herunterladen:



<https://medienbildung-brandenburg.de/ki-digi-box/>

Zugangscode zum KI-System "KI entdecken"

Wir möchten mit der KI-Digi-Box einen geschützten Zugang zu KI anbieten, daher nutzen wir den **KI-Entdecken GPT-Chat**. Dies ist eine speziell für den Bildungsbereich entwickelte Instanz der GPT-API (Programmierschnittstelle). Diese Anwendung wurde mit freundlicher Unterstützung von Helliwood (**www.helliwood.de**) bereitgestellt.

Ihren Zugangscode erhalten Sie von der Institution, bei der Sie die Box geliehen haben.



WICHTIG !

KI-Entdecken GPT-Chat: <https://chat.ki-entdecken.de/>

Hinweise:

- Ein Code kann mehrfach (auch an mehreren Geräten parallel) verwendet werden und ist hinsichtlich der Menge der Prompts unbegrenzt nutzbar.
- Die Chatverläufe werden nicht online, sondern nur auf dem jeweiligen Gerät gespeichert.
- Der Code steht ausschließlich für die Ausleihdauer der KI-Box zur Verfügung. Eine Nutzung darüber hinaus durch Sie als Fachkraft oder Ihre Teilnehmenden ist nicht vorgesehen.

Tipp:

Zur Bildgenerierung in den Chat [**/image**] vor den Prompt setzen.

App für iOS: KI entdecken

Der KI-Entdecken GPT-Chat kann auch für mobile Geräte mit iOS (iPhone oder iPad) heruntergeladen werden.



<https://apps.apple.com/de/app/ki-entdecken/id6743545295?l=en-GB>

Mobile Geräte mit einem Android-Betriebssystem nutzen die Browser-Version des KI-Chats (Link s.vorherige Seite).

Technische Informationen

- Die Plattform ist ein ChatGPT-Klon (realisiert mit React, **Next.js**, TailwindCSS & OpenAI)
- Sie ermöglicht es, das GPT KI-Modell in einem geschützten Rahmen auszuprobieren
- Die Anwendung verwendet das GPT KI-Modell von OpenAI.com

Wichtiger Datenschutzhinweis

Obwohl diese Web-Applikation in Deutschland gehostet wird, interagiert sie mit einer API, die nicht in Europa gehostet wird.

Bitte denken Sie daran, keine persönlichen oder sensiblen Daten zu verwenden, wenn Sie mit dem KI-Modell interagieren.

Grundsätzliches zur Nutzung von KI-Systemen

- **Datenschutz:** Stellen Sie sicher, dass keine persönlichen oder sensiblen Daten eingegeben werden. Begrenzen Sie die Eingaben auf die für die Nutzung relevanten Informationen. Erarbeiten Sie mit den Teilnehmenden die Relevanz eines verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Tools.
- **Ethik und Verantwortung:** Besprechen Sie die ethischen Aspekte der KI-Nutzung, insbesondere beim Erstellen und Teilen von Inhalten. Diskutieren Sie Fehlinformationen und respektvolle Kommunikation.

Machen Sie Ihre Teilnehmenden darauf aufmerksam, dass die Nutzung von KI-Anwendungen Rechenressourcen verbraucht und dies gegebenenfalls Auswirkungen auf Ladezeiten oder die Nutzung anderer Anwendungen haben kann.

- **Kreativität und Experimentieren:** Ermutigen Sie die TN zum kreativen Ausprobieren verschiedener Fragen und Aufgaben. Der KI-Chatbot unterstützt bei Ideenfindung und Problemlösung.
- **Reflexion:** Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Erfahrungen besprechen und die Reaktionen der KI reflektieren, um Möglichkeiten und Grenzen der Technologie besser zu verstehen.

Legende:

✓ = Ja / Trifft zu

● = Eingeschränkt / Nicht alle Funktionen


! = Vorsicht / Daten werden für Training verwendet

🛡️ = Daten werden nicht fürs KI-Training verwendet




? = Unklar / Nicht eindeutig spezifiziert

13* = Bedeutet, ab 13 Jahren mit Erlaubnis der Eltern/Erziehungsberechtigten.

Chatbot-Alternativen

Tool	Anbieter	Alter
Duck.ai	DuckDuckGo us	13*
	Kostenlos	Ohne Anmeldung
		

Tool	Anbieter	Alter
Ecosia Chat	Ecosia GmbH DE	?
	Kostenlos	Ohne Anmeldung
		

Tool	Anbieter	Alter
Le Chat	Mistral AI FR	13*
	Kostenlos	Ohne Anmeldung
		

Stand der Informationen: Februar 2026





KI-Papierflieger Challenge

Eckdaten

Zielgruppe:	Kinder/Jugendliche von 10 bis 13 Jahren
Personenzahl:	flexibel (Gruppen mit 3-5 empfohlen)
Dauer:	45–60 Minuten
Format:	Einzel- oder Gruppenarbeit, analog/digital kombiniert
Ziele:	<ul style="list-style-type: none">● Ausprobieren von Prompts und Lernen zu prompten● Die Teilnehmenden lernen, dass KI auf Prompts reagiert und verschiedene Vorschläge machen kann● Sie erfahren durch eine kreative Challenge, dass die Antworten von KI-Systemen variieren und nicht die „eine richtige“ Antwort liefern● Förderung von Kreativität, Experimentierfreude und einem reflektierten Umgang mit KI

Material

Material:	<ul style="list-style-type: none">● Zugang zum KI-System● Papierflieger- und Bewertungsbögen
Benötigt werden außerdem:	<ul style="list-style-type: none">● Optional: für Fachkräfte: Beispiel-Prompts für die KI● Stifte● Computer oder Tablets (ein Gerät pro TN) mit Tastatur● Internetverbindung● DIN-A4-Blätter● Lineal oder Maßband● ggf. Kreppband zur Markierung der Weite

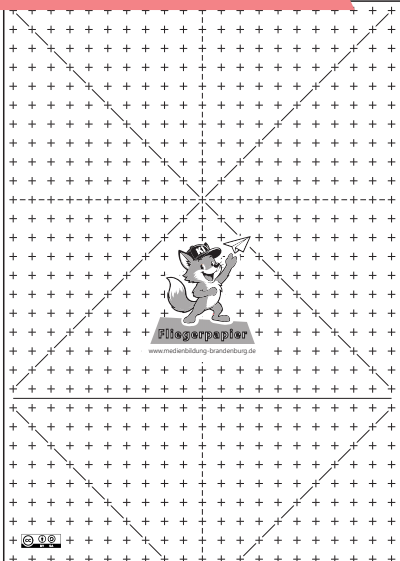
Ablauf I

5–10 min	Einführung <ul style="list-style-type: none">• Kurze Vorstellung der Methode: "Heute tretet ihr in einem Papierflieger-Wettbewerb gegeneinander an – mit Hilfe von KI!"• Kurzer Austausch: Wer hat schon mal mit einer KI gearbeitet? Was wisst ihr übers Prompten? (Z.B. klare und genaue Anweisungen, so konkret wie möglich)• Optional: Je nach Erfahrungen der Zielgruppe gibt es eine Einführung durch die päd. Fachkraft zur Nutzung des KI-Systems.
5–10 min	Prompterstellung <ul style="list-style-type: none">• Die Teilnehmenden loggen sich in das KI-System ein und entwickeln ihre Prompts zum Bau eines Papierfliegers.• Ziel: Sie geben Prompts ein mit der Aufgabe: „Zeige mir eine Papierflieger-Bauform, die besonders weit fliegen kann.“• Optional: Mehrere Varianten ausprobieren lassen, Prompts vergleichen• Ergebnis: Eine Anleitung oder ein Bild, nach dem der Flieger gebaut wird
10 min	Bauphase <ul style="list-style-type: none">• bei Bedarf können Gruppen gebildet werden, die dann die besten Papierflieger-Ideen auswählen• die TN / Gruppen bauen den Flieger nach den KI-Vorgaben aus einem DIN-A4-Blatt• sie dürfen nichts am Design verändern (Challenge-Charakter)
15 min	Test & Wettbewerb <ul style="list-style-type: none">• Alle Flieger werden in einer Flugbahn getestet, welcher fliegt am weitesten? Dafür wird ein Wurflinienpunkt festgelegt.• Flugweiten werden gemessen, festgehalten und verglichen (Bewertungsbögen)

Ablauf II

10 min	<p>Reflexion & Auswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gemeinsam mit den TN wird eine Reflexionsrunde zur Auswertung des Spiels und des Prompting-Prozesses geführt. ● Beispielfragen für die Reflexion: <ul style="list-style-type: none"> - "Was hat gut funktioniert?" - "Waren die KI-Vorschläge hilfreich?" - "Haben alle KIs das Gleiche geliefert?" - "Wie viel habt ihr selbst gemacht, wie viel die KI?"
---------------	---

Flieger-Faltbogen



Bewertungsbogen



**Bewertungsbogen für
KI-Papierflieger-Challenge**

Name: _____

Datum: _____

Bewertungskriterium 1 bis 5 Punkte ankreuzen

Flugweite:
Wie weit war euer Flieger von der Abwurflinie entfernt? _____

Design:
Wie kreativ, windschnitrig, auffällig ist euer Flieger gestaltet? _____

Bau nach KI-Vorgabe:
Wurde exakt nach Anleitung gebaut? _____

Teamarbeit / Austausch:
Habt ihr euch gegenseitig unterstützt und Tipps weitergegeben? _____

Reflexion:
Habt ihr am Ende überlegt, was an der Idee der KI gut oder schlecht war? _____

Gesamtpunktzahl: _____

Feedback:
Was war besonders spannend, was soll nächstes Mal besser werden...

Extra-Notizen:



www.medienbildung-brandenburg.de

Beispiel-Prompts für die KI

Zur Unterstützung für Kinder/Jugendliche beim Einstieg ins Prompten.

EINFACH (für Einsteiger*innen):

- „Wie baut man einen Papierflieger, der weit fliegen kann?“
- „Gib mir eine einfache Anleitung für einen Papierflieger.“
- „Wie kann ich einen coolen Papierflieger basteln?“
- „Erfinde einen Papierflieger, der besonders weit fliegt.“

MITTLERES NIVEAU (für Neugierige):

- „Gib mir eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für einen Papierflieger, der extra weit fliegt.“
- „Welche Form von Papierflieger fliegt am weitesten? Wie kann ich sie bauen?“
- „Beschreibe einen aerodynamischen Papierflieger mit stabiler Flugeigenschaft.“

FORTGESCHRITTEN **(für kreative Tüftler*innen):**

- „Wie kann ich mit einem DIN-A4-Blatt einen Papierflieger mit besonders guter Gleitfähigkeit konstruieren? Bitte mit Bauplan.“
- „Vergleiche verschiedene Papierflieger-Typen: Welcher fliegt am weitesten und warum?“
- „Gib mir eine neue Idee für ein ungewöhnliches, aber funktionierendes Papierflieger-Design.“

Tipp für Teamende:



Lassen Sie die Teilnehmenden verschiedene Prompts ausprobieren – so erleben sie direkt, wie sich die Antworten unterscheiden.

Meine KI-Geschichte



Zielgruppe:	Kinder/Jugendliche von 10 bis 13 Jahren
Lernziel:	Die TN entwickeln gemeinsam eine Geschichte über den jumblr-Fuchs und erlernen dabei das gezielte Formulieren und Anpassen von KI-Textprompts. Durch Aktionskarten erproben sie, wie sich Geschichten durch kleine Änderungen transformieren lassen – und wie die KI darauf reagiert. Erst am Ende wird ein Bild aus der überarbeiteten Geschichte generiert.
Gruppengröße:	3–5 Personen
Zeit:	90–150 min (je nach Vorerfahrung und Austauschbedürfnis der Gruppe)

Material

Materialien:	<ul style="list-style-type: none">● jumblr-Figur● Wortkarten (Objektkarten, Aktivitätskarten, Eigenschaftskarten)● Aktionskarten● Stifte, Notizzettel oder digitales Schreibdokument● Computer/Tablets mit Internetzugang und Tastatur● Zugänge zu KI-System <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none">● Charakterkarte mit Eigenschaften für den Fuchs● About-you-Karten, Kartenhüllen & Folienstifte● Drucker & Bastelmaterial (Papier, Scheren, Stifte)
---------------------	---

Ablauf

Spielvorbereitung

10-20 min	<p>Alle TN setzen sich im Kreis oder an einen Tisch. Die Stapel mit Karten werden bereitgelegt. Das KI-System wird vorbereitet.</p> <p>Optional: Je nach Erfahrungen der Zielgruppe gibt es eine Einführung durch die päd. Fachkraft zur Nutzung des KI-Systems: „Was ist ein Prompt? Was macht eine KI daraus?“</p>
5–10 min	<p>Kurze Einführung durch päd. Fachkraft</p> <ul style="list-style-type: none">• Wer ist der jumblr-Fuchs?<ul style="list-style-type: none">- Fuchs betrachten- Optional: kleine Karte mit Eigenschaften für den Fuchs• Ziel formulieren: Eine spannende Geschichte schreiben und dabei lernen, wie man mit einer KI arbeitet.
Material	<ul style="list-style-type: none">• jumblr 3D-Figur• Stifte & Notizzettel• Optional: Charakterkarte zum Fuchs

Spielverlauf

Phase 1:

Der Fuchs und die drei Wörter

2 min	<p>1. Begriffe ziehen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Jede Gruppe zieht 3 Karten: 1 Objektkarte, 1 Aktivitätskarte, 1 Eigenschaftskarte.• Diese Begriffe sollen in die Geschichte eingebaut werden.• Hauptfigur ist der jumblr-Fuchs – mit eigenem Charakter (verspielt, neugierig, schlau? - vorher gemeinsam festlegen oder mit Charakterkarte abgleichen).
Material	<ul style="list-style-type: none">• 3 Stapel mit Objektkarten, Aktivitätskarten und Eigenschaftskarten

<p>10 min</p>	<p>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.</p>
<p>Material</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● About-you-Karte ● Kartenhüllen ● Folienstifte
<p>10 min</p>	<p>2. Erste Prompt-Formulierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Die Gruppe formuliert gemeinsam den ersten Prompt für die Text-KI: <ul style="list-style-type: none"> - z. B. „Schreibe eine kurze Geschichte über den... [Eigenschaft] jumblr-Fuchs, der [Aktivitätskarte] und dabei einem [Objektkarte] begegnet. Die Geschichte soll [Eigenschaftskarte] sein.“ - Dabei wird als Eigenschaft die eingesetzt, die die TN vorher mittels Eigenschaften-Karte über den jumblr-Fuchs ausgewählt haben. ● Der Prompt wird in die Text-KI eingegeben. Die Geschichte wird erzeugt und anschließend vorgelesen.
<p>Material</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer/Tablets mit Internetzugang und Tastatur ● Zugänge zu KI-System ● Eigenschaften-Karte über den jumblr-Fuchs
<p>10 min</p>	<p>Erste Bewertung durch die Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ist das die Geschichte, die wir erzählen wollten? ● Was gefällt uns daran? ● Was ist seltsam oder überraschend? ● Was erfahren wir über den jumblr-Fuchs? ● Die Gruppe darf kleine Änderungen vornehmen oder den Prompt anpassen und die KI erneut fragen.

Spielverlauf

Phase 2: Die Geschichte verändert sich Aktionskarten ziehen

2 min	1. Jede Person zieht eine Aktionskarte . Dadurch wird die Geschichte etwas verändert. (Beispiele: Genrewechsel, Figuren hinzufügen oder weglassen, anderer Ort, andere Stimmung, Perspektivwechsel der Figur)
Material	<ul style="list-style-type: none">• Stapel mit Aktionskarten
10 min	2. Anpassung des Prompts: <ul style="list-style-type: none">• Die Gruppe entwickelt nun einen neuen Prompt, der alle gezogenen Änderungen berücksichtigt.• Ziel: Eine veränderte Geschichte mit neuen Elementen.• Der Prompt wird erneut in die KI eingegeben.
Material	<ul style="list-style-type: none">• Computer/Tablets mit Internetzugang und Tastatur• Zugänge zu KI-System
13 min	1. Neue Geschichte vergleichen: <ul style="list-style-type: none">• Was ist gleich geblieben? Was wurde verändert?• Welche Anweisung hat den größten Unterschied gemacht?• War die Veränderung gelungen?• Wie hat sich die Rolle vom Fuchs geändert?
Material	<ul style="list-style-type: none">• Stifte & Notizzettel
25 min	Optional: Noch eine 2. Aktionsrunde mit neuen Karten



Spielverlauf

Phase 3: Bild(er) für Geschichte erstellen

10 min	1. Gemeinsamer Bild-Prompt: <ul style="list-style-type: none">● Die Gruppe wählt ihre Lieblingsversion der Geschichte oder eine besonders bildhafte Szene.● Sie erstellt gemeinsam einen Bild-Prompt basierend auf der Geschichte.● Variante: alle TN entwickeln an ihren eigenen Geräten verschiedene Bilder zu den Bestandteilen der Geschichte
Material	<ul style="list-style-type: none">● Stifte & Notizzettel
5 min	2. Bild generieren mit KI: <ul style="list-style-type: none">● Der Prompt wird in eine Bild-KI eingegeben.● Bild(er) gemeinsam anschauen.
Material	<ul style="list-style-type: none">● Computer/Tablets mit Internetzugang und Tastatur● Zugänge zu KI-System
10 min	3. Bild beurteilen: <ul style="list-style-type: none">● Passt das Bild zur Geschichte?● Was gefällt uns daran besonders?● Was würden wir anders beschreiben?● Sieht der Fuchs so aus, wie wir ihn uns vorgestellt haben? Sieht er aus wie der jumblr-Fuchs?

OPTIONAL

Spielverlauf

Phase 4: Plakat/Heft/Zeitschrift erstellen

20-30 min	1. Die TN drucken ihre Ideen aus, schneiden und kleben und erstellen somit eine Collage.
Material	<ul style="list-style-type: none">● Drucker● Bastelmaterial (Papier, Scheren, Stifte)

Abschluss & Reflexion

20 min	Gemeinsam reflektiert die Gruppe das Spiel und den Lernprozess. Dazu werden einige Fragen gestellt: <ul style="list-style-type: none">• Was habt ihr über KI gelernt?• Was hat gut funktioniert – was war schwer?• Wie kann man eine KI steuern? Und wie verändert sich eine Geschichte durch kleine Änderungen?
---------------	---



Promptwerke

Zielgruppe:	Kinder/Jugendliche ab 10 Jahren
Lernziel:	Die TN lernen, wie KI-Bildgeneratoren auf Texteingaben reagieren, und entwickeln ihre Ausdrucksfähigkeit, Kreativität sowie ihr Verständnis für maschinelle Bildproduktion.
Personenzahl:	3–5 Personen
Spieldauer:	90-120 Minuten

Material

Material:	<ul style="list-style-type: none">• Sanduhr, Bildkarten, Aktionskarten, Block mit Bewertungsbögen, Würfel, Buzzer, Zugang zu KI-System
Benötigt werden außerdem:	<ul style="list-style-type: none">• Stifte, Papier für Notizen, Computer oder Tablets (ein Gerät pro TN*), mit Tastatur

Ablauf

Vorbereitung

20 min

Die Fachkraft verschafft sich einen Überblick über den Aufbau und die Regeln des Spiels. Die TN sollen je nach ihren Kompetenzen möglichst selbstgesteuert spielen.

Die Gruppe verschafft sich einen Überblick über das Spiel, liest die Spielanleitung und legt die Karten in Stapeln bereit. Außerdem werden Buzzer, Sanduhr und Würfel bereitgelegt. Jedes Gruppenmitglied erhält einen Bewertungsbogen.

Die TN loggen sich mit dem **Login-Code** im KI-System ein.

Optional: Je nach Erfahrungen der Zielgruppe gibt es eine Einführung durch die päd. Fachkraft zur Nutzung des KI-Systems.

Ablauf

Spielstart

5 min

- Gespielt wird reihum.
- Startperson wird durch Würfeln bestimmt:
höchste Zahl = erste Spielleitung.

Ablauf

Runde 1: Bild beschreiben & prompten

20 min

1. Die Spielleitung zieht eine Bildkarte und betrachtet sie kurz.
2. Eine andere Person startet die Sanduhr (60 Sekunden).
3. Die Spielleitung beschreibt das Bild laut. Die Mitspieler*innen dürfen mitschreiben.
4. Nach Ablauf der 60 Sekunden endet die Beschreibung.
5. Die Mitspieler*innen wenden sich ihren KI-Geräten zu.
6. Eine weitere Sanduhr (60 Sekunden) läuft: In dieser Zeit formulieren/schreiben die TN einen Prompt, um das beschriebene Bild möglichst genau zu generieren.
7. Nach Ablauf der Zeit muss der Prompt abgeschickt werden.
8. Sobald die Bilder generiert sind, zeigt jede*r TN nacheinander das eigene Bild.
9. Die Gruppe spricht kurz über die entstandenen Bilder.
10. **Bewertungsphase:**
 - Jede*r gibt den eigenen Bewertungsbogen an die Spielleitung. Die Spielleitung bewertet die Bilder anhand folgender Kriterien: Treue, Stil/ Ästhetik, das schönste Bild (Favoritenpunkt).
 - Die Bewertungsbögen werden an die Spielenden zurückgegeben.

Ablauf

Runde 2: Aktionskarten & erneutes Prompten

20 min

1. Jede*r Mitspieler*in zieht eine Aktionskarte mit einem „Kniff“ für den neuen Prompt.
2. Alle überarbeiten ihren ursprünglichen Prompt unter Berücksichtigung der gezogenen Aktionskarte.
3. Sobald eine Person mit dem Prompt fertig ist, buzzert sie.
4. Alle anderen müssen sofort aufhören zu schreiben und ihren Prompt abschicken.
5. Die Spielleitung achtet auf die Einhaltung dieser Regel.
6. Präsentation der neuen KI-Bilder:
 - Jede*r Prompter*in erklärt den Auftrag der eigenen Aktionskarte.
 - Anschließend wird das neue Bild gezeigt.
 - Optional: Der Auftrag auf der Karte wird nicht verraten, sondern geheim gehalten. Nach der Präsentation des Ergebnisses soll geraten werden, was auf der Karte stand.
7. **Bewertung:**
 - Die Spielleitung vergibt Punkte je nach Umsetzung der Aktionskarte.
 - Die Punkte werden auf den Bewertungsbögen notiert
 - Sonderpunkte:
 - Erfüllte Aktionskarte + Buzzer: +3 Punkte
 - Nicht erfüllte Aktionskarte + Buzzer: -3 Punkte

Ablauf

Wechsel der Spielleitung

15-30 min

- Nach der zweiten Runde übernimmt die nächste Person die Rolle der Spielleitung.
- Die zwei Runden (Beschreibung + Aktionskarte) werden für jede*n Mitspieler*in durchgespielt.

Ablauf

Spielende

5-20 min

- Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt.
- Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.
- Gemeinsam mit den TN wird eine Reflexionsrunde zur Auswertung des Spiels und des Prompting-Prozesses geführt.



Ihre Meinung ist gefragt!

Wie gefällt Ihnen die Imb Digi-Box?

Bitte nehmen Sie an unserer kurzen Befragung teil.

Mit Ihrem Feedback helfen Sie uns, die Box noch besser an Ihre Praxis anzupassen.

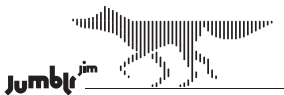


Link zum Feedbackformular:

<https://form.jotform.com/260421404101335>



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



gefördert durch



meredo

www.medienbildung-brandenburg.de