



# WAS?

**Lootmania – Die Gameshow ist ein von GAMESHIFT NRW entwickeltes Spiel zur Förderung der Medienkompetenz** von Schüler\*innen. Dabei werden keine persönlichen Daten erhoben und kein Geld verlangt – auch wenn es im Spiel manchmal anders erscheinen mag. Diese Elemente dienen ausschließlich der pädagogischen Veranschaulichung sogenannter Dark Patterns.

Wir halten uns selbstverständlich an die Vorgaben der DSGVO, und das Angebot ist für Schulen kostenfrei nutzbar.

# WARUM?



**Lootmania ist ein Serious Game mit dem Ziel, Schüler\*innen für sogenannte Dark Patterns zu sensibilisieren.** Dabei handelt es sich um gestalterische Elemente in digitalen Medien, die das Verhalten von Nutzenden gezielt und oft unbemerkt beeinflussen.

In unserem Spiel sind solche Mechanismen bewusst integriert, um sie im geschützten Rahmen erfahrbar zu machen. Nach dem Spiel werden die Teilnehmenden gezielt über die Wirkweise von Dark Patterns aufgeklärt. Der Unterricht bildet dabei den pädagogischen Rahmen: Er bereitet auf die Spielerfahrung vor und schließt sie mit einer gemeinsamen Reflexion ab.

## HANDREICHUNG FÜR DEN UNTERRICHT

# LOOTMANIA DIE GAMESHOW

- 45–60 Minuten
- 7.–10. Klasse
- Vertretungsunterricht, Medienbildung, Gesellschaftslehre etc.



**IOS**



**ANDROID**



**BROWSER**



✉ [info@gameshift.nrw](mailto:info@gameshift.nrw)  
🌐 [www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)  
📱 [gameshift\\_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)

# EINSATZ IM UNTERRICHT

## Vorbereitung: ca. 10 Minuten

Erkläre den Schüler\*innen ggf. vorab, was Dark Patterns sind und wie man diese erkennt. Dazu kannst du auch unser Dark Patterns-Poster verwenden

## Spiele: ca. 20 Minuten

Bitte die Schüler\*innen während des Spiels nach Dark Patterns ausschau zu halten und auf einer Checkliste abzuheben, welche Dark Patterns sie gefunden haben.

## Reflektieren: ca. 15 Minuten

Frage die Schüler\*innen anschließend, wie ihnen das Game gefallen hat und ob die Dark Patterns das Spiel eher gestört oder interessanter gemacht haben. Zusätzlich kannst du folgende Reflexionsmethoden nutzen:

# REFLEXIONSMETHODEN

## Was tun gegen Dark Patterns?

Sammle gemeinsam mit den Schüler\*innen Tipps, um sich vor Dark Patterns zu schützen und überlegt gemeinsam, was besonders hilfreich sein könnte.

## Mein Game

Lasse die Schüler\*innen in Kleingruppen überlegen, wie sie ein eigenes Game entwickeln und welche Dark Patterns sie einfließen lassen würden und welche nicht.

## Dark Patterns verbieten?

Teile die Schüler\*innen in zwei Gruppen ein. Eine Gruppe soll Argumente für ein Verbot von Dark Patterns in Spielen sammeln. Die andere Gruppe soll Gegenargumente sammeln. Lasse die Argumente anschließend vorstellen.

## Hausaufgabe

Gib den Schüler\*innen die Hausaufgabe, in den nächsten Tagen ihre Lieblingsgames zu zocken. Auf einem Steckbrief sollen die sie dann den Namen des Spiels, eine kurze Beschreibung und die Dark Patterns, die sie gefunden haben, festhalten.

## HANDREICHUNG FÜR DEN UNTERRICHT

**LOOTMANIA**  
**DIE GAMESHOW**

- 45-60 Minuten
- 7.-10. Klasse
- Vertretungsunterricht, Medienbildung, Gesellschaftslehre etc.



**IOS**



**ANDROID**



**BROWSER**

 **GAMESHIFT**  
NRW

✉ [info@gameshift.nrw](mailto:info@gameshift.nrw)  
🌐 [www.gameshift.nrw](http://www.gameshift.nrw)  
@ [gameshift\\_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)