

TATORT · BITTE NICHT BETRETEN · TATORT · BITTE NICHT BETRETEN · TATORT

REC · 00:08 UHR · VEREINSTAG 2026

Social Media · Medienkompetenz · KI im Verein

DIE WAHRHEIT ÜBER **BAHN 8**

Um **00:08 Uhr** erscheint auf dem Instagram-Account eines Schwimmvereins ein Video. Drei Sekunden später ist der Account weg. Der Sponsor droht, die **Jubiläumsgala** abzusagen, und im Eltern-Chat brennt es.

Ihr seid der **Krisenstab**. Ihr habt eine Akte, euer Handy und wenig Zeit. Ihr findet heraus, **wie** der Account verloren ging, **wer** hinter dem Video steckt und **warum**.



8

8 Tatorte

auf dem Außengelände, in Teams

90-150 min

Intro, Ermittlung, Auflösung

8 Echt-Checks

am eigenen Handy, für den eigenen Verein

0 Folien

Ihr lernt, indem ihr ermittelt

TS IST, WIE ES SCHEINT · NICHTS IST, WIE ES SCHEINT · NICHTS IST, WIE ES SCH

EIN KRIMI, IN DEM MAN SOCIAL MEDIA LERNT

„Bahn 8“ ist eine Fortbildung zu Social Media, Medienkompetenz und KI im Verein, gebaut wie ein Krimidinner im Freien. Die Teams lösen einen erfundenen Fall aus dem Vereinsalltag. Jedes Rätsel ist eine echte Aufgabe, die Vereine morgen selbst haben: Reichweite verstehen, Accounts schützen, Bildrechte klären, Fakes erkennen, KI sinnvoll einsetzen. Am Ende steht eine Auflösung mit Überraschung, und alle merken, wie Social Media mit ihnen selbst gearbeitet hat.

■ ABLAUF

ca. 10 min • Seminarraum Intro-Show Multimediales Krimi-Intro auf dem Beamer. Handys vibrieren, Teams bilden sich, das Tutorial läuft direkt in der Show.	60-90 min • Außengelände Ermittlung 8 Tatorte mit Rätseln, Vernehmungen und Beweisen, nach jedem Tatort ein Echt-Check am eigenen Handy.	30-40 min • Seminarraum Anklage & Auflösung Anklage mit Maßnahmenplan, Auflösung in drei Akten, Live-Auswertung „Euer Vereins-Check“, Siegerehrung.
---	--	---

■ WAS DIE TEILNEHMENDEN LERNEN

- 1 Die Feed-Maschine**
Wie der Algorithmus entscheidet und welche Signale Reichweite bringen
- 2 Die Nacht der Übernahme**
Phishing erkennen, Accounts mit Passkeys und zwei Admins schützen
- 3 Die Ampel**
Bildrechte, Einwilligungen und Kinderschutz im Vereinsalltag
- 4 Die ersten drei Sekunden**
Hook, Wiedergabekurven und Reels, die gesehen werden
- 5 Die Kommentar-Lawine**
Shitstorm, Trolle und Gerüchte souverän moderieren
- 6 Zeit-Tetris**
Social Media im Ehrenamt: Vorlagen, Planung und KI-Werkzeuge
- 7 Das Fälschungslabor**
Deepfakes, Stimmklone und manipulierte Bilder prüfen
- 8 Der Prompt-Detektiv**
Gut prompten, KI-Fehler erkennen, Datenschutz wahren

■ WARUM DIESES FORMAT

- ▶ **Aktiv statt Frontal:** Wer einen Phishing-Angriff selbst rekonstruiert, vergisst ihn nicht.
- ▶ **Für alle Generationen:** Die Rätsel funktionieren ohne Vorwissen, die Profi-Fragen fordern auch Social-Media-Verantwortliche.
- ▶ **Läuft von selbst:** Uhr, Hinweise und Rangliste auf jedem Handy, der Referent behält den Überblick.
- ▶ **Fair bei jeder Gruppengröße:** Der Fall ist auch lösbar, wenn ein Team nicht alle Tatorte schafft.
- ▶ **Zum Mitnehmen:** digitale Fallakte mit Notfallplan und Vorlagen, Notfallkarte fürs Portemonnaie, Maßnahmenplan mit Erinnerung nach 30 Tagen.

■ WAS VOR ORT GEBRAUCHT WIRD

- ▶ Seminarraum mit Beamer, Ton und Verdunkelung
- ▶ Freie Außenfläche rund um das Hauptgebäude, Plan B bei Regen: Flure und Nebenräume
- ▶ 8 Tische für die Tatorte
- ▶ Mobilfunk oder WLAN für die Handys
- ▶ Teams mit je 4–6 Personen, bis zu 12 Teams

Material, Technik und Druckunterlagen bringt der Referent mit.

„Am Ende löst ihr nicht nur den Fall. Ihr seht, wie Social Media mit euch selbst gearbeitet hat.“

Die Auflösung bleibt bis zum Vereinstag geheim.

KEIN VORTRAG