

# Kontakt:

## Jugendamt der Erzdiözese

Fachstelle für kath. Kinder- u. Jugendarbeit  
im Dekanat Kronach  
BDKJ Regionalverband Kronach-Teuschnitz

Tel.: 09261/3546

Mail: [kronach@eja-bamberg.de](mailto:kronach@eja-bamberg.de)

Web: [www.Jugend-im-Dekanat-Kronach.de](http://www.Jugend-im-Dekanat-Kronach.de)

Home: Johann-Nikolaus-Zitter Straße 33  
96317 Kronach



Partnerschaft für  
**Demokratie**  
Landkreis Kronach



Unser  
**Landkreis  
Kronach**  
Oberfrankens Spitze

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Demokratie **leben!**



**BDKJ\_KRONACH**



Find us on  
**Facebook**



**Projekt:  
„Cyber Attack“  
(ab Mitte Juli 2025)**

# Informationen rund um das Projekt:

Hinter dem Projekt mit dem Arbeitstitel „Cyber Attack“, steckt ein Serious Game, das sich mit den Themen Energieversorgung, Krisenmanagement und gesellschaftlicher Verantwortung auseinandersetzt.

Dieses Spiel wird über iPads gespielt. In diesem Spiel werden die Teilnehmenden in eine simulierte Situation versetzt, in der sie mit einem plötzlichen und umfassenden Stromausfall konfrontiert sind. Die Teilnehmenden müssen dabei in einem fiktiven Szenario Entscheidungen treffen, um die Auswirkungen des Stromausfalls zu bewältigen.

Dies kann die Koordination von Ressourcen, die Kommunikation mit verschiedenen Akteuren und die Entwicklung von Strategien zur Wiederherstellung der Energieversorgung umfassen.

Die Teilnehmenden müssen effektiv kommunizieren, um Lösungen zu finden und die Herausforderungen gemeinsam zu meistern. Dies spiegelt die Notwendigkeit wieder, in Krisensituationen zusammenzuarbeiten. Es bietet die Möglichkeit, über die sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen eines Stromausfalls nachzudenken. Die Teilnehmenden können diskutieren, wie verschiedene Bevölkerungsgruppen betroffen sind und welche Maßnahmen ergriffen werden können, um die Resilienz der Gesellschaft zu stärken und welche Verantwortung in diesem Themenkomplex in der Demokratie steckt.

Über GPS-Punkte verfolgen die Teilnehmenden dabei eine Route. An diesen Punkten wird dann eine Aufgabe im Programm freigeschaltet. Um eine bessere Einbindung der Umgebung herzustellen, gibt es für die Gruppe ein Rätselkit. Darin stecken reale Gegenstände, die zur Interaktion mit dem Programm dienen. Die Gruppe wird somit durch die Stadt geführt. Am Ende des Spiels ist angedacht, dass dann ein Feedback-Bogen erscheint, der die Teilnehmenden kurz zu ihrer Sicht auf das Thema kommunale Mitbestimmung befragt.

Dieses Projekt bietet viele Aspekte:

- a) das Thema Demokratie (er)leben wird auf eine neue, innovative Weise den hier Lebenden angeboten;
- b) es schlägt eine Brücke zur Hochschule: Im Studiengang Zukunftsdesign und Pflegemanagement werden oft über Themen der digitalen Aktivierung des Nahraums gesprochen. Dieses Projekt versucht dies der Landbevölkerung einmal an einem praktischem Beispiel zu zeigen.
- c) es geht nicht um "Datteln vor dem Bildschirm" sondern um aktives Bewegen im Umfeld und suchen der Rätsel, die dann die Medien einspielen. Somit also eine andere Erfahrung in der Gruppe.
- d) es trägt dazu bei, auch die Medienkompetenz zu stärken. Durch das Projekt kann auch gezeigt werden, welche Verschmelzung von digitaler Welt und Realität durch Programme und AR-Objekten mittlerweile schon möglich ist;
- e) auch ein touristischer Aspekt ist nicht außer acht zu lassen: Die Straßen und Ort, die viele von uns schon kennen, einmal aus einem anderen Blickwinkel zu sehen;

**Sie sind/Du bist interessiert, dann setze dich einfach mit uns in Kontakt. Die Kontaktdaten finden Sie/findest Du umseitig.**

**Kleiner Eindruck gefällig?  
Einfach den QR-Code einscannen.**



[www.jugend-im-dekanat-kronach.de](http://www.jugend-im-dekanat-kronach.de)

