EIN PLANSPIEL FÜR VEREINE UND INITIATIVEN

Stille Post

IT-Sicherheit und Datenschutz
ohne IT-Abteilung und ohne Budget

Anleitung für die Spielleitung

3 bis 8 Personen und eine Spielleitung · etwa 120 Minuten · Version 1.0 · November 2026

INHALT

01 Kurz gesagt 2
02 Die Geschichte und die Rollen 3
03 Vorbereitung 4
04 Die Regeln 5
05 Der Spieltag 7
06 Wenn es anders läuft 9
07 Hilfe im Ernstfall 10

KAPITEL 01

Kurz gesagt

WER	WIE LANGE	WAS IHR BRAUCHT	KOSTEN
3 bis 8 Personen und eine Spielleitung	120 Minuten, dazu 30 Minuten Vorbereitung	Papier, Schere, Stifte, 25 Münzen oder Büroklammern	kostenlos, CC BY-SA 4.0

„Stille Post“ ist ein Spiel für Vereine ohne IT-Abteilung. Ein erfundener Verein wird angegriffen. Ihr spielt diesen Verein. Schützen kann euch im Spiel aber nur, was euer echter Verein heute schon hat. So seht ihr, was euch fehlt. Am Ende sucht ihr euch höchstens fünf Dinge aus, die ihr ändert.

Du leitest das Spiel. Du brauchst kein Vorwissen über Technik. Was du am Spieltag vorliest, steht auf den Rückseiten der Szenenblätter.

Das Spiel in fünf Schritten

1. **Vorher: der Check.** Ihr geht die 21 Schutzkarten durch. Auf jeder steht unter „Haben wir das schon?“ ein Satz. Stimmt der Satz bei euch heute, kommt die Karte auf den Stapel „Haben wir“. Sonst kommt sie auf „Noch nicht“.
2. **Sechs Runden Angriff.** Du liest vor, wie der Angriff weitergeht. Das Team sucht im Stapel „Haben wir“ Karten, die helfen. Dann sagst du, welche Karten wirklich geholfen hätten. Daraus ergibt sich der Schaden der Runde.
3. **Ernstfall.** Der Verein merkt, dass jemand im Postfach war. Das Team übt, was es in der ersten Stunde tut und wen es informieren muss.
4. **Der Plan.** Von den Karten, die gefehlt haben, wählt das Team höchstens fünf. Für jede steht fest, wer sich kümmert und bis wann.
5. **Nach 90 Tagen** spielt ihr noch einmal und vergleicht den Schaden.

Was ihr ausdrucken müsst

DATEI	WOFÜR	NÖTIG?
Karten	21 Schutzkarten, 2 Joker, 1 Übersicht	ja
Spielmaterial	Spielplan, Rollenkarten, Blätter für den Ernstfall	ja
Logbuch	Check, Schaden je Runde, Plan	ja

DATEI	WOFÜR	NÖTIG?
Szenenblätter	Bild und Vorlesetext für jede Runde	nicht mit Begleiter
Anleitung	dieses Heft, nur für dich	am Bildschirm reicht
Vorlagen	Blätter zum Ausfüllen nach dem Spiel	erst danach

Der **Begleiter** ist eine Webseite für dich. Du brauchst ihn nicht. Er hilft, wenn ihr mit Laptop, Beamer oder per Videokonferenz spielt. Er zeigt die Bilder, enthält alle Vorlesetexte und rechnet den Schaden aus. Dann musst du die Szenenblätter nicht drucken.

KAPITEL 02

Die Geschichte und die Rollen

WEITERSAGEN E. V. · AUENBRÜCK

Weitersagen e. V. bringt in Auenbrück Kinder mit Menschen zusammen, die Zeit haben. Es gibt Lese- und Lernpaten, ein Ferienprogramm und mittwochs ein Sprachcafé in der alten Feuerwache.

- gegründet 2014, Büro in der alten Feuerwache
- Koordinatorin mit 25 Wochenstunden, ein Bundesfreiwilliger, Vorstand im Ehrenamt
- 43 Ehrenamtliche, alle mit eigenen Handys, Tablets und Laptops
- Partner: Auenschule, Stadtbibliothek, Jugendamt
- ein Vereinspostfach (kontakt@), ein Cloud-Ordner, eine Messenger-Gruppe, Website, Rundbrief, Instagram
- keine IT-Abteilung, kein Geld dafür. „Tobi macht das nebenbei.“

Seit dem Sommer hetzt der Blog „Auenwacht“ gegen das Sprachcafé.

Den Verein und den Ort gibt es nicht. Die Schritte des Angriffs gibt es aber wirklich. Dafür braucht man kein besonderes Können.

Die Rollen

Jede Person am Tisch bekommt eine Rolle. Niemand muss schauspielern. Die Rolle gibt eine Sicht auf den Verein und eine kleine Aufgabe. In Runde 1 klickt Mira auf den falschen Link, nicht jemand von euch. Über Mira kann man reden, ohne dass sich jemand schämen muss.



Mira

Koordinatorin, 25 Stunden

Du hast den Stapel „Haben wir“ und legst für das Team die Karten auf den Tisch.

Fragt immer: *Geht das auch an einem vollen Tag, zwischen zwei Terminen?*



Tobi

Kassenwart, macht die IT nebenbei

Du fragst bei jeder Karte nach, ob ihr das wirklich habt. Seid ihr unsicher, gilt „Noch nicht“.

Fragt immer: *Haben wir das heute wirklich?*



Gloria

Vorsitzende, ehrenamtlich

Ist das Team uneinig, entscheidest du. Am Ende schreibst du den Plan: Wer macht was bis wann?

Fragt immer: *Wer kümmert sich darum, und bis wann?*



Leo

Bundesfreiwilliger

Du führst das Logbuch. Nach jeder Runde notierst du Schaden, Satz und Karten für den Plan.

Fragt immer: *Steht das irgendwo, oder weiß das nur eine Person?*



Hanne

Lesepatin seit neun Jahren

Du sprichst für die Ehrenamtlichen. Was das Team beschließt, musst du verstehen und umsetzen können.

Fragt immer: *Und was heißt das für uns Ehrenamtliche?*



Katrin

Schulsozialarbeiterin, Partnerin

Du sprichst für die Kinder und Eltern. Um ihre Daten geht es. Sie sitzen nicht mit am Tisch.

Fragt immer: *Und was heißt das für die Familien?*

Weniger als sechs Personen? Verteilt zuerst Mira, Tobi und Gloria. Mira führt dann auch das Logbuch. Die Fragen von Hanne und Katrin stehen auf jedem Szenenblatt, jemand liest sie vor. **Mehr als sechs?** Zwei Personen teilen sich eine Rolle.

Den Angreifer spielt niemand. Er hat keinen Namen. Das Team erfährt nie, wer es war.

KAPITEL 03

Vorbereitung

Einladen

Lade 3 bis 8 Personen ein. Gut ist eine Mischung: jemand aus der Koordination, die Person, die sich um die Technik kümmert, und mindestens eine ehrenamtliche Person. Du kannst schreiben:

> VORLESEN
>
> Wir spielen zwei Stunden lang einen Angriff auf einen erfundenen Verein durch. Niemand wird geprüft oder vorgeführt. Niemand muss etwas von Technik verstehen. Am Ende haben wir einen kurzen Plan, was wir als Nächstes tun.

Der Check

Den Check macht ihr ein paar Tage vor dem Spiel. Er dauert etwa 30 Minuten.

1. Setz dich mit ein oder zwei Personen zusammen, die wissen, wie es im Verein wirklich läuft.
2. Nehmt die 21 Schutzkarten. Lest bei jeder den Satz unter „Haben wir das schon?“.
3. Stimmt der Satz bei euch heute? Dann kommt die Karte auf den Stapel „Haben wir“. Sonst kommt sie auf „Noch nicht“.

4. Tragt das Ergebnis ins Logbuch ein. Legt beide Stapel in einen Umschlag.

ACHTUNG

Wenn ihr unsicher seid, gilt „Noch nicht“

Sätze wie „Das wollten wir längst machen“ oder „Im Prinzip ja“ heißen: Noch nicht. Der Check hilft euch nur, wenn er ehrlich ist. Repariert jetzt noch nichts. Das kommt nach dem Spiel.

Keine Zeit gehabt? Dann macht den Check zu Beginn des Spiels gemeinsam. Rechnet 20 Minuten mehr ein. Eine Karte kommt dann nur auf „Haben wir“, wenn niemand am Tisch zweifelt.

Material

Außer den Ausdrucken braucht ihr eine Schere, Stifte, einen Wecker und 25 kleine Spielsteine, zum Beispiel Münzen oder Büroklammern. Druckt zuerst nur einen Kartenbogen zur Probe. Liegt die Rückseite von Karte 1 hinter Karte 1? Wenn nicht, wendet der Drucker an der falschen Kante.

Den Tisch vorbereiten

- Spielplan in die Mitte, Spielsteine daneben.
- Die Karten „Haben wir“ offen vor Mira. Die Karten „Noch nicht“ offen an den Rand. Alle sollen sehen, was es gibt.
- Die Szenenblätter liegen als Stapel bei dir, Runde 1 oben. Niemand blättert vor.
- Rollenkarten an die Plätze, Logbuch zu Leo, die Übersichtskarte in die Mitte.
- Die Blätter für den Ernstfall und die vier anderen Fälle bleiben bis zur Pause bei dir.
- Handys bleiben in der Tasche.



So sieht der Tisch aus: Szenenblatt in der Mitte, Schutzkarten ringsum, das Logbuch daneben.

KAPITEL 04

Die Regeln

Eine Runde

Alle sechs Runden laufen gleich ab. Runde 1 ist eine Proberunde. So steht es auch auf der Übersichtskarte:

SCHRITT	WAS PASSIERT	ZEIT
1 **Vorlesen**	Halte das Szenenblatt hoch, mit dem Bild zum Team. Lies die Rückseite vor. Dann stell dem Team die Frage.	etwa 2 Min.
2 **Beraten**	Leg das Blatt mit dem Bild nach oben in die Mitte. Darauf stehen die Frage und 3 Fragen fürs Gespräch. Das Team sucht im Stapel „Haben wir“ Karten, die jetzt helfen. Es legt sie neben das Blatt.	etwa 4 Min.
3 **Auflösen**	Nimm das Blatt auf. Lies vor, welche Karten den Angriff stoppen und welche den Schaden kleiner machen.	etwa 3 Min.

SCHRITT	WAS PASSIERT	ZEIT
4 **Schaden**	Das Team legt Marken auf die Schadensleiste.	etwa 1 Min.
5 **Plan**	Karten aus der Auflösung, die im Stapel „Noch nicht“ liegen, kommen auf das Feld „Plan“.	etwa 1 Min.
6 **Logbuch**	Leo notiert den Schaden und einen Satz: Was nehmen wir aus dieser Runde mit?	etwa 1 Min.

Der Schaden

Der Schaden ist euer Punktestand im Spiel. Er zeigt, wie gut eure Karten gegen diesen einen Angriff geholfen hätten. Je weniger, desto besser.

- Jede Runde bringt erst einmal **3 Schaden**.
- Für jede Karte im Stapel „Haben wir“, die den Schaden **kleiner macht**: 1 Schaden weniger, aber nie unter 1.
- Habt ihr eine Karte, die den Angriff **stoppt**, ist der Schaden **0**.
- Jede passende Karte im Stapel „Haben wir“ zählt, auch wenn niemand sie gelegt hat.

Hat das Team eine passende Karte übersehen, ist das gut für euch. Sie zählt trotzdem, weil ihr sie habt. Hat das Team eine Karte gelegt, die nicht hilft, passiert nichts. Du erklärst bei der Auflösung, warum sie nicht hilft. Am Ende liegen zwischen 0 und 18 Spielsteine auf der Leiste.

0–6
Leicht
Der Angriff macht Arbeit. Aber kaum jemand wird geschädigt. Bleibt dran und erledigt, was noch fehlt.

7–12
Mittel
Menschen, die euch vertrauen, sind betroffen. Ihr habt einiges richtig gemacht. Euer Plan zeigt, was ihr jetzt tut.

13–18
Schwer
Der Angreifer kommt an fast alle Daten. So ginge es heute den meisten Vereinen. Euer Plan ändert das.

Wenn der Angriff gestoppt ist

In Runde 2 gibt es eine Karte, die den Angriff beendet: Karte 8, der Passkey. Habt ihr sie, kommt der Angreifer nicht in euer Postfach. Ihr spielt trotzdem weiter. Denn der Angriff kann auch über ein anderes Postfach laufen, zum Beispiel über das private Postfach einer Ehrenamtlichen. Dort hilft euer Passkey nicht.

Ab Runde 3 legt ihr die Spielsteine dann in die zweite Zeile der Leiste: **„Was wäre, wenn“**. Diese Steine zählen nicht zu eurem Schaden. Sie zeigen nur, was trotzdem passieren könnte.

Joker

Es gibt zwei Joker. Mit einem Joker bringt das Team einen eigenen Schutz ins Spiel, der auf keiner Karte steht. Es muss sagen, woran man sieht, dass es ihn wirklich gibt. Überzeugt dich das, gibt es in dieser Runde 1 Schaden weniger.

KAPITEL 05

Der Spieltag

AB	DAUER	WAS	WORUM ES GEHT
0:00	etwa 10 Min.	**Ankommen**	Regeln, Rollen, Karten auslegen
0:10	etwa 8 Min.	**Runde 1: Der Köder**	Proberunde
0:18	etwa 12 Min.	**Runde 2: Die zweite Anmeldung**	Den Angriff stoppen
0:30	etwa 12 Min.	**Runde 3: Die Fundgrube**	Weniger Daten haben
0:42	etwa 12 Min.	**Runde 4: Offene Türen**	Gut absichern
0:54	etwa 12 Min.	**Runde 5: Stille Post**	Die Ehrenamtlichen
1:06	etwa 12 Min.	**Runde 6: Die Schlagzeile**	Vorbereitet sein
1:18	etwa 5 Min.	**Pause**	Lüften, durchatmen
1:23	etwa 15 Min.	**Ernstfall: Der Angriff fliegt auf**	Erste Stunde, 5 Entscheidungen
1:38	etwa 5 Min.	**Vier andere Fälle**	Karten, die noch nicht dran waren
1:43	etwa 12 Min.	**Der Plan**	Höchstens 5 Karten, mit Namen und Datum
1:55	etwa 5 Min.	**Schluss: Tag 90**	Vorlesen, Schlussrunde
2:00		**Ende**	

Wird die Zeit knapp, kürze das Beraten, nicht die Auflösung. Und lass den Plan nicht weg. Notfalls macht ihr den Ernstfall an einem zweiten Termin.

Ankommen

Verteile die Rollenkarten. Jede Person liest den Satz ihrer Rolle vor. Dann liest du vor:

VORLESEN

Schön, dass ihr da seid. Wir spielen heute einen Angriff auf einen Verein durch. Der Verein heißt Weitersagen e. V. Es gibt ihn nicht. Er arbeitet aber wie wir: mit wenig Zeit, ohne IT-Abteilung, mit Ehrenamtlichen und ihren eigenen Handys.

Wir spielen diesen Verein. Schützen kann uns im Spiel aber nur, was wir in echt haben. Vor Mira liegen die Karten, die wir schon haben. Am Rand liegen die Karten, die uns noch fehlen.

Am Ende haben wir einen Plan mit höchstens fünf Punkten.

Erkläre dann kurz, wie eine Runde abläuft und wie der Schaden zählt. Den Rest lernt ihr in Runde 1.

Runde 1 bis 6

Nimm das oberste Szenenblatt. Halte es hoch, mit dem Bild zum Team. Lies von der Rückseite vor. Dort steht alles für diese Runde: der Text zum Vorlesen, die Frage ans Team, die Auflösung und der Schaden. Zum Beraten legst du das Blatt mit dem Bild nach oben in die Mitte.

Hat das Team Karte 8? Dann ist der Angriff in Runde 2 gestoppt. Was du dann vorliest, steht auf der Rückseite von Runde 2.

Nach Runde 6 ist die Stimmung oft gedrückt. Macht 5 Minuten Pause und öffnet das Fenster. Danach geht es ums Handeln.

Ernstfall: Der Angriff fliegt auf

Der Verein merkt, dass jemand im Postfach war. Jetzt muss er den Vorfall innerhalb von 72 Stunden der Datenschutzbehörde melden, auch am Wochenende. Die Rückseite des Szenenblatts führt dich durch drei Aufgaben:

1. **Die erste Stunde.** Das Team legt sechs Streifen in die Reihenfolge, in der es handeln würde.
2. **Stimmt das?** Du liest fünf Sätze vor. Alle zeigen gleichzeitig Daumen hoch oder Daumen runter. Dann sagst du, was stimmt.
3. **Was euch Zeit kostet.** Für jede von fünf bestimmten Karten, die euch fehlt, kommt ein Spielstein auf eine Sanduhr.

Leg zum Schluss die **Ernstfall-Karte** in die Mitte. Darauf stehen neun Schritte für einen echten Notfall. Nach dem Spiel hängt ihr sie neben eure Notfallkarte.

Vier andere Fälle

Ein Angriff kann auch anders anfangen. Die vier Blätter aus dem Spielmaterial zeigen vier Beispiele. Lasst sie reihum vorlesen. Nach jedem rät das Team, welche Schutzkarte geholfen hätte. Dann wird aufgeklappt. Liegt die Karte auf „Noch nicht“, kommt sie auf den Plan. Schaden gibt es hier nicht. Lies zum Schluss vor:

VORLESEN

Der letzte Fall ist der wichtigste. Schickt ihr Listen und Bögen an private Postfächer, liegen eure heikelsten Daten an 43 Orten. Die könnt ihr nicht schützen. Ein Passkey schützt nur das Vereinspostfach. Besser ist: weniger abfragen, alles in einem sicheren Ordner ablegen, nichts weiterleiten.

Der Plan

Auf dem Feld „Plan“ liegen jetzt alle Karten, die euch gefehlt haben. Das sind meistens zu viele. Fünf Punkte schafft ein Verein, fünfzehn nicht.

1. **Sortieren.** Legt die Karten nach Aufwand in drei Reihen: ●○○ unter einer Stunde, ●●○ ein Nachmittag, ●●● mehrere Termine.
2. **Auswählen.** Jede Person hat zwei Stimmen. Die fünf Karten mit den meisten Stimmen kommen in den Plan. Bei Gleichstand entscheidet Gloria.
3. **Festlegen.** Schreibt für jede Karte ins Logbuch: Wer kümmert sich? Bis wann? Was ist der erste Schritt? Die Schritte stehen hinten auf der Karte.
4. **Diese Woche.** Mindestens eine Karte mit ●○○ erledigt ihr in den nächsten 7 Tagen.

TIPP

Wenn das Team nicht weiß, womit es anfangen soll

Diese Reihenfolge passt für fast jeden Verein: zuerst das Postfach sichern (Karte 8 oder 9). Dann aufräumen (Karte 3, danach 1 und 2). Dann die Notfallkarte ausfüllen (Karte 19). Das dauert weniger als eine Stunde.

Die anderen Karten kommen in den Umschlag „Noch nicht“. An Tag 90 sind sie wieder dran.

Schluss: Tag 90

Lies die Rückseite des letzten Szenenblatts vor. Dann sagt jede Person einen Satz: Was nehme ich mit? Tragt danach gleich den Termin für Tag 90 in eure Kalender ein. An Tag 90 spielt ihr noch einmal, in etwa 60 Minuten. Den neuen Schaden schreibt ihr neben den alten. So seht ihr, was sich verbessert hat. Das könnt ihr auch dem Vorstand und euren Geldgebern zeigen.

KAPITEL 06

Wenn es anders läuft

„Wir haben fast nichts." Liegen auf „Haben wir" höchstens drei Karten, wird der Schaden in jeder Runde hoch sein. Das kann entmutigen. Sag es früh, am besten vor Runde 2:

VORLESEN

So sieht es bei den meisten Vereinen aus. Wir wissen es jetzt. Wichtig ist heute nicht der Schaden, sondern unser Plan.

„Wir haben fast alles." Liegen dort 17 Karten oder mehr, wird das Spiel leicht. Dann fragt Tobi bei jeder Karte genau nach: Stimmt der Satz wirklich? Meist kommen zwei oder drei Karten zurück auf „Noch nicht". Spielt außerdem alle Runden in der Zeile „Was wäre, wenn".

Das Team streitet über eine Karte. Tobi fragt nach, Gloria entscheidet. Wenn ihr unsicher seid, gilt „Noch nicht".

Jemandem wird es zu viel. Runde 3 und Runde 6 können nahegehen, vor allem Menschen, die selbst angefeindet wurden. Macht eine Pause. Erinnere daran, dass der Verein erfunden ist. Geht früher zum Plan über.

Jemand erzählt von einem echten Vorfall. Bedanke dich. Frag nicht nach Einzelheiten.

ACHTUNG

Wenn ihr dabei eine echte Datenpanne entdeckt

Vielleicht merkt ihr im Spiel, dass bei euch wirklich Daten in fremde Hände gekommen sein könnten. Dann klärt noch am selben Tag mit dem Vorstand, ob ihr das melden müsst. Die 72 Stunden laufen ab dem Moment, in dem ihr davon wisst.

Ihr habt nur 75 Minuten. Spielt Runde 1 bis 4 und macht dann direkt den Plan. Den Rest spielt ihr an einem zweiten Termin.

Ihr sitzt nicht an einem Tisch. Das Spiel geht auch per Videokonferenz. Du teilst den Begleiter auf deinem Bildschirm.

Euer Verein arbeitet ganz anders. Ihr dürft die Geschichte anpassen. Aus dem Ferienprogramm wird zum Beispiel ein Sportfest oder eine Tafel. Die Karten bleiben dieselben.

KAPITEL 07

Hilfe im Ernstfall

Diese Stellen helfen kostenlos. Tragt sie in eure Notfallkarte ein (Vorlage 1).

STELLE	WOFÜR	KONTAKT
BSI-Service-Center	Fragen zur IT-Sicherheit, erste Hilfe	0800 274 1000 (kostenfrei, Mo–Do 8–17 Uhr, Fr 8–16 Uhr) · service-center@bsi.bund.de
Access Now Digital Security Helpline	kostenlose Hilfe für Vereine und Initiativen, rund um die Uhr, auch auf Deutsch	help@accessnow.org · accessnow.org/help
HateAid	Beratung bei Hass und Hetze im Netz	030 252 088 38 (Mo 10–13 Uhr, Do 15–18 Uhr) · hateaid.org/betroffenenberatung
Mobile Beratung	kostenlose Beratung vor Ort bei rechtsextremen Anfeindungen, auch für Vereine	bundesverband-mobile-beratung.de
Datenschutzbehörde eures Bundeslands	Datenpanne über das Online-Formular melden	Liste aller Aufsichtsbehörden: bfdi.bund.de
Polizei	Anzeige erstatten	Verein: ZAC der Landespolizei · Einzelne: Onlinewache

Stand der Angaben: November 2026. Prüft Nummern und Zeiten, bevor ihr sie in eure Notfallkarte eintragt.

CC BY-SA 4.0 · Schriften unter SIL Open Font License · Version 1.0 · November 2026