

# Aktivitäten - Mappe

ZUR FÖRDERUNG EINER SICHERHEITSORIENTIERTEN  
UND POSITIVEN NUTZUNG DES INTERNETS BEI KINDERN  
IM GRUNDSCHULALTER



LEHRKRÄFTE UND  
PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

**BEE SECURE**



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse

Service national de la jeunesse



# INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	04	
2. Anleitung zur Nutzung dieser Publikation	05	
3. Pädagogische Aktivitäten - Überblick	09	
4. Arbeitsblätter mit Instruktionen	10	
CYCLE 2	C201 Das Passwort-Spiel	11
	C202 Fotos von anderen	13
	C203 Altersgerechte Inhalte	15
	C204 Das Rad der Emotionen	17
	C205 Das Antivirus-Spiel	20
CYCLE 3	C301 Gewaltbarometer	25
	C302 Memory	30
	C303 Fotos von mir	36
	C304 Wem erzähle ich was?	38
	C305 Die Mexikanische Welle	42
	C306 Brettspiel - Eine Reise durch das Internet	43
	C307 Himmel und Hölle	52
	C308 Apps und Server	55
CYCLE 4	C401 Happy End... oder doch nicht?	58
	C402 Passwörter	60
	C403 Das Interview	63
	C404 Challenges - Alles nur spaß?	65
	C405 Kettenbriefe	68
	C406 Regeln gestalten	71
	C407 Positives und Negatives	74
	C408 Frag doch das Internet!	77

# 1. EINLEITUNG



## **Liebe Lehrkräfte, liebe pädagogische Fachkräfte,**

Kinder wachsen heute in Haushalten auf, in denen der Internetzugang und eine Vielzahl von Mediengeräten eine Selbstverständlichkeit sind. Beim Einstieg in die „digitale Welt“ werden die Kinder immer jünger. Umso wichtiger ist es, sie beim Hineinwachsen in die digitale Welt entsprechend zu begleiten und insbesondere in einem guten Umgang mit Risiken und Gefahren zu stärken.

Die Aktivitäten-Mappe stellt das Ergebnis einer Aktualisierung und Weiterentwicklung der Publikation „Pädagogischer Leitfaden zur Informationssicherheit“ dar, welche erstmals 2016 von BEE SECURE veröffentlicht wurde. Die Mappe enthält Aktivitäten, die sich für Kinder im Grundschulalter eignen, und zwar sowohl für den Einsatz in der Grundschule als auch in außerschulischen Strukturen (bspw. Maison Relais).

Neu ist, dass alle Aktivitäten in Bezug zu Kompetenzen aus dem Medienkompass<sup>1</sup> beschrieben sind, der aktuell einen theoretischen und praktischen Orientierungsrahmen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte zum Thema Medienbildung liefert.

Gleich geblieben ist die Herangehensweise, dass alle Aktivitäten praxis-getestet sind und Anregungen von Test-Mitwirkenden weitestgehend berücksichtigt wurden. Gleich geblieben ist außerdem, dass Sie keine speziellen (technischen) Kenntnisse oder Experten-Wissen mitbringen müssen, um die Aktivitäten umsetzen zu können. Es geht insgesamt vor allem darum, die Kinder durch eine konstruktive Thematisierung von Online-Risiken in ihrem Umgang mit dem Internet zu stärken und grundlegende Verhaltensweisen, die für die Sicherheit von Kindern in der digitalen Welt wichtig sind, zu fördern.

BEE SECURE dankt allen Mitwirkenden, die zum Gelingen dieser Publikation beigetragen haben. Insbesondere sind einige Strukturen<sup>2</sup> zu nennen, die das Entwickeln und Testen von Aktivitäten unterstützt haben.

---

<sup>1</sup> Medienkompass- Medienkompetent lehren und lernen: [www.edumedia.lu](http://www.edumedia.lu)

<sup>2</sup> Croix-Rouge Reckange/Mess, École Fondamentale Hesperange, École Fondamentale Reenert, École Fondamentale Steinfort, École Gasperich, École privée Notre-Dame Sainte-Sophie (Kirchberg), École Régionale Harlange, Foyer Barbara Hollerich, Foyer BelAir Kayser, Kannercampus Belval, Maacher Schoul, Maison Relais Bascharage, Maison Relais Bettembourg, Maison Relais Differdange, Maison Relais Esch-sur-Alzette, Maison Relais Hosingen, Maison Relais Rouge Fiels Rumelange, Maison Relais Steinfort, Maison Relais Strassen, Maison Relais Waldschoul Dudelange, Schoul Ettelbréck.

# 2. ANLEITUNG ZUR NUTZUNG DIESER PUBLIKATION

## 2.1 GRUNDIDEE

BEE SECURE als Initiative zur Sensibilisierung für eine möglichst sichere Benutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien stellt Ihnen in dieser Publikation 21 pädagogische Aktivitäten für die Cycles 2 bis 4 zur Verfügung.

Für das Gesamtkonzept sowie die einzelnen pädagogischen Aktivitäten wurden Wünsche und Vorschläge von Lehrkräften, pädagogischen Fachkräften und Schülern bzw. Kindern weitestgehend berücksichtigt.

**CYCLE 4**

### PASSWÖRTER

**THEMEN:** Passwörter, Privatsphäre

**DAUER:** 40 MINUTEN

**METHODEN:** Diskussion, Gruppenspiel, individuelle Reflexion

**ZIELE:** Am Ende der Aktivität:  
 1. wissen die Kinder, wie man ein sicheres Passwort erstellt;  
 2. wissen die Kinder, dass empfohlen wird, für jedes Konto ein anderes, einzigartiges Passwort zu verwenden.

**ABLAUF:**

1. Diskutieren Sie mit den Kindern darüber, ob sie bereits in den sozialen Netzwerken aktiv sind, ein Konto erstellt und sich ein Passwort ausgedacht haben. Bitten Sie sie, die Hand zu heben, wenn sie glauben, dass sie ein sicheres Passwort erstellt haben.
2. Bilden Sie 3 bis 4 Gruppen und teilen Sie pro Gruppe ein Set mit Etiketten aus. Jede Gruppe teilt ihren Tisch in zwei Spalten, eine für starke und eine für schwache Passwörter. Jede Gruppe überlegt, ob das jeweilige Passwort ein starkes oder schwaches ist und legt es in die entsprechende Spalte.
3. Legen Sie gemeinsam mit den Kindern die 5 Kriterien für ein sicheres Passwort fest: mindestens 12 Zeichen, Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen.
4. Gehen Sie die verschiedenen Etiketten durch und bitten Sie die Kinder, sich im Raum zu positionieren: je nachdem, ob sie das genannte Passwort als stark oder schwach einstufen.
5. Teilen Sie das Arbeitsblatt an die Kinder aus und bitten Sie sie, es auszufüllen. Korrigieren Sie das Arbeitsblatt gemeinsam.

**MERKEN:** Je länger ein Passwort ist, desto sicherer ist es. Legt für jedes Konto ein sicheres und einzigartiges Passwort an. Zusätzlich zu den 5 Kriterien sollten Sie vermeiden, persönliche Informationen in das Passwort aufzunehmen.

**NÜTZLICHE LINKS:**

- App: Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App <https://www.bee-secure.de/indianposter-hilfe-app-fuer-cyber-mobbing>
- Ratgeber: Bist du Opfer von Cyber-Mobbing? <https://www.bee-secure.de/indianposter/hist-du-opfer-von-cyber-mobbing-ist-du-sicher>

**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG:**

- 1. Geräte schützen
- 2. Persönbezogene Daten und Privatsphäre schützen

**MATERIAL:** Essentieller „Passwörter“ (1 Set pro Gruppe), Arbeitsblätter

---

**CYCLE 3**

### FOTOS VON MIR

**ZIELE:** Am Ende der Aktivität:  
 1. wissen die Kinder, wie sie ihre Fotos und Videos im Internet schützen können;  
 2. wissen die Kinder, dass sie Anonymität als Schutz nutzen können.

**ABLAUF:**

1. Erklären Sie den Kindern, dass man alles im Internet findet: Fotos und Videos aller Art. Man kann sogar selbst welche posten, zum Beispiel auf Social Media. Fragen Sie sie, worauf man achten muss, wenn man ein Foto von sich postet. Fragen Sie sie: „How do you want to be seen?“ und starten Sie mithilfe verschiedener Fragen eine Diskussion:
  - Was passiert mit dem Video im Internet? Wer hat Zugriff darauf, sobald es veröffentlicht ist?
  - Wie reagieren die verschiedenen Personen darauf, als sie das Video sehen? - kann der Junge das Video löschen? Wird es wirklich gelöscht?
2. Um die Diskussion zu vertiefen, stellen Sie folgendes Reiz: Es ist wichtig miteinander Spaß zu haben, und Quatsch machen kann in dem Moment lustig wirken. Aber: Es ist nicht immer rational, ein Foto im Internet zu teilen, da man es später bereuen könnte. Sobald ein Inhalt gepostet wurde, kann es schwierig werden, ihn wieder verschwinden zu lassen. Wenn man nicht sicher ist, ob man etwas wirklich posten sollte, sollte man einen Erwachsenen fragen.
3. Sobald die Diskussion beendet ist, prüfen Sie, ob die Kinder die Bedeutung des Videos verstanden haben. Dazu zeigen Sie ihnen mehrere Bilder und fragen sie, ob sie diese im Internet posten würden. Das Ziel ist nicht, für jedes Foto eine eindeutige Antwort zu erhalten. Die Meinungen können unterschiedlich sein. Daher gibt es keine richtige oder falsche Antwort. Erklären Sie, dass es interessant sein kann, sich ansonsten zu verhalten, vor allem, indem man sich Pseudonyme oder Avatare zulegt, um sich zu schützen.

**MERKEN:** Im Internet gepostete Inhalte können dort dauerhaft bleiben und auch später immer wieder auftauchen. Überlegt euch also, bevor ihr ein Video oder Foto im Internet postet: Könnt ihr es irgendwann bereuen?

**NÜTZLICHE LINKS:**

- Selbstdarstellung im Internet: [www.bee-secure.de/indianposter/hist-du-opfer-von-cyber-mobbing-ist-du-sicher](https://www.bee-secure.de/indianposter/hist-du-opfer-von-cyber-mobbing-ist-du-sicher)

---

**CYCLE 2**

### DAS ANTIVIRUS-SPIEL

**THEMEN:** Update, Antivirus, Virus

**DAUER:** 40-90 MINUTEN

**METHODEN:** Rollenspiel, Bildbeschreibung

**ZIELE:** Am Ende der Aktivität:  
 1. wissen die Kinder, was ein Antivirus, ein Virus, ein Update ist;  
 2. wissen die Kinder, dass ein Antivirus Programm (AVP) und Updates wichtig zum Schutz des Computers sind;  
 3. sind die Kinder sich bewusst, dass es wichtig ist, zuerst nachzudenken, bevor sie handeln.

**ABLAUF:**

1. **Spielanleitung:** Kind 1 spielt Antivirus Programm (AVP), Kind 2 spielt dessen „Jensen Freund“ das Update (UP), der Lehrer spielt das „schlechte Internet“ („Spiele, Musik, usw.). Das AVP soll auf Computer Virus finden und löschen, indem es dem „Virus“ steht auf die Nase tippt. AVP geht los und stellt schnell fest, dass es nicht weiß, wie der Virus aussieht.  
**Erkenntnis 1:** Das AVP benötigt Informationen über den Virus, damit es ihn sieht der Virus aus? Der Lehrer klärt dem UP ins Ohr, „Alle Kinder, die etwas Update, wie sieht der Virus aus?“ Das UP fragt das UP laut, „Liebes Internet, wie sieht der Virus aus?“ Das UP flüstert Info ins Ohr, darin kann das AVP Programme mit bestimmten Virus-Merkmalen. Mögliche Variationen für neue Spielrunden: Der Virus ist eine Kombination aus verschiedenen Merkmalen (Beispiel: grüne und blaue Kleidung, alle Jungs mit schwarzen Haaren usw.). Mehrmal werden Virus-Kinder vom AVP übersehen.  
**Erkenntnis 2:** Das AVP findet nicht immer den Virus, deswegen muss man trotz AVP immer selber aufpassen, dass man keinen Virus bekommt.
2. **Teilen Sie das Arbeitsblatt aus.** Die Kinder sollen erklären, was sie auf dem Bild sehen. Schreiben Sie die Schlüsselwörter an die Tafel. Ziel ist es, dass die Kinder anhand von einer bildlichen Darstellung, die Rollen von einem Update, Virus und Antivirus verstehen und sich diese auch merken.
3. Die Kinder können am Ende der Aktivität die Bilder burnt ausmalen.

**MERKEN:** Updates müssen regelmäßig ausgeführt werden. Sehr wichtig: zusätzlich zur AVP: Nutzung immer selber aufpassen!

**NÜTZLICHE LINKS:**

- Goldene Regeln: [www.bee-secure.de/indianposter/hist-du-opfer-von-cyber-mobbing-ist-du-sicher](https://www.bee-secure.de/indianposter/hist-du-opfer-von-cyber-mobbing-ist-du-sicher)



### Aktivitäten-Mappe

Die linke Mappen-Ablage beinhaltet die Ressource mit den Aktivitäten Beschreibungen und enthält unter anderem Anweisungen und Ziele der verschiedenen Aktivitäten. In der rechten Ablage befinden sich die Arbeitsblätter für die Kinder und die Angaben zu den zu verwendenden Materialien.

Die verschiedenen Aktivitäten sind nummeriert und farblich nach Cycle (2, 3 und 4) geordnet.

Sie als Lehrkraft bzw. pädagogische Fachkraft kennen Ihre Schüler bzw. Kinder jedoch am besten und können selbstverständlich durchaus auch Arbeitsblätter aus einem niedrigeren bzw. höheren Zyklus in Ihrer Klasse verwenden.

Die pädagogischen Aktivitäten sind dementsprechend konkrete Vorschläge für Sie, um wichtige Themen mit Ihren Schülern zu bearbeiten. Sie können streng nach Anleitung vorgehen und damit die Lernziele erreichen. Sie können auch selbstverständlich aber gerne eigene Ideen einbringen und die Aktivitäten entsprechend anpassen.

Die Aktivitäten mit den Erklärungen werden ergänzt durch weiterführende Links in der Rubrik „Nützliche Links“ auf der Instruktionseite bzw. durch die Linksammlung im Anhang.

## 2.2 WELCHE KOMPETENZEN WERDEN GEFÖRDERT?

Die Arbeitsblätter nehmen konkreten Bezug auf die Förderung von Medienkompetenzen, die im Medienkompass<sup>1</sup> 2022 beschrieben sind. Unter Punkt 3 finden Sie eine tabellarische Übersicht über die pädagogischen Aktivitäten.

Die Angebote sind eingeteilt in drei Schwierigkeitsstufen (Cycles 2, 3 und 4).

---

<sup>1</sup> Medienkompass- Medienkompetent lehren und lernen: [www.edumedia.lu](http://www.edumedia.lu)

## 2.3 WIE FÖRDERE ICH EIN SICHERHEITSORIENTIERTEN UMGANG MIT DEM INTERNET?

Informations- und Kommunikationstechnologien unterliegen einem immer schnelleren Wandel –daher ist es heutzutage beinahe schon normal, das Gefühl zu haben, den ständigen Neuerungen hinterherzuhecheln. Ein grundlegendes Verständnis für einen respektvollen Umgang mit (der digitalen Präsenz von) Mitmenschen, der Schutz der Privatsphäre, Datenschutz, Urheberrechtsfragen, ein kritischer Umgang mit Informationen und ein sicherheitsbedachtes Verhalten sind jedoch zeitüberdauernd. Das Internet mit seiner Infrastruktur und Funktionsweise ist zwar technischer Art, ist aber von Menschen gemacht und wird durch sie bestimmt. Je nach Absicht des Nutzenden kann diese Technik für positive, aber auch negative Zwecke genutzt bzw. missbraucht werden.

Für Kinder bietet diese Technik viele positive Möglichkeiten des Lernens, des Austauschs mit Freunden und Familienangehörigen, der Freizeitgestaltung und nicht zuletzt des Erwerbs grundlegender Medienkompetenzen für ein zukünftiges Bestehen in unserer Mediengesellschaft. Es ist daher wichtig, Kindern frühestmöglich einen positiven, verantwortungsvollen Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien nahezubringen und dabei Gefahren sowie Sicherheitsmaßnahmen zu thematisieren.

**Wie können Sie dies umsetzen? Hier ein paar grundlegende Tipps:**



### **DAS INTERNET ALS TECHNISCHES WERKZEUG ERKLÄREN**

Erklären Sie, dass das Internet ein weltweites Netzwerk aus Computern ist, die man beim Surfen „besuchen“ kann. Erklären Sie, dass das Internet an sich weder gut noch böse ist, sondern dass Menschen diese Technik für gute oder schlechte Zwecke benutzen.



### **ZEIGEN SIE INTERESSE AN DER (DIGITALEN) LEBENSWELT**

Suchen Sie (regelmäßig) den Dialog! Scheuen Sie sich nicht, Ihre Schüler anzusprechen auf aktuelle Trends (beliebte Apps, Webseiten) und bereits gesammelte Erfahrungen. Selbst wenn Sie die genannten Spiele oder Internetseiten nicht kennen – nutzen Sie dies zum Anlass, die Kinder genau erklären zu lassen.



### **KINDER MOTIVIEREN SICH MITZUTEILEN**

Motivieren Sie die Kinder, regelmäßig mit ihren Eltern bzw. Erziehungsberechtigten über ihre Onlineerlebnisse zu sprechen, die positiven, aber besonders auch die negativen.



### **SEIEN SIE EINE VERTRAUENSVOLLE ANSPRECHPERSON**

Sagen Sie den Kindern, dass Sie auch für Probleme eine Ansprechperson sind. Und dass Sie erfahren möchten, wenn ein Kind aus der Klasse oder ein anderes Kind Probleme hat (sei es bspw. durch Mobbing oder Cyber-Mobbing im Internet).



BEE SECURE bietet Ihnen bei Interesse gerne die Möglichkeit zur Fortbildung. Den Kontakt und weitere Informationen finden Sie auf der Webseite von BEE SECURE. Eine kostenlose und anonyme, individuelle Beratung rund um die Thematik einer sicheren Internetnutzung finden Sie sowohl als Lehrkraft bzw. pädagogische Fachkraft als auch als Privatperson bei der BEE SECURE Helpline unter der Nummer 8002 1234.

## 2.4 PRAKTISCHE UND URHEBERRECHTLICHE ANMERKUNGEN

Einige Aktivitäten greifen auf pädagogische Videos zurück, deren Inhalte diskutiert und bearbeitet werden. Auf der Instruktionssseite (Ablage links) ist jeweils unter „weiterführende Links“ der Link zu dem entsprechenden Video zu finden.

Zwei Aktivitäten (das Passwort-Spiel und Challenges - Alles nur Spaß?) wurden mit freundlicher Genehmigung von klicksafe.de für diesen Leitfaden übernommen und grafisch modifiziert. Die Verfügbarkeit von Videos, die nicht unser Eigentum sind, können wir nicht gewährleisten.

Die in dieser Publikation verwendete männliche Form ist geschlechtsneutral und bezieht sich sowohl auf Männer als auch auf Frauen. Sie wird nur zur Vereinfachung der Form und zur besseren Lesbarkeit verwendet.

## 2.5 WEITERFÜHRENDE LINKS

### SUCHMASCHINEN FÜR KINDER

#### DEUTSCH

- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)
- [www.helleskoepfchen.de](http://www.helleskoepfchen.de)

#### FRANZÖSISCH

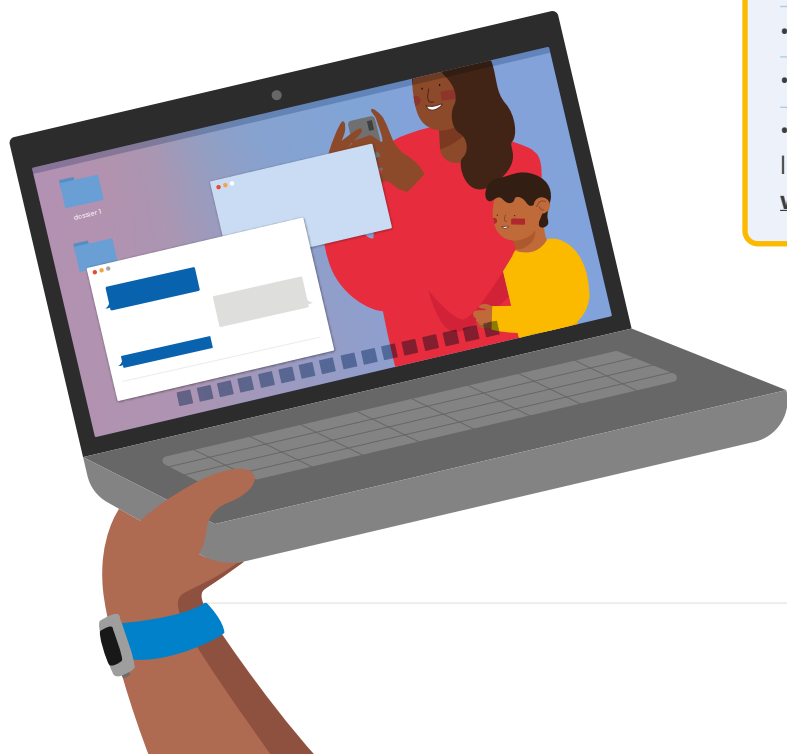
- [www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)

### WEBSEITEN FÜR KINDER

- [www.bee.lu](http://www.bee.lu)
- [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder)
- [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)
- [www.desktop.meine-startseite.de](http://www.desktop.meine-startseite.de)
- [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)

### WEBSEITEN FÜR LEHRKRÄFTE UND PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

- [www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)
- [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)
- [www.kjt.lu](http://www.kjt.lu)
- [www.base1.lu](http://www.base1.lu)
- Medienkompass: Medienkompetent  
lehren und lernen  
[www.edumedia.lu](http://www.edumedia.lu)





# 3. PÄDAGOGISCHE AKTIVITÄTEN - ÜBERBLICK

	SEITE	NUMMER	AKTIVITÄT	THEMEN
<b>CYCLE 2</b>	11	201	Das Passwort-Spiel	Passwort, Schutz der Privatsphäre
	12	202	Fotos von Anderen	Recht am eigenen Bild
	13	203	Altersgerechte Inhalte	(Un)angemessene Inhalte
	14	204	Das Rad der Emotionen	Gefühle, Medien
	15	205	Das Antivirus-Spiel	Update, Antivirus, Virus
<b>CYCLE 3</b>	17	301	Gewaltbarometer	Cyber-Mobbing, Hate Speech
	18	302	Memory	Recht am eigenen Bild, Passwort, Cyber-Mobbing, unangemessene Inhalte, Unbekannte, Bildschirmzeit
	19	303	Fotos von mir	Selbstdarstellung
	20	304	Wem erzähle ich was?	Schutz der Privatsphäre
	21	305	Mexikanische Welle	Cyber-Mobbing
	22	306	Brettspiel: Eine Reise durch das Internet	Cyber-Mobbing, Passwort, Recht am eigenen Bild, unangemessene Inhalte, Regeln im Internet, Schutz der Privatsphäre, Selbstdarstellung, Hate Speech
	23	307	Himmel und Hölle	Internet, Fotos, Cyber-Mobbing, Passwort
	24	308	Apps und Server	Server, Smartphone, WLAN
<b>CYCLE 4</b>	26	401	Happy End... oder doch nicht?	Cyber-Mobbing
	27	402	Passwörter	Passwortschutz, Schutz der Privatsphäre
	28	403	Das Interview	Entwicklung von Technologien und Medien
	29	404	Challenges - Alles nur Spaß?	Online Challenges
	30	405	Kettenbriefe	Kettenbriefe, unangemessene Inhalte
	31	406	Regeln gestalten	Schutz der Privatsphäre, unangemessene Inhalte, Cyber-Mobbing, Netiquette
	32	407	Positives und Negatives	(un)angemessene Inhalte
	33	408	Frag doch das Internet!	Suchmaschinen, Internetrecherche

## 4. ARBEITSBLÄTTER MIT INSTRUKTIONEN

# CYCLE 2

	SEITE	NUMMER	AKTIVITÄT	THEMEN
<b>CYCLE 2</b>	11	201	Das Passwort-Spiel	<i>Passwort, Schutz der Privatsphäre</i>
	12	202	Fotos von Anderen	<i>Recht am eigenen Bild</i>
	13	203	Altersgerechte Inhalte	<i>(Un)angemessene Inhalte</i>
	14	204	Das Rad der Emotionen	<i>Gefühle, Medien</i>
	15	205	Das Antivirus-Spiel	<i>Update, Antivirus, Virus</i>

# DAS PASSWORT-SPIEL



## THEMEN

Passwort, Schutz der Privatsphäre



40 MINUTEN



## METHODE(N)

Simulationsspiel



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass Passwörter wichtige Informationen schützen;
- 2 geben die Kinder ihre Passwörter an niemanden weiter.



## ABLAUF

- 1 Geben sie die „Schatzkiste“ einem Kind. Erklären Sie ihm, dass die Schatzkiste mit den Gegenständen je das Smartphone mit den privaten Daten (Fotos, Dokumenten) darstellen und das Schloss mitsamt Schlüssel das Passwort symbolisieren, welche den Inhalt schützen.
- 2 Das Kind vertraut die Schatzkiste mitsamt dem Schlüssel einem anderen Kind an und verlässt anschließend den Raum. Fragen Sie jetzt das Kind, das den Schlüssel hat, was es machen möchte (die Schatzkiste öffnen, um nachzusehen, was darin ist). Es öffnet die Kiste und zeigt den anderen Kindern den Inhalt. Es verteilt dann einige Dinge. Jetzt kommt das Kind, das draußen war, in den Raum zurück und öffnet die Schatzkiste und entdeckt den Diebstahl. Daraufhin geben alle Kinder die gestohlenen Gegenstände zurück und das Kind, welchem die Schatztruhe anvertraut wurde, entschuldigt sich. Wenn das Kind sich jedoch dazu entscheidet, die Schatztruhe nicht zu öffnen, respektieren Sie diese Entscheidung. Das Kind kommt wieder zurück in den Raum und die Klasse kann den Inhalt der Schatzkiste gemeinsam entdecken. Fragen Sie die Kinder, wie diese Situation anders hätte verlaufen können.
- 3 Gibt es auch Schlüssel im Internet? Die Kinder verstehen, dass das der Fall ist und die Schlüssel „Passwörter“ heißen. Im Spiel hat der Schlüssel die Gegenstände in der Kiste geschützt, und im Internet schützen Passwörter die Privatsphäre der Leute, das heißt ihre Daten.

## MERKEN:

Passwörter schützen wichtige Daten ihrer Nutzer. Wie Schlüssel, sollte man sie mit niemandem teilen.



## NÜTZLICHE LINKS:

- **Interaktive Tools:** Die Güte eines Passworts testen [www.pwdtest.bee-secure.lu](http://www.pwdtest.bee-secure.lu)
- **Ratgeber:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren [www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)

C201

DAS PASSWORT-SPIEL



Arbeitsblatt C201  
Cycle 2 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

4.2

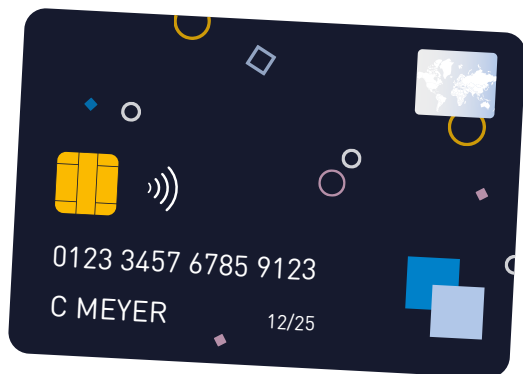
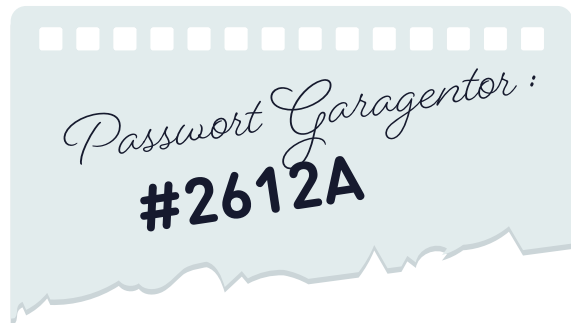
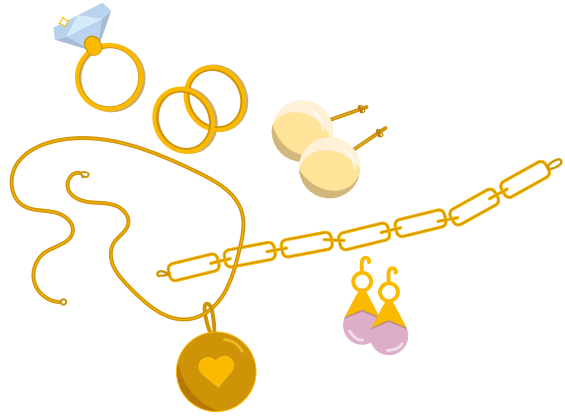
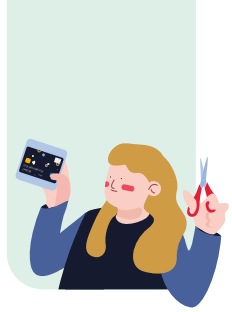
Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen



## MATERIAL

das Bilderset zum Ausschneiden Bereitstellen: ein Vorhängeschloss mit zwei Schlüsseln, eine „Schatzkiste“ (Mäppchen oder Kiste) gefüllt mit Wertgegenständen (Alternative: Bilderset)

# DAS PASSWORT-SPIEL



# FOTOS VON ANDEREN



## THEMA

Recht am eigenen Bild



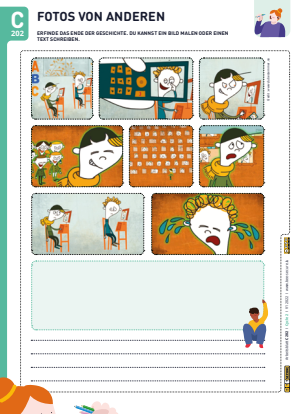
40 MINUTEN



## METHODE(N)

Diskussion, individuelle Reflexion

C202



Arbeitsblatt C202  
Cycle 2 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

4.2

Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen



## MATERIAL

Arbeitsblatt, Video  
"Did YOU send that lame message?"  
[www.youtube.com/watch?v=qcvTNAH4AbA](https://www.youtube.com/watch?v=qcvTNAH4AbA)



## ZIELE

Am Ende der der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass sie Fotos/Videos nur mit dem vorherigen Einverständnis der dort abgebildeten Personen im Internet teilen/posten dürfen;
- 2 wissen die Kinder, dass sie keine heimlichen Fotos oder Videos von anderen Personen aufnehmen dürfen.



## ABLAUF

- 1 Zeigen Sie das Video. Geben Sie den Hauptfiguren einen Namen, um den Austausch zu erleichtern. Starten Sie dann eine Diskussion mit den Kindern und leiten Sie die Debatte mit folgenden Fragen an:
  - Was für eine Art von Foto hat X von Y gemacht? Warum?
  - Hat X Y um Erlaubnis gefragt, bevor er das Foto gemacht hat? Hat X Y um Erlaubnis gefragt, bevor er das Foto im Internet geteilt hat?
  - Was passiert, sobald X das Foto im Internet gepostet hat? Wie reagiert X?
  - Wie reagiert Y, als er entdeckt, dass sein Foto mehrmals im Internet geteilt wurde?
  - Wie fühlt sich X angesichts der Reaktion von Y?

Wenn die Kinder Schwierigkeiten haben, sich an die Details aus dem Video zu erinnern, zeigen Sie den zur Frage passenden Abschnitt ruhig noch einmal.

- 2 Teilen Sie das Arbeitsblatt an die Kinder aus und bitten Sie sie, sich ein Ende für die Geschichte auszudenken. Sie können ein Bild malen oder einen Text schreiben. Wenn die Kinder keine Lösung(en) für die Situatio anbieten, fragen Sie sie, was X und Y tun können (s. „Merken“).

## MERKEN:

Nicht gelöschte Fotos bleiben im Internet, auch wenn man sich abmeldet. Sie sind somit für viele Personen sichtbar. Diese Personen können die Fotos speichern und jederzeit im Internet teilen. Es ist schwierig, sie dauerhaft zu löschen. Man muss immer um Erlaubnis fragen, bevor man ein Foto oder ein Video von jemand anderem macht und im Internet postet.

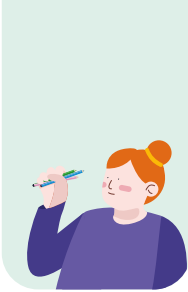


## NÜTZLICHE LINKS:

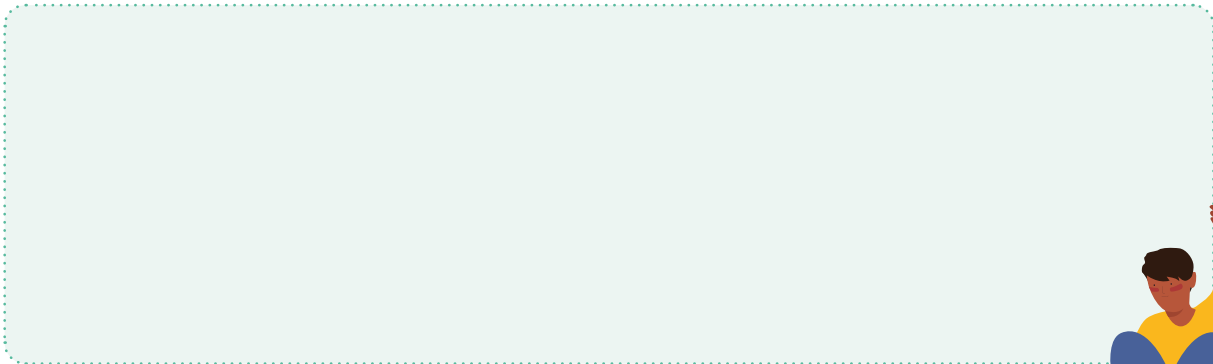
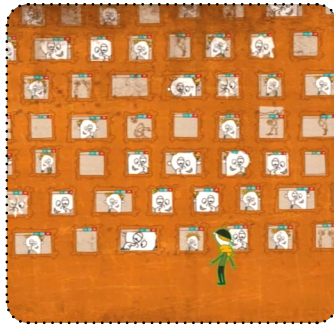
- **Interaktive Tools:** Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-app](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-app)
- **Ratgeber:** Bist du Opfer von Cyber-Mobbing?  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-ratgeber-leichte-sprache](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-ratgeber-leichte-sprache)

# FOTOS VON ANDEREN

ERFINDE DAS ENDE DER GESCHICHTE. DU KANNST EIN BILD MALEN ODER EINEN TEXT SCHREIBEN.



Credit: www.dubestemmer.no



# ALTERSGERECHTE INHALTE



**THEMA**  
(Un)angemessene Inhalte



**50 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Gruppenspiel,  
Geschichte

C203



Arbeitsblatt C203  
Cycle 2 - v1 2022



**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

**5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



**MATERIAL**  
Arbeitsblatt, Bilder  
der Geschichte zum  
Ausschneiden



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass bestimmte Inhalte ihrem Alter nicht angemessen sind;
- 2 vertrauen sich die Kinder einem Erwachsenen an, nachdem sie mit unangenehmen Inhalten konfrontiert wurden.



## ABLAUF

- 1 Bilden Sie vier Gruppen und teilen Sie an jede Gruppe ein Bild aus, das einen Teil der Geschichte zeigt. Jede Gruppe beschreibt ihr Bild so genau wie möglich.
- 2 Jede Gruppe stellt ihren Teil der Geschichte in der nummerierten Reihenfolge der Bilder vor.
- 3 Geben Sie jedem Kind ein Arbeitsblatt. Suchen Sie gemeinsam für jede Figur einen Namen aus. Einigen Sie sich gemeinsam auf einen Titel für die Geschichte. Die Kinder schreiben den Titel auf ihr Arbeitsblatt.
- 4 Diskutieren Sie anschließend über die folgenden Fragen: Was haben die Kinder im Fernsehen gesehen? Wie haben die Eltern reagiert? Was können die Kinder tun, wenn sie Inhalte sehen, die ihnen Angst machen? Haben sie schon mal ein Foto oder Video gesehen, das ihnen Angst gemacht hat oder ihnen unangenehm war?

### MERKEN:

Nicht alle Inhalte sind für jedes Alter geeignet. Aus diesem Grund blockieren manche Eltern den Zugang ihrer Kinder zu bestimmten Inhalten (Filme, Videos, Spiele, Websites usw.) auf den Geräten. Wenn eure Eltern das auch machen, dann wollen sie euch damit nicht ärgern, sondern euch beschützen.

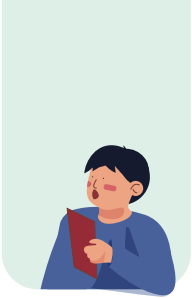
Wenn ihr trotzdem mit Inhalten konfrontiert werdet, die euch unangenehm sind, dann sprecht mit einem Erwachsenen, dem ihr vertraut (Eltern, Familie, Erzieher, Lehrer usw.). Ihr könnt auch die BEE SECURE Helpline oder die Beratungsstelle Kanner-Jugendtelefon anrufen, wo ihr anonym und völlig vertraulich kostenlose Hilfe erhaltet:





### NÜTZLICHE LINKS:

- **Ratgeber:** Bildschirme in der Familie: Einstellen, aufklären, begleiten  
[www.bee-secure.lu/bildschirme-in-der-familie](http://www.bee-secure.lu/bildschirme-in-der-familie)

# ALTERSGERECHTE INHALTE



Name: 

Name: 

Name: 



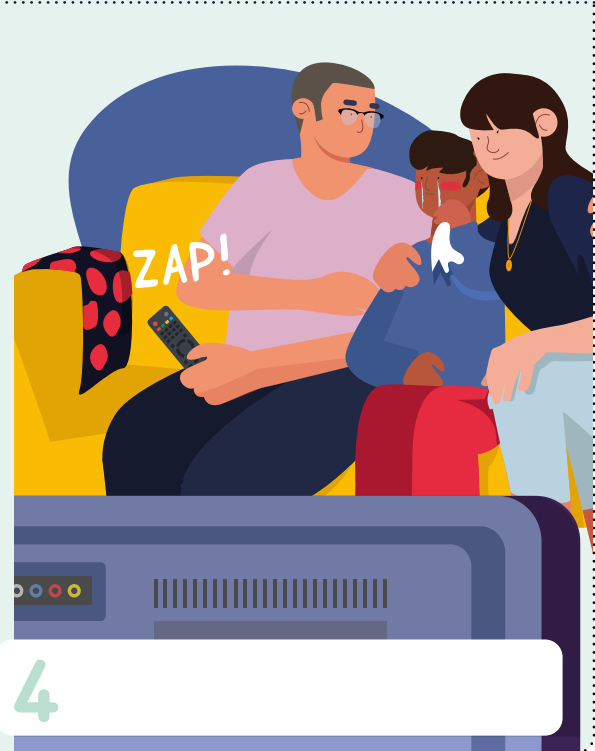
1



2



3



4





# DAS RAD DER EMOTIONEN

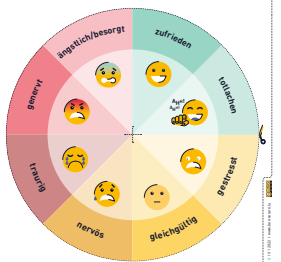
**THEMA**  
Gefühle, Medien

**60 MINUTEN**

**METHODE(N)**  
Basteln, Diskussion

C204

**DAS RAD DER EMOTIONEN (2/2)**



Arbeitsblatt C204  
Cycle 2 - v1 2022

**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

**5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren

**MATERIAL**  
Bastelset „Rad der Emotionen“, Liste mit Situationen  
Bereitstellen: Musterklammern



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass Inhalte im Internet eine ganze Reihe an Gefühlen auslösen können;
- 2 sind sich die Kinder bewusst, dass die empfundenen Gefühle sich von Person zu Person unterscheiden können.



## ABLAUF

- 1 Teilen Sie an jedes Kind ein Bastelset „Rad der Emotionen“ aus. Bitten Sie die Kinder dann, die Bilder auszumalen und ihr Set auszuschneiden. Heften Sie die Zeiger und Räder mit Musterklammern zusammen.
- 2 Sprechen Sie verschiedene Situationen (online und offline) an, und bitten Sie die Kinder, auf ihrem Rad der Emotionen anzugeben, wie sie sich fühlen, wenn sie sich die entsprechende Situation vorstellen. Laden Sie die Kinder ein, ihre Gefühle mit der Gruppe zu teilen, wenn sie das möchten.
- 3 Besprechen Sie für Situationen, die negative Gefühle hervorrufen, mögliche Lösungen. Einige Ideen für mögliche Fragen:
  - Habt ihr schon einmal eine ähnliche Situation erlebt?
  - Hattet ihr dieselben Gefühle?
  - Was habt ihr gemacht/hättet ihr machen können, um euch besser zu fühlen?

## MERKEN:

Es ist normal, wegen Inhalten im Internet verschiedene Gefühle zu haben. Es ist wichtig, sie zu erkennen und euch an einen Erwachsenen zu wenden, dem ihr vertraut (Eltern, Familie, Erzieher, Lehrkräfte usw.), wenn ihr negative Gefühle spürt, die euch beunruhigen, oder wenn ihr nicht wisst, wie ihr mit der Situation umgehen sollt.

Ihr könnt auch BEE SECURE oder die Beratungsstelle Kanner-Jugendtelefon anrufen, um dort anonym und völlig vertraulich kostenlose Hilfe zu erhalten:



## NÜTZLICHE LINKS:

- BEE SECURE Helpline :  
[www.bee-secure.lu/helpline](http://www.bee-secure.lu/helpline)

# DAS RAD DER EMOTIONEN (1/2)



**Du siehst gemeine Kommentare unter einem YouTube-Video:  
„Das ist doof“, „Mach keine Videos mehr“, „Du bist ein Loser“.**

**Ein Freund sagt dir, dass du heute gut aussiehst.**

**Du klickst im Internet auf einen Link und  
dein PC-Bildschirm wird schwarz.**

**Du erhältst jeden Abend beleidigende Nachrichten.**

**Du bekommst ein Video geschickt, in dem jemand einer anderen  
Person die Hose runterzieht.**

**Ein Unbekannter schlägt vor, sich mit dir in einem Park zu treffen.**

**Du schaust dir lustige Katzenvideos an.**

**Ein Kind ärgert dich jeden Tag auf dem Schulhof.**

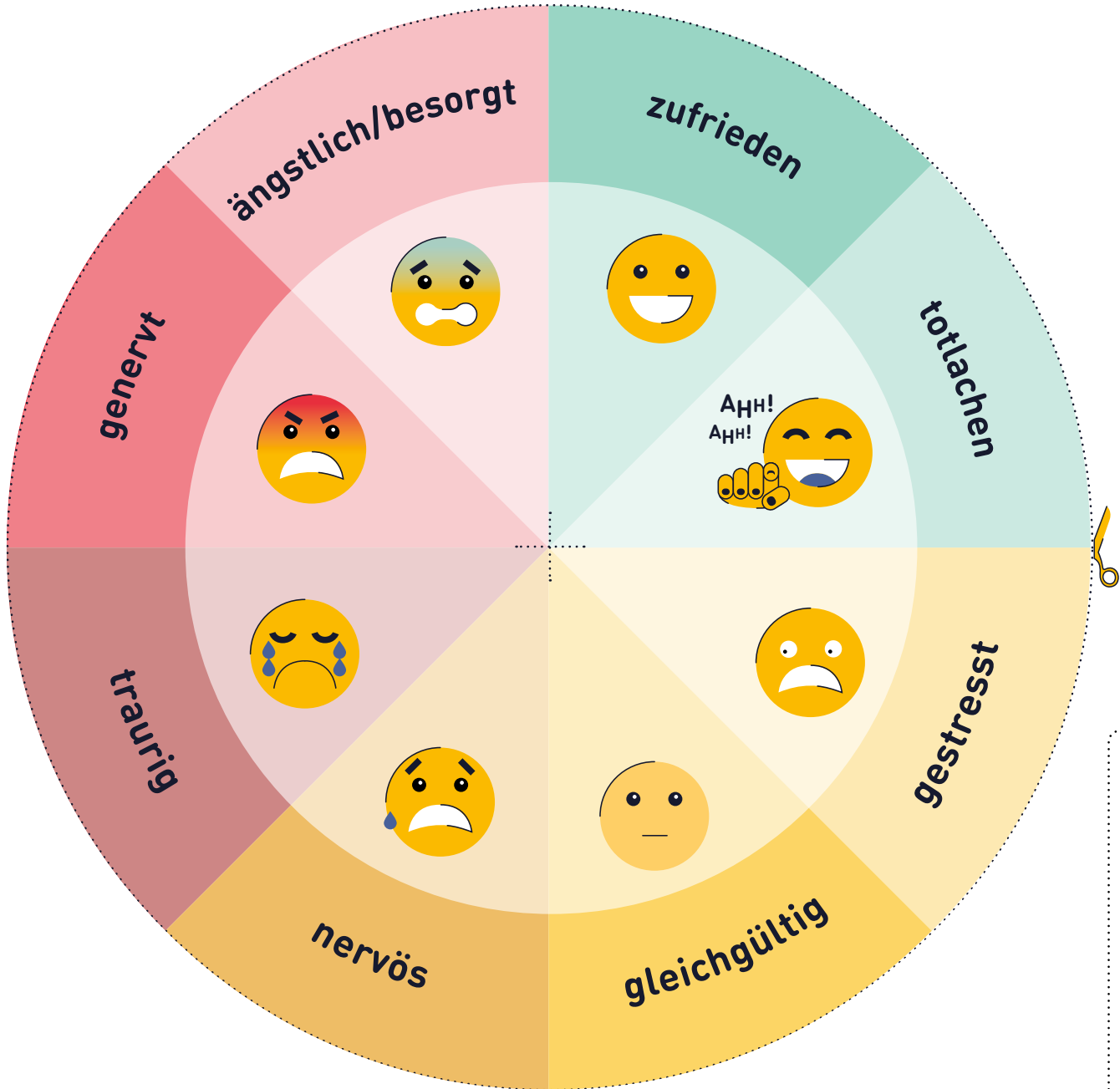
**Dein Freund schickt dir ein Video,  
in dem jemand seinen Hund schlägt.**

**Dein Freund schickt dir ein Foto und sagt: „Ich liebe dich.“**

**Ein Video, in dem du Grimassen schneidest, kursiert im Internet.**



# DAS RAD DER EMOTIONEN (2/2)



# DAS ANTIVIRUS-SPIEL

**THEMA**  
Update, Antivirus, Virus

**40 - 90 MINUTEN**

**METHODE(N)**  
Rollenspiel, Bildbeschreibung



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 wissen die Kinder was ein Antivirus, ein Virus, ein Update ist;
- 2 wissen die Kinder, dass ein Antivirus Programm (AVP) und Updates, wichtig zum Schutz des Computers sind;
- 3 sind die Kinder sich bewusst, dass es wichtig ist, zuerst nachzudenken, bevor sie handeln..



## ABLAUF

- 1 **Spielanleitung:** Kind1 spielt Antivirus Programm (AVP), Kind 2 spielt dessen „besten Freund“ das Update (UP), der Lehrer spielt das „schlaue Internet“(I). Restliche Klasse ist Computer, jedes Kind eine Datei (Bilder, Fotos, Dokumente, Spiele, Musik, usw). Das AVP soll auf Computer Virus finden und löschen, indem es dem „Virus“ sanft auf die Nase tippt. AVP geht los und stellt schnell fest, dass es nicht weiß, wie der Virus aussieht.  
**Erkenntnis 1:** LDas AVP benötigt Informationen über den Virus, damit es ihn finden kann-vom Update. Das UP muss das Internet fragen: „Liebes Internet, wie sieht der Virus aus?“ Der Lehrer flüstert dem UP ins Ohr, „Alle Kinder, die etwas Gelbes tragen.“ Das UP geht nun zum AVP. Das AVP fragt das UP laut: „Liebes Update, wie sieht der Virus aus?“ Das UP flüstert Info ins Ohr, dann kann das AVP losziehen und alles Kinder mit gelben Kleidungsstücken = Viren „löschen“.  
**Erkenntnis 2:** Das AVP durchsucht den Rechner aktiv nach Dateien/ Programmen mit bestimmten Virus-Merkmalen. Mögliche Variationen für neue Spielrunden: Der Virus ist eine Kombination aus verschiedenen Merkmalen (Beispiel: grüne und blaue Kleidung, alle Jungs mit schwarzen Haaren usw). Manchmal werden Virus-Kinder vom AVP übersehen.  
**Erkenntnis 3:** Das AVP findet nicht immer den Virus, deswegen muss man trotz AVP immer selber aufpassen, dass man keinen Virus bekommt.
- 2 **Teilen Sie das Arbeitsblatt aus.** Die Kinder sollen erklären, was sie auf dem Bild sehen. Schreiben Sie die Stichwörter an die Tafel. Ziel ist es, dass die Kinder anhand von einer bildlichen Darstellung, die Rollen von einem Update, Virus und Antivirus verstehen und sich diese auch merken.
- 3 Die Kinder können am Ende der Aktivität die Bilder bunt ausmalen.

### MERKEN:

Updates müssen regelmäßig ausgeführt werden.

**Sehr wichtig:** zusätzlich zur AVP- Nutzung immer selber aufpassen!



### NÜTZLICHE LINKS:

- **Goldene Regeln:**  
[www.bee-secure.lu/de/goldenen-regeln](http://www.bee-secure.lu/de/goldenen-regeln)

C205

### DAS ANTIVIRUS-SPIEL (2/3)

**1** Der Computer zeigt eine Meldung, die Anzeigebalken sucht die Nachricht nach Viren aus.  
Es gibt ein Virus, kein Antivirus und kein Update.  
Das Nachrichtenfenster zeigt ein gelbes Virus.  
Viren sind klein, sie sind gelb und haben eine runde Form.  
In dem Fall wird das Anzeigebalken nicht entfernt und kann dann den Computer schützen.

**2** Der Computer zeigt eine Meldung, die das Anzeigebalken zeigt.  
Es gibt ein Virus, kein Antivirus und kein Update.  
Das Nachrichtenfenster zeigt ein gelbes Virus.  
Viren sind klein, sie sind gelb und haben eine runde Form.  
In dem Fall wird das Anzeigebalken nicht entfernt und kann dann den Computer schützen.

**3** Der Computer ist mal wieder mit Viren befallen.  
Die Viren sind klein, sie sind gelb und haben eine runde Form.  
In dem Fall wird das Anzeigebalken nicht entfernt und kann dann den Computer schützen.

Arbeitsblatt C205  
Cycle 2 - v1 2022

**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

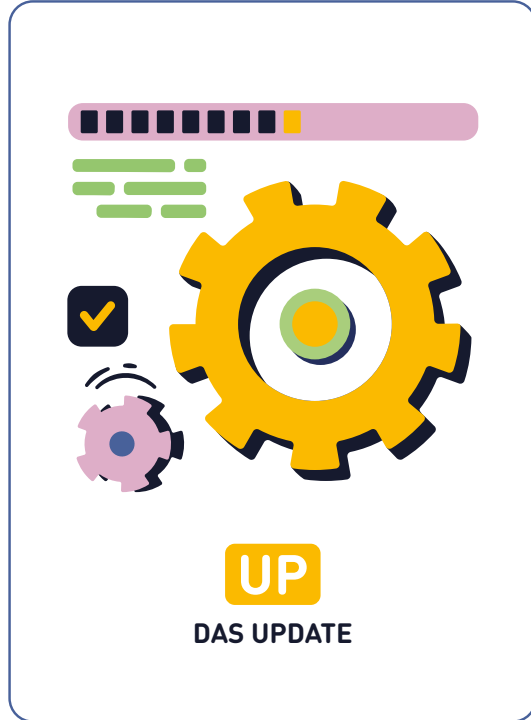
- 4.1 Geräte schützen
- 5.1 Einfache technische Probleme lösen

**MATERIAL**  
Buntstifte, Arbeitsblatt

# DAS ANTIVIRUS-SPIEL (1/3)



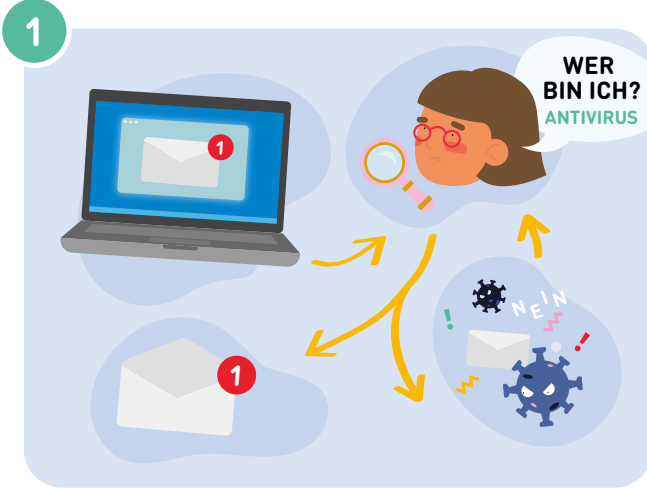
**Anleitung:** Schneiden Sie die Karten aus. Eine Karte wird dem „schlauhen Internet“ gegeben, eine andere dem Kind, das das „Antivirusprogramm“ spielt, und eine weitere dem Kind, das das „Update“ spielt.



# DAS ANTIVIRUS-SPIEL (2/3)



**Lösungsblatt für den Lehrer/Erzieher:** Lassen Sie die Kinder die Bilder beschreiben und interpretieren. Gegebenenfalls können Sie die Antworten ergänzen.



Der Computer zeigt eine Meldung, das Antivirusprogramm sucht die Nachricht nach Viren ab.

Ist sie frei von Viren, kann die Nachricht geöffnet werden.

Die Nachricht kann aber auch von einem Virus befallen sein. In dem Fall wird das Antivirusprogramm darüber informiert und kann dann den Computer schützen.



Der Computer zeigt eine Warnung an, die Farbe Rot bedeutet „AUFPASSEN“!

Ein böses Wesen hat den Computer angegriffen, es handelt sich um einen Virus.



Der Computer ist müde und ihm fehlt die nötige Kraft, wieder aktiv zu sein. Da kommt dem Benutzer die Idee, dass es an der Zeit ist, ein Update zu machen.

Zusammen mit dem Antivirus ist der Computer wieder stark und kann sich gegen die Viren wehren.

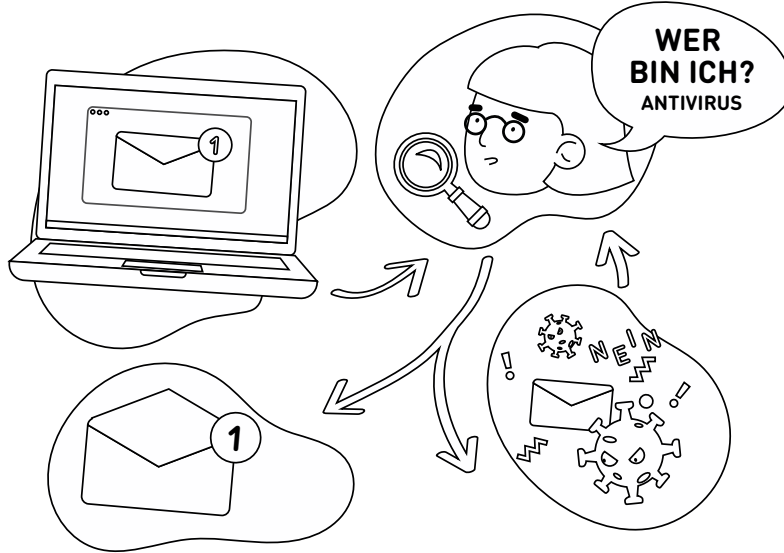


# DAS ANTIVIRUS-SPIEL (3/3)

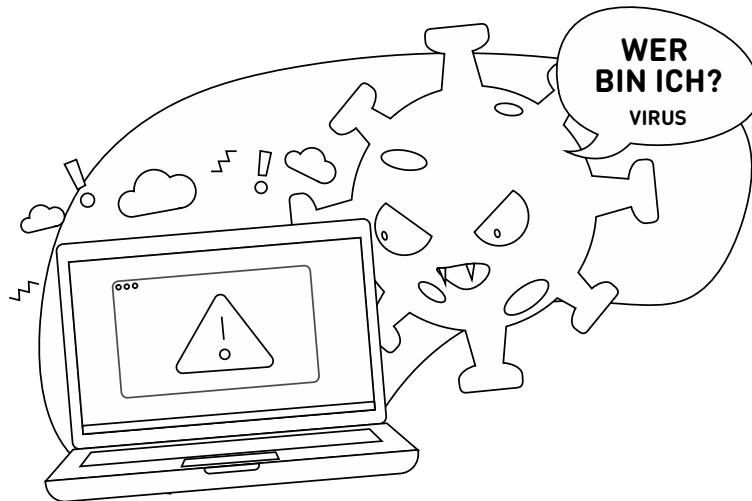


Bildern können von den Kindern bunt ausgemalt werden.

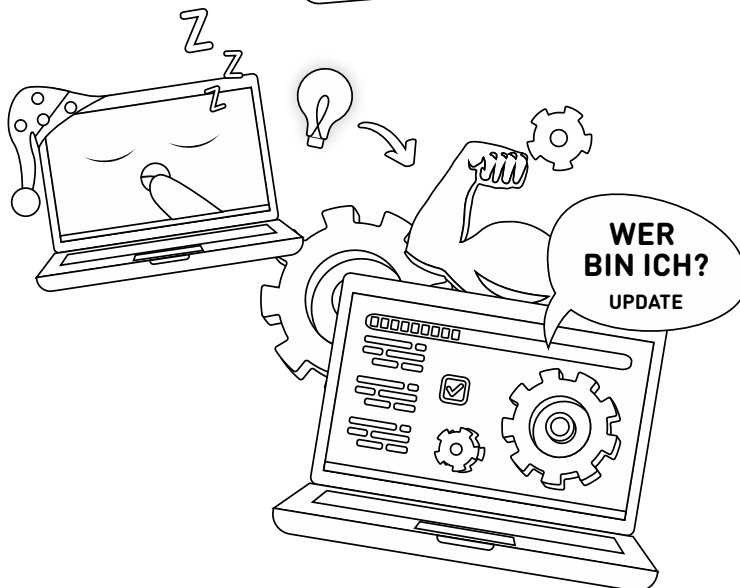
1



2



3



# CYCLE 3

	SEITE	NUMMER	AKTIVITÄT	THEMEN
<b>CYCLE 3</b>	17	301	Gewaltbarometer	Cyber-Mobbing, Hate Speech
	18	302	Memory	Recht am eigenen Bild, Passwort, Cyber-Mobbing, unangemessene Inhalte, Unbekannte, Bildschirmzeit
	19	303	Fotos von mir	Selbstdarstellung
	20	304	Wem erzähle ich was?	Schutz der Privatsphäre
	21	305	Mexikanische Welle	Cyber-Mobbing
	22	306	Brettspiel: Eine Reise durch das Internet	Cyber-Mobbing, Passwort, Recht am eigenen Bild, unangemessene Inhalte, Regeln im Internet, Schutz der Privatsphäre, Selbstdarstellung, Hate Speech
	23	307	Himmel und Hölle	Internet, Fotos, Cyber-Mobbing, Passwort
	24	308	Apps und Server	Server, Smartphone, WLAN



# GEWALTBAROMETER



## THEMA

Cyber-Mobbing, Hate Speech



50 MINUTEN



METHODE(N)  
Diskussion

C301

### GEWALTBAROMETER (1/4)

Jemand schubst dich auf der Straße	Jemand schubst dich auf der Straße
Jemand schubst dich auf der Straße	Jemand schubst dich auf der Straße
Du bekommst eine Woche lang jeden Abend die Nachricht: „Du bist dumm, niemand mag dich!“	Du bekommst eine Woche lang jeden Abend die Nachricht: „Du bist dumm, niemand mag dich!“
Du bekommst eine Woche lang jeden Abend die Nachricht: „Du bist dumm, niemand mag dich!“	Du bekommst eine Woche lang jeden Abend die Nachricht: „Du bist dumm, niemand mag dich!“

Arbeitsblatt C301  
Cycle 3 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

- 2.3** Angemessene Ausdrucksformen verwenden
- 5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



## MATERIAL

Kit „Gewaltbarometer“, vorher ausschneiden



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 erkennen die Kinder Cyber-Mobbing-Verhalten;
- 2 verstehen die Kinder, dass ihr Verhalten im Internet bei anderen Gefühle auslöst, die sich von Person zu Person unterscheiden können;
- 3 verstehen die Kinder, dass ein respektvoller Umgang miteinander wichtig ist, ob online oder offline.



## ABLAUF

- 1 Legen Sie die äußeren roten und grünen Enden des Barometers mit zwei bis drei Metern Abstand auf den Boden und geben Sie jedem Kind eine Karte. Jedes Kind liest den Text auf seiner Karte und stellt sich vor, dass das, was auf der Karte beschrieben wurde, gerade passiert ist. Danach legt jedes Kind seine Karte verdeckt zwischen das grüne Ende („0 - das verletzt mich gar nicht“) und das rote Ende („10 - das verletzt mich sehr“), je nach eigenem Empfinden. Erklären Sie den Kindern, dass es keine richtige oder falsche Antwort gibt und dass die Entscheidung, wo sie die Karte hinlegen, nur von ihrer eigenen Auslegung abhängt.
- 2 Drehen Sie die Karten nacheinander um und lesen Sie die beschriebenen Situationen vor. Starten Sie anhand der Situationen eine Diskussion mit den Kindern und führen Sie die Debatte mit verschiedenen Fragen: Was sind die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Entscheidungen der Kinder? Warum wurden Karten mit der gleichen Situation an unterschiedlichen Stellen platziert? Könnten diese „Online“-Situationen auch offline passieren? Was erfahren wir durch die Aktivität über Personen und Gefühle ganz allgemein?

### MERKEN:

Mein Verhalten im Internet löst bei anderen Gefühle aus, die sich von Person zu Person unterscheiden können. Ich muss aufpassen, andere nicht zu verletzen, ob online oder offline.

### Variante

Geben Sie jedem Kind mehrere Karten (eine Karte von jeder Farbe), um die Auswahl zu vergrößern und die Debatte zu bereichern.



### NÜTZLICHE LINKS:

- **Interaktive Tools:** Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-app](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-app)
- **Pädagogisches Material:** Cyber-Mobbing Kit  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-kit](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-kit)

# GEWALTBAROMETER (1/4)



**Jemand schubst  
dich auf der Straße**



**Jemand schubst  
dich auf der Straße**



**Jemand schubst  
dich auf der Straße**



**Jemand schubst  
dich auf der Straße**



**Du bekommst eine  
Woche lang jeden Abend  
die Nachricht: „Du bist dumm,  
niemand mag dich!“**



**Du bekommst eine  
Woche lang jeden Abend  
die Nachricht: „Du bist dumm,  
niemand mag dich!“**



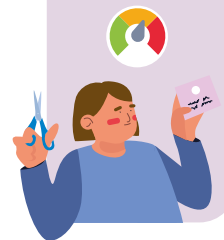
**Du bekommst eine  
Woche lang jeden Abend  
die Nachricht: „Du bist dumm,  
niemand mag dich!“**



**Du bekommst eine  
Woche lang jeden Abend  
die Nachricht: „Du bist dumm,  
niemand mag dich!“**



# GEWALTBAROMETER (2/4)



Nach einem Streit beleidigt dich ein Online-Freund in privaten Nachrichten.



Nach einem Streit beleidigt dich ein Online-Freund in privaten Nachrichten.



Nach einem Streit beleidigt dich ein Online-Freund in privaten Nachrichten.



Nach einem Streit beleidigt dich ein Online-Freund in privaten Nachrichten.



Jemand malt dir auf dem Klassenfoto einen Schnurrbart.



Jemand malt dir auf dem Klassenfoto einen Schnurrbart.



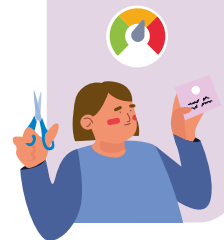
Jemand malt dir auf dem Klassenfoto einen Schnurrbart.



Jemand malt dir auf dem Klassenfoto einen Schnurrbart.



# GEWALTBAROMETER (3/4)



**Du bist im Sportunterricht  
hingefallen und  
hast dir wehgetan.  
Alle lachen.**



**Du bist im Sportunterricht  
hingefallen und  
hast dir wehgetan.  
Alle lachen.**



**Du bist im Sportunterricht  
hingefallen und  
hast dir wehgetan.  
Alle lachen.**



**Du bist im Sportunterricht  
hingefallen und  
hast dir wehgetan.  
Alle lachen.**



**Jemand hat  
deinen Schulranzen  
in eine Pfütze geworfen.**



**Jemand hat  
deinen Schulranzen  
in eine Pfütze geworfen.**



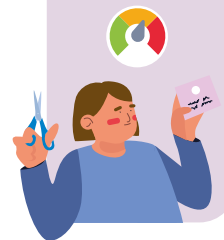
**Jemand hat  
deinen Schulranzen  
in eine Pfütze geworfen.**



**Jemand hat  
deinen Schulranzen  
in eine Pfütze geworfen.**



# GEWALTBAROMETER (4/4)



Ein Unbekannter schreibt  
gemeine Kommentare unter  
deine Fotos im Internet.



Ein Unbekannter schreibt  
gemeine Kommentare unter  
deine Fotos im Internet.



Ein Unbekannter schreibt  
gemeine Kommentare unter  
deine Fotos im Internet.



Ein Unbekannter schreibt  
gemeine Kommentare unter  
deine Fotos im Internet.

**0 – DAS VERLETZT  
MICH GAR NICHT**

**10 – DAS VERLETZT  
MICH SEHR**



# MEMORY



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 sind sich die Kinder der verschiedenen Risiken bewusst, die ihnen im Internet begegnen können;
- 2 wissen die Kinder, wie sie reagieren sollen, wenn sie diesen Risiken begegnen.



## ABLAUF

- 1 Teilen Sie die Gruppe in zwei Teams (oder mehr, je nach Anzahl der Kinder ein, die hinter einer Startlinie stehen. Legen Sie alle Karten verdeckt auf den Boden; die „Situations“-Karten kommen auf die eine, die „Lösungs“-Karten auf die andere Seite.
- 2 Abwechselnd deckt immer ein Kind von jedem Team eine „Situations“-Karte und dann eine „Lösungs“-Karte auf. Wenn die Karten zusammenpassen darf das Kind zwei zusätzliche Karten aufdecken. Wenn die Karten nicht zusammenpassen, dreht es sie wieder auf die verdeckte Seite und das gegnerische Team ist dran. Die Kinder können Tipps und Informationen austauschen, um ihrem Team zu helfen, die meisten Kartenpaare zu finden. Der Erwachsene kann dabei helfen, zu bestimmen, ob die beiden Karten zusammenpassen, und kann gegebenenfalls zusätzliche Erklärungen geben. Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden.
- 3 Sprechen Sie danach über die auf den Karten beschriebenen Situationen und geben Sie gegebenenfalls zusätzliche Erläuterungen.

### MERKEN:

Es ist wichtig, andere im Internet zu respektieren, indem man höflich bleibt und um Erlaubnis fragt, z. B. bevor man Fotos von Freunden oder Familie postet. Es ist auch wichtig, negative Erfahrungen einem Erwachsenen, dem man vertraut, oder einer Beratungsstelle BEE SECURE Helpline (8002 1234) ou Kanner-Jugendtelefon (116 111) mitzuteilen. Außerdem solltet ihr aufpassen, wenn euch jemand, den ihr nicht kennt, kontaktiert. Sprecht auch in diesem Fall mit einem Erwachsenen, dem ihr vertraut, und holt euch Hilfe.

### Variante

Um die Aktivität spielerischer zu gestalten, kann das Spiel in Form eines Staffellaufs stattfinden.



### NÜTZLICHE LINKS:

- ▶ **Ratgeber:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren [www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)



**THEMEN**  
Cyber-Mobbing, Passwort, Recht am eigenen Bild, unangemessene Inhalte, Unbekannte, Bildschirmzeit



**40 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Unterhaltung

C302

**C** MEMORY (1/5)

<p>Ein Unbekannter kontaktiert dich und schlägt ein Treffen in einem Park vor.</p> <p><b>SITUATION</b></p>	<p>Du antwortest nicht und gehst nicht in den Park. Du sprichst darüber mit einem Erwachsenen, dem du vertraust.</p> <p><b>LÖSUNG</b></p>
<p>Deine Mama postet ein Foto von dir, ohne mit dir darüber zu sprechen. Du möchtest nicht, dass dieses Foto im Internet veröffentlicht wird.</p> <p><b>SITUATION</b></p>	<p>Du bittest sie, das Foto von der Plattform zu löschen. Du erklärst ihr, dass du in Zukunft gerne möchtest, dass sie dich um dein Einverständnis bittet, bevor sie ein Foto von dir postet.</p> <p><b>LÖSUNG</b></p>

Arbeitsblatt C302  
Cycle 3 - v1 2022



**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

- 4.1 Geräte schützen
- 4.2 Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen



**MATERIAL**  
Kit « Memory »



Ein Unbekannter kontaktiert dich und schlägt ein Treffen in einem Park vor.

SITUATION

Du antwortest nicht und gehst nicht in den Park. Du sprichst darüber mit einem Erwachsenen, dem du vertraust.

LÖSUNG



Deine Mama postet ein Foto von dir, ohne mit dir darüber zu sprechen. Du möchtest nicht, dass dieses Foto im Internet veröffentlicht wird.

SITUATION

Du bittest sie, das Foto von der Plattform zu löschen. Du erklärst ihr, dass du in Zukunft gerne möchtest, dass sie dich um dein Einverständnis bittet, bevor sie ein Foto von dir postet.

LÖSUNG



## MEMORY (2/5)



Du siehst einen Inhalt,  
der dir unangenehm  
ist oder dir Angst macht.

SITUATION

Du sprichst darüber mit einem  
Erwachsenen, dem du vertraust.  
Du rufst die BEE SECURE Helpline  
(8002 1234) oder das  
Kanner-Jugendtelefon  
(1 1 6 1 1 1) an.

LÖSUNG

Du bekommst regelmäßig gemeine  
Nachrichten von jemandem.  
Du fragst dich, was du noch tun  
kannst, außer mit einem  
Erwachsenen zu sprechen,  
dem du vertraust.

SITUATION

Du machst Screenshots als Beweise.  
Du blockierst und meldest  
die betreffende Person  
auf der Social-Media-Plattform.

LÖSUNG





# MEMORY (3/5)



Du hast vergessen, deinen Freund um Erlaubnis zu fragen, bevor du ein Video von ihm gepostet hast.

SITUATION

Du entschuldigst dich bei ihm und löschst das Video, wenn er nicht möchte, dass es im Internet veröffentlicht wird.

LÖSUNG



Du hast den Eindruck, dass dein Freund dein Passwort kennt.

SITUATION

Du änderst das betreffende Passwort.

LÖSUNG



# MEMORY (4/5)



Du bekommst eine Nachricht, die dich dazu auffordert, sie an zehn Freunde weiterzuleiten, weil du sonst zehn Jahre Pech haben wirst.

SITUATION

Du hinterfragst den Inhalt der Nachricht. Du löschst die Nachricht und leitest sie an niemanden weiter.

LÖSUNG

Nachdem du den ganzen Abend vor dem Bildschirm verbracht hast, kannst du nur schlecht einschlafen.

SITUATION

Am nächsten Tag vermeidest du Bildschirme eine Stunde vor dem Schlafengehen.

LÖSUNG



# MEMORY (5/5)



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
SITUATION	LÖSUNG
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
SITUATION	LÖSUNG



# FOTOS VON MIR



**THEMA**  
Selbstdarstellung



**40 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Diskussion

C303

C  
FOTOS  
VON MIR

Arbeitsblatt C303  
Cycle 3 - v1 2022



**VERBINDUNGEN ZUR  
MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

**4.2** Personenbezogene Daten  
und Privatsphäre schützen



**MATERIAL**  
Bilderset zum Ausschneiden,  
Video „How do you want to  
be seen?“  
[www.youtube.com/  
watch?v=\\_U49\\_607QuM](https://www.youtube.com/watch?v=_U49_607QuM)



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 wissen die Kinder, wie sie ihre Fotos und Videos im Internet schützen können;
- 2 wissen die Kinder, dass sie Anonymität als Schutz nutzen können.



## ABLAUF

- 1 Erklären Sie den Kindern, dass man alles im Internet findet: Fotos und Videos aller Art. Man kann sogar selbst welche posten, zum Beispiel auf Social Media. Fragen Sie sie, worauf man achten muss, wenn man ein Foto von sich postet.
- 2 Zeigen Sie das Video „How do you want to be seen?“ und starten Sie mithilfe verschiedener Fragen eine Diskussion:
  - Was macht der Junge im Video?
  - Was passiert mit dem Video im Internet? Wer hat Zugriff darauf, sobald es veröffentlicht ist?
  - Wie reagieren die verschiedenen Personen darauf, als sie das Video sehen?
  - Kann der Junge das Video löschen? Wird es wirklich gelöscht?
- 3 Um die Diskussion zu vertiefen, stellen Sie Folgendes fest: Es ist wichtig, miteinander Spaß zu haben, und Quatsch machen kann in dem Moment lustig wirken. Aber: Es ist nicht immer ratsam, ein Foto im Internet zu teilen, da man es später bereuen könnte. Sobald ein Inhalt gepostet wurde, kann es schwierig werden, ihn wieder verschwinden zu lassen. Wenn man nicht sicher ist, ob man etwas wirklich posten sollte, sollte man einen Erwachsenen fragen.
- 4 Sobald die Diskussion beendet ist, prüfen Sie, ob die Kinder die Botschaft des Videos verstanden haben. Dazu zeigen Sie ihnen mehrere Bilder und fragen sie, ob sie diese im Internet posten würden. Das Ziel ist nicht, für jedes Foto eine eindeutige Antwort zu erhalten. Die Meinungen können unterschiedlich sein. Daher gibt es keine richtige oder falsche Antwort. Erwähnen Sie, dass es interessant sein kann, sich anonym zu verhalten, vor allem, indem man sich Pseudonyme oder Avatare zulegt, um sich zu schützen.

### MERKEN:

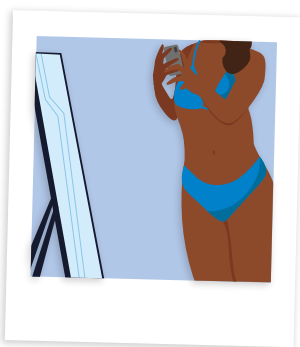
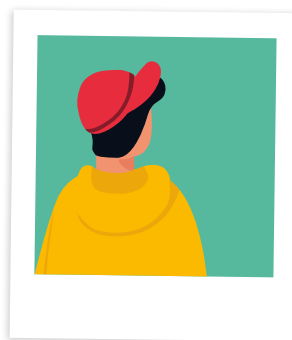
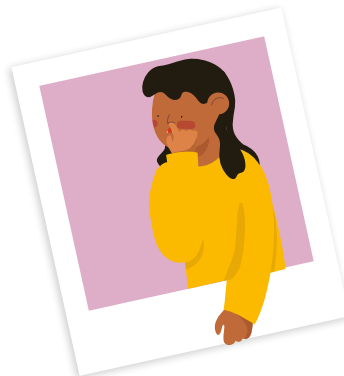
Im Internet gepostete Inhalte können dort dauerhaft bleiben und auch später immer wieder auftauchen. Überlegt euch also, bevor ihr ein Video oder Foto im Internet postet: Könntet ihr es irgendwann bereuen?



### NÜTZLICHE LINKS:

- **Selbstdarstellung im Internet:**  
[www.bee-secure.lu/selbstdarstellung-im-internet](https://www.bee-secure.lu/selbstdarstellung-im-internet)

# FOTOS VON MIR



# WEM ERZÄHLE ICH WAS?



## THEMA

Schutz der Privatsphäre



40 MINUTEN

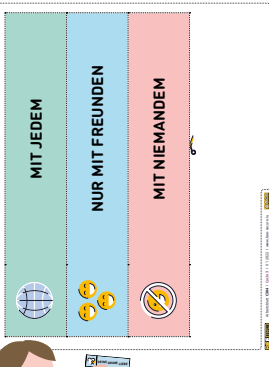


## METHODE(N)

Diskussion

C304

WEM ERZÄHLE ICH WAS? (1/3)



Arbeitsblatt C304  
Cycle 3 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

4.2

Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen



## MATERIAL

Set Informationskarten,  
Tabelle



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass es Dinge gibt, die privat sind.



## ABLAUF

- 1 Jedes Kind erhält eine oder mehrere Informationskarten. Achten Sie darauf, dass jede Informationskarte mehrfach in der Klasse vorkommt. Teilen Sie anschließend die Tafel in 3 Kolonnen ein: Jedem, nur Freunden, niemandem.
- 2 Fragen Sie die Kinder, wem Sie die Information auf der Karte anvertrauen würden und bitten Sie sie, die Karte in die dafür vorgesehene Kolonne an der Tafel zu kleben.
- 3 Diskutieren Sie anschließend die Positionierung der verschiedenen Informationen. Auch wenn es unterschiedliche Meinungen gibt und es eigentlich keine richtigen oder falschen Antworten gibt, sollten Sie darauf hinweisen, dass einige sensible Informationen wie bspw. Adresse, Telefonnummer usw. jedoch aus Sicherheitsgründen mit keinem geteilt werden sollten.
- 4 Beziehen Sie nun die Aufgabe auf das Internet und erklären Sie, dass die Begriffe „mit jedem“ = Öffentlichkeit und mit niemandem = Privat bedeuten

### Variante

Man kann die Kinder die einzelnen Informationen auch einfach auf dem Arbeitsblatt in die dafür vorgesehene Tabelle eintragen lassen. So kann jedes Kind selbst eine Einteilung vornehmen, bevor man die einzelnen Beispiele in der Klasse diskutiert. Das Arbeitsblatt kann selbstverständlich auch zur Nachbereitung genutzt werden.

### MERKEN:

Im Internet ist es sicherer, nicht alle Informationen über sich selbst mit jedem zu teilen. Überlegt euch gut, mit wem ihr welche Informationen teilt. Nutzt die Privatsphäre-Einstellungen auf den verschiedenen sozialen Netzwerken, um eure Privatsphäre so gut wie möglich zu schützen!

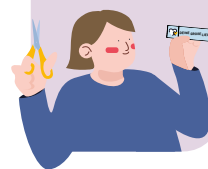


### NÜTZLICHE LINKS:

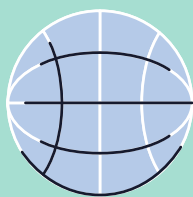
- **Selbstdarstellung im Internet:**

[www.bee-secure.lu/selbstdarstellung-im-internet](http://www.bee-secure.lu/selbstdarstellung-im-internet)

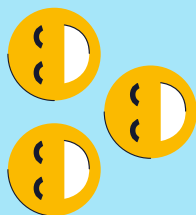
# WEM ERZÄHLE ICH WAS? (1/3)



MIT JEDEM



NUR MIT FREUNDEN



MIT NIEMANDEM



# WEM ERZÄHLE ICH WAS? (2/3)




	<b>MEINE ADRESSE</b>		<b>MEIN LIEBLINGSESSEN</b>
	<b>MEINE SCHLECHTESTE SCHULNOTE</b>		<b>MEINE GROSSE LIEBE</b>
	<b>MEIN PASSWORT</b>		<b>MEIN PEINLICHSTER MOMENT</b>
	<b>MEIN SPITZNAME</b>		<b>MEINE TELEFONNUMMER</b>
	<b>MEIN GEBURTSTAG</b>		
	<b>MEIN GESUNDHEITZUSTAND</b>		
	<b>MEIN RICHTIGER NAME</b>		
	<b>MEINE GRÖSSTE ANGST</b>		





# WEM ERZÄHLE ICH WAS? (3/3)



	Meine Adresse		Mein Geburtstag		Mein Lieblingsessen
	Meine schlechteste Schulnote		Mein Gesundheitszustand		Meine große Liebe
	Mein Passwort		Mein richtiger Name		Mein peinlichster Moment
	Mein Spitzname		Meine größte Angst		Meine Telefonnummer

MIT JEDEM	NUR MIT FREUNDEN	MIT NIEMANDEM



# DIE MEXIKANISCHE WELLE



**THEMA**  
Cyber-Mobbing



**30 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Gruppenspiel, Diskussion



**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

**2.1** Mit anderen zusammenarbeiten

**2.3** Angemessene Ausdrucksformen verwenden

**5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



**MATERIAL**  
Stühle



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, wie man sich bei Ausgrenzung fühlt;
- 2 kennen die Kinder die verschiedenen Rollen beim (Cyber-)Mobbing;
- 3 sind die Kinder dafür sensibilisiert, nicht unabsichtlich zum Täter zu werden.



## ABLAUF

- 1 Die Teilnehmer bilden einen Stuhlkreis. Ein Kind stellt sich freiwillig in die Mitte, sodass sein Platz frei ist. Auf ein Zeichen rückt die Gruppe jeweils einen Platz nach rechts. Das Kind in der Mitte des Kreises muss dabei versuchen, einen Platz zu ergattern. Schafft er oder sie es nicht, geht das Spiel weiter, schafft er oder sie es, muss das Kind, welches zu langsam war, in die Mitte. Das Ganze erfolgt in mehreren Durchgängen.
- 2 Nach dem Spiel, fragt der Spieleiter nach den Eindrücken der Schüler. Folgende Fragen können hierbei behilflich sein: Wie hat es sich angefühlt, allein in der Mitte zu sein und nicht in den Kreis hineinzukommen? Wie war es, Teil einer Gruppe zu sein und eine einzelne Person auszuschließen? Und wie geht es einem oder einer, wenn man gar nicht mehr herauskommt aus der Mitte? Dank des Perspektivwechsels eignet sich die Methode gut zur Reflexion über die verschiedenen Rollen beim (Cyber-)Mobbing.

## MERKEN:

Behandelt andere so, wie ihr auch selber von anderen behandelt werden möchtet. Euer Verhalten löst bei anderen Gefühle aus – das gilt auch im Internet. Seid höflich und respektvoll miteinander. Passt gut auf, andere nicht zu verletzen, ob online oder offline. Hinter jedem Bildschirm sitzt ein Mensch mit Gefühlen.



## NÜTZLICHE LINKS:

- **Interaktive Tools:** Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-app](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-app)
- **Pädagogisches Material:** Cyber-Mobbing Kit  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-kit](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-kit)
- **Hintergrundwissen zu Cyber-Mobbing von Klicksafe:**  
[www.klicksafe.de/cybermobbing/handlungsansatz-zur-praevention-und-intervention-von-cybermobbing](http://www.klicksafe.de/cybermobbing/handlungsansatz-zur-praevention-und-intervention-von-cybermobbing)

# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET

**THEMEN**

Cyber-Mobbing, Passwort, Recht am eigenen Bild, unangemessene Inhalte, Regeln im Internet, Schutz der Privatsphäre, Selbstdarstellung, Hate Speech

**40 – 60 MINUTEN****METHODE(N)**

Quiz, richtig oder falsch, Lernen durch Wiederholung, Teamarbeit

**ZIELE**

Am Ende der Aktivität:

- 1 kennen die Kinder die Regeln, die für eine sicherere Benutzung des Internets zu befolgen sind ;
- 2 wissen die Kinder, wie sie reagieren sollen, wenn sie möglichen Risiken begegnen;
- 3 können die Kinder die positiven von den negativen Aspekten unterscheiden.

**ABLAUF****ALLGEMEINE REGELN :**

- Das Spiel sollte von einer erwachsenen Person geleitet werden.
  - Das Spiel eignet sich für maximal 12 Personen.
  - Die Spieler können in 2er-Teams oder alleine spielen.
  - Die Figuren werden auf der Erdkugel von Westen nach Osten und vom Norden in den Süden vorgerückt.
  - Die unterschiedlichen Karten werden verdeckt als Stapel auf dem dazugehörigen Feld auf dem Brett platziert. Die Regeln zu den unterschiedlichen Kategorienfeldern finden Sie auf den entsprechenden Blättern.
- 1 Start ist auf dem Feld „Eintritt in das Internet“. Das jüngste Team zieht zuerst. Gezogen wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf seine Figur um die gewürfelte Augenzahl vorsetzen
  - 2 Landet ein Spieler auf einem Karten-Feld, muss er die oberste Karte des entsprechenden Stapels aufdecken und die Anweisung befolgen. Ganz wichtig! Muss die Spielfigur nach beantworteter Frage nach vorne oder hinten rücken, soll nicht noch einmal eine Karte gezogen werden. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.
  - 3 Wer zuerst das Spielfeld „Ausstieg aus dem Internet“ überschreitet, gewinnt das Spiel. War die Reise zu kurz, kann einfach wieder am Start weitergespielt werden.

**VARIANTE**

Das Brettspiel kann auch an der Tafel gespielt werden. In diesem Fall können Magnete die Spielfiguren ersetzen.

**ZIEL**

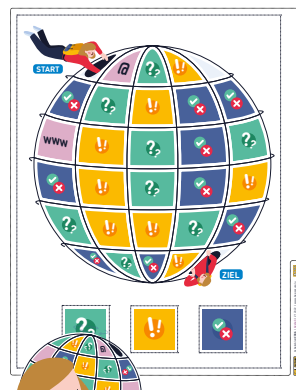
Ziel dieser Aktivität ist es, die Kinder spielerisch für ein positives und sicherheitsorientiertes Verhalten im Internet zu sensibilisieren und zu motivieren. Am Ende des Spiels haben die Kinder Regeln gesammelt, die sie zusammen als Klasse auf ein großes Blatt schreiben und im Klassenzimmer aufhängen können.

**MERKEN:**

Es ist wichtig, die Sicherheitsregeln zu verstehen und im Kopf zu behalten, wenn man im Internet unterwegs ist. Wenn man sich vorsichtig und besonnen verhält, wird das Surfen sicherer.

**NÜTZLICHE LINKS:**

- **Ratgeber:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren [www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)

**C306****EINE REISE DURCH DAS INTERNET**

Arbeitsblatt C306  
Cycle 3 - v1 2022

**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**

Medienkompass

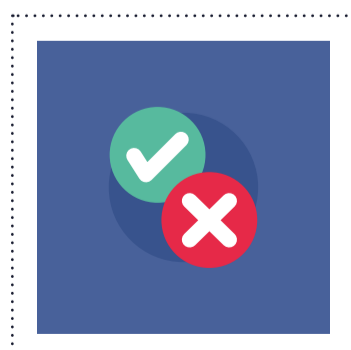
- 2.3 Angemessene Ausdrucksformen verwenden
- 4.1 Geräte schützen
- 4.2 Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen
- 5.2 Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren
- 5.3 Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren

**MATERIAL**

Brettspiel, kleine Magnete (oder Spielfiguren), Fragekarten, Aussagekarten, Regelkarten, Würfel, grünes, blaues, gelbes Papier.



# EINE REISE DURCH DAS INTERNET



# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (2/8)



## KATEGORIE 1: FRAGEN - ERSTE ERFAHRUNGEN MIT DIGITALEN MEDIEN (GRÜNES PAPIER ZUM DRUCKEN NEHMEN)

Das Kind beantwortet die Frage, die ihm gestellt wird. Daraufhin kann eine Diskussion geführt werden. Nun kann das Kind oder Team entscheiden, ob es ein Risiko eingehen möchte, indem es noch einmal würfelt:

gerade Zahl: das Kind kann zwei Felder weitergehen;  
- ungerade Zahl: das Kind muss zwei Felder zurückgehen.

Hast du schon einen Kettenbrief weitergeleitet?	Hast du jemals ein ungünstiges Foto von dir ins Internet gesetzt oder versendet?	Spielst du mit unbekanntem Spielern online?
Bist du in einer online Chat-Gruppe (WhatsApp, Teams) und kommunizierst mit unbekanntem Leuten?	Kennt dein bester Freund dein Passwort?	Hast du schon einmal gefährliche und schockierende Inhalte im Internet gesehen?
Ist dein Profil auf Privat gestellt?	Kennt du die Internetsuchmaschinen: fragfinn.de und blinde-kuh.de?	Hast du schon einen ekligen Inhalt weitergeleitet?



# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (3/8)



Bist du manchmal ohne Erlaubnis im Netz?

Wenn du online unterwegs bist, benutzt du dann deinen eigenen Namen?

Hast du schon einmal deine Adresse online angegeben, trotz Verbot deiner Eltern?

Hast du schon Mobbing im Internet erlebt, es aber nicht gemeldet?

Hast du schon kostenlose Apps oder Spiele heruntergeladen?

Benutzt du immer das gleiche Passwort?

Hast du schon einmal Geld ausgegeben um eine Option beim Spielen freizuschalten?

Hast du schon einmal eine andere Person im Internet beschimpft?

Liest du immer die Bewertungen, bevor du ein Spiel herunterlädst?

Hast du schon einmal einen Computervirus gehabt? (Kleine Programme, die dem Computer schaden)

Benutzt du Passwörter mit mindestens 12 Zeichen? (Buchstaben, Ziffern, ...)



# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (4/8)



## KATEGORIE 2 : ALLGEMEINE REGELN DIE ZU BEACHTEN SIND (GELBES PAPIER ZUM DRUCKEN NEHMEN)

Auf den Regelfeldern müssen die Kinder ihre Spielfigur nicht verschieben. Sie erhalten wichtige Informationen, die man im Internet beachten sollte. Erweist sich die Regel als merkwürdig für die Beteiligten, wird das Kärtchen beiseitegelegt. Am Ende des Spiels sollen die Kinder die Regeln zusammen aufschreiben, damit diese im Klassenzimmer ihren Platz finden können.

<p>Pass auf, wenn du mit fremden Leuten spielst. Sag ihnen nicht deinen Namen, deine Adresse und dein Alter.</p>	<p>Chatgruppen können lustig sein. Seid nett miteinander und streitet nicht.</p>	<p>Du solltest dein Passwort niemandem verraten.</p>
<p>Dein Passwort sollte mindestens 12 Zeichen (Buchstaben, Ziffern, ...)lang sein. Am besten noch länger!</p>	<p>Wenn du dir bei etwas unsicher bist, sprich mit einer Vertrauensperson (Freund, Eltern) darüber.</p>	<p>Wenn du etwas siehst, was dir Angst macht oder dich stört, sprich mit deinen Eltern, Erziehern oder Lehrern.</p>
<p>Im Internet muss nicht jeder alles von dir wissen.</p>	<p>Frage immer zuerst das Einverständnis der Person, die auf dem Bild zu sehen ist, bevor du das Foto weitersickst.</p>	<p>Glaube nicht alles was du im Internet siehst.</p>



# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (5/8)



Überlege dir einen tollen Spitznamen, den du im Internet benutzen kannst!

Denke nach bevor du klickst!

Wenn du ein Problem im Internet hast und Hilfe brauchst, rufe die BEE SECURE Helpline (8002 1234) an.

Das Internet vergisst nichts.

Nicht alles was du im Internet liest, entspricht der Wahrheit.

Mache regelmäßig eine Bildschirmpause.

Triff dich nie mit einer unbekanntem Person aus dem Internet.

Öffne keine E-Mails von einer unbekanntem Person und akzeptiere keine Personen, die du nicht kennst (Snapchat, Facebook ...)

Wenn du ein Spiel oder eine App herunterladen möchtest, besprich dies zuerst mit deinen Eltern.





# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (6/8)



## KATEGORIE 3 : RICHTIG ODER FALSCH (BLAUES PAPIER ZUM DRUCKEN NEHMEN)

Bei der Antwort „FALSCH“ sollte sie auch begründet werden. Wenn die Frage richtig beantwortet wird, darf der Spieler 2 Schritte nach vorne, wenn nicht muss er 2 Felder zurücktreten.

<p>Kettenbriefe sind Briefe aus dem Internet, die mit einer Kette aneinander befestigt sind.</p>	<p>„Das Internet vergisst nichts“ bedeutet, dass alles, was ich im Netz veröffentliche, für immer bleiben kann.</p>	<p>Ein starkes Passwort bedeutet, dass es kurz ist, jedoch super schützt.</p>
<p>Wenn ich eine Nachricht abstoßend finde, dann lösche ich sie.</p>	<p>Wenn mich eine Person beschimpft, schimpfe ich zurück.</p>	<p>Um sein Passwort nicht zu vergessen, sollte man es auf ein Blatt Papier schreiben.</p>
<p>Wenn mich eine unbekannte Person nach meinem Namen fragt, dann sage ich ihr nicht.</p>	<p>Jedes Foto das ich von anderen mache, kann ich auch veröffentlichen, weil es ja mein Foto ist.</p>	<p>Wenn ich nicht weiß, was ich tun soll bezüglich einer Nachricht, wende ich mich an einen Erwachsenen.</p>



# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (7/8)



**Ich verschicke oder veröffentliche keine peinlichen Fotos von mir.**

**„Sonnenschein\_23“, ist ein Spitzname, der es mir ermöglicht unerkant im Netz zu bleiben.**

**Wenn ich von einer unbekanntem Person angeschrieben werde, dann schreibe ich höflich zurück.**

**„Fake News“ (falsche Informationen) gibt es nicht im Internet, denn das Internet weiß alles.**

**Wenn sich einen Freund aus dem Online Chat mit mir treffen möchte, dann stimme ich ohne Bedenken zu, ich kenne ihn ja schließlich.**

**Das peinliche Foto von meinem Freund war so lustig, das musste ich sofort weiterleiten.**

**Du bist so froh, du wurdest in den Kommentaren eines Gewinnspieles, von dem Ersteller markiert, du hast tatsächlich ohne Zweifel gewonnen.**

**Es ist verboten ein Foto seines Hundes zu veröffentlichen.**

**Eine Quelle im Internet sagt mir, aus welchem Land eine Information stammt.**

**Bei der Aussage „Es wurde ein UFO gesichtet! Die ersten Aliens sind vermutlich schon gelandet“, handelt es sich um „Fake News“.**

**Auch wenn du nichts bestellt hast, wirst du trotzdem auf den Link klicken, der dich auffordert zu bezahlen.**

**Spam ist die Abkürzung für „Super preiswertes Angebot des Monats“.**



# BRETTSPIEL – EINE REISE DURCH DAS INTERNET (8/8)



Wenn ich ein neues Spiel auf mein Handy lade, muss die Soundqualität gut sein.

Mit einem Handschuh kann ich mein Handy vor fremden Zugriffen schützen.

„Schicke diese Nachricht an mindestens 10 Personen weiter.“  
Ich mache das sofort.

Durch Cookies wird gespeichert, welche Internetseite du besuchst.

Die Werbung die du Online siehst, entspricht deinen Interessen.

Auf den Apps gibt es Einstellungen, die dir helfen sicherer im Internet zu sein.

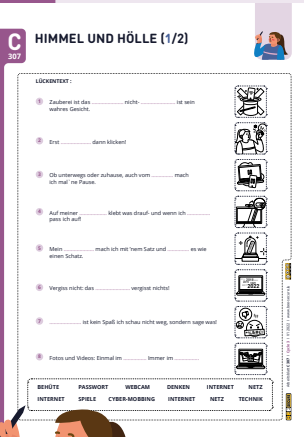
Du solltest nur Spiele aus dem offiziellen App-Store oder Google Play -Store herunterladen.



# HIMMEL UND HÖLLE

**THEMEN**

Internet, Fotos  
Cyber-Mobbing, Passwort

**40 MINUTEN****METHODE(N)**  
Spiel, Memory**C307**

Arbeitsblatt C307  
Cycle 3 - v1 2022

**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**

Medienkompass

- 4.2** Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen
- 5.1** Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren
- 5.2** Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren

**MATERIAL**

Buntstifte, Schere

**ZIELE**

Am Ende der Aktivität:

- 1** kennen die Kinder einige Sicherheitsregeln;
- 2** können die Kinder sich die Sicherheitsregeln durch Sprüche und Reime einprägen.

**ABLAUF**

- 1** Der Lehrer teilt das Arbeitsblatt aus. Er geht mit den Schülern die Wörter in der unten abgebildeten Box durch. Nun sollen die Kinder paarweise die fehlenden Wörter in die richtigen Sätzen einfügen. Eine Verbesserung findet an der Tafel statt. Der Lehrer kann Gebenenfalls nachhelfen..
- 2** Die Kinder können nach der Anleitung „Himmel und Hölle“ basteln. Illustrationen dürfen bunt ausgemalt werden. Das Spiel wird jeweils zu zweit gespielt. Beim Umlappen von bspw. Türchen „7“ muss das Kind den richtigen Satz zu der abgebildeten Illustration sagen. Es kann am Anfang auf die Sätze von dem Arbeitsblatt zurückgreifen. Je öfter es gespielt wird, desto weniger sind die Kinder von den fertig geschriebenen Sätzen abhängig.

**MERKEN:**

Einstellungen alleine bieten keinen kompletten Schutz. Auch ein adäquates (sicheres und verantwortungsbewusstes) Verhalten ist notwendig, hierfür sind Regeln für die Sicherheit hilfreich.

**NÜTZLICHE LINKS:**

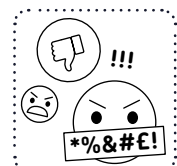
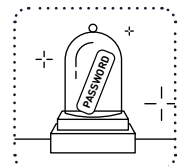
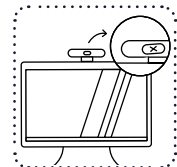
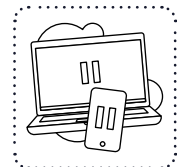
- **Ratgeber:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren  
[www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)

# HIMMEL UND HÖLLE (1/2)



LÜCKENTEXT :

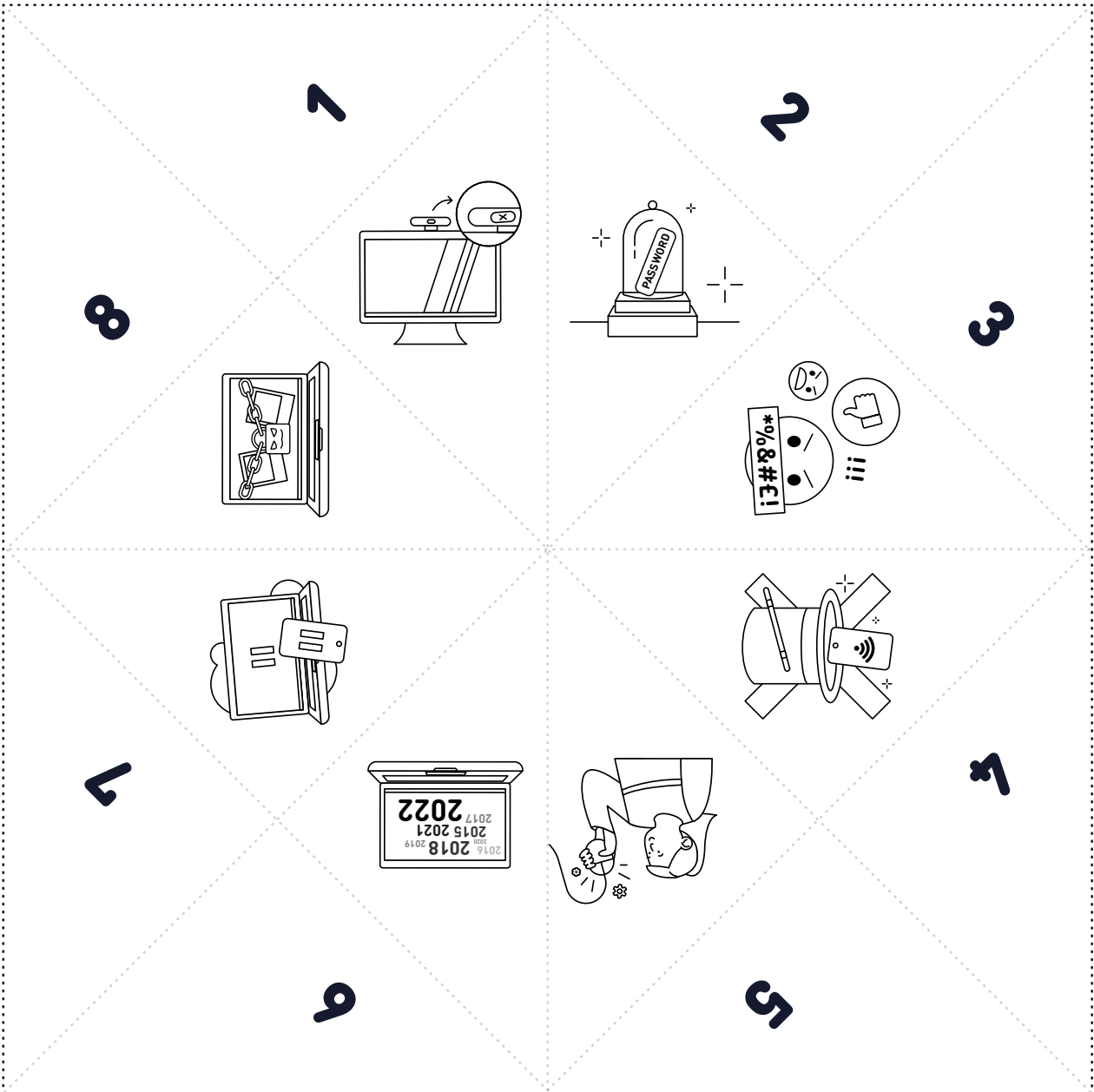
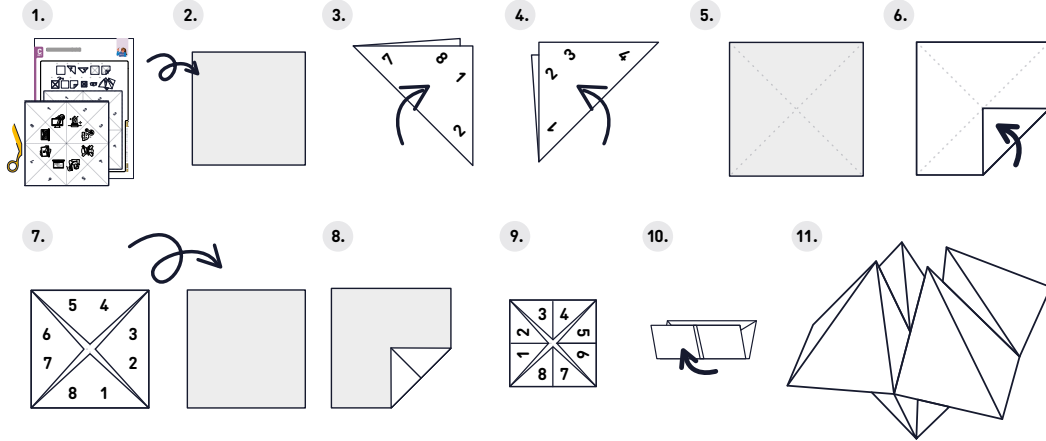
- 1 Zauberei ist das..... nicht- ..... ist sein wahres Gesicht..
- 2 Erst ..... dann klicken!
- 3 Ob unterwegs oder zuhause, auch vom ..... mach ich mal`ne Pause.
- 4 Auf meiner ..... klebt was drauf- und wenn ich ..... ass ich auf!
- 5 Mein ..... mach ich mit `nem Satz und ..... es wie einen Schatz.
- 6 Vergiss nicht: das ..... vergisst nichts!
- 7 ..... ist kein Spaß ich schau nicht weg, sondern sage was!
- 8 Fotos und Videos: Einmal im ..... Immer im .....



BEHÜTE	PASSWORT	WEBCAM	DENKEN	INTERNET	NETZ
INTERNET	SPIELE	CYBER-MOBING	INTERNET	NETZ	TECHNIK



# HIMMEL UND HÖLLE (2/2)



# APPS UND SERVER



## THEMEN

Server, Smartphone, WLAN



20 - 45 MINUTEN

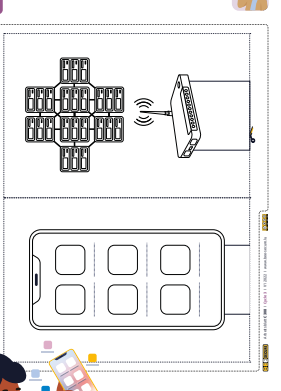


## METHODE(N)

Spiel

C308

### APPS UND SERVER



Arbeitsblatt C308  
Cycle 3 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

**2.2** Daten, Informationen und digitale Inhalte teilen und publizieren

**3.1** Digitale Inhalte erstellen

**5.2** Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren



## MATERIAL

Buntstifte, Schere



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass sich Apps mit dem Server des Herstellers verbinden können;
- 2 verstehen die Kinder, wieso es wichtig ist seriöse Apps zu nutzen;
- 3 wissen die Kinder, dass sie die Internet Verbindung an -und abschließen können.



## ABLAUF

- 1 Die Lieblings-Apps von den Kindern benennen lassen und an die Tafel schreiben. Apps gemeinsam mit den Kindern sortieren in eine Tabelle nach Funktion der App: chatten/ kommunizieren; spielen; Musik hören; Fotos machen; sonstige.
- 2 Das Smartphone ausschneiden und jede App in eigener Farbe ausmalen lassen. Kinder können wahlweise echte oder erfundene Apps malen, den (erfundenen) Namen der App unter jeweilige App schreiben lassen.

**Erklären:** Zu jeder App gibt es einen Server des Herstellers/Anbieters. Die meisten Apps verschicken ihre Daten (z. B. Fotos) auf den Server des Anbieters, wo diese gespeichert werden oder greifen auf Daten des Servers zurück. Kinder sollen Server zu ihren Apps aussuchen und diese in der passenden Farbe ausmalen. Durch die Internetverbindung werden die Daten übertragen, die Verbindung kann aktiviert oder deaktiviert werden. Die jeweiligen, eigentlich unsichtbaren „Datenflüsse“ von der App zum Server ebenfalls farblich ausmalen lassen. Die Netzkabel zum Server dürfen auch farblich gemalt werden.

Ausgeschnittenes Smartphone „online schalten“, indem es mit dem Router verbunden wird.

- 3 Fazit ziehen: siehe Lernziele.

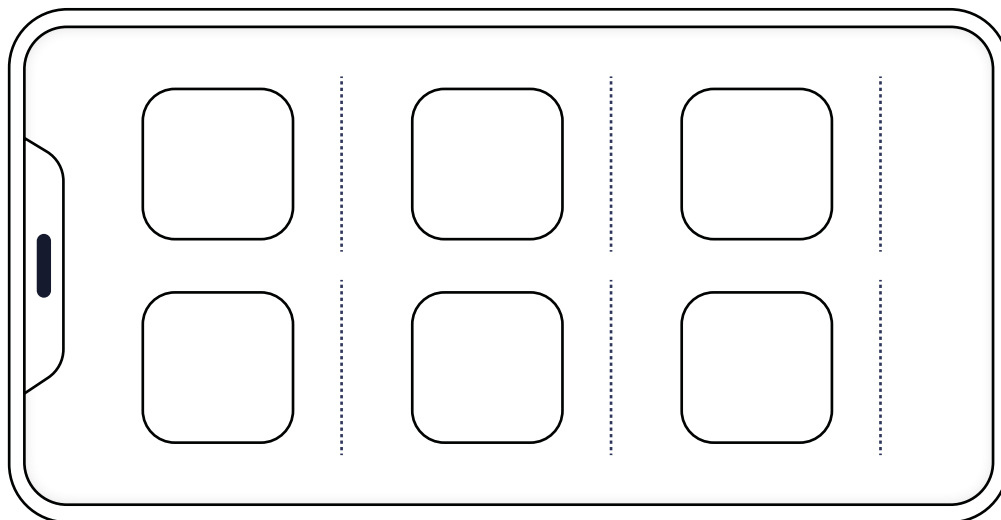
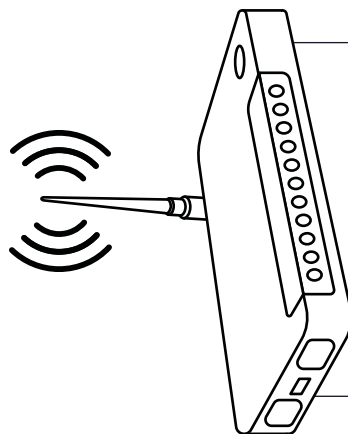
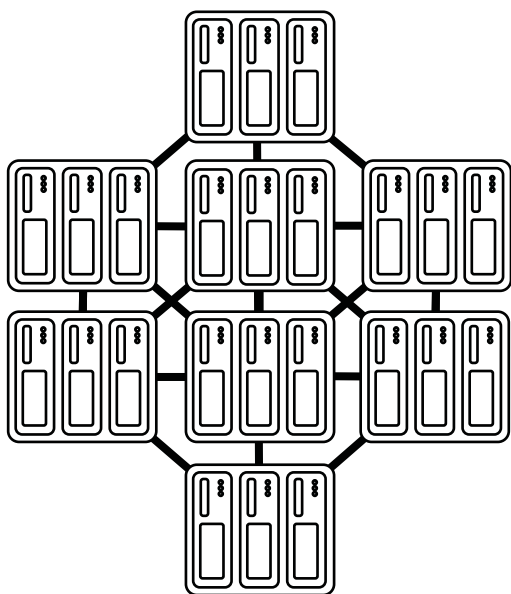
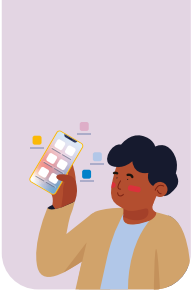
## MERKEN:

Einstellungen alleine bieten keinen kompletten Schutz. Auch ein adäquates (sicheres und verantwortungsbewusstes Verhalten) gilt es zu beachten, hierfür sind Regeln für die Sicherheit hilfreich.



## NÜTZLICHE LINKS:

- **Ratgeber** : Bildschirme in der Familie  
[www.bee-secure.lu/bildschirme-in-der-familie](http://www.bee-secure.lu/bildschirme-in-der-familie)





# CYCLE 4

	SEITE	NUMMER	AKTIVITÄT	THEMEN
<b>CYCLE 4</b>	26	401	Happy End... oder doch nicht?	<i>Cyber-Mobbing</i>
	27	402	Passwörter	<i>Passwortschutz, Schutz der Privatsphäre</i>
	28	403	Das Interview	<i>Entwicklung von Technologien und Medien</i>
	29	404	Challenges - Alles nur Spaß?	<i>Online Challenges</i>
	30	405	Kettenbriefe	<i>Kettenbriefe, unangemessene Inhalte</i>
	31	406	Regeln gestalten - Wie ich mich optimal schützen kann	<i>Schutz der Privatsphäre, unangemessene Inhalte, Cyber-Mobbing, Netiquette</i>
	32	407	Positives und Negatives	<i>(un)angemessene Inhalte</i>
	33	408	Frag doch das Internet!	<i>Suchmaschinen, Internetrecherche</i>

# HAPPY END... ODER DOCH NICHT?

**THEMA**  
Cyber-Mobbing

**45 MINUTEN**

**METHODE(N)**  
Rollenspiel

C401

**HAPPY END ...  
ODER DOCH NICHT?**



Arbeitsblatt C401  
Cycle 4 - v1 2022

**VERBINDUNGEN ZUR  
MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

- 2.1** Mit anderen zusammenarbeiten
- 2.3** Angemessene Ausdrucksformen verwenden
- 5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren

**MATERIAL**  
Arbeitsblatt, 3 Rollen-Etiketten (Opfer, Zeuge, Täter) Zusätzliches Material: Malstifte, Schreibzeug



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 wissen die Kinder, wie man sich als Opfer oder Zeuge einer Cyber-Mobbing-Situation verhält;
- 2 wissen die Kinder, wie man sich bei einem Kontrollverlust über geteilte Inhalte verhält.



## ABLAUF

- 1 Geben Sie jedem Kind ein Arbeitsblatt und weisen Sie 4 Kindern eine Rolle zu (sie spielen die Rollen von Lucy, Carole, Alex und Raoul). Bitten Sie sie, die Geschichte laut vorzulesen.
- 2 Fragen Sie die Kinder dann, welche Person(en) in der Geschichte Täter, Zeuge oder Opfer von Cyber-Mobbing ist/sind. Verteilen Sie die Rollen-Etiketten an die Kinder, die die jeweiligen Personen gespielt haben.
- 3 Starten Sie mithilfe der folgenden Fragen eine Diskussion:
  - Was ist passiert? Was hat Lucy gemacht?
  - Wie hat sich Carole gefühlt, als sie das Foto gesehen hat?
  - Was denkt ihr über Lucys Verhalten?
  - Waren die Kommentare unter dem Foto nett?
- 4 Sobald die Diskussion vorbei ist, teilen Sie die Klasse in 4er-Gruppen: Jede Gruppe denkt sich das Ende der Geschichte aus. Dann stellt jede Gruppe den restlichen Teilnehmenden ihre Geschichte vor. Jedes Kind aus der Gruppe spielt eine Person.

## MERKEN:

Wenn ihr Opfer von Cyber-Mobbing werdet:

- Antwortet nicht auf die Nachrichten.
- Bittet die Personen, die euer Foto oder Video gesehen haben, es nicht zu teilen und es zu löschen.
- Sammelt Beweise (Screenshots).
- Ihr könnt die Funktionen „melden“ und „blockieren“ auf der Social-Media-Plattform nutzen.
- Wendet euch an einen Erwachsenen, dem ihr vertraut (Eltern, Erzieher, Lehrer usw.).



## NÜTZLICHE LINKS:

- ▶ **App:** Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App  
[www.bee-secure.lu/de/tool/erste-hilfe-app-fuer-cyber-mobbing](http://www.bee-secure.lu/de/tool/erste-hilfe-app-fuer-cyber-mobbing)
- ▶ **Ratgeber:** Bist du Opfer von Cyber-Mobbing?  
[www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-ratgeber-leichte-sprache](http://www.bee-secure.lu/cyber-mobbing-ratgeber-leichte-sprache)

# HAPPY END ... ODER DOCH NICHT?



LUCY

„Ich habe mich mit meiner besten Freundin Carole gestritten. Carole hat sich in Alex verliebt, dabei war ich als Erste in ihn verliebt. Und jetzt kommentiert er alle ihre Fotos. Er schreibt zum Beispiel: ‚Super schön‘, ‚Du hast wahnsinnig tolle Augen‘ oder ‚Ich liebe dein Lächeln‘. Das nervt mich echt, vor allem kennt Carole Alex nur, weil ich sie gebeten habe, ihm meinen Brief zu geben! Jetzt hat er sich in sie verliebt und nicht in mich! Also hatte ich eine Idee ... Ich habe der Verräterin mit meinem Telefon eine Lektion erteilt!“



CAROLE

„Ich habe nicht verstanden, was mit Lucy los ist. Ich habe ihr einen Gefallen getan und Alex ihren Liebesbrief gegeben. Dann ist er mir auf Instagram gefolgt. Ich habe ihn auch abonniert, und seitdem kommentiert er die ganze Zeit meine Fotos. Das ist mir egal, weil es für mich nicht wichtig ist. Aber Lucy verhält sich mir gegenüber anders, und plötzlich ist auf ihrem Instagram-Profil ein schreckliches Foto von mir aufgetaucht. Da hat alles angefangen ...“



ALEX

„Letztens hat Carole mir einen Brief von einer gewissen Lucy gebracht. Ich habe ihn gelesen, aber ehrlich gesagt hat es mich nicht wirklich interessiert. Ich war dann am Wochenende bei einem Freund, und anscheinend hat mein kleiner Bruder sich auf meinem Tablet in mein Instagram-Konto eingeloggt. Er hat alle möglichen Leute abonniert und sogar Fotos kommentiert. Weil ich nicht zu Hause war, habe ich nicht sofort gesehen, was er gemacht hat.“



RAOUL

„Lucy, Carole und Alex gehören nicht zu meinen engen Freunden, aber da wir auf die gleiche Schule gehen, folgen wir uns gegenseitig auf Social Media. Samstagabend habe ich auf Instagram sofort das schreckliche Bild von Carole auf Lucys Account gesehen. Dann habe ich die ganzen wirklich gemeinen Kommentare gesehen ... Ich musste daran denken, wie sich Carole wohl gefühlt hat, als sie dieses Foto und die schlimmen Sätze gesehen hat, vor allem, weil sie ein fröhliches und wirklich nettes Mädchen ist ... Ich habe dann gedacht, dass ich sofort etwas tun muss!“



# PASSWÖRTER



## THEMEN

Passwörter, Schutz der Privatsphäre



40 MINUTEN



## METHODE(N)

Diskussion, Gruppenspiel, individuelle Reflexion



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 wissen die Kinder, wie man ein sicheres Passwort erstellt;
- 2 wissen die Kinder, dass empfohlen wird, für jedes Konto ein anderes, einzigartiges Passwort zu verwenden.



## ABLAUF

- 1 Diskutieren Sie mit den Kindern darüber, ob sie bereits in den sozialen Netzwerken aktiv sind, ein Konto erstellt und sich ein Passwort ausgedacht haben. Bitten Sie sie, die Hand zu heben, wenn sie glauben, dass sie ein sicheres Passwort erstellt haben.
- 2 Bilden Sie 3 bis 4 Gruppen und teilen Sie pro Gruppe ein Set mit Etiketten aus. Jede Gruppe teilt ihren Tisch in zwei Spalten, eine für starke und eine für schwache Passwörter. Jede Gruppe überlegt, ob das jeweilige Passwort ein starkes oder schwaches ist und legt es in die entsprechende Spalte.
- 3 Legen Sie gemeinsam mit den Kindern die 5 Kriterien für ein sicheres Passwort fest: mindestens 12 Zeichen, Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen.
- 4 Gehen Sie die verschiedenen Etiketten durch und bitten Sie die Kinder, sich im Raum zu positionieren, je nachdem, ob sie das genannte Passwort als stark oder schwach einschätzen.
- 5 Teilen Sie das Arbeitsblatt an die Kinder aus und bitten Sie sie, es auszufüllen. Korrigieren Sie das Arbeitsblatt gemeinsam.

C402

### PASSWÖRTER (2/2)

Ein sicheres Passwort enthält Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen und hat mindestens 12 Zeichen. Das Prinzip lautet je länger, desto sicherer! Welche der folgenden Passwörter sind sicher? Kreuze sie an!

0123456    Ichweh@StiLueEmburg    22.01.2006

Julia16    MiMäppl852021    1PaWjür36Eckhnto

2. Markiere unter den folgenden Sätzen die richtigen Aussagen an:

- Ein sicheres Passwort muss lang sein.
- Meine beibehalten als Passwort zu verwenden, ist eine gute Idee.
- Ich kann mein Passwort an einem leicht erreichbaren Ort aufbewahren.
- Mein Passwort muss aus mindestens 2 Zeichen bestehen.

3. Erstelle 3 sichere Passwörter, indem du die Regel der 5 Kriterien erfüllst. Nimm anschließend an einem Schüler aus der Gruppe teil.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



Arbeitsblatt C402  
Cycle 4 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

4.1

Geräte schützen

4.2

Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen



## MATERIAL

Etikettenset „Passwörter“ (1 Set pro Gruppe), Arbeitsblatt

## MERKEN:

Je länger ein Passwort ist, desto sicherer ist es. Legt für jedes Konto ein sicheres und einzigartiges Passwort an. Zusätzlich zu den 5 Kriterien solltet ihr vermeiden, persönliche Informationen in das Passwort aufzunehmen.



## NÜTZLICHE LINKS:

- **Tool:** Die Güte eines Passwortes testen

[www.bee-secure.lu/de/tool/die-guete-eines-passwortes-testen](http://www.bee-secure.lu/de/tool/die-guete-eines-passwortes-testen)



17052003

Sophie18Diekirch

DieSupp3istSuperl3cker!

JaJaNeinNein

Diekatz3isstk4tzenfutter



1234abcd

ArnaudWeber1403

1sicherespassw0rt#

**STARKES PASSWORT**

**SCHWACHES PASSWORT**





1

Ein sicheres Passwort enthält Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen und hat mindestens 12 Zeichen. Das Prinzip lautet: Je länger, desto sicherer! Welche der folgenden Passwörter sind sicher? Kreise sie ein!

0123456  
Julie14

Ichw0hn3inLux€mburg  
MfdapeL&S2021

22.01.2006  
1Pwfürj3d€sk0nto

2

Kreuze unter den folgenden Sätzen die richtigen Aussagen an:

- Ein sicheres Passwort muss lang sein.
- Meine Adresse als Passwort zu verwenden, ist eine gute Idee.
- Ich kann mein Passwort an meine beste Freundin weitergeben.
- Man muss seine Passwörter sicher aufbewahren.
- Mein Passwort muss aus mindestens 4 Zeichen bestehen.



3

Erfinde 3 sichere Passwörter, indem du die Regel der 5 Kriterien einhältst. Sprich anschließend mit einem Schüler aus der Gruppe darüber.

1. ....
2. ....
3. ....



# DAS INTERVIEW



## THEMA

Entwicklung von Technologien und Medien



35 MINUTEN



## METHODE(N)

Interview, Diskussion

C403

**C** 403 **DAS INTERVIEW TECHNOLOGIEN UND GERÄTE**

**FÜHRE EIN INTERVIEW MIT EINER ÄLTEREN PERSON IN DEINEM UMFELD DURCH (10 BIS 70 JAHRE)**

Deutlichkeit der befragten Person: \_\_\_\_\_

Datum des Interviews: \_\_\_\_\_

**1** Welche Geräte und Technologien gibst du, wie du sie meistens benutzt? (Zum Beispiel: Wie nutzt du deine 'Facebook' Kontakte? Wie nutzt du dich Internet? Wozu nutzt du Google?)

**2** Siehst du diese Technologien und Geräte Vor- und Nachteile? Wie finden die Leute diese Technologien und Geräte sinnvoll?

**3** Warten die Leute damals Zweifel an den Geräten und Technologien?

**4** Benutzt du aktuelle Technologien und Geräte? Wenn ja, welche?

**5** Findest du daran Vor- und Nachteile? Was gefällt dir oder gefällt dir nicht?

Arbeitsblatt C403  
Cycle 4 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

5.2

Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren

5.3

Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



## MATERIAL

Arbeitsblatt, Stift



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass Technologien sich ständig weiterentwickeln;
- 2 sind sich die Kinder bewusst, dass jede Technologie ihre Vor- und Nachteile hat.



## ABLAUF

- 1 Fragen Sie die Kinder, welche Geräte und Technologien sie benutzen (Tablet, Internet, Konsole usw.). Fragen Sie sie danach, welche Geräte die Erwachsenen in ihrem Umfeld benutzen, und ob es sie schon gab, als die Erwachsenen in ihrem Alter waren. Zählen Sie auch auf, was die Kinder an diesen Geräten am meisten schätzen.
- 2 Bitten Sie die Kinder, ein Interview mit einem Erwachsenen in ihrem Umfeld durchzuführen, indem sie sich auf das ausgeteilte Arbeitsblatt beziehen.

**Tip:** Planen Sie in Ihrer Einrichtung einen Moment ein, in dem die Kinder die (Groß-)Eltern und Erzieher befragen können.

- 3 Sobald alle Interviews fertig sind, bitten Sie die Kinder, die erhaltenen Informationen auf ein großes Blatt oder an die Tafel zu schreiben. Starten Sie mit Hilfe der folgenden Fragen eine Diskussion:
  - Was mögt ihr (nicht) an den aktuellen Technologien?
  - Ist eure Meinung anders als die der Erwachsenen, die ihr befragt habt?
  - Welche Vor- und Nachteile haben die aktuellen Technologien und Geräte? Sind es die gleichen wie früher?

## MERKEN:

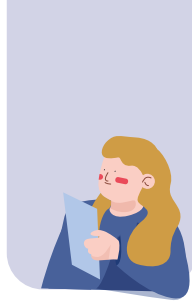
Technologien und Geräte haben sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt und entwickeln sich heutzutage noch immer weiter, und zwar sehr schnell. Die aktuellen Technologien haben Vor- und Nachteile, genau wie ältere Technologien.



## NÜTZLICHE LINKS:

- ▶ **Ratgeber:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren [www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)

# DAS INTERVIEW TECHNOLOGIEN UND GERÄTE



## FÜHRE EIN INTERVIEW MIT EINER ÄLTEREN PERSON IN DEINEM UMFELD DURCH (40 À 70 ANS)



Geburtsjahr der befragten Person: .....

Datum des Interviews: ..... / ..... / .....

**1** Welche Geräte und Technologien gab es, als du in meinem Alter warst? (Zum Beispiel: Wie hast du deine Freunde kontaktiert? Wie hast du dich informiert? Womit hast du gespielt?)

.....  
.....

**2** Hatten diese Technologien und Geräte Vor- und Nachteile? Wie fanden die Leute diese Technologien und Geräte damals?

.....  
.....

**3** Hatten die Leute damals Zweifel an den Geräten und Technologien?

.....  
.....

**4** Benutzt du aktuelle Technologien und Geräte? Wenn ja, welche?

.....  
.....

**5** Findest du daran Vor- und Nachteile? Was gefällt dir oder gefällt dir nicht?

.....  
.....





# CHALLENGES

## - ALLES NUR SPASS?



**THEMA**  
Online Challenges



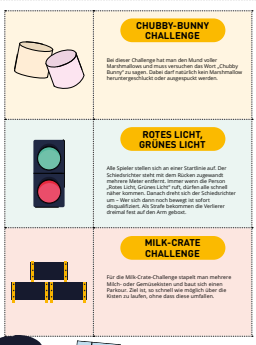
**45 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Positionsspiel, Diskussion

C404

**CHALLENGES**  
- ALLES NUR SPASS? (1/2)



Arbeitsblatt C404  
Cycle 4 - v1 2022



**VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

**5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



**MATERIAL**  
Plastikflasche zu 1/3 mit Wasser gefüllt, Challenge-Karten (Anhang)

Diese Aktivität wurde mit freundlicher Genehmigung von klicksafe für diesen Leitfaden übernommen und grafisch bearbeitet.



### ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, dass Challenges riskant sein können;
- 2 wissen die Kinder, dass sie „Nein“ sagen können.



### ABLAUF

- 1 Führen Sie zu Beginn eine kleine Challenge in der Klasse durch, bei der es um Geschicklichkeit geht: Die „Bottle Flip Challenge“. Man nimmt die Flasche am Flaschenhals und versucht sie beim Werfen so zu rotieren, dass sie bei der Landung stehen bleibt.
- 2 Werten Sie anschließend die Challenge aus. Was sind Challenges? Wie fühlt man sich, wenn man es geschafft/nicht geschafft hat? Wieso sind Challenges so interessant? Welche Challenges kennt ihr?
- 3 Verteilen Sie die Karten an die Gruppe. Die Teilnehmer sollen nun die verschiedenen Challenges entlang einer Skala die von „harmlos“ bis „gefährlich“ geht positionieren.
- 4 Diskutieren Sie nun die Positionierung der Karten. Gibt es unterschiedliche Meinungen? Unter welchen Umständen kann eine harmlose Herausforderung gefährlich werden und umgekehrt? Als Hilfe können bestimmte Aspekte genannt werden: das Wettbewerbsprinzip, Verletzungsgefahr, Überforderung oder Ekel, Angst, Ausschluss aus der Gruppe oder auch Demütigung.
- 5 Welche Aspekte sollten Challenges haben, die allen Kindern und Jugendlichen guttun und Spaß machen? Zum Abschluss kann noch eine „Aushalten - nicht Lachen Challenge“ durchgeführt werden. Hierbei stellen sich jeweils zwei Kinder gegenüber und schauen sich an: wer als erster lacht, verliert.

### MERKEN:

Seid vorsichtig: Wenn ihr euch dazu entscheidet, an einer Challenge teilzunehmen, so tut dies niemals alleine. Manchmal schätzt man etwas als harmlos ein, was sich später doch als gefährlich herausstellt. Sprecht am besten mit einer erwachsenen Vertrauensperson vorher darüber, ob eine bestimmte Challenge für euch gefährlich werden kann. Nicht jeder Internetnutzer kann die Gefährlichkeit einer Challenge immer richtig einschätzen. Bitte schützt auch andere, indem ihr keine gefährlichen Challenges in sozialen Netzwerken verbreitet.

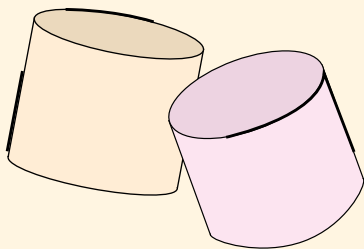


### NÜTZLICHE LINKS:

- **Neue Unterrichtseinheit:** Challenges – Alles nur Spaß???  
[www.klicksafe.de/news/neue-unterrichtseinheit-challenges-alles-nur-spass](http://www.klicksafe.de/news/neue-unterrichtseinheit-challenges-alles-nur-spass)

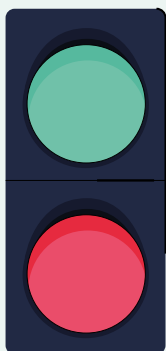
Achtung: Diese Aktivität versucht das Thema mitsamt seinen Chancen und Risiken zu behandeln, ohne damit eine bestimmte Challenge im Detail zu thematisieren. Sollte eine spezifische Challenge bei den Kindern Thema sein, kann man einen Elternabend zu diesem Thema organisieren.

# CHALLENGES - ALLES NUR SPASS? (1/2)



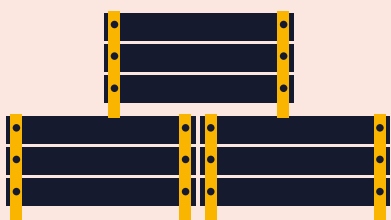
## CHUBBY-BUNNY CHALLENGE

Bei dieser Challenge hat man den Mund voller Marshmallows und muss versuchen das Wort „Chubby Bunny“ zu sagen. Dabei darf natürlich kein Marshmallow heruntergeschluckt oder ausgespuckt werden.



## ROTES LICHT, GRÜNES LICHT

Alle Spieler stellen sich an einer Startlinie auf. Der Schiedsrichter steht mit dem Rücken zugewandt mehrere Meter entfernt. Immer wenn die Person „Rotes Licht, Grünes Licht“ ruft, dürfen alle schnell näher kommen. Danach dreht sich der Schiedsrichter um – Wer sich dann noch bewegt ist sofort disqualifiziert. Als Strafe bekommen die Verlierer dreimal fest auf den Arm geboxt.



## MILK-CRATE CHALLENGE

Für die Milk-Crate-Challenge stapelt man mehrere Milch- oder Gemüseboxen und baut sich einen Parkour. Ziel ist, so schnell wie möglich über die Boxen zu laufen, ohne dass diese umfallen.

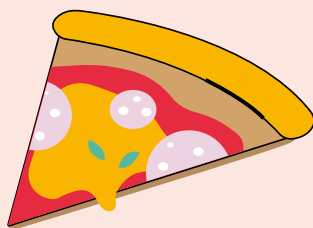


Haha!  
AhaH!**NICHT-LACHEN  
CHALLENGE**

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Eine Person fängt an, Witze zu erzählen oder andere lustige Sachen zu machen. Die andere darf nicht lachen. Sobald gelacht wird, werden die Rollen getauscht. Wer nach einer besprochenen Anzahl von Runden verloren hat, muss eine lustige Aufgabe lösen.

**BIRD-BOX  
CHALLENGE**

Man verbindet sich die Augen und versucht z.B. eine Treppe hoch-/ runterzugehen, auf einem Sportplatz zu rennen, durch die Wohnung zu laufen oder auch Fahrrad zu fahren.

**PIZZA  
CHALLENGE**

Die Spieler müssen innerhalb einer kurzen Zeit (z.B. 1 Minute) so viel Pizza wie möglich essen. Wer verliert muss ein Stück Pizza mit einem ekeligen Belag essen (z.B. wenn die Person keine Oliven mag, kommen Oliven drauf).



# KETTENBRIEFE



## THEMEN

Kettenbriefe,  
unangemessene Inhalte



60 MINUTEN



## METHODE(N)

Such- und Zuordnungsspiel

C405

### KETTENBRIEFE (1/2)

Hey, kommst du heute zum Training? 🏀 Das wird sicher cool!

👉 Das ist Freggi! Freggi hijft zu allen Menschen, die er gerne hat. 🐶🐶🐶  
Lass Freggi zu den Menschen hüpfen, die dir wichtig sind – auch zu mir, wenn ich dir was bedeute. 🐶🐶🐶

Sende mir das 24. Bild deiner Galerie ... aber nicht schummeln. Schicke danach diese Nachricht an 8 Leute und schau, welche Bilder du bekommst. 📱📱📱

An alle Mädchen – und nur für sie!! 🌸🌸🌸  
Am 30 Juni tragen wir alle ein pinkes Oberteil. Bitte an alle Mädchen in deiner Liste weitersenden. Die Jungs werden sich wundern. 🌸🌸🌸

Arbeitsblatt C405  
Cycle 4 - v1 2022



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 verstehen die Kinder, was ein Kettenbrief ist;
- 2 lernen sie, wie man mit Kettenbriefen umgehen sollte.



## ABLAUF

Verschiedene Nachrichten (Textblätter) werden im Raum versteckt. Für jede Gruppe sind es die gleichen Blätter, nur jeweils mit einer anderen Farbe markiert.

- 1 Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt; die Gruppen sollen innerhalb einer bestimmten Zeit alle Texte mit „ihrer“ Farbe finden. Anschließend entscheiden sie, welche dieser Nachrichten sie weiterleiten und welche sie löschen möchten. Letztere kommen in den Mülleimer, die übrigen geben sie an eine andere Gruppe weiter.
- 2 Nun liest jede Gruppe die Nachrichten, die sie bekommen hat. Die Kinder können nun reflektieren, wie sie sich beim Lesen dieser Nachricht(en) fühlen.
- 3 Danach werden alle gelöschten Nachrichten besprochen. Die Absendergruppe kann erklären, warum sie sich dafür entschieden hat, diese Nachrichten nicht weiterzugeben. Was haben sie gemeinsam? Stimmt es, was darin steht? Hat schon jemand solche Nachrichten erhalten? Was wurde damit gemacht? Was bedeutet der Begriff „Kettenbrief“?
- 4 Abschließend können Kriterien entworfen werden, woran man Kettenbriefe erkennt und wann man eine Nachricht weiterschickt und wann nicht. Z. B.: Macht mir diese Nachricht Angst oder Sorgen? Kann die Nachricht andere schockieren? Stimmt es, was in der Nachricht steht?



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

1.2

Daten, Informationen und digitale Inhalte analysieren und bewerten

5.3

Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



## MATERIAL

Nachrichten-Kit, leerer  
Mülleimer

## MERKEN:

Du selbst entscheidest, ob du eine Nachricht weiterleitest oder nicht. Niemand darf dich zu etwas zwingen. Nimm dir immer etwas Zeit und nimm deine eigenen Gefühle wahr. Überlege, wie sich andere wohl fühlen werden, wenn du ihnen eine bestimmte Nachricht weiterleitest. Sprich mit einer Vertrauensperson, wenn du dir Sorgen machst oder Angst hast.



## NÜTZLICHE LINKS:

- ▶ **Kettenbriefe Überblick:**  
[www.bee-secure.lu/news/kettenbriefe](http://www.bee-secure.lu/news/kettenbriefe)
- ▶ **Arten von Kettenbriefen:**  
[www.klicksafe.de/kettenbriefe](http://www.klicksafe.de/kettenbriefe)
- ▶ **Der Kettenbrief-Chatbot von saferinternet.at:**  
[www.saferinternet.at/projekte/der-kettenbrief-chatbot](http://www.saferinternet.at/projekte/der-kettenbrief-chatbot)

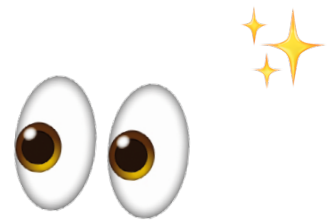


Hey, kommst du heute zum Training? 😊 Das wird sicher cool!



🐸👉 Das ist Froggi!! Froggi hüpft zu allen Menschen, die er gerne hat 🐸❤️🐸❤️  
Lass Froggi zu den Menschen hüpfen, die dir wichtig sind – auch zu mir, wenn ich dir was bedeute. 😘😘😘

Sende mir das 24. Bild deiner Galerie ... aber nicht schummeln. Schicke danach diese Nachricht an 8 Leute und schaue, welche Bilder du bekommst. 😊



An alle Mädchen – und nur für sie!! 🧒💕💕💕💕  
Am 30 Juni tragen wir alle ein pinkes Oberteil. 👚  
Bitte an alle Mädchen in deiner Liste weitersenden. 😄😄  
Die Jungs werden sich wundern. 😂😂😂😂



Es gibt neue Neonfarben für deine Emojis. Schicke diese Nachricht an 15 Kontakte und dieser Emoji wird neongrün!! 🤖  
Machst du das nicht, wird dein Account gelöscht! **XXXX**



Hast du schon von dem neuen TikTok-Trick gehört?!?! Sie sagen, wenn du dir dieses Video anschaust und likest, dann bekommst du 50 Follower mehr! Erzähl auch deinen Freunden von diesem coolen Trick!

[www.tikitoki.com](http://www.tikitoki.com)



Wenn du deine Mama liebst, dann schicke diese Nachricht an 20 Leute. Ein Mädchen hat das ignoriert und ihre Mama ist binnen 365 Tagen gestorben. Sorry, ich kann das nicht ignorieren, weil ich meine Mama liebe. ❤️  
Schäme dich, wenn du das nicht machst! 😡🔫



**✗ Achtung ✗**

Hast du es schon gehört?!?!?!? 🤖🤖🤖🤖

Nächsten Mittwoch kommen Killerclowns zu uns. Im Moment verbreiten sie sich in USA, Afrika, und bald auch Europa.

Luxemburg ist als Nächstes dran. Das ganze Land ist schon in Angst und Schrecken versetzt. Hast du auch Angst?? 🤖🤖🤖🤖🤖

Hallo, ich bin Theresa Figaldo. Heute ist das 26. Jahr, dass ich tot bin. Wenn du das nicht an 20 Leute weiterschickst, schlaf ich ab heute in deinem Bett. **FÜR IMMER!! SCHICK DAS LIEBER WEITER! ES STIMMT WIRKLICH!** ...sonst bringe ich dich um! 🤖🤖🤖🤖

# REGELN GESTALTEN - WIE ICH MICH OPTIMAL SCHÜTZEN KANN



**THEMEN**  
Schutz der Privatsphäre,  
Cyber-Mobbing,  
unangemessene Inhalte,  
Netiquette



**60 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Besprechung, Gruppenarbeit,  
Basteln-Zeichnen

C406

**C406**  
**REGELN GESTALTEN (1/2)**  
**WIE ICH MICH OPTIMAL SCHÜTZEN KANN**

Die Kinder sollen die Lösungen den Situationen zuordnen.

**SITUATIONEN**

1. Du hast einen Unbekannten auf Facebook angeschrieben, weil er dich von einem Dating-Portal kennt.
2. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
3. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
4. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
5. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
6. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
7. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
8. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
9. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
10. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
11. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
12. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
13. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
14. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
15. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.
16. Du hast einen neuen Bekannten mitgebracht und willst das aufgeben, weil du dich nicht wohlfühlst.

**LÖSUNGEN**

1. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
2. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
3. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
4. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
5. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
6. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
7. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
8. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
9. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
10. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
11. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
12. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
13. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
14. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
15. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.
16. Ich habe persönliche Angaben an, auch nicht meine Telefonnummer.

Arbeitsblatt C406  
Cycle 4 - v1 2022



**VERBINDUNGEN ZUR  
MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

- 1.2 Daten, Informationen und digitale Inhalte analysieren und bewerten
- 2.3 Angemessene Ausdrucksformen verwenden
- 3.2 Urheberrechte kennen und anwenden
- 4.1 Geräte schützen
- 4.2 Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen
- 5.2 Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren
- 5.3 Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



**MATERIAL**  
Situationsblatt, Lösungsblatt,  
Magnete, Abwischbarer Stift



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 kennen die Kinder Sicherheitsregeln und können diese nachvollziehen;
- 2 können die Kinder bekanntes Wissen erweitern und visualisieren (Plakat);
- 3 wissen die Kinder, dass Einstellungen alleine keinen kompletten Schutz bieten. Hierzu braucht es auch ein adäquates Verhalten.



## ABLAUF

- 1 Sammlung an der Tafel: Was sind Sicherheitsregeln im Internet? (Wozu braucht man sie?) Welche negativen Erfahrungen habt ihr selber/Freunde schon beim Spielen oder Chatten gemacht? Welche Sicherheitsregeln kennt ihr bzgl. sicherem Chatten und Spielen im Internet? Die Sicherheitsregeln können an der Tafel in zwei Kategorien unterteilt werden:
  - a. Technische Sicherheit = Einstellungen
  - b. Verhaltensregeln = verantwortungsbewusster Umgang im Internet
 Die Lehrkraft erklärt den Kindern den genauen Unterschied zwischen den beiden Sicherheitsregeln. Der Lehrer notiert die Regeln, die von den Schülern genannt werden.
- 2 Das Arbeitsblatt wird ausgeteilt. Die Kinder setzen sich nun paarweise zusammen und sollen sich überlegen, wie man die unterschiedlichen Situationen hätte vermeiden können. Die erste Situation wird zusammen in der Klasse mit dem Lehrer beantwortet. Die Kinder schreiben die Lösung auf
- 3 Die Kinder arbeiten nun paarweise an dem Arbeitsblatt, sie sollen die passenden Lösungen (1 – 16) zu den Situationen (a – n) finden. Mehrere Lösungen können zutreffen. Die Verbesserung erfolgt an der Tafel.
- 4 Die Kinder dürfen nun in Zweiergruppen eine Collage zu ihrem neuen Wissen gestalten. Fotos können aus diversen Zeitungen ausgeschnitten und beschriftet werden. Die Kinder können ebenfalls Bilder dazu malen. Die Bilder können nachher im Klassenraum aufgehängt werden

## MERKEN:

Einstellungen alleine bieten keinen kompletten Schutz. Auch ein adäquates sicheres und verantwortungsbewusstes Verhalten) gilt es zu beachten, hierfür sind Regeln für die Sicherheit hilfreich.



## NÜTZLICHE LINKS:

- ▶ **Guide:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren  
[www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)

# REGELN GESTALTEN (1/2) WIE ICH MICH OPTIMAL SCHÜTZEN KANN



Die Kinder sollen die Lösungen den Situationen zuordnen.

## SITUATIONEN

a	Du wirst von einem Unbekannten auf Facebook angeschrieben, weil er dich vom Online-Gaming kennt.			
b	Du bekommst einen seltsamen Link geschickt und wirst dazu aufgefordert diesen anzuklicken.			
c	Du kannst nachts nicht mehr einschlafen, weil du tagsüber zu viel am Handy warst.			
d	Du bekommst täglich fiese Nachrichten geschickt.			
e	Dein bester Freund ist wütend auf dich, weil du ein lustiges Bild von ihm verschickt hast.			
f	Du wirst von einem Unbekannten auf deine Reise angesprochen.			
g	Du bekommst von einer Freundin einen Link geschickt, sie fordert dich auf, ihn anzuklicken.			
h	Du wurdest auf Roblox blockiert, weil du deinen Spielpartner beschimpft hast.			
i	Dein Passwortzettel wurde von jemandem gefunden.			
j	Du siehst ein Video von dir beim Online-Gaming. Auf den soziale n Medien wird sich lustig über dich gemacht.			
k	Du siehst ein persönliches Foto von dir im Netz.			
l	Du triffst dich mit einem Unbekannten, der viel älter ist, als du dachtest.			
m	Du bekommst einen Kettenbrief, in dem steht, dass du diese Nachricht weiterleiten sollst, ansonsten wird sich dein Haustier verletzen.			
n	Du siehst, dass jemand in deinem Namen etwas auf Facebook geteilt hat.			

## LÖSUNGEN

- Vergewissere dich, dass du deine Kamera am PC zugeklebt hast.
- Melde gefährliche Nachrichten einem Erwachsenen oder auch der App.
- Teile deine Bildschirmzeit gut ein.
- Rede mit einem Erwachsenen über Sachen im Internet, die dich verunsichern.
- Denke zuerst nach, bevor du klickst!
- Sei nett in Online-Chats.
- Verschicke keine Nacktfotos..
- Benutze immer einen Spitznamen, wenn du im Internet unterwegs bist.
- Gib keine persönlichen Angaben an, auch nicht deinen Standort.
- Passe auf, welche Bilder du von dir oder anderen teilst oder auch versendest.
- Akzeptiere keine Unbekannten in irgendwelchen Online-Chats.
- Glaube nicht alles, was du im Internet siehst und liest.
- Denke dir ein sicheres Passwort aus.
- Triff dich nie mit einer unbekanntem Person aus dem Internet.
- Vergiss nicht: Das Internet vergisst nichts.
- Verstecke dein Passwort sehr gut.





# REGELN GESTALTEN (2/2)

## WIE ICH MICH OPTIMAL SCHÜTZEN KANN



Lösungsblatt für den Lehrer

### SITUATIONEN

a	Du wirst von einem Unbekannten auf Facebook angeschrieben, weil er dich vom Online-Gaming kennt.	11	9	8
b	Du bekommst einen seltsamen Link geschickt und wirst dazu aufgefordert diesen anzuklicken.	5	12	
c	Du kannst nachts nicht mehr einschlafen, weil du tagsüber zu viel am Handy warst.	3		
d	Du bekommst täglich fiese Nachrichten geschickt.	2	4	
e	Dein bester Freund ist wütend auf dich, weil du ein lustiges Bild von ihm verschickt hast.	15	10	
f	Du wirst von einem Unbekannten auf deine Reise angesprochen.	9		
g	Du bekommst von einer Freundin einen Link geschickt, sie fordert dich auf, ihn anzuklicken.	5	12	
h	Du wurdest auf Roblox blockiert, weil du deinen Spielpartner beschimpft hast.	6		
i	Dein Passwortzettel wurde von jemandem gefunden.	16		
j	Du siehst ein Video von dir beim Online-Gaming. Auf den soziale n Medien wird sich lustig über dich gemacht.	1	4	
k	Du siehst ein persönliches Foto von dir im Netz.	7	10	15
l	Du triffst dich mit einem Unbekannten, der viel älter ist, als du dachtest.	11	14	
m	Du bekommst einen Kettenbrief, in dem steht, dass du diese Nachricht weiterleiten sollst, ansonsten wird sich dein Haustier verletzen.	12	4	5
n	Du siehst, dass jemand in deinem Namen etwas auf Facebook geteilt hat.	13	16	

### LÖSUNGEN

- Vergewissere dich, dass du deine Kamera am PC zugeklebt hast.
- Melde gefährliche Nachrichten einem Erwachsenen oder auch der App.
- Teile deine Bildschirmzeit gut ein.
- Rede mit einem Erwachsenen über Sachen im Internet, die dich verunsichern.
- Denke zuerst nach, bevor du klickst!
- Sei nett in Online-Chats.
- Verschicke keine Nacktfotos..
- Benutze immer einen Spitznamen, wenn du im Internet unterwegs bist.
- Gib keine persönlichen Angaben an, auch nicht deinen Standort.
- Passe auf, welche Bilder du von dir oder anderen teilst oder auch versendest.
- Akzeptiere keine Unbekannten in irgendwelchen Online-Chats.
- Glaube nicht alles, was du im Internet siehst und liest.
- Denke dir ein sicheres Passwort aus.
- Triff dich nie mit einer unbekanntem Person aus dem Internet.
- Vergiss nicht: Das Internet vergisst nichts.
- Verstecke dein Passwort sehr gut.



# POSITIVES UND NEGATIVES



**THEMA**  
(Un)angemessene Inhalte



**60 MINUTEN**



**METHODE(N)**  
Diskussion

C407

**C** POSITIVES  
UND NEGATIVES (1/2)



Arbeitsblatt C407  
Cycle 3 - v1 2022



**VERBINDUNGEN ZUR  
MEDIENBILDUNG**  
Medienkompass

- 1.2** Daten, Informationen und digitale Inhalte analysieren und bewerten
- 5.2** Kritisch-reflektiert mit digitalen Medien interagieren
- 5.3** Sozial verantwortlich in der digitalen Welt interagieren



**MATERIAL**  
Arbeitsblatt, Emoji Karten



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1** lernen die Kinder, dass es wichtig ist, über Erlebtes zu sprechen;
- 2** verstehen die Kinder, dass man im Internet Positives wie auch Negatives zu erleben gibt;
- 3** können die Kinder Vor- und Nachteile von Medieninhalten/-angeboten diskutieren.



## ABLAUF

- 1 Einleitung:** Das Internet bietet sehr viel. Fragen Sie die Kinder, was ihnen dazu einfällt.
- 2 Aufgabe 1:** Austausch von positiven und negativen Erfahrungen im Internet.

Das erste Kind darf sich ein Emoji unter den gegebenen Karten herausuchen. Dazu schildert es eine Erfahrung, die es im Internet in Bezug auf Apps, Webseiten und Funktionen erlebt hat. Die Erfahrung wird mit einem Begriff an die Tafel geschrieben. Danach ist das nächste Kind an der Reihe und immer so weiter.

Den Kindern das Arbeitsblatt austeilen.

Anhand von Stichwörtern sollen die Erfahrungen von den Kindern in die Kategorien „Positives“ und „Negatives“ aufgeteilt werden. Was macht Spaß? Was ist nützlich? Was erlebe ich Gutes im Internet? Wie haben die Kinder auf die negativen Dinge reagiert? Wie hätten sie reagieren können? Währenddessen schreiben Sie die Erfahrungen geordnet (positiv und negativ) an die Tafel. Die Erfahrungen, die sich wiederholen, können an der linken Tafelseite anhand von Strichen gezählt werden.

**Aufgabe 2:** Diskussion: Welche der genannten Dinge haben sowohl positive als auch negative Aspekte? Welche sind das? Diese Stichwörter in den grauen Kreis eintragen.

## MERKEN:

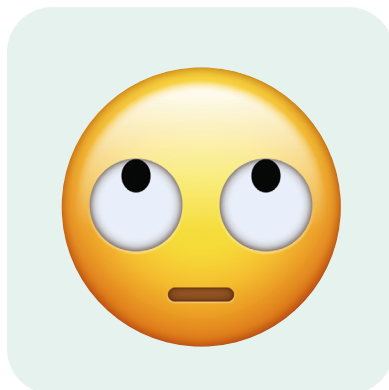
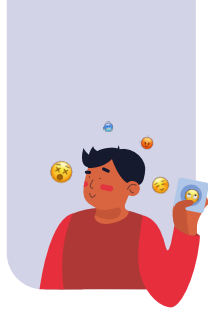
Vieles hat zwei oder mehr Seiten. Ein bedachter, informierter Umgang mit Angeboten aus dem Internet führt dazu, dass man mehr Positives als Negatives aus dem Internet bekommt. Sollten die Kinder im Internet Dingen begegnen, die ihnen Angst oder Sorgen bereiten, sollten sie unbedingt mit einer erwachsenen Vertrauensperson darüber reden. Die Kinder können auch BEE SECURE (8002 1234) oder die Beratungsstelle Kanner-Jugendtelefon (116111) anrufen, wo sie anonym und völlig vertraulich kostenlose Hilfe erhalten.



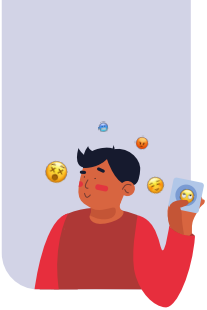
## NÜTZLICHE LINKS:

- **Ratgeber:** Internet in der Maison Relais  
[www.bee-secure.lu/internet-in-der-maisons-relais](http://www.bee-secure.lu/internet-in-der-maisons-relais)
- **Ratgeber:** Risiken im Netz – Vorbeugen, erkennen und abwehren  
[www.bee-secure.lu/risiken-im-netz](http://www.bee-secure.lu/risiken-im-netz)

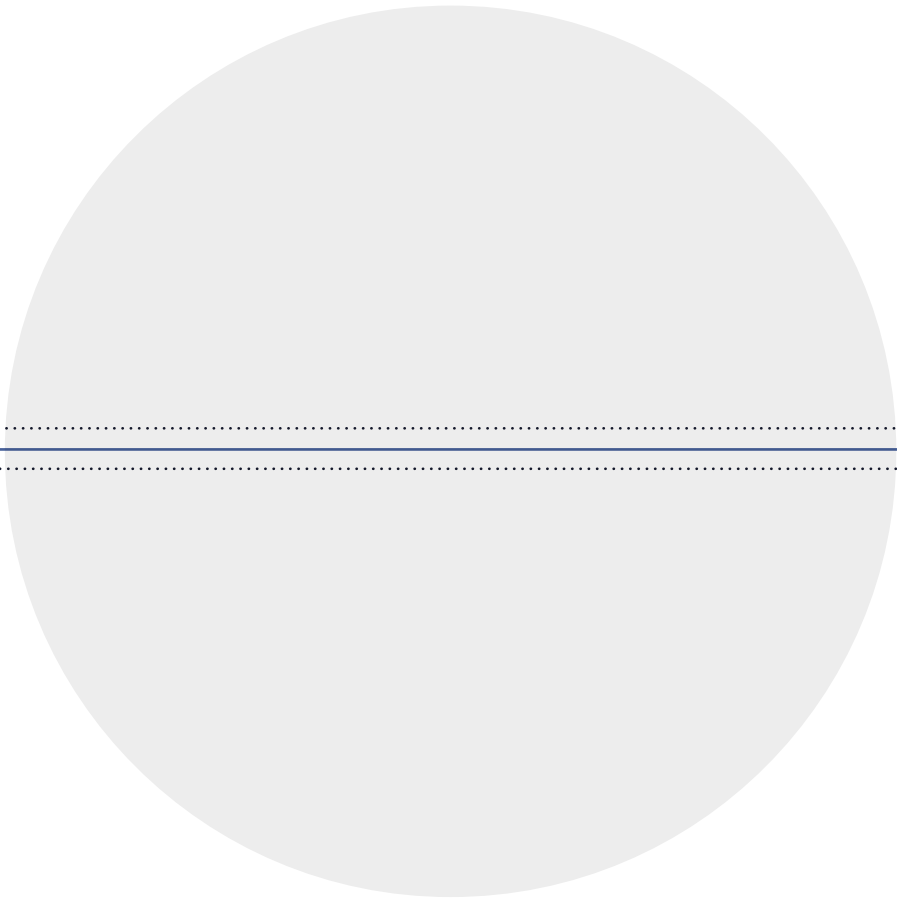
# POSITIVES UND NEGATIVES (1/2)



# POSITIVES UND NEGATIVES (2/2)



POSITIVES+



NEGATIVES-



# FRAG DOCH EINFACH DAS INTERNET!



## THEMEN

Suchmaschinen,  
Internetrecherche



+/- 90 MINUTEN



## METHODE(N)

Teamarbeit in Paaren, Quiz,  
Plenum



## ZIELE

Am Ende der Aktivität:

- 1 kennen die Kinder altersgerechte Möglichkeiten, Informationen im Internet zu finden;
- 2 wissen die Kinder, dass es wichtig ist, Informationen im Internet zu hinterfragen.



## ABLAUF

Die Kindersuchmaschinen FRAG FINN! [D] ([www.frag-finn.de](http://www.frag-finn.de)), und/ oder QUANT JUNIOR [FR] ([www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)) sollen unbedingt im Vorfeld kennengelernt und getestet werden.

- 1 Die Kinder paarweise zusammensetzen. Die Fragen (siehe AB 1), werden zweimal vorgelesen und sollen in kurzer Zeit, schriftlich beantwortet werden. Darauf hinweisen, dass die Antwort „wissen wir nicht“, auch in Ordnung ist.
- 2 Mit den Kindern die Auswertung machen. Nun stellt man die Frage, wie man die Lösungen finden könnte. Mögliche Antworten: jemanden fragen, der/ die sich mit dem Thema auskennt, in einem Buch nachlesen, im Internet recherchieren.
- 3 Die Kinder nach ihren Erfahrungen mit dem Recherchieren nach Informationen, im Internet, fragen. Welche Webseiten kennen die Kinder? Die Antworten an die Tafel schreiben.
- 4 Danach erhalten die Kinder das AB2 und dürfen zu zweit an die Technik Tablet,...), sie können nun nach den Lösungen suchen. Man kann die kindgerechten Suchmaschinen (siehe oben!) auf die Gruppen aufteilen.
- 5 Die Kinder sollen versuchen, die Fragen auf dem Arbeitsblatt, mit Hilfe der gewählten Suchmaschine, zu beantworten. Die Lösungen, sowie die Quellen sollen aufgeschrieben werden. Der Artikel kann per Screenshot festgehalten werden, um diesen nachher zu zeigen.
- 6 Nach ca. 15-20 Minuten, dürfen die Teams ihre Ergebnisse vorstellen und gegebenenfalls auch die Screenshots der Webseiten zeigen.
- 7 Bei einem Auswertungsgespräch kann man folgende Fragen besprechen:
  - ▶ Was muss ich beim Recherchieren im Internet beachten?
  - ▶ Was ist daran schwierig?
  - ▶ Welche Webseiten haben Euch besonders gut gefallen? Warum?

## MERKEN:

Im Internet ist es für Kinder einfacher und sicherer, Informationen über die genannten Kinder-Suchmaschinen zu recherchieren. Google, Bing,... stellen die Gefahr, dass Kinder auf unangemessene Inhalte stoßen.



## NÜTZLICHE LINKS:

- ▶ **Ratgeber:** Internet in der Maison Relais - Vorbeugen, erkennen und abwehren  
[www.bee-secure.lu/internet-in-der-maisons-relais](http://www.bee-secure.lu/internet-in-der-maisons-relais)
- ▶ **Klicksafe:** Jugenschutzprogramme  
[www.klicksafe.de/jugenschutzprogramme](http://www.klicksafe.de/jugenschutzprogramme)

C408

## FRAG DOCH EINFACH DAS INTERNET! (1/3)

### AB 1 – Quizfragen

Helfe Du Begleit der Lehrkraft helfen die Kinder im Kleingruppen einzelnen folgenden Quizfragen zu beantworten. Nur Papier und Stift sind erlaubt. Je nach Zeit und Unterrichtsgegenstand können natürlich auch mehr und/ oder andere Fragen gestellt werden.

Ganz wichtig: Welche Antwort nun richtig oder falsch ist, erfahren die Kinder erst, wenn sie nachher zu zweit im Internet nach den Antworten suchen.

- 1 Wie schnell fliegt der schnellste Vogel der Welt? Wie heißt dieser Vogel?
- 2 Wie heißt der längste Fluss der Welt? Wie lang ist dieser?
- 3 Wie tief ist das Meer? Wie heißt dieser Teil der Erde?

Arbeitsblatt C408  
Cycle 4 - v1 2022



## VERBINDUNGEN ZUR MEDIENBILDUNG

Medienkompass

- 1.1 Daten, Informationen und digitale Inhalte filtern und recherchieren
- 1.2 Daten, Informationen und digitale Inhalte analysieren und bewerten
- 1.3 Daten, Informationen und digitale Inhalte speichern und verwalten



## MATERIAL

Tablet, Laptop, oder PC mit  
Internetzugang (1 Gerät für  
je 2 Kinder)



## AB 1 – Quizfragen

**Info:** Zu Beginn der Lerneinheit sollen die Kinder im Kleinteam versuchen folgende Quizfragen zu beantworten. Nur Papier und Stift sind erlaubt. Je nach Zeit und Unterrichtsgegenstand können natürlich auch mehr und/ oder andere Fragen gestellt werden.

**Ganz wichtig:** Welche Antwort nun richtig oder falsch ist, erfahren die Kinder erst, wenn sie nachher zu zweit im Internet nach den Antworten suchen.

- 1 **Wie schnell fliegt der schnellste Vogel der Welt? Wie heißt dieser Vogel?**
- 2 **Wie heißt der längste Fluss der Welt? Wie lang ist dieser?**
- 3 **Wie tief ist das Meer? Wie heißt dieser Teil der Erde?**





## AB 2 – Quizfragen zum Ausfüllen

Nun dürft ihr das Internet zu Hilfe nehmen. Versucht möglichst schnell die Antworten zu finden! Achtet dabei aber auf die Quelle und notiert Euch die Webseite, wo ihr die Informationen gefunden habt!

Nutzt dafür die deutschsprachige Suchmaschine [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) oder die französische Suchmaschine [www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)

### 1 Wie heißt der schnellste Vogel der Welt? Wie schnell kann er fliegen?

Der schnellste Vogel der Welt heißt .....

Er kann bis zu km/h fliegen: .....

Gefunden auf der Webseite: .....

### 2 Wie heißt der längste Fluss der Welt? Wie lang ist dieser?

Der längste Fluss der Welt heißt .....

Er ist ..... Kilometer lang.

Gefunden auf der Webseite: .....

### 3 Wie tief ist das Meer? Wie heißt dieser Teil der Erde?

Das Meer ist ..... tief.

Die tiefste Stelle im Meer befindet sich im .....

Gefunden auf der Webseite: .....

### Bonusfrage: Welche Webseite hat Dir gut gefallen? Warum?

.....

.....

.....

.....





## AB 2 – Lösung der Quizfragen (Beispiele)

### 1 Wie heißt der schnellste Vogel der Welt? Wie schnell kann er fliegen?

Der schnellste Vogel der Welt heißt **Graukopfalbatros**

Er kann bis zu km/h fliegen: **127 km/h**

Gefunden auf der Webseite: [www.tierchenwelt.de](http://www.tierchenwelt.de)

### 2 Wie heißt der längste Fluss der Welt? Wie lang ist dieser?

Der längste Fluss der Welt heißt **Nil**

Er ist **6852** Kilometer lang.

Gefunden auf der Webseite: [www.klexikon.de](http://www.klexikon.de)

### 3 Wie tief ist das Meer? Wie heißt dieser Teil der Erde?

Das Meer ist **11 034 Meter** tief

Die tiefste Stelle im Meer befindet sich im **Marianengraben**

Gefunden auf der Webseite: [www.deutsches-museum.de](http://www.deutsches-museum.de)





Weitere Informationen finden Sie auf [bee-secure.lu](http://bee-secure.lu)



Éditeur : **Service national de la jeunesse (SNJ)**

Service national de la jeunesse L-2926 Luxembourg

[www.snj.lu](http://www.snj.lu)

[www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)



Consultez :

[www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr)

Initié par :



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

Opéré par :



Service national  
de la jeunesse



Cofinancé par :



Cofinancé par  
l'Union européenne

Aktivitäten - Mappe - 1.2.2022  
ISBN : 978-2-919796-63-2  
Ressource électronique

© Conception graphique - Alternatives communication