

EXTRA
Knack den Code
und gewinne!

Ausgabe

04

Mai 2017

SCROLLER

Das Medienmagazin für Kinder

Thema

Digitale Spiele

Bot oder nicht Bot?

Wer den Schaden hat,
braucht für den Spott
nicht zu sorgen.

Punkt für Punkt

Alles rund um Pixel
und wie daraus Bilder
werden.

Wer wird Spielionär?

Das Ratespiel für dich
und deine Familie.



Schnapp dir deinen SCROLLER
Das kostenfreie Kindermagazin von Teachtoday

Eine Initiative von 

Das sind

Tom und Trixi

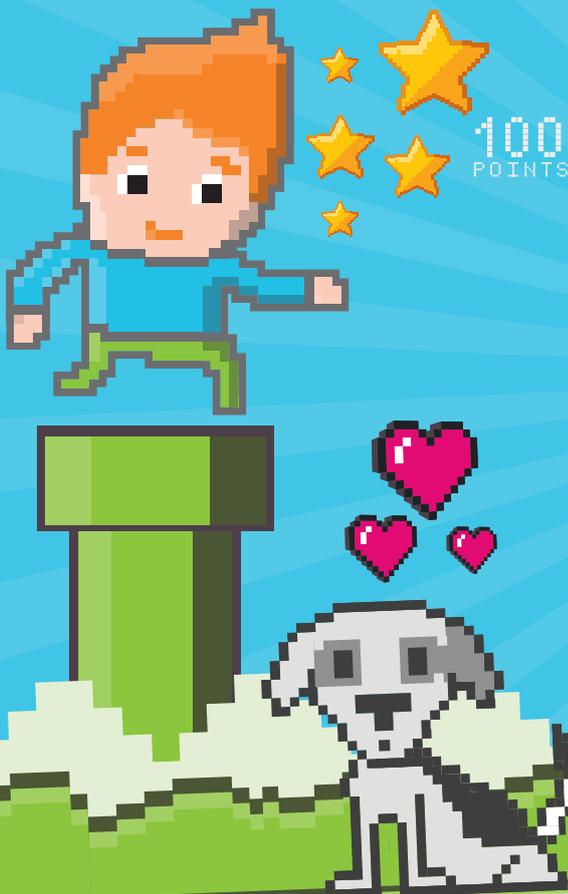
Highscore! Diesmal wird es ganz schön aufregend für Tom und Trixi. Mit Koffer und Konsole unternehmen die beiden eine abenteuerliche Reise in die Welt der digitalen Spiele. Auf den Spuren von Avataren und Bots erfahren sie mehr über die Anfänge der Computerspiele, stoßen auf einen echten Spurenermittler und erkunden, welche Magie und Faszination in digitalen Spielen stecken. Komm und spiele mit!

TOM

Tom spielt gerne und weiß auch eine Menge über die Geschichte der digitalen Spiele. Seine Lieblingsspiele sind Abenteuerspiele. Kein Rätsel ist ihm zu schwer. Mit Geschicklichkeit und Nachdenken löst er fast jeden Fall.

TRIXI

Trixi liebt digitale Spiele, bei denen es auf Schnelligkeit ankommt und die Nervenkitzel versprechen. Als Rennfahrerin dreht sie gern ein paar virtuelle Autorunden, natürlich immer mit ihrem Hund SCROLLER als Beifahrer.



**JETZT
BESTELLEN!**

**Möchtest du den SCROLLER
regelmäßig bekommen?**

Frag deine Eltern, ob du uns eine E-Mail senden darfst. Vergiss nicht, deinen Namen und deine Adresse anzugeben. Viel Spaß beim Lesen!
Dein SCROLLER-Team

Jetzt bestellen: kontakt@scroller.de



LET'S PLAY

Die Spielkonsole ist dein Lenkrad, als Stürmer kickst du den Ball gekonnt ins virtuelle Tor und dein Lieblingsquiz spielst du gegen einen Bot? Das klingt nach einer fantastischen Spielwelt! Und mit der 4. Ausgabe des SCROLLERS kannst du noch tiefer in diese magische Welt eintauchen, denn diesmal dreht sich alles rund um digitale Spiele.

Wusstest du, dass Tischtennis und eine angeknabberte Pizza Ideengeber für die ersten Computerspiele waren? Und dass an der Entwicklung eines Spiels 1.500 Personen beteiligt sein können? Doch wie wird überhaupt ein Spiel entwickelt? Für die Antworten sind die SCROLLER-Kinderreporter in der Games Academy in Berlin auf Spurensuche gegangen.

Spuren folgt auch Thomas-Gabriel Rüdiger. Er ist Kriminologe und beschäftigt sich mit Internetkriminalität. Er erklärt dir, was du wissen solltest, wenn du Onlinespiele spielst.

Tom und Trixi sind natürlich auch wieder dabei und haben allerlei taffe Tipps, was beim digitalen Spielen zu beachten ist, damit es auch beim Spaß bleibt. Also: Augen auf und „Start Game“!

Viel Spaß auf deiner Reise in die Welt der digitalen Spiele wünscht dir

Eure Annette

Annette Reuter
Projektleiterin Initiative Teachtoday
Deutsche Telekom AG
Group Corporate Responsibility

INHALT

S.4 **Nachgefragt**
Bot oder nicht Bot?

S.14 **Schon gewusst?**
Spiele-Apps mit Spaßfaktor

S.20 **Gut gemacht!**
Knack den Code

S.22 **Dran gedacht!**
Chancen und Risiken von Onlinespielen



S.6
Spiele entwickeln



S.12
Eine Zeitreise



S.24
Welcher Typ bist du?

für die man viel Zeit
es zu entdecken. Ja Nein
maß, ungestört zu knobeln.
ein Spiel
die Spiele weiß ich immer gut

START



BOT ODER NICHT BOT?

DAS IST HIER DIE FRAGE ...

Kai:
Mann, ich schaffe die Mission mit der Festung nicht. Die ist einfach zu gut gesichert. Langsam habe ich keinen Bock mehr.

Julian und Kai treffen sich auf dem Weg zum Training und unterhalten sich über ihr neuestes Lieblingsspiel - das Abenteuer-spiel „Orkadventure“.

Na einen Bot. Ein kleines Computer-programm, das für mich spielt.

Julian:
Oh, das Problem hatte ich auch. Da hat mir jemand den Tipp gegeben, einen Bot einzusetzen.

Einen was???



Wie soll das denn gehen?

Hmmm, klingt gut.

Na, du setzt diesen Game-bot ein, der für dich spielt, aber wesentlich besser ist als du. Und ohne dass du was tun musst, hast du die Mission schnell geschafft.



Kai sitzt zu Hause an seinem Laptop, auf dem das Spiel läuft. Er lädt den Bot herunter.

Na mal sehen, ob das funktioniert ...



Während er darauf wartet, dass die Mission für ihn erfüllt wird, schnappt er sich sein Handy und probiert „Watson“, den lustigen Quizbot, aus.

30 Minuten später ...

So, mal gucken, ob der Bot die Mission geschafft hat.

Kai loggt sich wieder im Spiel ein und sieht auf dem Bildschirm „Mission erfolgreich!“



Aber was ist das???????? Kai steht das Entsetzen ins Gesicht geschrieben. Die Mission ist geschafft, aber ...

???
OH NEIN!



Oh nein, was ist das? Was hat dieser *\$*-Bot mit meiner Figur gemacht? Warum hat mein Ork jetzt lange Zöpfe, eine pinkfarbene Rüstung und einen Bogen? Damit kann doch keiner kämpfen!!! Jetzt fange ich wieder bei Null an. In Zukunft spiele ich wohl besser selbst. 🤪🤪🤪



ENDE

KINDERREPORTER UNTERWEGS



Beruf Spieleentwickler

Ein Blick in die Games Academy

Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel und wer ist daran beteiligt? Die SCROLLER-Kinderreporter waren für euch diesmal in Berlin unterwegs und haben Thomas Długaiczek besucht. Er ist der Leiter der Games Academy, der ältesten Schule in Europa, die Spieleentwickler ausbildet.

Kinderreporter: Herr Długaiczek, haben Sie eigentlich ein Lieblingsspiel?

T. D.: Na klar! Es ist ein skandinavisches Spiel und heißt „Unravel“. Die Hauptfigur Yarny ist ein kleines Wollknäuel und muss physikalische Rätsel lösen, um weiterzukommen. Mich hat das vor allem fasziniert, weil die Gestaltung und die Landschaften des Spiels wunderschön sind.

Kinderreporter: Worauf kommt es denn bei einem guten Computerspiel an?

T. D.: Wichtig ist, dass es den Spielern gefällt und dass es funktioniert. Es darf nicht abstürzen und sollte Spaß bereiten.

Kinderreporter: Welche Berufe sind an der Entwicklung eines Spiels beteiligt?

T. D.: Auf jeden Fall die Programmierer, die alles zusammenbauen. Die Grafiker, die zum Beispiel die Figuren entwerfen. Dann muss es jemanden geben, der darüber nachdenkt, wie das Spiel funktionieren soll. Das sind die Gamedesigner. Sie planen, was ein Spieler alles tun kann. Gamedesigner sind so eine Art Regisseur, aber auch Mathematiker, weil sie darauf achten, dass es einen logischen Ablauf gibt. Wenn diese drei zusammenkommen, kann ein Spiel entstehen.

Kinderreporter: Was kostet es, ein Spiel zu entwickeln?

T. D.: Das kann sehr teuer sein. Deshalb kümmert sich der sogenannte Game-Producer um das nötige Geld. Er sorgt aber auch dafür, dass alle Beteiligten gut zusammenarbeiten. Diese

vier Berufe sind so ziemlich die wichtigsten in der Spielentwicklung. Natürlich gibt es noch viel mehr, zum Beispiel die Sounddesigner.

Kinderreporter: Muss man gut rechnen können, um Spieleentwickler zu werden?

T. D.: Als Programmierer auf jeden Fall. Bei den Grafikern ist es wichtig, dass sie zeichnen können. Gamedesigner brauchen ein sehr gutes Vorstellungsvermögen. Die Producer müssen Ahnung von Wirtschaft und Management haben.

Kinderreporter: Dürfen die Studenten der Games Academy den ganzen Tag spielen?

T. D.: Es gibt einige, die das gerne tun würden (lacht). Wir sind aber eine ganz normale Schule. Bei uns gibt es Lern- und Projektwochen.

In den Lernwochen wird wie in der Schule gearbeitet – damit die Studenten auch ihre Prüfungen bestehen. In den Projektwochen arbeiten sie an Spielideen. Gespielt wird natürlich auch – meistens im letzten Semester. Dann spielen die Studenten ihre eigenen Spiele, die sie selbst entwickelt haben.

Kinderreporter: Studieren hier mehr Mädchen oder mehr Jungen?

T. D.: Es sind mehr Jungs. Der Unterschied ist aber nicht sehr groß.

Kinderreporter: Wie sieht denn Ihrer Meinung nach die Zukunft des Spiels aus? Spielen wir nur noch am Handy?

T. D.: Die Spiele verändern sich ständig, weil die Menschen immer anspruchsvoller werden. Das wird vor allem bei den digitalen Spielen so sein, die ihr gemeinsam mit anderen spielen könnt und bei denen ihr in eine Rolle schlüpft. Spannend ist aber auch, dass viele Menschen wieder mehr Spiele ganz ohne Handys und Computer spielen.



Anouk und Leticia auf dem Weg zur Games Academy



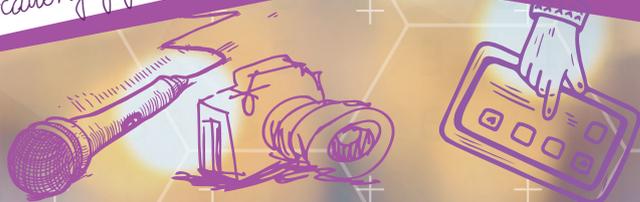
Thomas Dlugaczylski hat die Games Academy gegründet.



Spielen gehört bei der Ausbildung zum Spieleentwickler dazu.



Die Studenten entwickeln gemeinsam Ideen für neue Spiele.



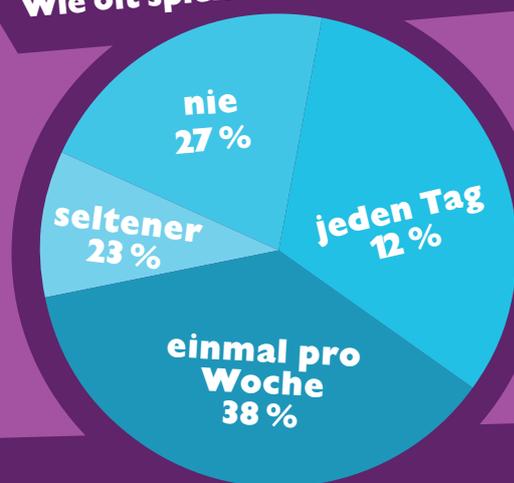
UMFRAGE

Kinder spielen regelmäßig digitale Spiele am Computer, an Konsolen, am Tablet oder mit dem Handy. Aber wie lange und wie oft spielen sie? Schau dir die Kreise an, sie verraten dir, wie andere Kinder geantwortet haben. Vergleiche doch mal mit deinen eigenen Erfahrungen.



Wie lange spielst du an einem normalen Tag?

Wie oft spielst du in der Woche?



Quelle: KIM-Studie 2016



Punkt für Punkt

Aus Pixeln werden Bilder

Tom sitzt auf der Couch und spielt. Gebannt hält er ein kleines graues Gerät in der Hand. Da kommt Trixi ins Zimmer. Sie wundert sich: Was hält Tom da in den Händen? Das Ding sieht ja ziemlich seltsam aus.

Tom merkt gar nicht, dass Trixi reingekommen ist, und starrt weiter auf einen kleinen Bildschirm. „Tom, was hast du denn da?“, fragt Trixi neugierig. Ohne seine Antwort abzuwarten, setzt sie sich neben ihn und schaut auf den kleinen Bildschirm. Was das wohl ist? Das sieht total komisch aus. Das ist auf keinen Fall sein Handy, mit dem Tom sonst ein paar Spiele spielt. Und diese kleinen Figuren, die da im Spiel von Tom gelenkt werden, sehen ziemlich seltsam aus. Sind das überhaupt richtige Figuren? Sie erinnern Trixi eher an kleine bunte Bausteine, die sich schnell hin und her bewegen.

„Ich kann fast überhaupt nichts erkennen!“, sagt Trixi. „Also ich sehe alles“, reagiert Tom endlich. Allerdings erst, als auf dem Bildschirm in dicken, fetten Buchstaben „Level neu starten“

erscheint. „So sahen die Spiele früher immer aus. Das ist ein alter Game Boy mit Super Mario. Den habe ich mir auf dem Flohmarkt gekauft.“

„Warum kaufst du dir denn so was? Die Figuren sehen doch wie kleine, hüpfende Klötzchen aus“, hakt Trixi ungläubig nach. „Das sind aber keine Klötzchen“, grinst Tom. „Das sind Pixel. Die sieht man in den heutigen Spielen nur nicht mehr.“

„Die habe ich wirklich noch nie gesehen“, sagt Trixi. „Klar“, sagt Tom, „weil die Bildauflösung heute viel höher ist als früher.“ Er will jetzt lieber ins nächste Level starten, doch Trixi bleibt hartnäckig. „Ich verstehe nur Bahnhof. Von der Bildauflösung habe ich ja schon mal gehört. Aber was sollen bitteschön Pixel sein?“ „Pixel, das kommt aus dem Englischen von ‚pictures‘ – also Bilder – und dem Wort

‚element‘. Die Pixel sind Elemente beziehungsweise einzelne Punkte eines Bildes. Jedes Bild, zum Beispiel ein Foto auf deinem Handy, setzt sich aus vielen dieser kleinen Punkte zusammen. Je mehr Pixel ein Bild hat, umso höher ist die Bildauflösung. Aber ich will jetzt endlich weiterspielen“, drängelt Tom.

Schon blickt er wieder auf sein Spiel und merkt gar nicht, dass Trixi aus dem Zimmer läuft. Erst als sie ihm kurze Zeit später etwas Rundes direkt vor die Nase hält, blickt er auf: „Was machst du denn da mit der Lupe?“ „Ach“, lacht Trixi laut los, „ich wollte nur mal schauen, aus wie vielen Pixeln du bestehst.“

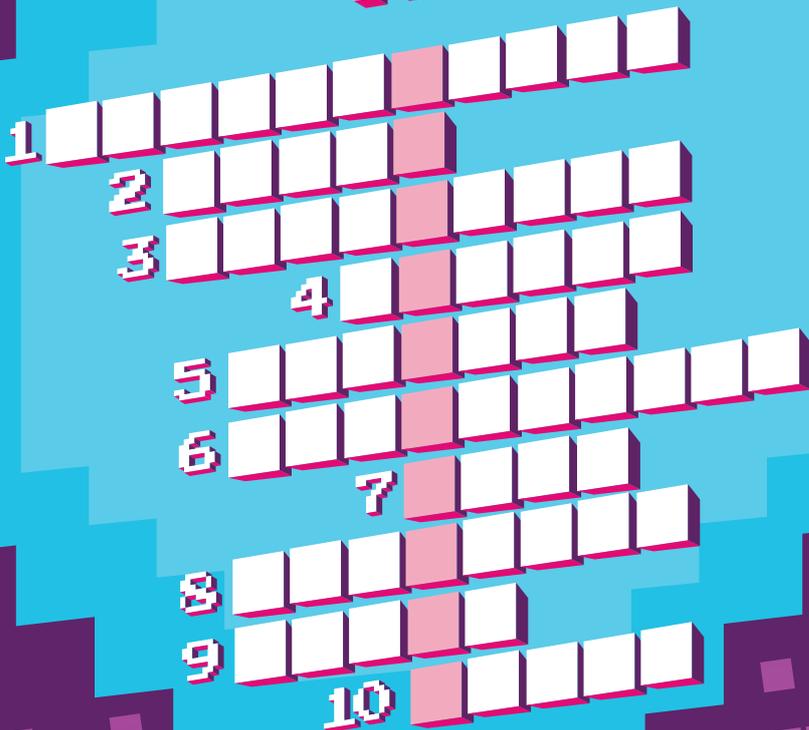
TOM'S TIPP:

Die Bildauflösung gibt an, aus wie vielen Pixeln ein digitales Bild besteht – also Länge und Breite. Damit ein Bild auch möglichst scharf und nicht so „verpixelt“ ist, kommt es auf die Menge der Pixel an, also darauf, wie dicht die Punkte nebeneinander liegen. Das Resultat siehst du bei Tom und Trixi.

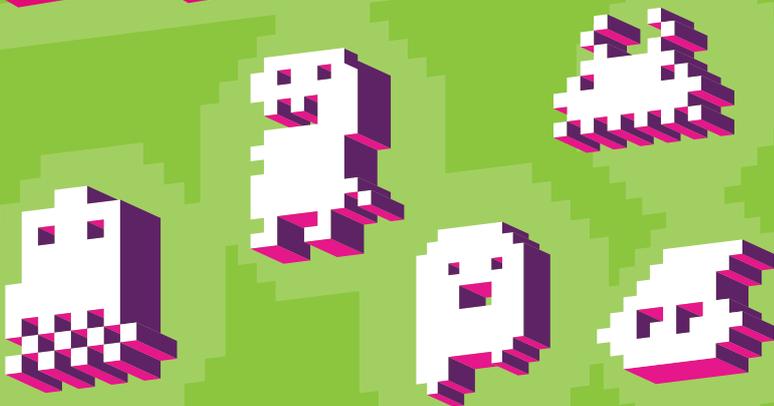


SCHON
GEWUSST?

KREUZWORT RÄTSEL



MONSTERJAGD



Irgendwo in diesem Heft haben sich diese fünf Monster versteckt. Findest du sie?

FRAGE 1:

Wie heißt die App, mit der man eine digitale Schnitzeljagd machen kann?

FRAGE 2:

Die Hauptfigur eines bekannten Spieles ist Klempner und trägt eine Latzhose. Wie heißt diese Figur?

FRAGE 3:

Wie heißen Spiele, bei denen man Abenteuer erlebt und Rätsel lösen muss?

FRAGE 4:

Was glaubst du, wer spielt häufiger Computerspiele: Jungen oder Mädchen?

FRAGE 5:

Dieses Gerät wurde extra zum Spielen entwickelt!

FRAGE 6:

In Multiplayer-Spielen hast du mehrere ...?

FRAGE 7:

Um ein Spiel zu beginnen, muss man oft erst auf Start oder ... tippen?

FRAGE 8:

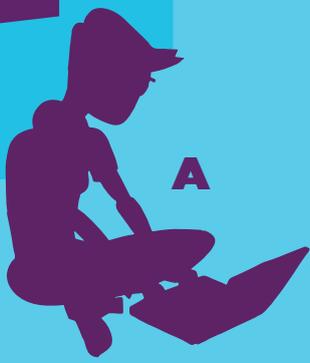
Wer entwirft die Häuser, Menschen und Landschaften in Spielen?

FRAGE 9:

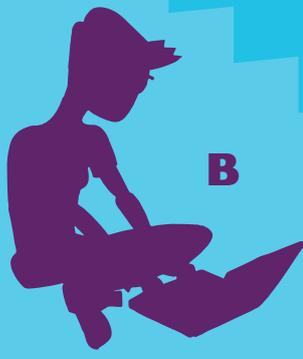
Was solltest du bei Onlinespielen nicht angeben? Deine persönlichen ...

FRAGE 10:

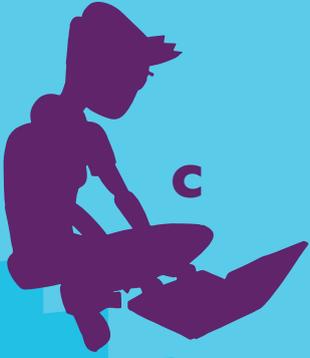
Die Abschnitte oder Schwierigkeitsstufen eines Spiels heißen ...?



A



B



C

WECHER SCHATTEN
IST DER RICHTIGE?

ROFL
ROFL



HA! HA
HA HA!
HA HA HA HA
! HA I HA!
HA!



LACHER des TAGES

Kind, hast du nicht Lust, mit dem Elektro-
elephanten zu spielen?

Mama, ich bin schon 13. Kannst du mir bitte
ganz normal sagen, dass ich Staubsaugen soll.



SCHICK UNS DEINEN LIEBLINGSWITZ

Kennst du einen lustigen
Witz zum Thema Medien?
Vielleicht wird es der nächste
„Lacher des Tages“. Schick
uns deinen Favoriten an:

kontakt@scroller.de

DIE LÖSUNGEN GIBT'S HIER!

Na, alle Rätsel gelöst? Wenn nicht, dann
folge dem QR-Code. So gelangst du auf die
Webseite von SCROLLER, wo du alle
Lösungen findest.

www.scroller.de

YEAH
YEAH
YEAH



1972

Magnavox odyssey
Die erste Heim-Videospiel-Konsole wurde von Ralph H. Baer erfunden. Mit der Spielekonsole konnte man erstmals auf dem Fernseher gemeinsam spielen, unter anderem Ping-Pong, Football und Volleyball.



1985



0 2 1

1972



Pongautomat

Der Automat war das erste Produkt der Firma Atari. Auf ihm konnten die Spieler seinerzeit nur ein Spiel spielen: „Pong“, ein einfaches Tischtennis-Spiel.

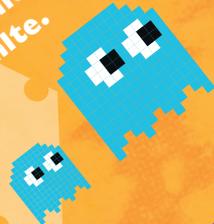


es
war
ein

1977

Atari 2600

Der Atari 2600 war Ataris erste Konsole. Erstmals konnten damit verschiedene Spiele gespielt werden. Ein sehr bekanntes Spiel war Pac-Man. Man mit der ewig fressenden Kugel. Es wurde von Tōru Iwatani entwickelt. Die Idee dazu hatte er beim Anblick einer Pizza, der eine Ecke fehlte.



Nintendo NES

Die Nintendo-Konsole wurde erstmals mit dem Spiel „Super Mario Bros.“ ausgeliefert. Mario, die berühmte Hauptfigur, war aber nicht immer ein italienischer Kumpel. Er tauchte schon 1981 als Schreiner in Donkey Kong auf und hieß Jumpman.

1982

Commodore 64

Der C64 ist bis heute der meistverkaufte Computer der Welt. Die wohl mehr als 17.000 unterschiedlichen Spiele machten ihn so beliebt.

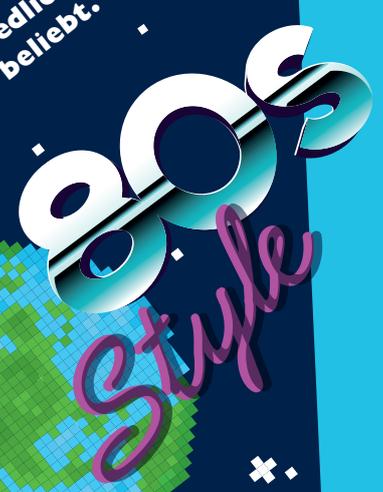


1989



Game Boy

Der Game Boy von Nintendo war die erste Konsole für unterwegs. Er wurde zusammen mit dem Spiel „Tetris“ verkauft und ist bis heute sehr erfolgreich. Nintendo war in seiner Anfangszeit übrigens ein Spielkartenhersteller.



mal

2003



N-Gage

Mit der Verbreitung von Mobiltelefonen entstand eine weitere Spielplattform. Mit dem N-Gage bringt Nokia (FI) das erste Handy auf den Markt, für das man auch Spiele kaufen kann.



COMPUTERSPIELEMUSEUM

In Europas größtem Computerspielmuseum in Berlin gibt es noch viel mehr zur Geschichte des Computers und der Computerspiele zu entdecken. Eine interessante Zeitreise, bei der auch seltene Spielautomaten ausprobiert werden können.

www.computerspielmuseum.de

Spiele-Apps

Mach den Check!

Spiele-Apps gibt es wie Sand am Meer. Das liegt auch daran, dass inzwischen sehr viele Menschen ein Handy besitzen, mit dem man wunderbar spielen kann. Und daran, dass Menschen einfach gerne spielen. Von Kind an. SCROLLER hat sich umgeschaut und stellt dir drei spannende Spiele-Apps vor. Und zeigt dir, wie man den Überblick über gute Spiele-Apps behalten kann.



Name der App:

ALIENS MÖGEN MILCH

Ein lustiges Puzzle-Spiel, in dem physikalische Rätsel zu lösen sind, damit der kleine Alien seine Milch bekommt.

Läuft gut

Die lustige Geschichte um den kleinen Alien Alex bringt besonderen Spielspaß.

Nervfaktor

Die Kinderversion gibt es nur für iOS.

Spezial

Die App kann auch gut im Mathe- oder Sachunterricht eingesetzt werden. Viele Funktionen werden bildlich erklärt.

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Bedienung: ★★★★★
Funktionen: ★★★★★★



Name der App:

ACTIONBOUND

Mit der App kann man seine eigene digitale Schnitzeljagd (engl. „Bound“) gestalten und mit vielen Freunden spielen.

Läuft gut

Am PC oder Laptop lassen sich Bounds schnell und ganz leicht planen.

Nervfaktor

Damit nicht alle App-Nutzer auf deinen Bound zugreifen können, muss man die kostenpflichtige Version herunterladen.

Spezial

Es können viele andere Inhalte (Fotos, Videos usw.) in einem Bound eingebunden werden.

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Bedienung: ★★★★★
Funktionen: ★★★★★★

CHECKBOX

Schaut man in die App-Stores, verliert man angesichts der Vielzahl an Apps schnell den Überblick. Es gibt jedoch inzwischen sehr gute Bewertungsportale, die für dich und deine Eltern bei der Auswahl von guten Spiele-Apps hilfreich sein können. Solche Portale schauen besonders auf Dinge wie Spielspaß, Bedienung, Technik, Sicherheit und Kosten:

- Ist die App für das angegebene Alter geeignet?
- Ist die App wirklich kostenfrei oder gibt es viele oder gar notwendige In-App-Käufe?
- Kann Werbung blockiert werden?
- Ist die App abwechslungsreich und macht über längere Zeit Spaß?
- Ist die App einfach zu bedienen?
- Ist das Spielprinzip verständlich und die Gestaltung gut gemacht?
- Lassen sich Zwischenstände speichern?
- Gibt es einen Bereich, in dem Sicherheitseinstellungen vorgenommen werden können?



Name der App:

BEST FIENDS

In der Fantasiewelt Minutia müssen deren Bewohner Fiends mit geschickten Spielzügen Monster-Schnecken besiegen.

👍 Läuft gut

Puzzle-Kombinationen und Figurenentwicklung sind klug verbunden.

🗨 Nervfaktor

Es werden zu viele mögliche kostenpflichtige Zusatzelemente (In-App-Käufe) angeboten.

☀ Spezial

Schöner Comic-Stil, tolle Animationsgrafiken und eine bunte Spielwelt, die besonders motivieren.

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Bedienung: ★★★★★
Funktionen: ★★★★★

Übrigens:
Manche Apps nerven mit häufigen Nachrichten zu neuen Versionen oder erinnern dich an das Weiterspielen. Stelle diese Push-Nachrichten in den Einstellungen einfach aus.



**GUT
GEMACHT!**

TAEFFE TIPPS VON LEVEL zu LEVEL



Spiele sind einfach toll. Egal, ob auf dem Handy für zwischendurch oder auf dem Computer für längere Spielzeiten: Spiele machen Spaß, sind oft spannend und vertreiben Langeweile. Es gibt aber ein paar Dinge, auf die du achten solltest, wenn du spielst.



ABGEFRAGT

Alle Freunde spielen dieses eine Spiel! Du auch? Schau vor dem Herunterladen neuer Spiele genau hin, welche Daten die App möchte. Das Spiel muss zum Beispiel nicht wissen, wo du gerade unterwegs bist.

LEVEL 2

SIEGEL SCHÜTZEN!

USK 12 – schon mal gesehen? Das Alterssiegel der USK „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ hilft dir dabei herauszufinden, ob das Spiel für dich geeignet ist. Es schützt dich zum Beispiel vor zu viel Gewaltdarstellungen.

LEVEL 1

SPIELZEITEN BEACHTEN!

Nur noch ein Level! Wenn man spielt, kann man schnell die Zeit vergessen. Manche Spiele dauern sehr lange. Achte auf deine Spielzeiten und nimm dir auch Zeit für andere Dinge.

LEVEL 3



MIT ELTERN SPIELEN!

Hole deine Eltern mit ins Boot. Zeige ihnen, welche Spiele dich besonders begeistern und warum das so ist. Erkläre ihnen doch mal ein Spiel und lade sie auf ein Match ein!

LEVEL 4



ACHTUNG FALLE!

Schnell noch dieses neue Spiel aufs Handy – kostet ja nichts! Aufgepasst: In vielen kostenfreien Spielen sind sogenannte In-App-Käufe versteckt. Dadurch kann Spielen richtig teuer werden.

LEVEL 5



KURZ ERKLÄRT: IN-APP-KÄUFE

Viele Apps sind kostenfrei oder sehr günstig. Die Hersteller wollen, dass du neugierig wirst und die App ausprobierst. Aber in den kostenfreien Versionen sind häufig In-App-Käufe versteckt. Das heißt, du musst zum Beispiel Gegenstände, die du zum Weiterspielen brauchst, kaufen. Bevor du eine Spiele-App herunterlädst, lies in der Beschreibung im Store, ob das Spiel In-App-Käufe verlangt.

* Weitere taffe Tipps findest du auf der SCROLLER-Webseite: www.scroller.de

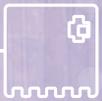
FÜR KINDER
UND ELTERN
FRAGOMETER



Wer wird Spielionär?

Das Fragometer für die Familie

Spielen macht Spaß. Auch viele Erwachsene vertreiben sich gern die Zeit mit digitalen Spielen. Doch oft gibt es Diskussionen in der Familie wegen der Spielzeit. Doch weißt du, ob und was deine Eltern gern spielen? Und wissen sie, warum du von deinem Lieblingsspiel so begeistert bist? Befragt euch doch einmal gegenseitig. Wie? Ganz einfach: Spielt ein Spiel! Nutzt dazu unser Spielefragometer. Wer kennt wen am besten?



FOLGE DEM
QR-CODE

DAS GROSSE SPIELEFRAGOMETER

Mache ein typisches Geräusch oder pfeife eine Melodie aus dem Lieblingsspiel deines Gegenübers.



Wie lautet das Lieblingsspiel deines linken Mitspielers?



Male die Lieblingsspielfigur deines rechten Mitspielers.



An welchem Ort spielt dein Gegenüber am liebsten?



Erkläre deinen Mitspielern, wieso du dein Lieblingsspiel so gern spielst.



Wie viel Zeit am Tag verbringt dein rechter Mitspieler mit Spielen?



Tipp:

Einfach den Pfeil mit einer Rundkopfklemme in der Mitte der Drehscheibe befestigen.

DAS SPIELEFRAGOMETER ? ? ?

Spielanleitung:

Für das Spiel benötigt man mindestens drei Personen. Der jüngste Spieler beginnt. Mit geschlossenen Augen dreht er den Pfeil des Spielefragometers. Er liest die Aufgabe, auf die der Pfeil zeigt, laut vor und versucht sie zu lösen. Ist die Aufgabe richtig gelöst, gibt es einen Punkt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer zuerst drei Punkte erreicht, hat gewonnen.

Bastelanleitung:

Du benötigst eine Schere, dicke Pappe und eine Rundkopfklemme. Schneide das Spielefragometer und den Pfeil aus. Wenn du das Fragometer auf Pappe klebst, wird es stabiler. Stich in der Mitte des Fragometers ein Loch und befestige den Pfeil mit der Rundkopfklemme. Und schon kann es losgehen!

Knack den Code



Der Weg durch das Labyrinth

Programmierer schreiben sehr viele Zeilen „Code“, damit ein Spiel richtig gut funktioniert. Der Code ist eine Art Befehl. Er gibt zum Beispiel vor, welche Spielzüge gemacht werden können. Probiere das „Codieren“ selbst aus und hilf Tom dabei, die Aufgaben zu lösen und den Weg durch das Labyrinth zu finden.

AUFGABE 1

Gehe mit der Figur Tom den Weg, indem du die Befehle Schritt für Schritt ausführst. Bei welchem Gegenstand kommt Tom an?

Vorwärts gehen

Links drehen

Wiederhole **2** mal

Vorwärts gehen

Rechts drehen

Wiederhole **2** mal

Vorwärts gehen

AUFGABE 2

Tom ist jetzt auf dem Feld mit dem gesuchten Gegenstand. Von dort aus muss er die Goldmünze einsammeln! Trage hierfür die richtige Anzahl an Wiederholungen ein.

Links drehen

Vorwärts gehen

Wiederhole mal

Rechts drehen

Wiederhole **3** mal

Vorwärts gehen

Links drehen

Wiederhole mal

Vorwärts gehen

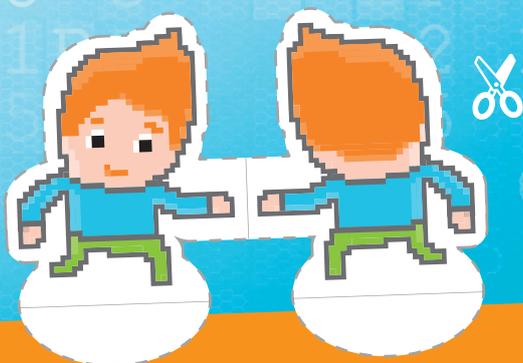
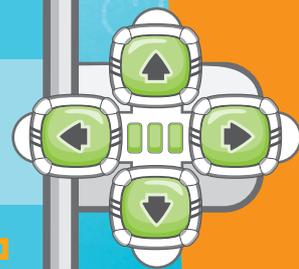
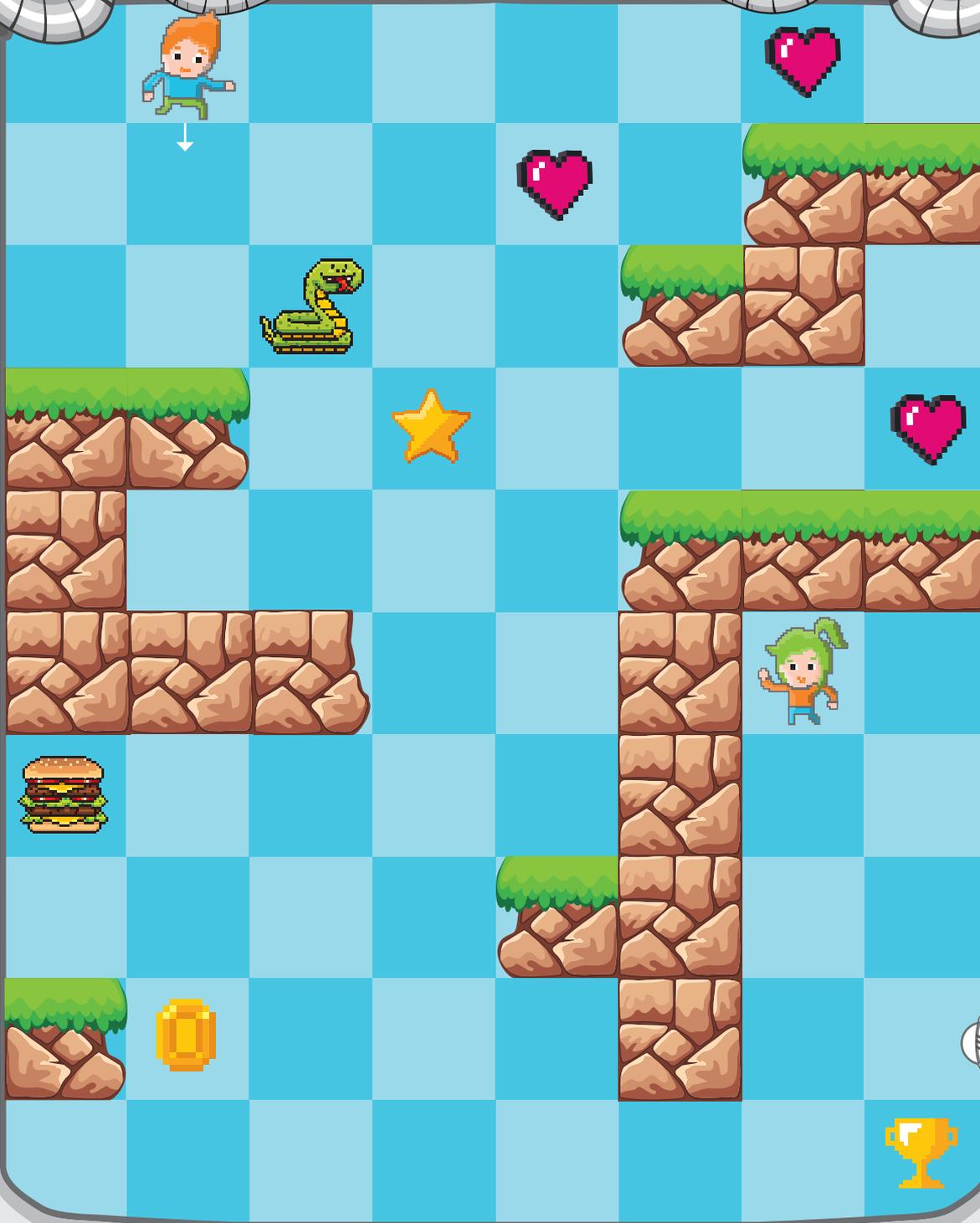
AUFGABE 3

Super, Tom hat die Goldmünze eingesammelt. Nun will er schnell zu Trixi. Dafür muss er acht Befehle schreiben. Kannst du ihm helfen und den Weg zu Trixi coden?

SO GEHT'S:

Schneide die Figur (rechts) aus und starte auf dem Spielfeld mit dem Bild von Tom. Gehe nun mit der Spielfigur die vorgegebenen Schritte und Drehungen. Wichtig ist, dass du Toms Blickrichtung einnimmst. Vorwärts gehen bedeutet, dass du ein Kästchen vorrückst. Drehen heißt, dass du dich um 90 Grad – also um eine viertel Drehung in die vorgegebene Richtung bewegst.

Das Labyrinth



GEWINNSPIEL:

Hast du die Aufgabe C lösen und Tom zu Trixi führen können? Dann sende uns eine Nachricht mit dem richtigen Code und gewinne eine kleine Überraschung.

kontakt@scroller.de

DRAN
GEDACHT!

SPIELEN DA ECHTE FREUNDE?

Jump 'n' Run, Strategiespiele, Simulationen, Rollen- oder Sportspiele: Spiele gibt es für jeden Geschmack. Die einen spielen digital gerne Fußball oder sitzen regelmäßig hinter dem Lenkrad eines schnellen Sportwagens. Andere sind fleißige Bauarbeiter und Architekten.

Spiele faszinieren nicht nur, weil sie so vielfältig sind. Für viele sind vor allem Onlinespiele interessant, weil man sie gemeinsam zocken kann. Man trifft sich online, kann sich zu Clans zusammenschließen oder an Bauprojekten tüfteln, man besteht gemeinsam Abenteuer und kann sich darüber im Chat unterhalten.

Aber tummeln sich in den Spielwelten nur Freundinnen und Freunde oder Menschen, die man kennt? Oft ist es doch so, dass

man denjenigen, mit denen man online spielt, im normalen Leben noch nie begegnet ist. Man kennt häufig nur ihre User-Namen. Ist wirklich immer klar, wer hinter einem Namen steckt?

Natürlich nicht. Die Welt der Onlinespiele ist bunt und vielfältig. Aber sie ist kein Kinderspielplatz. Online zocken Kinder mit anderen Kindern und Jugendlichen aber auch mit Erwachsenen. Das Problem dabei: Man sieht nicht, wer hier wirklich mit wem spielt. Und welche Absichten die einzelnen Spieler haben, wenn sie im Chat kommentieren, Fragen stellen oder Privates wissen wollen. Zudem gibt es in Onlinespielen keine Vertrauenspersonen, an die man sich notfalls wenden kann.

Der Kriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger beschäftigt sich mit den unangenehmen Erfahrungen, die Kinder in der digitalen Welt machen. Gerade Onlinespiele bieten wenig Schutz für Kinder. Er hat uns deshalb erzählt, worauf man bei Onlinespielen achten sollte.

SOZIALE SPIELE

WhatsApp, YouTube oder Snapchat kennst du wahrscheinlich. Dass es sich dabei um soziale Medien handelt, weißt du bestimmt auch. Damit man sich im Spiel direkt austauschen kann, besitzen auch Onlinespiele häufig eine Chat-Funktion, darum zählen sie auch zu den sozialen Medien.

THOMAS-GABRIEL RÜDIGER



Beruf: Kriminologe

Arbeitsplatz: Institut für
Polizeiwissenschaft in Oranienburg

Aufgabe:

Thomas-Gabriel Rüdiger beschäftigt sich mit Straftaten in der digitalen Welt, mit dem Kinder- und Jugendschutz und den Risiken sozialer Medien wie zum Beispiel Onlinespielen.

PERSÖNLICHE DATEN

Um Onlinespiele spielen zu können, muss man häufig persönliche Daten angeben. Dabei gilt das Gleiche wie für soziale Netzwerke wie etwa WhatsApp: Immer nur so wenige persönliche Daten angeben, wie unbedingt nötig.

DRAN GEDACHT!

Persönliche Daten wie das Alter, der echte Name, Wohnort, Schule oder die Handynummer gehören nicht ins Spiel. Sie gehen niemanden etwas an.

ECHTE FREUNDE

Spielen macht gemeinsam erst richtig Spaß. Darum spielen viele Jugendliche und Erwachsene online miteinander, lösen gemeinsam Aufgaben oder treten gegeneinander an. Oft sind sie dabei über das Spiel hinaus auch über einen Chat verbunden.

DRAN GEDACHT!

Nur weil man online miteinander spielt, heißt das nicht, dass man sich gut kennt oder sogar befreundet ist. Achte darauf, ob das Spiel passend für dein Alter ist und spiele nur mit Freunden online.

FAIR SEIN

Für die digitale Spielewelt gelten die gleichen Regeln wie für die reale Welt. Lästern oder Ärgern sind hier genauso gemein wie auf dem Schulhof oder dem Spielplatz. Auch wenn man die anderen nicht sieht, muss man sich trotzdem respektvoll und fair zueinander verhalten.

DRAN GEDACHT!

Achte in Onlinespielen darauf, was du sagst und wie du es sagst! Wenn du mitbekommst, wie jemand online geärgert wird, mach nicht mit. Gibt es ein größeres Problem, suche dir Hilfe.

GOOD
BYE!

WELCHER TYP BIST DU?

Spielst du gern? Und hast du dich schon mal gefragt, warum du einige Spiele lieber magst als andere? Oder warum du bei einigen Spielen erfolgreicher bist als andere? Finde heraus, was für ein Spielertyp du bist oder welche Spielarten zu dir passen!



KREUZE NUR JA AN, WENN EINE BESCHREIBUNG GENAU ZU DIR PASST.

LEVEL 1

Es gibt Spiele, für die man viel Zeit braucht, um alles zu entdecken.

- A) Es macht mir Spaß, ungestört zu knobeln.
- B) Ich will selbst bestimmen, wie ein Spiel weitergespielt wird.
- C) Ich finde Spiele auch ohne Kampfscenen spannend.
- D) Szenen, Figuren, Hacks ... Über meine Spiele weiß ich alles.
- E) Fantastische Welten ziehen mich magisch an.

Ja	Nein
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



LEVEL 2

Digitale Spiele kann man allein oder auch gemeinsam spielen.

- A) Gemeinsam ein Spiel zu gewinnen ist einfach super.
- B) Ich spiele, um mit Freunden zusammen zu sein.
- C) Wenn andere ein Problem haben, helfe ich gern weiter.
- D) Eine knifflige Spielaufgabe kann man besser gemeinsam lösen.
- E) So ganz allein im Spiel? Langweilig!

Ja	Nein
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



AUSWERTUNG

LEVEL

GAME



Trage die Anzahl der Ja-Antworten ein. In welchem Level gibt es mehr Ja als Nein?

Level 1: von 5

Level 2: von 5

Level 3: von 5

Level 4: von 5

LEVEL 1: TÜFTLER

Du scheinst dich gern in spannende Welten zu vertiefen und schwierige Rätsel sind für dich kein Problem. Aber auch bei den abenteuerlichsten Tüfteleien solltest du auf deine Spielzeiten achten.

LEVEL 2: TEAMPLAYER

Wie es aussieht, bist du der geborene Teamplayer. Deine Spieler-Freunde wollen dich immer dabei haben. Aber deine anderen Freunde sollten dir genauso wichtig sein.

LEVEL 3: ACTIONSPIELER

Level für Level – mit sehr viel Ausdauer und Geduld schaffst du sie alle. Denk daran, dass es nicht nur die Welt der Spiele gibt.

LEVEL 4: LEVELREITER

Kämpfen und siegen – das ist dein Ding. Da kann kaum jemand mithalten. Trotzdem solltest du auch beim Verlieren fair bleiben können.



Manche Spiele sind knifflig, aber man kann sie schnell mal zwischendurch spielen.

Ja Nein

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| A) Ich will unbedingt jedes Level knacken. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B) Klar will ich auf der Bestenliste ganz oben stehen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| C) Ich zeige anderen Spielern gerne, was ich geschafft habe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| D) Je mehr Münzen, Herzen und Punkte ich habe, desto besser. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| E) Schaffe ich heute ein Level nicht, dann garantiert morgen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

LEVEL

4

Es gibt tolle, aktionsreiche Spiele, in denen dauernd etwas Neues passiert.

Ja Nein

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| A) Wettkämpfe machen mir am meisten Spaß. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B) Ich mag viel Action und spannende Aufgaben. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| C) Wenn ich spiele, zeige ich gerne anderen, was ich kann. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| D) Ich finde es toll, wenn ich das Böse besiegen kann. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| E) Ein Held zu sein, fühlt sich richtig gut an. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



SCROLLERS WUFF ZUM SCHLUSS

Was ein Vierbeiner über
Zweibeiner denkt.

Trixi und der Robodog

Trixi hat ein neues Spielzeug. Es ist ein Hund, sagt sie. Naja, sieht jedenfalls so ähnlich aus. Hat einen Kopf wie Nachbars Dackel und vier Beine. Aber kein Fell und – wau – Räder statt Pfoten! Apropos, wieso braucht sie eigentlich noch einen Hund? Sie hat ihm sogar schon einen Namen gegeben: Robby.

Am Anfang saß das Hundeding nur still auf dem Boden. Aber als ich ihn beschnuppern wollte, lief, nein fuhr er genau auf mich zu! Grrrrrrrr, da habe ich mich erst einmal unter das Bett verzogen.

Seitdem tippt Trixi auf dem Handy herum und dieser Räderhund fährt wie wild durchs Zimmer: vorwärts, rückwärts, unter Stühlen durch, setzt sich, steht auf, dreht den Kopf. Trixi lacht und meint, dass sie Robby p r o g r a m m i e r t, bis er ganz viele Kunststücke kann. Wau, aber das kann ich doch schon lange!

Irgendwie macht es ihr wohl gerade mehr Spaß, Robby ein Programm zu geben oder wie das heißt. Also kein langer Sonntagsspaziergang heute? Aber was ist denn nun los? Trixi sitzt in der Ecke, den Kopf auf den Knien und schnieft. Das kenne ich – sie ist wohl traurig. Wau, das ist wohl immer noch wegen des Streits mit ihrer Freundin.

Aber wenn Trixi traurig ist, weiß ich genau, was zu tun ist. Da schnappe ich mir so ein Päckchen mit weißen Papiertüchern, kuschle mich an Trixi und schiebe ihr das Päckchen hin. Trixi guckt das Päckchen an, dann mich – und lacht.

Und dann machen wir doch noch einen langen Sonntagsspaziergang. Ohne Robby.

Bis zum nächsten Mal!
dein **SCROLLER**



SCHAU AUF UNSERER WEBSEITE VORBEI: WWW.SCROLLER.DE



TESTE DICH!

Du denkst, du weißt Bescheid? Wie fit bist du wirklich im Umgang mit Medien? Mach den Medienkompetenztest.

TAFFE TIPPS!

Mit unseren taffen Tipps kannst du super in die digitale Welt starten. Entdecke die Tipps.

UNTERWEGS

Unsere Kinderreporter sind für dich mit vielen Fragen unterwegs und erhalten spannende Antworten. Schau doch mal rein!

Impressum:

SCROLLER – das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom www.teachtoday.de

Herausgeber: Deutsche Telekom AG
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,
Vice President Group Social Engagement, GSE
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:
Helliwood media & education
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, www.helliwood.de

Redaktion: Annette Reuter (Deutsche Telekom AG),
Martin Daßinnies, Katja Liebigt, Anja Monz, Natascha Riebel,
Steffi Weinert (Helliwood media & education), INFOTEXT Berlin

Grafik und Satz: Marc Doerfert, Anja Monz

Projektbüro Teachtoday: Helliwood media & education,
E-Mail: kontakt@teachtoday.de

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Bildnachweis: Christian Griebel, Christiane Herold und Helliwood media & education; Screenshots Apps S. 14/15: Alien mögen Milch; 2016, BoomBing; Actionbound: 2017, Actionbound; Best Fiends: 2017, Seriously Digital Entertainment Ltd.

shutterstock.com/ Bplanet; S. Hanusch; advent; IkazNarsis; Sean Pavone, mikedray; LTDean; Nikolay; Solidcreature; Art'nLera; Janis Abolins; Mjosedesign; Beresnev; Cressida studio; andik76; Marish; Kateryna A.; VOOK; Thomas Pajot; Nearbirds; Sarawut Padungkwan; Bobnevv; Saint A; ZoneCreative; robuart; topform; Maximilian Laschon; Seregam; Paul Baldie; Bobnevv, Sebestyen Balint; Pincarel; canbedone; gst, mhtazapa; AllAnd; aurielaki; FreddEP; Radiocat

1. Auflage: 20.000

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

Das Medienmagazin für Kinder ist ab sofort auch in englischer Sprache erhältlich – online und als kostenfreies Heft unter

www.scroller.de/bestellen

THOUGHT FIRST!

Read NOW!

Issue 03
Nov. 2016

SCROLLER

The media magazine for kids

Topic
Data, tracks, security

Cookies everywhere?!
How and why you leave digital traces while surfing online

The data express
How to get data from A to B – to the United States and back

Data collector
Prof. Dr. Hornberger explains how data collection can support research



WHAT IS DEMENTIA

Dementia is a the way peop spatial orient to forget the ficult for peo remember e

10



Grab your SCROLLER
The new free children's magazine from Teachtoday

An initiative by T . . .

Das SCROLLER - Magazin:

jetzt auch auf Englisch.

Klassensätze kostenfrei bestellen!