



Internauten-Kartenspiel

1. Nutzung im Unterricht

Mit dem Internauten-Kartenspiel kann eine vollständige Unterrichtseinheit gestaltet werden, einzelne Karten können auch als Ausgangspunkt für die Behandlung bestimmter Themen gebraucht werden. Durch das Kartenspiel lässt sich eine Verknüpfung von Online- und Offline-Materialien herstellen und die wichtigsten Aussagen der „Internauten“ zur Sicherheit im Internet werden verstärkt.

Das Kartenspiel kann sowohl zur Einführung als auch zur Vertiefung im Unterricht genutzt werden. Durch Diskussions-, Quiz- und Wettbewerbselemente wird eine gemeinsame Beschäftigung mit den Inhalten durch die ganze Klasse auf vielfältige Weise ermöglicht.

Der Lehrer übernimmt eine moderierende Funktion.

2. Spielidee

Als übergreifende Spielidee befinden sich die Schüler im Trainingscamp der Internauten, ihr Ziel ist es, den Internautendetektivausweis zu erwerben. Der Lehrer repräsentiert einen Stellvertreter von „Mr. B.“, der das Training leitet.

Die einzelnen Spielkarten stehen dabei für die Stationen des Internautentrainings mit verschiedenen Aufgabenstellungen. Zu jeder der sechs thematischen Missionen gibt es je eine **Aktionskarte** und eine **Themenkarte**.

Aktionskarten enthalten Aufforderungen zu Wettbewerbsspielen oder Quizfragen, die der Lehrer stellt. Die Themenkarten enthalten Anregungen zur Diskussion mit den Schülern, die in eine kurze zentrale Frage münden.



3. Spielprinzip

Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen geteilt, der Lehrer mischt die Karten und deckt sie nacheinander auf. Alternativ kann der Lehrer die Karten auch in einer von ihm ausgewählten Reihenfolge bereitlegen und aufdecken.

Je nach aufgedeckter Karte stellt er dann die Aufgaben für die Klasse. Bei den Aktionskarten wird die beschriebene Aktion durchgeführt bzw. ein Quiz durchgeführt. Themenkarten geben Anregungen für Fragestellungen, die mit der gesamten Klasse besprochen werden können.

Durch die verschiedenen Aktionen und durch richtige Antworten auf Quizfragen sammeln die Gruppen Punkte. Bei Aktionskarten gibt es Punkte für richtige Antworten oder die Gewinnergruppe, bei den Themenkarten können Punkte für die Diskussionsbeiträge der Gruppen vergeben werden.

Nach einer festgelegten Zeit oder wenn alle Karten aufgedeckt wurden, wird der Endstand ermittelt. Die Gruppe mit den meisten Punkten darf zuerst einen Comic aus dem Medienkoffer auswählen. Am Ende erhalten alle Schüler einen Internautenausweis.

4. Weiterführende Informationen

Zu den Themen der einzelnen Karten sind im Internet unter → www.internauten.de detaillierte Hinweise aufgeführt.

Zusätzliche Spielkarten und Vorschläge zu Unterrichtseinheiten wird es in Zukunft ebenfalls im Internet geben.