Hacker:innenkarten

DigiFit©

Aktionskarten

Impressum: Graz © 2022 | Herausgeber: Verein Kinderbüro® – Die Lobby für Menschen bis 14 | Konzept, Grafik und Layout: Sonja Zechner | Text: Sonja Buchegger, Romana Rossegger, Thomas Plautz, Jessica Braunegger | Druck: Karli Printi GmbH® | Vertrieb: www.karlisshop.at

ab 8 Jahren

DigiFit©

Mach dich fit fürs Netz

Spielanleitung

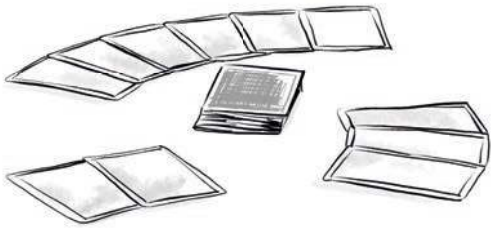
Spielanleitung

DigiFit©

Mach dich fit fürs Netz

Spieler:innenanzahl, Alter und Dauer
2–6 Internetspezialist:innen
ab 8 Jahren
ca. 20 Minuten

Spielausstattung
60 Medienkompetenzkarten
24 Hacker:innenkarten
16 Aktionskarten
4 Blankokarten
1 Begleitheft
1 Spielanleitung



Spielziel
Sammle Medienkompetenzkarten. Wer als erstes die notwendige Kartenanzahl *(hängt von der Spielvariante ab, siehe Seite 4)* gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Doch hüte dich vor den Hacker:innenkarten!

Fazit
Digifit ist ein einfaches und schnelles Kartenspiel für die ganze Familie. Wie im digitalen Netz musst du bei jeder Aktion überlegen, ob du den nächsten Schritt wagen möchtest und damit das Risiko eingehst, persönliche Daten zu verlieren. Mit jeder abgehobenen Karte steigt die Gefahr, die in der aktuellen Spielrunde gezogenen Medienkompetenzkarten wieder zu verlieren. Im Begleitheft erfährst du (gemeinsam mit Erwachsenen) mehr über die einzelnen Karten und die jeweiligen Gefahren im Netz.

Das Spiel und das Begleitheft sind für dich ein guter Einstieg, um gemeinsam mit deinen Eltern, Pädagog:innen oder Betreuer:innen mehr über Medien und ihre Tücken zu erfahren.

Die 6 Kategorien der Medienkompetenzkarten *(siehe Seite 6 und 7)*

- Kritisch denken
- Ich in der digitalen Welt
- Sichere Zugangsdaten
- Rechtliches
- Regelmäßige Kontrolle
- Einstellungen der Apps

Die Hacker:innenkarten *(siehe Seite 8)*
Ziehst du eine Hacker:innenkarte ist dein Zug beendet. Du musst alle Medienkompetenzkarten, die du in diesem Spielzug gesammelt hast, wieder abgeben.

Die Aktionskarten *(siehe Seite 8)*
Ziehst du eine Gib- oder Nimm-Karte, musst du der Anweisung auf der Karte folgen. Ist das nicht möglich, ist dein Zug beendet.

Spielablauf
- Mische die Karten und lege sie verdeckt als einen Stapel auf die Tischmitte. Wenn du die meiste digitale Erfahrung hast, beginnst du!
- Ziehe die oberste Karte vom Stapel und lies sie laut vor. Ist es eine Medienkompetenzkarte legst du sie vor dir offen ab und entscheidest, ob du eine weitere Karte ziehen möchtest. Du kannst so lange ziehen, bis du eine Hacker:innenkarte oder eine Aktionskarte ziehst.
- Ziehst du eine Hacker:innenkarte, musst du alle in diesem Zug gesammelten Karten wieder abgeben und auf den Ablagestapel legen.
- Ziehst du eine Aktionskarte, musst du der Anweisung auf der Karte folgen, du kannst aber deine bis dahin im Zug gezogenen Medienkompetenzkarten behalten. Dein Zug endet danach.
- Beendest du deinen Zug bevor du eine Hacker:innen- oder Aktionskarte gezogen hast, nimmst du die bis dahin gezogenen Medienkompetenzkarten in deine Sammlung auf.
- Die nächste Person ist an der Reihe.

Ende des Spiels
Vor dem Spiel einigt ihr euch, welche der folgenden Varianten ihr spielen wollt. Hast du in deinem Zug die erforderlichen Karten der gespielten Variante gesammelt, hast du gewonnen.

Variante 1 Sobald jemand von allen **6 Farben zumindest 1 Medienkompetenzkarte** gesammelt hat, endet das Spiel.

Beispiel

Variante 2 Sobald jemand von **4 Farben 2 unterschiedliche Medienkompetenzkarten** gesammelt hat, endet das Spiel.

Beispiel

Variante 3 Sobald jemand von **2 Farben 3 unterschiedliche Medienkompetenzkarten** gesammelt hat, endet das Spiel.

Beispiel

Variante 4 Du kannst auch mehrere Varianten gleichzeitig als Gewinnweg zulassen (Das ist die schnellste Spielvariante!).

Ein möglicher Ausgang ist auch, dass es niemand von euch schafft, bis der Stapel leer ist. In diesem Fall gewinnen die Hacker:innen, denn sie haben eure Privatsphäre beeinträchtigen können!

Viel Spaß beim Spielen!

Blankokarten
Im Kartenstapel findest du auch Hacker:innen-karten, die du selber gestalten kannst. Zeichne deine eigenen Ideen zum Thema „Gefahren im Internet“ auf. Achte aber darauf, nie mehr als 24 Hacker:innen-karten im Spiel zu verwenden!

Spielvarianten
Memory
Das Spiel besteht aus 18 Kartenpaaren. Suche dir 18 Paare aus dem Kartenstapel heraus. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele dieser Kartenpaare zu gewinnen. Dazu mische und verteile verdeckt alle Kärtchen auf dem Tisch. Nun dürfen alle Mitspieler:innen reihum zwei Kärtchen aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, werden die Karten wieder umgedreht und an der selben Stelle belassen. Werden 2 gleiche Karten aufgedeckt, hat der:die Spieler:in diese Karten gewonnen und darf sie damit behalten. Zusätzlich kommt der:die Spieler:in ein weiteres Mal zum Zug. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare gefunden worden sind. Wer am Ende des Spiels die meisten Kartenpaare besitzt, gewinnt das Spiel.

Schwarzer Peter
Du benötigst für das Spiel Schwarzer Peter 31 Spielkarten. Stelle dir 15 Paare zusammen und bestimme zusätzlich eine Hacker:innenkarte zum Schwarzen Peter. Am Spiel können so viele Teilnehmer:innen mitspielen, wie es das Kartenspiel an Kartenanzahl vorgibt. Mische alle Karten gut durch und verteile alle Karten an die Teilnehmenden. Findest du ein Kartenpaar in deinem Blatt, darfst du es ablegen – verdeckt oder offen. Wenn alle abgelegten Karten auf dem Tisch liegen, beginnt das Ziehen der Karten. Bestimme dann die erste Person, die eine Karte bei dem:der Nachbar:in ziehen muss. Am besten gehst du im Uhrzeigersinn vor. Ziehe eine Karte. Wenn du mit dieser Karte ein Paar bilden kannst, musst du dieses vor dir auf dem Tisch ablegen. Kannst du kein Paar bilden, musst du die Karte in dein Blatt einfügen. Es folgt die nächste Person, bei der gerade die Spielkarte entnommen worden ist. So spielt ihr immer weiter im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet. Es endet, wenn alle Karten auf dem Tisch liegen. Dann bleibt nur noch eine Karte übrig – der Schwarze Peter.
Wer diese Karte in der Hand hält, verliert das Spiel.

Weitere Informationen

www.saferinternet.at

www.kinderbuero.at

www.karliprinti.at

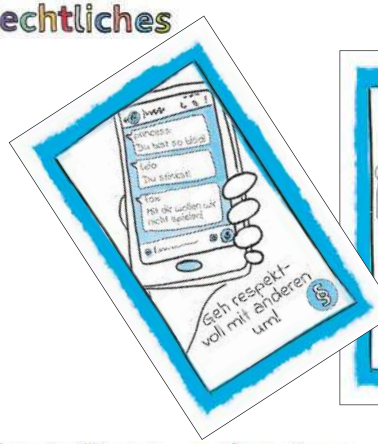
Medienkompetenzkarten

Kritisch denken

Ich in der digitalen Welt

Sichere Zugangsdaten

Rechtliches



Einstellungen der App

Regelmäßige Kontrolle