



Unterrichtsmaterialien zum Browsergame

VON STEFANIE RACK

Ein Netzbogen ...

- ... steckt voller Ideen für die praktische Medienarbeit
- ... motiviert zur sinnvollen Auseinandersetzung mit Netzwelt-Themen, hier: Cybermobbing
- ... und bietet Lernspaß!

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR

Jakob und die Cyber-Mights – Unterrichtsentwurf

von Stefanie Rack

Titel	Jakob und die Cyber-Mights (geeignetes Alter: 9 – 12)
Zeit in Std. à 45 Minuten	3 – 4
Methoden	Einzel-/Partnerarbeit, kollaboratives Arbeiten
Material	Ausdrucke Figuren, Kopfhörer
Zugang Internet/PC	PCs mit Internetzugang (max. 2 SuS pro Rechner), Spiel downloaden auf Schulserver, falls möglich. www.jakob-und-die-cyber-mights.de

Bei diesem Spiel geht es um Medienkompetenz, im Speziellen um den richtigen Umgang mit den Sozialen Medien. Es ist ein **Point and Click Adventure Game**, die Story ist ein Spionagekrimi. Ziel ist, dass der Spieler während des Spielens die Aspekte eines medienkompetenten Menschen erlernt und im geschützten Umfeld des Spiels einsetzen kann. Neben dem spielerischen Umgang mit den Medien in einer virtuellen Welt ist ein weiterer Vorteil, dass man mithilfe des Spiels die Zielgruppe bewusst an Problematiken wie Cyber-Mobbing heranführt und den Umgang mit diesen lehrt sowie mögliche Lösungen für diese auch sofort vermittelt (Medienkompetenztipps aus dem Spiel: <http://www.jakob-und-die-cyber-mights.de/medienkompetenz/>). Deshalb ist eine Verknüpfung der spielerischen Herangehensweise an das Thema mit einer weiterführenden Bearbeitung des Themas Cyber-Mobbing hier empfehlenswert. klicksafe bietet dazu das Unterrichtsmaterial: „Was tun bei Cyber-Mobbing“ an: www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/



TECHNIK-TIPPS:

- Da das Spiel große Anforderungen an die Internetverbindung und den Browser stellt, raten wir Ihnen, das Spiel herunter zu laden und lokal zu starten.
- Das Spiel ist in zwei Teile (Stages) eingeteilt. Stage 1 hat das Umfeld Schule, Stage 2 das Umfeld Wohnheim. Erst wenn man die erste Stage abgeschlossen hat, gelangt man in das zweite Level.
- Wenn das Spiel hängt: Schließen Sie das Spiel – Spiel wieder öffnen – Spiel fortsetzen
- Nutzen Sie bitte **Internet Explorer 10** oder die aktuellste Version von Google Chrome, Mozilla Firefox oder Safari
- Beim Neustart des Rechners fängt das Spiel wieder von vorne an, wenn Sie die Online-Version spielen und die Sicherheitseinstellungen so gemacht sind, dass die Cookies nach jeder Sitzung gelöscht werden. Bedenken Sie dies, wenn das Spiel über mehrere Unterrichtsstunden gespielt werden soll.

Einstieg

Schauen Sie – falls möglich – gemeinsam und frontal das Intro der Geschichte an und lassen Sie auf dem Schulhof Jakob mit Nicole, dem Mädchen mit den blonden Zöpfen, reden. Lassen Sie die SuS die Startsituation anhand von Leitfragen zusammenfassen: Was ist passiert? Wer ist betroffen? Was ist zu tun?

A: Nicki/Nicole ist gemobbt worden. Genaueres erfährt man zunächst nicht. Jakob, der neue Schüler, will den Mobbingfall aufklären. Einen Gesamtüberblick über die Situation bekommen die Schüler/-innen erst nach einiger Zeit. Sammeln Sie an einigen Stellen immer wieder mündlich, was herausgefunden wurde und erklären Sie – je nach Vorkenntnis der SuS – wer Eva Braun ist, was „rechtsradikaler Mist“ hier bedeutet, ebenso was unter „lahm legen“ (hacken) oder einem „Fake-Profil“ zu verstehen ist (Erklärungen dazu siehe Hintergrundwissen).



TIPP: Für mehr Übersichtlichkeit hängen Sie die Bilder von Nicole und Jakob an die Tafel und schreiben Sie – wie bei einer richtigen Kriminalermittlung – die Namen und Informationen stichwortartig dazu. Alle weiteren Figuren können allmählich dazu gehängt und gruppiert werden (z. B. Gruppe PCNerd Club (CNC), Cyber-Mights, Hausmeister). Verbindungen können so zwischen den Figuren verdeutlicht werden. Alternativ klein kopieren und auf Overheadfolie gruppieren.

Erarbeitung

Aufgabe 1: Die SuS lernen auf dem Arbeitsblatt einfache Navigationshilfen für das Spiel kennen (Bild von Jakob rechter oberer Bildschirmrand > Fragezeichen, Rucksack, Handy). Vertiefung von Funktionen und Navigation durch Tutorials: Handy > Fragezeichen > Tutorials 1–4.

Aufgabe 2: Jakob bekommt regelmäßig Mails auf das Handy geschickt, die entweder sinnvolle Medienkompetenztipps beinhalten oder Spam sind. Diese Nachrichten sollen gelesen und/oder gelöscht werden, wobei die sinnvollen Tipps zusammengefasst auf das AB notiert werden. Am Ende der Einheit vorstellen u evtl. auf einem Plakat im Klassenzimmer sammeln.

Aufgabe 3: Im Verlauf des Spiels muss Jakob Informationen sammeln, die zum Täter führen. Alle im Spiel vorkommenden Personen müssen befragt werden, sonst gibt es an vielen Stellen kein Weiterkommen. Das Arbeitsblatt führt deshalb alle Personen auf, die im Spiel vorkommen. Die SuS können ihre Gespräche abhaken und die Erkenntnisse daraus notieren.



TIPP: Kollaboratives Arbeiten! Die SuS sind erfahrungsgemäß unterschiedlich schnell beim Lösen der Aufgaben. Um das gemeinsame Arbeiten zu fördern und ein Gemeinschaftsgefühl herzustellen, können die SuS Tipps für das Lösen von Situationen an die Tafel schreiben, um diese anderen zugänglich zu machen, z. B. **TIPP:** Steine sammeln und auf die Coladose werfen. Oder Sie geben Hilfshinweise zum Spiel (siehe im Anhang „Walkthrough“). Die Zusammenarbeit kann gefördert werden, indem Sie die Zeit stoppen, die die gesamte Klasse benötigt, um das Spiel gemeinsam durchzuspielen.

Sicherung

Wenn das Spiel beendet und der Mobber/Täter (Claus) Manuel entlarvt ist, sollte mit der Situation weitergearbeitet werden, denn am Ende des Spiels bleiben folgende Fragen offen, die für einen Lerneffekt gemeinsam besprochen werden sollten:

- Was muss nun getan werden? (z. B. Täter- und Opferausgleich)
- Wie fühlt sich Nicole jetzt? (Was kann man für sie tun? Z. B. Empathietraining)
- Welche Gründe hat der Täter für das Mobbing bzw. Metagespräch: Kann/darf es für Mobbing überhaupt Gründe geben? Wichtig: Hier auch auf problematische Stereotypisierung eingehen > Nicki ist eine Streberin und wird deshalb aus Neid gemobbt.
- Welche Rechte des Opfers hat der Täter verletzt? (Rufschädigung etc.)
- Haben sich alle Beteiligten richtig verhalten? Wer hätte sich wie anders verhalten können? (Jakob hat sich unerlaubt Zugang zum Handy von Ferdinand sowie dem Rechner der beiden Zwillingmädchen verschafft, Jakob hat „um dazu zu gehören“ die Statue verunstaltet, Helena wollte Gleiches mit Gleichem vergelten > Fake-Seite für die Cyber-Mights als Schocktherapie, Unschuldige (Cyber-Mights) wurden aufgrund ihres äußeren Erscheinungsbildes verdächtigt)
- Welche technischen Möglichkeiten gibt es, so etwas zu verhindern? (Sichere Netzwerke nutzen, gute Passwörter wählen und diese regelmäßig wechseln)
- Welche „menschlichen“ Möglichkeiten gibt es, so etwas zu verhindern? (Regeln für ein respektvolles Miteinander und einen achtsamen Umgang; Akzeptieren, wenn sich jemand nicht „konform“ verhält)
- Was, wenn an eurer Schule so etwas passieren würde? (z. B. Aktionsplan entwickeln)



TIPP: Weiterarbeit mit Material „Was tun bei Cyber-Mobbing“, z. B. Selbstverpflichtungserklärung unterschreiben lassen (Cyber-Mobbing lassen wir an unserer Schule nicht zu!) <http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/>

Hintergrundwissen:

- Facepage: Soziales Netzwerk, Anlehnung an Facebook
 - Eva Braun: Geliebte Adolf Hitlers
 - Fake Profil: Identitätsklau im Netz (www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/irights/cyber-mobbing/teil-7-namen-sind-bits-und-bytes/s/fake/profil/)
 - Hacking bzw. Account lahm legen: Sich unerlaubt Zugriff zu einem System oder Profil zu verschaffen. Dies kann aus positiven (Sicherheitslücken aufspüren), wie auch aus negativen Beweggründen geschehen (Mobbing).
 - Cyber-Might(s) = Cyber Macht
- Lösungen: siehe ab Seite 7 = Walkthrough; Die einzelnen Figuren der Geschichte stehen ebenfalls zum Download bereit; Hinweise finden Sie auf den Webseiten www.mkfs.de und www.klicksafe.de im Bereich Themen/Cyber-Mobbing.

JAKOB

& die Cyber-Mights

Arbeitsblatt Jakob und die Cyber-Mights

1. Lerne die Navigation des Spiels kennen: Klick mal hier >



Was gehört zusammen? Verbinde:



Dinge, die Jakob eingesteckt hat.

SMS, Ton und Tutorials.

Objekte werden hervor-gehoben, die interessant sein könnten.

2. Jakob bekommt Nachrichten auf sein Handy: Um welche Themen geht es? Unterscheide zwischen Spam und sinnvollen Internettipps. Notiere nur die sinnvollen Tipps in Stichworten:










Was heißt eigentlich Cyber-Mights?

Jakob und die Cyber-Mights – Unterrichtsentwurf







von Stefanie Rack

3. Um das Rätsel zu lösen, muss Jakob mit vielen Leuten reden und gut kombinieren. Die Tabelle hilft dir, die Übersicht über die Gespräche nicht zu verlieren. Mache dir Notizen über das, was du herausgefunden hast.

Personen	Name	Hinweise
		
		
		
		
		
		
		

Jakob und die Cyber-Mights – Unterrichtsentwurf

von Stefanie Rack

Personen	Name	Hinweise
		
		
		
		
		
		

4. Wer ist der Mobber? _____

Noch Zeit und Lust auf ein Memory mit den Figuren des Spiels?

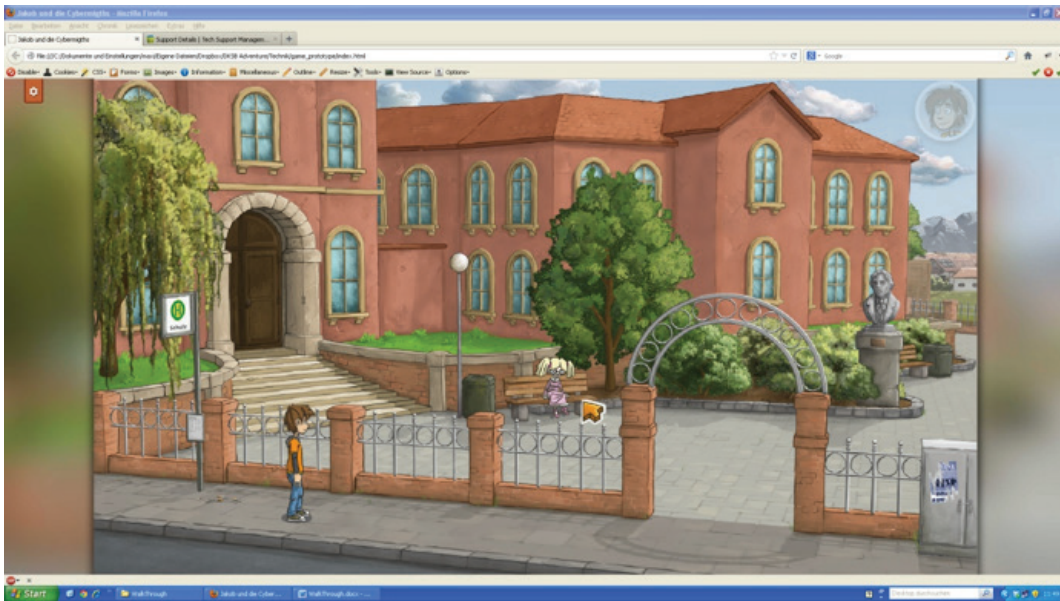
www.paarsuche-extrem.de

Jakob und die Cyber-Mights – Walkthrough

von Maximilian Schmidt

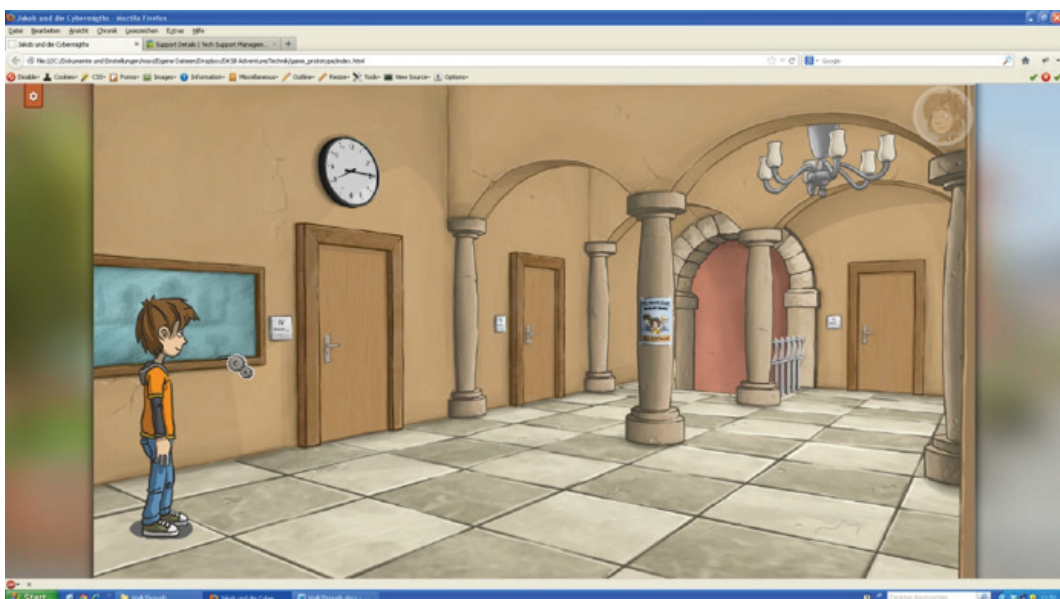
1. Nicole ansprechen

Als Erstes muss man die traurige Nicole ansprechen, um zu erfahren, was los ist mit ihr.



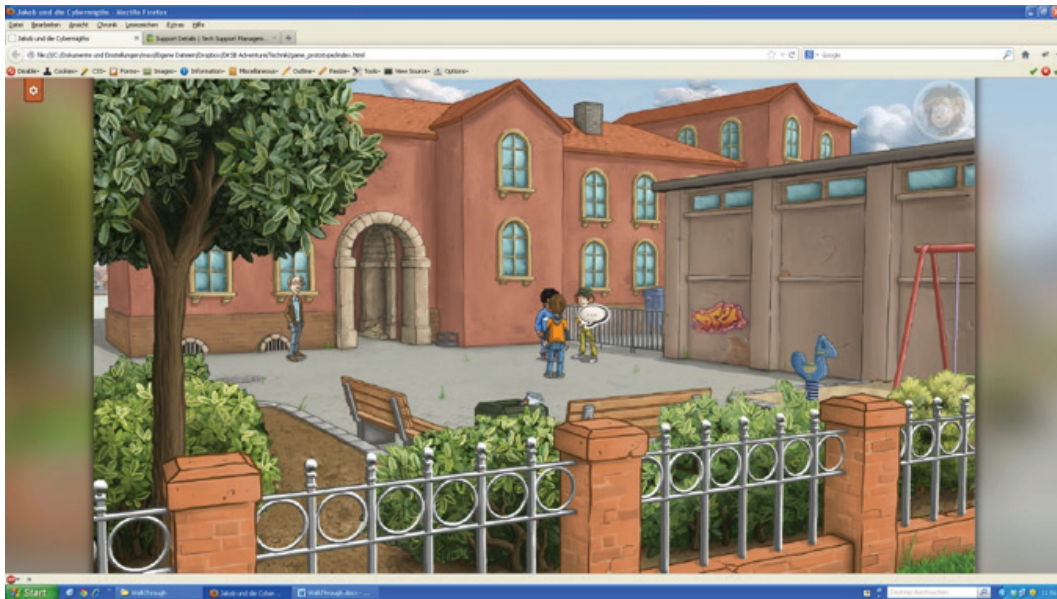
2. Filzstift einstecken und ins Klassenzimmer gehen

Nachdem man durch den Haupteingang in die Schule gegangen ist, muss man den Filzstift an der Unterseite der Tafel einstecken und die Tür anklicken, um in das Klassenzimmer zu gelangen.



3. Auf dem Pausenhof mit Markus und Helena sprechen

Wenn man auf dem Pausenhof gelandet ist, sollte man als Erstes mit Markus und Helena sprechen, da man von ihnen viel darüber erfährt, was mit Nicole los war.



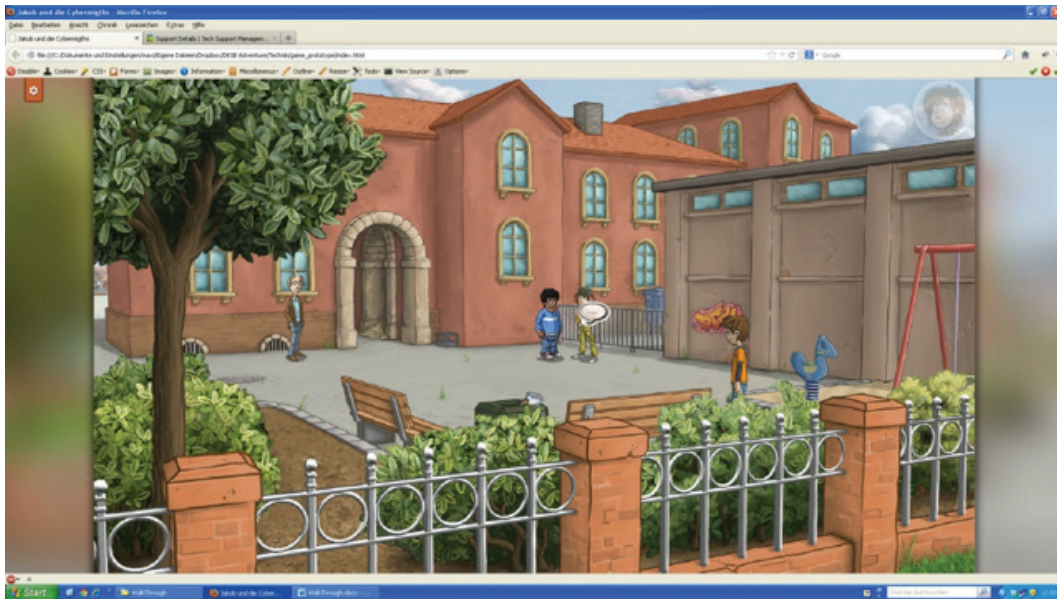
4. Auf dem Spielplatz mit Ferdinand sprechen

Wenn man nach rechts weiter auf den Spielplatz geht und mit Ferdinand spricht, merkt Jakob, dass Ferdinand sich seltsam verhält.



5. Wieder auf dem Pausenhof mit Markus und Helena sprechen

Nachdem man bei Ferdinand war, muss man zuerst Helena und Markus ansprechen. Von diesen erfährt man dann, dass Ferdinand sich nach einer geheimnisvollen SMS verdächtig verhält.



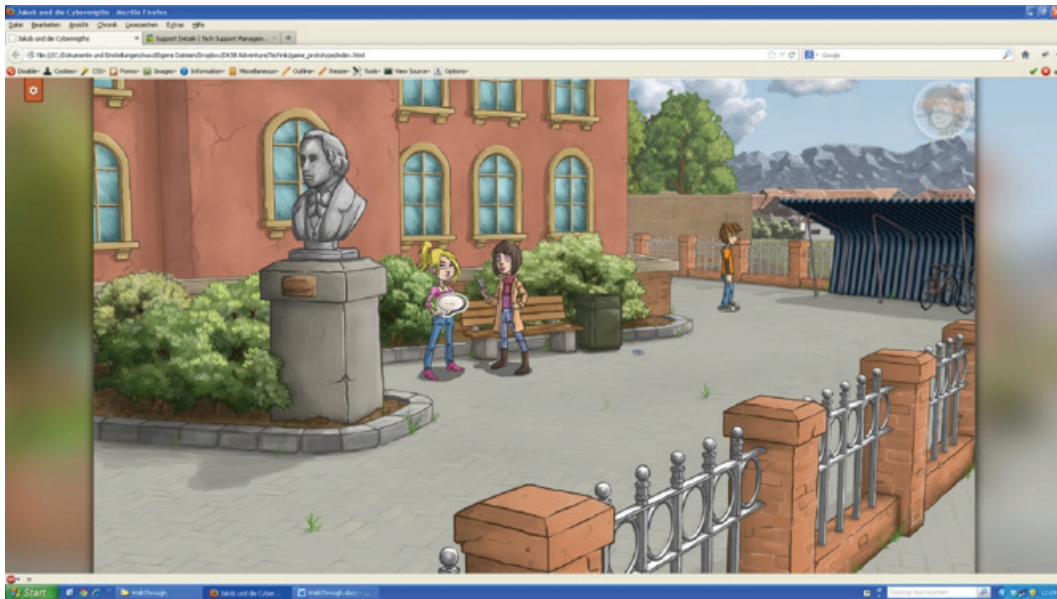
6. Ferdinand zum Dosenwerfen herausfordern

Nun müssen wir irgendwie an Ferdinands Handy herankommen, welches sich im Rucksack befindet. Damit das gelingt, müssen wir ihn weglocken. Dazu heben wir zunächst den Haufen Steine auf und ziehen ihn aus unserem Inventar auf die Cola-Dose, woraufhin wir von ihm eine kaputte Steinschleuder erhalten.



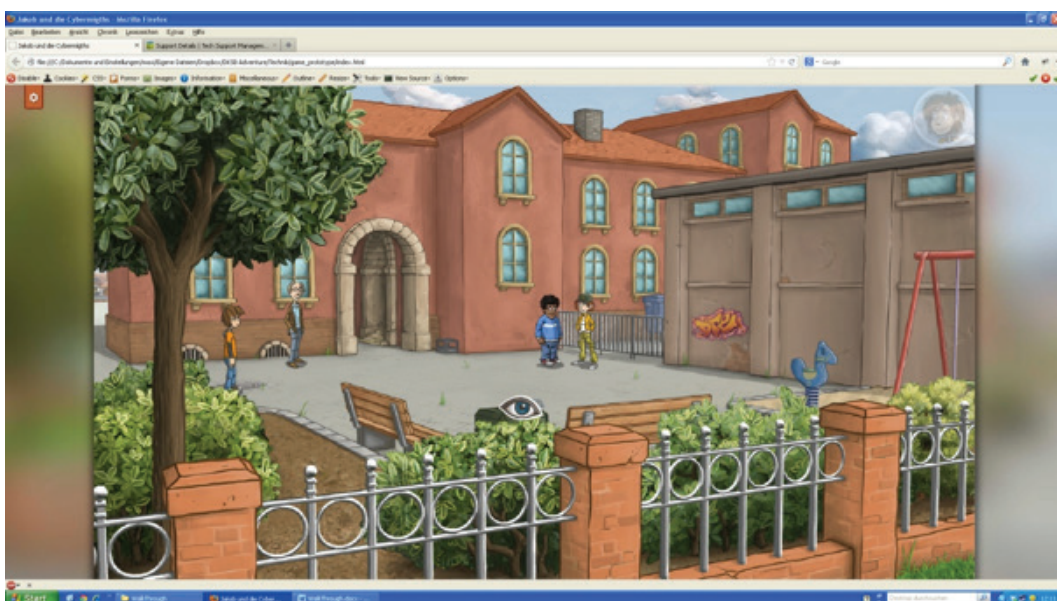
7. Steinschleuder reparieren

Nun brauchen wir einen Gummi, um die Steinschleuder zu reparieren. Dazu eignet sich am besten Ann-Kathrin's Haargummi. Ann Kathrin findet man, wenn man am Pausenhof links an den Cyber-Mights vorbeigeht.



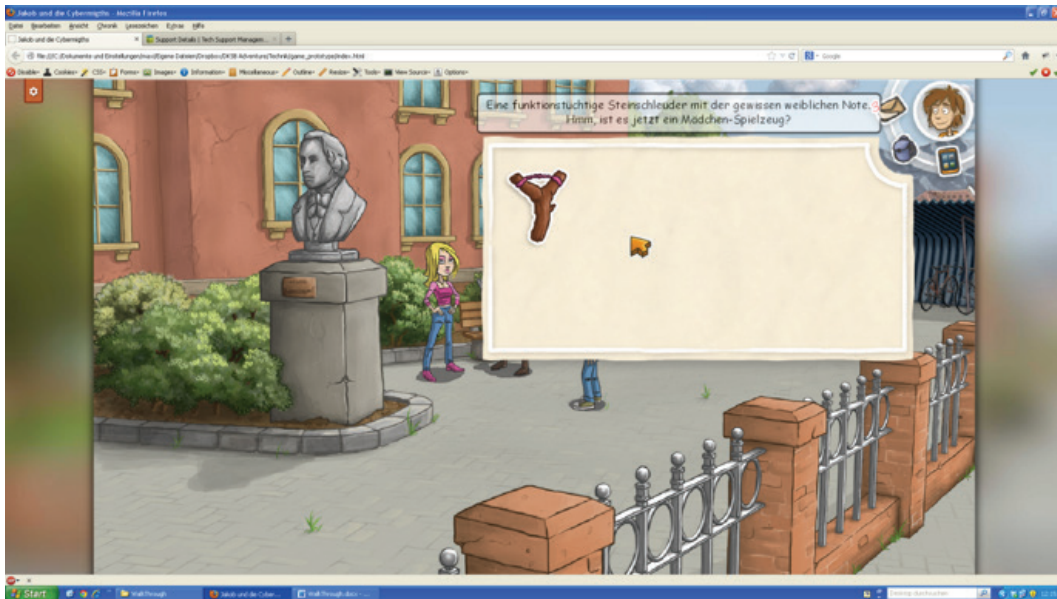
7.1. Ann-Kathrin dazu bewegen, uns ihr Haargummi zu geben.

Nachdem man mit Ann-Kathrin gesprochen hat, muss man sie irgendwie dazu bewegen, ihr Haargummi herauszurücken. Dies schafft man, indem man auf den Pausenhof zurückgeht, sich dort die Mode-Zeitschrift im Mülleimer ankuckt und Sie anschließend mit den neu gewonnenen Informationen über Bruni Zitroni anspricht.



7.2. Steinschleuder mithilfe des Haargummis reparieren

Nachdem Ann-Kathrin ihr Haargummi auf den Boden geworfen hat, können wir diesen aufheben. Nun reparieren wir die Steinschleuder, indem wir im Inventar das Haargummi auf die Steinschleuder ziehen.



8. Ferdinand mithilfe der Steinschleuder vom Rucksack weglocken

Nun sprechen wir Ferdinand auf die reparierte Steinschleuder an, woraufhin dieser uns mit seinem Rucksack allein lässt.



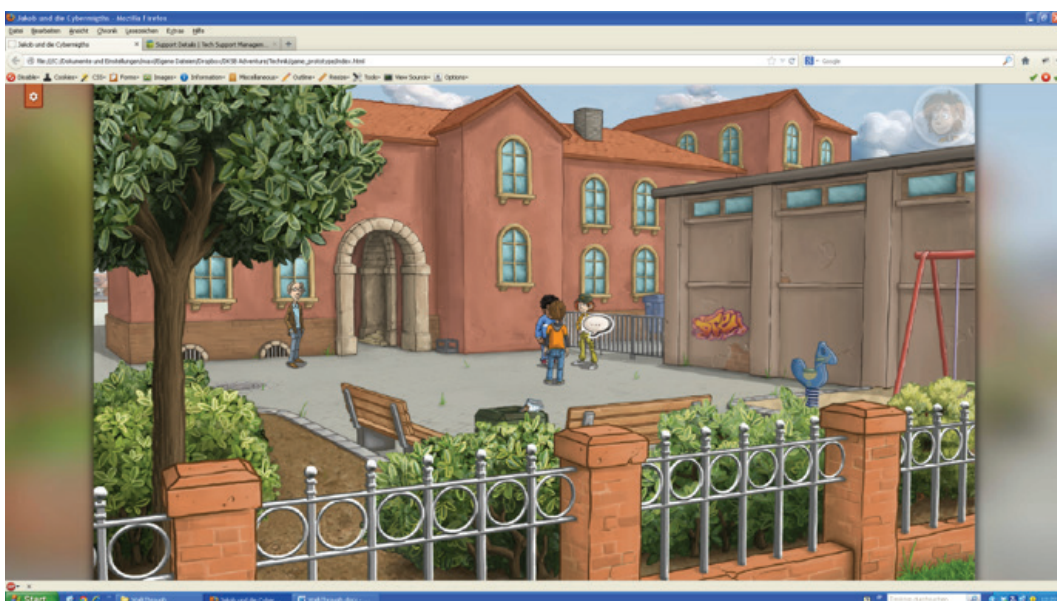
9. Mini-Spiel, Handy knacken

Jetzt sind wir mit Ferdinand's Rucksack allein. Wenn wir nun auf diesen klicken und uns sein Handy ansehen, merken wir, dass dieses mit einem Codemuster geschützt ist. Dies lösen wir, indem wir das Muster „Zick-Zack-Zick-Zack“ eingeben. Danach erfahren wir, was in der mysteriösen SMS steht.



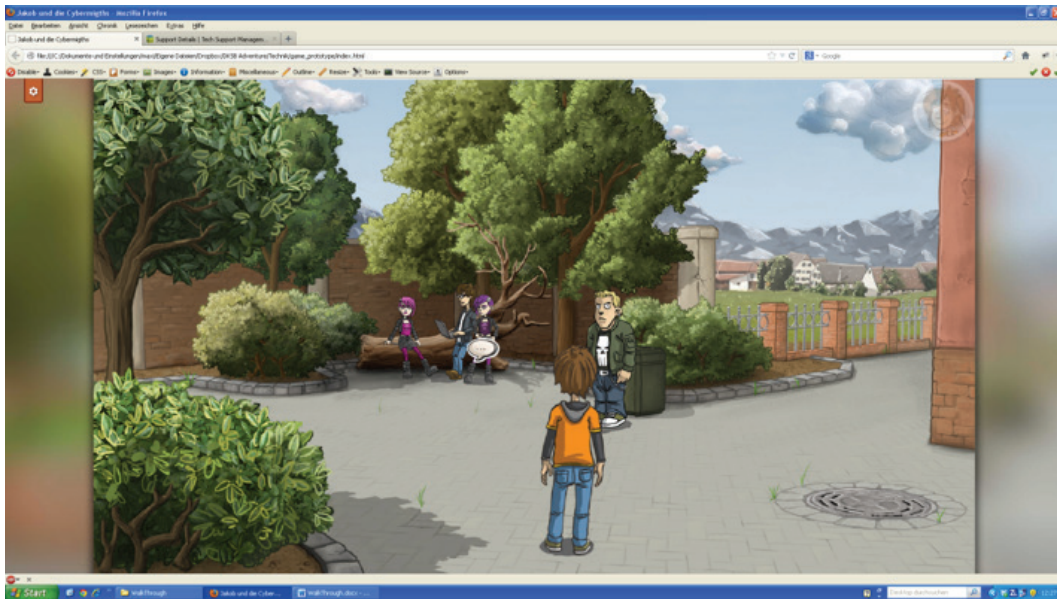
10. Markus und Helena auf die SMS ansprechen

Wir berichten nun Markus und Helena von unseren Erkenntnissen über die SMS und erfahren, dass diese von den Cyber-Mights stammt. Von den beiden kann ich auch noch mehr über die Cyber-Mights erfahren.



11. Cyber-Mights ansprechen und Grund, um zu ihnen zu gehören

Nun müssen wir die Cyber-Mights ansprechen. Allerdings müssen wir noch etwas „Cooles“ machen, damit sie uns in ihrer Gruppe akzeptieren.



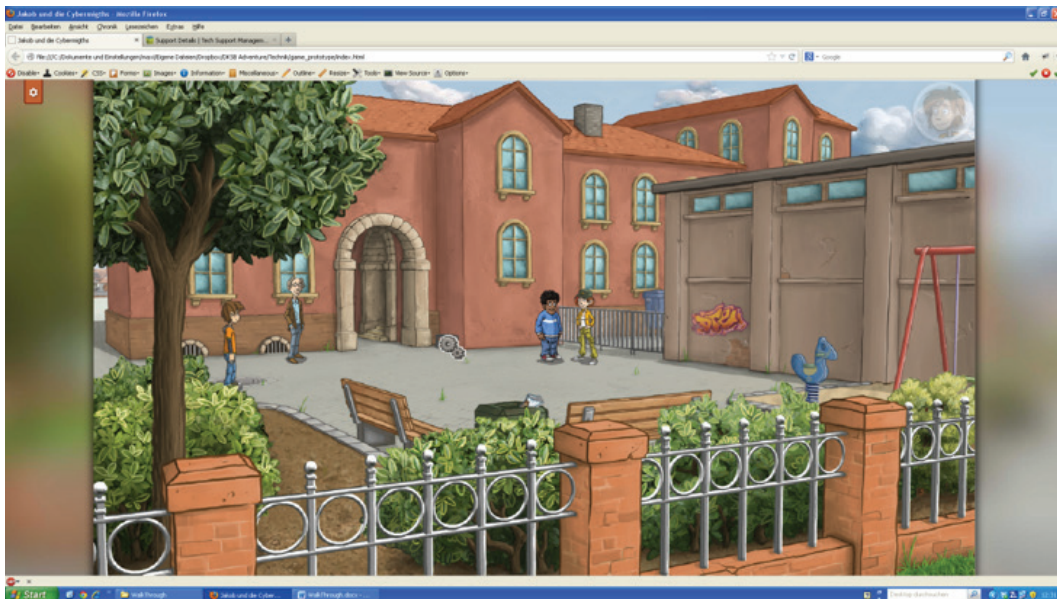
12. Johann von Eck Statue bemalen

Damit uns die Cyber-Mights in ihrer Gruppe akzeptieren, müssen wir uns beweisen. Dazu gehen wir zurück zu Ann-Kathrin, wo wir auch die Johann von Eck Statue sehen.



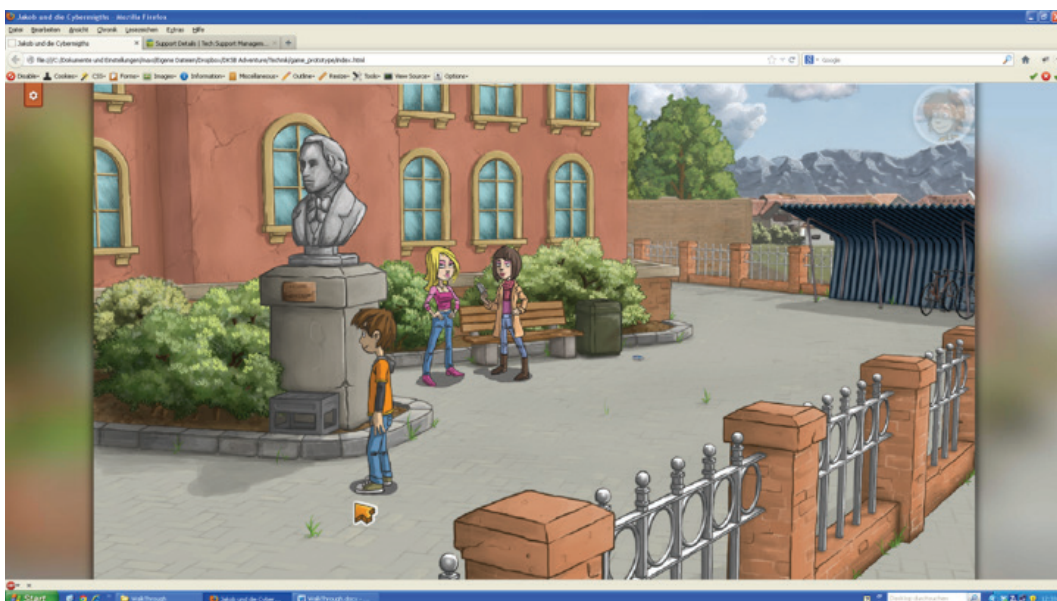
12.1. An die Statue rankommen

Wenn wir nun auf die Statue klicken, bekommen wir den Hinweis, dass Herrn von Eck ein Schnurrbart sicher gut stehen würde. Um allerdings an die Statue zu gelangen, brauchen wir einen Untersatz. Diesen finden wir in Form einer Getränkekiste auf dem Pausenhof neben dem Eingang.



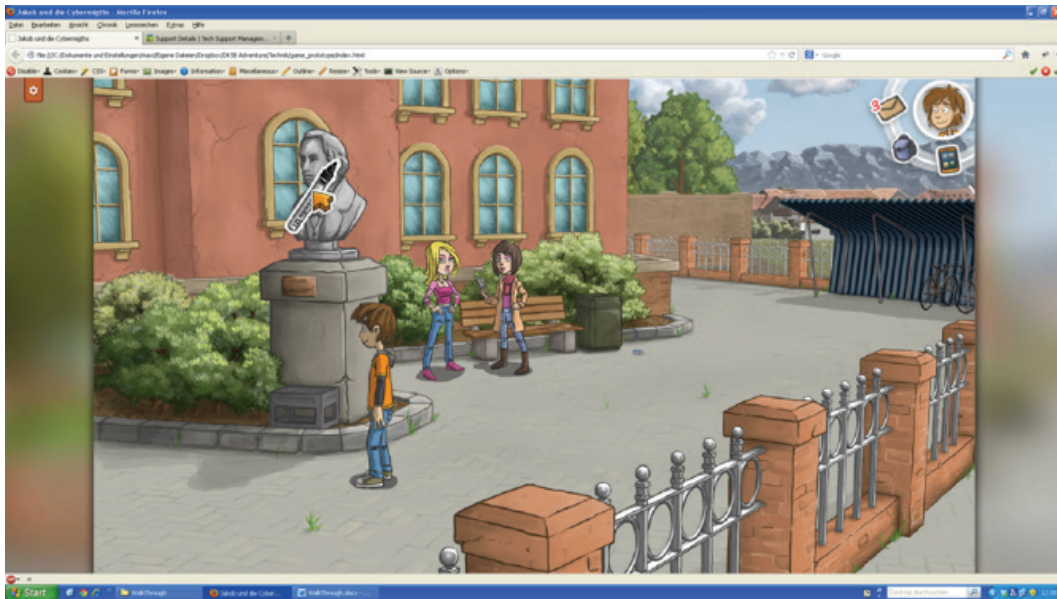
12.2. Kiste vor der Statue platzieren

Nachdem wir uns die Kiste geschnappt haben, können wir diese aus unserem Inventar an die Statue ziehen und sie dort platzieren.



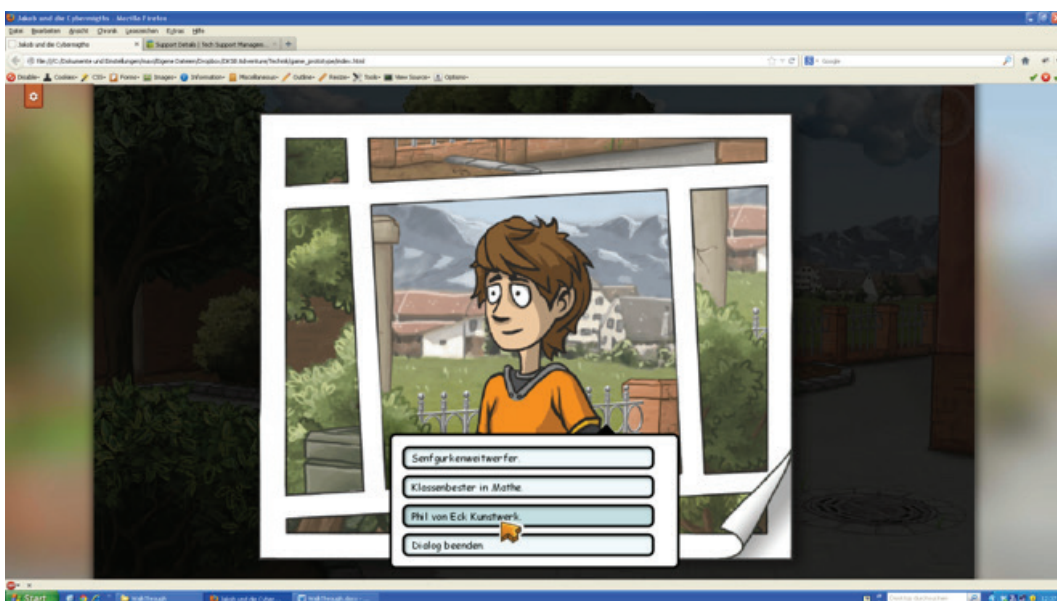
12.3. Statue bemalen

Jetzt kommen wir an das Gesicht der Statue und können dieser einen netten Schnurrbart verpassen. Dies geschieht, indem wir den ganz zu anfangs aufgehobenen Filzstift aus dem Inventar auf die Statue ziehen.



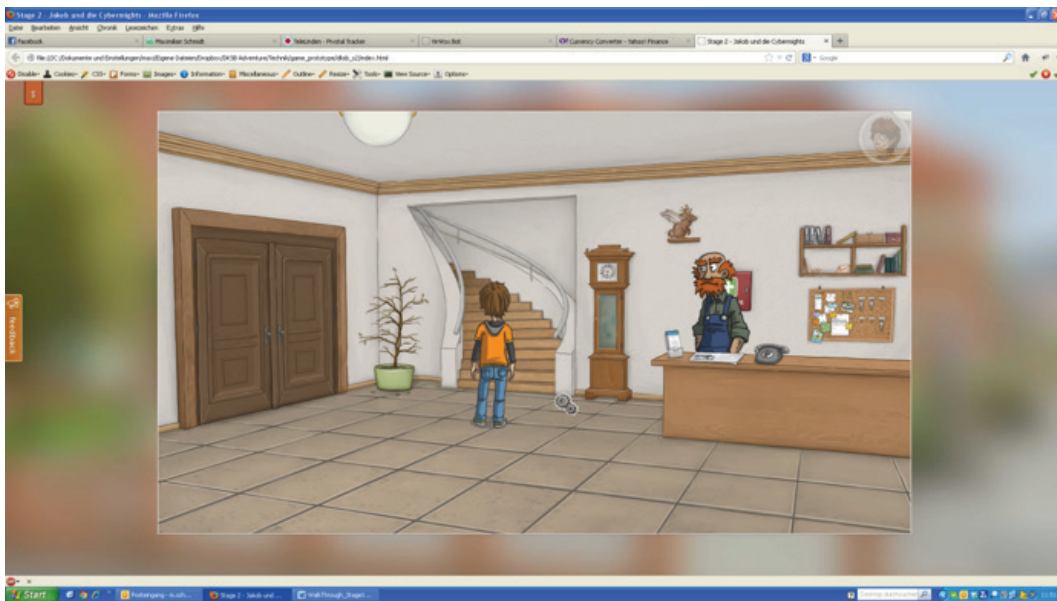
13. Cyber-Mights auf das Werk ansprechen

Nachdem wir nun die Statue beschmiert und ein Foto von unserem Werk gemacht haben, können wir zu den Cyber-Mights gehen und diesen unser Werk präsentieren. Somit haben wir die erste Stage gemeistert und werden von Ihnen eingeladen, etwas zusammen zu unternehmen.



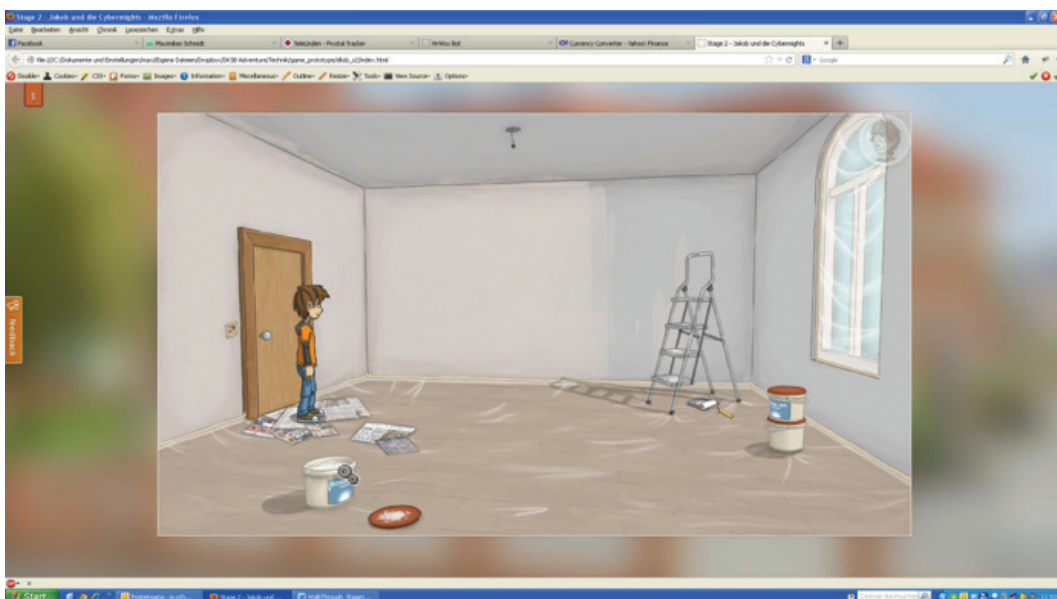
14. Zugang zum Mädchenwohnheim verschaffen

Um peinliche Informationen über Sally und Marry zu beschaffen, muss man sich Zugang zum Mädchenwohnheim verschaffen. Dies wird allerdings vom Hausmeister bewacht, welchen man erst einmal weglocken muss.



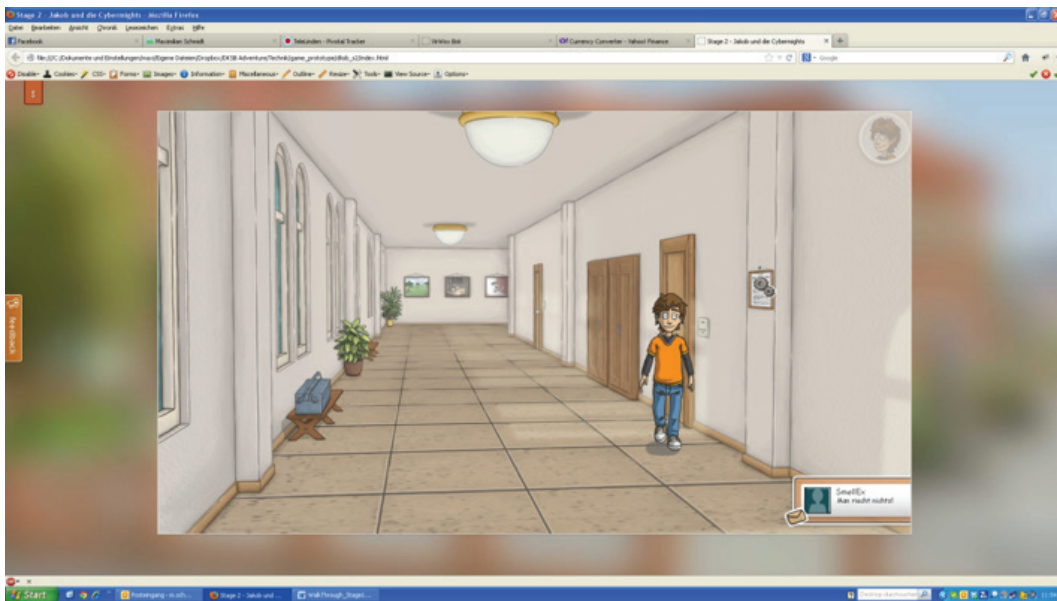
14.1. Farbeimer umwerfen

Um den Hausmeister wegzulocken, bietet es sich an, im Jungenwohnheim in dem leeren Zimmer einen Farbeimer „aus Versehen“ umzuwerfen.



14.2. Den Hausmeister rufen

Damit der Hausmeister uns den Weg ins Mädchenwohnheim nicht mehr versperrt, rufen wir ihn nun, um den umgeworfenen Farbeimer aufzuwischen.



15. Zugang zu Sally und Marrys Zimmer

Wir kommen nun in den Bereich des Mädchen-Wohnheims; allerdings ist die Tür zu Sally und Marrys Zimmer verschlossen. Also müssen wir uns irgendwo den Schlüssel besorgen.

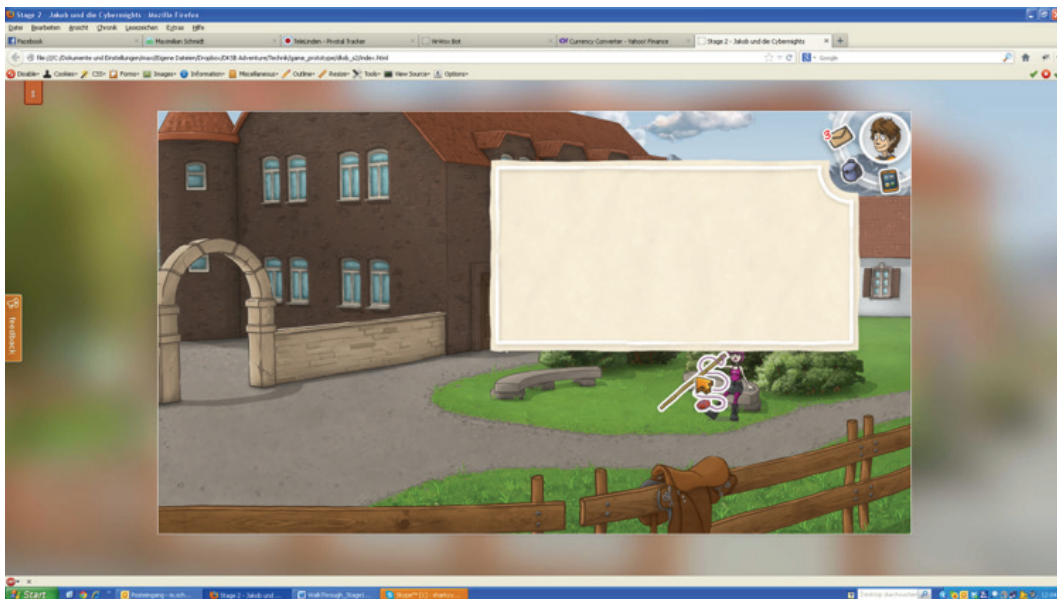


15.1. Magnetangel basteln, um an den Schlüssel zu gelangen

Um uns den Schlüssel aus Marrys Jacke zu besorgen, müssen wir uns eine Magnetangel basteln. Dazu benötigen wir:

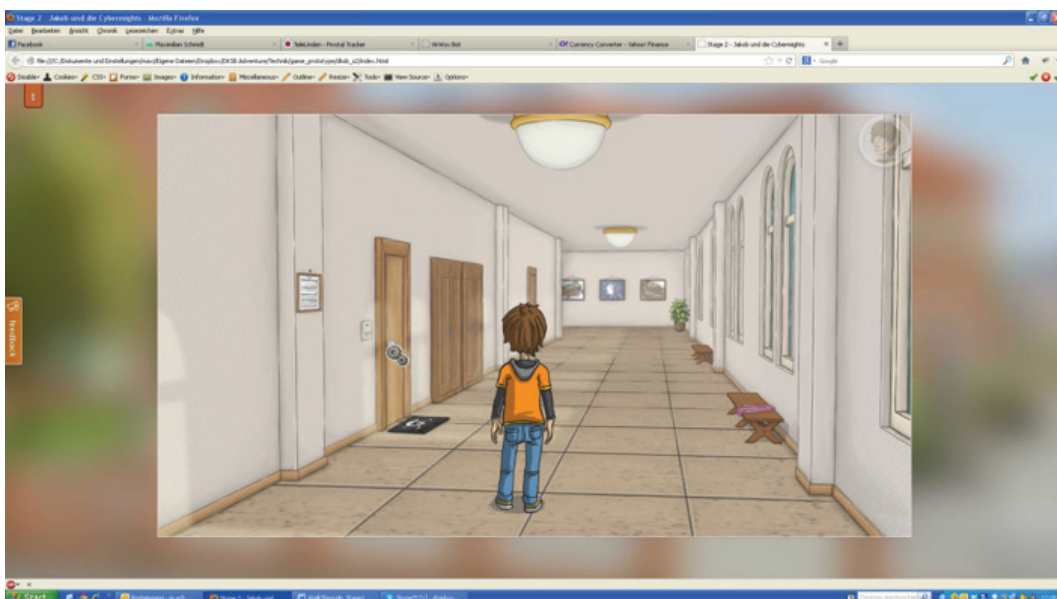
- Magnet aus Adrians Zimmer an der Magnetpinnwand
- Schnur aus der Jacke im Mädchengang
- Bambusstecken aus dem Garten vom Hausmeister

Wenn wir diese drei Dinge besorgt haben, können wir uns daraus eine Angel basteln und uns Marrys Zimmerschlüssel „angeln“.



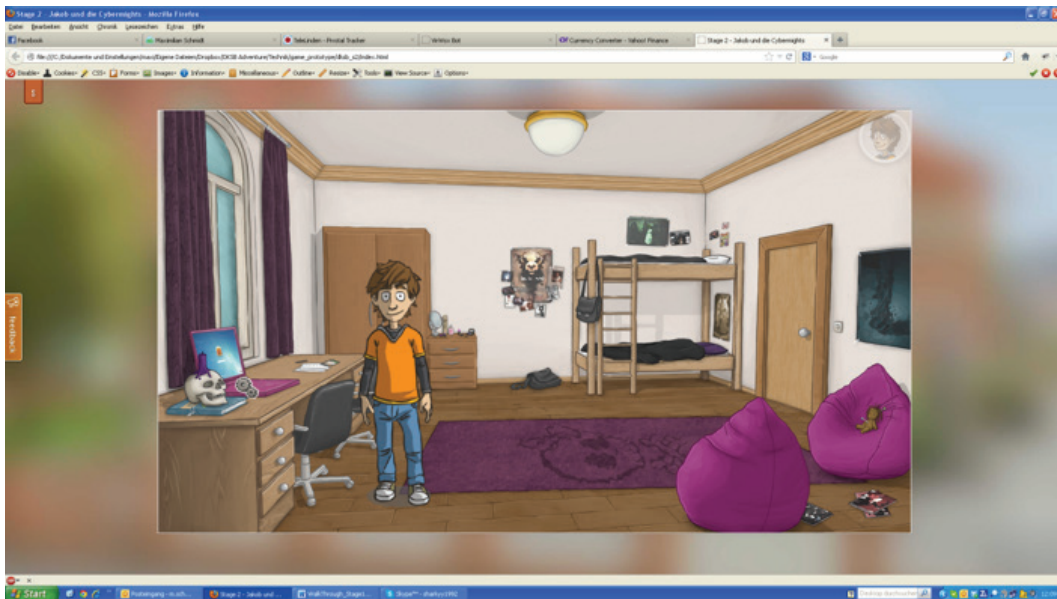
15.2. Zutritt zum Zimmer

Nun können wir ungehindert in das Zimmer eindringen und versuchen, in das Notebook der Zwillinge zu gelangen.



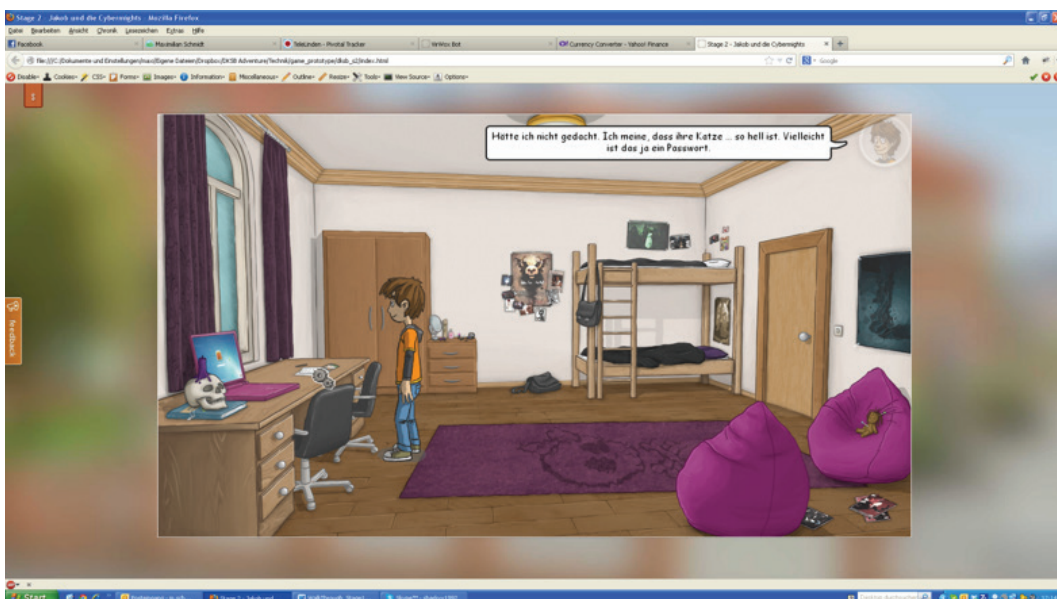
16. Zugang zum Notebook

Um an die peinlichen Informationen und Fotos von Sally und Marry zu kommen, müssen wir irgendwie in das Passwortverschlüsselte Notebook gelangen. Nach einigen Fehlversuchen werden wir aufgefordert, uns noch weiter nach Informationen über das Passwort umzusehen.



16.1. Weitere Informationen über das Passwort

Wir wurden aufgefordert, uns im Zimmer nach möglichen Passwörtern umzusehen. Wir finden zum einen auf dem Schreibtisch die Katzenfotos und zum anderen an der Wand die Bandfotos. Nachdem wir diese gesehen haben, haben wir im Notebook zwei weitere Auswahlmöglichkeiten (Katzen / Band). Allerdings erfahren wir, dass wir den Katzennamen noch benötigen, da dies eventuell das Passwort ist.



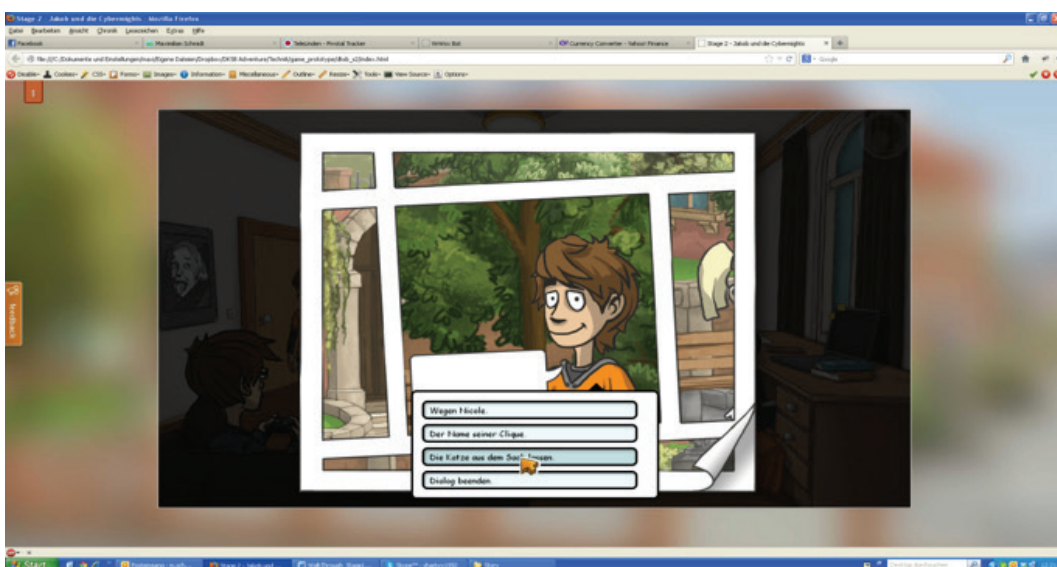
16.2. Katzennamen mithilfe von Sally herausfinden

Um an den Katzennamen zu kommen, müssen wir Sally unauffällig ein wenig ausfragen. Dies geschieht ganz leicht im Dialog mit ihr. Nachdem wir sie über den Namen der Katze und ihre Lieblingsband ausgefragt haben, können wir nun den Katzennamen als Passwort in das Notebook eingeben und bekommen Zugang zu den Daten.



17. Helena berichten und Cyber-Mights auf das Vergehen an Nicole ansprechen

Wir berichten Helena von unserem Fund, welche aufgrund unserer Basis die besprochene offline-Fakeseite anlegt. Nun können wir die Cyber-Mights auf das Vergehen an Nicole ansprechen.



18. Weg zum Stromkasten freimachen

Nachdem wir die Cyber-Mights angesprochen haben, diese jedoch beteuern, unschuldig zu sein, geht Cruel nach unten und spricht mit Ferdinand, welcher daraufhin seine Leberkäsesemmel fallen lässt.

Wir berichten nun Helena von unseren neu gewonnen Erkenntnissen, die uns daraufhin den Tipp gibt, dass jemand Böses mit dem Schulblog vor hat und wir das verhindern müssten, indem wir den Strom abschalten. Der Stromkasten wird allerdings vom Wachhund des Hausmeisters bewacht, welchen wir erst noch betäuben müssen.



18.1. Wachhund betäuben

Um den Hund des Hausmeisters zu betäuben, benötigen wir:

- die von Ferdinand fallengelassene Leberkäsesemmel
 - Betäubungstabletten aus dem Medizinschrank des Hausmeisters
- Damit können wir nun den Hund des Hausmeisters betäuben, um an den Stromkasten heranzukommen.

