

Action!



Wissen

Rätsel-
spaß



Wusstest
du schon?

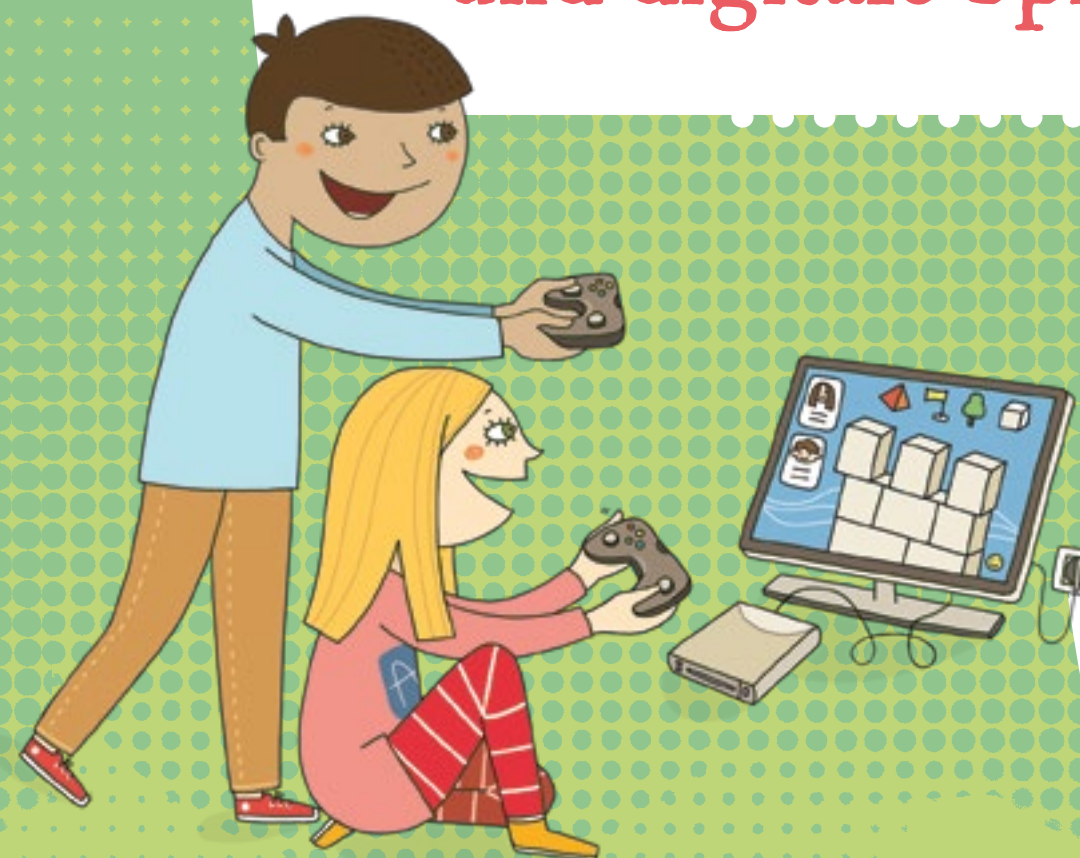


MiniMedia

Wissen und Spaß
rund um TV-Shows, Sport
und digitale Spiele



Comic



Herausgeber:

BLM

Bayerische Landeszentrale
für neue Medien

Grußwort



© Gaby Hartmann

Liebe Eltern,

wie kommen die Bilder aus dem Sportstadion in den Fernseher? Wie läuft eine Fernseh-Show ab? Und warum wird bei manchen Computerspielen so viel Werbung gezeigt? Diese oder ähnliche Fragen haben Ihnen Ihre Kinder beim Fernsehschauen oder Computerspielen sicher auch schon einmal gestellt. Kinder sind neugierig. Sie wollen mehr über die Welt erfahren und sich selbst ausprobieren. Dabei ist es wichtig, sie zu begleiten, denn nur so können Kinder den sicheren Umgang mit Medien lernen.

Genau dafür ist MiniMedia da: Gemeinsam mit Ihrem Kind können Sie in bunten Wimmelbildern, lustigen Comics, spannenden Rätseln und informativen Wissenstexten die Medienwelt erkunden und Neues lernen. Auch in der aktuellen Ausgabe gibt es wieder Antworten auf viele spannende Fragen – diesmal zu Medienthemen rund um TV-Shows, Sport und digitale Spiele.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß beim Lesen, Lernen, Basteln und Rätseln.

Dr. Thorsten Schmiede
Präsident der Bayerischen
Landeszentrale
für neue Medien (BLM)

Tipps für weitere Elternangebote

www.flimmo.de: Ob TV, Streaming, Kino oder YouTube – die FLIMMO-Ampel zeigt, was für Kinder geeignet ist und was nicht. Pädagogische Einschätzungen helfen bei der altersgerechten Auswahl.



www.medienfuehrerschein.bayern: Die Stiftung Medienpädagogik Bayern der BLM bietet mit den „Angeboten für Daheim“ spielerische Anregungen für die Medienerziehung.



Liebe Kinder,



habt ihr euch schon mal gefragt, wie die Bilder aus dem Sportstadion zu euch nach Hause in den Fernseher kommen? Oder warum das Publikum bei Fernseh-Shows immer so gut drauf ist und ganz wild jubelt und klatscht? Auf den nächsten Seiten findet ihr die passenden Antworten: Ihr könnt Leon bei seinem ersten Tag als Sportmoderator mit ins Stadion begleiten und herausfinden, wer alles in einem sogenannten Übertragungswagen arbeitet. Oder ihr nehmt zusammen mit Lara an einer Fernseh-Show teil und könnt danach eure eigene Spiele-Show erfinden! Außerdem findet ihr heraus, wie Computerspiele entstehen und warum manche Spiele gar nicht kostenlos sind, auch wenn es erstmal so aussieht.

In diesem Heft könnt ihr ganz viel entdecken und selber ausprobieren: Es gibt lustige Geschichten und Comics, ihr könnt Rätsel lösen, einen Siegerpokal basteln und euch mit euren Freundinnen und Freunden einen Hindernis-Parcours ausdenken. Und nebenbei lernt ihr auch noch etwas über Medien dazu!

Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen und Entdecken!

Dr. Thorsten Schmiede
Präsident der Bayerischen Landeszentrale
für neue Medien (BLM)



Der Rätselspaß
fängt hier schon an:

Wie viele
Hunde
findest du im
gesamten Heft?

Und auf
welcher Seite
gibt es Mäuse,
die seilhüpfen?

Alle Rätsel-
lösungen
findest du auf
der letzten Seite
dieses Heftes.



Leons erster Tag als Sportmoderator

Schon als kleiner Junge wollte Leon Sportmoderator werden. Endlich ist es soweit. Heute darf er zum ersten Mal aus dem Stadion berichten. Er soll dem Publikum vor und nach den Wettkämpfen erklären, was passiert ist. Und er wird berühmte Sportlerinnen und Sportler interviewen. Dazu hat er vorher Informationen gesucht und sich Fragen aufgeschrieben, die er den Sportlern und Sportlerinnen stellen will. Die Karten mit den Fragen steckt er in eine kleine gelbe Mappe und fährt ins Stadion. Da ist noch eine Menge zu tun, bevor es richtig losgeht. Kurz vor Beginn will er seine Karten auspacken.

Suche den Sportmoderator Leon und seine Kollegin Anna im Stadion.



Doch die Mappe ist weg! Das gibt es doch nicht. Fieberhaft denkt Leon nach, wo er überall war. Auf der Pressekonferenz. Da haben er und seine Kolleginnen und Kollegen noch die letzten Neuigkeiten erfahren, zum Beispiel, dass ein Sportler verletzt ist. Er rast zum Konferenzraum zurück. Nichts! Mit seiner Kollegin Anna hat er vorhin noch einen Kaffee getrunken. Er ruft sie an, doch Anna sitzt schon auf der Presstribüne. Sie wird von dort aus live die Wettkämpfe für das Publikum beschreiben. „Leon, was ist denn? Es geht doch gleich los!“, ruft sie in ihr Handy. „Ich werde noch verrückt! Hast du meine Moderationskarten eingesteckt?“, fragt Leon. Das hat sie nicht. Leon steht der Schweiß auf der Stirn. Was soll er bloß machen?

Kannst du Leon helfen? Finde die gelbe Mappe in dem Gewimmel!

Wie viele Kameras kannst du zählen?

Eine Sportlerin hat ihren Schuh verloren. Findest du ihn?

Ü-Wagen:
Im Übertragungswagen (kurz: Ü-Wagen) kommen die Bilder aller Kameras an und werden dort zu einem Fernsehbild zusammengeschnitten. Bei den Olympischen Spielen gibt es über 100 Ü-Wagen.

Sponsoring:
Viele Firmen unterstützen Veranstaltungen mit Geld. Dafür dürfen sie ihr Logo im Stadion am Rand des Spielfelds platzieren. So werben sie für sich im Fernsehen.

Merchandising (sprich: Mörtschendeising): Fußballvereine oder Sportverbände drucken ihr Logo auf Fanartikel wie Tassen, Kapps oder T-Shirts und verkaufen sie an Fans. Merchandising bringt mehr Geld ein als Eintrittsgelder.

Die **Akkreditierung** ist ein Ausweis für Journalisten und Journalistinnen, mit dem sie in den Pressebereich kommen.

Auf der **Presstribüne** sitzen die Reporterinnen und Reporter und kommentieren live einen Wettkampf. Man sieht sie im Fernsehen nicht, sondern hört nur ihre Stimmen.

In der **Interviewzone** treffen die Journalisten und Journalistinnen die Sportlerinnen und Sportler direkt nach dem Wettkampf und stellen ihnen Fragen.

Wie kommen die Bilder vom Stadion ins Fernsehen?

Alle Kameras im Stadion sind mit dem Übertragungswagen verkabelt oder per Funk verbunden.

Im Ü-Wagen sieht man auf den vielen Monitoren die Bilder der einzelnen Kameras. Die Regie behält den Überblick und entscheidet, welches Kamerabild im Fernseher zu Hause zu sehen ist. Das wird per Satellit in viele Länder geschickt und du kannst es dann im Fernsehen sehen.

Hier im Übertragungswagen arbeiten viele Menschen: ein Regisseur, eine Bildmischerin, eine Grafikerin und die Tonleute. Über eine Funkverbindung können sie mit den Reporterinnen und Reportern und Kameralenten im Stadion sprechen, deswegen haben sie immer Kopfhörer auf.



Kameralente müssen ein gutes Auge haben, um die entscheidenden Bilder mit der Kamera zu filmen.

Moderatorinnen und Moderatoren sollten sich mit vielen Sportarten auskennen und ein gutes Gedächtnis für Zahlen und Namen haben. Fachleute im Fernsehstudio haben oft Spezialwissen in einer Sportart, weil sie sie früher selbst ausgeübt haben.

Wusstest du schon?

Die Olympischen Spiele

Überall bei den Olympischen Spielen sieht man das bunte Symbol des großen Sportereignisses: Fünf farbige, ineinander verschlungene Ringe.

Pierre de Coubertin, der Erfinder der Olympischen Spiele der Neuzeit, hat sie selbst entworfen. Die fünf Ringe stellen die fünf bewohnten Erdteile dar: Europa, Afrika, Amerika, Asien und Australien. Die fünf Farben blau, gelb, schwarz, grün, rot und der weiße Untergrund sollen die Nationalflaggen aller Länder der Welt symbolisieren. Mindestens eine der Farben kannst du in jeder Flagge der Welt finden.

Die Idee von Olympia: Die besten Sportlerinnen und Sportler aller Länder kommen zusammen, um sich im Sport zu vergleichen und um Frieden und Freundschaft zwischen den Völkern aufzubauen.



Was ist Public Viewing?



Warst du schon einmal bei einem Public Viewing dabei? Oder schaust du Fußball lieber mit deiner Familie zuhause?

Public Viewing (sprich: pablik wjuing) heißt direkt übersetzt „öffentlich sehen“. Der Ausdruck wird seit der Fußball-WM 2006 in Deutschland benutzt. Bei großen Fußballturnieren wie der EM oder WM werden die Spiele live auf Videowänden übertragen. Auf großen Plätzen oder in Parks können so sehr viele Menschen gemeinsam die Übertragung anschauen. Beim Public Viewing können sie zusammen mitfiebern, jubeln und feiern. Übrigens nennt man auch öffentliche Film- oder Theaterübertragungen so.



Action!

Führe selbst ein Sport-Interview!

Heute bist du selbst ein Sportreporter oder eine Sportreporterin! Nimm dir für jedes Familienmitglied ein Blatt Papier und schnapp dir einen Stift. Überlege dir zuerst, was du wissen willst und schreibe dir dann deine Fragen auf. Das könntest du fragen:

Wer ist dein Lieblingssportler oder deine Lieblingssportlerin und warum? Was findest du an der Sportart, die sie oder er macht, besonders toll? Hättest du Lust, diese Sportart auch selbst zu machen? Und nur für Erwachsene: Was war dein Lieblingssport als Kind?

Macht dein Gegenüber Sport? Dann frag ihn oder sie doch: Was ist das Lustigste oder Aufregendste, was dir beim Sport passiert ist? Oder du überlegst dir ganz andere Fragen wie: Welche Sportart sollte noch erfunden werden?

Oder: Welche Sportart würdest du niemals ausprobieren?

Notiere dir auf deinem Blatt die Antworten. Wenn du dir ein Handy mit Aufnahmefunktion leihen darfst, kannst du sie auch aufnehmen, wenn sie damit einverstanden sind.

Hast du auf alle deine Fragen Antworten bekommen? Dann stelle deine Ergebnisse der ganzen Familie vor und erzähle, was du erfahren hast. Vielleicht erfindet ihr ja zusammen eine neue Sportart!



Comic



„Wow, das ist Weltklasse!“ – Wer spricht den tollsten Sportkommentar?

Hast du schon mal eine Challenge gemacht? „Challenge“ ist Englisch und bedeutet Wettkampf oder Herausforderung und ist sehr beliebt auf Social Media. Freundinnen und Freunde fordern sich online gegenseitig heraus, zum Beispiel, wer den besseren Tanz erfindet oder wer mehr Liegestütze schafft. Hier kannst du selber eine Challenge ausprobieren: Denk dir deinen eigenen coolen Sport-Parcours aus, kommentiere ihn mit deinen Freundinnen und Freunden oder der Familie und filme alles.

Ihr braucht: mindestens einen Mitspieler oder eine Mitspielerin, Platz für sportliche Übungen, Sportgeräte nach Wahl, ein Handy zum Filmen.

- 1 Wie soll euer Sport-Parcours aussehen? Denkt euch verschiedenen Stationen aus, an denen man eine sportliche Übung machen muss, zum Beispiel Seilspringen, einen Ball dribbeln, unter etwas hindurch krabbeln, über ein Hindernis klettern, Kniebeugen machen, über etwas balancieren, Purzelbäume machen, auf einem Bein hüpfen...



Die Stationen durchläuft ihr dann in einer Reihenfolge, die ihr vorher festgelegt habt.

- 2 Wenn euer Parcours steht, könnt ihr loslegen. Das funktioniert am besten, wenn ihr mindestens zu dritt seid: Dann kann ein Mitspieler oder eine Mitspielerin den Parcours durchlaufen, eine zweite Person kommentiert den Lauf und eine dritte filmt alles mit dem Handy. Fragt vorher aber alle Mitspielenden, ob es für sie in Ordnung ist, dass sie gefilmt werden. Dann könnt ihr die Rollen tauschen, bis alle einmal durch den Parcours gelaufen sind und einmal kommentiert haben.



- 3 Macht euch vor dem Start in den Sport-Parcours ein bisschen warm und lockert euch. Dann geht es los! Als Kommentatorin oder Kommentator passt du genau auf, was passiert und beschreibst direkt, was du siehst. Wenn du deine Stimme veränderst und zum Beispiel lauter und schneller sprichst, kannst du auch eine spannende Stimmung oder Begeisterung vermitteln. Natürlich kann das Kind, das den Parcours läuft, auch etwas übertreiben oder etwas Ungewöhnliches machen. Dann hat der Kommentator oder die Kommentatorin etwas Besonderes zu beschreiben. Die dritte Person filmt währenddessen alles mit dem Handy mit.



- 4 Wenn alle einmal den Parcours gelaufen sind und einmal kommentiert haben, könnt ihr euch die Videos zusammen anschauen und euch austauschen. Wie hat es sich angefühlt, den Parcours zu kommentieren? Gar nicht so einfach, oder? War es schwierig, immer direkt zu beschreiben, was gerade gleichzeitig passiert. Und wie war es, kommentiert zu werden? Hat das abgelenkt oder eher angefeuert?
- 5 Das hat euch so viel Spaß gemacht, dass ihr es wiederholen wollt? Dann baut euch einfach einen neuen Parcours mit anderen Stationen. Und wenn du gerade keine Mitspieler oder Mitspielerinnen hast? Dann kannst du dir auch etwas anderes suchen, das du kommentieren möchtest. Zum Beispiel ein Schneckenrennen oder die Autos, die du vom Fenster aus auf der Straße fahren siehst.

Viel Spaß!

Wer schießt das Tor?



Errätst du, was gemeint ist?

In Fußball-Kommentaren gibt es spezielle Begriffe dafür, was in einem Spiel passieren kann.

1. Der Spieler macht eine



2. Die Spielerin hat einen gezielten



gespielt.

3. Die Abwehrspielerinnen stehen wie eine



4. Mit einem



trifft der Fußballer ins Tor.

Menschen oder Tiere?

Wer kann besonders schnell laufen, weit springen oder schwer heben?

In 19,19 Sekunden sauste Sprinter Usain Bolt die 200 Meter! Schnell? Nicht im Vergleich zu einem Geparden: Der sprintet in der gleichen Zeit mehr als doppelt so weit.

Die schnellsten Schwimmer der Welt kaulen 50 Meter in knapp 21 Sekunden. Doch sie haben damit keine Chance gegen Schwertfische, die diese Strecke in knapp 2 Sekunden schwimmen.

Beim Gewichtheben ist die Ameise eine Meisterin. Sie kann ein Gewicht heben, das 50-mal mehr wiegt als sie selbst. Ein Profi-Gewichtheber müsste im Vergleich über 5000 Kilogramm heben, schafft aber nur 250 Kilogramm.



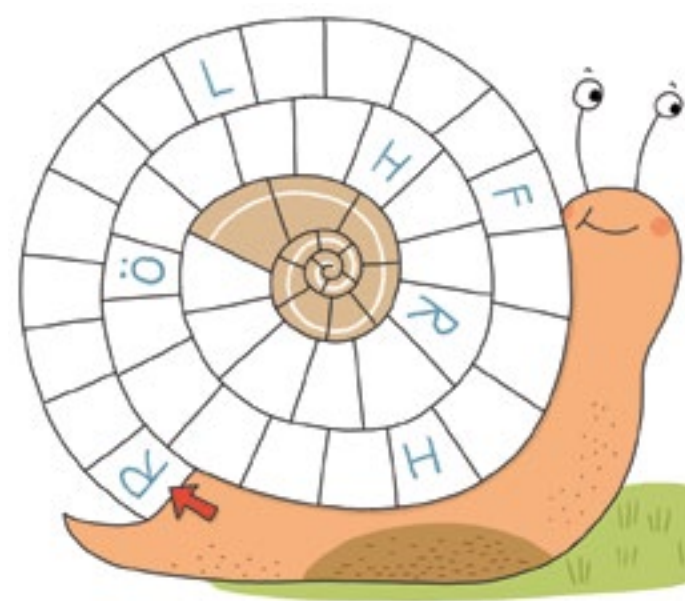
Welches Kind macht welchen Sport?

Kannst du jedem Kind sein Sportgerät zuordnen?



Welche besonderen Tiere trägt die Schnecke in ihrem Haus?

Der letzte Buchstabe eines Lösungswortes ist der erste Buchstabe des neuen Lösungswortes.



1. Tier, das wie eine große Maus aussieht
2. graues Tier, das lange Ohren hat und lange ohne Wasser auskommen kann
3. Tier, das weit spucken kann
4. kluges Tier, das uns Menschen am ähnlichsten ist und gut klettern kann
5. Tier mit einem schaufelartigen Geweih
6. Fisch mit einer dreieckigen Rückenflosse, der keine Schwimmblase hat
7. kleines Tier, das nachts unterwegs ist und sich bei Gefahr zu einer stacheligen Kugel rollt
8. Raubtier, wird oft „der König der Tiere“ genannt
9. kleines Tier mit buschigem Schwanz, das weit von Ast zu Ast springen kann

Wer gewinnt in der TV-Show?

„Jetzt heißt es wieder: Köpfchen und Teamgeist!“, ruft Moderator Tobi. Lara ist aufgeregt: Gleich ist sie dran und muss Fragen beantworten. Sofort danach muss sie mithilfe ihres Teampartners Lukas mit verbundenen Augen einen Parcours durchqueren. Außer ihrem Team blau gibt es noch zwei andere: Team rot und gelb. Wer von ihnen am schnellsten ist und die Fragen richtig beantwortet, bekommt die meisten Punkte und gewinnt am Ende der Fernsehshow den Preis: eine Reise für die ganze Familie.

Wo liegt die Stoppuhr der Aufnahmeleiterin?

Paula hat ihren Kuschelhasen als Glücksbringer mitgebracht. Wo ist er versteckt?

Jan (Team rot) ärgert sich über sich selbst. Er hat bei einer superleichten Frage falsch getippt und ist dann auch noch im Parcours ausgerutscht. Jetzt bekommt sein Team keine Punkte und verliert. Aber wie sagt seine Mutter immer: „Dabei sein ist alles.“

Paula aus Team gelb mag Wettbewerbe und will unbedingt die Reise für ihre Familie gewinnen. Sie liebt das Bauchkribbeln, bevor es losgeht. Nur zu viel Lampenfieber darf sie nicht haben, sonst wird sie zu unkonzentriert.

Wie viele Kameras gibt es im Bild?

Der Warm-Upper bringt das Studiopublikum in eine gute Stimmung (warm up = aufwärmen) und erklärt, wie alles ablaufen wird. Damit die Show im Fernsehen toll wirkt, probt er mit dem Publikum das Jubeln und Klatschen. Auch während der Show achtet er darauf, dass an bestimmten Stellen applaudiert wird.

Die Aufnahmeleiterin ist dafür zuständig, dass bei der Show alles reibungslos klappt. Dafür schreibt sie einen ausführlichen Zeitplan (die Dispo), damit jeder weiß, wann wer wo sein muss. Bei Fragen oder Problemen ist sie die erste Ansprechpartnerin. Dabei hilft ihr das Headset, mit dem sie während der Show mit ihren Kolleginnen und Kollegen sprechen kann.

Laras Freund Omar fiebert live vor dem Fernseher mit, schließlich hat er vorher mit Lara trainiert. Natürlich rät er mit und freut sich, dass er es oft besser weiß als die Kandidatinnen und Kandidaten. Auch die witzigen Wortspiele von Moderator Tobi findet er toll.

Eine Castingshow – was ist das?

Castingshows werden auch Talentshows genannt: Menschen zeigen vor der Kamera, was sie können, zum Beispiel Singen oder Tanzen. Eine Jury bewertet sie. Die Teilnehmenden hoffen zu gewinnen, berühmt zu werden und groß rauszukommen.

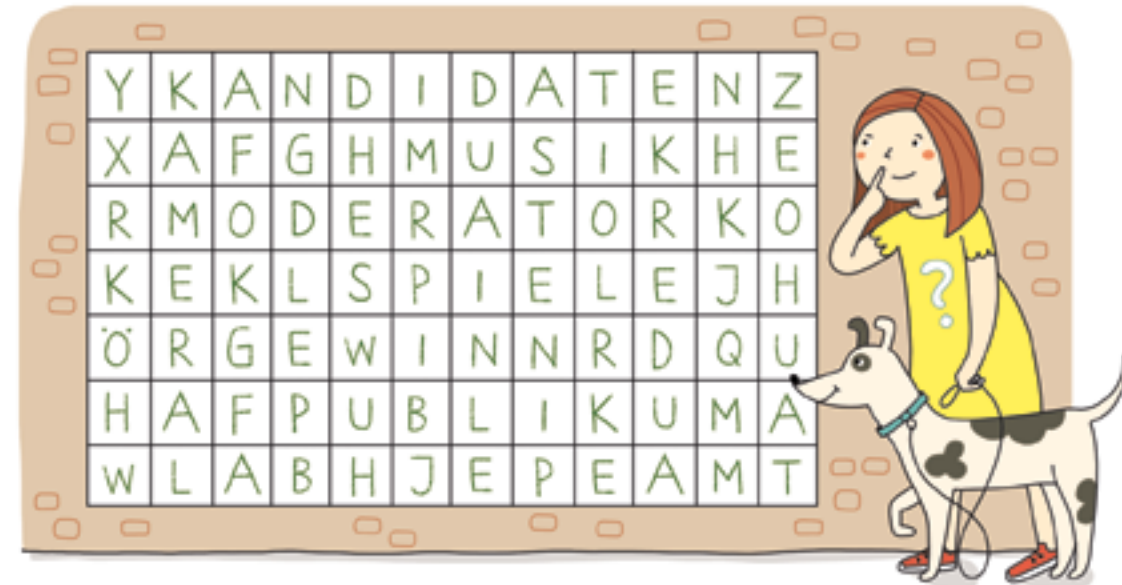
In vielen Sendungen kann das Fernsehpublikum den Weg der Kandidatinnen und Kandidaten zum Finale mitverfolgen, mit ihnen mitfiebern und sie besser kennenlernen. Im Laufe der Folgen werden auch Bilder vom Privatleben der Teilnehmenden gezeigt. Manchmal gibt es spontan Streit vor der Kamera. Das ist aber oft nicht echt, sondern von der Regie so gewollt, damit die Show für die Zuschauenden spannender wird. Eine Person wirkt für das Publikum besonders nervig oder nett? Das hängt auch davon ab, welche Bilder von der Regie ausgewählt und gezeigt werden. Auch die Bewertungen der Jury haben einen Einfluss: Mal gibt es besonders großes Lob, manchmal können die Kommentare aber auch verletzend sein.

Wer am Ende gewinnt, entscheidet oft das Fernsehpublikum mit einer Telefonabstimmung. Beim Finale wird es nochmal besonders aufregend: Musik und Licht bringen die Zuschauenden in eine gespannte Stimmung. Häufig warten der Moderator oder die Moderatorin besonders lange, bevor sie endlich die Gewinnerinnen oder Gewinner nennen. Auch für das Fernsehpublikum wird es extra spannend gemacht: Es läuft oft nochmal Werbung, bevor der erste Platz verkündet wird.



Was gehört zu einer Spielshow?

Kreise die sieben Wörter im Buchstabengitter senkrecht oder waagrecht ein.



Rätsel-
spaß

Shows international

Who Wants to Be a Millionaire?

So heißt die bekannte Quizsendung „Wer wird Millionär?“ in England, wo sie entstanden ist. Sie wurde bereits in über 100 anderen Ländern von Australien bis Vietnam ausgestrahlt. Das Aussehen der Sendung ist dabei überall gleich: Die Kulissen im Studio, die Musik, das Licht, das Erkennungslogo, die Zahl der Fragen – alles ist genau festgelegt. Denn diejenigen, die sich die Show ausgedacht haben, verkaufen die Idee der Show an Fernsehsender auf der ganzen Welt.

Für die Sender ist es oft bequemer und günstiger eine erfolgreiche Fernsehshow einzukaufen, als sich selbst eine auszudenken.



Beliebte Quizshows

Seit es das Fernsehen gibt, gehören Quizsendungen zur beliebtesten Fernsehunterhaltung.

Wusstest du, dass manche Quizshows schon ziemlich alt sind? Bei „1, 2 oder 3“ konnten Kinder in drei Teams schon vor über 45 Jahren knifflige Fragen beantworten und auf das Feld mit der richtigen Antwort springen. Auch den „Tigerenten Club“ gibt es schon seit über 25 Jahren – der Aufbau der Sendung hat sich aber im Laufe der Jahre verändert. Deine Eltern oder Großeltern kennen vielleicht noch „Was bin ich?“, ein Quiz, bei dem ein Rateteam die Berufe von drei Gästen herausfinden sollte. Findest du es auch so spannend mit den Kandidatinnen und Kandidaten mitzurätseln und Wissensfragen zu beantworten?



Comic

Wie finanziert sich eine Show?



Aufwändige Kulissen, viele Mitarbeitende und Stars – eine Fernsehshow kostet viel Geld.

Das bekommen die Fernsehsender vor allem, wenn sie Firmen Werbezeit verkaufen. Wer für sein Produkt werben will, muss oft mehrere hundert Euro für nur eine Sekunde Werbespot an den Sender zahlen. Der Preis ist besonders hoch, wenn der Spot während einer sehr beliebten Sendung läuft – dann sehen nämlich mehr Menschen die Werbung.

Geld verdienen die Sender auch, wenn bei ihren Shows das Publikum per Telefon oder SMS miträdt oder abstimmt – denn (Achtung!) das kostet mehr als ein normaler Anruf oder eine SMS. Außerdem verkaufen die Sender Shirts oder andere Produkte mit dem Namen der Show und die Eintrittskarten für die Show. Weißt du noch wie das heißt?

Die Lösung findest du auf Seite 2.



Denk dir deine eigene Spielshow aus!

Du kochst oder singst gerne, weißt viel über Tiere oder hast ein anderes Interesse? Dann veranstalte doch zu deinem Lieblingsthema deine eigene Spielshow, bei der Kandidatinnen und Kandidaten ihr Talent zeigen können.

- 1 Überlege dir gemeinsam mit deinen Freundinnen und Freunden, wer mitmachen soll. Soll es Teams geben oder treten alle einzeln gegeneinander an?
- 2 Wie kann man gewinnen? Beim Kochen zum Beispiel mit dem ungewöhnlichsten Rezept oder der schnellsten Zubereitung? Sollen Punkte vergeben werden? Soll es eine Jury geben, die die Leistungen bewertet? Oder kann das Publikum abstimmen? Du brauchst auch eine Person, die durch die Show führt.
- 3 Wann und wo soll die Show stattfinden? Gibt es eine besondere Beleuchtung oder eine Startmusik? Denk dir auch einen tollen Namen für deine Show aus.
- 4 Wenn du dir alles überlegt hast, kannst du ein Plakat für die Show basteln. Schnapp dir ein großes Blatt Papier oder eine Rolle Paketpapier. Schreibe und male den Titel deiner Show, Ort und Zeit darauf. Was könnte noch dort stehen? Wie bei einer richtigen Fernsehshow könnt ihr vorher eine Durchlaufprobe machen. Dann kann's losgehen!

Action!



Wusstest du schon?

Rätsel-spaß

Löse das Wörter-Sudoku!

In jeder Spalte, in jeder Zeile und in jedem Kasten soll es die Buchstaben eines Wortes genau einmal geben. Welche Wörter sind es?



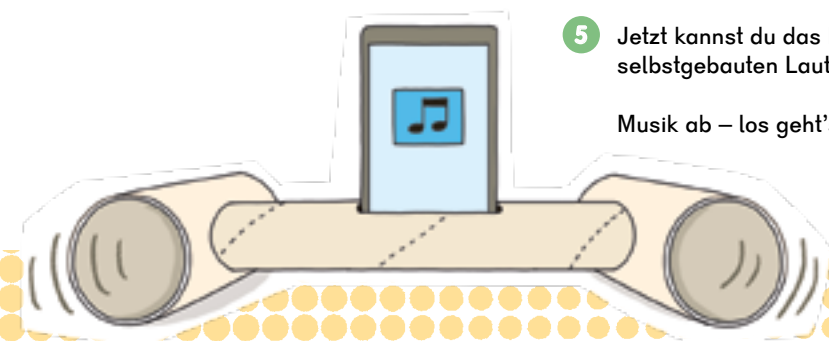
Jetzt wird's laut!

Du magst laute Musik zum Tanzen? Damit die Musik vom Handy noch mehr Lautstärke bekommt, kannst du dir ganz einfach einen Handy-Lautsprecher aus einer Papprolle und zwei Pappbechern basteln.

Du brauchst dazu:

- Eine leere Papprolle von Küchenpapier oder eine Klopapierrolle
- Bleistift und Bastelschere
- Farbe und Pinsel
- 2 Pappbecher

- 1 Lege die Papprolle vor dich auf den Tisch. Zeichne mit Bleistift in der Mitte der Rolle die Umrisse der kurzen Seite eines Handys ein, zum Beispiel das Handy von deiner Mama oder deinem Papa.
- 2 Schneide mit einer Schere das eingezeichnete Rechteck aus der Papprolle heraus. Das geht am besten, wenn du zuerst ein kleines Loch hineinbohrst. Das Handy soll später in diese Öffnung hineingesteckt werden. Aber pass auf, dass du dir nicht weh tust! Wenn du dir unsicher bist, frag am besten deine Eltern, ob sie dir beim Schneiden helfen können.
- 3 Jetzt sind die Becher dran: Halte die Papprolle nacheinander seitlich auf einen Becher und zeichne den Umriss an. Schneide die Kreise vorsichtig mit einer Schere aus.
- 4 Stecke die Pappbecher rechts und links auf die Papprolle. Dann kannst du alles mit deinen Lieblingsfarben schön anmalen. Lass die Farbe gut trocknen.



- 5 Jetzt kannst du das Handy in deinen selbstgebauten Lautsprecher stellen.

Musik ab – los geht's!

Action!

Wer spielt mit Uli?

„So, fertig mit den Hausaufgaben!“, ruft Uli. Jetzt ist ihm langweilig und er sucht jemanden zum Spielen. „Wollen wir was zusammen machen?“, fragt er seine große Schwester Kathi. Sie sitzt am Computer und ist in ein Abenteuerspiel vertieft. Aber Kathi wimmelt ihn ab: „Du darfst nicht mitspielen, du bist noch nicht alt genug!“

Zusammen mit seinem Freund Juri spielt Uli gerne Brettspiele. „Darauf hätte ich Lust“, denkt Uli und geht los. Auf dem Weg sieht er Juri und seine Mutter an der Bushaltestelle. Während sie warten, spielt Juri auf dem Handy seiner Mutter

ein Spiel, bei dem man ganz schnell Monstern ausweichen muss. „Schade“, sagt Juri, „ich habe heute keine Zeit, wir fahren jetzt zu meiner Oma.“

Uli beschließt, seine Freundin Alina zu besuchen und mit ihr zu spielen.

Alina freut sich: „Wir könnten Fußball spielen oder zocken. Ich hol die Konsole.“

Aber ihr Vater meint: „Die Konsole bleibt heute aus. Alina hat ihre vereinbarte Spielzeit in dieser Woche schon überschritten.“ Uli antwortet: „Macht nichts, dann spielen wir eben draußen.“

Im Hof treffen die beiden auf Elyas, Boris, Sandro und Emilia. „Super!“, ruft Boris, „Jetzt können wir drei gegen drei Fußball spielen! Ich geh ins Tor und halte jeden Ball!“

Findest du Uli und Alina im Bild?

Wie viele lebendige Tiere zählst du im Wimmelbild?

Welches Spiel spielen die Kinder bei der Geburtstagsfeier unter dem Dach?

Welche Nummer hat Juri's Bus?

Manchmal darf sich Juri das Handy von seiner Mutter leihen – es macht ihm Spaß, Geschicklichkeitsspiele zu spielen. Oft ärgert er sich aber auch, wenn er das nächste Level nicht erreicht.



Uli freut sich immer, wenn Alina oder Juri am Nachmittag Zeit haben. Manchmal spielt er aber auch gerne alleine. Dann baut er am liebsten zuhause mit seinem Baukasten tolle Burgen oder entwirft verrückte Häuser am Bildschirm.

Alina mag Spiele, bei denen alle Nachbarskinder gleichzeitig mitmachen können. Wenn das Wetter schön ist, spielen sie draußen. Wenn es mal regnet, lädt sie ihre Freundinnen und Freunde zu sich ein. Dann spielen sie gerne Brettspiele oder mit der Konsole.

Boris steht gerne im Fußballtor. Er findet es toll, wenn seine Mannschaft gewinnt, ist aber nicht lange traurig, wenn sie mal verliert. Ab und zu darf er sich das Tablet seines Bruders leihen und Sportspiele digital ausprobieren.

Kathi mag digitale Spiele, bei denen sie in eine andere Welt eintauchen kann und ihre Figur aus brenzlichen Situationen retten kann. Manchmal ist sie so vertieft, dass sie die Zeit vergisst.

Tipps für digitale Spiele

Wenn du ein digitales Spiel spielst, solltest du auf ein paar Dinge achten:

Viele Spiele und Apps sind kostenfrei, damit viele Leute sie ausprobieren und Lust bekommen, sie weiterzuspielen. Häufig musst du bezahlen, um ein neues Level spielen zu können. Oder du musst zum Weiterkommen bestimmte Gegenstände kaufen. Dazu gehören zum Beispiel nützliche Spiel-ausrüstungen oder Dinge, die deine Spielfigur verschönern. Das kann teuer werden. Kostenfreie Spiele sind also nicht immer wirklich kostenlos.

Bei vielen digitalen Spielen kriegst du Werbung eingeblendet. Der Spielehersteller bekommt Geld dafür, dass Firmen ihre Werbung zeigen können. Denn die Firmen wollen, dass du ihre Produkte kaufst.

Die Werbung kann unterschiedlich aussehen: Manchmal stoppt das Spiel, bis du die Werbefilme oder Banner wegklickst. Oder du musst Werbeclips ansehen, bevor das Spiel überhaupt startet. Manchmal ist die Werbung aber auch ins Spiel eingebaut: Dabei siehst du zum Beispiel bei einem Fußballspiel Bandenwerbung im virtuellen Stadion.

Wichtig ist auch: Sei vorsichtig mit deinen persönlichen Daten. Dein echter Name, dein Alter oder deine Adresse gehen niemanden etwas an.

Wenn dich jemand anschreibt, den du nicht kennst, sei vorsichtig. Du siehst nicht, mit wem du wirklich spielst. Wenn dir etwas komisch vorkommt, sprich mit deinen Eltern oder anderen Erwachsenen.



Wo geht's lang?

Ritter Hugo sucht den Weg zum Drachen. Hilf ihm dabei, den richtigen Weg zu finden!

Rätsel-
spaß



Spiele-Salat

Dein Papa puzzelt gerne und du hüpfst am liebsten Gummitwist? Dein Freund liebt Jump-and-Run-Spiele, deine Mutter spielt gerne Mau-Mau und deine Schwester singt am liebsten Karaoke an der Konsole? Bei diesem Spielenachmittag hat jeder mal die Nase vorne, denn hier bringen alle Teilnehmenden ihr Lieblingsspiel mit.



- 1 Jeder überlegt sich ein Spiel. Wichtig bei der Spielauswahl ist, dass die einzelnen Spiele nicht zu lang dauern. Denn es sollen alle Spiele nacheinander gespielt werden. Die Reihenfolge könnt ihr auslosen.
- 2 Bevor ihr loslegt, überlegt ihr euch gemeinsam, wie ihr Punkte für jedes Spiel vergeben wollt. Zum Beispiel 5 Punkte für die Person, die am schnellsten fertig gepuzzelt hat. 4 Punkte für den Zweit-schnellsten und so weiter. Oder es gibt 5 Punkte, wenn jemand keinen Fehler beim Gummihüpfen gemacht hat.

- 3 Am Ende jedes Spiels werden Punkte für die Mitspielenden verteilt. Eine Person notiert die Punkte für alle auf einem Blatt. Ganz am Schluss werden die Punkte für alle Mitspielenden zusammengezählt. Gewonnen hat, wer die höchste Punktzahl bekommen hat.

- 4 Tauscht euch am Ende darüber aus, wem welches Spiel warum am besten gefallen hat. Welches Spiel war am lustigsten oder spannendsten? Und wer hat ein Spiel ganz neu kennengelernt?

Viel Spaß!

Comic

Action!



Wie entsteht ein digitales Spiel?

Bis ein Computerspiel fertig ist, dauert es ziemlich lange. Viele unterschiedliche Fachleute arbeiten im Team in einem Entwicklungsstudio, bis ein Spiel gut aussieht und funktioniert.

Wusstest
du schon?



Zu Beginn hat jemand eine Idee für ein Spiel: Die sogenannten Game Designer und -Designerinnen denken sich eine Geschichte aus. Sie erfinden eine Spielwelt und bestimmen die Figuren und Wesen, die sich darin bewegen. Zum Beispiel ein Abenteuerspiel mit Hexen, die auf ihren Besen fliegen und dabei Baumwipfeln ausweichen müssen. Die Game Designerinnen und -Designer entscheiden, wie genau das Spiel funktionieren soll, und achten darauf, dass der Spielablauf mit den einzelnen Spielabschnitten (Levels) logisch ist. Sie überlegen sich auch, welche Fähigkeiten eine Figur haben soll oder wie sie sich bewegen lässt: Sollen die Hexen zum Beispiel auch rückwärts fliegen können?

Und wie sollen die Hexen und ihre Welt genau aussehen? Dafür gibt es die Grafikerinnen und Grafiker. Sie entwerfen Bilder zu einem Spiel und gestalten Landschaften, Gebäude, Räume, Menschen und Tiere. Zuerst malen sie die Skizzen und dann gestalten sie alles farbig und mit Einzelheiten.



Mithilfe der Computeranimation erwachen die Figuren zum Leben. Dazu werden viele einzelne Bilder so hintereinandergesetzt, dass eine flüssige Bewegung entsteht und die Hexen beispielsweise die Arme heben oder fies grinsen können.



Zu einem Computerspiel gehören auch Musik und Töne. Wie klingt es, wenn eine Hexe vom Besen fällt? Für die Geräusche sind die Sound Designer und -Designerinnen verantwortlich. Sie überlegen, wie sich was anhören soll, und verwenden dazu viele Geräusche, die du später im Spiel hörst. Oft gibt es auch Sprecherinnen und Sprecher, die den Figuren Stimmen geben.

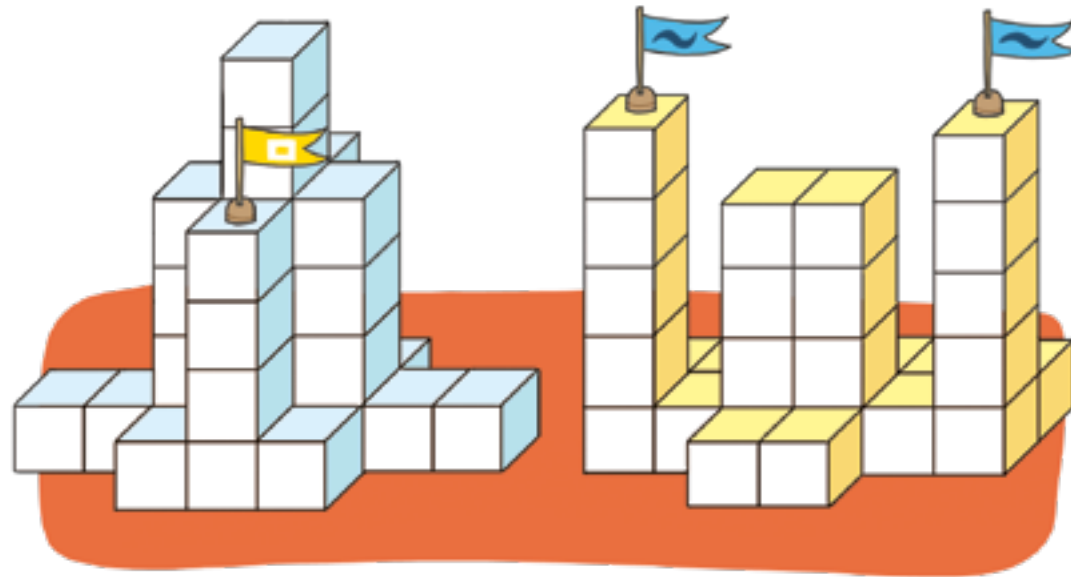
Zum Schluss wird alles programmiert. Die sogenannten Programmierer und Programmierinnen bauen alles zusammen, sodass Bild und Ton gleichzeitig ablaufen, die Animationen funktionieren und du die Figuren steuern kannst.

Damit alles klappt, wenn du ein Spiel spielst, wird es vorher getestet. Die Spieltesterinnen und -tester müssen gezielt nach Fehlern suchen.

Läuft alles gut? Dann ist das Abenteuerspiel fertig.

Kannst du schätzen?

Welche der beiden Burgen ist aus mehr Bausteinen gebaut?



Comic



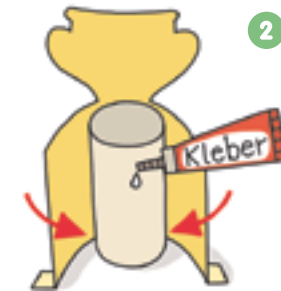
Gewonnen!

Bastle dir einen Gewinner-Pokal, den du mit Süßigkeiten oder einem anderen Gewinn füllen kannst.

Du brauchst dazu:

Diese Seite aus MiniMedia, eine leere Klopapierrolle, ein rundes Stück Pappe oder ein Marmeladenglasdeckel (Durchmesser ca. 9 cm), eine Schere und Kleber

- 1 Schneide den Pokal mit der Schere rundherum an der durchgezogenen Linie aus. Schneide das Papier an den gestrichelten Linien ein und falte die entstehenden Papierstücke nach außen/oben.



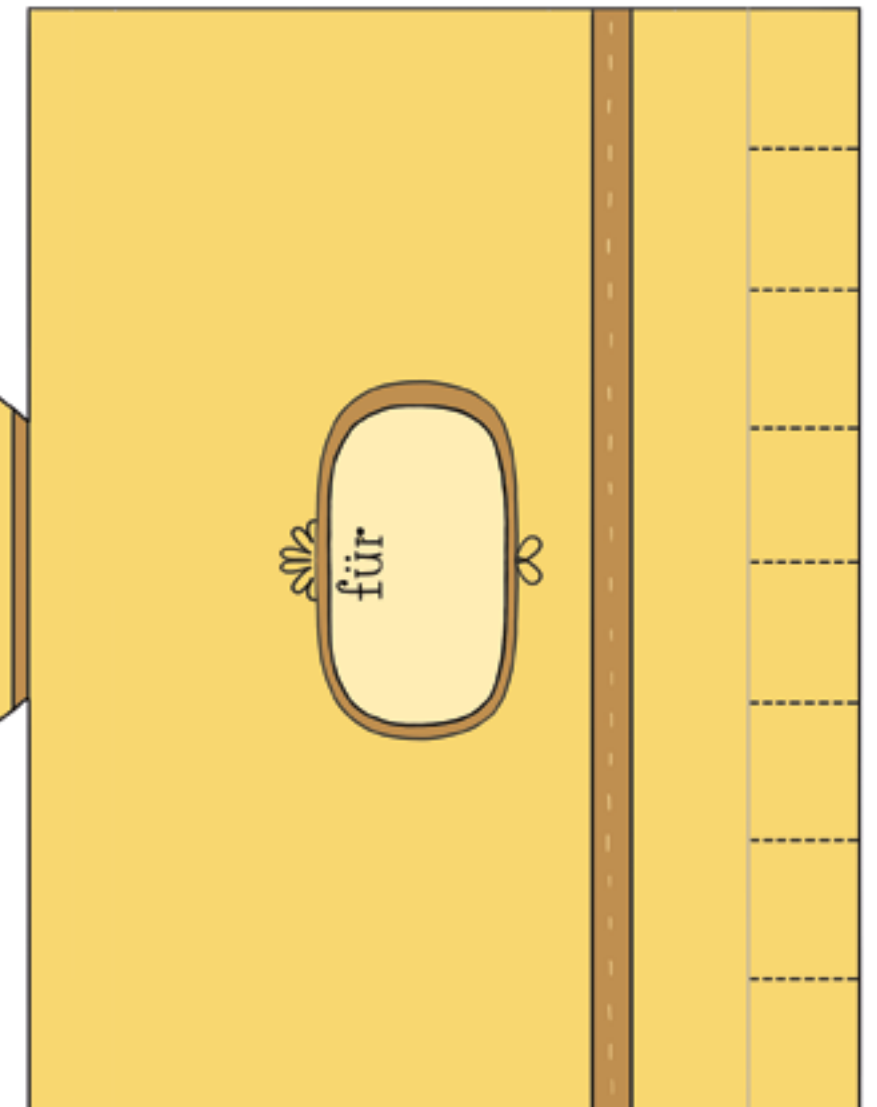
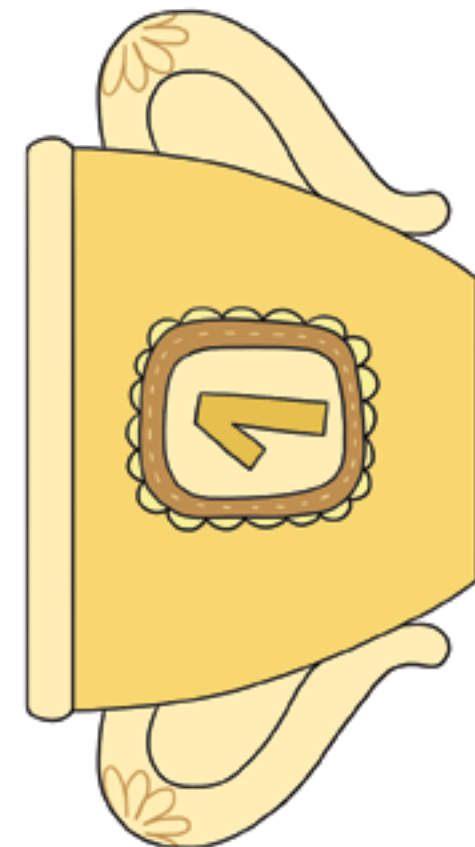
- 2 Klebe den Stiel des Pokals rund um die Klopapierrolle. Der obere und der untere Teil stehen dabei über.

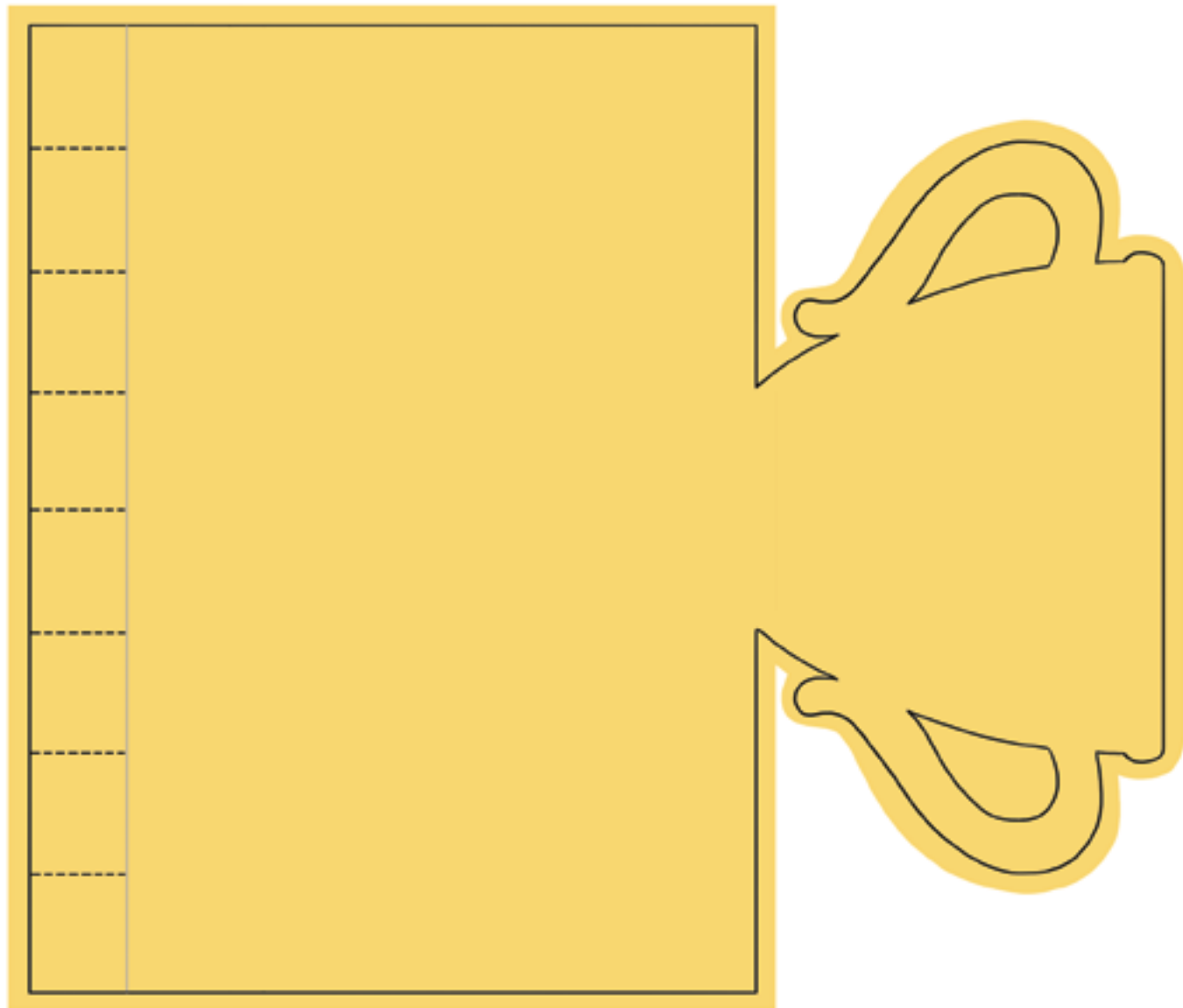
- 3 Klebe den Pokal mit den kleinen Papierstücken auf einen Boden, damit er gut steht. Verwende dafür ein rundes Stück Pappe oder einen Marmeladenglasdeckel.



- 4 Fülle die Rolle mit Süßigkeiten.

Fertig ist der Sieger-Pokal!





Rätsellösungen

Seite 1

Die seilhüpfenden Mäuse sind auf Seite 17 unter dem Dach.

Es gibt acht Hunde im gesamten Heft, auf den Seiten 3, 7, 11, 12, 16 und 17.

Seite 2/3

Im großen Bild: Der Sportmoderator Leon steht ganz links im Bild und seine Kollegin Anna sitzt auf der Presstribüne oben in der Mitte. Die gelbe Mappe hat sich der Hund geschnappt, der hinter dem Siebertreppchen rennt. Der verlorene Schuh der Sportlerin liegt im Stadion links neben dem Diskuswerfer. Es sind 15 Kameras im Bild zu sehen.

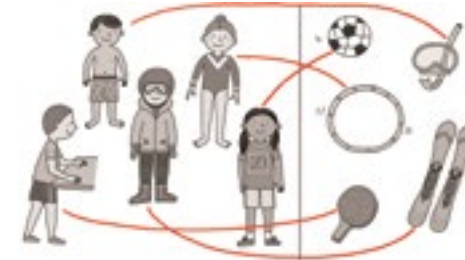
Seite 7

Das Tor schießt der Bär mit der Nr. 2.

Fußballbegriffe:

1. eine Schwalbe
2. ein Pass
3. eine Mauer
4. ein Kopfball

Seite 8



Seite 9

Ratte, Esel, Lama, Affe, Elch, Hai, Igel, Löwe, Eichhörnchen



Seite 10/11

Wimmelbild: Es gibt 6 Kameras im Bild. Die Stoppuhr liegt links neben dem Fernsehbildschirm. Paulas Kuschelhase liegt hinter dem Tisch von Team gelb.

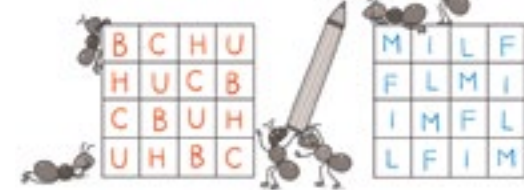
Seite 12

waagrecht: Kandidaten, Musik, Moderator, Spiele, Gewinn, Publikum, senkrecht: Kamera



Seite 15

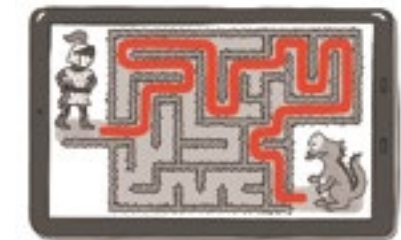
Buch, Film



Seite 16/17

Uli und Alina stehen im Haus ganz links im Erdgeschoß. Die Kinder bei der Geburtstagsfeier spielen Topfschlagen. Juris Bus hat die Nummer 12. Es sind 21 Tiere (auch Insekten) im Bild zu sehen.

Seite 18



Seite 22

Die linke Burg hat 30 Steine, die rechte 28 Steine, also sind bei der linken Burg mehr Steine verbaut.

Impressum

Herausgeberin: Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM),
Heinrich-Lübke-Str. 27, 81737 München
www.blm.de
Redaktion: Kerstin Prange (verantwortlich),
Jutta Baumann, Jutta Schirmacher,
Magdalena Kellermann
Redaktion und Text: Christina Tüschchen
Illustration: Mascha Greune
Gestaltung: Petra Dorkenwald