

# IKO



3-4



Ab 10



30-35



FAKE NEWS



Auf die Plätze,  
fertig -  
medienfit!

## Credits

Dieses Spiel ist im Rahmen eines Hochschulprojektes des berufsbegleitenden Studiengangs Informationsmanagement an der Hochschule Hannover entstanden.

<b>Spielidee</b>	Anke Engelke Resi Haarhaus Jana Weber
<b>Grafik</b>	Stefanie Bethke Ariane Wrede
<b>Projektleitung</b>	Anke Engelke Tanja Trinnes
<b>Konzeption der Räume und Karten</b>	Lene-Christine Brammer Svenja Diste Anke Engelke Resi Haarhaus Julia Rasek Florian Vohl Jana Weber Rebecca Wendebaum
<b>Ausarbeitung der Anleitung</b>	Lene-Christine Brammer Svenja Diste Resi Haarhaus Julia Rasek Jana Weber
<b>Spielmaterial</b>	Tanja Trinnes
<b>Lektoratsleitung</b>	Tanja Trinnes



## Ganz besonders möchten wir uns für die Unterstützung bedanken bei ...

Anke Wittich für die Initiierung und die akademischen Betreuung dieses Projekts.

Karlotta Engelke für die zahlreichen Spieletests und dafür, dass sie unsere erste Spielerklärerin war.

Mathilda und Tobias Engelke, der MG1 der PrinzHöfte Schule und Steffi Greiner mit Tilda und Ida Meyer für die Spieletests und wertvolles Feedback.

Markus Holzem für den 3D-Druck unseres Spielmaterials.

Benjamin Trinnes für die Materialfotografien.

Katharina Trommer für ihre Ratschläge, Tipps und Unterstützung bei den Grafiken und dem Setzen der Anleitung.

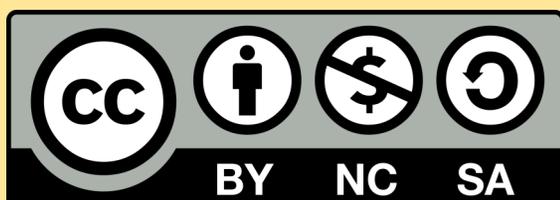
*Euch steht ein aufregender Schultag bevor! Stunde für Stunde erwartet euch eine andere Herausforderung. Doch Achtung - auf dem Schulhof wartet allerlei Ablenkung und in den engen Fluren kann man leicht mit jemandem zusammenstoßen. Braucht ihr vielleicht eine Pause in der Chillout-Area, oder gelingt es euch, mit all den Informationen gut umzugehen? Denn Vorsicht: Euer Informationsfass darf nicht vor lauter Informationstropfen überlaufen!*

*Wer schafft es, nach dem Schultag zuerst wieder an der Bushaltestelle zu stehen und sich den besten Platz im Bus zu sichern?*

**An die Erwachsenen:**

**IKO Auf die Plätze, fertig - medienfit!** ist ein Spiel für 3 bis 4 Personen ab ca. 10 Jahren, ausgelegt darauf Kindern mit Spaß und Freude den richtigen und sicheren Umgang mit Medien zu vermitteln. Die vermittelten Kompetenzen lehnen sich dabei an den Medienkompetenzrahmen NRW an.

Dieses Spiel wird Bildungseinrichtungen wie Schulen und Bibliotheken sowie allen interessierten Personen unter der CC-BY-NC-SA 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt.



**Spielmaterial**



1 Spielplan



8 Stundenpläne



40 Schulhofkarten



20 Klassenzimmerkarten



20 Cafeteriakarten



1 Würfel



4 Spielfiguren



1 Lupe



8 Joker



16 Sterne



4 Informationsfässer



45 Informationstropfen



20 Turnhallenkarten



20 Gamingzonekarten

# Spielvorbereitung

Zum Spielen benötigt ihr zusätzlich 1 Stift und 1 Blatt Papier.

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. Sortiert alle Karten nach Typ, mischt die jeweiligen Stapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan.
3. Legt die Informationstropfen, Sterne und Joker als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
4. Nehmt euch jeweils 1 Spielfigur, 1 Informationsfass und 1 Joker.  
Zieht jeweils 1 Stundenplan und legt ihn offen vor euch ab.

Wer noch kein Smartphone hat, oder zuletzt eines bekommen hat, beginnt und stellt seine Spielfigur auf das Bushaltestellenfeld in der Mitte des Spielplans und nimmt sich den Würfel.

4.




2.



2.



4.




3.



Schulhof

1.



3.



4.




2.



2.



4.



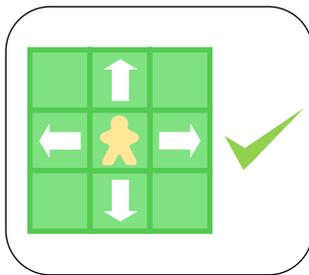

## Spielziel

Euer Schultag hatte spannende Stunden und ihr habt auf dem Schulhof viel erlebt. Nach eurer letzten Stunde wollt ihr aber rasch zum Bus und freut euch auf zu Hause.

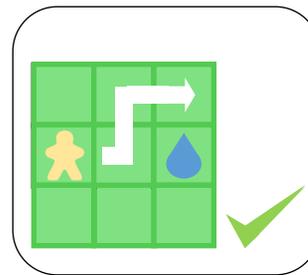
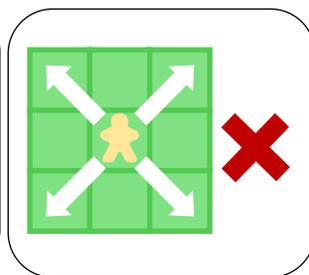
**Ziel des Spiels ist es, alle Stunden deines Stundenplans der Reihe nach erfolgreich zu meistern und für jede Stunde 1 Stern als Belohnung zu sammeln.** Gewonnen hat, wer danach zuerst wieder auf dem Bushaltestellenfeld steht.

## Spielverlauf

Ihr seid im Uhrzeigersinn reihum am Zug. Bist du das 1. Mal im Spiel dran, stellst du deine Spielfigur zuerst auf die Bushaltestelle. Wenn du am Zug bist, würfelst du 1-mal und darfst deine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl an Feldern bewegen.

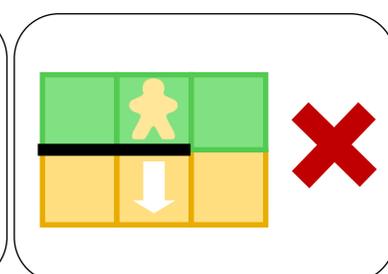
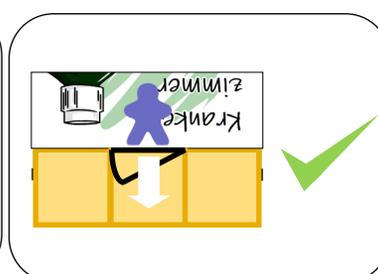
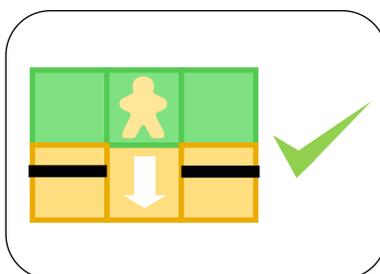
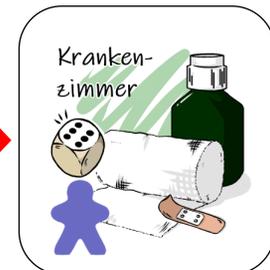
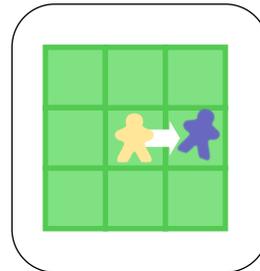


**Deine Spielfigur kannst du nur nach oben, unten, links oder rechts bewegen.**



**Du darfst während des Zuges die Richtung ändern.**

Du darfst Spielfiguren überspringen. **Endet dein Zug auf einem Feld, das bereits von einer Spielfigur besetzt ist, wirfst du die andere Spielfigur raus.** Die rausgeworfene Spielfigur stellst du ins Krankenzimmer.



**Räume und den Flur könnt ihr nur durch die Türen und Durchgänge betreten und verlassen.**

In Räumen dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen. Wenn du einen Raum betrittst, verfallen deine restlichen Schritte. Nach deiner Bewegung führst du die Aktion des Feldes aus (*siehe nächste Seite*). Danach ist dein Zug beendet.

**Achtung:** Stehst du am Anfang deines Zuges in einem Raum und hast dessen Aufgabe noch nicht erfolgreich erfüllt, musst du die Aufgabe zuerst erfüllen. Danach ist dein Zug beendet.

## Spielfelder



**Pausenfeld und Flurfeld:** *Hier ist nichts los.* Dein Zug ist beendet.



**Schulhoffeld:** *Du triffst jemanden auf dem Schulhof.* Ziehe 1 Schulhofkarte und lies sie laut vor. Führe die Anweisung aus. **Musst du in einen Raum gehen, stellst du deine Spielfigur direkt hinein ohne zu würfeln.** Anschließend lege die Karte offen unter den Kartenstapel ab und dein Zug ist beendet.

**Wenn du aussetzen musst darfst du 1 Joker in den Vorrat abgeben.** Wenn du deinen Joker nicht abgibst, lege die Karte vor dir ab, bis du wieder am Zug bist. Lege anschließend die Karte offen unter den Schulhofkartenstapel ab. Dein Zug ist beendet.



**Schulhoffeld mit Hüpfkästchen:** *Hui, das macht Spaß, du möchtest gleich nochmal hüpfen.* Du darfst noch 1-mal würfeln und dich bewegen. Anschließend ist dein Zug beendet.



**Informationsflutfeld:** *Die Flut der Informationen droht dich zu überwältigen.* **Würfel noch 1-mal und nimm die gewürfelte Augenzahl an Informationstropfen.** Versuche diese in deinem Informationsfass unterzubringen. Sobald ein Tropfen aus deinem Fass fällt, wirst du von der Informationsflut überwältigt und musst dich davon in der Chillout-Area erholen. Du bewegst deine Spielfigur direkt in die Chillout-Area und kannst erst in der nächsten Runde versuchen freizukommen (*siehe „Chillout-Area“ auf der Rückseite der Anleitung*). Leere dein Informationsfass aus. Die Informationstropfen legst du zurück in den Vorrat. Anschließend ist dein Zug beendet.





**Raum:** Schau in der Tabelle auf der Rückseite der Anleitung nach, was du in diesem Raum machen musst.



Wenn du eine Stunde geschafft hast, also die Aufgabe des Raums auf deinem Stundenplan erfolgreich absolviert hast, bekommst du 1 Stern. **Lege den Stern auf deinen Stundenplan.** Wenn du deine Aufgabe nicht geschafft hast, gibt es zwei Möglichkeiten:



1. Du darfst es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. Ziehe dafür 1 neue Karte.
2. Du gehst ins Lehrerzimmer. Du kannst deine Spielfigur aber nicht direkt ins Lehrerzimmer stellen, sondern musst es durch Würfeln erreichen.



Du darfst auch direkt entscheiden das Lehrerzimmer aufzusuchen, ohne zu versuchen die Aufgabe für deine nächste Stunde selbst zu erfüllen. Aber Achtung: Das Lehrerzimmer kannst du nur 1-mal pro Spiel aufsuchen.

## Joker & Emojis



**Joker:** Du darfst 1 Joker einsetzen, um nicht aussetzen zu müssen. Lege den Joker zurück in den Vorrat.

Du kannst maximal 2 Joker gleichzeitig haben.

**Emojis:** In der Turnhalle und auf dem Schulhof werden euch viele Situationen geschildert. Die Emojis helfen euch dabei einzuschätzen, ob eine Situation positiv oder negativ ist. Wenn ihr möchtet könnt ihr über die Situationen sprechen, warum sie gut oder schlecht sind.



**Grün:** Eine gute Situation. Hier erfahrt ihr, wie man richtig handelt und auch, wie ihr anderen helfen könnt.



**Gelb:** Eine solche Situation ist in Ordnung, aber ihr solltet aufpassen, dass sie nicht zu häufig vorkommt.



**Rot:** Vorsicht! Solche Situationen sind nicht gut für euch und andere. Diese Situation ist ungesund oder unter Umständen auch gefährlich für euch.

## Spielende

Wenn du alle 4 Sterne auf deinem Stundenplan liegen hast, musst du dich zum Bushaltestellenfeld bewegen. Auf das Bushaltestellenfeld musst du dich mit genau passender Augenzahl bewegen. Du hast gewonnen und das Spiel ist beendet.

## Räume

<b>Cafeteria</b>	<i>Du musst ein Referat vorbereiten und triffst dich dafür mit deiner Gruppe. Ziehe 1 Cafeteriakarte und lies sie laut vor. <b>Schau dir die Quellen genau an und beurteile, welche Quelle vertrauenswürdig ist.</b> Überprüfe mit der Lupe, ob du Recht hast. Hast du Recht, ist die Aufgabe erfüllt und du erhältst 1 Stern. Lege die Karte anschließend offen unter den Kartenstapel.</i>
<b>Chillout-Area</b>	<i><b>Bewege dich so wenig wie möglich! Du kannst den Raum erst verlassen, wenn du eine „1“ würfelst. Pro Runde hast du 3 Versuche.</b> Hast du es geschafft, darfst du nochmal würfeln und dich die gewürfelte Augenzahl an Feldern bewegen. Du darfst aber auch 1 Joker einsetzen, um den Raum direkt zu verlassen, auch nachdem du versucht hast durch Würfeln den Raum zu verlassen.</i>
<b>Gamingzone</b>	<i><b>Zeit zum Spielen!</b> Ziehe 1 Gamingzonekarte und lies sie laut vor. <b>Errät es jemand, ohne dass du gegen die Anweisungen verstößt, hast du die Aufgabe erfüllt und erhältst 1 Stern.</b> Lege die Karte anschließend offen unter den Kartenstapel.</i>
<b>Klassenzimmer</b>	<i><b>Unterricht!</b> Ziehe 1 Klassenzimmerkarte. <b>Lies die Karte laut vor und beantworte die Frage.</b> Überprüfe mit der Lupe, ob du Recht hast. Hast du Recht, ist die Aufgabe erfüllt und du erhältst 1 Stern. Lege die Karte anschließend offen unter den Kartenstapel.</i>
<b>Krankenzimmer</b>	<i><b>Dir geht es nicht gut, du benötigst starke Medizin. Du kannst den Raum erst verlassen, wenn du eine „6“ gewürfelt hast. Pro Runde hast du 3 Versuche.</b> Hast du es geschafft, darfst du nochmal würfeln und dich die gewürfelte Augenzahl an Feldern bewegen. Du darfst aber auch 1 Joker einsetzen, um den Raum direkt zu verlassen, auch nachdem du versucht hast durch Würfeln den Raum zu verlassen.</i>
<b>Lehrerzimmer</b>	<i><b>Hast du keine Lust auf deine nächste Stunde? Das Lehrerzimmer kannst du nur 1-mal pro Spiel nutzen. Du darfst jemand anderen wählen, um die nächste Aufgabe deines Stundenplans für dich auszuführen.</b> Wird die Aufgabe erfüllt, hast du die Stunde geschafft und erhältst 1 Stern. <b>Wer die Aufgabe für dich ausgeführt hat, erhält 1 Joker.</b> Wird die Aufgabe nicht erfüllt, darfst du die Aufgabe nächste Runde erneut durch jemand anderen ausführen lassen oder du bewegst dich selber durch würfeln wieder zu dem Raum der Aufgabe, um sie selbst zu erfüllen.</i>
<b>PC-Raum</b>	<i><b>Melde dich am Schul-PC an. Du musst dir ein sicheres Passwort ausdenken, es aufschreiben und den Zettel der Person rechts von dir übergeben.</b> Das Passwort muss Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten und mindestens 8 Zeichen lang sein.</i>  <i><b>Erlaubte Sonderzeichen sind: ! ? = + - * #</b></i>  <i>Kannst du dich in der nächsten Runde korrekt daran erinnern, hast du die Aufgabe erfolgreich erfüllt und erhältst 1 Stern. Schaffst du es nicht, darfst du dir direkt ein neues Passwort ausdenken und es in der nächsten Runde erneut versuchen.</i>
<b>Turnhalle</b>	<i><b>So ein Schultag ist ganz schön lang, so lang sitzt niemand gern still!</b> Ziehe 1 Turnhallenkarte. <b>Lies die Karte laut vor und führe die Anweisung aus.</b> Wenn du die Aufgabe erfolgreich erfüllt hast, erhältst du 1 Stern</i>