

KABUs Zeltplatzabenteuer

Ein Rätselbuch über das Internet





Dieses Buch gehört:

Impressum:

Idee und Text: Sabine Grünwald, Björn Friedrich, Hans-Jürgen Palme

Lektorat: Walter Staufer

Illustration und Layout: Stefan Leuchtenberg

Druck und Bindung: Klicks GmbH, Ilmenau

KABU ist ein Projekt des SIN – Studio im Netz e.V., München,
mit freundlicher Unterstützung durch die Auerbach Stiftung und
die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb),
lizenzieren unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0, 2019.

ISBN 978-3-00-063565-6 Unverkäufliches Leseexemplar

Alle Aufgaben aus dem Buch stehen auch als Arbeitsblätter zum
kostenlosen Download bereit: www.kabu-app.de

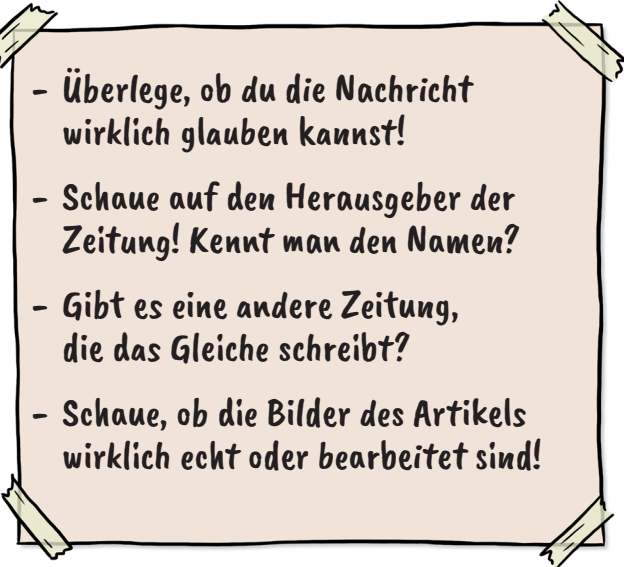
KABUs Zeltplatzabenteuer



Juhu, endlich Ferien, und das Wetter ist auch herrlich! KABU und sein digitaler Freund Robo beschließen, einen Ausflug auf einen Zeltplatz zu machen. Kaum angekommen, macht KABU große Augen: „So viele Zelte! Toll, was es hier alles gibt.“ Voller Vorfreude stürmen die beiden auf den Zeltplatz. Sie wissen gar nicht, wo sie anfangen sollen. Auf einem Wegweiser liest KABU: „Lesezelt, Spieleszelt, Entspannungszelt, Tanzzelt, Essenzelt“. Na, hier wird den beiden bestimmt nicht langweilig! „Ich will zuerst ins Lesezelt!“, meint Robo aufgeregt und saust los. KABU läuft hinterher.

Das Lesezelt

Im Lesezelt entdecken die beiden Zeitungen mit aktuellen Schlagzeilen. Doch unter die echten Schlagzeilen haben sich auch einige „Fake News“ geschlichen, also falsche Meldungen. Hilf KABU, die wahren Schlagzeilen herauszufinden. Auf dem Plakat an der Wand des Lesezelts findest du Tipps, wie du Fake News erkennst:

- 
- Überlege, ob du die Nachricht wirklich glauben kannst!
 - Schaue auf den Herausgeber der Zeitung! Kennt man den Namen?
 - Gibt es eine andere Zeitung, die das Gleiche schreibt?
 - Schaue, ob die Bilder des Artikels wirklich echt oder bearbeitet sind!



Welche Schlagzeilen sind wahr?

Notiere hier die Nummern: _____

(Die Lösungen aller Aufgaben findest du übrigens auf Seite 30.)

Von nun an merken sich KABU und Robo: „Wir glauben nicht immer alles, sondern sehen lieber genau hin. So können wir echte und falsche Nachrichten unterscheiden!“

Das Spielezelt

Jetzt wollen die beiden weiter zum nächsten Zelt. Diesmal entscheidet KABU: „Ich möchte ins Spielezelt!“. Dort gibt es viele Spiele für Handys, Computer und Konsolen. Weißt du, welche Arten von digitalen Spielen es gibt? Setze die fehlenden Wörter ein:

- _____, die etwas kosten
- Spiele, für die du erst nach einer Weile etwas _____ musst
- Kostenpflichtige Spiele mit und ohne _____
- _____lose Spiele mit Werbung

Antwortmöglichkeiten:

bezahlen

Kosten

Spiele

Werbung



1. Wie nennt man es, wenn du in digitalen Spielen Gegenstände oder Belohnungen kaufen kannst? (Wenn du das Labyrinth richtig durchquerst, erhältst du die Antwort.)



2. Warum sind Käufe in digitalen Spielen so gefährlich?

- a) ☐ Weil man sie nicht ablehnen kann
- b) ☐ Weil man dadurch schnell viel Geld ausgeben kann
- c) ☐ Weil man nicht weiß, wie hoch der Preis ist



3. Bei welchen der folgenden Spiele gibt es In-Game-Käufe? (2 richtige Antworten)

- a) ☐ Clash of Clans
- b) ☐ KABU, die Info-App für Kinder
- c) ☐ Candy Crush Saga

4. Was kann man häufig in Spielen mit In-Game-Käufen kaufen? (2 richtige Antworten)

- a) ☐ Zusätzliches Werkzeug
- b) ☐ Geld oder eine eigene Währung
- c) ☐ Echte Diamanten



5. Wie solltest du dich bei solchen Spielen verhalten?

- a) ☐ Ich passe auf, wohin ich klicke.
- b) ☐ Ich lasse mich von Angeboten verleiten.
- c) ☐ Ich schaue nicht auf die Preise von In-Game-Käufen.

Das Gelände



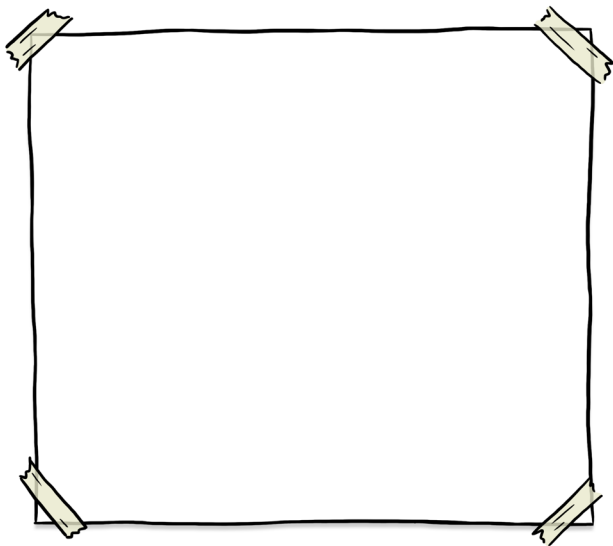
Nachdem KABU und sein Roboterfreund das Quiz gemeistert haben, bekommen sie langsam Hunger. Sie machen sich auf den Weg zum Essenszelt. Dabei bemerken sie, dass auf dem Zeltplatz ganz schön viel Werbung für verschiedene Produkte gemacht wird: zum Beispiel für Limo, für Computerspiele und für eine neue Müslisorte.

Wo im Alltag begegnet dir Werbung?
Nenne drei Beispiele.

1. _____
2. _____
3. _____

Wofür würdest du gerne Werbung machen (zum Beispiel ein Getränk, ein Spiel oder deine ganz eigene Erfindung)? Schreibe das Produkt, das du bewerben möchtest, auf die Linie:

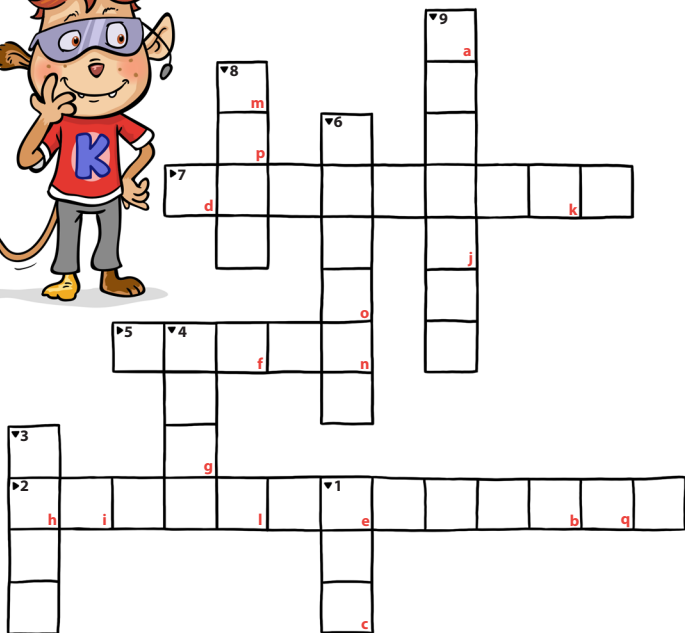
Produkte werden oft mithilfe von Plakaten beworben. Male hier dein eigenes Werbeplakat für das Produkt, das du bewerben willst.



Finde heraus, was das Ziel von Werbung ist, indem du das Kreuzworträtsel löst und den Lösungssatz einträgst:

1. Gegenteil von reich
2. Ei aus Kinderschokolade: ...sei
3. vielfarbig
4. Tier, das gerne klettert und Bananen frisst
5. 15-minütige Unterbrechung des Unterrichts
6. Nicht Süden
7. Was bedeutet km ausgeschrieben?
8. Pflücke eine Frucht erst, wenn sie ... ist.
9. Gemüse (Augen tränen)





Lösungssatz:

a b c

d e f g

h i j k l m n o p q

Das Essenzelt

Die Limonadenwerbung hat die beiden Freunde nicht überzeugt. Sie haben Lust auf ein Eis. Doch der Verkäufer warnt sie: „Besucher, die heute Eis gegessen haben, steckten sich alle mit einem Virus an. Mit etwas Medizin fühlt man sich aber gleich wieder besser.“ Wenn sich Geräte wie ein Handy, Tablet oder Computer mit einem Virus anstecken, können sie nicht einfach Medizin nehmen. Sie müssen sich vorher schützen! Verbinde die Texte mit den passenden Bildern und du erkennst, wie du dein Gerät vor einem Virus schützt, bevor er ihm Schaden zufügt.



- 1)** Auf den Absender schauen: Kennst du die Person wirklich, die dir geschrieben hat?

A



B



- 2)** Dateien am Handy nicht automatisch herunterladen. Darin könnte ein Virus stecken.

- 3)** Daten sichern (z.B. Fotos, Videos, Musik, Dokumente). Das heißt, sie auf eine zweite Festplatte kopieren, damit sie nicht verloren sind, wenn sie ein Virus angreift.

D



- 4)** Anti-Viren-Programme auf deinen Geräten installieren.

C



Robo und KABU entscheiden sich gegen das Eis und kaufen sich lieber eine gemischte Süßigkeiten-Tüte mit Gummibärchen, sauren Schnüren, Brause und Lollis. Nachdem sie an der Kasse bezahlt haben, fragt sie der Verkäufer: „Würdet ihr mir bitte eure Namen, Adressen und Telefonnummern verraten? Dann kann ich euch immer die neuesten Süßigkeiten zuschicken und fragen, wie sie euch schmecken. Das würde uns sehr helfen, um in Zukunft bessere Süßigkeiten zu entwickeln.“ KABU und Robo sind überrascht und überlegen. Sollen die beiden Freunde dem Verkäufer wirklich verraten, wie sie heißen, wo sie wohnen und welche Telefonnummer sie haben? Sollen sie ihm ihre persönlichen Daten geben?



Was denkst du: Was würde ihnen der Teufel zuflüstern, und was der Engel? Verbinde:

- 1 So könnt ihr immer umsonst Süßigkeiten testen. Die schmecken doch so lecker, und ihr spart sicher viel Geld!



- 2 Wenn ihr eure Daten hergebt, wisst ihr nicht, was der Verkäufer damit macht. Er könnte sie an jemand anderen weitergeben, den ihr gar nicht kennt.

Hast du schon mal einer fremden Person im echten Leben oder im Internet deinen Namen oder deine Adresse verraten? Was war der Grund dafür?

KABU und Robo beschließen, dass sie dem Verkäufer ihre Namen, Adressen und Telefonnummern nicht verraten. Sie möchten schließlich nur bei ihm einkaufen, alles andere geht ihn nichts an.

Das Tanzzelt

Um den Virus-Schock und den Verkaufstrick zu vergessen, gehen die Freunde ins Tanzzelt. KABU stürmt auf die Tanzfläche und zieht Robo mit sich mit. Das Lied gefällt ihnen so gut, dass sie richtig abzappeln. Erst als es aus ist, bemerken die beiden eine Gruppe von Kindern, die sie anstarrt, mit dem Finger auf sie zeigt und lacht. KABUs gute Laune ist im Nu verflogen. Leise fragt er Robo: „Warum haben die Kinder gelacht? Wir haben doch nur getanzt und Spaß gehabt!“



Stell dir vor, du wirst von anderen Kindern ausgelacht.
Wie fühlst du dich? Wie fühlen sich KABU und Robo
jetzt wahrscheinlich? Nenne drei Gefühle:

1. _____

2. _____

3. _____



Wenn so etwas öfter passiert,
spricht man von Mobbing. Mobbing gibt es auch
über das Internet oder das Handy. Das nennt man
Cybermobbing. Was könnte beim Cybermobbing für
die Gemobbten noch schlimmer sein als beim
Mobbing in der Schule?



Wie verhältst du dich richtig, wenn du mitbekommst, dass jemand in deiner Klasse gemobbt wird? Kreuze die beiden richtigen Antworten an.



☐ Ich sage es einem Erwachsenen.



☐ Ich mache mit.



☐ Ich halte mich raus.



☐ Ich greife ein.

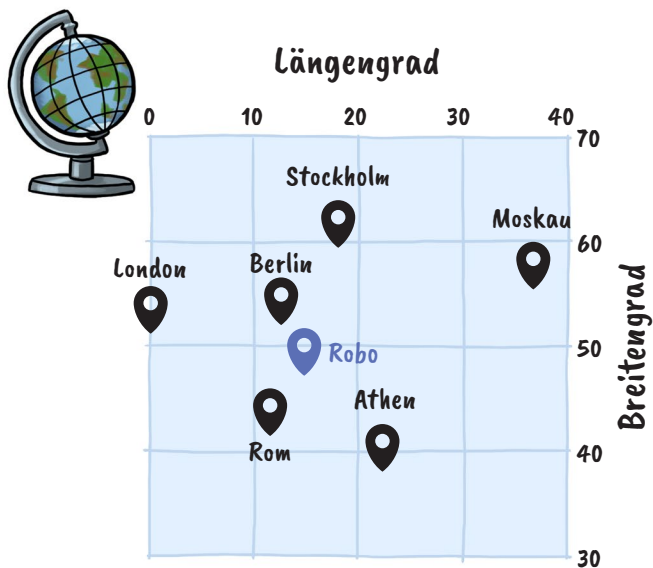
Was könnte ein Grund dafür sein, warum Kinder so etwas Blödes wie Mobbing machen?

Der Zeltplatz



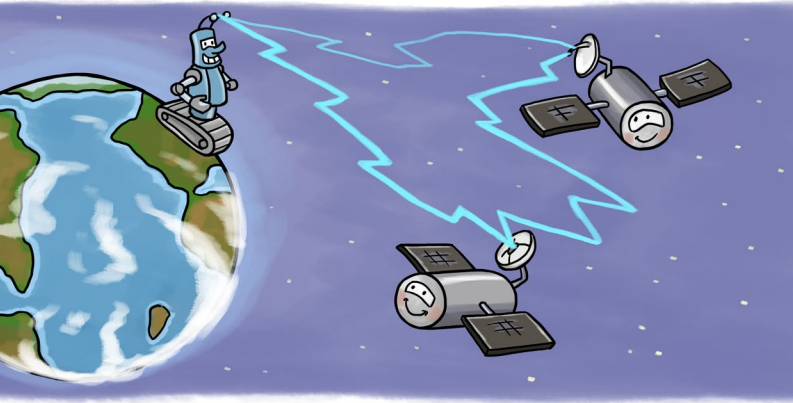
Traurig verlassen KABU und Robo das Tanzzelt. Draußen sind gerade so viele Besucher unterwegs, dass sich die beiden Freunde in der Menge aus den Augen verlieren. Nachdem KABU den ganzen Zeltplatz nach Robo abgesucht hat, gibt er auf. Doch plötzlich hat er eine Idee: „Robo hat doch einen Sender in seinen Körper eingebaut. Ich versuche einfach, sein GPS-Signal mit meinem Handy zu orten!“

GPS ist das „Globale Positionierungs-System“, und „orten“ bedeutet, dass man den Standort ermitteln kann. Über ein Handy kannst du dich selbst verorten und herausfinden, wo sich ein anderes Gerät mit GPS-Signal befindet. Über dieses System weiß beispielsweise auch das Navi im Auto, wo du dich gerade aufhältst, und findet zum gewünschten Ziel. Die Ortungsdaten werden in Längengrad und Breitengrad angegeben. Für Europa sieht das so aus:



Welche der im Gitter eingezeichneten Städte sind hier gesucht? Notiere sie auf den Linien.

Nr.	Breitengrad	Längengrad	Stadt
1	52	13	_____
2	37	23	_____
3	51	0	_____
4	41	12	_____
5	55	37	_____
6	59	18	_____



Wo ist Robo? Gib hier seinen Standort an:

Breitengrad: _____

Längengrad: _____

Das Entspannungzelt



Mithilfe seines Handys hat KABU es tatsächlich geschafft, den Standpunkt zu orten, an dem sich Robo aufhält: Es ist das Entspannungzelt! Sofort macht er sich auf den Weg dorthin. Am Zelt angekommen, wird KABU klar, dass Robo darin eingesperrt ist, denn die Tür ist abgeschlossen. KABU wird aufgefordert, ein sicheres Passwort einzugeben, um in das Zelt zu kommen und seinen Roboterfreund zu retten.

Welche dieser Passwörter könnte er eingeben?
Kreise die Passwörter ein, die als „sicher“ gelten.

lgjTu8UIdS!

Mausi2007

123456

KAugummi kAuen mAcht SpAß!

#Erdbeereis.

EmiliaS.

EinPasssatzistsichereralseinPasswort!

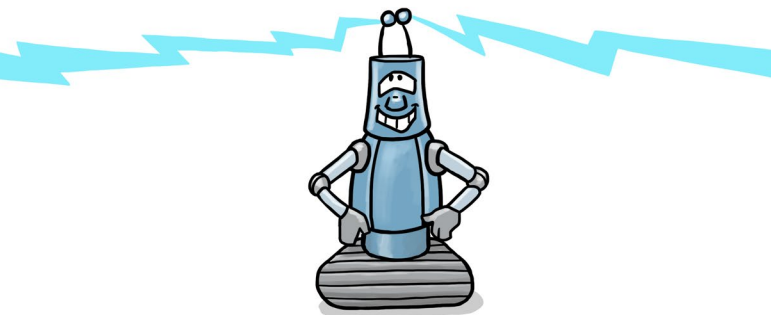


Wann sind Passwörter sicher?
Kreuze die beiden richtigen Antworten an:

- ☐ Wenn mein Vorname auch mein Passwort ist.
- ☐ Wenn sie sehr lang sind, Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen haben.
- ☐ Wenn das Passwort ein ganzer Satz ist.
- ☐ Wenn das Passwort nur aus Sonderzeichen besteht.

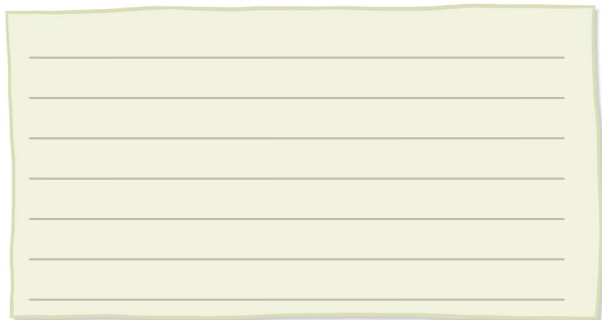
Zeige KABU, dass du auch ein sicheres Passwort erfinden kannst:

KABU hat ein richtiges Passwort eingegeben und die Tür zum Entspannungszelt öffnet sich. Doch wo ist Robo? KABUs Handy vibriert und er empfängt eine Nachricht von seinem Freund. Diese ist allerdings in der „B-Sprache“ verfasst, einer Geheimsprache: Hinter den Vokalen a, e, i, o, u, den Vokalverbindungen ei, au, eu, ie und den Umlauten ä, ö und ü wird der Buchstabe b und dann nochmal der vorausgehende Vokal oder Umlaut geschrieben.



Um herauszufinden, wo sich sein Freund befindet, muss KABU die Nachricht entschlüsseln. Das macht er, indem er die „b“s und die nachfolgenden Vokale oder Umlaute wegstreicht. Hilf ihm dabei und schreibe den Text in normaler Sprache auf. Bei den ersten fünf Wörtern zeigt dir Robo, wie es geht. Streiche hier alle farbigen Buchstaben weg:

Lie**bie**be**ber** KABABUBU,
wei**beil** i**bich** Ab**ang**st vobor eibeinebem Übübeber-
faball habattebe, hababebe ibich mibich
zwibischeben deben Kibisseben veberstebeckt.
Ibich hoboffebe, dubu fibindebest mibich.
Beebeibeilebe dibich bibittebe!
Deibein Robobobo

A yellow sticky note with horizontal lines for writing, positioned below the wordplay text.

Super! Mit deiner Hilfe hat KABU herausgefunden, wo sich Robo befindet. Er läuft zu den Kissen und entdeckt dort seinen Freund: „Robo, da bist du ja! Du brauchst keine Angst haben, hier sind keine Einbrecher. Die Tür war scheinbar nur verschlossen, weil hier ein Entspannungskurs stattgefunden hat, bei dem niemand stören sollte.“ Beruhigt fährt Robo aus seinem Versteck hervor. Erleichtert verlassen KABU und Robo wieder vereint das Entspannungszelt.

Der Zeltplatz

Bevor die beiden nach Hause gehen, will KABU noch ein Foto von sich und Robo machen. Worauf muss er achten, wenn er das Foto später im Internet veröffentlichen möchte? Finde die Antwort, indem du die Buchstaben richtig verbindest. Fange immer mit dem fettgedruckten Buchstaben an.

e	g	a
n	f	r

KABU muss Robo **f**, ob es ihm Recht ist, dass er das Foto veröffentlicht.

n	e	g	i
e	n		e

Hier gilt das „Recht am **e** Bild“.

Das bedeutet, dass jede Person das Recht hat, darüber zu entscheiden, ob ein Foto von ihr veröffentlicht werden darf oder nicht.

Außerdem muss KABU das Urheberrecht beachten. Das bedeutet, dass er nur Fotos ins Internet stellen darf, die er selbst **h** hat.

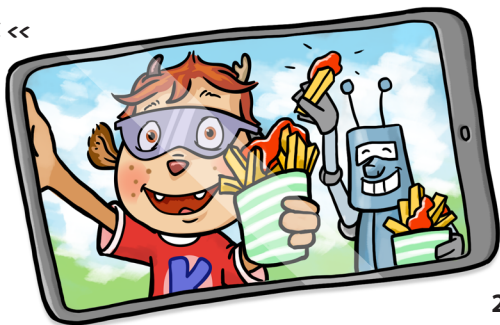
h	c	e	g
f	a	m	

Ausnahmen sind Bilder, die vom Urheber zur Verwendung freigegeben sind. Diese heißen „lizenzfreie Bilder“, und die dürfte KABU benutzen.

Kurz bevor KABU und Robo den Zeltplatz verlassen, treffen sie noch einmal die Kinder, die beim Tanzen über sie gelacht haben. Sie bleiben stehen und sagen leise: „Wir möchten uns bei euch entschuldigen. Uns ist aufgefallen, dass es richtig blöd von uns war, euch auszulachen. Jeder hat seinen eigenen Tanzstil und das ist gut so. Sonst wäre es ja langweilig. Dürfen wir euch als Wiedergutmachung auf eine Portion Pommes einladen?“ KABU und Robo schauen sich an und sagen gleichzeitig: „Gerne! Das ist nett von euch!“ Gemeinsam lassen sie es sich schmecken und verbringen noch einen schönen Abend.

Am Ende des ereignisreichen Tages meint KABU zu Robo: „Ob Zeltplatzabenteuer oder Internetabenteuer – beides kann richtig viel Spaß machen, wenn man etwas vorsichtig ist und gut überlegt, was man macht!“ Robo lacht und meint: „Da hast du recht, KABU. Man muss eben immer gut mitdenken!“

>> ENDE <<



Lösungen

- Seite 5: 2, 5
- Seite 6: Spiele, bezahlen, Werbung, Kosten
- Seite 7: In-Game-Käufe
- Seite 8: 2b, 3a und 3c
- Seite 9: 4a und 4b, 5a
- Seite 10: z.B. Internet, Radio, Fernsehen, Litfaßsäulen, Prospekte
- Seite 11: freie Antworten
- Seite 12/13: 1. arm, 2. Ueberraschung, 3. bunt, 4. Affe, 5. Pause, 6. Norden, 7. Kilometer, 8. reif, 9. Zwiebel
Lösungssatz: Zum Kauf ueberreden
- Seite 15: 1C, 2B, 3D, 4A
- Seite 17: 1 = Teufel, 2 = Engel / freie Antwort
- Seite 19: z.B. traurig, wütend, ängstlich, eingeschüchtert, verletzt, enttäuscht / Die Nachrichten verbreiten sich schnell; es gibt keinen Ort, an dem es aufhört; viele Leute können es sehen.
- Seite 20: Ich sage es einem Erwachsenen; Ich greife ein. / Langeweile, Neid, cool sein wollen, weil jemand anders ist
- Seite 22/23: 1: Berlin, 2: Athen, 3: London, 4: Rom, 5: Moskau, 6: Stockholm; Robo: Breitengrad: 47, Längengrad: 14
- Seite 25: lgjTu8UIdSI, EinPasssatzistsichereralseinPasswort!, KAugummi kAuen mAcht SpAß! / b und c / freie Antwort
- Seite 27: Lieber Kabu, weil ich Angst vor einem Überfall hatte, habe ich mich zwischen den Kissen versteckt. Ich hoffe, du findest mich. Beeile dich bitte! Dein Robo
- Seite 28: fragen, eigenen, gemacht

Informationen für Eltern

In diesem Rätselbuch erlebt KABU sein erstes Offline-Abenteuer. Der Zeltplatz bildet dabei die Herausforderungen unserer digitalen Gesellschaft ab. Ergänzend zu den Informationen in der KABU-App sind hier Rätsel und Aufgaben zum Thema »Digitale Medien« gestaltet. Ziel ist es, Kinder für den sicheren Umgang mit dem Internet zu sensibilisieren.

KABU, die Info-App für Kinder

KABU ist eine App, die Inhalte für Kinder im Grundschulalter unterhaltsam und lehrreich aufbereitet. Die App vermittelt Wissen zum sicheren Umgang mit digitalen Medien, informiert kindgerecht über spannende Themen und hält kurzweilige Rätselspiele bereit.

Die App KABU ist kostenlos und werbefrei erhältlich.

www.kabu-app.de



KABUs Zeltplatzabenteuer

KABU und sein digitaler Freund Robo wollen einen schönen Ferientag auf dem Zeltplatz verbringen. Genau wie im Internet gibt es dort tolle Attraktionen und Angebote – aber es lauern auch Probleme. Im Laufe des Tages geraten die beiden Freunde in knifflige Situationen, die genauso in der Handy- und Computerwelt vorkommen können: Im Essenzelt gibt es Viren, im Spielezelt wimmelt es von Werbung und wie kommt KABU an das Passwort fürs Entspannungszelt, um Robo zu befreien?

Erlebe gemeinsam mit KABU und Robo ein aufregendes Zeltplatzabenteuer und entdecke dabei die Geheimnisse des Internets.



Mehr von KABU findest du in seiner App, die du kostenlos herunterladen kannst.
www.kabu-app.de

Mit freundlicher
Unterstützung durch



ISBN 978-3-00-063565-6 Unverkäufliches Leseexemplar