

EXTRA
Bastelvorlage
für VR-Brille

Ausgabe

07

Nov. 2018

SCROLLER

Das Medienmagazin für Kinder

Thema

Digitales Kinderzimmer

In der Hosentasche

Wie die Spielewelt der
Zukunft aussehen wird

Klug kombiniert

Chatten oder chillen?
Die Mischung macht's

Adieu Kinderzimmer?

Die Antworten einer
Schülerin und eines
Zukunftsforschers



Schnapp dir deinen SCROLLER
Das kostenfreie Kindermagazin von Teachtoday

Eine Initiative von 

Das sind Tom und Trixi

Haben sich Kinderzimmer in den letzten 50 Jahren verändert? Und wie wird die Zukunft aussehen? Mit diesen Fragen im Kopf haben sich Tom und Trixi auf die Socken gemacht, um den Veränderungen in den Kinderzimmern auf die Spur zu kommen. Dabei haben sie die Vor- und Nachteile digitaler Medien erkundet, das Computerspielmuseum besucht und erfahren, was hinter dem Begriff Smart Toys steckt.

TRIXI

Neugierig wie immer stürzt sich Trixi auf alle neuen Spielsachen, um zu testen, was man damit machen kann. Gemeinsam mit Tom wirft sie einen Blick in die Kinderzimmer von gestern, heute und morgen. Dabei erlebt sie mit ihrer neuen Uhr ihr blaues Wunder, und auch ihr Hund SCROLLER ist wie immer mit von der Partie.



TOM

Tom, der alte Tüftler, ist der digitalen Technik auf der Spur. Dabei begegnen ihm schnelle und leistungsstarke Computer, Sensoren und Kameras und er sieht die Welt mit anderen Augen. Im Eifer des Gefechts bemerkt er dabei erst sehr spät, dass er selbst beobachtet wird.

Auf geht's!

**JETZT
BESTELLEN!**

Möchtest du den SCROLLER regelmäßig bekommen?

Frag deine Eltern, ob du uns eine E-Mail senden darfst. Vergiss nicht, deinen Namen und deine Adresse anzugeben. Viel Spaß beim Lesen!
Dein SCROLLER-Team

Jetzt bestellen: kontakt@scroller.de

HALLO!

Analog oder digital – das ist hier die Frage! Klar ist, die Welt hat sich in den letzten Jahrzehnten stark verändert und mit ihr auch die Kinderzimmer. Wo früher ein Kassettenrekorder, Plattenspieler oder manchmal sogar ein Fernseher stand, findet man heute Laptop, Tablet und Smartphones. Und wie sieht so ein Kinderzimmer wohl in der Zukunft aus?

SCROLLER wollte es ganz genau wissen und hat sich in den Kinderzimmern von gestern, heute und morgen umgeschaut.

Wie sich Spielwelten mit der Zeit verändern, konnten die Kinderreporter im Computerspielmuseum in Berlin erleben. Dass digitale Technik analoge Tücken haben kann, erfahren Pia und Karla in unserer Fotostory. Max Thinius erklärt, wie ein Zukunftsforscher das Kinderzimmer von morgen sieht. Und mit der gebastelten VR-Brille könnt ihr auch mal einen Blick in die Zukunft wagen.

Beim Basteln der Brille ist uns eines klar geworden: Egal wie die Zukunft aussieht, auf die richtige Mischung aus analog und digital kommt es an, denn wir sind reale Menschen und keine virtuelle Realität und wir wollen unsere Gefühle auch in Zukunft nicht nur virtuell ausleben, sondern ganz real.

Viel Spaß mit dem neuen SCROLLER wünscht

Annette Reuter

Annette Reuter
Projektleiterin Initiative Teachtoday
Deutsche Telekom AG
Group Corporate Responsibility

INHALT

S.4 **Nachgefragt**
Der Fluch des Pharao

S.10 **Schon gewusst?**
Losgerätselt

S.18 **Gut gemacht!**
Clever eingerichtet

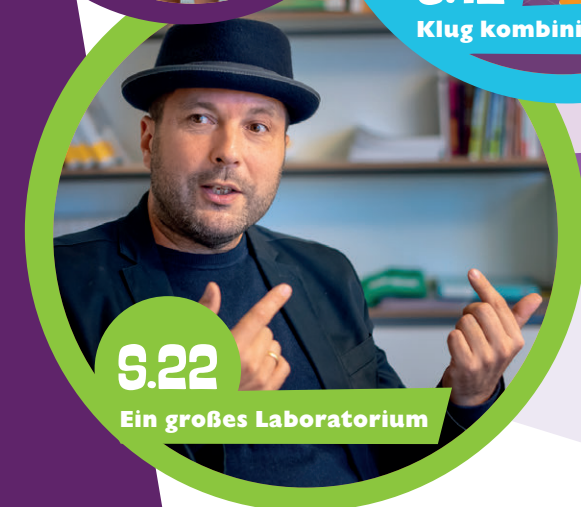
S.24 **Dran gedacht!**
Starke Typen



S.6
In der Hosentasche



S.12
Klug kombiniert



S.22
Ein großes Laboratorium

NACHGEFRAGT

DER FLUCH DES PHARAO

Karla und Pia sind in Karlas Zimmer und besprechen die Hausaufgabe.

Puh, Präsentation plus Plakat über Ägypten ...



... dafür brauche ich echt ein bisschen Musik. Wo ist nur die CD von ...

... guck mal Pia, hab hier schon was Tolles in meiner Playlist!



Die alten Ägypter machen Karla und Pia zu schaffen.



Die Musik läuft. Karla und Pia beginnen mit der Aufgabe.

Lass uns mal loslegen. Ich schreib' am besten die Stichpunkte mit.

Ich mache Notizen auf deinem Tablet, dann können wir die später gleich in die Präsentation einfügen.



„Tutanchamun“, Tuta ... was? Boah, was für ein Name ... und hier im Buch steht nichts zu diesem Typ.

Vorsicht! Sonst trifft uns noch der Fluch des Pharaos.


Ah, und hier steht's genau: „Dieser altägyptische König hat ein gigantisches Grab im Tal der Könige.“



Die beiden sind mit den vielen Bildern vom Grab schwer beschäftigt.

Hey, ich habe ein paar Bilder in die Präsentation eingebaut. Schaust du mal drauf?



 Pia will Karla die Präsentation auf dem Tablet zeigen, in dem Moment: **SCHWARZER BILDSCHIRM**

Oh Mist, der Akku ist leer! Die Notizen zum Vortrag sind da drauf ... na toll! Und ich habe das Ladekabel nicht dabei.

Der Fluch, der Fluch! Ich hab's doch gesagt.



Gut, dass wir die Stichpunkte auch auf Papier haben!

Bämm! Mit dem guten alten Papyrus hat Tutie, die Mumie, nicht gerechnet.



ENDE



KINDERREPORTER UNTERWEGS

SOLVEIG

TOSCA

EMILIO

In der Hosentasche

Spielwelten gestern und morgen

Computerspiele und Konsolen sind schon seit über 40 Jahren in den Kinderzimmern zu finden. Aber wie war das früher eigentlich? Wurde wirklich nur im Kinderzimmer gespielt? Und wie und wo werden wir in Zukunft spielen? Die Kinderreporter Tosca, Solveig und Emilio waren diesmal im Computerspielmuseum und haben Mascha Tobe und Philipp Frei getroffen, die dort für die Ausstellung verantwortlich sind.

Kinderreporter: erinnert ihr euch an euer erstes Computerspiel? Was fandet ihr daran toll?

Mascha Tobe: Mein allererstes Spiel war „Die Siedler“. Spannend daran fand ich, wie viele Sachen man bedenken musste, um eine Gesellschaft aufzubauen.

Philipp Frei: Mein erstes Spiel war „Hexenküche 2“. Da ging es um einen Kürbis, der einer Hexe eine goldene Locke klauen musste. Der Kürbis bewegte sich wie ein Springball auf dem Bildschirm. Das fand ich faszinierend, weil es sehr realistisch wirkte.

Kinderreporter: Habt ihr auf der Konsole oder am Computer gespielt?

M.T.: Anfangs habe ich nur auf dem Computer gespielt, weil

ich einen PC hatte, um damit Hausaufgaben zu machen. Eine Konsole hatte ich erst, als ich selber Geld verdient habe.

P.F.: Ich habe auf einem C64, also einem der frühen Heimcomputer, gespielt. Meine erste Konsole war eine Super Nintendo, die ich mir in der Ausbildung gekauft habe. Die Konsole war sehr beliebt und stand fast in jedem Kinderzimmer.

Kinderreporter: In euren Zimmern auch?

M.T.: Mein Papa hatte eine Super Nintendo im Wohnzimmer. Aber ich durfte damit nicht spielen. Ich war zu klein dafür. In meinem Kinderzimmer stand nur der Computer als Arbeitsgerät, mit dem ich aber auch gespielt habe. Eine Konsole hatte ich erst in meiner eigenen Wohnung.

P.F.: Ich hatte einen C64 in meinem Zimmer. Aber ich besaß nur einen ganz kleinen Schwarz-Weiß-Fernseher. Wenn ich die Spiele in Farbe sehen wollte, musste ich mir den Computer schnappen und ihn im Wohnzimmer aufbauen.

Kinderreporter: Spielt man mit Tablets und Handys heute anders als früher?

M.T.: Ja, auf jeden Fall! Heutzutage gibt es durch das Internet ganz andere Möglichkeiten. Man kann mit über 100 Personen gleichzeitig spielen, an jedem Ort und zu jeder Zeit.

Kinderreporter: Was meint ihr? Wie werden wir wohl in Zukunft spielen?

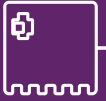
M.T.: Ein gutes Beispiel für die zukünftige Spieleentwicklung sind Konsolen. Selbst große

Konsolen werden mittlerweile so entwickelt, dass sie überall eingesetzt und angeschlossen werden können und wir damit nicht mehr an bestimmte Bildschirme gebunden sind.

P.F.: Genau. Auch wenn die Spielegrafik am Fernseher noch etwas besser ist, werden wir in Zukunft keinen Unterschied mehr zwischen festen und transportablen Spielgeräten haben. Man kann dann mit allen Konsolen überall spielen.

Kinderreporter: Werden die Kinderzimmer dann noch so aussehen wie heute?

P.F.: Ich kann mir vorstellen, dass aufgrund der Technikentwicklungen Spiel und Umwelt immer mehr miteinander verschmelzen. Man wird mit Mini-geräten auf der Nase unterwegs sein und damit in die Spielwelt eintauchen können. Das Kinderzimmer mit Computer und Fernseher, so wie wir es heute kennen, gibt es dann vielleicht nicht mehr. Die Spielwelt wird wohl eher ein kleines transportables Gerät in der Hosentasche oder auf den Augen sein.



Mit der 3-D-Brille taucht Solveig in fantastische Welten ein.



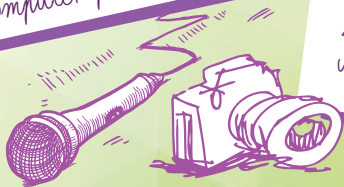
Solveig, Tosca und Emilio vor dem Computerspielmuseum.



Zurück in die 1970er: Tosca und Mascha spielen Pong.

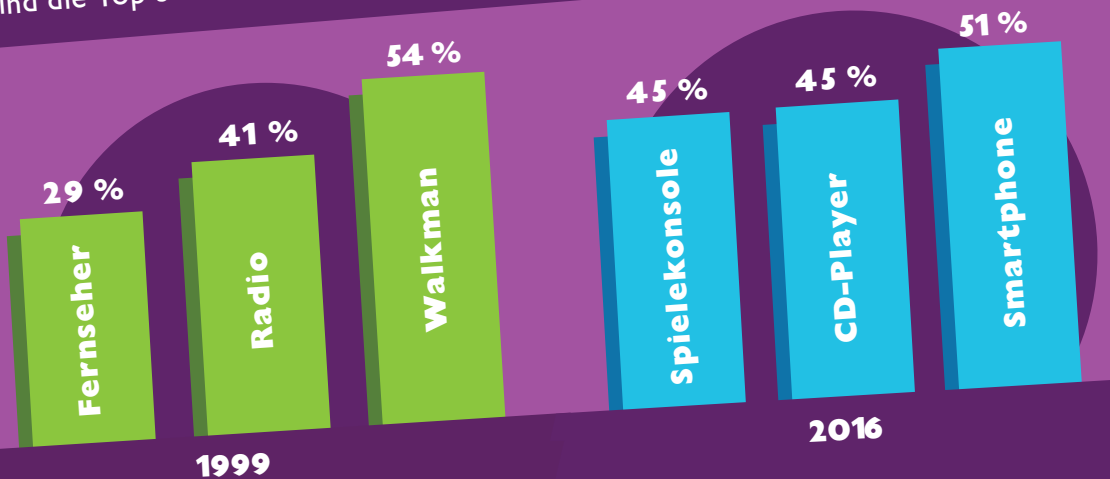


Am Riesenspieltisch wird Pac-Man durchs Labyrinth geschickt.



STATISTIK

Auch früher hatten Kinder schon eigene technische Geräte in ihrem Zimmer. Aber welche waren das? Und welche Geräte besitzen Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren inzwischen? Das sind die Top 3 Ende der 90er und fast zehn Jahre später im Vergleich.



Quelle: KIM-Studie 1999, 2016



Alles unter Kontrolle?

Das sprechende Spielzeug

Trixi hat von Tom zum Geburtstag eine Smartwatch geschenkt bekommen. Die ist knallbunt. Und sie zeigt nicht nur die Uhrzeit an, sondern mit ihr kann Trixi Musik hören, Nachrichten verschicken und sogar telefonieren.

„Die Uhr ist wirklich toll“, sagt Trixi zu Tom. „Und dass ich mit der sogar meine Lieblingssongs hören kann, ist echt super.“ Tom grinst frech. „Aber die kann ja noch viel mehr. Die zeigt mir nämlich immer auf meinem Handy an, wo du gerade steckst.“ „Was?“, ruft Trixi total verärgert. „Das ist überhaupt nicht nett. Du hättest mich vorher fragen sollen, ob ich das überhaupt möchte! Wenn du immer sehen kannst, wo ich gerade bin, dann ist das Spionage!“ „Ach Trixi, so kann ich doch immer auf dich aufpassen“, erwidert Tom und grinst.

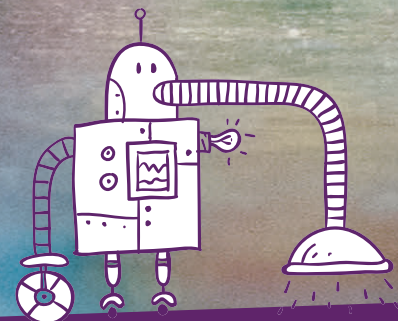
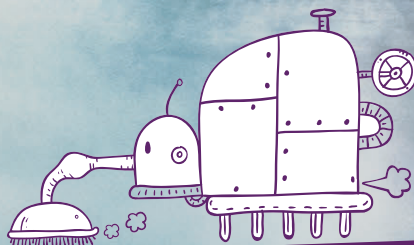
Ein paar Tage später kommt Tom ganz aufgeregt nach Hause. Er hat sich gerade von seinem gesparten Taschengeld einen Spielzeugroboter gekauft. Voller Stolz zeigt er ihn Trixi. „Schau mal“, sagt Tom. „Das ist ein echtes Smart Toy, das sogar sprechen kann.“ Trixi schaut ihn skeptisch an. „Also mein Teddy spricht auch.“ Tom überlegt kurz: „Aber kann dein Teddy auch Spiele mit dir spielen? Oder dir bei Mathe helfen?“

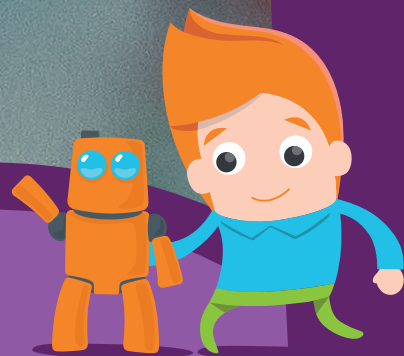
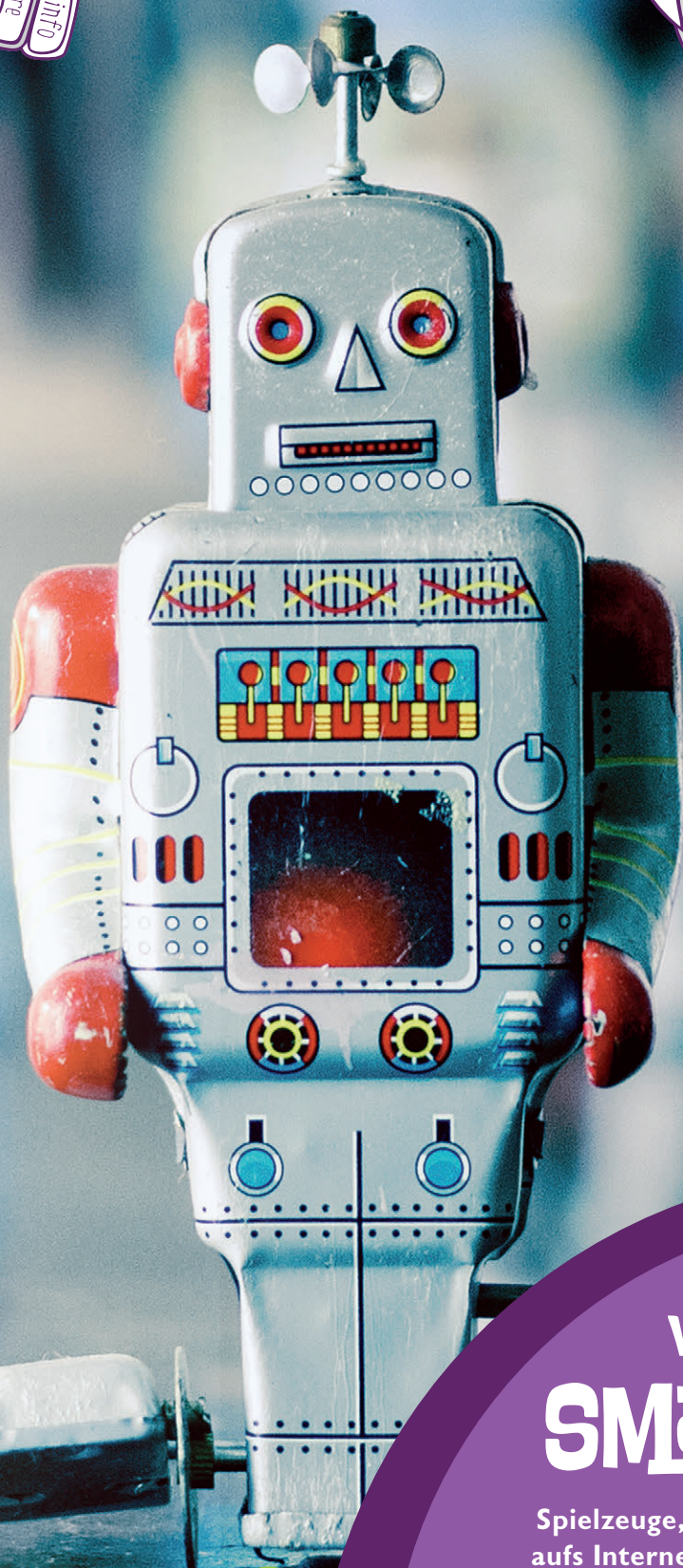
Trixi ist neugierig: „Wie soll das denn gehen?“ „Eigentlich ganz einfach“, meint Tom. „Schau, mein Roboter ist mit einer App auf meinem Handy verbunden. Das geht ganz leicht über Bluetooth. Mit der App kann ich eine Nachricht schreiben, die der Roboter spricht. Oder ich frage ihn etwas und er antwortet ganz von allein.“ „Cool“, Trixi ist erstaunt. „Kann ich das mal ausprobieren?“ „Klar“, antwortet Tom, „du musst dir nur die App herunterladen.“

Ein paar Minuten später sitzt Trixi in der Küche und öffnet die Roboter-App. Als sich die App über Bluetooth mit dem Roboter verbindet, hört sie plötzlich Toms Stimme aus ihrem Handy. Der unterhält sich gerade fleißig mit dem Roboter. Trixi wundert sich. Wie kann das sein? Sie tippt schnell eine Nachricht in die App und hört dann in Toms Zimmer den Roboter sprechen. „Hallo Tom, Trixi kann dich hören!“

Tom wundert sich. Was hat er da gerade gesagt? Dann wieder: „Tom, du weißt nicht, wie das geht? Dann geh doch mal zu Trixi und frage sie.“ Als Tom in die Küche kommt, zieht sich ein dickes, breites Grinsen über Trixis Gesicht. „Dass man so einfach aus deinem Spielkameraden einen Spion machen kann“, meint Trixi, „hättest du wohl nicht gedacht. Ich konnte alles auf meinem Handy hören, was du im Zimmer gesagt hast.“

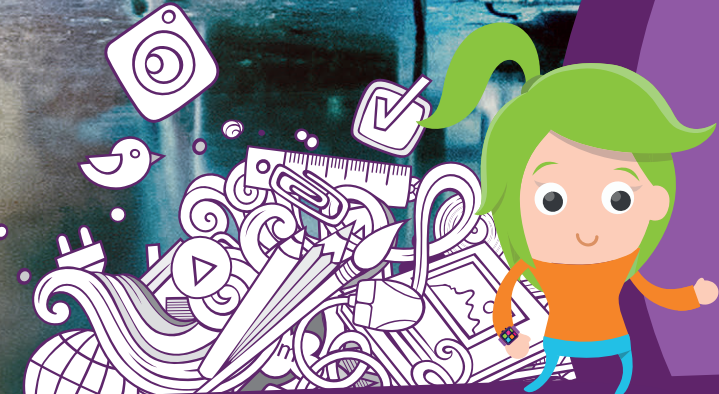
„Das ist echt nicht cool“, seufzt Tom. „Irgendwie können diese ganzen intelligenten Geräte auch ziemlich nerven“, sagt er und setzt eine traurige Miene auf. „Ach Tom, so kannst du das auch nicht sehen. Über die Bettdecke, die dich automatisch zudeckt, hast du dich doch auch gefreut.“ „Stimmt“, sagt Tom, „diese Bettdecke ist wirklich eine großartige Erfindung.“





Was sind SMART TOYS?

Spielzeuge, die über Apps auf dem Handy aufs Internet zugreifen können, nennt man „schlaue“ Spielzeuge oder Smart Toys. Mithilfe der Technik können Puppen, Roboter, Dinos und Barbies auf Fragen antworten oder Aktionen ausführen. Das ist nicht immer nur gut: Denn Spielzeuge mit einer Spracherkennungsfunktion können Gespräche speichern, ohne dass man es merkt oder weiß.



SCHON
GEWUSST?



LACHER DES TAGES

Warum ist die Feuerwehr in Minecraft immer so schnell?

Weil sie nur um die Ecke muss!

BAND- SALAT?! OMG

Tom hat dieses seltsame Gerät auf dem Dachboden gefunden. Welche Kassette hat hier wohl zuletzt drin gesteckt? Hilf ihm, den Bandsalat zu entwirren.



FRAGE 1:

Was brauchen alle digitalen Geräte?

FRAGE 2:

Welcher englische Begriff wird oft anstatt Bildschirm verwendet?

FRAGE 3:

Wo wurde das Spiel Pachisi erfunden?

FRAGE 4:

Was steht in deinem Zimmer und wird es niemals digital geben?

FRAGE 5:

Diese Computer für das digitale Spielen findet man schon lange in den Kinderzimmern.

FRAGE 6:

Wie heißt die Zeit, die der Gegenwart folgt?

FRAGE 7:

Gesucht ist ein anderes Wort für „wild spielen“.

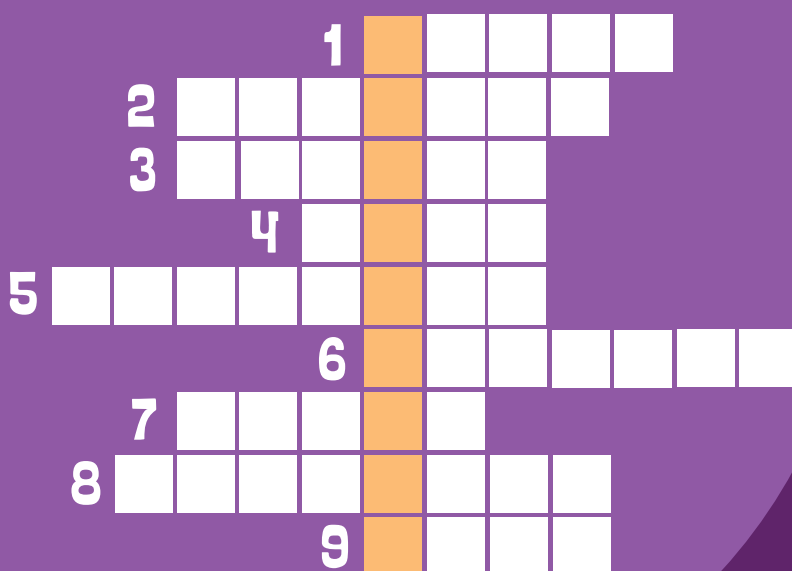
FRAGE 8:

Eine Spielkonsole ist auch ein ...?

FRAGE 9:

Der englische Begriff für Spiel heißt ...?

KREUZWORT RÄTSEL



MONSTERJAGD

Irgendwo in diesem Heft haben sich diese fünf Monster versteckt. Findest du sie?



SCHICK UNS DEINEN LIEBLINGSWITZ!

Kennst du einen lustigen Witz zum Thema „Medien“? Vielleicht wird es der nächste „Lacher des Tages“. Schick uns deinen Favoriten an:

kontakt@scroller.de

DIE LÖSUNGEN GIBT'S HIER!

Na, alle Rätsel gelöst? Wenn nicht, dann folge dem QR-Code. So gelangst du auf die Webseite vom SCROLLER, auf der du alle Lösungen findest.

www.scroller.de

Klug kombiniert

Chatten oder chillen?

Die Schule ist aus. Deine Freunde sind längst zu Hause und du sitzt in deinem Zimmer. Und jetzt? Wer die Wahl hat, hat die Qual: Serie gucken, Kartentricks üben, Freunde einladen, oder doch lieber der Chat? Klug kombiniert heißt die Lösung. Schau dir an, was du alles tun kannst und was es dir bringt.

Brettspiele

Ein 1907/1908 erfundener Klassiker der Brettspiele ist „Mensch ärgere dich nicht“. Es geht aus dem indischen Spiel Pachisi hervor.

Kommunikation 

Teampplay 

Ausdauer 



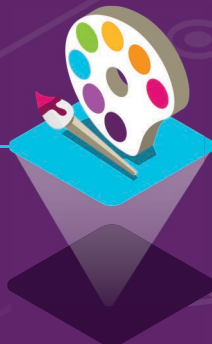
Malen

Schon zur Steinzeit gab es Höhlenmalereien. Häufig wurden Jagdtiere dargestellt, um damit Alltag und Natur abzubilden.

Kreativität 

Ausdauer 

Teampplay 



Musik machen

Töne, Klänge und Musik machen gute Laune. Selbst Musik machen regt an und fördert die Kreativität.

Kreativität 

Action 

Entspannung 



Smartphone

Ein Smartphone ist ein „intelligentes Mobiltelefon“, weil es viele Funktionen vereint. 1993 gab es das erste Smartphone mit Touchscreen.

Kommunikation 

Teampay 

Ausdauer 

Konsole

Die meist verkaufte Spielkonsole ist die PlayStation 2 vor Nintendo DS und Gameboy. Die PS2 wurde 158 Millionen Mal auf der Welt verkauft.


Action 

Teampay 

Entspannung 

Fernsehen

Seit 1967 gibt es in Deutschland Fernsehen in Farbe. Wer „in bunt“ gucken wollte, musste 2.000 bis 4.000 DM für ein neues Gerät bezahlen.

Entspannung 

Ausdauer 

Kreativität 

DIE MISCHUNG MÄCHT:

Egal ob analoge oder digitale Beschäftigung – wichtig ist eine gesunde Mischung. In der Grafik siehst du, was dir die verschiedenen Aktivitäten bringen (Daumen hoch) – und was nicht (Daumen runter). Dafür haben wir insgesamt sechs Punkte festgelegt: Kommunikation, Teampay, Entspannung, Action, Kreativität und Ausdauer.

Kino, Buch & Spiel

Mach den Check!

SCROLLER hat sich wieder auf die Suche nach aktuellen Spielen, Filmen und Büchern gemacht. Dieses Mal mit dabei: ein spannendes Strategiespiel für den PC, ein Abenteuerbuch und ein Stop-Motion-Animationsfilm, bei dem es um eine Insel voller Hunde geht.



Titel des Films:

ISLE OF DOGS – ATARI'S REISE

Wegen einer Hundegrippe werden alle Hunde aus Megasaki City auf eine Müllinsel gebracht. Dort sucht der 12-jährige Atari seinen verlorenen Hund Spots und erlebt eine Überraschung.

Super

Die animierten Hunde sehen total echt aus und sind die wahren Helden des Films.

Nervfaktor

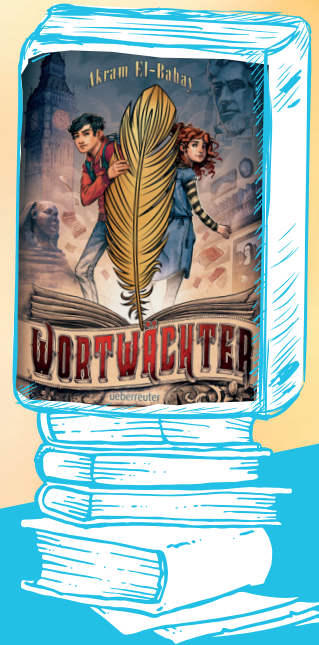
Manche Szenen sind sehr lang.

Spezial

Der Film zeigt, wie wichtig die Freundschaft zwischen Mensch und Tier sein kann.

Alles in allem:

Spaßfaktor: ★★★★★
Inhalt: ★★★★★
Animation: ★★★★★



Akram El-Bahay

Titel des Buches:

WORTWÄCHTER

Tom denkt, dass er bei seinem Onkel ein ziemlich langweiliges Leben führt. Denn es gibt kein Internet, keinen Handyempfang und keinen Fernseher. Als sein Onkel entführt wird, stolpert Tom in ein aufregendes Abenteuer – auch ohne Internet!

Super

Das Buch zeigt, dass man nicht immer das Internet braucht, um aufregende Dinge zu erleben.

Nervfaktor

Manche Textpassagen sind schwer verständlich.

Spezial

Man kann viele berühmte Schriftsteller der Literaturgeschichte als steinerne Bibliothekare entdecken.

Alles in allem:

Unterhaltung: ★★★★★
Sprache: ★★★★★
Bildwelten: ★★★★★





TIPP VIDEOCLIP:

Die ersten Computerspiele gab es bereits in den 1970-er Jahren. Damals konnte man auf dem Pongautomaten nur Pong spielen. Das kannst du dir gar nicht mehr vorstellen? Dann begleite Tom und Trixi und schau dir die Geschichte der digitalen Spiele an!

Entdecke in dem von Tim Schreder moderierten Animationsvideo, wie alt Super Mario eigentlich schon ist und wie die Spiel-idee zu Pac-Man entstanden ist. Du wirst sehen, egal ob beim einfachen Pixelspiel aus den 1970-er Jahren oder bei der ausgeklügelten Virtual-Reality-App von heute – der Spielspaß kommt garantiert nie zu kurz.

SCROLLER meint: Schau dir das auf jeden Fall an und folge einfach dem QR-Code!



Tommi - Deutscher Kindersoftwarepreis 2018



Name des Spiels:

MOAI 6 – UNERWARTETE GÄSTE

Hika-Ri und Kao-Ri begegnen auf der Insel Tapa-Tui unglaublichen Riesen, klugen Quallen und anderen fantastischen Tieren, bevor sie ihre Mission – die Insel vorm Untergehen zu retten – erfüllen können.

Super

Das Spiel bringt viel Spaß und Spannung, weil man nur durch kluge Kombinationen die Aufgaben lösen kann.

Nervfaktor

Manche Levels sind ziemlich schwierig.

Spezial

Die Dschungelgrafiken sind sehr farbenfroh gestaltet und mit tollen fantasievollen Tieren.

Alles in allem:

Spaßfaktor:
Bedienung:
Grafik:



Übrigens: Viele Handys zeigen dir inzwischen an, wie lange deine Bildschirmzeit ist. Du kannst damit genau erfahren, wie viel Zeit du mit Filme schauen, Nachrichten versenden oder Spielen verbringst.



**GUT
GEMACHT!**

TAFELTIPPS FÜR DAS KINDERZIMMER

Sicher gibt es auch in deinem Kinderzimmer digitale Geräte: eine Konsole, ein Handy oder ein Tablet zum Spielen, Chatten und Lernen. Die digitale Welt ist vielfältig und es gibt viel zu erleben. Die taffen Tipps helfen dir, dass dein digitales Kinderzimmer ein cooles Erlebnis bleibt.



1. AUSGERUHT

Mit dem Handy kannst du spielen, chatten, Insta checken oder snappen. Aber wen interessiert das alles in der Nacht? Richtig, dich nicht! Denn ist das Handy nachts aus oder nicht im Zimmer, bist du morgens fit.



2. AUS- SPIONIERT

Für Handys gibt es viele Apps, die du gerne ausprobieren möchtest. Aber schau genau hin – manche Apps sind ziemlich neugierig und machen dein Handy zu einem filmreifen Spion. Nutze die Handyeinstellungen, um auf deine persönlichen Daten zu achten!



3. MITEINANDER

Bestimmt spielst du gern spannende Computerspiele oder schaust dir witzige YouTube-Videos an. Hol dir deine Freunde mit dazu. Gemeinsam macht es viel mehr Spaß!



5. BEWEGUNG

Im Fernsehen läufst du deine Lieblingsserie, im Chat sind alle am Schreiben und in der Spiele-App schaffst du gerade Level für Level? Alles klar, aber vergiss deine Beine nicht, die wollen ab und zu auch ein paar Level schaffen.



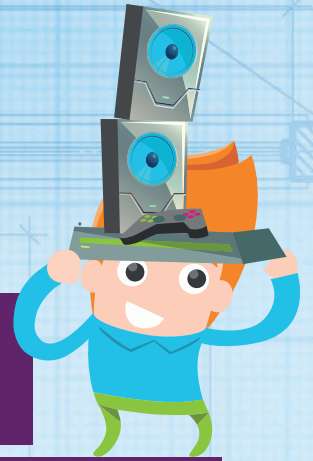
4. AUFGEHÖRT

Kopfhörer sind total praktisch. Beim Musikhören ist der Sound der Hammer und beim Spielen hat man das Gefühl, mittendrin zu sein. Aber die leisen Töne des Alltags sind auch nicht schlecht, also ruhig mal Kopfhörer weg und genau hingehört!



Was ist Digital?

Wir leben in einer digitalen Welt! Was bedeutet das eigentlich? Gemeint ist damit, dass in unserer Welt fast überall elektronische Geräte und Software (Apps, Computerprogramme etc.) eine wichtige Rolle spielen. Alle möglichen Informationen wie Fotos, Stadtpläne, Musik werden von ihnen als Zahlencodes verarbeitet. Dank der enormen Rechenleistung der heutigen Computer sind sie für uns leichter nutzbar.



Clever eingerichtet

Dein digitales Kinderzimmer?

Fernseher, Konsole oder Roboter: Was davon hättest du gern in deinem Kinderzimmer? Überlege gemeinsam mit deinen Eltern, ob oder welches Gerät wirklich in deinem Zimmer stehen sollte und wie du es sicher und gut nutzen kannst. Habt ihr etwas vereinbart? Dann setze hinter das Gerät ein Häkchen und verbinde es mit dem passenden Schatten im Zimmer.

TIPP am RANDE

Stellt euch gemeinsam die folgenden Fragen, um eine gute Lösung zu finden:

- Warum soll es genau dieses Gerät sein?
- Wofür soll es genutzt werden?
- Ist jetzt der richtige Zeitpunkt?
- Welche Regeln vereinbaren wir, zum Beispiel zum Thema „Medienzeiten“?
- Wo soll es stehen?

DEIN ZIMMERPLANER



gecheck



gecheck



gecheck



gecheck

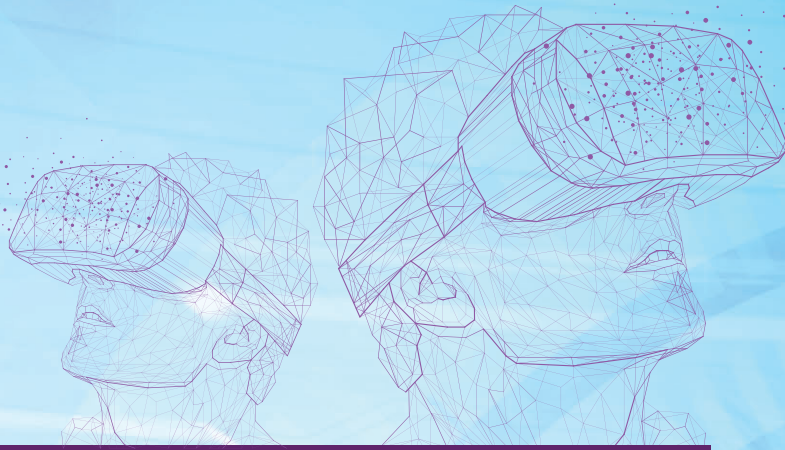


gecheck



gecheck





Bastelanleitung

Bau dir deine eigene VR-Brille

Wie dein Zimmer in der Zukunft wohl aussehen wird? Hast du dir das schon einmal vorgestellt? Schon heute nutzt man Virtual-Reality-Brillen, um in zukünftige Welten einzutauchen. Zum Beispiel um zu sehen, wie ein geplantes Gebäude einmal aussehen wird. Wirf selbst einen Blick in die Zukunft und bau dir deine eigene VR-Brille.

1.

Das brauchst du:

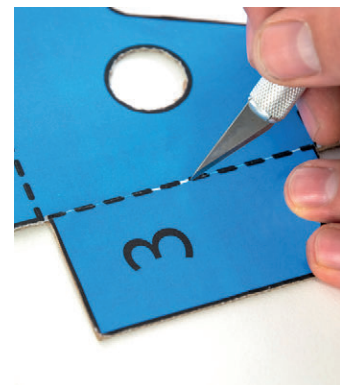
- einen leeren Karton
- Schere/Cutter
- leitendes Material (z. B. Kupferklebeband)
- 25 mm VR-Linsen (online bestellen)
- Klebstoff
- Klettband
- ausgedruckte farbige Vorlage



2.

Alles ausschneiden

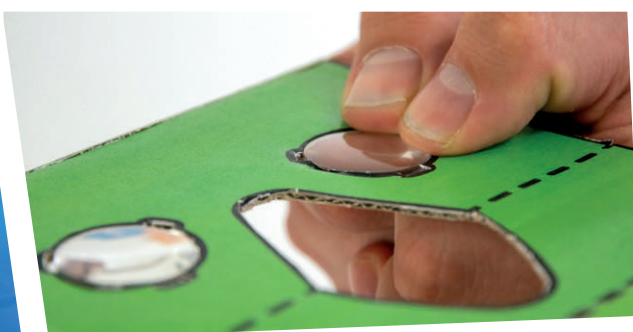
Druck die Vorlage über unseren QR-Code aus. Schneide dann alle farbigen Teile entlang der schwarzen Linien aus und klebe sie auf den Karton. Nun schneide wieder alles aus. Ziehe den Cutter entlang der gestrichelten Linien, dann lässt sich der Karton besser knicken.



3.

Linsen einsetzen

Nun werden die Linsen in die runden Aussparungen des grünen Kartons gedrückt. Klapp dann das obere Stück mit den leeren Augenlöchern um. Klebe alles zusammen.



4.



Achtung Nase!

Falte die kleine Nase aus dem orangen Stück und klebe sie fest. Achtung: Die Nase wird nach innen geknickt. Nach dem Kleben wird die Nase mit dem Kupferklebeband eingewickelt und nach hinten geknickt. Achtung: Das leitende Material darf nicht unterbrochen werden.

5.

Vorsichtig zusammenkleben

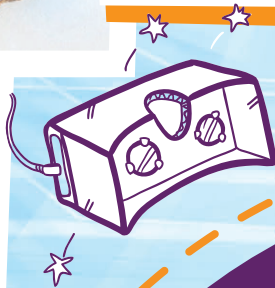
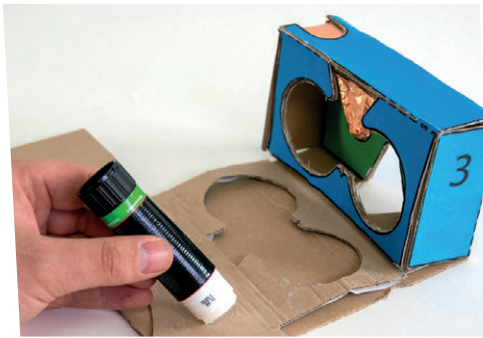
Klebe den grünen Karton in den blauen. Der Teil für Augen und Nase muss fest sein. Der Rest soll sich frei bewegen können. Der orange Karton wird jetzt auf den blauen geklebt. Achte darauf, dass der Teil mit dem Band frei bleibt!



6.

Der letzte Schliff

Falte aus dem blauen Karton ein Rechteck und klebe die Seiten zusammen. Dann faltest du den grünen Karton über den blauen und klebst wieder alles zusammen. Jetzt musst du nur noch den Klettverschluss an der Handyklappe befestigen. Danach gilt: Freestyle für die Gestaltung deiner Brille!



VORLAGE AUSDRUCKEN

Alle farbigen Vorlagen und die Bastelanleitung kannst du dir einfach bei scroller.de herunterladen. Dort findest du auch Tipps zu spannenden Apps, die du mit der Brille nutzen kannst. Folge einfach dem QR-Code.

Fotos an: kontakt@scroller.de

Tata!

DRAN
GEDACHT!

EIN GROßES

LABORATORIUM

Katharinas Zimmer ist für sie ein Rückzugsort, in dem sie lernt und ihren Hobbys nachgeht. Wird das in Zukunft anders sein? SCROLLER hat dazu Katharina und den Zukunftsforscher Max Thinius getroffen.

Katharina, 13 Jahre alt

Schülerin aus Berlin



Mein Zimmer ist mein Rückzugsort. Wenn ich zu Hause bin, halte ich mich meistens dort auf. Das ist meine kleine eigene Welt. Ich habe einen Laptop, den nutze ich für meine Hausaufgaben. Ich habe natürlich ein Handy. Aber sonst besitze ich nicht so viele digitale Geräte. Ich lese viel, das entspannt mich und ich kann mich in meine eigene Welt zurückziehen. Ich habe einen E-Book-Reader, den ich überall mit hinnehmen kann.



Ich fände es toll, wenn es in meinem Zimmer mehr Möglichkeiten für das gemeinsame Lernen geben würde. Ich also nicht in die Schule müsste, sondern Dinge selbst entdecken könnte. Eltern mischen sich viel zu oft ein. Wenn ein Kind erwachsen werden soll, dann muss man ihm Freiraum lassen. Das betrifft mein Zimmer genauso wie mein Handy.



Wenn meine Eltern sagen, dass ich nicht so viel Social Media nutzen und lieber rausgehen soll, denke ich oft: Wozu soll man sich für einen kurzen Informationsaustausch treffen? Früher hat man sich Briefe geschrieben. Mit den digitalen Medien haben wir andere Möglichkeiten, die wir auch nutzen sollten!



Was ist FUTUROLOGIE?

Ein anderes Wort für Futurologie ist Zukunftsforschung. Sie versucht, Entwicklungen vorauszusehen und zu erklären. Dabei geht es nicht nur um Technik, sondern auch zu erforschen, wie Menschen gemeinsam leben werden, welche Bedeutung die Arbeit haben wird oder mit welchen Normen und Werten zukünftige Generationen aufwachsen werden.



U
i
Zu

Max Thinius

Futurologe und Autor

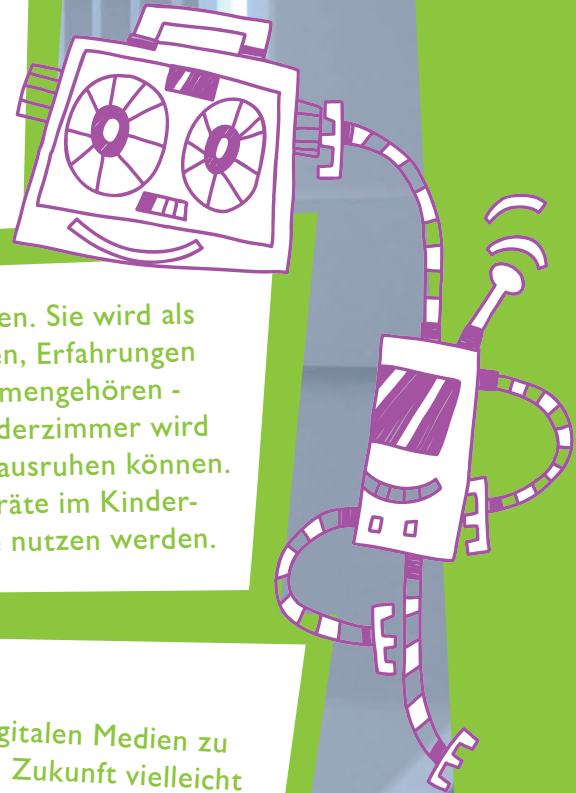
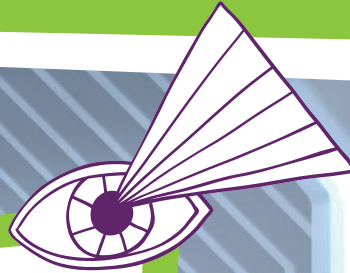
Max Thinius redet und schreibt über die Zukunft, über die Digitalisierung und darüber, wie sich dadurch unser Alltag verändern wird. Er bringt Menschen zusammen, nimmt ihnen die Angst vor der Zukunft und erklärt gesellschaftliche Trends und neue Möglichkeiten.



Kinder suchen Orte, an denen sie unbeobachtet sein können. Das wird zukünftig stärker die digitale Welt sein, denn das Internet ist dafür total genial. Hier gibt es neue Bereiche, in denen sie noch mehr Möglichkeiten haben, selber zu lernen und sich auszuprobieren. Lernen wird so viel stärker in den Alltag eingebunden.

Kinder werden mehr Zeit außerhalb der Schule verbringen. Sie wird als Lernort immer stärker in den Hintergrund treten. Lernen, Erfahrungen sammeln und Spaß haben wird in Zukunft stärker zusammengehören - auch aufgrund der digitalen Möglichkeiten. Aber das Kinderzimmer wird auch weiterhin ein Rückzugsort bleiben, in dem sie sich ausruhen können. Es wird also nicht darum gehen, wie viele technische Geräte im Kinderzimmer stehen, sondern vielmehr darum, wie Kinder sie nutzen werden.

Ich denke, das Kinderzimmer wird durch die digitalen Medien zu einem großen Laboratorium werden. Es wird in Zukunft vielleicht keine Brieffreundschaften mehr geben, dafür aber Videofreundschaften mit Kindern aus aller Welt. Die Welt rückt durch die digitale Kommunikation enger zusammen. So können sich Kinder gegenseitig ihre Kulturen erklären.



Starke Typen

Alles Medien oder was?

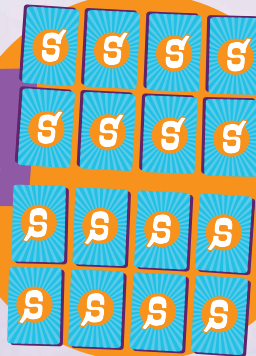
Wer kennt sie nicht: Die Freundin, die nur im Chat ansprechbar ist. Der Bruder, der ganze Wochenenden durchzockt. Oder die Großeltern, denen man sogar erklären muss, dass man mit dem Handy nicht nur telefonieren kann. Eines haben sie gemeinsam: Sie alle nutzen gerne Medien, und das auf ihre ganz eigene Art und Weise. „Nice“ oder „Nerv“? Leg los und erfahre in unserem neuesten SCROLLER-Spiel, welche Medientypen manchmal nerven, aber eigentlich auch ganz in Ordnung sind. Ein garantierter Spaßbringer in der kleinen Pause! Und so geht's:

Facts:

Für 2 Spieler | beide bekommen 8 Karten | dauert 5 Minuten

1.

Beide Spieler bekommen 8 Karten. Legt sie in zwei Reihen verdeckt vor euch hin.



2.

Entscheidet, wer anfängt, zum Beispiel indem ihr Schnick-Schnack-Schnuck spielt oder eine Münze werft.



3.

Spieler 1 beginnt. Er deckt eine Karte auf, legt sie offen vor sich hin und liest seinen Medientyp vor. Er wählt aus, ob er mit „Nice“ oder „Nerv“ in die Runde gehen will. Wählt er zum Beispiel „Nerv“, liest er den Text und den Wert dazu laut vor.

4.

Spieler 2 deckt nun eine seiner Karten auf. Auch er liest seinen Medientyp, den „Nerv“-Text und die Zahl vor. Wer jetzt die höhere „Nerv“-Zahl hat, gewinnt die Runde und bekommt die Karte vom Gegner. Legt die gewonnen Karten auf einen extra Stapel.

Achtung! Überraschung: Haben die Karten dieselbe Farbe am Rand, zählt statt „Nerv“ nun die „Nice“-Zahl (oder umgekehrt).



LET'S PLAY

5.

Wer die Runde gewonnen hat, darf die nächste Runde anfangen und eine neue Karte aufdecken. Jede Karte darf nur einmal gespielt werden.

6.

Ziel des Spiels ist es, alle Karten aufzudecken. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Medientyp

ONLINE-OMA

1.3 Mio. FOLLOWER

Überweist dir online extra Taschengeld.

NICE 99

NERV 22 Hat mit ihrem Strick-Kanal mehr Likes als du.



DAUERZOCKER

Spielt für dich schwere Level.

NERV 42 Hüpf selbst Schulweg über.

BÜCHERWURM

Hat 'ne Wahnsinns-Comicsammlung.

NICE 77

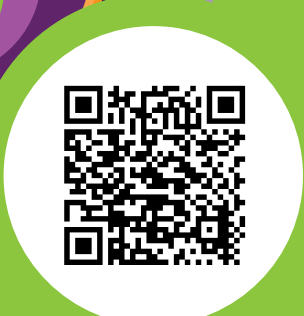
SMBOMBIE

immer am Handy lässt nie was.

NERV 60 Spoileralarm: Kennt immer schon das Buch zum Film.

t dir nur beim chat ins Gesicht.

Randfarbe



EXTRA-SPIELETTIPP:

Wenn ihr mehr als 2 Spieler seid, könnt ihr mit den Karten auch „Welcher Medientyp bin ich?“ spielen. Dazu bekommt jeder von euch eine Karte, die nur die Mitspieler sehen dürfen. Ihr selbst dürft die Karte nicht sehen. Um herauszufinden, welcher Medientyp ihr seid, stellt ihr abwechselnd Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden. Wer zuerst den eigenen Medientyp errät, hat gewonnen.



SCROLLERS WUFF ZUM SCHLUSS

Was ein Vierbeiner über
Zweibeiner denkt.

Der Wau-Effekt?

Was war das für eine schreckliche Woche! Überall im Haus Handwerker, die in allen Räumen so kleine Kästchen angebracht haben. Jetzt blinkt es überall, mal rot, mal grün. Das ist nachts schon etwas unheimlich. Trixi sagt, das Haus und auch ihr Zimmer sind jetzt d-i-g-i-t-a-l-i-s-i-e-r-t. Was das wohl bedeutet?

Wau! Trixi redet jetzt auch komisch. So abgehackt. Und mit wem spricht sie nur? Moment mal, spricht sie etwa mit dem Zimmer? Heute Morgen hat sie irgendwas gerufen und da gingen die Jalousien auf. Dann hat sie wieder etwas gesagt und sofort ging die Musik an. Nach dem Frühstück hat sie in ihrem Zimmer eine Frage gestellt und dann hat plötzlich eine Stimme aus so einem Kästchen geantwortet. Grrrr. Und was ist mit mir? Einmal knurren und dann geht die Tür auf? Das will ich auch haben!

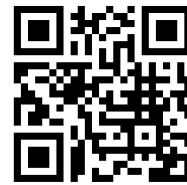
Also habe ich mehrmals gebellt, geknurrte, mit den Füßen gescharrt. Nix ist passiert. Mich versteht das Zimmer anscheinend nicht... Grrrr. Aber Trixi hat sich etwas ausgedacht, eine A-p-p für ihr Smartphone: Wenn ich einmal belle, steht dort, dass ich Hunger habe. Und wenn ich zweimal belle, will ich Gassi gehen. Wau! Super Idee! Jetzt kann ich mit Trixi sprechen!

Wir hatten auch eine ganze Menge Spaß. Naja zumindest eine Weile. Aber irgendwann lag ein Riesenberg Leckerlis vor mir und ich hatte keinen Appetit mehr. Und Trixi war genervt, weil ich immer wieder gebellt hab, obwohl sie gerade beschäftigt war. Ich habe es wohl etwas übertrieben, weil es so einen Spaß gemacht hat, genau. Wau!



Bis zum nächsten Mal!
dein **SCROLLER**

SCHAU AUF UNSERER WEBSEITE VORBEI: WWW.SCROLLER.DE



TESTE DICH!

Du denkst, du weißt Bescheid? Wie fit bist du wirklich im Umgang mit Medien? Mach den Medienkompetenztest.

TAFFE TIPPS!

Mit unseren taffen Tipps kannst du super in die digitale Welt starten. Entdecke die Tipps.

UNTERWEGS

Unsere Kinderreporter sind für dich mit vielen Fragen unterwegs und erhalten spannende Antworten. Schau doch mal rein!

Impressum:

SCROLLER – das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom www.teachtoday.de

Herausgeber: Deutsche Telekom AG
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,
Vice President Group Social Engagement, GSE
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:
Helliwood media & education
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, www.helliwood.de

Redaktion: Annette Reuter (Deutsche Telekom AG),
Martin DaBinnies, Bela Kurek, Katja Liebigt, Anja Monz,
Natascha Riebel, Nancy Taschies, Steffi Weinert (Helliwood
media & education), INFOTEXT Berlin

Grafik und Satz: Marc Doerfert, Anja Monz

Projektbüro Teachtoday: Helliwood media & education,
E-Mail: kontakt@teachtoday.de

Wissenschaftliche Beratung:

KLEE – KREATIV LERNEN, ERFOLG ERLEBEN
Dr. Knopf und Dr. Ladel Partnerschaft, Saarbrücken

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Bildnachweis: Christian Griebel, Christiane Herold, Peter Seifert, Helliwood media & education; Rezensionen S. 14/15: Moai 6 – Unerwartete Gäste – S.A.D. Software Vertriebs- und Produktions GmbH; Isle of Dogs – Ataris Reise – Twentieth Century Fox; Wortwächter – Ueberreuter

shutterstock.com/Bplanet; VOOK; topform; Javier Brosch; Tomacco; Transia Design; artform; Voronchihina Mariya; AllNi-kArt; charles taylor; yosart; irin-k; Lev Ko; whiteMocca; jiray home; Dmi T; Cactus Studio; BigMouse; Sararoom Design; Vectorpocket; Victoria Morozova; MAX BLENDER 3D; Sararoom Design; balabolka; amgun; NaughtyNut; hobbit

1. Auflage: 25.000

ISSN: 2511-4425

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

Das Medienmagazin für Kinder ist
auch in englischer Sprache erhältlich.
Online und als kostenfreies Heft unter:

www.scroller.de/bestellen

Issue 06
June 2018

SCROLLER
The media magazine for kids

Topic Artificial Intelligence

His name is EZ10
Test driving a self-driving minibus

It's the future!
Talking to little robots at T-Lab

Everyday AI
Where we can already find artificial intelligence at work today

2. OVERHEARD
Learn about all the things that can overhear you or your language assistant. Maybe even eavesdrop on you when you don't want your privacy by simply using the features when using them, so you can be overheard.

NEU

Grab your SCROLLER
The new free children's magazine from Teachtoday

An initiative by **T...**

8

Das SCROLLER - Magazin:

jetzt auch auf Englisch.

Klassensätze kostenfrei bestellen!