

SCHUTZRAUM-BROSCHÜRE

DEIN RATGEBER UND BEGLEITER



*Kinder haben
ein Recht
auf Schutz –
auch im
digitalen Raum.*

UN-Kinderrechtskonvention,
siehe Artikel 17

*Liebe Leserin,
lieber Leser,*

immer und überall online, so gestaltet sich die Welt um uns herum. Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gehört das Internet zum Alltag. Das Angebot ist riesig! Spiele, Programme, Apps – und das auch auf dem Smartphone. Kinder und Jugendliche finden schnell Zugang zu den neuen Medien. Sie sind neugierig und sie lernen spielerisch. Wir Eltern stehen dem oft ratlos gegenüber.

In dieser Broschüre geben wir Dir hilfreiche Tipps im Umgang mit Sozialen Medien, Online-Games und vieles mehr.

Wir wünschen Dir konstruktive Gespräche auf Augenhöhe mit Deinen Kindern.

Dein Hanno Lenz,
für das Schutzraum-Team





1



DER GEMEINSAME START INS INTERNET

Darf ich einen
eigenen TikTok-
Account haben?

Mavi, 11 Jahre

Darf ich alles
posten, was ich will?

Mara, 10 Jahre

Warum darf ich mich
nicht mit meinem
Namen anmelden?

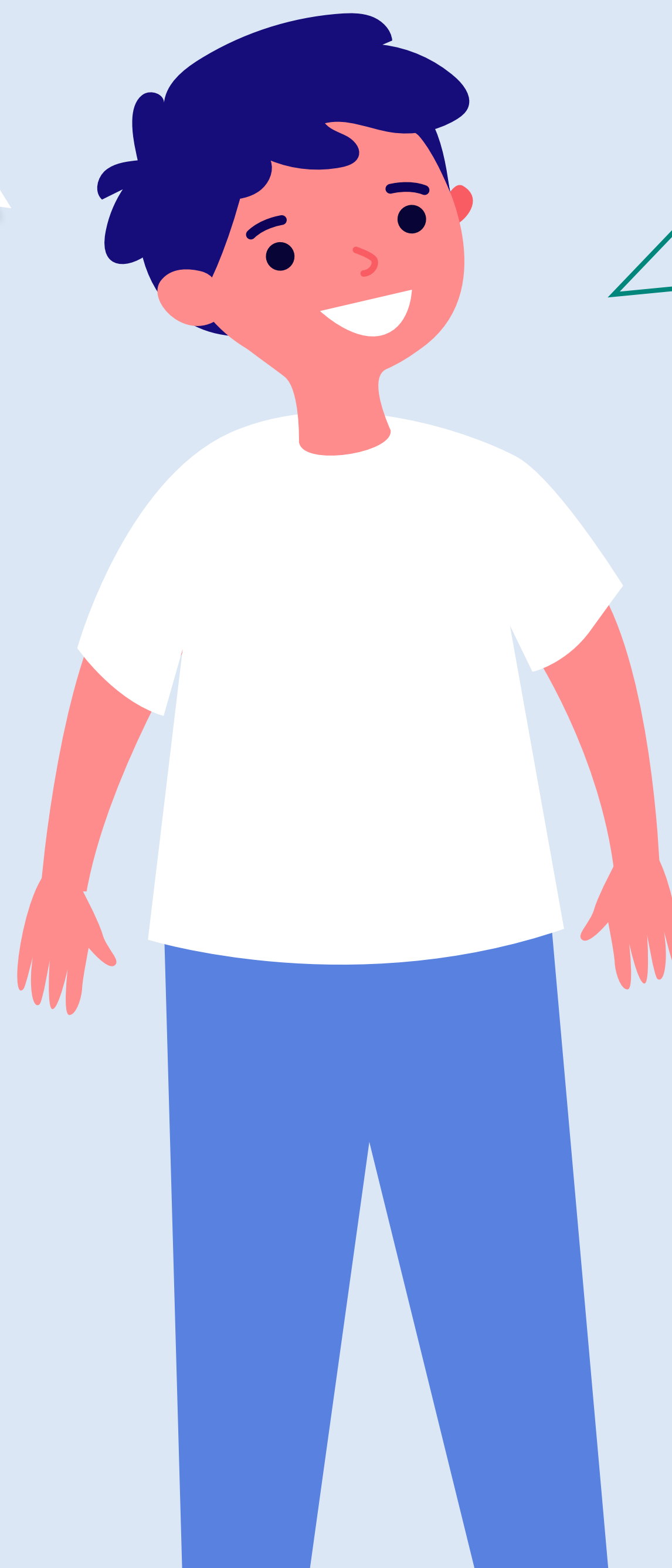
Leona, 9 Jahre

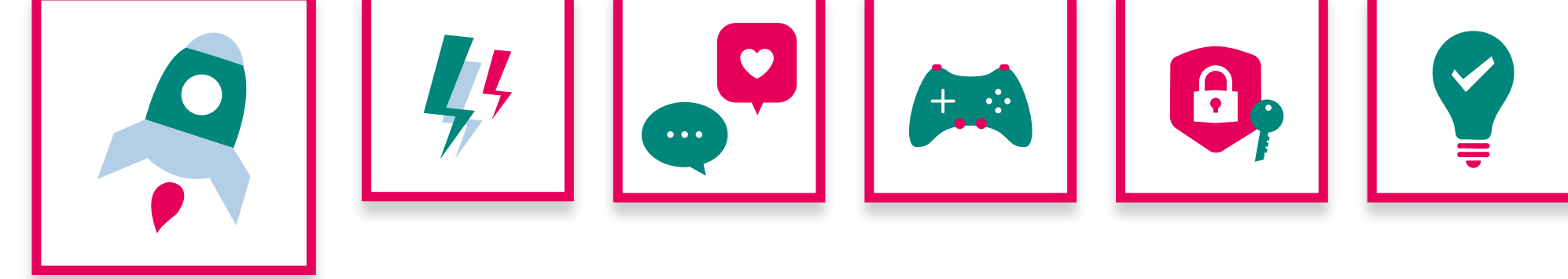
In meinem
Klassenchat werden
gemeine Sachen
geschrieben. Ich erzähle
das Papa.

Yannis, 10 Jahre

Darf ich noch eine
halbe Stunde
zocken?

Jonas, 8 Jahre





DIE ERSTEN SCHRITTE

In der heutigen Zeit machen Kinder ihre ersten Erfahrungen mit dem Internet bereits sehr früh, oftmals ohne es zu wissen. Weil neben den zahlreichen Möglichkeiten, wie Chatten, Recherchieren oder Spielen, auch Gefahren lauern können, geben wir Dir eine **Anleitung**, was Du beim gemeinsamen Start ins Internet beachten solltest:

EINRICHTEN EINES EIGENEN ACCOUNTS



KINDERSICHERUNG AKTIVIEREN



EINRICHTEN EINER KINDGERECHTEN STARTSEITE



KINDER AUFKLÄREN - BEWUSSTSEIN SCHAFFEN

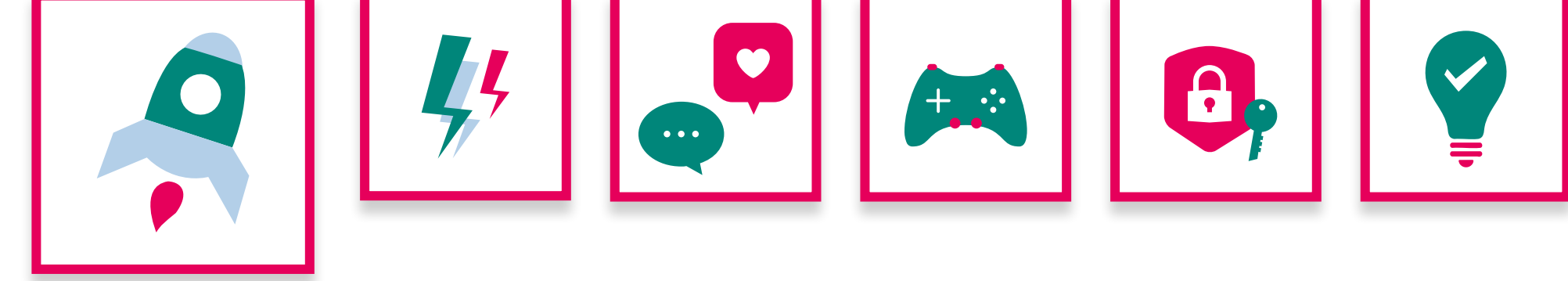


VEREINBARUNGEN TREFFEN



EINRICHTEN VON SOCIAL-MEDIA-ANWENDUNGEN + ONLINESPIELEN





1. EINRICHTEN EINES EIGENEN ACCOUNTS

Richte für Dein Kind ein **eigenes Konto** bzw. einen **eigenen Account** ein – ganz gleich, ob es den Computer, ein Smartphone oder ein Tablet nutzt. So kannst Du wichtige Einstellungen wie Jugendschutzfilter oder Bildschirmzeiten individuell anpassen und sorgst für mehr Sicherheit beim Surfen.



JE NACH GERÄT GIBT ES VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN:

1. Dein Kind hat einen eigenen Laptop

Lege ein separates Benutzerkonto mit einem eigenen Passwort für Dein Kind an. So kann es das Gerät sicher und altersgerecht nutzen. Hierbei hilft eine passende Kindersicherung.

2. Dein Kind nutzt ein gemeinsames Gerät (z. B. den Familien-Laptop oder den Familien-Computer)

Auch hier ist es sinnvoll, ein eigenes Benutzerkonto und eine Kindersicherung für Dein Kind einzurichten – wenn das Gerät diese Funktion unterstützt. So bleiben Deine persönlichen Daten geschützt, und Dein Kind hat seinen eigenen Bereich.

3. Dein Kind hat ein eigenes Smartphone

Dann solltest Du das Gerät gemeinsam mit Deinem Kind einrichten. Das gibt Dir die Möglichkeit, wichtige Einstellungen direkt von Anfang an vorzunehmen – zum Beispiel:

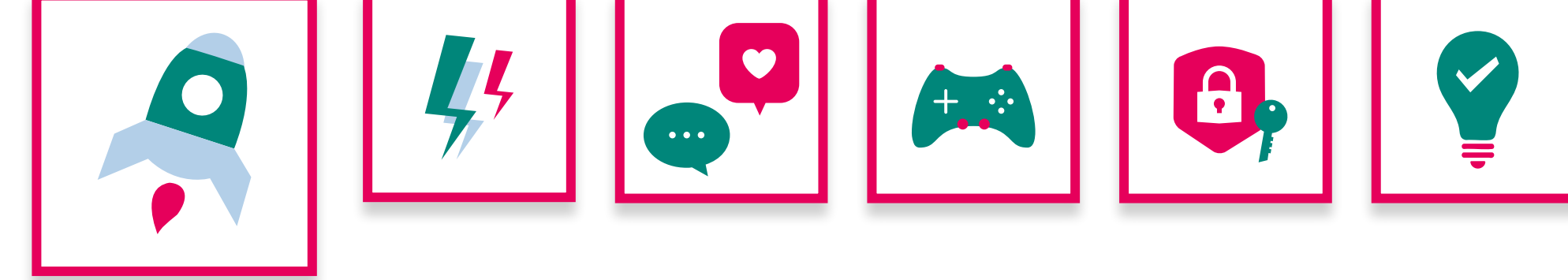
- **Ein Kinderkonto anlegen:** Nutze z. B. bei Android ein Google-Konto für Kinder über „Google Family Link“ oder bei Apple ein Kinderkonto über die Familienfreigabe. So kannst Du Altersbeschränkungen, Downloads, App-Zugriffe und Bildschirmzeiten einstellen.
- **Kindersicherung aktivieren:** In den Einstellungen des Smartphones kannst Du festlegen, welche Inhalte erlaubt sind und ob z. B. App-Downloads genehmigt werden müssen.
- **Regeln besprechen:** Nutze die Einrichtung als Gelegenheit, gemeinsam über Regeln und Erwartungen zu sprechen – zum Beispiel: Wie lange darf das Handy genutzt werden? Was darf geteilt werden? Was tun bei unangenehmen Erfahrungen?

Ein eigenes Smartphone bedeutet für Kinder viel Verantwortung – mit Deiner Unterstützung lernen sie, sicher und verantwortungsvoll damit umzugehen.

4. Dein Kind nutzt Dein Smartphone oder Tablet mit

Viele Mobilgeräte – besonders Smartphones und Tablets – erlauben keine mehreren Benutzerkonten. In diesem Fall kannst Du spezielle Kinderprofile oder Apps zur Kindersicherung nutzen. Was Du dabei beachten solltest, erfährst Du im nächsten Abschnitt.



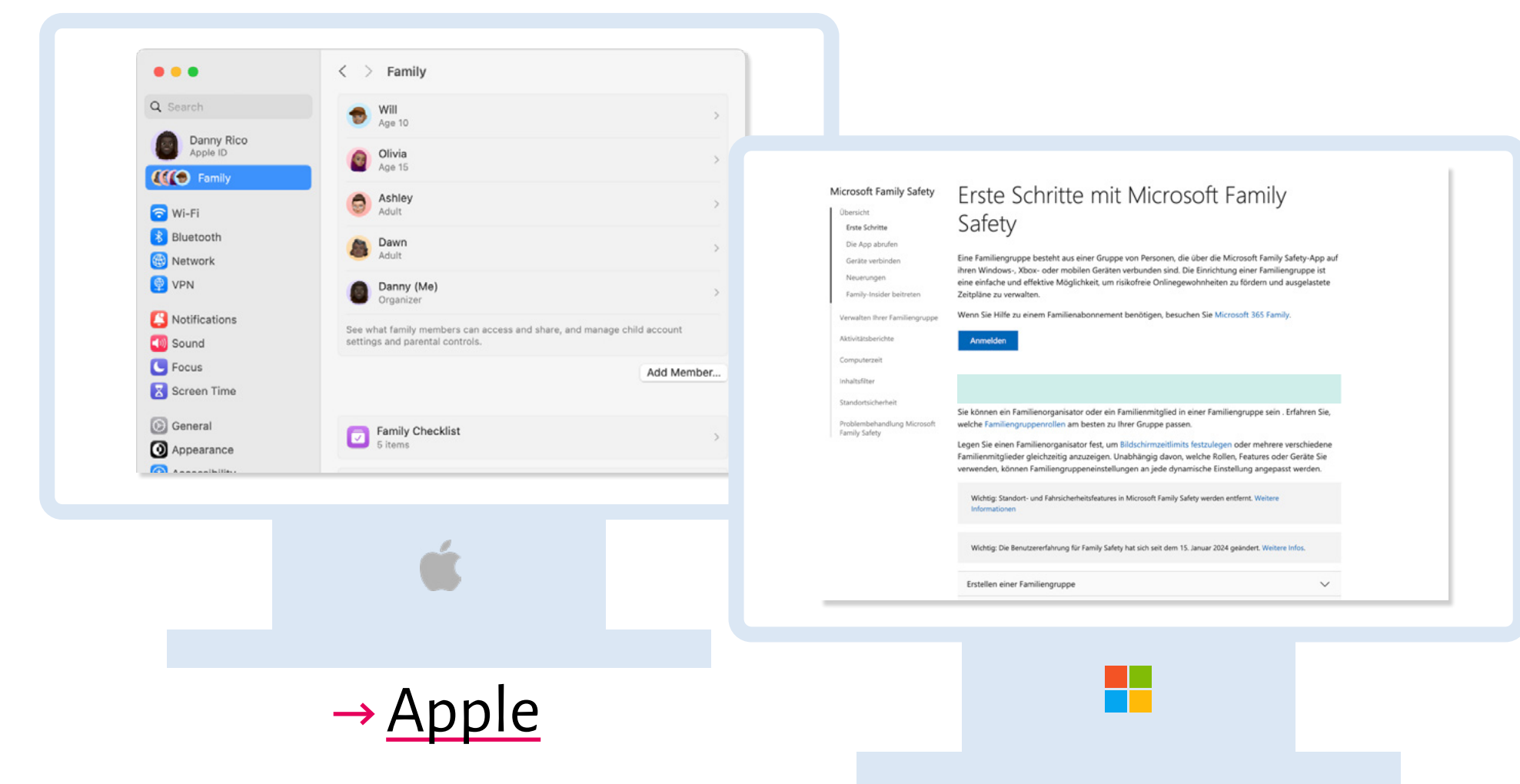


2. KINDERSICHERUNG AKTIVIEREN - SO SCHÜTZT DU DEIN KIND ONLINE

Egal, ob Dein Kind ein eigenes Benutzerkonto hat oder nicht: Du solltest unbedingt eine **Kindersicherung aktivieren** und passende **Sicherheitseinstellungen auf dem Gerät** vornehmen. Damit schützt Du Dein Kind vor ungeeigneten Inhalten und behältst den Überblick über die Nutzung.



Klicke auf die Bildschirme und Du gelangst zu den Einstellungen zur Kindersicherung am Computer



→ Apple

→ Microsoft

ES GIBT ZWEI MÖGLICHKEITEN, WIE DU DAS MACHEN KANNST:

1. Über Dein eigenes Gerät – mit speziellen Apps zur Familienverwaltung

Mit Programmen wie

- Google Family Link (für Android)
- Microsoft Family Safety (für Windows-Geräte)
- Apple Familienfreigabe (für iPhones und iPads)

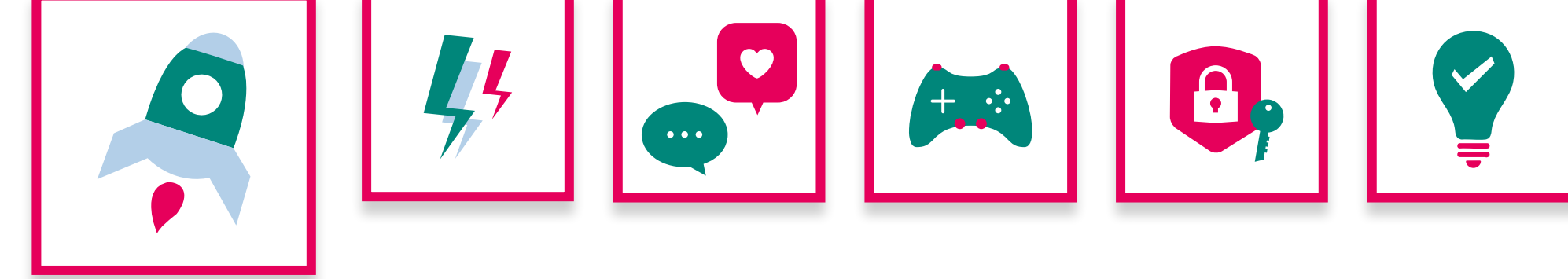
... kannst Du von Deinem Smartphone oder Computer aus festlegen, was Dein Kind nutzen darf, Bildschirmzeiten verwalten oder App-Downloads genehmigen.

2. Direkt am Gerät Deines Kindes – über die integrierten Einstellungen

Du kannst auch direkt die Sicherheitsfunktionen der Betriebssysteme nutzen, z. B.:

- Windows
- Android
- MacOS
- iOS / iPadOS

Hier kannst Du zum Beispiel Altersfreigaben für Inhalte setzen, den Webzugang einschränken oder In-App-Käufe blockieren.



3. EINRICHTEN EINER KINDGERECHTEN STARTSEITE

Stelle nun sicher, dass Dein Kind eine kindgerechte Startseite sieht, sobald es den Internet-Browser öffnet. Es gibt viele kindgerechte Seiten, die Kindern spielerisch den Einstieg ins Internet erleichtern.



KINDERGERECHTE STARTSEITE:

- www.seitenstark.de
- www.hanisauland.de

KINDERGERECHTE SUCHMASCHINE:

- www.frag-finn.de

siehe auch S. 45



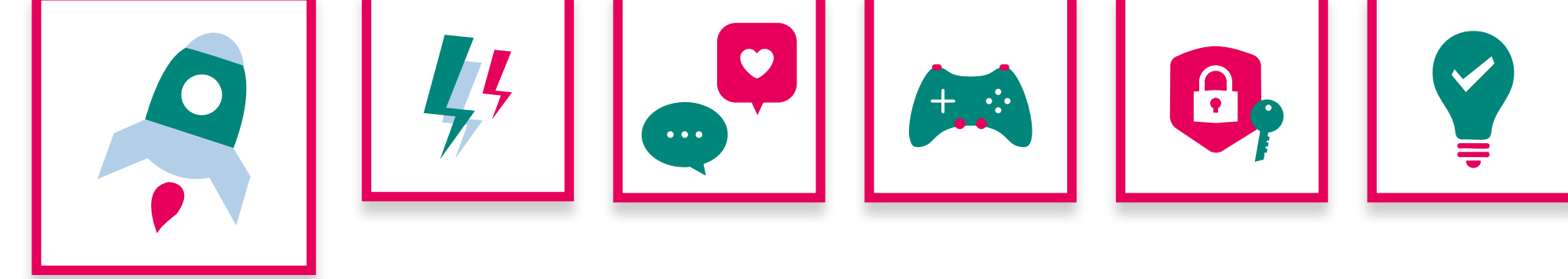
Außerdem solltest Du Dir nicht entgehen lassen, eine **Software** zu installieren, die Deine Kinder vor ungeeigneten Inhalten schützt:
→ www.jugendschutzprogramm.de

4. EINRICHTEN VON SOCIAL-MEDIA-ANWENDUNGEN & ONLINESPIELEN

Richte auch die Social-Media-Anwendungen und Online-Spiele mit Deinem Kind ein und nimm die **Einstellungen zur Privatsphäre vor**.

- Nutze altersgerechte Alternativen (z. B. YouTube Kids statt YouTube)
- Gib das tatsächliche Geburtsdatum Deines Kindes an. Es gibt Sicherheitseinstellungen, die vom Alter abhängig sind.
- Wähle gemeinsam einen Profilnamen/Nickname aus, der nicht zu viele persönliche Informationen preisgibt.
- Bearbeite die Privatsphäre-Einstellungen: Schalte die Standortfunktion in sozialen Medien wie Snapchat aus und lege fest, wer Dein Kind per Chat kontaktieren kann etc.
- **In der Regel gilt: je privater das Konto, desto sicherer**
- Gehe sorgsam mit den Informationen um, die Du oder Deine Kinder in sozialen Netzwerken teilen. Viele Plattformen haben nach ihren eigenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) das Nutzungsrecht an allen dort dargestellten Informationen und Bildern.
- Deaktiviere Push-Benachrichtigungen, um Ängste und den Drang der direkten Reaktion zu minimieren.





5. KINDER AUFKLÄREN - BEWUSSTSEIN SCHAFFEN

Sprich mit Deinem Kind über potenzielle Gefahren, Risiken und Trends im Internet.

Auf welche Entwicklungen Du achten solltest, verraten wir Dir auf den Seiten 13-17.



6. VEREINBARUNGEN TREFFEN

Stelle gemeinsam mit Deinem Kind Regeln für die Internetnutzung auf. Wie Du das machst, erfährst Du ab der Seite 37.



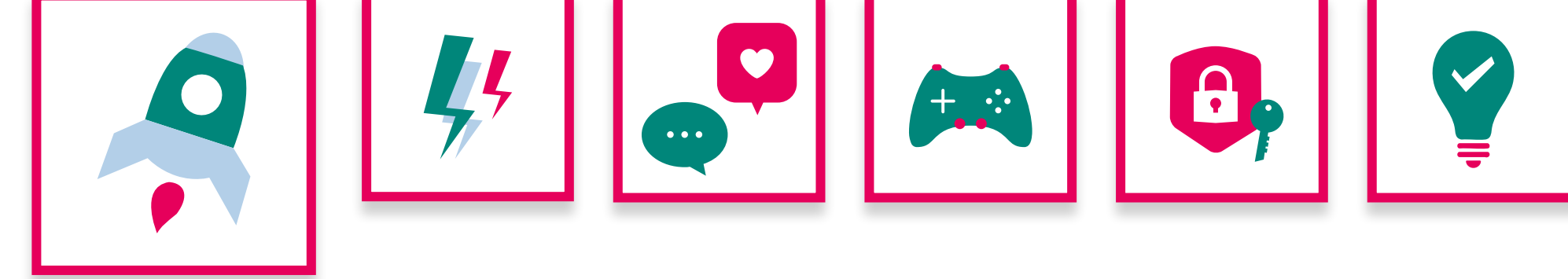
Am Ende des Kapitels
findest Du nochmal alle wichtigsten
Infos im Überblick.
Vereinbare mit Deinem Kind
gemeinsam die Regeln.
Abgemacht?

ABGEMACHT!



Mit unserem Kartenlegespiel
ABGEMACHT! kannst Du auf
spielerische Weise Vereinbarungen
treffen, um den Umgang mit
dem Internet zu regeln.





7. TECHNISCHE SCHUTZMAßNAHMEN KOMPAKT

Google Family Link (Android)

- Altersgerechte Filter für Apps, Webseiten und YT
- Zeitlimits
- Standortdaten
- App-Freigaben kontrollieren

Apple Bildschirmzeit (iOS)

- Altersgerechte Filter für Apps
- Kommunikationslimits
- Zeitlimits



Router-Einstellungen

- Zeitlimits pro Gerät
- Sperrung von Webseiten
- Nachtruhezeiten für das WLAN
- Schutz vor externen Zugriffen

Kindersicherung (MS Windows, Apple MacOS)

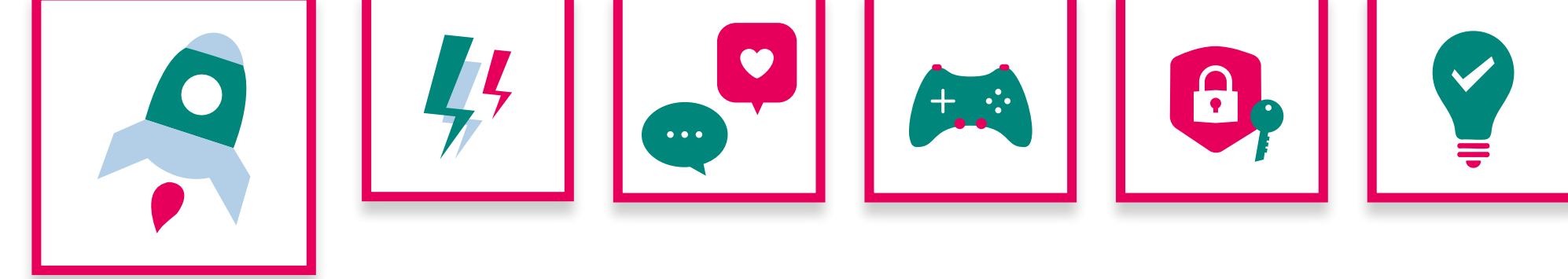
- Altersgerechte Filter für Apps
- Zeitlimits
- Sperrung von Websites
- Zulassung bestimmter Websites

JusProg

- Jugendschutzfilter (für Browserinhalte)
- Altersstufen einstellbar
(z.B. ab 6, ab 12, ab 16)
- Unterstützt auch mobile Browser

Erweiterte Browser- Kindersicherungen

- Mozilla Firefox: FoxFilter
- Google Chrome: Safesearch
- Edge: MS Family Safety

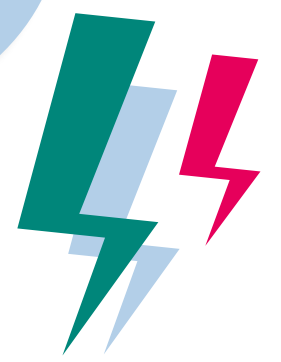


DIE WICHTIGSTEN INHALTE IM ÜBERBLICK

1. Ich richte ein **eigenes Benutzerkonto** beziehungsweise einen eigenen Account für mein Kind ein.
2. Ich nehme **Sicherheitseinstellungen** auf mobilen Endgeräten vor und aktiviere die Kindersicherung.
3. Ich richte eine **kindgerechte Startseite** für mein Kind ein und verlinke Kinderseiten und -suchmaschinen.
4. Ich richte Social-Media-Anwendungen und Onlinespiele mit meinem Kind ein und nehme die **Einstellungen zur Privatsphäre** vor.
5. Ich kläre mein Kind über die **Gefahren** des Internets auf.
6. Ich stelle gemeinsam mit meinem Kind **Regeln** für die Internetnutzung auf.

ABGEMACHT! 

2



GEFAHREN, RISIKEN UND TRENDS

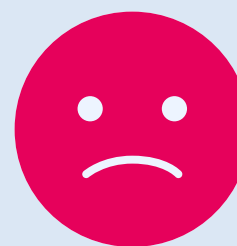
Abhängigkeit und
Suchtgefahr

Cybergrooming

Challenges

Cybermobbing

ha ha



Selbstdarstellung

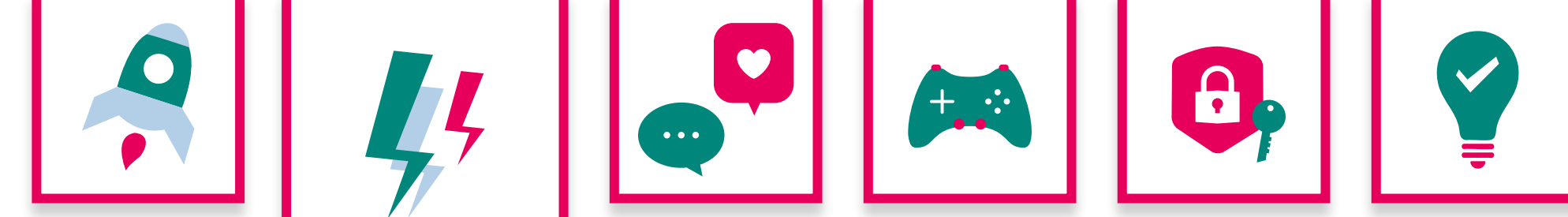
FOMO

KI

Sexting

Verrohung





DIE WICHTIGSTEN ENTWICKLUNGEN IM ÜBERBLICK

1. ABHÄNGIGKEIT & SUCHTGEFAHR

Bei der **Internetsucht und -abhängigkeit** handelt es sich um das starke Bedürfnis und Verlangen danach, mehr Zeit im Internet zu verbringen. Es wird zwischen den folgenden wesentlichen Suchtarten unterschieden: Computerspielsucht, Soziale-Medien-Sucht, Sucht nach Online-Sex und -Pornografie und Online-Kaufsucht.

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat mit der **ICD-11** (International Classification of Diseases) bestimmte Formen der Mediensucht als eigenständige Störung anerkannt. Seit 2022 gilt z. B. die **Computerspielsucht („Gaming Disorder“)** offiziell als Diagnose, wenn das Spielverhalten über längere Zeit außer Kontrolle gerät und das tägliche Leben stark beeinträchtigt.

Aktuell ist nur die **Computerspielsucht (Gaming Disorder)** offiziell als Diagnose im medizinischen System (ICD-11) anerkannt. Andere problematische Nutzungen wie z. B. Social Media, Online-Pornografie oder ständiges Onlineshopping gelten zwar **nicht als eigene Diagnosen**, können aber dennoch das Leben stark beeinflussen – und sollten ernst genommen werden.

COMPUTERSPIELSUCHT (GAMING-DISORDER)

- Exzessives Spielen von Online- oder Offline-Games, oft über viele Stunden täglich
- Vernachlässigung von Schule, Hobbys oder sozialen Kontakten
- Starkes Verlangen weiterzuspielen, auch wenn negative Folgen bereits spürbar sind
- Reizbarkeit, Unruhe oder Frust, wenn das Spiel unterbrochen wird oder nicht gespielt werden darf
- Flucht in virtuelle Welten, um Problemen oder negativen Gefühlen aus dem Alltag zu entkommen.

SOZIALE-MEDIEN-SUCHT

- Exzessive Nutzung von sozialen Netzwerken
- Ständige Überprüfung von Likes, Kommentaren und Nachrichten
- Oft verbunden mit einem starken Bedürfnis nach Bestätigung

SUCHT NACH ONLINE-SEX UND -PORNOGRAFIE

- Exzessive Nutzung von pornografischen Inhalten, Sex-Chats oder erotischen Webcam-Diensten
- Kann sich negativ auf reale Beziehungen auswirken und ein verstörendes Bild von Sexualität erzeugen

ONLINE-KAUFSUCHT

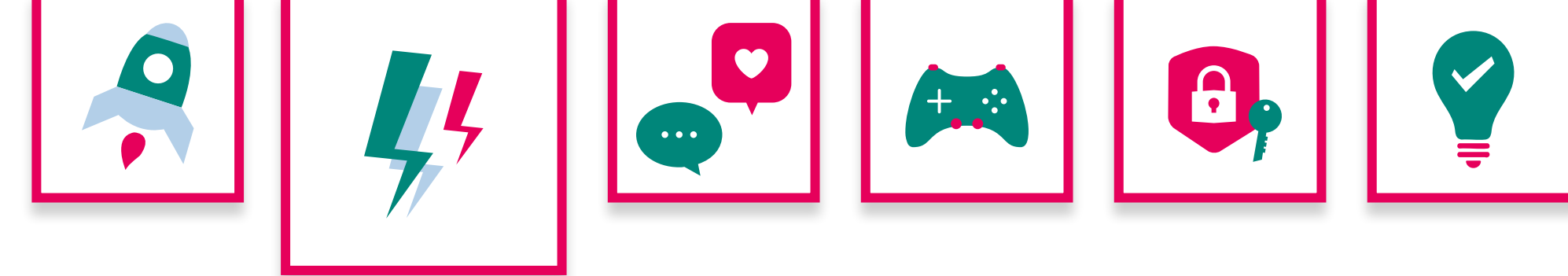
- Zwanghaftes Online-Shopping, häufig verbunden mit Schulden oder finanziellen Problemen
- Kaufen wird genutzt, um emotionale Leere oder Stress zu kompensieren

EIN STÄNDIGER BLICK AUF DAS SMARTPHONE

- Vergleich mit anderen Personen
- Unzufriedenheit mit dem eigenen Leben, Psychische Belastung
- Soziale Unsicherheit, die Angst, ausgeschlossen zu werden
- Schlechter Schlaf und Konzentrationsprobleme

RISIKEN

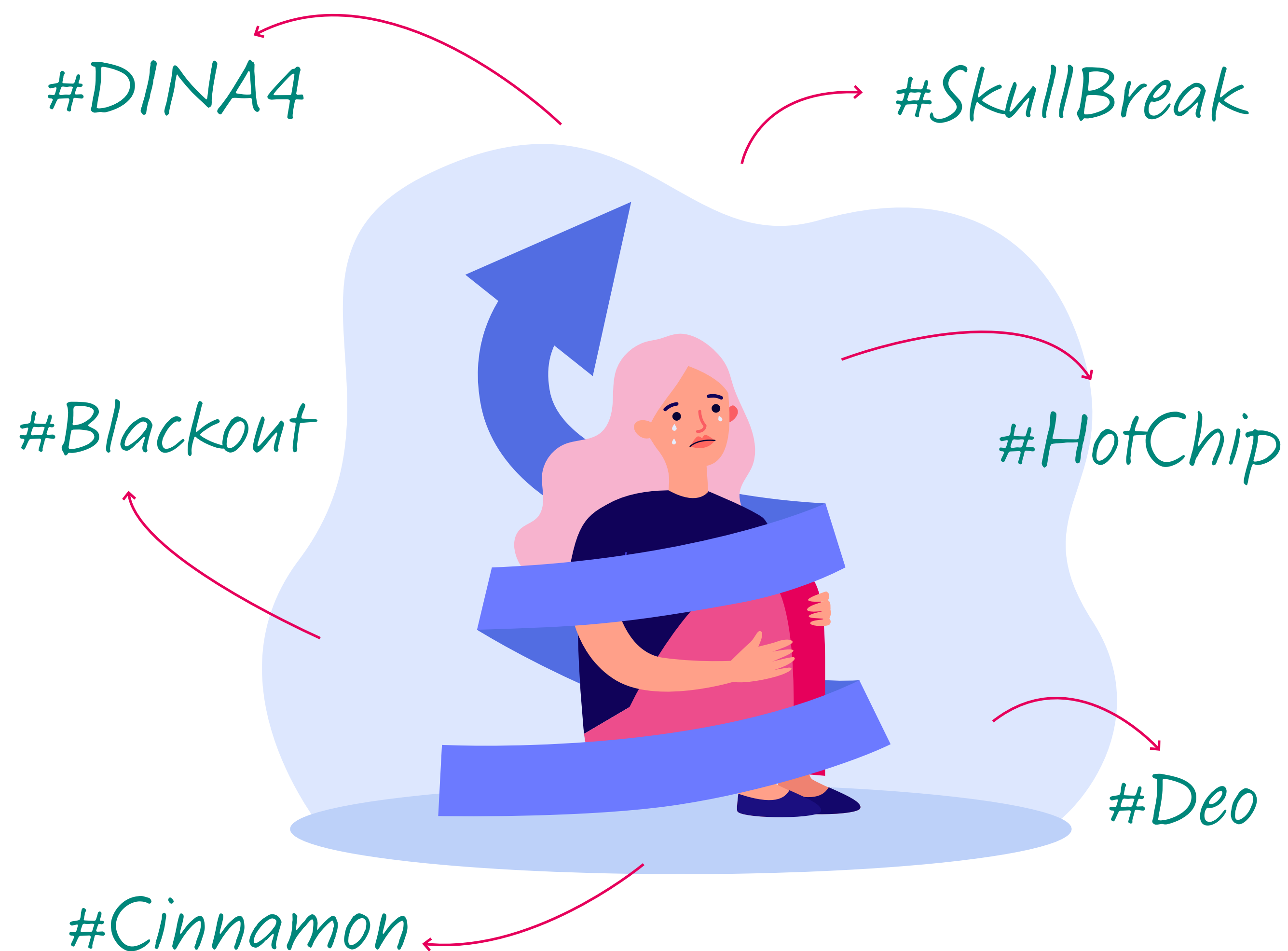




2. CHALLENGES

Mutproben gab es auch früher schon, aber für Challenges im Internet filmen und präsentieren sich Kinder- und Jugendliche beim Erproben ihres Mutes, machen diese Bilder für andere Personen öffentlich. Damit möchten sie andere Menschen dazu animieren, auch an diesen Herausforderungen teilzunehmen.

Die Art der Herausforderungen reicht von **harmlos** bis **gefährlich**. Hier einige Beispiele aus den letzten Jahren:



3. FOMO

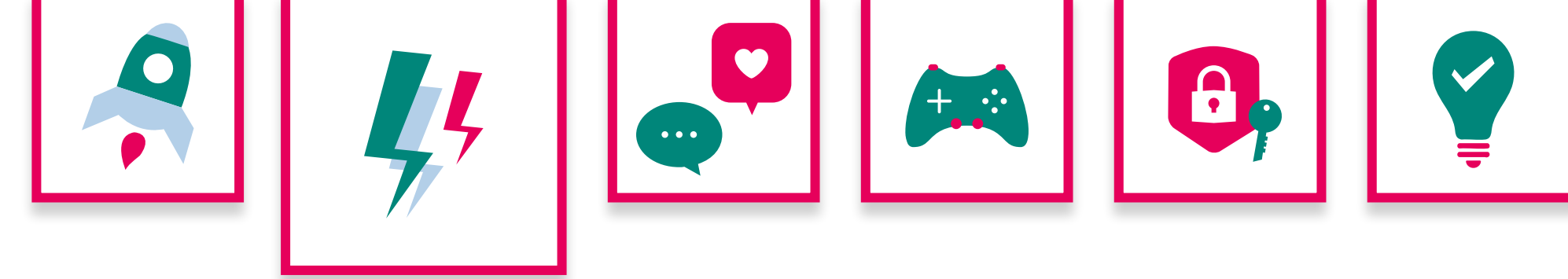
FOMO steht für **fear of missing out** und bezeichnet einen Angstzustand, etwas zu verpassen. Im Speziellen geht es um die **Angst, eine soziale Interaktion zu verpassen**. Im digitalen Kontext bezieht sich die Angst auf die Nutzung digitaler Medien und äußert sich in verschiedenen Symptomen, wie zum Beispiel:

- ein ständiger Blick auf das Smartphone
- Vergleich mit anderen Personen
- Unzufriedenheit mit dem eigenen Leben
- Soziale Unsicherheit, die Angst, ausgeschlossen zu werden
- Schlechter Schlaf und Konzentrationsprobleme
- Psychische Belastung

4. SEXTING

Sexting beschreibt das (einernehmliche) Austauschen von erotischen Textnachrichten – auch als **Dirty Talk** bekannt – sowie Bildern des eigenen Körpers mittels digitaler Medien. Sexting ist kein normabweichendes Verhalten, sondern spielt eine wichtige Rolle in der Entdeckung der eigenen Sexualität, der Selbsterfahrung und der Beziehungspflege.

Achtung: schnell sind Inhalte produziert, die als *kinder- oder jugendpornographisch* gelten!



5. SELBSTDARSTELLUNG

Soziale Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten zur **Inszenierung** der eigenen Person. Dabei können sich Kinder und Jugendliche sowohl an ihren Vorbildern orientieren als auch selbst kreativ werden und Bilder machen. Als zentrale Motive für die Selbstdarstellung im Netz gelten: Aufmerksamkeit, Anerkennung und Selbstbestimmung.

Achtung: schnell sind Inhalte produziert, die als kinder- oder jugendpornographisch gelten!

6. VERROHUNG

Immer früher werden Jugendliche und auch Kinder mit gewalthaltigen, diskriminierenden und weiteren **anstößigen Inhalten** konfrontiert – z. B. Nazi-Bilder und antisemitische Äußerungen im Klassenchat, Enthauptungsvideos und Pornographie auf Videoplattformen oder Prügeleien und Folter in Videospielen. Vieles davon hat eine strafrechtliche Relevanz!

7. KI (ALS CHATBOTS)

Kinder kommunizieren mit **Chatbots** wie „My AI“ von Snapchat, einem auf ChatGPT basierenden experimentellen Chatbot, vertrauen diesem ihre Probleme an, erzählen Geheimnisse und geben eventuell sehr persönliche Informationen preis.



8. CYBERGROOMING

Kinder und Jugendliche werden gezielt von **unbekannten Erwachsenen** über soziale Medien oder Onlinespiele angeschrieben, um diese später unter Ausnutzung von ihrer Unerfahrenheit, Abhängigkeit oder einer absichtlich herbeigeführten Zwangssituation on- oder off-line in sexuelle Interaktionen zu verwickeln.

Das heißt: Erwachsene bauen Vertrauen zu den Betroffenen auf und fordern diese auf, Nacktaufnahmen zu machen oder sich mit den Täter:innen zu treffen.

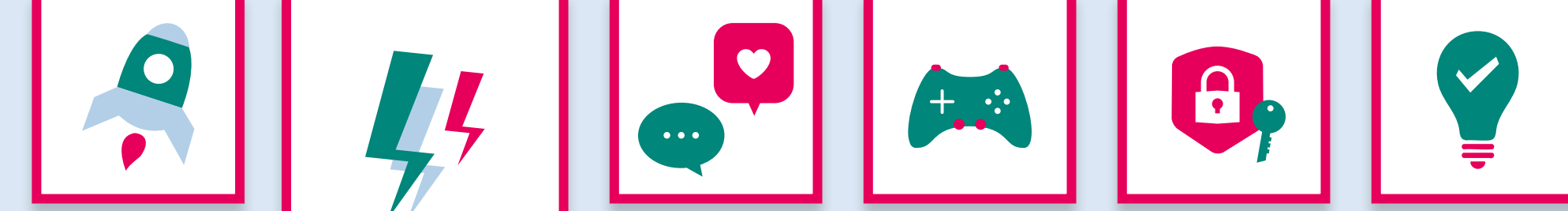
Damit ist **Cybergrooming** eine Form **sexualisierter Gewalt** im digitalen Raum, die als Vorbereitung für einen sexuellen Übergriff oder Missbrauch dient. Deshalb wird Cybergrooming auch oft als das „Anbahnen sexueller Kontakte“ bezeichnet.

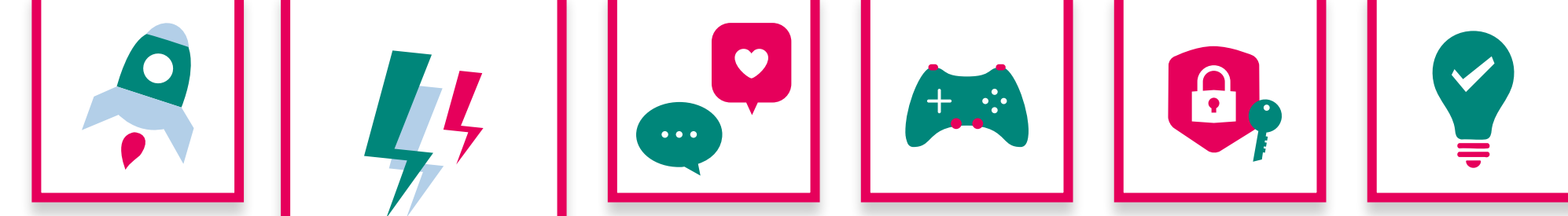
9. CYBERMOBBING

Kurz gesagt: Cybermobbing ist das **Mobbing im Internet!**

In Sozialen Medien oder auch in In-Game-Chats von Onlinespielen werden die Betroffenen zumeist (wiederholt) von einer Person oder einer Gruppe an Personen gezielt beleidigt, um ihnen gezielt zu schaden. Dabei entzieht sich Cybermobbing den Dimensionen Raum und Zeit, weil es **24/7** stattfindet und potenziell ein größeres Publikum – sogar weltweit – erreichen kann.

Im alltäglichen Verständnis wird Cybermobbing vor allem als **Beleidigung** aufgefasst, jedoch drückt sich Cybermobbing auf unterschiedliche Art und Weise aus.





WIE SOLLTEST DU HANDELN, WENN DEIN KIND VON CYBERMOBBING UND CYBERGROOMING BETROFFEN IST?

1 VERTRAUEN SCHAFFEN

Nimm Kontakt zu Deinem Kind auf. Was bewegt das Kind am meisten?



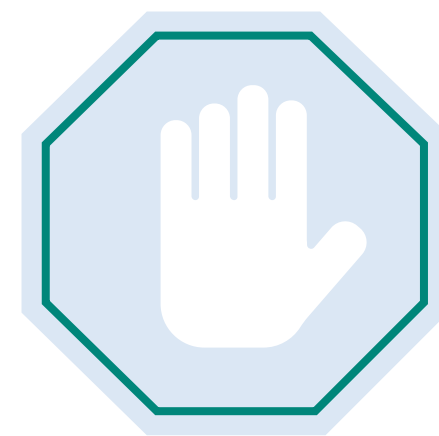
3 KEINE AUFMERKSAMKEIT

Täter:innen wollen verletzen, sie wollen möglichst starke Reaktionen provozieren. Daher hilft es häufig schon, einfach gar nicht zu reagieren und die Täter:innen zu ignorieren. Das heißt, beleidigende Kommentare, Posts etc. sollten weder öffentlich kommentiert noch geteilt werden.



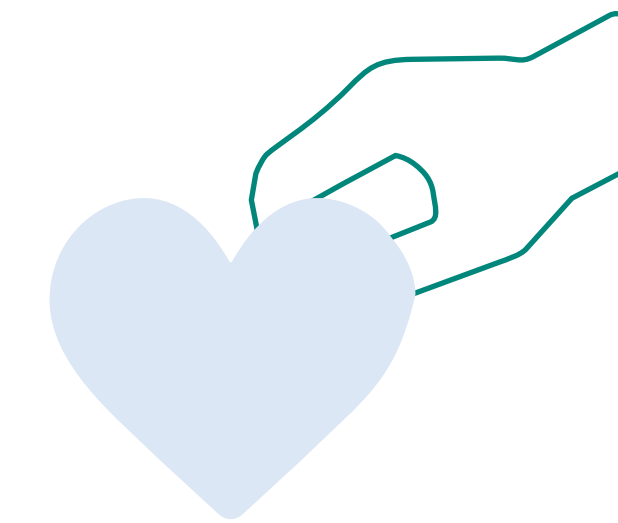
2 MELDEN UND BLOCKIEREN

In sozialen Netzwerken gibt es Möglichkeiten, beleidigende Posts/Kommentare schnell verschwinden zu lassen, indem man sie meldet. Oft hilft es auch, Täter:innen zu blockieren oder sie zu melden.



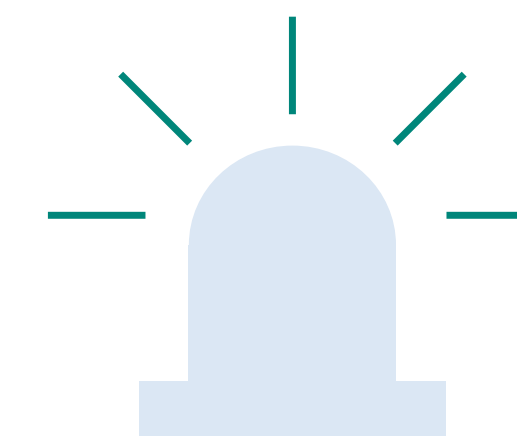
4 HILFE HOLEN

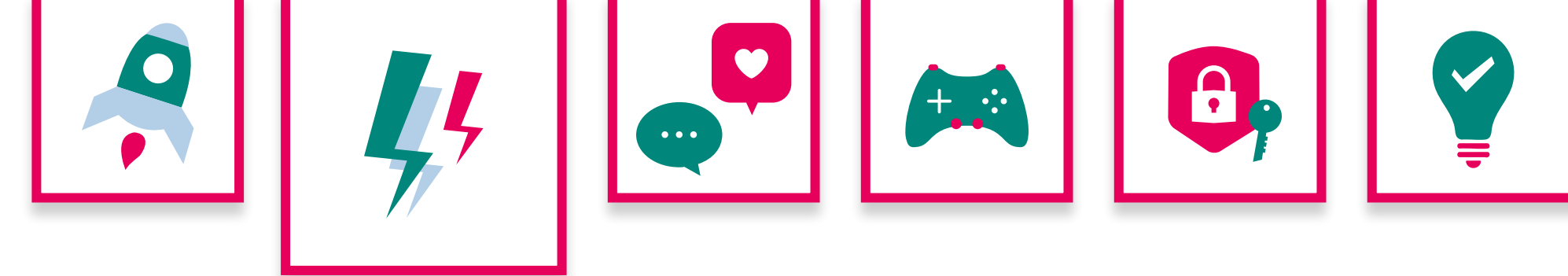
Eltern oder Lehrer:innen sollten auf Cybermobbing-Fälle aufmerksam gemacht werden; sie können helfen und gegen Täter:innen vorgehen. Es kann hilfreich sein, wenn Freund:innen und Bekannte die gemobbte Person unterstützen, sich gegen Täter:innen zu stellen und klarzumachen, dass die betroffene Person nicht allein ist.



5 BEWEISE SICHERN, POLIZEI EINSCHALTEN

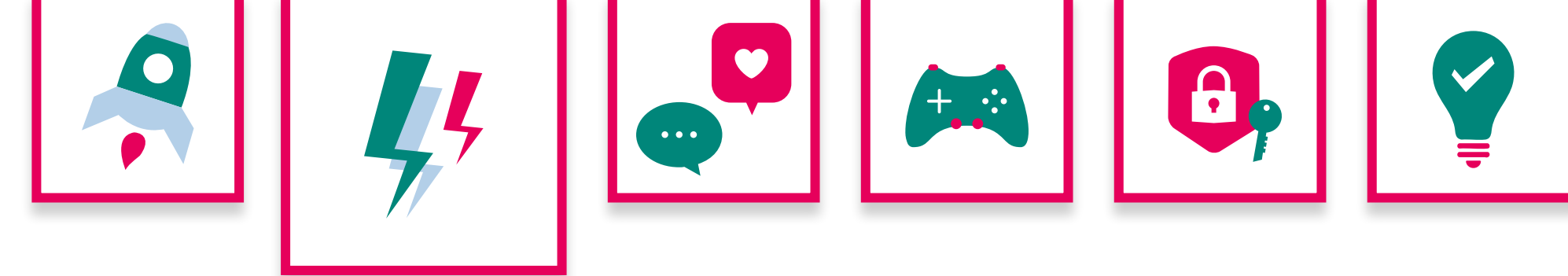
Im schlimmsten Fall solltest Du zur Polizei gehen. Hierbei ist es wichtig, so viele Beweise wie möglich zu sichern, wie z. B. **Screenshots** von den beleidigenden Kommentaren zu machen.





DIE WICHTIGSTEN INHALTE IM ÜBERBLICK

1. Ich wähle mit meinem Kind eine **Vertrauensperson** aus, in den meisten Fällen sind es die Eltern.
2. Ich übe mich gemeinsam mit meinem Kind in der Freude, etwas zu verpassen (**JOMO** – Joy Of Missing Out) und darin, bewusst die Momente zu genießen, die wir wählen. Es ist okay, nicht überall dabei zu sein und alles mitzumachen.
3. Ich vereinbare **Bildschirmzeiten** und medienfreie Zonen mit meinem Kind.
4. Ich kläre mein Kind über die wichtigsten Spielregeln für ein **Safer Sexting** auf:
 - Gesetzeslage beachten: Nur der einvernehmliche Austausch von sexuellen Bildern innerhalb einer Beziehung ab 14 Jahren ist (straf-)frei geduldet.
 - Weniger ist mehr: Gesicht und individuelle Merkmale sollten nicht abgebildet werden.
 - Bedingungen klar kommunizieren: z. B. Aufnahmen sind nach dem Anschauen direkt zu löschen.



DIE WICHTIGSTEN INHALTE IM ÜBERBLICK

5. Ich empfehle meinem Kind, keine fremden Personen in die Freund:innen-Liste aufzunehmen und erkläre, dass sich hinter einer Internetbekanntschaft auch eine andere Person stecken kann, als sie vorgibt zu sein. Daher habe ich stets einen Blick auf mein Kind
- Sobald Kontakt mit einer fremden Person besteht, sollte das Gespräch zwischen Kind und Eltern gesucht werden.
 - Um die Identität zu prüfen, sollten Eltern und Kinder gemeinsam mit der fremden Person (und dessen Eltern) videochatten.

→ Wenn es zu einem Treffen kommt, dann an einem öffentlichen Ort und Eltern sollten ihre Kinder begleiten.

6. Ich erziehe mein Kind demokratisch und warne vor Rechtspopulismus und Falschinformationen.

ABGEMACHT! 

3



SOZIALE MEDIEN

WAS SIND SOZIALE MEDIEN UND WIE GEHE ICH DAMIT UM?

Die Vernetzung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen findet vor allem über **Social-Media-Apps** wie WhatsApp, Instagram, TikTok, Snapchat statt.

Soziale Medien bestimmen einen sehr großen Teil unseres Lebens im und mit dem Internet. Viele der im vorherigen Abschnitt genannten Gefahren, Risiken und Trends spielen sich hauptsächlich dort ab. Diese **Gefahren** sind nicht zu unterschätzen und können sehr schnell unsere Kinder beim Chatten, Surfen und Gamen negativ beeinflussen.

Im Folgenden möchten wir Dir einen **Überblick über die verschiedenen Programme und deren Funktionsweisen** geben, damit Du Dich der Gefahren und Risiken bewusst werden kannst.





WHATSAPP

WhatsApp ist ein kostenloser **Instant-Messaging-Dienst** von *Meta Platforms* (ehemals Facebook), der es Nutzer:innen ermöglicht, via Textnachrichten, Sprachnachrichten, Anrufen mit ihrer Familie und ihren Freund:innen in Kontakt zu bleiben.

RISIKEN

MÖGLICHE RISIKEN UND RECHTLICHE VERSTÖßE

- Cybermobbing im Klassenchat
- Versenden von gewalthaltigen Bildern oder Nazi-Bildern und -Sprüchen im Klassenchat
- Verletzungen des Urheberrechts beim Versenden von Bildern

GUT ZU WISSEN

Gute Messenger-Alternativen sind **Threema** und **Signal**.

WAS IST BEIM ANMELDEN UND BEI DER NUTZUNG VON WHATSAPP ZU BEACHTEN?

JAHRE
13⁺

Altersfreigabe

Laut den Nutzungsbedingungen von WhatsApp ist die Nutzung in der EU, und somit auch in Deutschland, erst ab 13 Jahren erlaubt. In der Praxis nutzen jedoch viele Kinder und Jugendliche unter 13 Jahren die App, oft mit Zustimmung oder unter Aufsicht der Eltern.

Persönliche Informationen & Datenschutz

- WhatsApp übermittelt **Metadaten** wie Zeitpunkt und Dauer von Nachrichten an den Mutterkonzern Meta (ehemals Facebook), was Datenschützer kritisch sehen.
- **Weitergabe von Kontaktdaten:** Die App greift auf das Adressbuch des Nutzers zu, wodurch auch Daten von Personen ohne WhatsApp-Nutzung erfasst werden.
- **Mögliche Suchtgefahr:** Intensive Nutzung kann zu Abhängigkeit führen und negative Auswirkungen auf die emotionale und kognitive Entwicklung haben, insbesondere bei Jugendlichen.



INSTAGRAM

Die **Social-Media-Sharing-Plattform Instagram** – seit 2012 gehört sie zu Meta – ist einer der größten und populärsten sozialen Communitys für **bildbasierte Kommunikation**.

Durch das Teilen von Fotos und Videos können Nutzer:innen **am Alltag anderer Personen teilhaben**. Andersherum gilt: durch Selbstdarstellung können andere am eigenen Leben teilhaben – nach Wahl öffentlich oder nicht öffentlich. Über den bildlichen Mittelpunkt hinaus können Nutzer:innen ihren Alltag über die Chat-, Anruf- und Video-Chat-Funktion (Ende-zu-Ende verschlüsselt) miteinander teilen.

MÖGLICHE RISIKEN UND RECHTLICHE VERSTÖßE

- Der Wunsch nach Likes und Anerkennung kann zu einem Selbstdarstellungsdruck führen. Dabei kann es auch zum unabsichtlichen Produzieren (z. B. beim Posing) und Veröffentlichenden von Bildern kommen, die als kinder- und jugendpornographischer Inhalt gelten und eine strafrechtliche Relevanz haben.
- Nutzende vergleichen sich mit anderen und idealisieren deren Lebensrealität.
- Durch den Einsatz von Beauty-Filtern und bearbeiteten Videos können unrealistische Schönheitsvorstellungen vermittelt werden, die sich negativ auf das Selbstwertgefühl auswirken.

RISIKEN



WAS IST BEIM ANMELDEN UND BEI DER NUTZUNG VON INSTAGRAM ZU BEACHTEN?

JAHRE
13+

Altersfreigabe

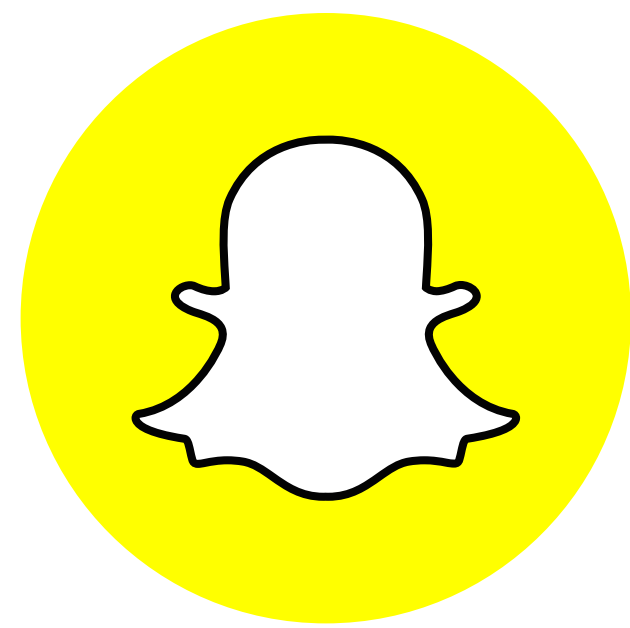
Die nutzende Person muss mindestens 13 Jahre alt sein. Für eine frühere Nutzung muss im Steckbrief angegeben sein „[...]“, dass das Konto von einem Elternteil [...] verwaltet wird“. Allerdings wird das angegebene Alter bei der Registrierung nicht aktiv überprüft. Instagram bietet einige Einstellungen, um Kontakte und Interaktionen einzuschränken, insbesondere für (die Eltern von) Teens.

Persönliche Informationen & Datenschutz

- Bei der Registrierung muss eine E-Mail-Adresse oder Telefonnummer sowie Geburtsdatum angegeben werden
- Wer kein Abonnement abschließt, bekommt personalisierte Werbung ausgespielt. Außerdem gibt Instagram gesammelte Daten an Meta weiter.
- Manche Daten werden sogar als Trainingsmaterial an die KI von Meta „gefüttert“ – dem kannst Du widersprechen.
- WhatsApp übermittelt Metadaten wie Zeitpunkt und Dauer von Nachrichten an den Mutterkonzern.

Suchtpotenzial

- Die endlose Wiedergabe von Videos (Infinite Scrolling) kann dazu führen, dass Nutzer:innen die Zeit aus den Augen verlieren und exzessiv Zeit auf der Plattform (Instagram Reels) verbringen, was zu Mediensucht führen kann.



SNAPCHAT

Bei **Snapchat** verläuft die Kommunikation über Bilder – sogenannte Snaps –, die nach dem Versenden automatisch gelöscht werden. Dadurch können Kinder und Jugendliche ungestört miteinander kommunizieren können. Hierbei geht es anders als bei Instagram nicht um ästhetische Höchstleistungen, sondern um kurzweiligen Spaß – mit Filtern, Text, Stickern, Musik, Voiceover etc.

RISIKEN

MÖGLICHE RISIKEN UND RECHTLICHE VERSTÖßE

- Die Funktion „Snapstreaks“ (Flammensammeln) fördert den täglichen Austausch von Snaps, was zu einem gewissen **sozialen Druck** und **exzessiver Nutzung** führen kann.
- Obwohl Snaps nach dem Ansehen verschwinden können, können sie durch **Screenshots** oder andere Methoden gespeichert und weiterverbreitet werden. Dies birgt das Risiko, dass private Inhalte in falsche Hände geraten.
- **Sexting und sexuelle Belästigung:** Die vermeintliche Sicherheit durch das automatische Löschen der Snaps kann dazu verleiten, intime Bilder zu versenden. Es besteht jedoch die Gefahr, dass diese gespeichert und missbraucht werden.
- Es können **unerwünschte anzügliche Nachrichten** oder Bilder (auch von fremden Personen) empfangen werden.

WAS IST BEIM ANMELDEN UND BEI DER NUTZUNG VON SNAPCHAT ZU BEACHTEN?

JAHRE
13⁺

Altersfreigabe

Laut den Nutzungsbedingungen von Snapchat ist die App für Personen ab 13 Jahren zugänglich, unter 18 Jahren ist die Zustimmung der Eltern erforderlich.

Persönliche Informationen & Datenschutz

- Bei der Registrierung müssen Vorname, E-Mail-Adresse und Geburtsdatum angegeben werden.
- Snapchat hat eine eigene Ortungsfunktion. Die App bietet eine Funktion namens *Snap Map* an. Damit können Nutzer:innen ihren **aktuellen Standort in Echtzeit** mit Freunden teilen. Der Standort wird auf einer Karte angezeigt – oft ziemlich genau, bis auf wenige Meter. Das bedeutet, dass ggf. fremde Personen sehen können, wo sich Dein Kind befindet.
- Einsatz von „My AI“: Der Chatbot wird als positiv gestimmte KI eingesetzt (für einsame Kinder). Dabei merkt sich der Chatbot alle Nachrichten und Bilder, die mit ihm geteilt werden, auch um die hauseigene KI zu trainieren.



YOUTUBE

YouTube ist als **Video-Streamingplattform** sowohl eine Social-Media-Anwendung als auch ein Streaming-Dienst. Als soziales Medium ermöglicht die App es den Nutzenden sich kreativ auszuleben und an den Kreationen anderer teilzuhaben. Es gibt neben langen und längeren Videos eine eigene Kurzvideo-Sektion: *YouTube Shorts*.

RISIKEN



MÖGLICHE RISIKEN UND RECHTLICHE VERSTÖßE

- Kinder können auf Werbung stoßen, die nicht immer als solche erkennbar oder für ihr Alter ungeeignet ist.
- Trotz Bemühungen um Jugendschutz können Kinder auf Videos mit Gewalt, sexuellen oder (rechts)extremistischen Inhalten stoßen.
- Unter Videos können hasserfüllte oder beleidigende Kommentare erscheinen, die besonders für junge Nutzer:innen belastend sein können.

WAS IST BEIM ANMELDEN UND BEI DER NUTZUNG VON YOUTUBE ZU BEACHTEN?



Altersfreigabe

Kinder **unter 16 Jahren** können kein eigenes Google-Konto erstellen und somit YouTube nicht eigenständig nutzen. Eine frühere Nutzung ist nur mit der Zustimmung der Eltern bzw. Erziehungsberechtigten möglich, indem Du Deinen Kindern über Googles Family Link ein Familienkonto erstellst. Jugendliche **ab 16 Jahren** können ein eigenes Google-Konto erstellen und YouTube nutzen, benötigen jedoch weiterhin die Zustimmung der Eltern. Eine Ausnahme bildet YouTube Kids, das von Kindern jeden Alters genutzt werden kann. Volljährige können alle Dienste von YouTube eigenverantwortlich und ohne Zustimmung der Eltern nutzen.

Achtung!!! Viele Kinder umgehen die Altersbeschränkung, indem sie YouTube als Webseite aufrufen, denn Videos können auch ohne Registrierung angeschaut werden.

Persönliche Informationen & Datenschutz

- Voraussetzung für den eigenen YouTube-Kanal ist ein Google-Konto. Bei der Registrierung sind Name, E-Mail-Adresse, Telefonnummer und Geburtsdatum anzugeben.
- Durch die Auswertung aller verfügbaren Informationen über die Nutzer:innen kann Google zum einen Inhalte von höherer Relevanz prioritär anzeigen und zum anderen maßgeschneiderte Werbung schalten. Letzteres ist die Geschäftsgrundlage Googles.

Suchtpotenzial

- Die endlose Wiedergabe von Videos (Infinite Scrolling) kann dazu führen, dass Nutzer:innen die Zeit aus den Augen verlieren und exzessiv Zeit auf der Plattform (YouTube Shorts) verbringen, was zu Mediensucht führen kann.



TIKTOK

TikTok (ehemals musical.ly) ist eine **Kurz-Video-Plattform** des chinesischen Unternehmens ByteDance. Auf dieser Plattform können sich Nutzende von anderen inspirieren lassen und sich in kreativer Bearbeitung bereits bestehender Ideen ausleben, eigene Videos anfertigen und verbreiten. Dabei stehen ihnen Millionen von Songs zur Verfügung. Wie bei Instagram gilt: Nutzende können an den Kreationen anderer teilhaben.

RISIKEN

MÖGLICHE RISIKEN UND RECHTLICHE VERSTÖßE

- Die endlose Wiedergabe von Videos (Infinite Scrolling) kann dazu führen, dass Nutzer:innen die Zeit aus den Augen verlieren und **exzessiv Zeit** auf der Plattform verbringen.
- Trotz Gemeinschaftsrichtlinien können Nutzende auf **ungeeignete Inhalte** stoßen: Gewalt, Fake News, vulgäre Sprache, sexuelle oder angsteinflößende Inhalte.
- **Radikalisierung und Extremismus:** Extremist:innen nutzen TikTok, um junge Menschen zu rekrutieren. In vermeintlich harmlosen Videos werden islamistische, antisemitische oder rechtsextreme Inhalte verbreitet und Hass gegen bestimmte Menschengruppen geschürt.
- Rabbit-Hole-Effekt: Der Algorithmus zeigt zunehmend Inhalte zu bestimmten Themen, die zu einer **verzerrten Wahrnehmung der Realität** führen können.
- **Cybermobbing und Belästigung:** Nutzer:innen können beleidigende oder bedrohende Kommentare erhalten. Manche erstellen auch Videos, die andere verspotten oder bloßstellen.

WAS IST BEIM ANMELDEN UND BEI DER NUTZUNG VON TIKTOK ZU BEACHTEN?

JAHRE
13+

Altersfreigabe

Laut den Nutzungsbedingungen von TikTok ist die Nutzung der App ab **13 Jahren** erlaubt. Meldet sich eine minderjährige Person unter 16 Jahren an, ist das Profil als privat voreingestellt. Einige Funktionen zur Interaktion mit anderen Personen sind erst für 16- bzw. 18-Jährige freigeschaltet.

Persönliche Informationen & Datenschutz

- Bei der Registrierung muss eine E-Mail-Adresse oder Telefonnummer sowie Geburtsdatum angegeben werden.
- TikTok sammelt eine beträchtliche Menge an Daten und kennt persönliche Interessen und Vorlieben der Nutzer:innen. Diese nutzt TikTok, um personalisierte Werbung anzuzeigen oder um personenbezogene Daten an ausgewählte Partnerunternehmen weiterzugeben.

Unrealistische Schönheitsideale

- Durch den Einsatz von Beauty-Filtern und bearbeiteten Videos können unrealistische Schönheitsvorstellungen vermittelt werden, die sich negativ auf das Selbstwertgefühl auswirken.

Suchtpotenzial

- Die endlose Wiedergabe von Videos (Infinite Scrolling) kann dazu führen, dass Nutzer:innen die Zeit aus den Augen verlieren und exzessiv Zeit auf der Plattform verbringen, was zu Mediensucht führen kann.



ALGORITHMEN

Algorithmen sind mathematische Vorgehensmodelle, die ein bestimmtes Vorgehen in einer bestimmten Situation beschreiben und berechnen.

Bei TikTok, Instagram & Co werden Nutzenden vor allem die Beiträge angezeigt, denen sie **mehr Zeit** widmen.

Berechnet wird die eigene Präferenz durch die Häufigkeit, also danach, wie oft man sich den Beitrag anschaut.

WAS BEWIRKEN ALGORITHMEN IN SOZIALEN MEDIEN?

Ziel ist es, so lange wie möglich auf der Plattform zu verweilen.

Berechnet wird die eigene Präferenz durch das Teilen, Liken oder Kommentieren eines Beitrags.

Berechnet wird die eigene Präferenz durch die Verweildauer, also danach, wie lange man sich einen Beitrag (Post/Videoclip/Reel) anschaut

Mit der Berechnung kann ein Algorithmus **gute Laune** wie auch **Depression fördern**, je nach Bildinhalt.



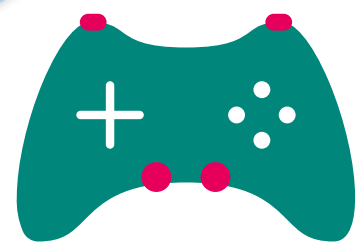


DIE WICHTIGSTEN INHALTE IM ÜBERBLICK

1. Ich suche gemeinsam mit meinem Kind ein **soziales Netzwerk** aus, das dem **Alter** und den **Interessen** meines Kindes entspricht
2. Ich richte gemeinsam mit meinem Kind die App – und dort vor allem die **Einstellungen zur Sicherheit und Privatsphäre** – ein. Die Bedeutung und der Schutz persönlicher Daten sollten betont werden.
3. Ich sensibilisiere mein Kind für ein **faies Verhalten im Netz** (Reflexion) und kläre über die Gefahren sozialer Medien auf.
4. Ich begrenze die **Bildschirmzeit** für alle Social-Media-Apps.
5. Ich interessiere mich für die Interessen meines Kindes im Internet, habe ein **offenes Ohr für Fragen und Probleme** und suche eine Beratungsstelle auf, wenn ich oder mein Kind Hilfe brauchen.
6. Am besten schaltest Du die **Ortungsfunktion** in Soziale Medien **aus**.

ABGEMACHT!® 

4



ONLINESPIELE

ONLINESPIELE - ALLES RUND UMS GAMING

Spiele machen Spaß und sind bereits ein **fester Bestandteil im Leben von Kindern**: Etwa 60 % der Kinder und 72 % der Jugendlichen spielen regelmäßig (täglich bis mehrmals wöchentlich). Dabei ist die Auswahl schier unbegrenzt.

Was gibt es denn da so? Es gibt Strategiespiele, Action- und Adventure-Spiele, Simulatoren, Jump'n'Run, Rollenspiele im Singleplayermode bis hin zu Online-Spielen mit hoher Spieler:innenanzahl (Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing Games, kurz MMORPG).

Neben dem **Spaß** bergen viele Spiele auch **Risiken und Gefahren** für Kinder.

Im Folgenden möchten wir Dir einen Überblick über die verschiedenen Online-Spiele, deren Inhalte und Spielmechanismen geben, damit Du dich der Gefahren und Risiken bewusst werden kannst.

Mittlerweile können wir eine zunehmende **Gamifizierung unseres Alltags** beobachten. Die bekannte Sprach-Lern-App *Duolingo* nutzt beispielsweise Gaming-Mechanismen, um ihre Nutzenden mit einem Streak (Flammensammeln) zu motivieren. Das kann einen positiven Effekt auf den Lernerfolg haben, Menschen aber auch unter Druck setzen.



Onlinespiele sind für **Jungen und Mädchen** gleichermaßen wichtig. Ein Geschlechter- und Altersunterschied zeigt sich maximal in der Auswahl der Spiele.



FIFA/FC

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

- Preis: 30,00 bis 45,00 €
- Genre: Fußballsimulator
- Empfohlenes Alter: **12 Jahre**, es gibt nach Alter unterschiedliche Spielmodi.

JAHRE
12+

WORUM GEHT ES IM SPIEL?

FIFA bietet die Möglichkeit, spannende Matches mit den eigenen Lieblingsteams aus den besten Ligen zu bestreiten. Spielende können in die Rolle ihres Lieblingsspielers/ihrer Lieblingsspielerin schlüpfen und allein oder gemeinsam mit anderen im Online-Modus gegen andere Teams antreten.

WAS IST COOL?

FIFA begeistert seine Spieler:innen mit hochwertiger Grafik, realistischen Spieler:innenbewegungen und authentischen Stadionatmosphären. Fußballfans begeistert die Verbindung zu den realen Mannschaften und Spieler:innen, die für viele Idole sind. Das gemeinsame Spielen mit anderen und das Wettkampfprinzip bieten zudem einen besonderen Spaß (ein Offline-Modus ist einstellbar und schützt die Kinder vor der Begegnung mit fremden Personen).

WELCHE RISIKEN BIRGT DAS SPIEL?

- FIFA kann zu **übermäßiger Spielzeit** verleiten.
- Zudem besteht die Gefahr von **Beleidigungen und Verbreitung kritischer Inhalte** im Chat.
- Das Spiel birgt Interaktionsrisiken: über den In-Game-Chat können sich Spielende online mit Fremden chatten. Das birgt eine Gefahr für **Cybermobbing und -grooming**.

RISIKEN
!

MINECRAFT

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

- Preis: 5,00 bis 30,00 € (von Spielekonsole abhängig)
- Genre: Sandbox-Game
- Empfohlenes Alter: **6 Jahre** (abhängig von gespieltem Modus)

JAHRE
6+

WORUM GEHT ES IM SPIEL?

Das Minecraft bietet eine offene Spielwelt, in der Spielende ihre eigenen Abenteuer erleben und sich kreativ ausleben können, indem sie Träume und Fantasien zum Leben zu erwecken.

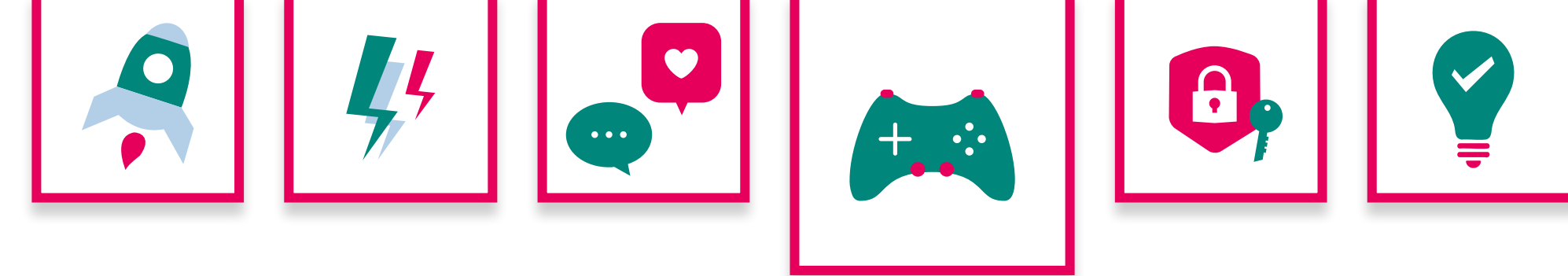
WAS IST COOL?

Spielende können ihre eigene Welt gestalten, Gegenstände herstellen, die Spielfigur verbessern und sich gegen Gegner verteidigen. Dies fördert die Kreativität, Problemlösungsfähigkeiten und Zusammenarbeit.

WELCHE RISIKEN BIRGT DAS SPIEL?

- Im Online-Spielmodus, mit über einer Million Spielenden, besteht das Risiko, im Chat **Beleidigungen oder Anmachen** zu erfahren.
- **Falsche Einschätzung von Spielzeiten**, da das Bauen von Gebäuden, Gräben etc. viel Zeit in Anspruch nehmen kann – Kinder nehmen das oft nicht wahr.
- Zudem besteht, wie bei fast jedem Onlinespiel, die Gefahr vom **Missbrauch der persönlichen Daten**.
- Das Spiel birgt Interaktionsrisiken: über den In-Game-Chat können sich Spielende online mit Fremden chatten. Das birgt eine Gefahr für **Cybermobbing und -grooming**.

RISIKEN
!



BRAWL STARS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

- Preis: kostenlos
- Genre: Multi-Player-Battle-Arena (Strategiespiel)
- Empfohlenes Alter: **12 Jahre**

JAHRE
12+

WURUM GEHT ES IM SPIEL?

In Brawl Stars können die Spielenden und ihre Spielfiguren, den „Brawlern“, in verschiedenen Modi allein oder im Team gegeneinander antreten. Die Spielmodi müssen dabei nach und nach freigeschaltet werden – z. B.: Juwelenjagd (3v3), Tresorraub, Knockout oder Showdown.

WAS IST COOL?

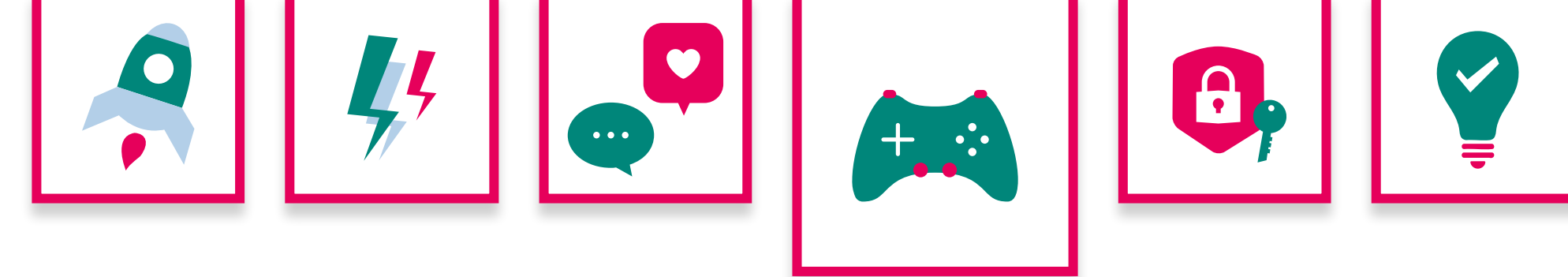
Die schnellen Spielrunden und verschiedenen Modi mit unterschiedlichen Aufgaben machen das Spiel zu einem attraktiven Pausenfüller. Außerdem spricht die bunte Grafik und die Vielfalt an Spielfiguren – im Aussehen und in ihren Stärken – bereits jüngere Kinder an.

RISIKEN
!

WELCHE RISIKEN BIRGT DAS SPIEL?

- Spielende erhalten mit XP (Experience Points) oder im Austausch gegen eine Geldsumme die Spielwährung. Damit können Spielende dann **In-Game-Käufe** tätigen, die ihnen helfen, stärker zu werden. Das führt dann dazu, dass Spiele eher gewonnen werden und die Experience-Points weiter ansteigen. Ein Teufelskreis also. Nach gewonnenen Runden erhalten Spieler:innen unter anderem Münzen oder Kristalle, mit denen sie verschiedene Inhalte freischalten können.
- Auch Überraschungskisten bzw. **Lootboxen** mit zufälligem Inhalt können erworben werden. Hierbei gibt es Parallelen zum Glücksspiel.
- Das Spiel birgt Interaktionsrisiken: über den In-Game-Chat können sich Spielende online **mit Fremden chatten**. Das birgt eine Gefahr für Cybermobbing und -grooming.





FORTNITE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

JAHRE
12⁺

- Preis: kostenlos (jedoch teure In-Game-Käufe wie Battle-Passes)
- Genre: Battle-Royale-Spiel; Koop-Survival-Shooter
- Empfohlenes Alter: **12 Jahre** – der Spieleratgeber NRW empfiehlt jedoch ein Mindestalter von 14 Jahren.

WORUM GEHT ES IM SPIEL?

In Fortnite landen die anfänglich 100 Kontrahent:innen auf einer riesigen Insel und kämpfen ums Überleben. Mithilfe von gewonnenen Rohstoffen und Ausrüstung können sogenannte Forts gebaut werden, die einen vor Angreifenden schützen. Ziel ist, sich gegen die Mitspieler:innen durchzusetzen und als letzte:r am Leben zu bleiben – dies kann man alleine erreichen oder als Team.

WAS IST COOL?

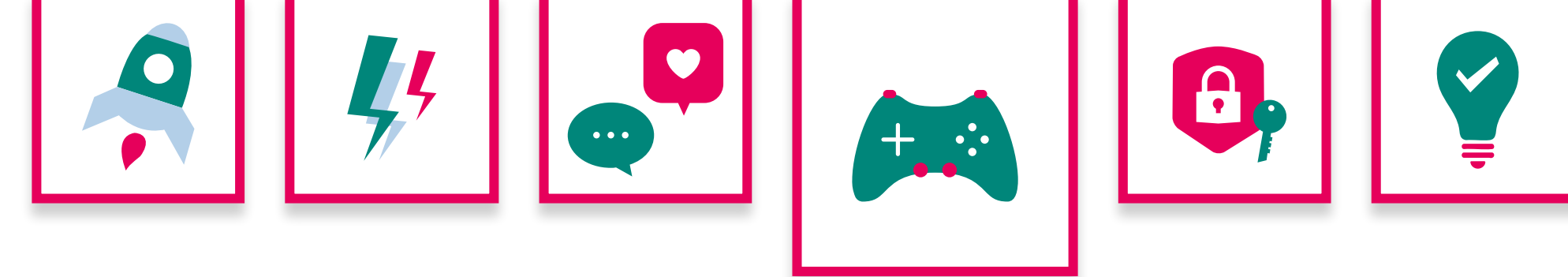
Fortnite ist ein fesselndes Spiel mit ständig neuen Inhalten und einer lebendigen Community. Es ermöglicht kreative Taktiken und Fallen zu entwickeln sowie Reflexe zu trainieren. Zudem können Siege als Team erzielt werden, was die Teamfähigkeit fördert.

RISIKEN
!

WELCHE RISIKEN BIRGT DAS SPIEL?

- Die grafische Gestaltung lässt das Spiel harmlos wirken, jedoch ist die **Waffengewalt oft Mittel zum Sieg**.
- **In-Game-Käufe:** Mit einer virtuellen Währung können Spielfiguren individualisiert werden. Alternativ erhalten Spielende bei jeder Runde einen neuen Avatar, was oft zu Diskriminierung führt.
- Fortnite hat eine integrierte **Chatfunktion**, mit der Spieler:innen mit Fremden aus aller Welt in Kontakt treten können – ohne eine Moderation, die vor unerwünschten Kommentaren schützt. So können sich gegeneinander Kämpfende leicht beleidigen und bedrohen.
- Auch Cybergrooming kann zum Problem werden.





ROBLOX

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

- Preis: kostenlos
- Genre: Online-Game-Creator-System (ähnlich zu Minecraft)
- Altersfreigabe: **16 Jahre** (wurde Anfang 2025 hochgestuft)

JAHRE
16+

WURUM GEHT ES IM SPIEL?

Roblox ist ein Online-Game-Creator-System, das es Benutzer:innen ermöglicht, Spiele zu erstellen, zu spielen und dabei mit anderen zu interagieren. Es ist nicht nur ein einzelnes Spiel, sondern eine Sammlung von Millionen von Spielen, die von Spieler:innen selbst erstellt wurden.

WAS IST COOL?

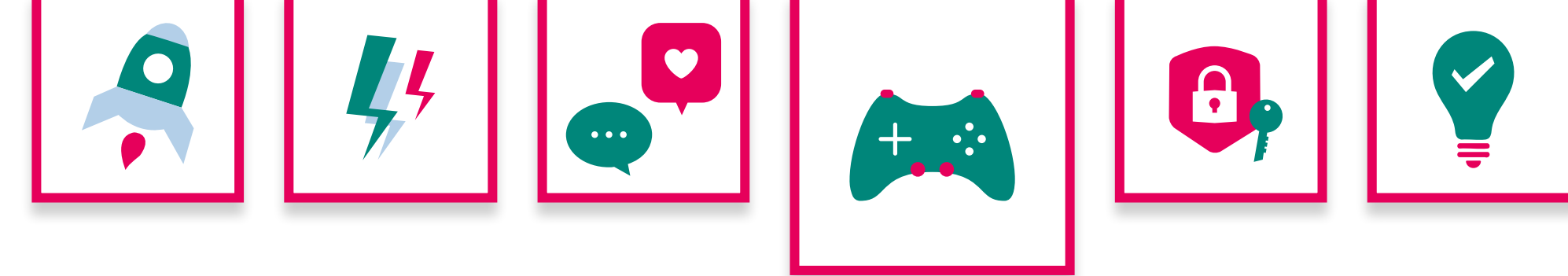
Die Kombination aus Spieleplattform, sozialem Netzwerk und Kreativstudio ermutigt Spieler:innen, gemeinsam ihrer Kreativität und Fantasie freien Lauf zu lassen. Das offene, benutzer-generierte System macht es zu einer der vielseitigsten Gaming-Plattformen weltweit.

RISIKEN
!

WELCHE RISIKEN BIRGT DAS SPIEL?

- Im **Chat** können sich die Nutzer:innen intern austauschen – Achtung vor Cybermobbing und Hatespeech. Dort befinden sich auch nicht immer Gleichaltrige, wodurch Raum für Cybergrooming und unerwünschte Kontakte zu fremden Personen besteht. Besonders im Kontakt mit Fremden ist es wichtig, keine persönlichen Informationen weiterzugeben.
- Insgesamt wird der **Datenschutz** des Spieles von Stiftung Warentest als „**inakzeptabel**“ bewertet, da bei der Registrierung persönliche Daten anzugeben sind, die an den Anbieter und andere weitergegeben werden. Zudem ist die **Datenschutzerklärung nicht kindgerecht** gestaltet, da diese ausschließlich in englischer Sprache verfügbar ist.
- Ein weiteres Risiko bilden die in der Vielfalt des Player-Modus versteckten Spiele mit **explizit rassistischen, antisemitischen, sexistischen und generell menschenverachtenden Inhalten**, in denen es darum geht, Avatare aufgrund bestimmter Merkmale (bspw. Hautfarbe) zu töten.
- Das Spiel bietet eine dem Spiel **interne Währung (Robux)**, die in einem vielfachen Verhältnis zum Euro steht, sodass für Nutzer:innen die tatsächliche Investitionssumme schwer nachvollziehbar sein kann. Außerdem bietet das Spiel erhöhte Kaufanreize und wirft zufällige Spielgegenstände (sogenannte Lootboxen).





GRAND THEFT AUTO (GTA)

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

- Preis: variiert je nach Plattform und Anbieter.
- Genre: Open-World-Action-Adventure-Spiele
- Empfohlenes Alter: **18 Jahre → keine Jugendfreigabe!!!**

JAHRE
18+

WORUM GEHT ES IM SPIEL?

GTA V spielt in der fiktiven Stadt Los Santos und folgt den Geschichten von drei Protagonisten: Michael, Trevor und Franklin. Die Spieler:innen können zwischen diesen Charakteren wechseln und erleben eine Vielzahl von Missionen, die von Banküberfällen über Verfolgungsjagden bis hin zu alltäglichen Aktivitäten reichen. Das Spiel bietet eine offene Welt, in der Spieler:innen frei agieren können.

WAS IST COOL?

Die detailreiche und weitläufige Spielwelt ermöglicht es den Spielenden, zahlreiche Aktivitäten zu entdecken und an verschiedenen Missionen teilzunehmen. Die abwechslungsreichen Aufgaben und die Möglichkeit, zwischen drei unterschiedlichen Charakteren zu wechseln, bieten ein dynamisches Spielerlebnis. Multi-Player-Modus ist möglich.

GUT ZU WISSEN

Adventure-Spiele sind interaktiv und die Spieler:innen treffen auf andere Figuren, müssen Aufgaben und knifflige Rätsel lösen sowie Gegenstände sammeln.

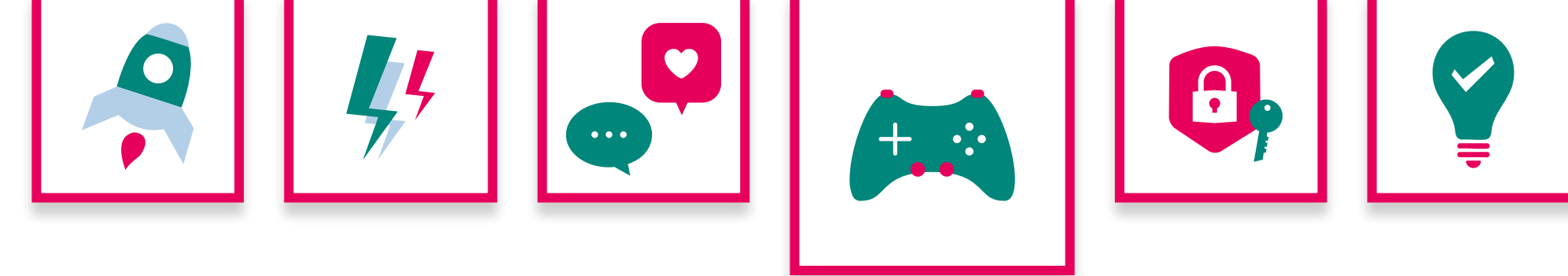
RISIKEN

WELCHE RISIKEN BIRGT DAS SPIEL?

- GTA V enthält **explizite Darstellungen von Gewalt, Drogenkonsum und kriminellen Aktivitäten**. Aufgrund dieser Inhalte wurde das Spiel von der USK nicht für Kinder und Jugendliche freigegeben. Studien haben gezeigt, dass der Konsum solcher Inhalte potenziell negative Auswirkungen auf junge Menschen haben kann
- Es gibt **In-Game-Käufe mit der Währung Shark Cards**, durch die Spielenden schneller besser werden.
- Das Spiel birgt Interaktionsrisiken: über den In-Game-Chat können sich Spielende online mit Fremden chatten. Das birgt eine Gefahr für **Cybermobbing und -grooming**.

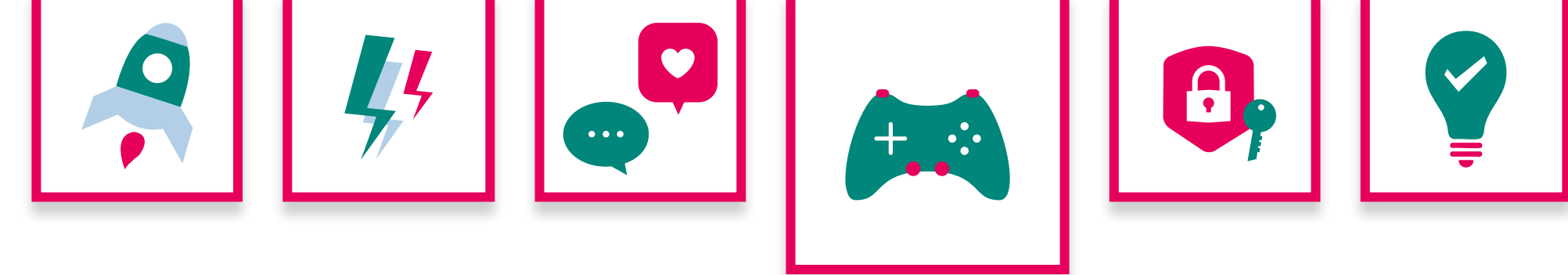
KEIN SPIEL FÜR
KINDER UND
JUGENDLICHE





DIE WICHTIGSTEN INHALTE IM ÜBERBLICK

1. Ich informiere mich über jedes Spiel, das mein Kind spielen möchte.
2. Ich richte den **Account gemeinsam** mit meinem Kind ein, bearbeite die Einstellungen zur Privatsphäre – darunter zählt auch das Deaktivieren von In-Game-Chats – und installiere eine Kindersicherung, um zu entscheiden, was mein Kind spielen darf.
3. Ich kläre mein Kind über **Kostenfallen** bei Online-spielen auf und deaktiviere In-Game- sowie In-App-Käufe.
4. Ich kläre mein Kind über **Suchtgefahren** auf und spreche über **Zeitkontingente** für Onlinespiele.

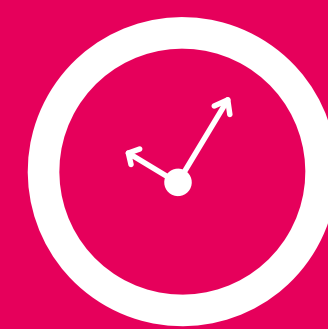


DIE WICHTIGSTEN INHALTE IM ÜBERBLICK

5. Empfehlungen für die **zeitliche Nutzung** von elektronischen Medien sind:

0-3 Jahre: möglichst medienfrei

3-6 Jahre: 30 Minuten/Tag, nicht jeden Tag, begleitet, keine eigenständige Nutzung



6-10 Jahre: 45-60 Minuten/Tag, nicht jeden Tag, klare Grenzen, altersgerechte Inhalte

10-13 Jahre: 60 Minuten/Tag bis 9 Stunden pro Woche, Wochenkontingent festlegen

ab 14 Jahren: empfohlen, max. 2 Stunden am Tag, Mitbestimmung unterstützen, Grenzen setzen, bis max. 21 Uhr

6. Ich rede mit meinem Kind darüber, dass es nur mit Freund:innen spielen soll.

7. Ich beobachte, wie mein Kind beim Spielen reagiert.

8. Ich spiele gelegentlich mit meinem Kind gemeinsam.

ABGEMACHT! 

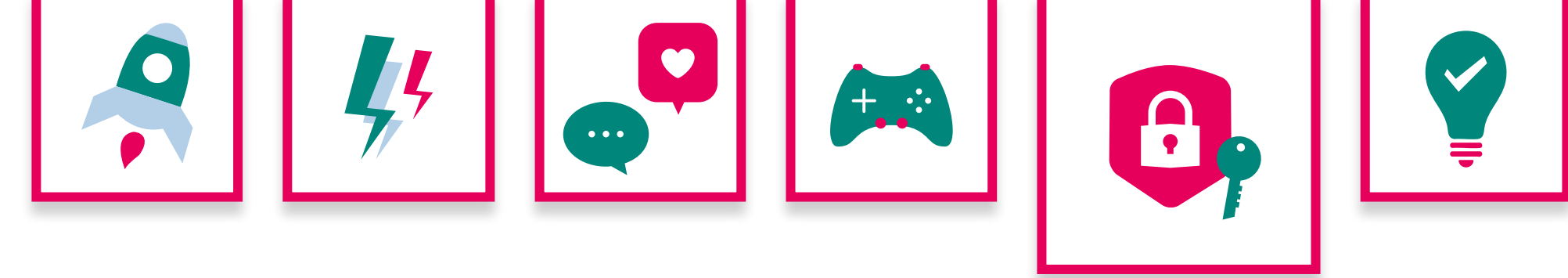


SICHERHEITSEINSTELLUNGEN ZUM SCHUTZ DEINER DATEN

Viele Kriminelle versuchen **unbefugten Zugang** zu unseren Computern, Smartphones oder Tablets zu bekommen. Es gibt unterschiedliche Arten von Bedrohungen. Kriminelle nutzen ungeschützte oder zu schwach geschützte Computer zur Installation von **Schadsoftware**, um damit zum Beispiel Daten zu löschen oder zu verschlüsseln und anschließend den Besitzer:innen den Entschlüsselungsschlüssel zu verkaufen (Ransomware). Außerdem führen sie Identitätsdiebstahl bzw. Abfischen von persönlichen oder vertraulichen Informationen durch, um in Onlineshops Waren in Ihrem Namen zu kaufen oder Zugang zu Ihren Bankkonten zu bekommen.

An Computern, wie auch bei Smartphones und Tablets, können **Sicherheitseinstellungen** vorgenommen werden. Die Geräte selbst können also vor Schadsoftware aus dem Internet geschützt werden. Zudem kann man sich selbst oder die eigenen Kinder beispielsweise vor moralisch verwerflichen oder unsicheren Internetseiten oder Spielen schützen.





BEDROHUNGEN ENTGEGENWIRKEN

SCHUTZMAßNAHMEN BEI COMPUTERN:



- ein **Virenschutzprogramm** installieren
- Benutzer:innenkonto mit **eingeschränkten Rechten** für die einzelnen Benutzer:innen anlegen
- regelmäßige Installation von **Systemupdates**
- eine **Firewall** zum Schutz von Angriffen aus dem Internet installieren
- **Sicherheitseinstellungen** in den Web-Browsern vornehmen
- **sichere Passwörter** nutzen
- Durchführung von regelmäßigen **Datensicherungen**, zum Beispiel auf separate Festplatten.



SCHUTZMAßNAHMEN BEI SMARTPHONES UND TABLETS:

- den **Zugangsschutz** durch Vergabe einer PIN oder ein ähnliches Zugangsverfahren (Mustereingabe oder Fingerabdruck) herstellen
- gerätespezifische **Sicherheitseinstellungen** vornehmen
- **öffentliche Hotspots** (öffentliches WLAN) **nicht** für kritische Funktionen wie **Onlinebanking** o. Ä. nutzen
- private WLAN-Verbindung nur mit **Verschlüsselung** (WPA/WPA2) nutzen
- aktuelle **Sicherheitsupdates** zeitnah installieren
- Apps nur aus **vertrauenswürdigen Quellen** installieren
- **Ortungsdienste deaktivieren**
- das **Deaktivieren der In-App-Käufe** und Einrichten einer **Drittanbietersperre**
- regelmäßige **Backups** der Daten



Bei **Smartphones** oder **Tablets** sind die Bedrohungen sehr ähnlich, aber der Weg der Kriminellen, um an Daten zu gelangen, kann oft ein anderer als bei den Computern sein. Dies hängt schon damit zusammen, dass das Smartphone von Menschen fast jeden Alters zum ständigen Begleiter geworden ist und viele Aufgaben im täglichen Leben erfüllen soll.

6

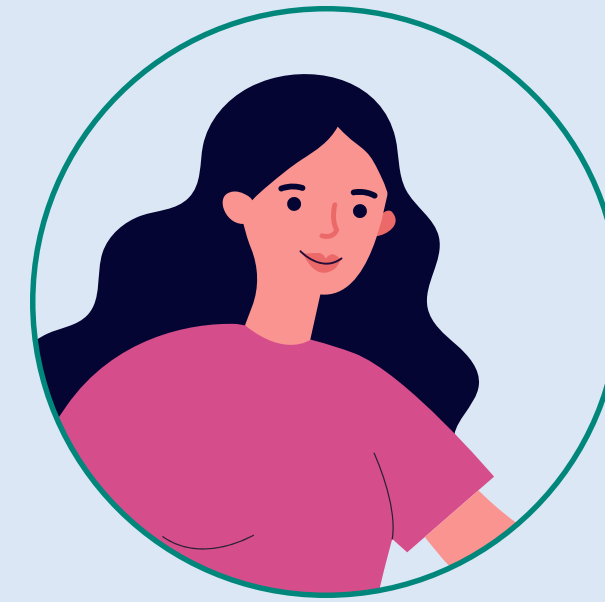


WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

VEREINBARE REGELN MIT DEINEN KINDERN

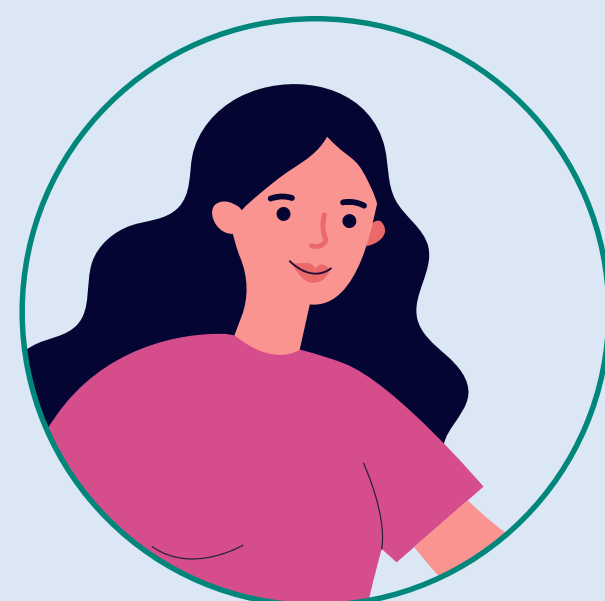
Unsere Kinder benötigen **Unterstützung** im Umgang mit den Sozialen Medien, der Handynutzung und der Gamingwelt. Es ist wichtig, dass wir sie dabei **begleiten** und **gemeinsam Richtlinien zur Nutzung** festlegen.

Auf den folgenden Seiten gehen wir näher auf einige Regeln ein.



>> Warum gibt es die Regel:
Ich treffe mich nicht mit Leuten, die ich im
Internet kennengelernt habe? <<

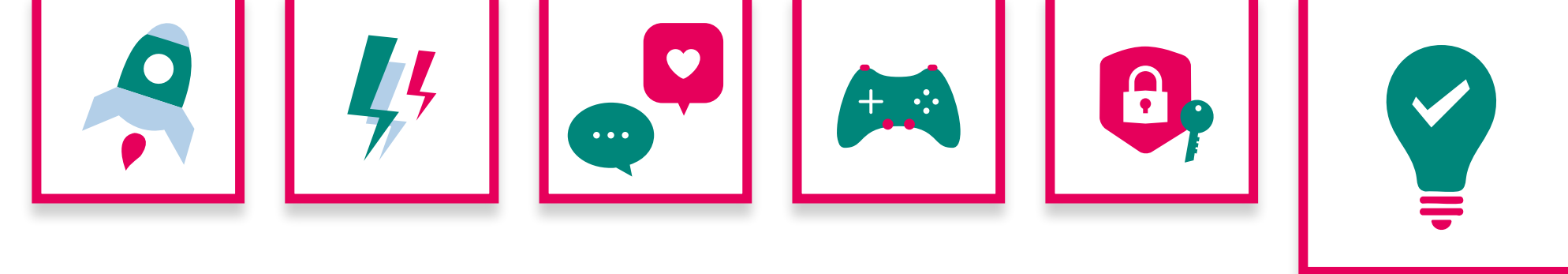
>> Weil vielleicht der Leo, der
gesagt hat, dass wir uns mal
treffen können, gar nicht der
Leo ist. <<



>> Was ist dir wichtig, wie Du im
Internet behandelt werden willst? <<

>> Also, mir ist es wichtig, dass alle
Menschen im Internet nett zu mir sind. <<





6. WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

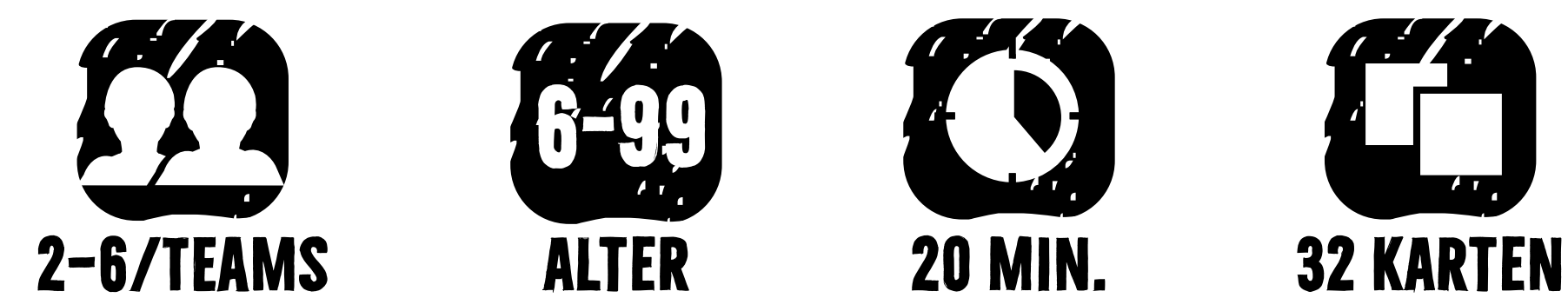
WAS KÖNNEN WIR ELTERN TUN, DAMIT UNSERE KINDER FAIRER UND SICHERER IM INTERNET UNTERWEGS SIND?



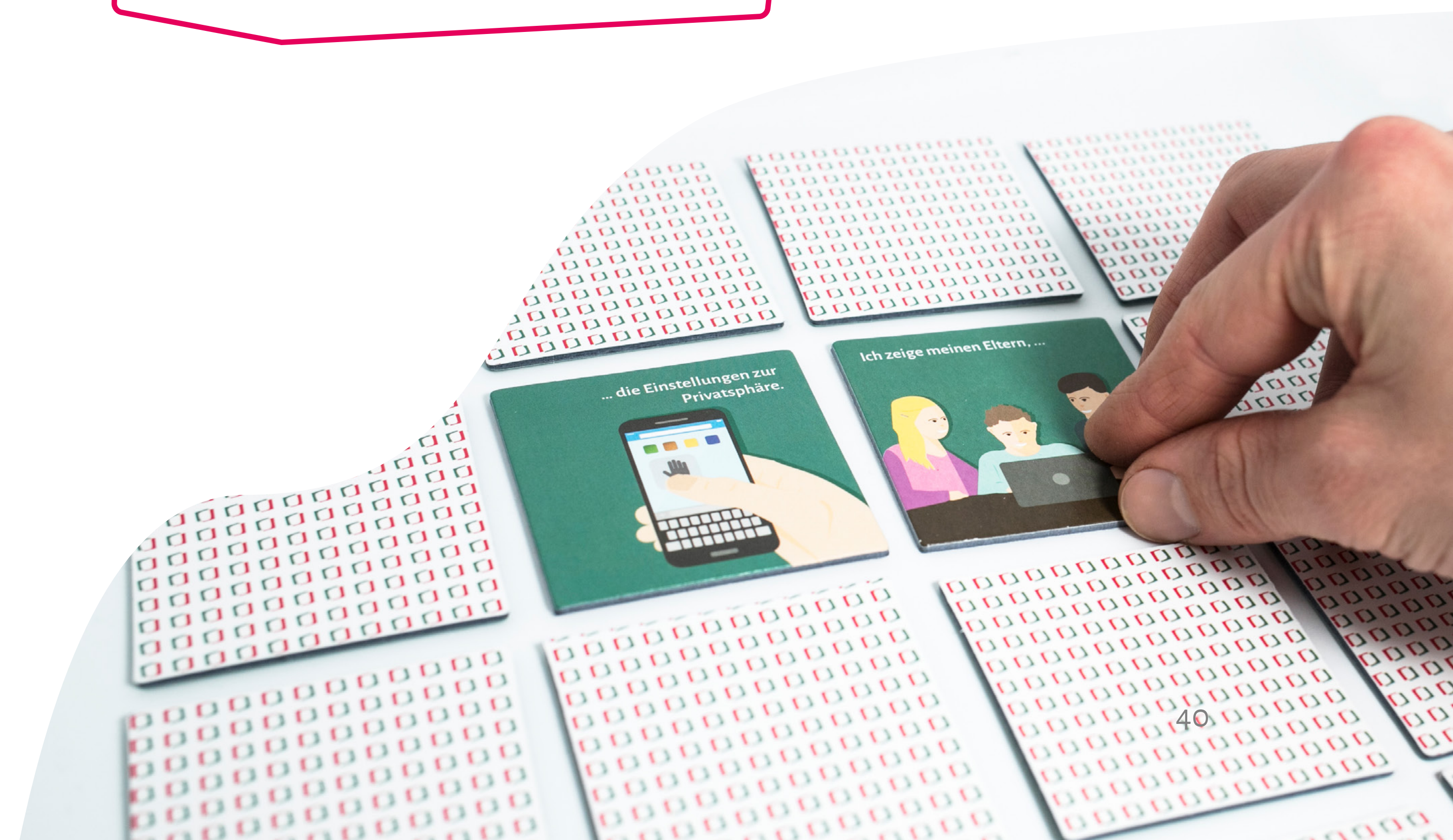
6. WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

ABGEMACHT! DAS KARTENLEGESPIEL ZUR MEDIENKOMPETENZ

ABGEMACHT! unterstützt Schüler:innen, Eltern und Pädagog:innen dabei, Vereinbarungen zum Umgang mit Medien, wie dem Internet, sozialen Netzwerken, Computer- oder Handyspielen, zu finden. Diese Vereinbarungen können dann zwischen Eltern und Kindern oder Pädagog:innen und Kindern besprochen und festgelegt werden.



Das Spiel kann online bestellt werden:



6. WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

UNSERE WICHTIGSTEN VEREINBARUNGEN FÜR EINEN FAIREN UND SICHEREN UMGANG IM INTERNET

1. Ich weiß immer, wo ich online bin

Wenn du mehrere soziale Netzwerke nutzt, wie beispielsweise WhatsApp, Instagram oder Snapchat, kann die Anzahl und Art der Follower oder Mitglieder in unterschiedlichen Chats groß und unübersichtlich werden. Daher ist es wichtig, dass du stets weißt, in welcher Gruppe oder in welchem sozialen Netzwerk du ein Bild oder einen Kommentar postest. Im Familienchat oder Klassenchat bei WhatsApp willst du vielleicht andere Bilder posten oder Dinge kommentieren als in deinem Instagram-Account. Sei dir immer bewusst, wo du gerade online bist und was du genau posten willst.

3. Ich treffe mich nicht mit Leuten, die ich über das Internet kennengelernt habe

Du lernst jemanden über das Internet kennen, vielleicht über ein soziales Netzwerk oder den Chatraum eines Onlinespiels. Ihr chattet miteinander oder unterhaltet euch über einen Sprachdienst. Es kommt häufig vor, dass fremde Personen vorgeben jemand Bestimmtes zu sein, der sie in Wahrheit nicht sind. Es ist einfach, eine andere Identität im Internet anzunehmen. Ein (Nick-)Name wie zum Beispiel Marvin2005 und ein paar Fotos von 15-jährigen Jungen aus dem Internet – und schon ist die neue Identität geschaffen. Es kann jedoch eine ganz andere Person dahinterstecken. Da du hier nie sichergehen kannst, wer sich hinter dieser fremden Person verbirgt, vermeide zu engen virtuellen Kontakt, den Austausch von privaten oder gar intimen Bildern und gib keine Angaben von dir preis, wie zum Beispiel, wie du heißt und wo du wohnst.

2. Persönliche Informationen behalte ich für mich

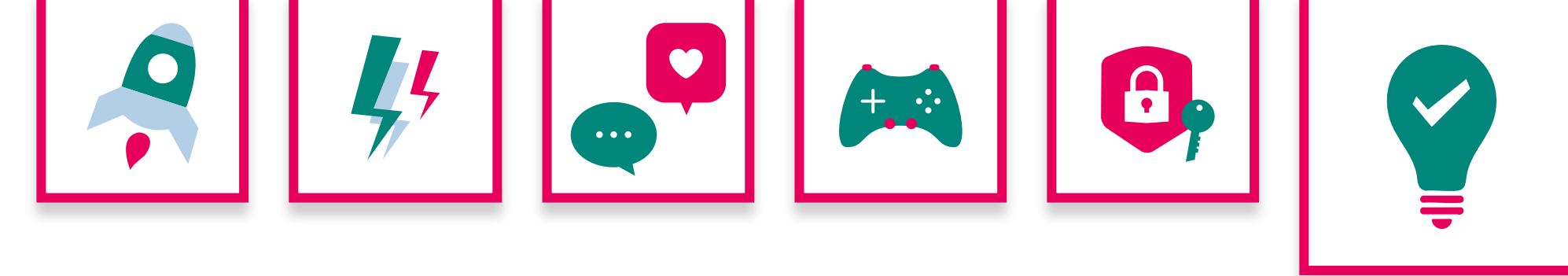
Es können viele Situationen bei Onlinespielen oder in Chaträumen auftreten, wo du nach deinem Namen, deinem Alter, deinem Wohnort oder dem Namen der Schule, auf die du gehst, gefragt wirst. Überlege genau, ob du beispielsweise in einem Chatraum beim Spielen oder in sozialen Netzwerken deine persönlichen Informationen nennen willst, obwohl du die Person, die danach fragt, gar nicht kennst. Stelle dir immer die Frage, was die andere Person mit deinen Informationen machen will. Häufig kann es passieren, dass die Person deine persönlichen Informationen weiterverbreitet oder zu Zwecken nutzen will, die du gar nicht willst. Zudem kann es sein, dass Leute im Internet einen falschen Namen verwenden und etwas von dir wollen, was dir schaden kann. Daher ist es wichtig, dass du deine persönlichen Informationen so gut es geht für dich behältst.

4. Im Internet bin ich freundlich

„Ich behandle andere Menschen so, wie ich auch behandelt werden will.“ Das ist ein Leitsatz, der uns allen hilft, freundlicher im Netz zu sein. Denn auch wenn ein beleidigender Post als Scherz gemeint war, kann es bei dem Empfänger anders ankommen. Versetze dich stets in die Lage der Zielperson, der du etwas schreibst oder über die du etwas schreibst, und versuche nachzuvollziehen, was sie wohl denken könnte, wenn sie deine Nachricht liest.



6. WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS



5. Mein Passwort ist geheim

Du hast ein eigenes Smartphone oder einen Computer. Bei- des solltest du immer mit einem Passwort oder einer Zah- lenkombination schützen. Es ist wichtig, dass nicht einfach Personen auf dein Handy oder deinen Computer zugreifen können, die dort Schaden anrichten wollen, wie zum Bei- spiel einen Post in sozialen Netzwerken abzusetzen, was du gar nicht willst. Sprich mit deinen Eltern darüber, dass dein Passwort geheim ist und ihr – gerade am Anfang, wenn das Handy neu für dich ist – ab und zu gemeinsam darauf schaut.

8. Ich verwende einen Nickname bei Onlinespielen

Viele Spiele machen am meisten Spaß, wenn sie online mit mehreren Leuten gespielt werden können. Häufig kannst du dort auch fremde Personen treffen, die du noch nicht kennst. Damit niemand Fremdes erkennen kann, wer du bist oder wo du wohnst, verwende einen Nickname, der keine In- formationen darüber gibt, wie du heißt, wo du wohnst oder wie alt du bist. Erstelle dir einen Fantasienamen, den du deinen Freunden verrätst, damit sie wissen, wer du bist. Nie- mand sonst sollte erfahren, wer hinter deinem Nickname steckt.

11. Ich fotografiere Leute nur mit ihrer Erlaubnis

In Deutschland gibt es das Recht am eigenen Bild. Das be- deutet: Andere Leute dürfen dich nur mit deiner Erlaubnis fotografieren. Es gibt Ausnahmen, beispielsweise in Fuß- ballstadien oder auf öffentlichen Plätzen, wenn eine große Menge an Menschen zu sehen ist und du selbst nicht be- sondern auffällst. Das Beste ist, du fragst die Leute, die du fotografieren willst, also auch Freunde, um Erlaubnis. Dann verärgerst du auch niemanden, wenn du einfach so Fotos schießt.

6. Ich erzähle meinen Eltern, was mir merkwürdig vor- kommt

Es gibt viele Dinge, die in Chats wie bei WhatsApp oder im Internet stehen, die nicht wahr sind oder dich auffordern etwas Bestimmtes zu tun. Wenn du das Gefühl hast, dass du auf so eine Nachricht gestoßen bist, und sie dir merkwürdig vorkommt, dann sprich am besten mit deinen Eltern darü- ber. Sie können dir bestimmt helfen, wie du damit umgehen solltest.

9. Ich frage meine Eltern, bevor ich etwas online kaufe

Häufig gibt es Angebote bei Spielen oder in sozialen Netz- werken, die sich toll anhören, jedoch auch sehr teuer wer- den können. Bevor du etwas online kaufst, sprich mit deinen Eltern, ob du Geld im Internet für besondere Sachen ausgeben darfst.

12. Ich mobbe niemanden

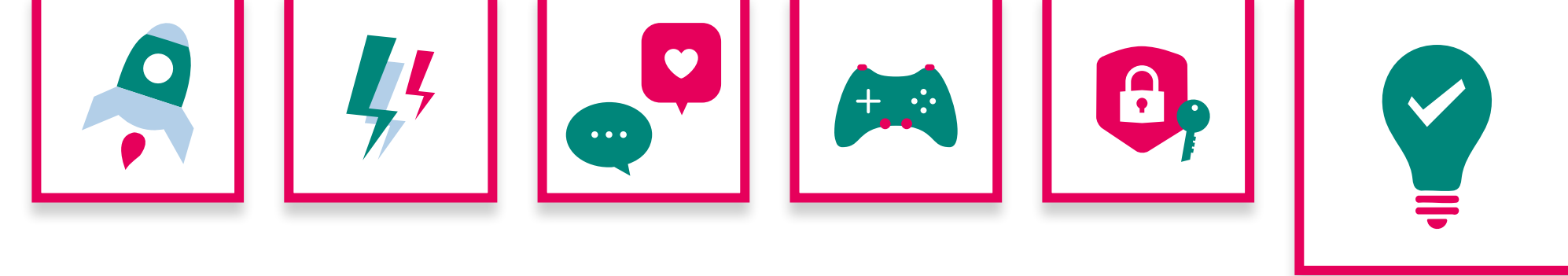
Es ist einfach, jemanden über das Internet zu beleidigen. Ein kurzer böser Satz oder gar nur ein beleidigendes Wort, auf Absenden klicken und schon ist deine Nachricht im Netz unterwegs zur Zielperson. Es ist nicht einfach zu spüren, wie sich die andere Person nach dem Post im Internet fühlt. Wahrscheinlich willst du auch nicht beleidigt oder gedisst werden, schon gar nicht über das Internet. Andere Leute zu beleidigen und dadurch traurig zu machen, solltest du ver- meiden. Es gibt einen schönen Leitsatz dazu, an dem du dich gut orientieren kannst: „Ich behandle andere Leute so, wie ich auch behandelt werden will!“

7. Ich achte darauf, welche Bilder ich poste

Ein Bild zu posten geht ganz schnell – und das Internet ver- gisst nie. Somit wird jedes Bild, das du zum Beispiel in ei- nem sozialen Netzwerk postest, wahrscheinlich nie wieder aus dem Internet verschwinden. Vielleicht macht eine ande- re Person einen Screenshot von deinem Bild und postet es in andere Netzwerke, in denen du nicht chattest. Daher ist es immer wichtig, dass dir bewusst ist, welche Bilder du über dich oder andere Personen postest. Häufig können Bilder bei anderen Personen auch Scham oder Neid auslösen. Die- se Posts können sehr schnell eine Grundlage für Mobbing bilden.

10. In sozialen Netzwerken bearbeite ich zuerst die Einstel- lungen zur Privatsphäre

Du freust dich, denn du kannst oder darfst eine neue App zum Spielen oder ein neues soziales Netzwerk auf deinem Handy installieren. Meist ist die App schnell heruntergela- den, der Account rasch erstellt und du meinst: Los geht's! HALT! Was sogar Erwachsene oftmals vergessen, darfst du nicht vergessen: Die Einstellungen zur Privatsphäre müs- sen noch vor dem Spielen oder vor dem Chatten richtig ein- gestellt werden. Machst du das nicht und spielst ohne den Schutz deiner Privatsphäre, kann dich jede Spieler:in oder Nutzer:in deines neuen sozialen Netzwerks sehen und so- mit auch deine Posts und auch die Bilder und Filme, die du online stellst, betrachten. Damit fremde Personen dich nicht einfach über das Internet ansprechen oder deine Bilder se- hen und bewerten, solltest du dir direkt nach der Installa- tion der App die Einstellungen zur Privatsphäre vornehmen. Es ist dir sicher selbst wichtig, dass nur Freund:innen dich bei Spielen treffen können und deine Bilder ebenfalls nur Freund:innen zu Gesicht bekommen.



6. WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

13. Ich zeige meinen Eltern, was ich spiele

Endlich ist das neue Spiel als App für dein Handy oder als Programm für deine Spielekonsole verfügbar und du kaufst es dir und installierst es. Los geht's, endlich zocken! Häufig wissen deine Eltern nicht, welche Spiele du spielst, und sind sehr verunsichert. Verunsichert deswegen, weil sie nicht wissen, was in dem Spiel passiert und wie es dir damit geht. Nicht ohne Grund gibt es Altersbeschränkungen für Spiele. Spreche daher mit deinen Eltern darüber, welche Spiele du spielen möchtest und ob sie schon für dich geeignet sind.

15. Bei den Hausaufgaben und in der Nacht lege ich mein Handy weg

Vielleicht hast du auch manchmal dein Handy neben dir auf dem Tisch bei den Hausaufgaben liegen. Vielleicht steht die nächste Arbeit an und du willst für sie lernen. Um sich bestens konzentrieren zu können, ist ein störungsfreies Umfeld wichtig. Jedes Mal, wenn sich dein Handy beim Lernen zum Beispiel mit einer Nachricht über WhatsApp meldet, wirst du aus deiner Konzentration gerissen und dein Gehirn bekommt keine Möglichkeit, das gerade Gelernte richtig zu speichern. Das Gehirn benötigt auch nach dem Lernen noch eine halbe Stunde Zeit, um das Gelernte richtig speichern zu können. Medienkonsum in Form von Chatten, Zocken oder dem Schauen von Filmen ist in dieser Zeit nicht hilfreich. Für Lernpausen bietet sich eher an, Sport zu treiben, etwas Heiteres zu lesen oder Musik zu hören.

Auch in der Nacht hat das Handy einen negativen Einfluss auf uns. Einerseits helfen eintreffende Nachrichten nicht beim Einschlafen und auch das Schauen auf das Handy kurz vorm Schlafengehen regt unser Gehirn an, sodass wir schlechter zur Ruhe kommen. Am besten stellst du eine Regel auf, vielleicht sogar gemeinsam mit deinen Eltern, wann das Handy zu Hause genutzt werden darf und wann nicht.

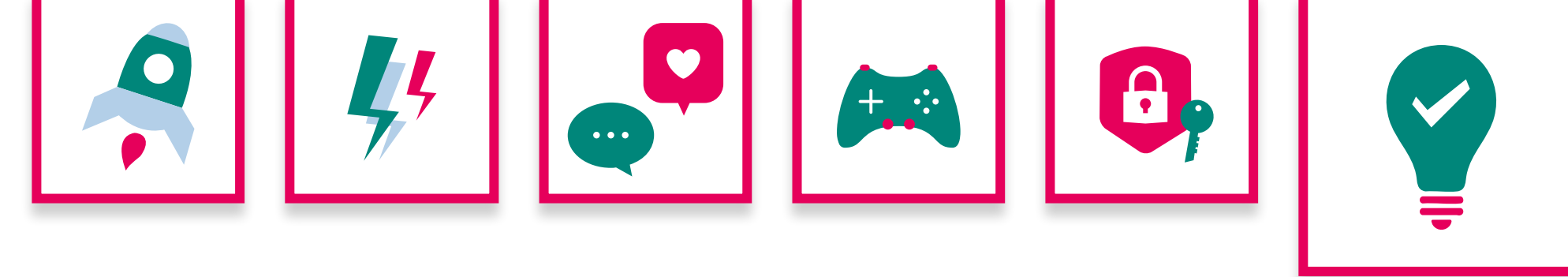
14. Ich bin fit im Umgang mit dem Internet

Die Entwicklungen von Apps, von Programmen am Computer und die des Internets selbst sind rasend schnell. Häufig bekommen wir viele Dinge gar nicht mit. Daher ist es wichtig, dass du stets weißt, wie die Programme funktionieren, die du nutzt. Wichtig ist auch, aufmerksam zu sein, wenn sich plötzlich etwas in deinem Umfeld ändert. Daher sei stets fit im Umgang mit dem Internet.

16. Ich spiele nur Spiele, die für mein Alter geeignet sind

Der Reiz, jenes neue Spiel zu spielen, das gerade herausgekommen ist oder das viele deiner Freunde spielen, ist groß. Nicht jedes Spiel, das du gern spielen möchtest, ist für dein Alter geeignet. In vielen Spielen kommen gewaltverherrlichende Szenen vor, die Kinder oder Jugendliche noch nicht richtig verarbeiten können. Zudem haben viele Spiele ein hohes Suchtpotenzial, weil sie während des Spielens fortlaufend neue Anreize schaffen oder so aufgebaut sind, dass Spielende sie wiederholt spielen möchten. Daher ist es ratsam, dass du nur Spiele spielst, die für dein Alter geeignet sind. Am besten sprichst du auch mit deinen Eltern darüber.





DER SCHUTZRAUM-PODCAST: ›UNSERE DIGITALE ZUKUNFT‹

In diesem Podcast geht es um Medienkompetenz und unsere digitale Zukunft. ›**Kinder fair und sicher im Internet**‹ ist unser Leitsatz und beschreibt das übergeordnete Programm unserer Arbeit.

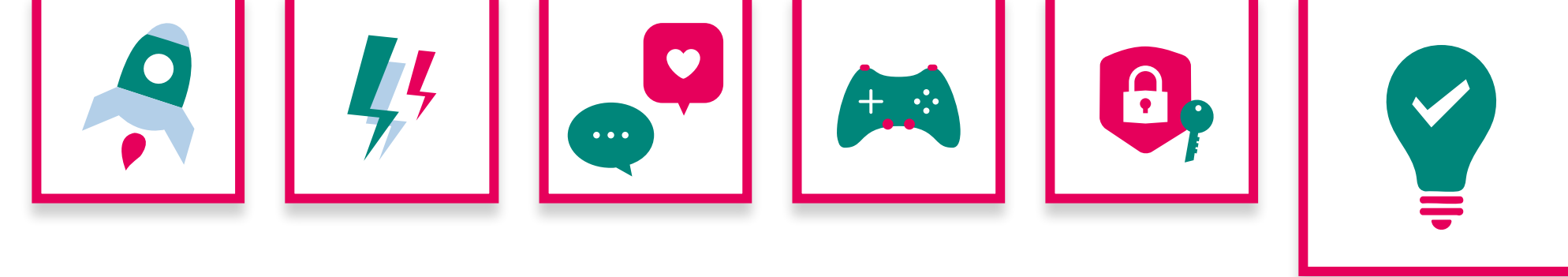
Wir steigern das Bewusstsein für einen fairen, freundlichen und sicheren Umgang mit dem Internet, mit dem Augenmerk, das Wohl von Kindern und Jugendlichen zu schützen. Zusätzlich gehen wir neuen digitalen Herausforderungen auf den Grund und versuchen sie zu verstehen und bewerten sie.



WIR HABEN WICHTIGE THEMEN FÜR EUCH - HÖRT MAL REIN

- [spotify](#)
- [podigee](#)
- [apple podcasts](#)





WICHTIGE LINKS WEITERER ORGANISATIONEN FÜR ELTERN UND PÄDAGOG:INNEN

→ www.schau-hin.info

Interessante und umfassende Informationen zur Medienerziehung. Es sind auch Hilfen zu Spielsucht zu finden. Hier kannst Du auch Dein Medienwissen unter Beweis stellen

→ www.klicksafe.de

Auf Zielgruppen gerichtete Informationen für Kinder, Jugendliche, Eltern u. a. über Sicherheit und Entwicklung

→ www.internet-abc.de

Spielerischer, werbefreier Ratgeber rund um das Internet mit einem Bereich für Eltern und einem für Kinder

→ www.seitenstark.de

Informationen für Eltern und Kinder rund um das Internet. Bewertungen von kindgerechten Internetangeboten.

→ www.sicherheit-macht-schule.de

Eine Initiative von Microsoft für Eltern und Lehrkräfte zum Thema Medienkompetenz, auch für höhere Jahrgangsstufen

→ www.bsi.bund.de

Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI) bietet umfassende Informationen rund um die Sicherheit im Netz, am PC etc.

→ www.handysektor.de

ein Ratgeber über Sicherheit in mobilen Netzen

→ www.juuuport.de

Initiative gegen Cybermobbing mit Soforthilfe für Kinder und Jugendliche

→ www.jugendschutz.net

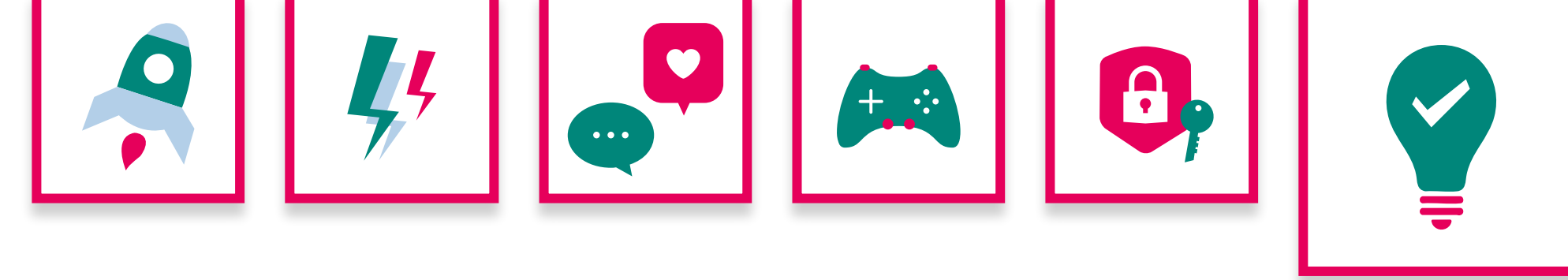
jugendschutz.net recherchiert seit Jahren Risiken und Schutzmöglichkeiten im Internet. Um Eltern bei der Medienerziehung zu unterstützen, gibt jugendschutz.net diese Erfahrungen in praxisnahen Hilfestellungen weiter.

→ www.jugendschutzprogramm.de

Ratgeber für Sicherheitseinstellungen auf dem Smartphone und Tablet

→ www.nummergegenkummer.de

Beratung für Kinder und Jugendliche, Nummergegenkummer: 116111



INTERNETSEITEN FÜR KINDER

GEEIGNETE STARTSEITEN

- www.internet-abc.de
- www.helles-koepfchen.de
- www.blinde-kuh.de
- www.internauten.de

GEEIGNETE SUCHMASCHINEN

- www.fragfinn.de
- www.helles-koepfchen.de

WAS IST DAS INTERNET?

- www.internauten.de
- www.internet-abc.de
- www.toggo.de

KINDGERECHTE CHATRÄUME

- www.tivi.de
- www.kindersache.de

KINDERNACHRICHTEN UND POLITIK

- www.tivi.de
- www.hanisauland.de
- www.kindersache.de

INTERNETFÜHRERSCHEIN FÜR KINDER

- www.internet-abc.de



IMPRESSUM

Stand: April 2025

© Alle Rechte vorbehalten. Diese Broschüre und Teile dieser Broschüre dürfen nicht vervielfältigt, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form übertragen werden ohne die schriftliche Genehmigung des Herausgebers SMK Schutzraum Medienkompetenz gGmbH.

Fotorechtshinweise:

Illustrationen: BRO Vector – istockphoto.com

S. 29: www.brand.supercell.com/document/481#/-/brawl-stars/files

S. 30 – 32: Freepik.com

Layout :

www.tabea-linder.de

Hinweis:

Diese Broschüre enthält Links zu Websites Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der angegebenen Internetseiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.

*Danke für
Deine Aufmerksamkeit.*

**DU FINDEST UNSERE ARBEIT
GUT UND DU MÖCHTEST UNS
UNTERSTÜTZEN?**



**DEINE MEINUNG IST UNS
WICHTIG. FÜR ANREGUNGEN
SCHREIB UNS GERNE!**



**SMK Schutzraum
Medienkompetenz gGmbH**

info@schutzraum-medienkompetenz.de

www.schutzraum-medienkompetenz.de

www.instagram.com/schutzraum_medienkompetenz/

Spendenkonto:

GLS Bank – DE79 4306 0967 1278 1262 01


schutzraum®
MEDIENKOMPETENZ INTERNET