

Eine Methodensammlung von **DIGITAL – voll normal?!** Präventionsprojekt Computer- und Medienabhängigkeit.

Sehr geehrte Damen und Herren,

die hier zur Verfügung gestellten Methoden sind als Teil unserer Projekttag und Workshops im Kontext Schule erprobt und ideal für den Präsenzunterricht, aber auch für das „Homeschooling“ geeignet. Wir empfehlen sie für den Einsatz im Grundschulbereich ab Klasse 4.

Sollten die Methoden in der Homeschooling Variante durchgeführt werden, braucht es keine aktive Begleitung durch die Lehrkraft. Es reichen die Arbeitsmaterialien für die Schülerinnen und Schüler (Siehe Arbeitsblätter: Schülerinnen und Schüler). Inwiefern das Nachbereiten der Ergebnisse von Schülerinnen und Schülern möglich ist liegt in der Hand der einzelnen Lehrkraft und den gegebenen Bedingungen. Dies ist jedoch wünschenswert (siehe hierzu die Anregungen in dieser Handreichung).

- **Tip:** Auf unserer Webseite www.digitalvollnormal.de finden Sie viele Informationen rund um die digitale Welt:

Broschüren (<https://digitalvollnormal.de/broschueren/>)

Videos & Podcasts (<https://digitalvollnormal.de/selbstversuch-mobile-games/>)

Linktipps (<https://digitalvollnormal.de/linktipps/>)

Viel Spaß beim Einsatz der Materialien wünscht
das Team von DIGITAL – voll normal?!



Methode 1: Avatare

Ziel: Mit Schülerinnen und Schülern über die Faszination von Computerspielen, sozialen Netzwerken und die Nutzung anderer digitaler Medien sprechen. Zusatzaufgabe: über positive und negative Aspekte des Internets austauschen.

Material: In der Anlage¹ finden Sie eine Anleitung zur Avatar Aufgabe, eine Schreibvorlage auf der die Schülerinnen und Schüler eine Geschichte zu ihrem Avatar schreiben können. Außerdem finden Sie dort 5 **Malvorlagen** (Roboter, Pferd, Mann, Frau, ein leeres Tablet), auf denen die Schülerinnen und Schüler ihrer Kreativität freien Lauf lassen können. Sollte der Zugang zu Internet / Drucker im Homeschooling erschwert sein, können die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe ein leeres **weißes Papier** nutzen. Außerdem brauchen sie zur Bearbeitung der Aufgabe **Buntstifte oder Filzstifte**.

Zum Ausdrucken: S. 7 = Anleitung der Aufgabe, S. 8 Schreibvorlage Geschichte, S. 9-13 Malvorlagen

Zeitlicher Rahmen: ca. 20 Minuten für das Zeichnen der Avatare + 10 Minuten für das Vorstellen und Besprechen einiger Avatare

Aufgabe: Ausgestattet mit Stift und Papier haben die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe ihre eigene Computerspielwelt, in der sie selbst gerne spielen würden, zu erschaffen. Neben der Traumspielwelt braucht es natürlich auch einen Avatar, d.h. eine Spielfigur, der/ die einen durch diese Welt begleitet. Sowohl die Spielwelt als auch der Avatar sollen dabei mit so vielen Details ausgeschmückt werden, wie es die Fantasie zulässt. Fragen an die Schülerinnen und Schüler: *Welche Aufgabe hat der Avatar in der Spielwelt? Welche besonderen Fähigkeiten hat er? Hat der Avatar einen Nick Name (selbst gewähltes Pseudonym, unter dem jemand im Internet auftritt)? Und welche Altersfreigabe erhält das Spiel?* (siehe dazu auch die Arbeitsblätter für Schülerinnen und Schüler). Bei der Gestaltung sollen die Schülerinnen und Schüler auf viele eigene Ideen kommen und sich zwar von bereits vorhandenen Computerspielen inspirieren lassen, diese aber nicht maßgeblich als Vorlage nehmen oder gar komplett kopieren.








Hinweis: Für diese Aufgabe ist es nicht zwingend notwendig, dass die Kinder eine Computerspielwelt erschaffen, schließlich gibt es auch andere digitale Medien. Sie können ebenfalls Apps wie die sozialen Netzwerke (TikTok, Instagram) oder Musik-/ Videostreamingdienste (Spotify, Netflix) gestalten.

Homeschooling: Wenn die Schülerinnen und Schüler mit dem Malen fertig sind, können sie sich zu ihrer Spielewelt und dem Avatar eine kurze Geschichte ausdenken und diese aufschreiben. Anleitende Fragen zur Bearbeitung dieser Aufgabe finden die Schülerinnen und Schüler auf dem Arbeitsblatt.

Hinweis: Das Schreiben der Geschichte eignet sich auch ergänzend für den **Präsenzunterricht.**

Präsenzunterricht: Wenn die Schülerinnen und Schüler mit dem Malen fertig sind, können einzelne Schülerinnen und Schüler ihr Werk der Klasse präsentieren und erklären, wie ihre Spielewelt aufgebaut ist. Hier bietet es sich an die oben genannten Fragen erneut mit den Kindern durzugehen.

Weitere anleitende Fragen könnten sein:

-  Was gefällt dir an dem Abenteuer, das dein Avatar durchlebt besonders?
-  Welche Belohnungen gibt es in deinem Spiel?
-  Was macht dir am Computerspielen Spaß? (oder dem Konsolenspielen/ Spielen am Smartphone etc.)
-  Wie fühlst du dich, wenn du etwas im Spiel gewinnst? Wie wenn du etwas verlierst oder scheiterst?
-  Welche digitalen Medien machen dir sonst noch Spaß?
(bspw. soziale Netzwerke wie TikTok → Apps wie Stop Motion*)
-  Welche Möglichkeiten kennst du etwas Kreatives mit digitalen Medien zu schaffen?
Oder: Hast du schon mal etwas mithilfe des Smartphones / Tablets / PC's gebastelt, gemalt oder experimentiert?
-  Was hast du durch diese Aufgabe gelernt?



*Stop Motion ist eine App mit der eine Illusion von Bewegung erzeugt wird, indem einzelne Bilder von unbewegten Motiven aufgenommen und aneinandergereiht werden.

➔ **Tipp:** Auf der Webseite: <https://digitalvollnormal.de/linktipps/> finden Sie viele spannende Internetseiten mit Anregungen für die kreative Nutzung digitaler Medien für Kinder.

Zusatzaufgabe: Es bietet sich ggf. an, diese Aufgabe weiter zu fassen und in einem allgemeinen Rahmen über positive / negative Aspekte des Internets zu sprechen.

Zeitlicher Rahmen: ca. 15 Minuten für das Zusammentragen und kurze Besprechen der Punkte.

Aufgabe: Tragen Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern zusammen, was beim Computerspielen und Nutzen sozialer Netzwerke Spaß macht. Die Schülerinnen und Schüler können sich hierbei an der Spielewelt ihrer Avatare oder an Spielen, die sie selbst gern spielen, orientieren. Wie fühlen sie sich, wenn sie Belohnungen/ Likes bekommen?
Was kann im Internet aber auch unguete Gefühle hervorrufen?

| Was macht Spaß am Computerspielen und Nutzen sozialer Netzwerke?  | Was macht unguete Gefühle?  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • selbst bauen / kreativ sein • Besser / leichter als das echte Leben • Man kann mit und gegen Andere (Freunde und fremde Personen) spielen • Es gibt Belohnungen, wenn man besser wird • Schöne Fantasiewelten, in denen man Abenteuer erleben kann • Es gibt unbegrenzte Möglichkeiten <p>Likes → das Internet kann dafür sorgen, dass man bessere/ gute Gefühle bekommt</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Hacker (oder Profilklaue) bei Spielen und in Netzwerken • Verletzung der Privatsphäre/ Fragen nach privaten Informationen wie Name, Alter, Adresse, Schule, ... • Viren (z.B. über einen Link per WhatsApp verschickt, versteckt in einem Gewinnspiel) • Schulden (wenn man zu viel Geld für InApp-Käufe ausgibt, um bspw. in einem Spiel besonders gut zu sein) • Kopfschmerzen (weil man zu viel gespielt hat) • Cybermobbing (wichtig dabei: an Vertrauenspersonen wenden!, auch wenn man selbst nicht betroffen ist, es aber beobachtet) • Fake News (Informationen, die nicht stimmen, die einem aber Angst machen können) • Fremde Personen (i.S.v. Menschen im Internet, die sich für Jemanden ausgeben, der sie nicht sind, bspw. Erwachsene geben sich als jüngere Personen aus, um ein Treffen zu arrangieren; auch hier: an Vertrauenspersonen wenden, wenn sich jemand mit einem treffen möchte und man kennt die Person im realen Leben nicht) • Kettenbriefe (die einem Angst machen können und die man am besten nicht an andere weiter sendet) <p>Zu viel Medien nutzen/ zu viel Zeit damit verbringen → Sucht?</p> |

2. Quiz

Material: Stifte, Smartboard (<https://digitalvollnormal.de/quiz-fuer-kids/>) oder Arbeitsblätter aus Anlage² (Quiz, Lösungsschablone, reflektive Fragen)

Zum Ausdrucken: S. 14-15: Quiz, S. 16 – 18: Lösungsschablone, S. 19: reflektive Fragen zum Quiz

Zeitlicher Rahmen: ca. 20 Minuten




Aufgabe: Auf unserer Webseite finden Sie ein Quiz indem die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen rund um die digitale Welt unter Beweis stellen können.

Sie finden das Quiz unter: <https://digitalvollnormal.de/quiz-fuer-kids/> oder, wenn Sie in der Suchmaschine nach „digital voll normal“ suchen und dann folgendem Pfad folgen:

Startseite → auf der Startseite auf das Bild mit dem Jungen und seinen Laptop klicken.

Präsenzunterricht: Besuchen Sie mit dem Smartboard unsere Internetseite und öffnen Sie das Quiz, so dass es für die ganze Klasse sichtbar ist. Die Schülerinnen und Schüler brauchen für diese Aufgabe lediglich ihren Daumen. Wenn sie der Aussage zustimmen gibt's einen Daumen hoch, wenn nicht dann runter. So erhalten Sie als Lehrkraft ein Stimmungsbild der Antworten. Falls es nicht möglich ist, das Quiz mit dem Smartboard aufzurufen, finden Sie in Anlage⁵ das Quiz zum Ausdrucken, in Anlage⁶ eine Lösungsschablone für die Lehrkraft Die Methode zur Auswertung der Antworten bleibt gleich.

Anleitende Fragen nach dem Quiz könnten sein:

-  Was war neu für euch?
-  Welche Info hat euch überrascht? Warum?
-  Was fandet ihr so spannend, dass ihr davon eurer Familien und Freunden erzählen werdet?

Homeschooling: Die Schülerinnen und Schüler beantworten das Quiz über die Webseite (<https://digitalvollnormal.de/quiz-fuer-kids/>) oder mit Hilfe der Arbeitsblätter und beantworten im Anschluss auf dem Arbeitsblatt ein paar reflexive Fragen dazu.

3. Kontakt



DIGITAL – voll normal?!
Präventionsprojekt Computer- und
Medienabhängigkeit
Caritasverband für das Erzbistum
Berlin e.V.

Ina Busack und **Dimitrij Müller**

Urbanstraße 70
10967 Berlin

www.digitalvollnormal.de

Falls Sie Fragen oder Anmerkungen haben, kontaktieren Sie uns gern per E-Mail:
digitalvollnormal@caritas-berlin.de. Wir freuen uns über ihr Feedback!

4. Anlage

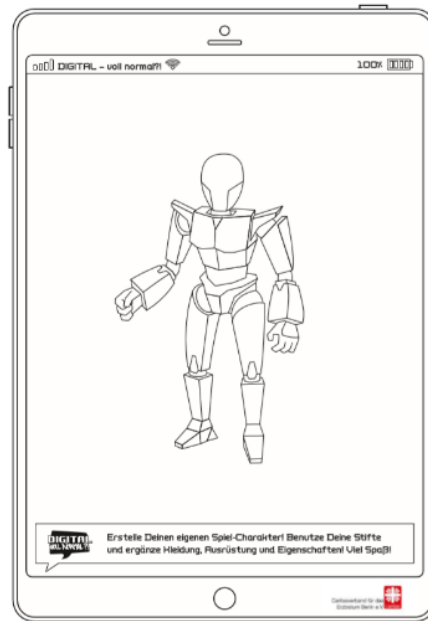
1. Avatare

Hey ich bin Medio und werde dich bei all diesen Aufgaben begleiten.
Aufgepasst: Für diese Aufgabe brauchst du eine Menge Buntstifte und viel Fantasie.
Überlege dir eine Spielfigur, die du selbst gerne in einem Spiel spielen würdest und dazu eine Spielewelt, in der dein Avatar Abenteuer erleben kann. Los geht's!



Wähle eine der Malvorlagen
z.B. den Roboter. Wenn du
Zuhause bist, drucke sie aus.
Die Malvorlagen findest du
weiter unten.

Falls du keinen Drucker hast,
nimm ein weißes Blatt Papier.



Wusstest du
schon?
Ein Avatar ist
eine Spielfigur
in einer
virtuellen Welt.

Bist du schon mit Stift und der Malvorlage / Papier
ausgestattet?

Sehr gut, doch bevor du loslegst überlege dir:

- Welche Aufgabe hat dein Avatar in deiner Spielewelt?
- Wie sieht deine Spielewelt aus?
- Welche besonderen Fähigkeiten hat dein Avatar?
- Wie funktioniert dein Spiel?
- Welche Altersfreigabe bekommt dein Spiel?
- Hat dein Avatar einen Namen?

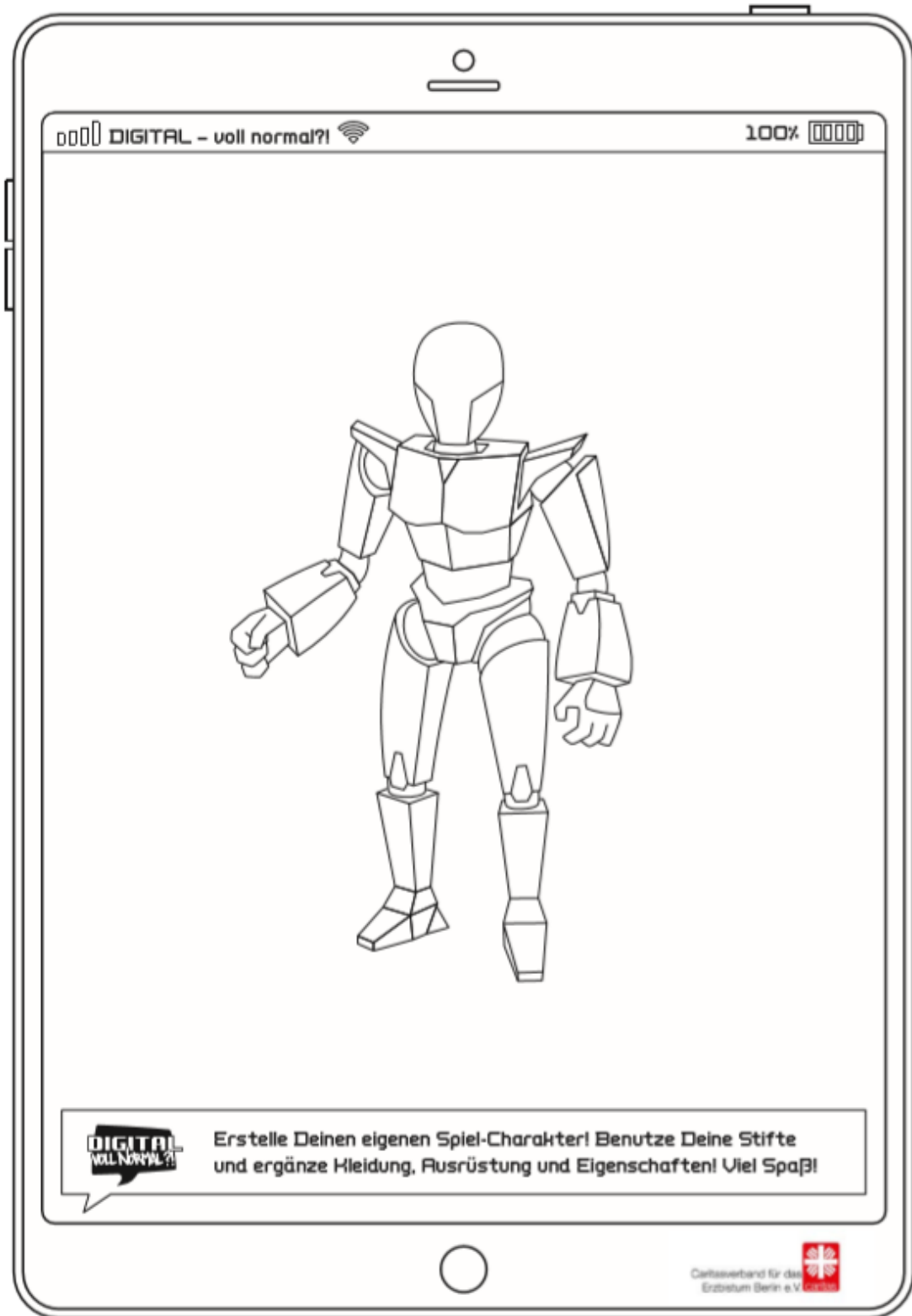
Lass alle diese Überlegungen in dein Werk einfließen.

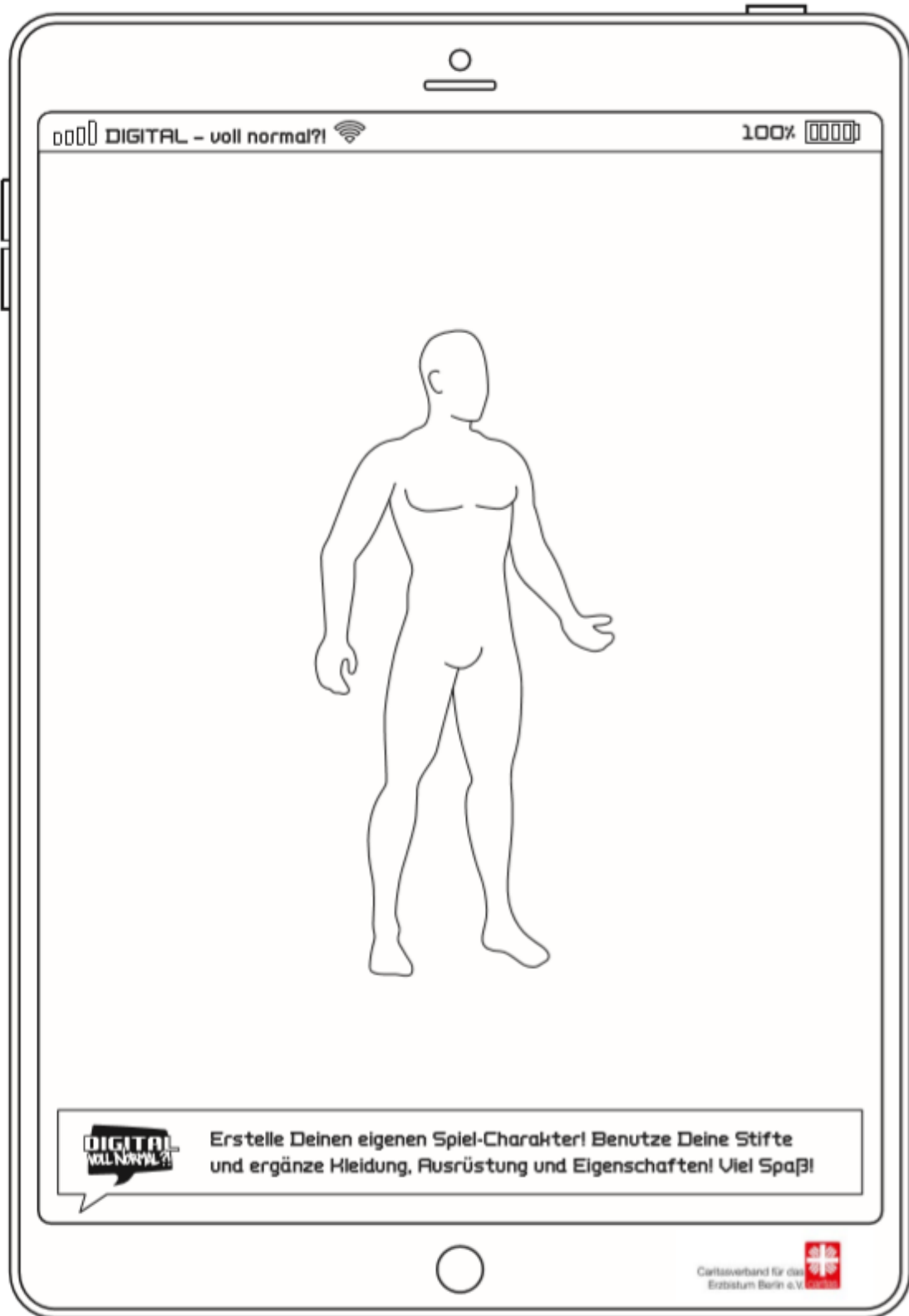


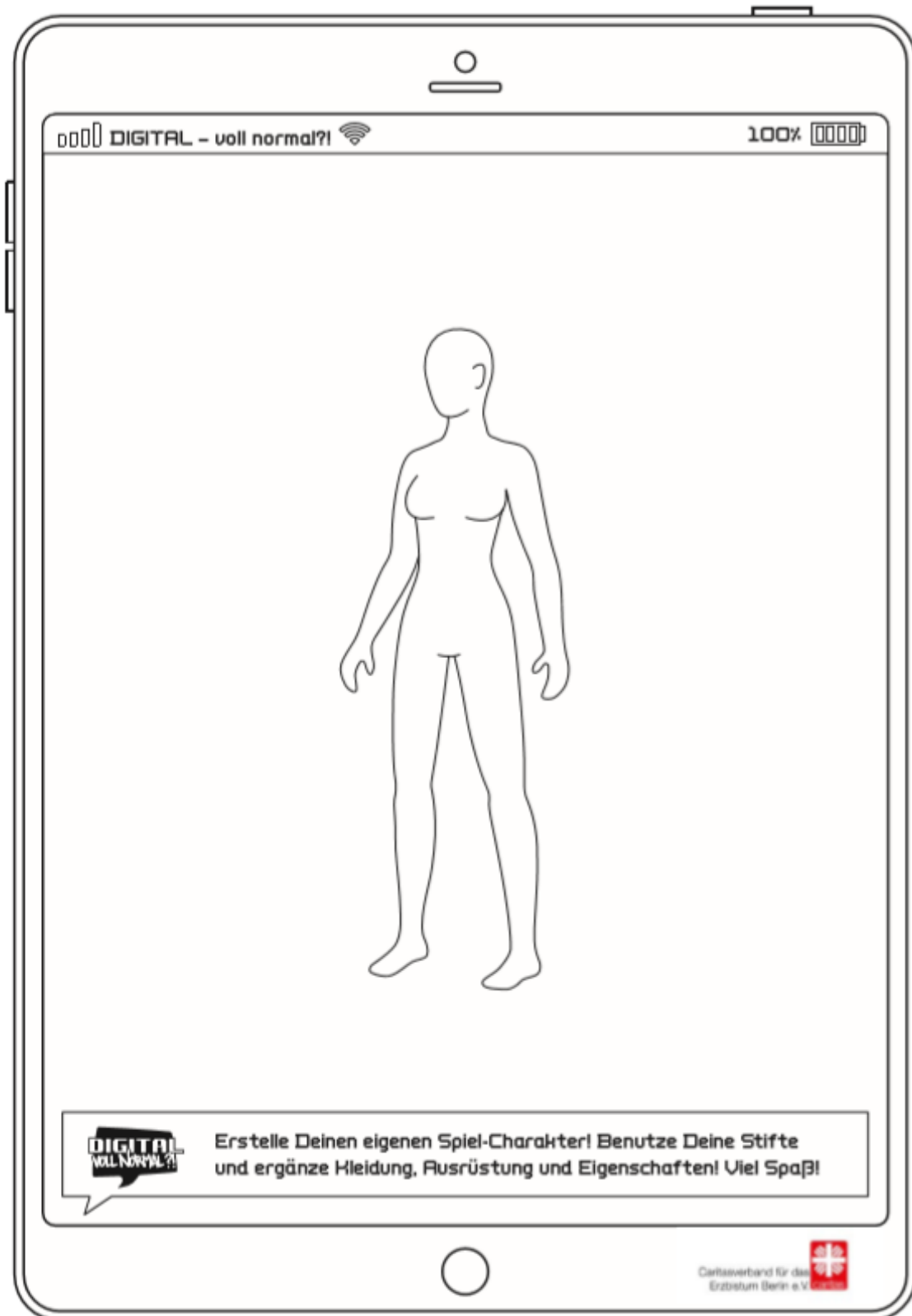


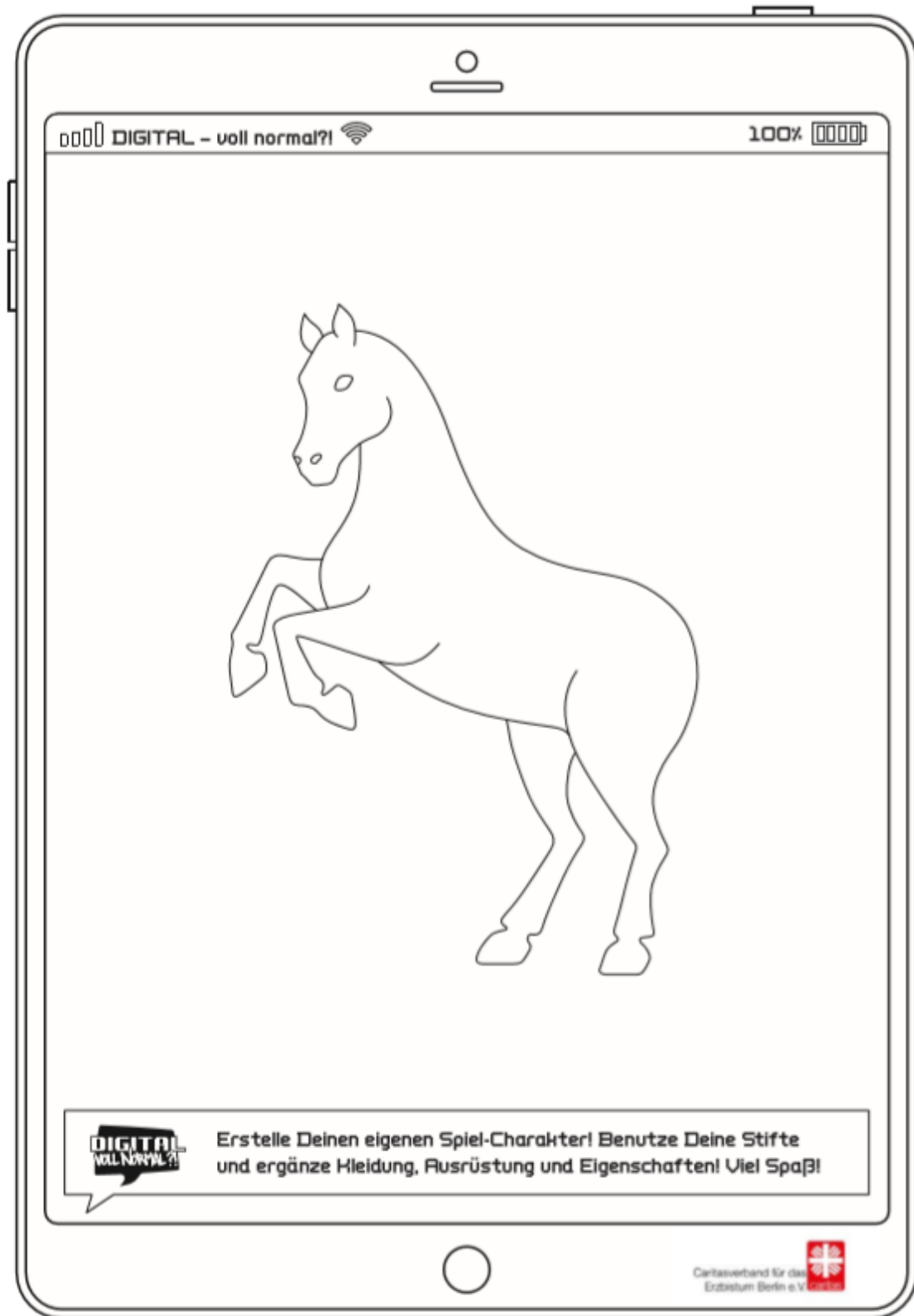
Ich möchte alles über deine Spielwelt und deinen Avatar wissen!
Schreibe mir eine kleine Geschichte darüber. Erzähl mir davon, welche Abenteuer dein Avatar erlebt. Die Fragen zu den Avataren können dir dabei helfen.

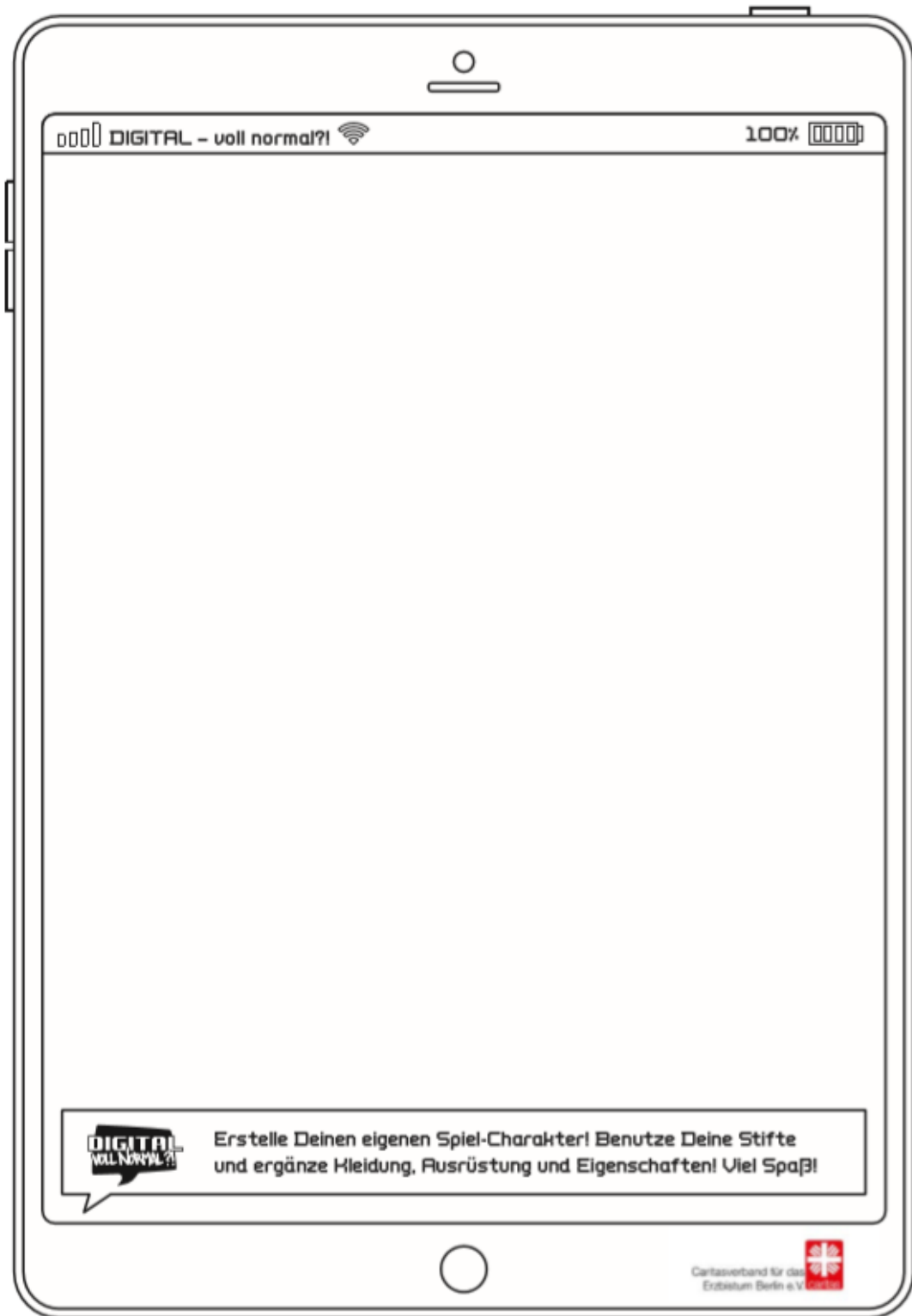












2. Quiz

Teste dein Wissen rund um die digitale Welt. Dieser Wissenstest besteht aus 15 Aussagen.
Viel Erfolg!

| | | Stimmt | Stimmt nicht |
|-----------|--|---------------|-------------------------|
| 1. | Ein Passwort sollte unbedingt etwas mit mir selbst zu tun haben, damit ich es mir gut merken kann. z. B. eine Kombination aus meinem Alter und dem Namen meines Haustieres. | | |
| 2. | Wenn ich zulange vor dem Bildschirm sitze, dann bekomme ich viereckige Augen. | | |
| 3. | Wenn ich Videos bei TikTok hochlade und mein Profil auf privat gestellt ist, dann kann nur ich bestimmen, wer die Videos sehen kann und wer nicht. | | |
| 4. | Leon aus der 4a hat am Strandbad witzige Fotos von seinen Klassenkameraden gemacht und teilt diese Bilder ohne zu Fragen im Internet. Er tut damit etwas Unerlaubtes. | | |
| 5. | Die Top 3 der beliebtesten Internetangebote für Jugendliche 2019 sind: 1. YouTube 2. Snapchat 3. Netflix | | |
| 6. | Ab welchem Alter ein Spiel freigegeben wird entscheidet der Elternrat im Bundestag. | | |
| 7. | Kettenbriefe sollte man immer unbedingt teilen. | | |
| 8. | Wenn YouTuberinnen YouTuber in ihrem Video Werbung machen wollen, dann müssen sie das für jeden gut sichtbar kennzeichnen. | | |

| | | | |
|-----|---|--|--|
| 9. | Wenn mir Jemand einen Link per E-Mail schickt, den ich nicht kenne, sollte ich sofort nachschauen, was sich hinter dem Link verbirgt. | | |
| 10. | Videos auf YouTube und anderen Internetseiten werden vor der Veröffentlichung von einem Amt in Deutschland geprüft. Deshalb ist das Meiste, das hochgeladen und veröffentlicht wird vertrauenswürdig. | | |
| 11. | Werbung im Internet gehört dazu, dagegen kann ich als Nutzerin oder Nutzer Nichts machen. | | |
| 12. | Im Jahr 2019 waren Jugendliche von Montag bis Freitag weniger online als im Jahr 2018. | | |
| 13. | Zu Cybermobbing zählt auch, Gerüchte zu verbreiten. Das ist eine Straftat und kann von Betroffenen bei der Polizei angezeigt werden. | | |
| 14. | Bei Menschen, die an einer Internetsucht leiden, entwickelt sich diese innerhalb von einem Monat. | | |
| 15. | Eine Firewall schützt den Computer vor feindlichen Hackerangriffen oder Viren aus dem Internet. | | |



Naa, was denkst du? Wie viele Aufgaben konntest du richtig beantworten?
Lass uns das gemeinsam checken. Auf der nächsten Seite findest du die Lösungen.

Schau dir die Lösung erst an, wenn du alle Fragen beantwortet hast.
Du willst doch auch herauskriegen, wie viel du schon zum Thema Internet weißt,
oder?

3. Quiz – Lösungen

| | | |
|----|---|--|
| 1. | <p>Ein Passwort sollte unbedingt etwas mit mir selbst zu tun haben, damit ich es mir gut merken kann.</p> <p>z. B. eine Kombination aus meinem Alter und dem Namen meines Haustieres.</p> | <p>Stimmt nicht</p> <p>Am besten ist ein Passwort, dass nichts mit dir selbst zu tun hat. Wenn du ein richtig sicheres Passwort erstellen möchtest dann verwende Zahlen, Groß- und Kleinbuchstaben und Sonderzeichen wie dem „?“ oder dem „#“</p> <p>Wusstest du schon: Die am häufigsten gewählten Passwörter sind: „Passwort“ und „12345678“</p> |
| 2. | <p>Wenn ich zulange vor dem Bildschirm sitze, dann bekomme ich viereckige Augen.</p> | <p>Stimmt nicht</p> <p>Keine Sorge: das ist ein Mythos den man häufig von Eltern zu hören bekommt. Jedoch kann es passieren, dass man Kopf- oder Rückenschmerzen bekommt, wenn man zu lange vor einem Bildschirm sitzt.</p> |
| 3. | <p>Wenn ich Videos bei TikTok hochlade und mein Profil auf privat gestellt ist, dann kann nur ich bestimmen, wer die Videos sehen kann und wer nicht.</p> | <p>Stimmt</p> <p>Ein privates Profil zu haben, bedeutet, dass nur die Personen die du als deine Freunde akzeptierst deine Videos sehen können.</p> <p>Wusstest du schon: Wenn dein Profil auf privat gestellt ist kann dir auch Niemand schreiben mit dem du nicht befreundet bist.</p> |
| 4. | <p>Leon aus der 4a hat am Strandbad witzige Fotos von seinen Klassenkameraden gemacht und teilt diese Bilder ohne zu Fragen im Internet. Er tut damit etwas Unerlaubtes.</p> | <p>Stimmt</p> <p>Bei unter 14-Jährigen müssen die Kinder und deren Eltern um Zustimmung gefragt werden. Bilder und Videos im Internet sind nicht mehr löschar und witzige Fotos schnell auch mal peinlich...</p> |
| 5. | <p>Die Top 3 der beliebtesten Internetangebote für Jugendliche 2019 sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Snapchat 3. Netflix | <p>Stimmt nicht</p> <p>Die Top 3 der beliebtesten Internetangebote für Jugendliche 2019 sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. WhatsApp 3. Instagram |
| 6. | <p>Ab welchem Alter ein Spiel freigegeben wird entscheidet der Elternrat im Bundestag.</p> | <p>Stimmt nicht</p> <p>Für die Altersfreigabe ist die USK zuständig. USK, das heißt Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle- Was für ein Zungenbrecher.</p> <p>Die USK prüft Spiele bevor man sie selbst spielen kann und entscheidet, für welches Alter die Inhalte in Ordnung sind. Ausnahme: Das gilt nicht für Spiele, die nur Online gespielt werden können.</p> <p>Wusstest du schon: Solange ein Spiel noch nicht von der USK eingeschätzt wurde, ist die Altersfreigabe 18 Jahre.</p> |

| | | |
|-----|---|--|
| 7. | Kettenbriefe sollte man immer unbedingt teilen. | <p>Stimmt nicht</p> <p>Kettenbriefe sind für viele nervig und manchmal angsteinflößend. Lösche sie einfach und sage Deinem Freund oder deiner Freundin, dass Du so etwas nicht bekommen möchtest.</p> |
| 8. | Wenn YouTuberinnen YouTuber in ihrem Video Werbung machen wollen, dann müssen sie das für jeden gut sichtbar kennzeichnen. | <p>Stimmt</p> <p>In den Videos in denen Werbung gemacht wird, wird das oft mündlich erwähnt. Zusätzlich muss im Video ein Hinweis eingeblendet werden: meistens ist aber nicht von dem Wort „Werbung“ die Rede, sondern von einer „Produktplatzierung“.</p> |
| 9. | Wenn mir Jemand einen Link per E-Mail schickt, den ich nicht kenne, sollte ich sofort nachschauen, was sich hinter dem Link verbirgt. | <p>Stimmt nicht</p> <p>Wenn du den Absender nicht kennst solltest du auf keinen Fall auf einen fremden Link klicken. Es gibt Viren, die sich auf diesem Weg aktivieren und den Computer angreifen.</p> |
| 10. | Videos auf YouTube und anderen Internetseiten werden vor der Veröffentlichung von einem Amt in Deutschland geprüft. Deshalb ist das Meiste, das hochgeladen und veröffentlicht wird vertrauenswürdig. | <p>Stimmt nicht</p> <p>So ein Amt gibt es leider nicht. Jeder kann im Internet Fake News(=Falschnachrichten) verbreiten, deshalb solltest du immer genau darauf achten, wo und bei wem du dich informierst.</p> |
| 11. | Werbung im Internet gehört dazu, dagegen kann ich als Nutzerin oder Nutzer Nichts machen. | <p>Stimmt nicht</p> <p>Im Internet gibt es einige Programme, mit denen man Werbung blockieren kann, sodass man keine mehr angezeigt bekommt wie z. B. den Add-Blocker.</p> <p>Bestimmte Werbung wie die Produktplatzierungen von Youtuberinnen oder YouTubern kann man damit aber leider nicht blockieren.</p> |
| 12. | Im Jahr 2019 waren Jugendliche von Montag bis Freitag weniger online als im Jahr 2018. | <p>Stimmt</p> <p>Es ist erstaunlich, aber wahr. Laut der JIM-Studie (= Jugend, Information, Medien) waren Jugendliche im Jahr 2019 von Montag bis Freitag 205 Minuten online. Im Jahr 2018 waren es 214 Minuten und im Jahr 2017 sogar 221 Minuten. Aber Achtung! Die Angaben kommen von den Jugendlichen selbst. Wie deren Eltern das wohl einschätzen würden?</p> |
| 13. | Zu Cybermobbing zählt auch, Gerüchte zu verbreiten. Das ist eine Straftat und kann von Betroffenen bei der Polizei angezeigt werden. | <p>Stimmt</p> <p>Cybermobbing kann verschiedene Straftaten beinhalten. Zum Beispiel: Beleidigungen, Peinliche Fotos hochladen und Gerüchte verbreiten, was als üble Nachrede zählt.</p> |

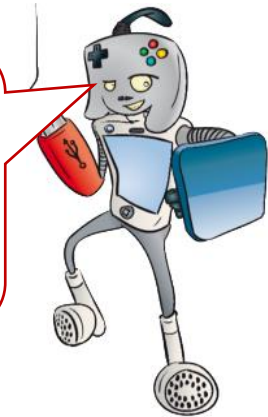
| | | |
|-----|---|--|
| 14. | Bei Menschen, die an einer Internetsucht leiden, entwickelt sich diese innerhalb von einem Monat. | <p>Stimmt nicht</p> <p>Als Internetsucht bezeichnet man ein Verhalten, bei dem das Online sein dazu führt, dass betroffene Personen viele negative Auswirkungen in ihrem Leben haben. Dazu zählen unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freundschaften gehen verloren • Keine anderen Hobbies mehr haben • Die Familie wird vernachlässigt, es kommt immer wieder zu Streit oder sogar zum Kontaktabbruch • an nichts anderes mehr denken können • Die Schule/Ausbildung/Studium wird vernachlässigt und muss abgebrochen werden • immer mehr Zeit mit digitalen Medien verbringen müssen, für nichts anderes mehr Zeit haben und nicht mehr aufhören können digitale Medien zu konsumieren • Gesundheit wird vernachlässigt, etwa durch Mangel an Sport oder die Art der Ernährung <p>Diese negativen Auswirkungen müssen über einen längeren Zeitraum auftreten, allgemein mindestens 1 Jahr lang, damit man von einer Sucht spricht. Aber auch das Auftreten über einen Zeitraum von 3-6 Monaten kann problematisch werden.</p> |
| 15. | Eine Firewall schützt den Computer vor feindlichen Hackerangriffen oder Viren aus dem Internet. | <p>Stimmt</p> <p>Die Firewall sorgt dafür, dass du sicher im Internet surfen kannst. Eine Firewall schützt den Computer vor Gefahren aus dem Netz. Was glaubst du? Was kann dich schützen, nicht Computerspielsüchtig zu werden? Wie sieht deine Firewall aus?</p> |

Quiz

Ich bin gespannt, wie viele Ergebnisse du richtig hast. Trage es hier ein: __ /15

Erzähle mir doch:

- Was war neu für dich?
- Was hat dich überrascht?



Und jetzt? Ist doch klar! Teste das Wissen von deiner Familie und deinen Freunden. Viel Spaß dabei