



Spielanleitung MS

COHACO · Game
Computer, Handy & Co.



Inhalt

1	Intro, Inhalt	3
2	Symbole	4
3	Spielanleitung, Go	5
4	Forum	6
5	Quiz-Karten	10
6	Aktiv-Karten	14

Intro

Herzlich willkommen in der digitalen Welt und dem COHACO-GAME.

Sie haben ein Spiel vor sich, das vor allem zum Diskutieren und Hinterfragen anregen soll. Dabei spielt es keine Rolle, wie gut sich die Spielerinnen und Spieler in der Welt der digitalen Medien schon auskennen. Es bietet Ihnen auch Gelegenheit herauszufinden, wer wo steht.

Das Spiel wird als Vorbereitung des Moduls in der Klasse gespielt und von der Klassenlehrperson moderiert. Falls die Möglichkeit besteht, das Spiel in zwei Gruppen mit zwei Lehrpersonen (SHP, SSA; Teamteaching, Job-Sharing, etc.) zu spielen, umso besser. Je kleiner die Gruppen, desto angeregter sind in der Regel die Diskussionen. Wir empfehlen – wenn möglich – sogar die Aufteilung nach Geschlechtern.

Anhand verschiedener Fragen und Ausgangslagen werden die Schülerinnen und Schüler angeregt, sich über ihr eigenes Verhalten und über Problemlösemöglichkeiten Gedanken zu machen, sowie Meinungen auszutauschen. Dabei geht es insbesondere bei den „FORUM-Diskussionen“ darum, Lösungsansätze für Situationen, in denen man zwischen mehreren unangenehmen Möglichkeiten entscheiden muss und deren Vor- und Nachteile zu diskutieren. Die Beispiele sind so oder ähnlich den Mädchen und Jungen wirklich passiert. Sie sind aber abgeändert, damit man niemanden erkennen kann. Die Namen sind frei erfunden.

Im Spiel können mit richtigen Antworten Punkte gesammelt werden, das macht aber nur Sinn, wenn in zwei Gruppen gespielt wird, möglich ist aber auch ein Vergleich mit einer anderen Klasse.

COHACO-Game Material

- 1 Spielfigur
- 1 Würfel
- Notizzettel und Schreiber
- Schokolade in der Grösse von z.B. Smarties oder M&Ms und in der Grösse von z.B. Lindorkugeln
- „Spielbrett“ im A3 Format farbig ausdrucken, pro Gruppe eine
- Pro Gruppe eine Spielanleitung – die einzelnen „Karten“ werden direkt aus der Spielanleitung vorgelesen.

Symbole



Start / Ziel
Hier starten



Geht ein, zwei oder drei
Felder vor oder zurück



Forum-Karte
Situation – Diskussion – Lösungen



nochmals würfeln



Quiz-Karte
Fragen – Behauptungen – Antworten



Zurück zum Start
Go-Karte ziehen



Aktiv-Karte
Auftrag – Ausführung – Erklärung

Spieleanleitung

Machen Sie im Voraus ihre Gruppe nochmals darauf aufmerksam, dass es in diesem Spiel nicht um den Vergleich innerhalb der Klasse geht, wer z.B. schon wieviel Zeit mit welchem Gerät verbringt oder nicht, wer schon was darf und was nicht. Bei den einen Kindern ist das mehr, bei den anderen weniger, weil die Eltern auch unterschiedlich viel erlauben.

Die Fragen / Aufgaben werden einfach von der Spielleiter:in aus der Spieleanleitung vorgelesen. Natürlich können auch Spielkarten gebastelt werden – dann werden diese in 3 Stapeln (Forum, Quiz, Aktiv) verdeckt und in der nummerierten Reihenfolge auf den Tisch gelegt. Zusätzlich gibt es eine einzelne „Go-Karte“. Die ganze Gruppe spielt mit der gleichen Spielfigur. Die erste Person würfelt, fährt mit der Spielfigur die gewürfelte Zahl und handelt gemäss Symbol. Entweder liest die Spielleiter:in aus der Spieleanleitung vor oder die oberste Karte des entsprechenden Stapels wird von der Spieler:in vorgelesen.

Auf manchen Karten stehen mehrere Fragen. Es empfiehlt sich immer erst eine Frage vorzulesen, zu besprechen und dann erst die nächste Frage zu behandeln.

Je nach Zeit und Spieltempo werden nicht alle Karten besprochen. Wir empfehlen für das Spiel eine Unterrichtslektion einzuplanen. Die Reihenfolge ist an den Inhalt des Moduls angepasst und soll für diesen Zweck so beibehalten werden.

Wenn zwei Gruppen spielen, werden am Schluss die Punktzahlen verglichen und die Gewinner:innen erhalten z.B. pro Person je eine grosse Schokokugel, die Verlierer:innen eine kleine Schokokugel. Das Sammeln von Punkten erhöht den Spielcharakter, obwohl es in erster Linie um die Diskussion über Werte, Haltungen und Einstellungen geht.

Offene Fragen können auf Notizzetteln notiert und mit den Referenten:innen am CoHaCo-Einsatz besprochen werden.

Go

Montagsmaler

3 Minuten Montagsmaler mit Wörtern zum Thema passend.

Jeder erratene Begriff gibt 1 Punkt. Das Kind, das auf Go gekommen ist malt.

Begriffe

Smartphone, Wecker, Bett, Fernseher, Computer, Polizei, Live-Stream, YouTube
Kopfhörer, Tastatur, Instagram, Like, Verbrecher

Forum

1

Euch wird ein Video auf das Handy geschickt auf dem zu sehen ist, wie Sven, ein Schüler aus der Parallelklasse, zusammengeschlagen wird.

Was macht ihr mit dem Video?

Was könnte Sven helfen?

- Mit dem Speichern oder Weiterleiten von realen Gewaltdarstellungen, z.B. „Happy-Slapping Videos“ macht man sich strafbar. Manchmal macht es dennoch Sinn, den Clip als Beweis zu behalten. Dann muss er aber unmittelbar danach einer erwachsenen Person oder der Polizei gezeigt werden. Für Sven ist wichtig zu wissen, dass auch andere hinter ihm stehen und solche Filme nicht befürworten.

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- Der Besitz, das Weitersenden von Videos mit Gewaltdarstellungen (real oder fake) ist strafbar
- Das Video löschen, nicht weiterverbreiten, wenn behalten dann unmittelbar einer erwachsenen Person zeigen
- Sven zeigen, dass man solche Filme nicht befürwortet und auf seiner Seite steht. Angebot machen, ihm zuzuhören oder zusammen mit einer erwachsenen Person über weitere Schritte und Hilfe auszutauschen

2

Kolleginnen spielen „Wahrheit oder Tat“. Julia möchte nicht mitmachen.

Kollegen von Marco wollen einen brutalen Film anschauen. Marco möchte sich den aber nicht ansehen.

Was kann man tun, wenn man sich in einer Situation nicht wohl fühlt und nicht mitmachen will?

- *Du bist okay, ich bin okay* – dieser Satz macht es einfach, aus einer Situation herauszukommen. Erkläre „Du möchtest das – ich möchte das nicht, ich akzeptiere deinen Weg, bitte dich aber auch meinen zu akzeptieren (RESPEKT).“
- Lieber ein Weichei dafür ein gutes Gewissen und gesunder Schlaf, als ein ungutes Gefühl in einer Gruppe zu haben.

Jeweils 1 Punkt für (maximal 2 Punkte):

- **Nein sagen – auch wenn das Mut braucht.**
- **Du alleine weisst, was dir gut tut. Steh dazu, sei ehrlich und lass dich nicht zu Ausreden hinreissen.**

3

Rafael lebt mit seiner Mutter und ihrem neuen Freund zusammen. Rafael ist froh, dass er ihm bei den Hausaufgaben hilft und ihm ab und zu Geld schenkt. Eigentlich mag er den Freund der Mutter sehr, aber manchmal kommt er ihm sehr nahe und berührt ihn sogar an intimen Stellen. Kürzlich zeigte er Rafael am PC Filme von Erwachsenen beim Sex. Der Freund sagt, das würden richtige Jungs und Männer alle machen und das sei ihr Geheimnis. Rafael hat versprochen, das Geheimnis niemandem zu erzählen.

Stimmt das, was der Freund sagt?

Was ist für Rafael besonders schwierig?

Warum darf und soll er es trotzdem jemandem sagen?

Unterschied zwischen guten und schlechten Geheimnissen abfragen und anhand von Beispielen besprechen. Gute Geheimnisse machen gute Gefühle (z. B. Geschenk), schlechte Geheimnisse (z. B. Drohung, Erpressung, Verbotenes...) machen schlechte Gefühle.

- Warum könnte Rafael Bedenken haben, sich seiner Mutter anzuvertrauen? Wer könnte Rafael helfen, z.B. Klassenlehrer/in, Schulsozialarbeiter/in?
- Klarstellen, dass die Verantwortung alleine der Freund der Mutter trägt und sein Verhalten strafbar ist. Mädchen und Jungs wie Rafael denken oft, sie seien selber schuld

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- **Nein das stimmt nicht. Es gibt keine Definition was „richtige Jungs so machen“.** Ausserdem ist es ein schlechtes Geheimnis, Rafael schadet damit sich selber.
- **Für Rafael ist die Schwierigkeit, dass der neue Freund seiner Mutter das Vertrauensverhältnis missbraucht, das bringt Rafael in einen Loyalitätskonflikt.**
- **Der Freund seiner Mutter macht sich strafbar, er begeht sexuelle Übergriffe und nutzt ein Abhängigkeitsverhältnis aus. Für Rafael ist das Verhalten des Freundes seiner Mutter unangenehm.**

4 **Speak-Dating:**

Die Schüler:Innen setzen sich in einer Reihe zu zweit gegenüber. Gesprächspartner ist jeweils die Person vis-à-vis (evtl. eine 3er Gruppe). Eine Reihe wechselt nach 1 Min. mit der nächsten Frage (Klingelzeichen/Klatschen) auf den nächsten Stuhl.

Bei Durchführung 2 Punkte.

1. Welches ist eure Lieblings-Webseite oder Lieblings-App?
2. Woran erkennt ihr, dass ihr zu lange am Computer / Internet / Handy gewesen seid?
3. Warum haben heute so viele Menschen ein Handy?
4. Alle drehen den Stuhl nach aussen und denken für sich an folgende Situationen: Wem hast du das letzte Mal ein Kompliment gemacht und wie hat die Person reagiert? Wann hast du dich in den letzten Tagen richtig gut und stolz gefühlt?

5 Was unterscheidet Freundschaften on- und offline? Beispielsweise wenn du etwas mit Kollegen/Kolleginnen unternimmst oder du Kontakt in sozialen Netzwerken/Games hast.

- Zu zweit/dritt 2 Min. austauschen. Der Reihe nach Stichworte dazu sammeln.
- Welche Bedeutung haben Followers, Likes oder die Anzahl „Gefällt mir“-Klicks auf euer Offline-Verhalten?

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- Weniger Konsequenzen online als offline
- Anonymität
- Etwas Offline zusammen unternehmen ist eher etwas für offline-Freunde, nicht unbedingt für online-Freunde. Das lässt sich nicht so einfach mischen.

6 Es gibt Leute, welche das Internet dafür missbrauchen, andere zu beleidigen oder Dinge zu verlangen, die unangenehm sind.

Was machst du, wenn du im Internet belästigt wirst?

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- Reagiere / antworte nicht! #stop #block #tell
- Person blockieren #stop #block #tell
- Sichere Beweise: Chats speichern mit Screenshots, ausdrucken
- Missbrauch an Betreiber melden
- Nicht alleine bleiben, darüber reden hilft immer:
Eltern, Lehrkraft, , Schulsozialarbeit #stop #block #tell
- Ist die Person bekannt? Dann direkt ansprechen, das ist oft besser als übers Netz zu reagieren.

7 Eveline und Petra sind seit Jahren gute Freundinnen. Nun interessiert sich Petra plötzlich nur noch für Nina. Eveline ist enttäuscht und verbreitet via WhatsApp vertrauliche Geheimnisse von Petra, aber auch Lügengeschichten und ungefragt ein Foto von Petra.

Welche Folgen kann das für Eveline haben?

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- Wann immer möglich, zuerst Klärung im direkten Gespräch suchen, von Angesicht zu Angesicht. Vielleicht mit einem Erwachsenen, dem beide vertrauen.
- Eveline macht sich strafbar, üble Nachrede ist ein Teil von Cyber-Mobbing.
- Es ist strafbar, Fotos ohne Einverständnis weiterzuverteilen, auch das ist ein Teil von Cyber-Mobbing.

 www.klicksafe.de Unterrichtstool und Lernspiel Cyber-Mobbing

8 Viele Mädchen und Jungen, die Gewalt erlebt haben, fertig gemacht, bedroht oder belästigt worden sind, bleiben oft alleine damit und trauen sich nicht, mit jemandem darüber zu sprechen.

Was sind mögliche Gründe dafür?

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- Viele Betroffene leiden unter Scham und Schuldgefühlen, es ist ihnen peinlich. Sie haben Angst, dass ihnen nicht geglaubt wird oder dass es noch schlimmer wird...
- Vor allem Jungs, denken, sie müssten das selber schaffen.
- Manche haben Angst vor den Konsequenzen zuhause, weil es z.B. Handy- oder Game-Verbot nach sich ziehen kann.
- Es ist mutig, sich Hilfe zu holen.
- Es gibt viele Situationen, die man nicht alleine lösen kann. Wenn man den Arm gebrochen hat, geht man auch zum Spezialisten. So gibt es spezielle Fachstellen, die sich in diesen Themen, bzw. bei seelischen Verletzungen gut auskennen. Es ist also nicht feige, sondern es braucht je nachdem viel Mut, sich Hilfe zu holen.

9 Katja chattet seit drei Monaten mit „stürmer007“. Sie unterhalten sich total gerne miteinander. Da sie selber Fussball spielt, findet sie toll, dass er bei den Junioren Stürmer ist. Jetzt möchte er sie treffen. Katja weiss nicht recht, was sie tun soll. Sie vertraut ihm eigentlich, sie meint, sie hätte ihn ja schon so gut kennengelernt.

Was würdet ihr Katja raten?

- Für das Treffen mit Unbekannten gibt es 4 Regeln. Diese werden auch im Modul CoHaCo angesprochen.
- Wichtig im Fall Katja ist, dass sie so oder so das Gespräch mit ihren Eltern sucht.

Jeweils 1 Punkt für (maximal 3 Punkte):

- Information an die Eltern
- Nur in Begleitung an ein Treffen (am besten mit einer erwachsenen Person).
- Treffen an einem öffentlichen Ort (z.B. Bahnhof)
- Die Begleitperson wartet bis das Treffen vorbei ist und geht zusammen mit der Person zurück.

10

Der Kinderarzt Serge Tisseron hat die berühmte Regel 3-6-9-12 entwickelt. Versucht herauszufinden, was sie bezogen auf Computer, Handy und Co bedeuten. Die Zahlen stehen für das Alter der Kinder. 3 steht für Kinder von 0-3, 6 steht für Kinder von 3-6, 9 steht für Kinder von 6-9, 12 für 9-12, ausserdem gibt es Regeln für Kinder über 12.

Maximal 3 Punkte

- Kinder im Alter von 0-3: Gemeinsames Spielen und Lesen ist Aktivitäten mit Bildschirmen vorzuziehen. Fernsehen schaden dem Lernprozess des Kindes, auch wenn es nicht hinschaut.
- Kinder im Alter von 3-6: Klare Regeln für die Zeit vor dem Bildschirm. Altersangaben für Apps, Filme und Spiele einhalten. Geräte mit Bildschirm im Wohn- und nicht im Kinderzimmer. Keine Geräte während Mahlzeiten und vor dem Schlafen gehen.
- Kinder im Alter von 6-9: Über Filme, Apps und Games reden, Tablet, Fernseher und Computer im Wohnzimmer. Spielkonsole ja, aber kurz und selten. Drei Grundregeln des Internets:
 1. Alles im Internet ist für alle sichtbar.
 2. Einmal im Netz, immer im Netz.
 3. Nicht alles im Internet ist wahr.
- Kinder im Alter von 9-12: Eltern entscheiden mit dem Kind, wann es ein Smartphone haben darf. Selbstständig und zusammen mit den Eltern im Internet surfen, Abhängig von Kind und Alltag die Dauer vor dem Bildschirm bestimmen, Gespräche mit den Eltern über was es im Bildschirm sieht und tut.
- Kinder im Alter von 12+: Die Zeitdauer vom Surfen im Internet wird zusammen mit den Eltern bestimmt. Gespräche über Downloads, Urheberrechte, Pornographie und CyberMobbing, sowie Belästigungen. WLAN und Smartphones über Nacht ausgeschaltet. Soziale Netzwerke ohne Eltern.

 www.3-6-9-12.org > Deutschsprachiger Flyer 3-6-9-12 Regel

Quiz-Karten

1 Was ist ein Scam?

1 Punkt

- Ein Scam ist das englische Wort für **Betrug**. Im IT-Bereich wird Scam vorwiegend im Zusammenhang mit Vorschussbetrug verwendet. Ein Scam-Opfer soll eine finanzielle Vorleistung erbringen, um an Geld oder Waren zu gelangen.

2 Ich lese euch ein paar Aussagen vor. Falls ihr mit der Aussage einverstanden seid, zeigt mit dem Daumen nach oben, falls nicht, nach unten. Los geht's:

1 Punkt pro richtige Antwort

- **Wer viel Zeit am Bildschirm verbringt, wird dumm.**

Nein. Sonst würden viele Erwachsene, welche einen Bürojob haben Gefahr laufen, zu verblöden. Entscheidend ist, welche Sendungen geschaut werden oder welche Games gespielt werden. Es ist sogar möglich am Bildschirm Nützliches zu lernen. Grundsätzlich ist es wichtig, auf eine gute Balance zwischen Bildschirmzeit und Zeit in der „realen Welt“ (Natur, mit Menschen, Hobbies, Sport) zu achten.

- **Schüler/-innen welche mehr als 1 Stunde am Tag gamen sind süchtig.**

Nein. Die Anzahl der Stunden ist nur eines von vielen Kriterien, welche die Sucht definieren.

1) starker Konsumdrang, 2) Kontrollverlust, 3) Toleranzentwicklung und 4) das Auftreten von körperlichen Entzugssymptomen, 5) die Vernachlässigung anderer Interessen (Verpflichtungen) zugunsten des Substanzkonsums

- **Onlinespiele machen eher abhängig.**

Ja. Das Spiel lässt sich nicht stoppen und läuft auch dann, wenn der/die Gamer/-in nicht online ist. Es ist entsprechend wichtig, sich regelmässig einzuloggen, um gewissen Verpflichtungen im Game nachzugehen oder einfach up to date bleiben will.

- **Sucht bedeutet, nicht frei entscheiden zu können.**

Ja. Viele süchtige Menschen merken aber lange nicht, dass sie nicht mehr frei entscheiden.

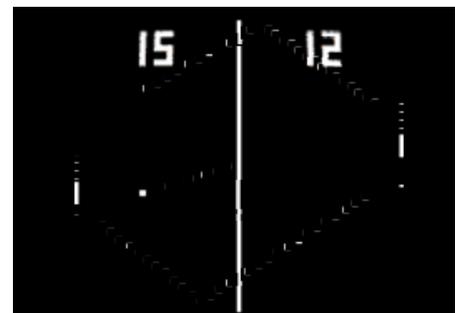
3 Welches Game gilt als das erste Computer-Spiel?

In welchem Jahr wurde es entwickelt?

1 Punkt für den Namen des Spiels (Pong)

1 Punkt für das Jahr (etwa 1970)

- 1958: Tennis for Two (Bild links)
- Der Erfinder war ein amerikanischer Wissenschaftler, Physiker (William Higinbotham). Die Gesamtanlage bestand aus mehreren Teilen und war etwa fünf Meter breit. Das Spiel war der Vorgänger des populären und erstmals für den Privatgebrauch nutzbaren „Pong“ (1972). Pong gilt als Urvater der Videospiele, obgleich schon zuvor Videospiele entwickelt worden waren (Bild rechts).
- www.pongmuseum.com



4 Zählt einige Punkte auf, die einen „vernünftigen“ Umgang mit dem Smartphone zeigen.

Maximal drei Punkte

- Je schlechter der Empfang, um so stärker die Strahlung: Telefoniere am besten nur bei gutem Empfang. Nutze ein Headset: Damit ist das Handy weiter vom Kopf entfernt.
- Manchmal ist ein Treffen besser, um z.B. vertrauliche Dinge zu besprechen und um zu spüren, wie es dem Gegenüber geht. Telefonate kurz halten. Achtung Videos können immer aufgezeichnet werden (FaceTime) und auch ohne von der Kamera erfasst zu werden, kann von der Seite auf den Bildschirm geschaut werden.
- Eins ums andere, verschiedene Dinge gleichzeitig zu machen, ist nicht immer sinnvoll. Auch das Handy soll nicht immer und überall vor das Gesicht gehalten, oder zu jeder Gelegenheit aus der Tasche geholt werden.
- Nutze den Flugmodus, z.B. in der Schule und immer nachts. Mit seiner Zeit etwas anfangen, auch wenn das Handy ausgeschaltet ist, ist eine Stärke.
- Trage das Handy möglichst wenig am Körper und nicht in der Hosentasche

📖 Medienkompass 2, Seite 88-91

5 Was bedeutet www?

Maximal drei Punkte

- WWW ist die Abkürzung für World Wide Web. Auf Deutsch: weltweites Netz. Die einzelnen Seiten sind durch Hyperlinks miteinander verbunden. Daraus ergibt sich ein riesiges Informationsnetz. Heute sagt man statt WWW meist nur noch kurz Web.

 www.klicksafe.de > klicksafe für Kinder > Internet ABC

6 Ordnet die folgenden Begriffe nach dem Datum ihrer Erfindung!

Maximal 2 Punkte

- INTERNET, ZEITUNG, FEUER, GLÜHBIRNE, SMARTPHONE, MORSEALPHABET

Feuer vor ca. 1.5 Millionen Jahren

Glühbirne 1879

Zeitung 1650

Morsecode 1865

Telefon 1870

Internet 1971

Smartphone 2007

Aktiv-Karten

1 Joker: Ihr bekommt ein M&M!

2 Die Hälfte der Gruppe verteilt sich mit geschlossenen Augen im Raum. Die anderen gehen umher, klopfen jemandem auf die Schulter und sagen: „Hallo, willst du mit mir befreundet sein?“ Die angesprochene Person fragt: „Wer bist du denn?“ Die Antwort kann entweder der richtige oder ein falscher Name sein. Die Person mit geschlossenen Augen sagt: „Ich glaube dir.“ oder „Ich glaube dir nicht.“ und öffnet die Augen.

Rollenwechsel: Die andere Person bleibt mit geschlossenen Augen stehen und die erste Person geht weiter.

Bei Durchführung 1 Punkt

- Es lohnt sich bei Online-Kontakten misstrauisch zu sein. Man weiss nie, wer dahinter steckt. Mehr Ideen und Unterrichtseinheiten unter:

 www.netzt.ch > ICH DU WIR MEDIENKOMPETENT

3 Welches andere Wort lässt sich mit denselben Buchstaben aus dem Wort „FEHLER“ bilden.

1 Punkt

- HELFER. Fehler sind immer da, damit man etwas Neues lernen kann. Wichtig ist also, sich oder andere nicht abzuwerten. Fehler helfen uns, Neues zu lernen und weiter zu kommen.

4 Das kann ich besonders gut. Das schätzen andere an mir:-)
Welche zwei Eigenschaften gehören zu deinen ganz besonderen Fähigkeiten?

Überlege dir eine Eigenschaft, welche du schon länger hast und eine Eigenschaft, welche in den letzten fünf Jahren neu dazugekommen ist.

1 Punkt

- Allenfalls ergänzen: Falls es euch schwerfällt, überlegt, was eure Freund/-innen, eure Familie, eure Klassenlehrperson sagen würde, was ihr besonders gut könnt, was sie an euch schätzen.

5 Gefühle raten.

Die Hälfte der Gruppe dreht sich um und schliesst die Augen.
Die Lehrperson wählt ein Gefühl aus und schreibt es auf einen Zettel, welchen sie der anderen Hälfte der Gruppe zeigt, ohne zu sprechen.
Alle Schüler/-innen dieser Gruppe stellen das Gefühl mimisch dar.
Die andere Gruppe dreht sich um und muss erraten, welches Gefühl ausgedrückt wird.

Pro erratenes Gefühl 1 Punkt

- 4 Gefühle durchspielen (z.B. Wut, Freude, Trauer, Ekel, Neugierde, nachdenklich, konzentriert,...)
- Wichtig ist, eigenen Gefühle zu vertrauen, auch wenn sie komisch oder verwirrend sind und man nicht genau weiss, warum. Es gibt keine falschen Gefühle. Manche Gefühle zeigen einem, dass etwas nicht stimmt.

6 Setzt euch zu zweit Rücken an Rücken und steht zusammen mit eingehakten Armen auf.

Pro Team, das es schafft 1 Punkt

😊 **Viel Spass und einen spannenden Austausch wünscht das Team des Kinderschutzzentrums!**

Haben Sie weitere Ideen und Anregungen? Gerne nehmen wir diese entgegen.