

WGLinchen

Wissen für Kinder und Eltern Sicher durchs Internet:





WGLinche

Lieber Leser,

hast du dich schon mal gefragt, wie dein Alltag ohne Computer und Internet aussehen würde?

Computer erleichtern uns den Alltag, ohne dass wir es wirklich bemerken. Diese Geräte sind fast überall: Sie stecken im Auto, manchmal im Backofen, ganz sicher in der Supermarktkasse und ja – in einigen Grundschulen ersetzen sie sogar die Kreidetafel!

Auch das Internet hilft dir im Alltag. Denn damit kannst du Nachrichten blitzschnell austauschen. Das Internet ist im Spiel, wenn dir die Oma Schnappschüsse aus ihrem Urlaub auf das Handy deiner Eltern schickt. Oder wenn du dich mit deinen Freunden über das Handy oder den Computer verabredest. Wenn es draußen regnet und es keinen Spaß macht, rauszugehen, kann ein Computerspiel für Abwechslung sorgen. Bestimmt hast du aber auch schon mal Musik über einen Computer gehört oder ein Video angeschaut.

Doch was ist eigentlich ein Computer und wie schlau ist er wirklich? Und warum kann dir ausgerechnet eine Maus helfen, ins Internet zu kommen? Gibt es im Internet etwa digitalen Käse?

Diese und viele andere spannende Fragen möchten wir dir in dieser Ausgabe der Zeitschrift "WGLinchen" beantworten.

Dabei möchten wir mit dir nicht nur die große weite Welt des "World Wide Web" entdecken, sondern auch zeigen, was dahintersteckt. Dafür haben wir uns mit echten Computer-Experten getroffen. Wir stellen dir aber auch das Internet-ABC vor: Das ist eine Internetseite, auf der du "surfen" lernen kannst.

Doch selbst wenn du Zuhause keinen Computer hast, findest du im "WGLinchen" viel Wissen, Spiel und Spaß. Unsere tollen Rätsel gibt es weder im Internet noch auf dem Computer – die gibt es nur im "WGLinchen"!

weli walinche

FUÏTSU

Wir wünschen dir viel Spaß beim Lesen und Rätsellösen.

Es grüßen dich Monika Thiele und Thomas Kleindienst, Vorstand der WGLi.

Der Computer – eine Maschine, die nur 0 und 1 versteht!

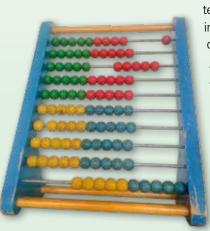
2 + 3 = ?

Diese Rechenaufgabe löst du bestimmt im Kopf.

Schwieriger wird es, wenn die Rechenaufgabe so aussieht:

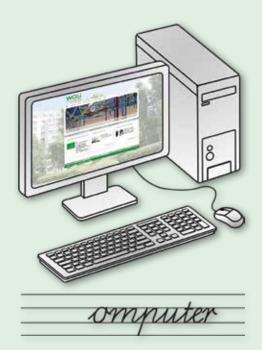
$$P = 25 \cdot 60 = ?$$

So eine Rechenaufgabe ist auch für einen Erwachsenen nicht einfach zu lösen. Um Zeit zu sparen und nicht alle Rechenaufgaben im Kopf lösen zu müssen, gibt es Hilfen. Die kannten schon die alten Griechen. Denn auch sie woll-



ten Zeit sparen und nicht alles im Kopf rechnen. Sie nutzten das Rechenbrett, das auch "Abakus" genannt wird. Der Abakus funktioniert so: In einem Rahmen sind Steinchen oder Perlen an Stäben aufgezogen. Sie können mit den Fingern verschoben werden. Fügt man zwei Steinchen drei Steinchen hinzu, kann man das Ergebnis herausfinden, indem man einfach die an-

einander gereihten Steinchen zählt: eins, zwei, drei, vier, fünf Steinchen. Fünf ist damit das richtige Ergebnis.



Ist ein Computer also nichts anderes als ein Rechenbrett? Ja! Das Rechenbrett der Griechen kann nicht bei allen Rechenaufgaben helfen. Deshalb bauten die Menschen nach den Griechen Maschinen, um ganz schwierige Rechenaufgaben lösen zu können. Einer davon war Charles Babbage. Der Engländer gilt als Vater des modernen Computers. Charles Babbage entwickelte 1822 eine Rechenmaschine, die ein ganzes Bündel von Rechenaufgaben lösen konnte – gleichzeitig! Und womit half ihm diese Rechenmaschine? Nicht etwa bei den Hausaufgaben, sondern beim Weben schön gemusterter Stoffe für Kleidung!

In deinem Alltag findest du Computer überall: Auch heute noch sorgen sie dafür, dass deine Kleidung schön gemustert ist. Sie verstecken sich in den Supermarktkassen und sogar in Autos. Vielleicht hast du auch einen Computer Zuhause. Er kann ganz unterschiedlich aussehen und heißen: Der PC besteht aus einem Bildschirm, einer Tastatur, einer "Maus" und einem Rechner. Deine Eltern haben aber auch bestimmt ein Handy oder "Smartphone". Manche vielleicht auch ein sogenanntes "Tablet". Das ist ein Computer, der nur aus einem Bildschirm besteht. Auf dem kann man Bilder einfach mit dem Finger verschieben.

Im Inneren all dieser Geräte verbirgt sich ein "Mikroprozessor":
Das ist das Herzstück des Computers, nämlich sein Gehirn. Das kann blitzschnell die schwierigsten Rechenaufgaben lösen. Und mehr noch! Ob Texte, Musikstücke oder Bilder – das alles kann das Computergehirn verarbeiten.

Wusstest du, dass der Computer dafür eine eigene Sprache nutzt? Er versteht nur die Ziffern 0 und 1.

Wenn du also den Buchstaben "A" in den Computer eintippst, macht sein Gehirn eine bestimmte Zeichenfolge aus Nullen und Einsen daraus. Aus dem Buchstaben "A" macht er dann "01000001" und aus dem Buchstaben "B" macht er "01000010". Wir sehen das alles nicht, weil sich das alles in seinem "Gehirn", also dem "Mikroprozessor" abspielt.

WWWGLinchen fra9t: Was ist das "Netz"?

Einmal um die Welt reisen, das war früher eine Sache für echte Abenteurer. Und wie umständlich das erst war, jemandem einen Brief oder ein Paket zu schicken! Früher ritten Boten auf Pferden über Ländergrenzen hinweg. Das kostete sehr viel Zeit. Je länger der Weg wurde, desto müder wurden Bote und Pferd. Die alten Römer waren schlau und lösten das Problem auf ihre Art: Sie haben Poststationen eingerichtet. Jede Poststation war nur eine Tagesreise von der nächsten entfernt. Der Bote konnte sich hier nicht nur ausruhen, er konnte auch sein müdes Pferd gegen ein fittes Ross tauschen.

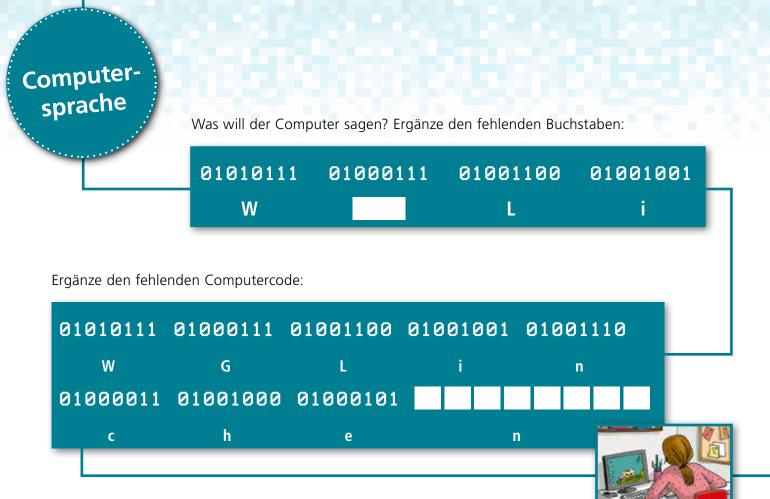
Heute brauchen wir kein Pferd mehr, damit uns Nachrichten aus der ganzen Welt erreichen. Wenn Oma von ihrem Urlaub Schnappschüsse auf dein Handy schickt, kann so eine Nachricht blitzschnell um die Welt reisen. Doch wer ist der Bote?

Das Internet!

Das Internet besteht aus sehr vielen Computern.

Sie funktionieren wie die Poststationen der alten Römer. Sie stehen überall auf der Welt. Verbunden sind sie durch Kabel aus Glas. Über diese Glaskabel werden die Nachrichten verschickt: Das sind nicht nur die Urlaubsfotos der Oma, sondern auch andere Nachrichten in Form von Texten, Musik, Filmen und vieles mehr. Solche Nachrichten nennt man dann "Daten". Dabei ist das Internet nicht nur eine riesige Poststelle.

Computer können Daten speichern. Hattest du schon mal eine Frage und hast nach der Antwort im Internet gesucht? Dann weißt du, dass das Internet ein Wissensspeicher ist. Überall auf der Welt teilen Menschen ganz unterschiedliche Daten über das Internet und können diese immer wieder aufrufen: Diese Daten befinden sich im sogenannten "World Wide Web". Das ist ein englisches Wort und bedeutet "weltweites Netz".





TIPP +++ TIPP +++ TIPP +++ TIPP +++ TIPP +++ TIPP

Der WGLi-Computerexperte Klaus Jaworski rät:

"Ihr wollt eine Internetseite finden und wisst nicht, welche Adresse ihr eingeben sollt? Dann ist es nützlich, die Adresse in einer Suchmaschine zu suchen. Für Kinder gibt es dabei ganz spezielle Suchmaschinen. Hier findet ihr am besten eine passende Antwort.

So eine Suchmaschine ist zum Beispiel www.fragfinn.de. Hier könnt ihr nach Bildern suchen oder nach Computerspielen für Kinder."



Das World Wide Web ist wie eine riesige Bibliothek.

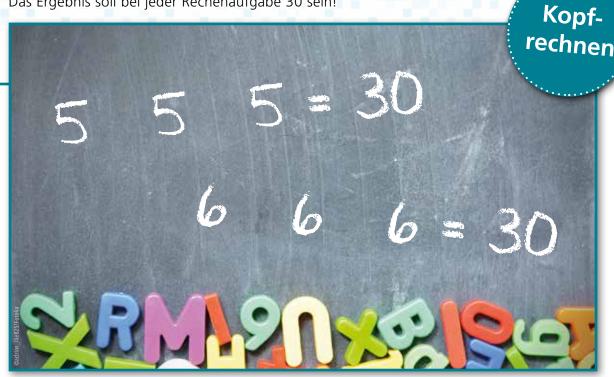
Hier gibt es zwar keine richtigen Bücher, aber Seiten. Die bestehen nicht aus Papier, aber auch sie lassen sich blättern. Solche Internetseiten erscheinen auf dem Bildschirm des Computers. Darin findet ihr dann Texte, Bilder und vieles mehr.

Um eine Seite auf dem Computer aufblättern zu können, brauchst du ein Computerprogramm: den Browser. Der kann je nach der Art des Computers, welchen du benutzt, ganz unterschiedlich heißen und ganz unterschiedliche Symbole haben.

Die meist verwendeten Browser sind "Opera", "Apple Safari", "Mozilla Firefox", "Internet Explorer" und "Google Chrome".

Klickst du auf das jeweilige Symbol, öffnet sich ein Fenster. **Jede Internetseite hat ihre eigene Adresse.** Gibst du in das Fenster die Adresse www.wgli.de ein, öffnet sich die Internetseite der WGLi.

Du kannst im Kopf rechnen wie ein Computer? Hier kannst du es beweisen: Bilde zwei Rechenaufgaben, eine mit drei Fünfen, eine mit drei Sechsen. Das Ergebnis soll bei jeder Rechenaufgabe 30 sein!



WWWas ist die WGLi? Wir suchen die Antwort online!

Hast du dich schon mal etwas gefragt, worauf du nicht gleich eine Antwort hattest? Vielleicht hast du dich schon mal gefragt, was eine Genossenschaft ist?

Die WGLi ist zum Beispiel eine Genossenschaft. Denn WGLi heißt ausgeschrieben Wohnungsgenossenschaft Lichtenberg. Die vier Buchstaben W, G, L und i sind einfach eine Abkürzung. Außerdem klingt WGLi als kurzes Wort schöner. Das erklärt dir aber noch nicht, was eine Genossenschaft ist.

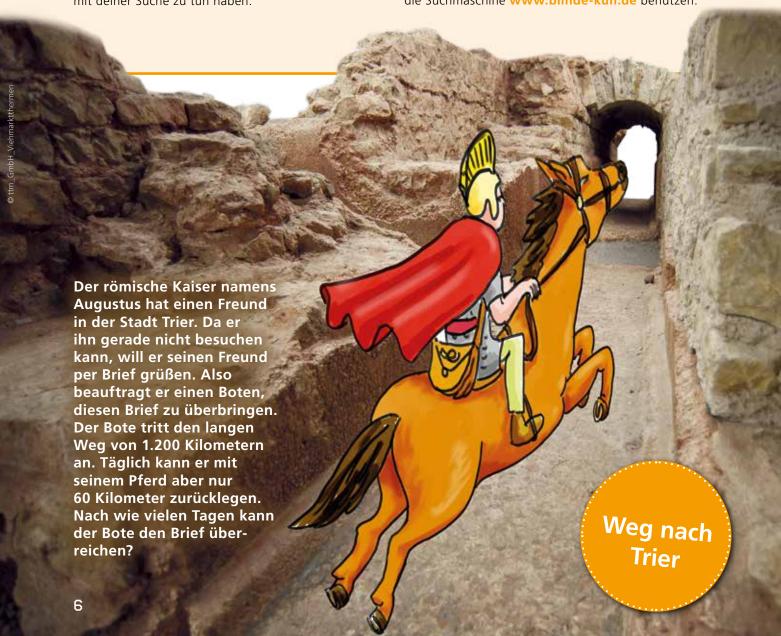
Suchmaschinen im Internet helfen dabei, etwas zu finden. Eine der bekanntesten Suchmaschinen heißt **Google**.

Wenn du etwas über "Google" eingibst, listet dir diese Suchmaschine blitzschnell Internetseiten auf, die etwas mit deiner Suche zu tun haben. Diese Liste von Internetseiten ist oft sehr, sehr lang. Viele der dann angezeigten Internetseiten sind gar nicht für Kinder gedacht. Sie sind schwierig zu lesen und zu verstehen. Doch es gibt eigene Seiten für Kinder! Und die kann man über eine eigene Suchmaschine für Kinder finden.

Besser ist es also, du benutzt eine Suchmaschine für Kinder: Probier es aus!

Die Suchmaschine www.fragfinn.de zeigt dir eine Liste an, auf der Kinderseiten ganz oben stehen, und am Ende der Liste auch solche Internetseiten auftauchen, die für Erwachsene gemacht sind.

Wer ausschließlich nach Kinderseiten sucht, der sollte die Suchmaschine www.blinde-kuh.de benutzen.



Bei "blinde-kuh" kann man im "Lexikon" den Buchstaben "G" heraussuchen, unter dem Wörter wie Gemeinde, Gerechtigkeit und Genossenschaft erklärt werden. Sie fangen alle mit dem Buchstaben G an. Man kann aber auch bei "fragfinn" das Wort "Genossenschaft" in ein Suchfeld schreiben. Das Feld sieht so aus:



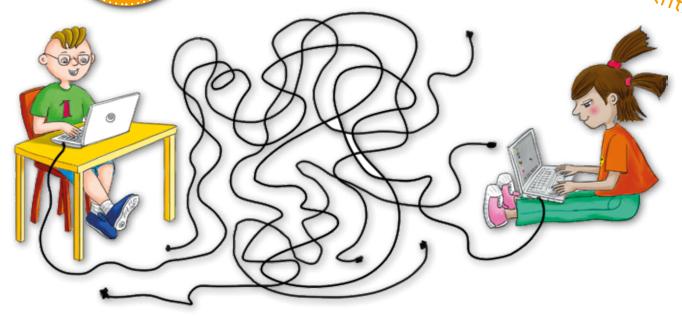
Was ist also eine Genossenschaft?

WGLinchen hat jemanden gefunden, der so etwas weiß. Thomas Kleindienst und Monika Thiele sind beide Chefs einer Genossenschaft, nämlich der WGLi. Dort heißt der Chef aber nicht Chef, sondern "Vorstand".



Kabellabyrinth

Finde einen We9 durch das Kabellabyrinth!



Ein Stern aus Schaltkreisen

"Ich kenne mich mit dem Internet schon gut aus", sagt Lauren. Sie geht in die 4. Klasse der Grundschule im Gutspark in Lichtenberg und recherchiert regelmäßig im Netz. Ihre Lehrer stehen ihr dabei immer helfend zur Seite. Dabei will Lauren ein echter Programmierprofi werden. "Eine Lehrerin fragte mich, ob ich Lust hätte, einen Roboter zu programmieren. Ich habe sofort ja gesagt", erinnert sich die Schülerin.

Roboter, Programmieren – klingt alles ziemlich schwierig, oder? "Mir macht das großen Spaß!", sagt Lauren. "Ich finde es gut, etwas über Computer zu lernen, weil man sowas im Leben bestimmt braucht."

Doch wie bringt man einem Computer etwas bei? Und was kann ein Computer überhaupt lernen? Das findet Lauren zusammen mit Vanessa, Jojo, Emma-Lou und anderen Mitschülern aus ihrer Klasse mit der Hilfe ihres Lehrers Kurt Brandhofer in einem eigenen Kurs heraus. Die Klasse nutzt dafür einen ganz speziellen Mini-Computer, den Calliope.

Der Lehrer Kurt Brandhofer erklärt, was so ein Calliope alles kann:

"Der Calliope hat einen kleinen Monitor mit 25 kleinen Lämpchen. Damit kann er Zeichen und Buchstaben erzeugen. Wird der Calliope richtig programmiert, kann er euren Namen schreiben oder ein Smiley oder einen Pfeil anzeigen.

"Der Calliope hat aber auch Knöpfe und Sensoren. Drückt man auf einen Knopf, passiert etwas. Was passiert, das könnt ihr bestimmen: Lämpchen können blinken, ein Ton kann erklingen."

"Der Calliope kann auch hören. Wenn man ihn auf eine bestimmte Weise programmiert, reagiert er schon auf ein Klatschen. Was er dann tut, könnt ihr ganz allein bestimmen." Um dem Mini-Computer etwas beizubringen, muss man ihn PROGRAMMIEREN.

Programmieren heißt, man schreibt in den Mini-Computer Anweisungen hinein. Computer haben aber eine eigene Sprache und verstehen nur die Ziffern 0 und 1. Diese Sprache zu lernen, ist unmöglich. Die Lösung: Nutzt einen anderen Computer, der für euch übersetzt. Dafür muss man den Mini-Computer Calliope an einen großen Computer anschließen. Das funktioniert mit einem USB-Kabel.





Lauren schließt den Mini-Computer an einen großen Computer an. Das funktioniert mit einem USB-Kabel.

Gewinne einen Calliope auf Seite 24 Um in den Mini-Computer etwas hineinzuschreiben, nutzt man am großen Computer eine eigene Tafel. Diese Tafel heißt "Editor". Man findet sie auf einer eigenen Internetseite, die nur dafür da ist, um dem Calliope etwas beizubringen. Das Wort "Editor" kommt übrigens aus dem Lateinischen und bedeutet "Herausgeber". Wenn du eine Information in den Editor hineinschreibst, wird das an den Calliope herausgegeben.

Du willst, dass ein Lämpchen in einer bestimmten Farbe leuchtet?

Im Editor findest du bestimmte
Bausteine, um den Calliope zu programmieren. Dabei kannst du das Lämpchen in
jeder Farbe leuchten lassen. Lauren hat sich für Rosa
entschieden.

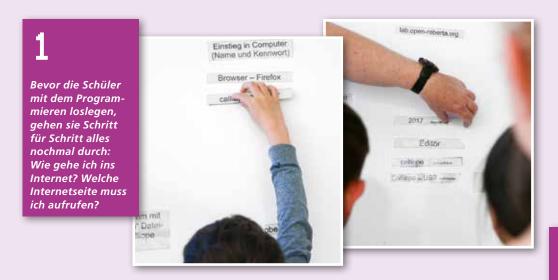
Ein

Beispiel

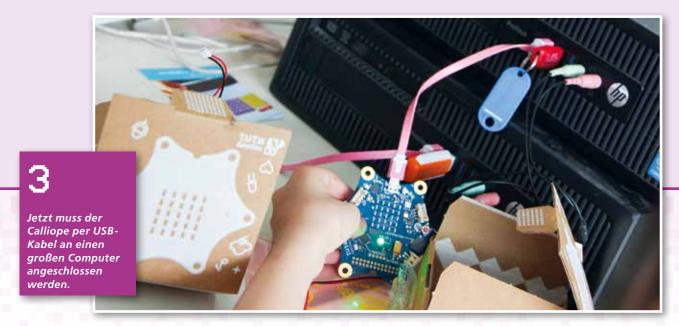


Programmieren: So geht's!

Das WGLinchen hat den Schülern aus der Schule im Gutspark in der Josef-Orlopp-Straße 20 über die Schulter geschaut.







4

Herr Brandhofer erklärt zuerst, was der Calliope kann und aus welchen Teilen er besteht.



5

Dann geht es los mit dem Programmieren: Auf dem "Editor" suchen die Schüler Bausteine, um dem Calliope eine Anweisung zu geben. Das Ziel: Eine LED-Leuchte soll am Mini-Computer Calliope 500 Millisekunden (ms) leuchten – und dann ausgehen.

6

Die Schüler sind konzentriert bei der Sache. Da staunt selbst die Direktorin der Schule, Frau Blaß. Jojo und Vanessa helfen einander mit Erfolg: Am Ende halten sie ihren Mini-Computer hoch. Jojos Computerlämpchen leuchtet rot, das von Vanessa leuchtet grün.







ist mächtig stolz:

Das Lämpchen leuchtet genau eine halbe Sekunde!

FÜR ELTERN +++ FÜR ELTERN +++

Das Projekt findet im Rahmen des eEducation Berlin Masterplans statt und ist eine gemeinsame Initiative der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie und des Fraunhofer-Instituts für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS. Unterstützt wird das Projekt von Google und dem Start-Up "Calliope". Im Zentrum des Projektes steht der Mini-Computer "Calliope mini", den Kinder über die Programmierplattform "Open Roberta" einfach mit der "drag and drop"-Programmiersprache NEPO zum Leben erwecken können. Insgesamt sollen 2.500 Mini-Computer in Berliner Schulen eingesetzt werden. So könnten in den kommenden Jahren 5.000 Schüler an kostenlosen Workshops teilnehmen.

Weitere Informationen gibt es bei der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie unter www.berlin.de/sen/bjf/.

.......

LOL! Tolle Erlebnisse aus der Nachbarschaft

Hast du heute schon etwas Tolles erlebt? Dann willst du es ganz sicher deinen Freunden erzählen.



Vielleicht hat es deine Nachbarin geschafft, ein Eichhörnchen aus dem Fennpfuhlpark mit der Hand zu füttern! So wie Frau Teuber aus dem Fennpfuhl! Schnell hat deine Nachbarin ihr Handy gezückt und mit der Fotokamera einen Schnappschuss gemacht, den sie dir als Erinnerung auf dein Handy geschickt hat. Doch wie kannst du deinen Freunden das Foto zeigen?

Das geht so: Das Bild kannst du im Internet mit anderen teilen. Das geht auch mit anderen Neuigkeiten, zum Beispiel wenn du eine tolle Note in der Schule bekommen hast. Dafür gibt es ganz eigene Internetseiten: Sie heißen Facebook, Instagram, Twitter oder WhatsApp.

Allgemein heißen solche Seiten "soziale Netzwerke". So ein Netzwerk ist wie eine **große Nachbarschaft** in einem Haus: Nachbarn tauschen sich über Neuigkeiten aus und teilen Schnappschüsse. Dabei muss man aber einiges beachten.

Ein soziales Netzwerk ist nämlich ein ganz besonderer Ort. Hast du einem Freund schon mal ein Geheimnis anvertraut? Dann hast du dafür bestimmt einen





Welche Maus passt hier nicht dazu?

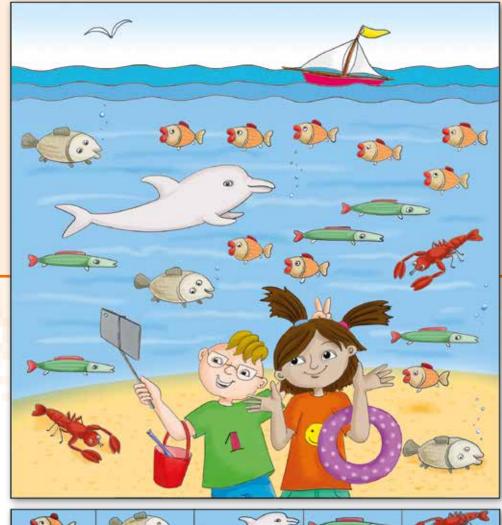


geschützten Ort gesucht, wo euch keiner stört: das war vielleicht dein Kinderzimmer. Das Geheimnis auf einem Spielplatz zu verraten, ist keine gute Idee. Sicher wolltest du nicht, dass die anderen Kinder euer Geheimnis kennen. Das soll ja nur dein bester Freund oder deine beste Freundin wissen.

So ist es auch mit den "sozialen Netzwerken". Nicht alles, was du über diese Netzwerke teilst, bleibt ein Geheimnis unter euch. Diese Netzwerke sind nämlich wie ein großer Spielplatz, auf dem viele andere Menschen

möglicherweise sehen und lesen können, was ihr schreibt und welche Bilder ihr teilt. Davon bekommt ihr gar nichts mit. Was also tun?

Lass dir von deinen Eltern helfen: Denn die wissen, wann du auf einer Internetseite bist, die wie ein Spielplatz für alle ist. Sie können dir in den sozialen Netzwerken einen eigenen Ort schaffen, also dein eigenes Kinderzimmer, wo du nur deine besten Freunde zum Mitmachen einladen kannst. Was ihr dort besprecht und teilt, bleibt dann unter euch.





D	253	3

Hilf Fin und Fine die richtige Anzahl der jeweiligen Fische zu zählen!

Chatten leichtgemacht

Sich mit Freunden im Internet auszutauschen macht Spaß. Wer einige Regelen beachtet, vermeidet Missverständnisse und Streit.

Bei einem geschriebenen Gespräch kann nämlich einiges schiefgehen. Ganz ohne Absicht.

Das "Plaudern" im Internet nennt man "chatten". Chatten kann man in den sozialen Netzwerken, also auf Facebook, Twitter oder auf Instagram. Und diese Plauderei will gelernt sein!

WGLinchen klärt auf

Schon mal was von Cybermobbin9 9ehört?

Was Cybermobbing ist und was man dagegen tun kann, erfährst du auf Seite 28. Damit ein geschriebenes Gespräch im Internet nicht schief geht, solltet ihr also einfache Regeln beachten:

>>>

Wenn du jemandem schreibst, versuche höflich und freundlich zu sein. Das Schreiben in Großbuchstaben wirkt oft, als ob jemand laut wird. Deshalb ist es unhöflich.

<<

Ein Streit unter Freunden im Chat? Wenn dir ein Gespräch unangenehm wird, brich das Gespräch ab und schreibe nicht mehr weiter. Entferne deinerseits Bilder oder Kommentare, wenn dich jemand darum bittet. Auch wenn es vielleicht lustig von dir gemeint war, können sich andere ärgern.

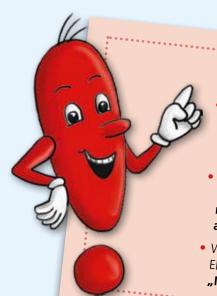
Ä	P	M	N	ı	Ö	Q	X	W	X	0	X	0
Z	K	K	S	L	W	X	X	Υ	P	U	K	U
L	G	В	٧	Н	K	J	P	K	I	U	Z	T
Ä	٧	В	Z	F	C	M	J	F	F	T	K	Р
F	D	A	G	L	0	L	P	Ö	Ü	Y	X	Q
L	Н	G	A	A	Z	U	0	M	G	J	U	Н
A	I	E	Z	S	T	E	S	Z	U	S	R	Y
G	L	G	В	U	N	R	T	F	G	I	Н	T
В	٧	U	E	K	A	0	P	C	Н	J	W	Q
T	В	K	В	E	C	G	X	R	0	F	L	S
Z	U	T	Н	X	В	R	R	E	Z	C	Н	Ö

Ein Chat ist manchmal auch ein Buchstabensalat. Darin verstecken sich die beliebtesten Abkürzungen.

Kannst du sie finden?

LOL OMG
ROFL KA
THX KP
SRY LW
LG XOXO
GLG





WICHTIG +++ WICHTIG +++ WICHTIG +++ WICHTIG +++

- Sei dir sicher, wem du schreibst. Kennst du diesen Freund vom Spielplatz oder aus der Klasse, dem du schreibst? Wenn du diesen Freund nur aus dem Internet kennst, bleibe misstrauisch und achte darauf, was dieser Freund oder diese Freundin von dir wissen will. Deine Internet-Freundin Lena kann in Wahrheit ein 50-jähriger Mann sein. Der könnte dich austricksen wollen. Sei auf der Hut!
- Will dein Internet-Freund wissen, wo du wohnst oder ob ihr euch alleine treffen wollt? Vorsicht! Beantworte diese Fragen nicht und breche das Gespräch ab. Sprich unbedingt mit deinen Eltern. Wenn du dich mit einem Internet-Freund verabredest, triff ihn nie alleine, sondern nur zusammen mit deinen Eltern.
- Wenn dich etwas belastet, das du im Internet gesehen oder gelesen hast, sprich darüber mit deinen Eltern oder deinem Lehrer! Du kannst dir auch am Telefon Rat von Profis holen. **Wähle dann die** "Nummer gegen Kummer" – Telefon 11 61 11.

afk

ala

TIPP +++ TIPP +++ TIPP +++

In SMS, Nachrichten und Kommentaren werden oft Abkürzungen verwendet. Das sind die bekanntesten Abkürzungen:

lg = Liebe Grüße // **glg** = ganz liebe Grüße

thx = englisch für "thanks" – Danke

lol = englisch für "laughing out loud" – laut lachen

sry = englisch für "sorry" – Entschuldigung

ka, kp = keine Ahnung, kein Plan

lw = langweilig

afk = englisch für "away from keyboard" – ich bin nicht an der Tastatur **XOXO** = englisch für "hugs and kisses" – Umarmungen und Küsse

omg = englisch für "oh my god" – Oh mein Gott! (überrascht, begeistert)

rofl = englisch für "rolling on the floor, laughing" – sich vor Lachen auf dem Boden wälzen



Jemand hat dir etwas geschrieben, was dich richtig verärgert. Wie reagierst du?

- a) Ich schreiben ihm sofort wütend zurück.
- b) Ich teile im Chat allen meinen Freunden meinen Ärger mit und erzähle, wie wütend ich bin.
- c) Ich breche den Chat ab, wenn es mir unangenehm wird, und schreibe nicht mehr zurück. Wenn ich die Person sehe, mit der ich geschrieben habe, spreche ich sie persönlich an und frage, wie sie das Geschriebene gemeint hat.



Hol dir deinen Surfschein





Beim Quiz begleiten dich verschiedene Tiere

Der Pinguin "Eddie" lädt dich auf seine Eisscholle ein. Der schlaue Vogel ist ein Experte für alle Fragen rund ums Surfen und das Internet.



Der Ameisenbär "Percy" lebt in der Savanne und liebt alle Dinge, die es im Internet zu lesen, zu hören und zu sehen gibt. Weißt du etwa, worauf du beim Tauschen von Bildern achten musst? "Percy" kennt die Antwort!



Du kennst das Alphabet von A bis Z? Doch wie sieht es mit dem Internet-ABC aus?

In der Welt des World Wide Web kannst du so viele Dinge tun: Du kannst spannende Geschichten lesen, du kannst mit Freunden reden oder dir Fragen beantworten lassen – manchmal mit nur einem Mausklick!

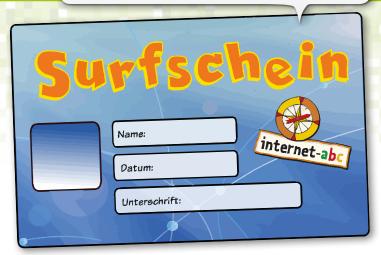
Doch Vorsicht! Das Surfen im Internet will gelernt sein. Man sagt "Surfen", weil das Internet so groß und tief erscheint wie das Meer. Im Meer gibt es freundliche Delfine, aber auch gefährliche Haie. Ähnlich ist es im Internet. Bist du ein Surfer, der allen Gefahren davonschwimmt?

Teste dein Wissen! Mache den Surfschein!

Auf der Internetseite www.internet-abc.de kannst du dein Talent in Sachen Internet unter Beweis stellen! Hier gibt es ein tolles Surfschein-Quiz.

Wer die meisten Fragen richtig beantwortet, erhält den Surfschein. Den kannst du dir von deinen Eltern ausdrucken lassen.

Die kniffligen Fragen sind für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren gedacht.





Das Eichhörnchen "Flizzy" lebt in einem dichten Wald. "Flizzy" kennt die Gefahren im Internet genau und weiß auch, wie man sie abwenden oder umgehen kann. Teste im Quiz, ob du so clever bist wie "Flizzy".



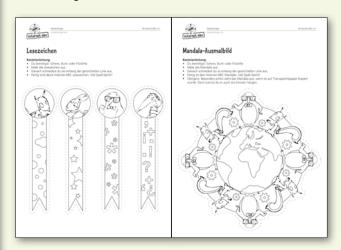
Das Känguru "Jumpy" lebt auf einer Wüsteninsel. Ihm sind Freunde sehr wichtig, deshalb findet es "Jumpy" toll, sich im Internet mit anderen auszutauschen. Dabei ist das Känguru ein echter Experte und weiß, worauf man hier achten muss. Teste dein Wissen mit "Jumpy"!



Das Internet-Quiz macht besonders Spaß, wenn du es mit deinen Eltern spielst! Probier es aus!

Auf der Seite **www.internet-abc.de** findest du neben dem Quiz auch einen Hausaufgabenhelfer und Bastelvorlagen.

Ob Mathematik oder Musik – zu fast jedem Unterrichtsfach findest du hier die passende Internetseite, die speziell für Kinder gedacht ist. Du hast Spaß am Basteln? Auf der Seite www.internet-abc.de findest du außerdem tolle Bastelvorlagen zum Ausmalen und Ausschneiden.



INFO +++ INFO +++ INFO +++

Du willst wissen, wer für www.internet-abc.de verantwortlich ist? Diese Internetseite ist ein Projekt des gemeinnützigen Vereins "Internet-ABC". Die Seite ist werbefrei und nicht gewerblich. Dem Verein "Internet-ABC" gehören alle 14 Landesmedienanstalten Deutschlands an. Die Landesmedienanstalten prüfen Bestimmungen zum Jugendschutz und fördern Projekte zur Vermittlung von Medienkompetenz. Die Projektdurchführung obliegt dem Verein Internet-ABC e.V. in Zusammenarbeit mit dem Grimme-Institut, Marl.

Ratespaß auf den nächsten Seiten

Eddie Surfen &

- 1 Was bedeutet online?
- Auf eine Internetverbindung warten.
- B Nicht mit dem Internet verbunden zu sein.
- a Mit dem Internet verbunden zu sein.
 - 2 Worauf solltest du bei der Eingabe von Wörtern in eine Suchmaschine unbedingt achten?
 - Darauf, möglichst ganze Fragen zu stellen.
 - Auf die Zeichensetzung.
 - C Auf die Rechtschreibung.

Lesen, Hören & Sehen

Internet



Rate

- 3 Wie kannst du herausfinden, wer für einen Text im Internet verantwortlich ist?
- A Ich rufe beim "Bundesamt für Adressen" an.
- B Das geht nicht. Alles im Internet ist geheim.
- **C** Das sollte immer bei dem Text selbst oder im Impressum der Seite stehen.
 - 4 Darfst du mit anderen Musik tauschen?
 - A Ja, aber nur zwischen 20 und 22 Uhr.
 - В Ja, aber nur wenn alle gleich viel tauschen.
 - Nein, es sei denn, ich habe die Musik selbst gemacht, oder der, der sie gemacht hat, hat das erlaubt.



Jumpy



- 5 Ab wann kann man eine Chat-Bekanntschaft als echten Freund bezeichnen?
- A Eigentlich nie. Ich kenne die Person ja nicht aus dem echten Leben und weiß nicht, ob stimmt, was sie oder er sagt.
- B Wenn diese Person zuerst sagt, dass ich ein guter Freund bin!
- Wenn wir oft chatten und uns ehrlich alles erzählen.
 - 6 Welches Bild solltest du in deinem Profil verwenden?
 - A Ein Bild, auf dem ich nicht oder kaum zu erkennen bin.
 - **B** Ein Bild von meinem Lieblingsstar.
 - **C** Ein Bild von mir in Bikini oder Badehose.

Quiz +++ Quiz +++ Quiz iz +++ Quiz +++ Quiz +++ Quiz +++ Quiz +-++ Quiz ++ Quiz +-+++ Quiz +++ Quiz +++ Quiz +++ Quiz +++ Quiz ++ Quiz +++ Quiz +++ Quiz iz +++ Quiz +++ Quiz +++

> Achtung! Gefahren



- 7 Was kann mit deinem Computer passieren, wenn du mit ihm im Internet unterwegs bist?
- A Mein Computer kann durch Bakterien geschädigt werden.
- B Mein Computer bekommt Husten.
- C Mein Computer kann sich mit einem Virus anstecken.

- 8 Können auch Smartphones einen Virus bekommen?
- A Nein. Alle Smartphones sind automatisch dagegen geschützt.
- B Nein, nur Computer können Viren bekommen.
- Ja, manche Smartphones rufen dann selbstständig kostenpflichtige Telefonnummern an.

Was ist ein sicheres

Passwort?

Hallo, ich bin Jessica!

Sicherheit im Alltag ist mir sehr wichtig. Dazu gehört, dass ich beim Fahrradfahren auf den Straßenverkehr achte. Auch ein Helm gehört für mich zur Sicherheit dazu. Worauf ich noch achte? Natürlich auf mein schönes Fahrrad! Es wäre schade, wenn es ein Dieb stehlen würde!

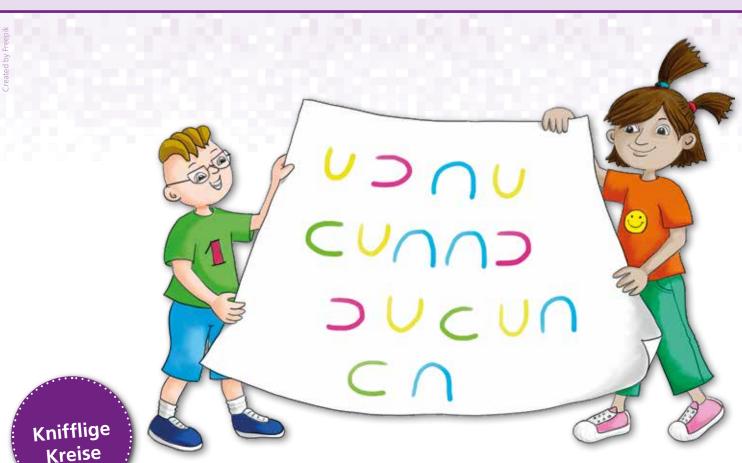
Ich schütze mein Fahrrad

deshalb mit einem Vorhängeschloss vor Dieben. Es hat einen Zahlencode, den kenne ich auswendig. Mit diesem Code kann ich mein Fahrrad ab- und aufschließen.

Auch im Internet ist es mir wichtig, sicher unterwegs zu sein. Das ist wie im Straßenverkehr. Um an mein Postfach für E-Mails zu gelangen oder um sich mit anderen auf Facebook oder Instagram auszutauschen, muss ich oft meinen Benutzernamen und ein Passwort eingeben. Lange habe ich über mein Passwort nachgedacht. Denn auch im Internet gibt es Diebe! Meine Daten – also mein Name, mein Alter, meine Hausadresse und vieles mehr sind für den Dieb so wertvoll wie ein Fahrrad oder wie echtes Geld. Deshalb will ich meine Daten gut schützen. Am besten mit einem "Code". Das ist im Internet das Passwort.

Ich will dir verraten, was ein Passwort sicher macht.

Wie ich mir mein Passwort merke? Ganz einfach, mit einer Eselbrücke! Diese Eselsbrücke ist ein Hilfssatz, den ich mir gut merken kann.



Jeder Kreis, der nach oben oder unten geöffnet ist, zählt 1. Jeder Kreis, der nach links oder rechts geöffnet ist, zählt 2. Gelingt es dir, die Werte aller Kreise zusammenzuzählen? Die Farbe der Kreise spielt keine Rolle!

Hier ein paar Tipps von mir:

1. Wähle keine offensichtlichen Passwörter, wie deinen Namen.

2. Dein Benutzername und Passwort sollten nicht gleich sein.

3. Das Passwort sollte mindestens acht Stellen haben.

4. Wähle immer Kombinationen von Zahlen (1, 2, 3, 4 ...) und großen und kleinen Buchstaben (A, a, B, b, C, c) und Zeichen (+, #, _ , -).

5. Halte das Passwort geheim.

6. Ändere es in regelmäßigen Abständen.

Der Hilfssatz könnte so lauten: Ich gehe jeden Samstag um 9 Uhr ins Schwimmbad.

Nimmt man die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter und fasst sie zu einem Code zusammen, erhält man: **IgjSu9UiS**.

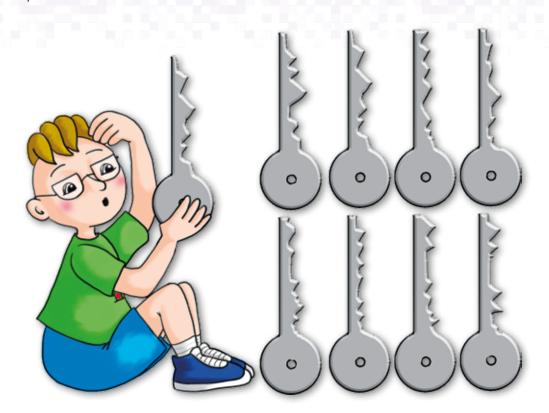
Du kannst auch einen Satz aus deinem Lieblingslied nehmen oder den ersten Satz aus deinem Lieblingsbuch.

Was du sonst noch tun kannst? Melde dich nicht auf Internetseiten an, die du nicht kennst oder die dir komisch erscheinen!

LG, Jessica WGLi-Praktikantin

Finde den richtigen Schlüssel!

Sieh dir den Schlüssel von Fin genau an: Welcher der Schlüssel, den du rechts siehst, entspricht seinem Schlüssel?





werden Spiele gemacht So

Online-Spiele sind bunt, lustig und machen vielen Kindern Spaß. Aber wer denkt sich solche Spiele aus?

Timo Dries ist ein echter Spiele-Macher.

Er ist Chef-Produktentwickler beim Berliner Start-Up "Fox & Sheep" GmbH.

"Mein Beruf ist es, sich Spiele auszudenken. Das ist ein sehr ungewöhnlicher Beruf. Selbst meine Mutter versteht nicht richtig, was ich mache. Ich sage ihr dann immer im Scherz: Ich denke mir lustigen Quatsch für Kinder aus, damit sie Spaß haben und nebenbei auch was lernen."









Das Spiel

So funktioniert das Spiel "Kleine Polizei": Der Spieler fährt mit einer ganzen Polizeigruppe Streife und erlebt von Szene zu Szene tolle Abenteuer. Das Spiel ist für Kinder zwischen 3 und 5 Jahren gedacht.



>> Dann geht es auf Streife.

>> Oh – ein Museumsraub!



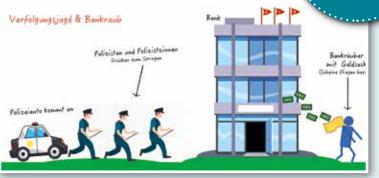
Alle im Team arbeiten mit

"Ich bringe die Idee für ein Spiel mit. Diese Idee muss aber in die Sprache eines Computers übersetzt werden. Das macht der **Programmierer**. Dann gibt es noch den **Grafiker**. Der ist dafür zuständig, dass Bäume und Häuser in dem Spiel schön bunt und vor allem lustig aussehen. Der **Animator** bringt die Bewegung ins Spiel – er sorgt dafür, dass eine Figur rennen oder springen kann. Und der **Sounddesigner** sorgt dafür, dass es im Spiel lustige Geräusche gibt.

Wie ich zu meinen Ideen komme? Die meisten Ideen habe ich, wenn ich mit meinen Kindern unterwegs bin. Die sind 4 und 6 Jahre alt. Manchmal fällt mir eine Idee auch beim U-Bahnfahren ein. Dann zeichne ich sie auf ein Stück Papier."







Gerade arbeite ich am Spiel "Kleine Polizei". Hier seht ihr meine ersten Skizzen für das Spiel.

Wusstest du das? Wusstest du, dass ein Polizeiwagen nicht gleich ein Polizeiwagen ist? Denn ein Auto der Polizei sieht in **Deutschland** ganz anders aus, als in **Japan** oder in **Amerika**. Damit auch Kinder in Japan oder Amerika ein Spiel verstehen, sehen die Autos in den dortigen Spielen anders aus:



In Japan sind die Polizeiautos klein und wirken knuffig.



In Deutschland fuhren früher die Polizisten in sogenannten "Käfern". Weil diese Autos bis heute noch vielen Menschen im Gedächtnis sind und obendrein schön aussehen, werden sie nun auch im Computerspiel "gefahren".

"Viel Spaß beim Spielen, euer Timo"

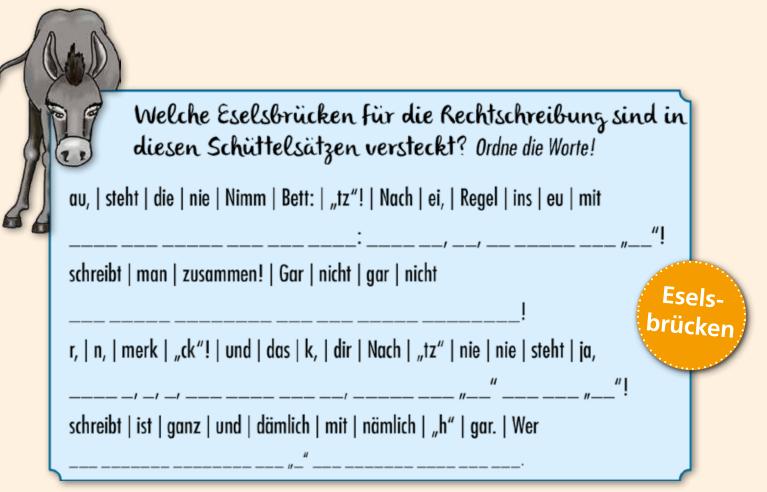
"P.S.: Du willst ein von mir ausgedachtes Spiel spielen? Unter www.foxandsheep.de findest du viele Spiele zu ganz unterschiedlichen Themen. Die Spiele können deine Eltern als App im App-Store herunterladen. Sie sind kostenpflichtig – sie kosten also Geld."

Oder du machst mit bei unserem KREUZWORTRÄTSEL AUF SEITE 24: Wir verlosen unter allen Einsendungen des WGLinchen-Rätsels insgesamt zehn Gutscheine zum Online-Spiel "Kleine Polizei". Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 30 in diesem WGLinchen-Heft.



>> Den Räubern schnell hinterher!

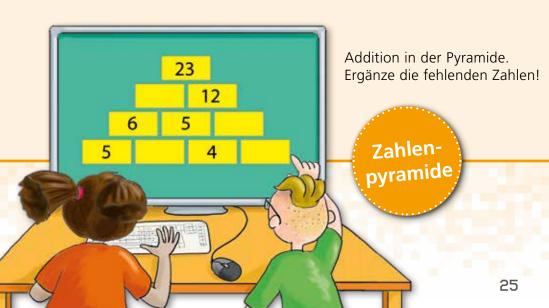




Suche Im rechte

Im rechten Bild haben sich **7 Fehler** eingeschlichen. Finde sie!





We9weiser fürs Internet

Wie und ab wann nutzen unsere Kinder das Internet?

Ob in der Freizeit oder in der Schule – der Umgang mit den digitalen Medien wird auch für unsere Kinder immer selbstverständlicher. Ihre täglichen Hausaufgaben bewältigen zwölf- bis 19-jährige Schüler durchschnittlich zur Hälfte (45 Prozent bzw. 44 Minuten) am Computer.* 94 Prozent der Kinder und Heranwachsenden in derselben Altersgruppe tauschen sich regelmäßig über Whats-App aus – obwohl der Mediendienst die Nutzung erst ab 16 Jahren erlaubt.*



Die Grundlagen für die digitale Nutzung werden jedoch schon zwischen sechs und 13 Jahren gelegt. 77 Prozent aller Kinder in Deutschland nutzen in dieser Altersgruppe hin und wieder einen Computer oder Laptop. Zuhause dient der Computer als Hausaufgabenhilfe: Jeder Zweite der sechs- bis siebenjährigen Kinder sucht wöchentlich im Internet nach Themen, um den Unterrichtsstoff zu bearbeiten.** Die digitale Wissensvermittlung findet also in der Geborgenheit des eigenen Zuhauses statt. Kinder fühlen sich hier sicher – und sie sind es auch weitgehend, wenn Eltern zu entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen greifen.

Schauen Sie hin – und sprechen Sie mit Ihrem Kind:

- Sie bietet eine leichte Orientierung.
- Sie fordert keine oder sehr wenige persönliche Daten für die Nutzung.
- Die Betreiber legen Wert auf Datenschutz und Persönlichkeitsrechte.
- Am besten, die Seite ist werbefrei oder ihre Werbung ist gut gekennzeichnet.

Was macht

eine Website

 Die Seite hat ein eindeutiges Impressum, der Betreiber kann kontaktiert werden.

Eine Auswahl an Ratgeber-Websites für Eltern:



www.klicksafe.de

Die Website unterstützt Eltern dabei, ihr Kind langsam an Internet, PC-Spiele, Smartphone und Apps heranzuführen. Dabei informiert die Seite über Verhaltensregeln für Eltern und Kinder bis / ab zehn Jahren für den Umgang mit Internet. Die Website ist Bestandteil der Initiative "klicksafe" des EU-geförderten Programms "Connecting Europe Facility". In Deutschland sind die Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen mit der Umsetzung beauftragt.

- * JIM-Studie 2017 (JIM = Jugend, Internet, Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest. Der Forschungsverbund erhebt seit 1998 unabhängige Basisdaten zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen in Deutschland.
- ** KIM-Studie 2016 (KIM = Kindheit, Internet, Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest.



www.internet-abc.de

Die in dieser WGLinchen-Ausgabe vorgestellte Website bietet nicht nur Lerninhalte für Kinder. Für Eltern und Lehrkräfte hält die Seite eigene Bereiche bereit. So gibt es hier nicht nur Informationen, wie Eltern Smartphones durch entsprechend eingestellte iOS- oder Android-Systeme kindersicher machen können. Eltern erfahren auch, welche Kostenfallen es gibt und was sie tun können, wenn das Kind in die Falle getappt ist. Die Website wird, in Zusammenarbeit mit dem Grimme-Institut, Marl, betrieben durch den gemeinnützigen Verein Internet-ABC e.V., zu dessen Mitgliedern alle 14 Landesmedienanstalten gehören.



www.chatten-ohne-risiko.de

Die Website gibt Jugendlichen konkrete Tipps zur sicheren Nutzung von beliebten Social-Media-Diensten. Ob Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Snapchat oder Tumblr: Die Seite zeigt, welche Einstellungen vorgenommen werden sollten, um die Dienste möglichst sicher zu nutzen und wie man sich selbst und seine Daten schützen kann. Die Informationen sind sowohl für Eltern als auch für Jugendliche geeignet. Die Website ist ein Projekt der gemeinnützigen LPR-Trägergesellschaft für jugendschutz.net gGmbH. Das Projekt wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.



Pinnwand für Kinder

CYBERMOBBING - was tun?

Du hast ein Problem? Sprich darüber!

CYBERMOBBING ist alles andere als lustig. So nennt man es, wenn jemand von anderen ausgegrenzt oder beleidigt wird. Auch Fotos, die andere bloßstellen oder jemandem unangenehm sind, können Cybermobbing sein.



Du hast etwas über dich im Internet 9efunden, was dich sehr är9ert?

- Zunächst heißt es: Ruhig bleiben!
- 2) Erwachsene können dir immer helfen, deshalb solltest du deinen Eltern vertrauen und ihnen deine Sorgen mitteilen. Wenn du dir zuerst anonym einen Rat holen willst, gibt es die "NUMMER GEGEN KUMMER" unter der Telefonnummer 11 61 11. Hier kannst du dich Montag bis Samstag von 14-20 Uhr kostenlos beraten lassen. Die E-Mail-Beratung ist ebenfalls kostenlos und 24 Stunden am Tag möglich. Die Beratung findest du unter www.nummergegenkummer.de.
- 3) Es tauchen immer neue Gerüchte oder Bilder im Internet auf? Versuche diese unangenehmen Nachrichten, Bilder und Online-Gespräche irgendwie festzuhalten. Am besten, du lässt dir von jemandem zeigen, wie man Kopien macht. Das geht auch, indem du sogenannte "Screenshots" machst. Anleitungen findest du über Suchmaschinen wie Google.
- 4) Verteidige dich. Sage den betreffenden Personen, sie sollen damit aufhören. Hole dir Unterstützung von deinen Freunden. Aber beleidige nicht zurück, auch wenn dir danach ist. Das kann den Streit noch verschärfen.
- 5) Wende dich an jemanden, einen Lehrer, deine Eltern oder einen anderen Erwachsenen, zu dem du Vertrauen hast. Sie können dir immer helfen!

Weitere Informationen findest du unter www.klicksafe.de.

Kummer? Wähle 11 61 11

Gesetze, die dich schützen:

§ 238 Strafgesetzbuch: Nachstellung

Wer beharrlich und unerlaubt die Nähe eines Anderen sucht und dazu auch das Internet mit seinen Möglichkeiten nutzt, handelt laut Strafgesetzbuch falsch und kann bestraft werden. Das gilt auch, wenn jemand übers Internet Waren im Namen einer anderen Person bestellt. Strafbar laut diesem Gesetz ist es übrigens auch, wenn jemand androht, jemand anderen oder eine ihm nahestehende Person zu verletzen.



Dieses Gesetz besagt, dass Bilder nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden dürfen. Bevor du also Bilder von anderen im Internet postest, frag sie, ob sie damit einverstanden sind.

§ 201a Strafgesetzbuch: Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen

Dieses Gesetz verbietet anderen Personen, unerlaubt Bilder von Personen in deren Wohnung oder einer intimen Umgebung, wie etwa in der Toilette, Dusche oder Umkleide zu machen. Auch die Verbreitung solcher Bilder ist strafbar.

Weitere Informationen findest du unter www.klicksafe.de.



Rätselauflösungen

Seite 4

Computersprache

Fehlender Buchstabe: G

Fehlender Computercode: 01001110

Seite 5

Kopfrechnen

 $5 \cdot 5 + 5 = 30$

 $6 \cdot 6 - 6 = 30$

Seite 6

Weg nach Trier

Der Bote benötigt 20 Tage nach Trier.

Seite 7

Kabellabyrinth



Seite 12

Fehlersuche

Die Computermaus passt nicht zu den anderen Mäusen.

Seite 13

Zählen



Seite 14

Buchstabensalat

Ä	P	M	N	I	Ö	Q	X	W	X	0	X	0
Z	K	K	S	L	W	X	X	Υ	P	U	K	U
L	G	В	٧	Н	K	J	P	K	Τ	U	Z	T
Ä	٧	В	Z	F	C	M	J	F	F	T	K	P
F	D	Α	G	L	0	L	P	Ö	Ü	Υ	X	Q
L	Н	G	Α	Α	Z	U	0	M	G	J	U	Н
Α	Τ	E	Z	S	T	E	S	Z	U	S	R	Υ
G	L	G	В	U	N	R	T	F	G	Ι	Н	T
В	٧	U	E	K	Α	0	P	C	Н	J	W	Q
T	В	K	В	E	C	G	X	R	0	F	L	S
Z	U	T	Н	X	В	R	R	E	Z	C	Н	Ö

Seite 15

Was tust du?

Am besten reagierst du bei Antwort c).

Seite 18-19

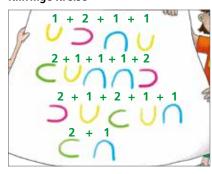
Rate mit!

Richtige Antworten:

1 = C / 2 = C / 3 = C / 4 = C5 = A / 6 = A / 7 = C / 8 = C

Seite 20

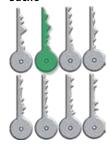
Knifflige Kreise



Lösung: 22

Seite 21

Suche



Seite 24

Kreuzworträtsel

Waagerecht:

- 1. COMPUTERSPIEL
- 2. SERVER
- 6. ERROR
- 7. RAM
- 12. BETRIEBSSYSTEM
- 13. APP
- 14. PROVIDER
- 16. MONITOR
- 17. DATEI
- 19. EMAIL
- 20. VIRUS
- 22. KOPIEREN
- 24. SMARTPHONE
- 25. ROUTER

Seite 25

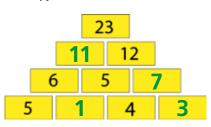
Eselsbrücken

- 1.) Nimm die Regel mit ins Bett: Nach au, ei, eu steht nie "tz"!
- 2.) Gar nicht schreibt man gar nicht zusammen!
- 3.) Nach k, n, r, das merk dir ja, steht nie "tz" und nie "ck"!
- 4.) Wer nämlich schreibt mit "h" ist dämlich ganz und gar.

Suche



Zahlenpyramide



Senkrecht:

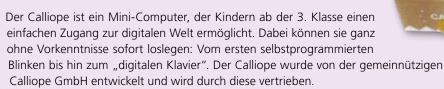
- 1. CURSOR
- 3. SCROLLEN
- 4. HARDWARE
- 5. HANDY
- 8. MIKROPROZESSOR
- 9. MAUS
- 10. USB
- 11. LAPTOP
- 15. RETURN
- 21. BROWSER

23. HOMEPAGE



Löse das Kreuzworträtsel auf Seite 24, schicke das Lösun9swort mit dem nebenstehenden Coupon ans WGLinchen und 9ewinne:

Einen Mini-Computer Calliope + "Das Calliope-Buch: Spannende Bastelprojekte mit dem Calliope Mini-Board"



"Das Calliope-Buch: Spannende Bastelprojekte mit dem Calliope-Mini-Board" ist ein Taschenbuch mit 322 Seiten. Es begleitet dich auf deinen ersten Schritten mit dem Calliope und lädt zum Ausprobieren ein. Bastel dir ein Klavier, eine Luftgitarre, eine Alarmanlage oder ein Farbthermometer. So verstehst du spielend, was Variablen, Schleifen und Bedingungen sind und wie ein Computer und seine Bauteile funktionieren. Das Buch ist im dpunkt.verlag GmbH erschienen.

Für Kinder ab der 3. Klasse geeignet.



Smartphone-App

Calliope

Einen Gutschein für die Smartphone-App "Kleine Polizei" – Erlebe einen Tag in der Polizei-Station!

In der "Kleinen Polizei" können Kinder den aufregenden Alltag auf der Polizeiwache und im Revier erleben. Gehe mit Polizisten auf Streife und helfe ihnen dabei Gauner und Diebe

zu schnappen. Verhindere einen Museumsraub und begib dich auf wilde Verfolgungsjagden!



Die Steuerung ist kinderleicht: Antippen, um mit einem Objekt zu interagieren; Wischen, um zu einer anderen Szene zu wechseln. So können auch die Jüngeren leicht durch die App navigieren. Die App wurde vom Berliner Start-Up "Fox & Sheep" entwickelt.

Für Kinder zwischen 3 und 5 Jahren geeignet.

Bücher

"Mein erstes Buch von meinem Zuhause"

Allererste Wörter: Weißt du, wie das heißt? Ob im Wohnzimmer, in der Küche oder im Badezimmer, überall gibt es viel zu entdecken – und alles hat einen

Namen! Das Buch hat auf den 12 Seiten kleine Schiebe-Elemente und Effekte, die zum Immer-wieder-Ausprobieren einladen. Gestaltet wurden die Illustrationen von Nathalie

Choux. Das Buch ist im arsEdition Verlag erschienen.

Für Kinder ab 18 Monaten geeignet.



Ob bei selbst gemachten Karten, Schulheften oder Plakaten – tolle Schriften sind immer ein Hingucker. Hier finden sich zahlreiche Anregungen zum Ausprobieren: Gruselschrift, Musterschrift und vieles mehr. Das Buch hat 32 Seiten und ist im arsEdition Verlag erschienen.

Für Kinder ab 8 Jahren geeignet.









WGLinchen

Schuliahr 2018/2019

Trage hier das Lösungswort aus dem Kreuzworträtsel auf Seite 24 ein. Gesucht wird ein anderes Wort für "World Wide Web".

	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e		
Vorname			
Nachname			
Adresse			
Alter		······	e
Ich bin ein	Mädchen	Junge	Einsendeschluss ist der 31. August 2018.

Die Gewinne werden zugeschickt oder übergeben.

und ggf. aus steuerrechtlichen Gründen gespeichert. Es besteht kein Rechtsanspruch.



Um an der Gewinnauslosung teilnehmen zu können, ist das Kreuzworträtsel auf Seite 24 richtig zu lösen. Das Lösungswort trägst du in den Gewinncoupon ein und schickst diesen **über den WGLi-Hausmeisterbriefkasten oder mit der Post an*:** WGLinchen, Landsberger Allee 180 B, 10369 Berlin. Alle Gewinner werden persönlich benachrichtigt und bekommen den Preis übergeben oder zugesandt.

* Die eingesandten, personenbezogenen Daten werden nicht an Dritte weitergegeben. Die aus dem Coupon resultierenden, personenbezogenen Daten werden aus versandtechnischen Gründen





Impressum wGLinchen 2018/2019

Herausgeber:

WGLi Wohnungsgenossenschaft Lichtenberg eG • Landsberger Allee 180 B • 10369 Berlin

Redaktion: Karolina Wrobel Telefon: (030) 97 000-258 Fax: (030) 97 000-360 www.wgli.de · E-Mail: info@wgli.de

Redaktionsschluss: 28. Juni 2018

Layout: agreement werbeagentur GmbH · www.agreement-berlin.de

Bildmaterial: WGLi/Karolina Wrobel, Gabriele Lattke, Christian Jammrath (S. 3), Renate Teuber (Fotos S. 12), Peter Herlitze (WGLi-Enten)

Texte: WGLi in Zusammenarbeit mit Partnern - Nachdruck/Vervielfältigung (auch auszugsweise) nur mit Erlaubnis der Redaktion. Namentlich gekennzeichnete Beiträge müssen nicht unbedingt mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

