



Netzstadtspiel

Leitfaden für MitspielerInnen

Stand: April 2006

1. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme
2. Anmeldung als Partner/Passwörter/ Spielerteam anlegen
3. Gruppenfotos und Visitenkarten vor dem Spiel
4. Spielstart/Upload der Spiellösungen
5. Bewertung der Spiellösungen
6. Anmerkung

1. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme

Hardware

Als technische Voraussetzung ist ein Internetanschluss mit möglichst ISDN-Übertragungskapazität, je ein Computer für 2-3 Jugendliche sowie ein digitaler Fotoapparat erforderlich. Ein Scanner kann bei der Bearbeitung der Aufgaben hilfreich sein.

Software

Ein Bildbearbeitungsprogramm sollte installiert sein, welches das kreative Bearbeiten der gemachten Fotos zulässt. Es muss nicht Photoshop von Adobe sein. Als gutes Einstiegsprogramm eignet sich z.B. PaintShopPro, das sich auch als 30 Tage-Testversion aus dem Internet laden lässt. Ansonsten ist lediglich ein Standardwebbrowser erforderlich.

Der Austausch während des Netzstadtspiels und die Gewinnerbekanntgabe findet parallel im Cyberland-Chat statt. Um in den Cyberland-Chat zu gelangen gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Zugang mit der kostenlosen Chatsoftware „ThePalace“ oder
2. Zugang mit dem Webbrowser.

Unter www.virtuellewelt.de die Homepage des Cyberland-Jugendchatservers, kann man die kostenlose Chatsoftware „ThePalace“ downloaden und weitere Hilfestellung zur Installation und Bedienung finden. Für einen ersten Blick ins Cyberland kann man den Zugang über den Browser nutzen.

***Merken**

Die Serveradresse für den Zugang ins Cyberland mit der Software „ThePalace“ lautet:
cyberland.spinnenwerk.de Port: 9998

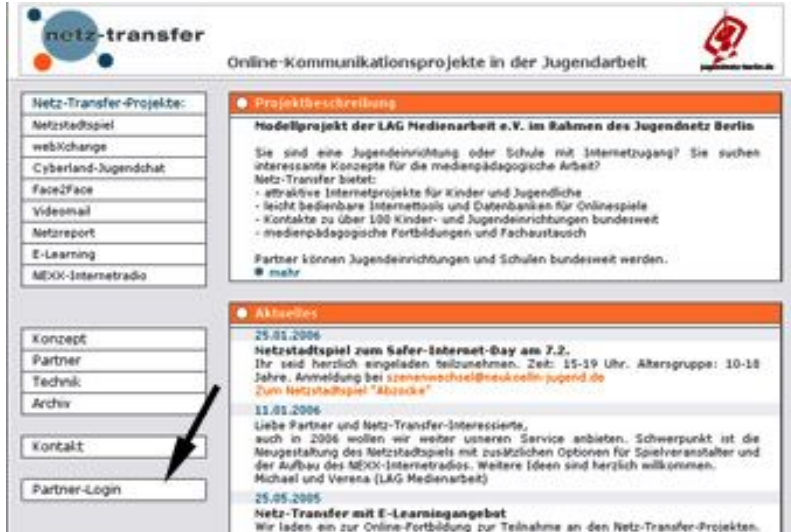
Siehe auch Cyberland-Anleitung unter:
www.virtuellewelt.de

Im Cyberland befindet sich ein Chat-Raum, wo sich alle MitspielerInnen des Netzstadtspiels am Spieltag treffen.

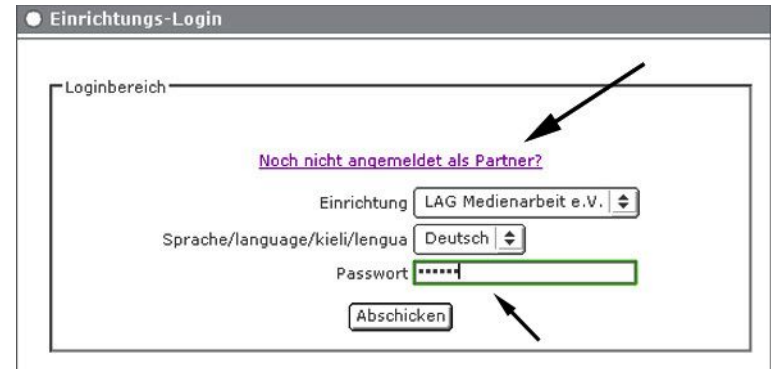
In den Netzstadtspielraum des Cyberlands gelangt man über den Eingangsraum, indem man im Schreibmodus „**netzstadt**“ eintippt oder im Menü über -> options -> go to room -> Liste aller Räume: -> Netzstadtspielraum anklickt.

2. **Anmeldung als Partner/ Passwörter/ Spielerteam anlegen**

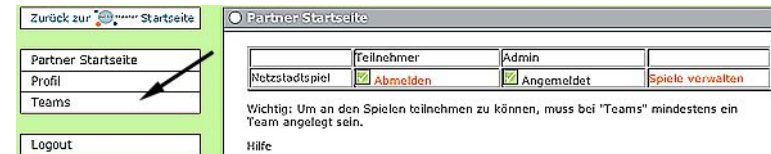
Welche Einrichtung noch kein Partner von Netz-Transfer ist und nicht in der Partnerdatenbank steht (www.netz-transfer.de -> Partner), muss sich als erstes als Partner anmelden.



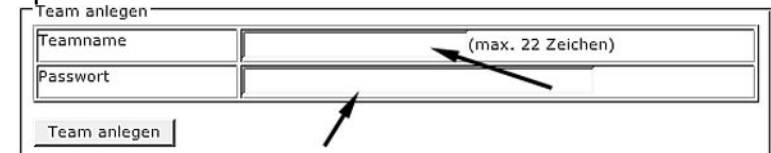
Das geschieht unter www.netz-transfer.de -> Partner-Login -> „Noch nicht angemeldet als Partner?“. Es erscheint ein Formular, hier sollten Angaben zur Einrichtung, Institution oder Projekt gemacht werden: Emailadresse, AnsprechpartnerIn, Telefonnummer, etc.. Es besteht auch die Möglichkeit ein Foto oder Logo hoch zu laden. Wichtig ist, sich hier ein Passwort zu vergeben. Mit diesem Passwort kann man zu jeder Zeit unter dem Partner-Login seine Profildaten ändern. Um an einem Spiel teilnehmen zu können, muss man sich nach dieser Anmeldung ein **Spielerteam** anlegen. Dies geschieht auch **über den Partner-Login-Bereich**. Im Pulldown-Menü erscheint nach der o.g. Anmeldung der Einrichtungsname - diesen wählt man aus und meldet sich mit dem selbst vergebenen Passwort an.



Als Partneereinrichtung eingeloggt findet man im Menü rechts den Bereich „Teams“:



Es muss mindestens ein Team angelegt werden, um an den Spielen teilzunehmen. Bis zu 5 Teams sind möglich. Die Teamnamen sollten maximal 22 Zeichen lang sein und gut unterscheidbar sein. Mit dem Teamnamen treten die MitspielerInnen später beim Spiel an.



Ein **Team-Passwort** muss vergeben werden. Bei mehreren Teams müssen verschiedene Passwörter vergeben werden.

Bei Spielstart melden sich die MitspielerInnen mit dem Teamnamen und dem dazugehörigen Passwort auf der Spielstartseite an und können mit dem Spiel beginnen.

*Wichtig

1. Schritt zur Teilnahme an einem Netzstadtspiel:

Eintrag in die Partnerdatenbank:

www.netz-transfer.de

-> PartnerLogin

-> „Noch nicht angemeldet als Partner?“

-> Anlegen eines Mitspieler-Teams
(Passwörtervergabe nicht vergessen)

3. Gruppenfotos und Visitenkarten vor dem Spiel

Im Vorfeld eines Netzstadtspiels können sich die Gruppen über Gruppenfotos und eigenen Visitenkarten bekannt und neugierig aufeinander machen. Die Gruppenfotos und Visitenkarten können, nachdem das Spiel von der Koordination angelegt wurde, auf der Spielseite veröffentlicht werden. Dies kann also schon 1-2 Tage vor dem Spiel geschehen (oder früher) und ist sofort von allen Gruppen einsehbar.

Die MitspielerInnen loggen sich mit ihrem Teamnamen und dem jeweiligen Passwort auf der Spielstartseite ein.

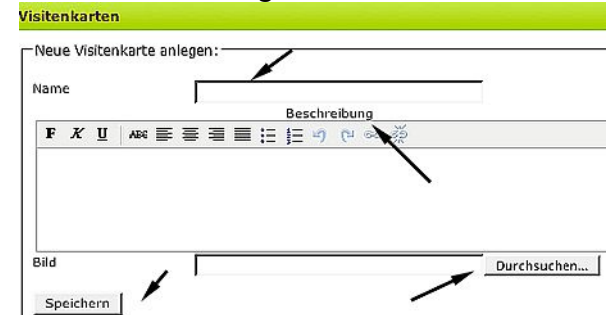


(Ein Spiel wird unter www.netz-transfer.de -> Netzstadtspiel veröffentlicht - dort findet man einen Link zum aktuellen Spiel)

Im Bereich Gruppenbeschreibung/Gruppenfoto können sich die Mitspielergruppen beschreiben und ein Gruppenfoto hoch laden.



Des Weiteren können sich alle MitspielerInnen auch einzeln unter dem Link „Visitenkarte“ eine eigene Visitenkarte anlegen.



Die einzelnen MitspielerInnen einer Gruppe können sich hier mit einem Namen, Beschreibung und einem Bild darstellen.

Name: Soso un Jessy



Hallo ihr Lieben!

Soso un Jessy sind 2 total crazy Girls die immma voll auf Party sind! Wir machen alles zusammen un sind auch beste Freundinnen. Auch wenn wir beide uns streiten vertragen wir uns ganz schnell wieder... Wir lieben die Band Tokio Hotel üba alles un besonders TOM! Am Wochenende gehen wir beide dann immma zusammen ins Bowlera oda auf andere Partys. Die Woche üba sind wir meistens im Juz Schloßmühle (Eschwege).

Ich (Soso) bin 14 un kome aus HÖsbach City un Jessy ist 13 un komt aus ESW City!

Der Lösungsupload und die Einsicht der Spielaufgaben sind noch nicht möglich – erst nachdem das Spiel zum vereinbarten Spieltermin frei geschaltet wurde.

4. Spielstart/Upload der Spiellösungen

Während eines Netzstadtspiels steht das Koordinationsteam von Netz-Transfer für alle auftauchenden Fragen oder Probleme telefonisch oder im Cyberland-Chat zur Verfügung.

Für selbst initiierte Netzstadtspiele sollte eine Einrichtung die Koordination übernehmen.

Jedes Netzstadtspiel wird von der Koordination über die Datenbank **frei geschaltet und auch beendet**.

Die Gewinnerbekanntgabe erfolgt über die Koordination, die über die Datenbank, nach Abgabe der Bewertungen der Einrichtungen, den endgültigen Spielstand erhält und im Anschluss im Cyberland-Chat bekannt gibt.

*Wichtig

Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen?
Kameratest (Verbindung zum Rechner; Akkus sind aufgeladen, Speicherplatz ist vorhanden), Internetzugang bereit, Bildbearbeitungsprogramm ist installiert, ihr seid im Cyberland im Chatraum „Netzstadtspiel“, dann kann es zum verabredeten Termin los gehen.

1. Schritt: Öffnen des Browserfensters und Adresse: **www.netz-transfer.de** eintragen.
Unter Netzstadtspiel -> Spiele -> das aktuelle Spiel auswählen.



The screenshot shows the 'netz-transfer' website interface. On the left is a navigation menu with options: 'Aktuell', 'Konzept', 'Partner', 'Technik', 'Spiele' (highlighted), 'Newsarchiv', and 'Kontakt'. The main content area is titled 'Online-Kommunikationsprojekte in der Jugendarbeit' and lists several events with dates and 'anmelden' links. An arrow points to the 'Spiele' menu item.

Event Name	Date	Action
Vernetzung in der Bildungsarbeit	06.04.2006	anmelden
Veranstaltet von: Jugendhilfswerk Freiburg e.V. - info@multiline-net.de		
KHSB Netzstadtspiel	22.03.2006	anmelden
Veranstaltet von: KHSB Berlin - christian.spatscheck@gmx.net		
Ein TRAUM vom(n) LEBENSRAUM	18.03.2006	anmelden
Veranstaltet von: mag wmk - annelie.baeumer@gmx.de		
Test Bewertung	14.03.2006	anmelden
Veranstaltet von: MAG wmk - annelie.baeumer@gmx.de		
Freizi-Jubiläum	28.02.2006	anmelden
Veranstaltet von: ZGF Bremerhaven/ KuB-Projekt - keim@dlz-gruenhoeefe.de		
1. Leipziger Netzstadtspiel	23.02.2006	anmelden
Veranstaltet von: Medienwerkstatt Leiozia - kontakt@medienwerkstatt-leiozia.de		

Jede Einrichtung hat sich im Vorfeld ein Spielerteam mit Passwort angelegt. Der Teamname wird nun auf der Spielstartseite ausgewählt. Das Passwort wird eingetragen und man befindet sich nun im eigenen Spielbereich.

(Habt ihr das Team-Passwort vergessen, dann wählt eure Einrichtung unter dem Link Partner-Login auf der Startseite von Netz-Transfer aus und loggt euch als Einrichtung ein. Im Bereich Teams könnt ihr nachschauen wie das Teampasswort lautet.)



Auf der Startseite des Spiels werden nun die Aufgaben sichtbar. Weitere Informationen zum Spiel: Zeitplan, Spielbeschreibung und eventuelle Hinweise der Koordination werden hier veröffentlicht.



Während des Spiels kann die Koordination in dem roten Nachrichtefeld auf der linken Seite, aktuelle Hinweise senden. Das Browserfenster sollte von daher hin und wieder aktualisiert werden.

Unter der Rubrik Gruppenbeschreibung/Gruppenfoto können die im Vorfeld gemachten Fotos und Beschreibungen der anderen Spielergruppen eingesehen werden.



Alle mitspielenden Gruppen sind hier aufgelistet.



„Unter Lösungen nach Aufgaben“ können nach

Spielende alle Ergebnisse den Aufgaben nach angeschaut werden.

Unter „Lösungen nach Gruppen“ können die Ergebnisse gruppenweise angeschaut werden.

Unter „Chat“ findet man den Weg in den Cyberland-Chat und einen download der kostenlosen Chatsoftware „ThePalace“.



Die Ergebnisse aller anderen Gruppen sind erst einsehbar wenn die Koordination das Spiel beendet hat und die Bewertung beginnt.

Upload der Spiellösungen

Die Lösungen werden direkt über ein Lösungsupload in das Internet geladen.

Die zu lösende Aufgabe wird ausgewählt und es erscheint ein Uploadformular.

Aufgabe: Jetzt wird abgezockt!

Stellt die Abzocke in 3-5 Bildern dar und versetzt euch in die Lage der Abzocker und der Abgezockten.

Bild/Grafik:

Man klickt auf Durchsuchen und wählt auf der Festplatte des eigenen Computers das jeweilige Foto

aus. Danach Speichern nicht vergessen!

Aufgabe: Gruppenbild

Die Abzocker und/oder Abgezockten stellen sich vor. (Verkleidung ist erwünscht)



Bild/Grafik:

Nach dem Speichern ist das ausgewählte Foto sofort im eigenen Bereich sichtbar.

**Wichtig*

Bei allen Foto- (Bild)dateien: Bitte achtet auf Eure Dateigrößen.

Sie sollten ca. 460 x 460 Pixel und 120 KB nicht überschreiten!

Als Dateiformat bitte **.jpg** verwenden.

(Zu große Dateien rufen unbeliebte Scrollbalken und lange Ladezeiten hervor)

Erfordert die Aufgabe Texte, werden diese direkt in das vorgegebene Textformular eingetragen – es ist kein weiteres Programm oder Dateiformat notwendig. Speichern nicht vergessen!

Aufgabe: Titel der Geschichte

Denkt euch jetzt noch einen schönen Titel für eure Geschichte aus.

Text:

Reich und unglücklich, und für andere aber gefährlich !!!!!

Speichern

Sollen Fotos oder Texte, nach dem Upload noch einmal geändert werden, können diese solange das Spiel nicht beendet wurde über die gleichen upload-Schritte ausgetauscht werden!

Eine Übersicht über alle Teile einer Aufgabe befindet sich im unteren Bereich einer Aufgabe. Diese gibt Überblick über gelöste und noch offene Teile einer Aufgabe sowie die Möglichkeit der Bearbeitung – Austausch eines Ergebnisses.

Bild/Grafik:



**Rufen Sie jetzt an!!!
Sensationelle Ergebnisse in 3 Tagen**

- gelöst - Teil1 ansehen/bearbeiten (Bild)
- gelöst - Teil2 ansehen/bearbeiten (Bild)
- gelöst - Teil3 ansehen/bearbeiten (Bild)
- gelöst - Teil4 ansehen/bearbeiten (Bild)
- offen - Teil5 ansehen/bearbeiten (Bild)

Wenn Aufgaben mehrere Fotos oder Texte verlangen findet man unter der Aufgabenstellung dem entsprechend viele Formulare.

5. Bewertung der Spiellösungen

Wenn die vereinbarte Zeit des Spiels abgelaufen ist und das Spiel von der Koordination beendet wurde, wird mit der Bewertung der Lösungen der anderen Einrichtungen begonnen.

Die eigenen Lösungen werden bei der Bewertung nicht mit einbezogen – im Bewertungsformular erscheint das eigene Spielerteam nicht.

Man sollte das oben erwähnte rote Mitteilungsfenster in dieser Zeit etwas im Auge behalten. Falls es bei anderen Teams eventuelle Spielverzögerungen gibt, wird die Koordination hier eine Nachricht senden.

Nachdem der Link „Bewertung“ geklickt wurde erscheinen alle Aufgabenüberschriften im oberen Bereich.



Diese können nun nacheinander angeklickt und bewertet werden. Es werden alle Ergebnisse den Einrichtungen nach angezeigt. Unterhalb der Lösungen befindet sich das Bewertungsformular. Hier werden die Einrichtungen die den Ersten, Zweiten und Dritten Platz der jeweiligen Aufgabe erhalten sollen, ausgewählt.



The image shows a screenshot of the evaluation form for a task titled 'Aufgabe: Titel der Geschichte'. The form contains the following text and elements:

- Aufgabe: Titel der Geschichte** (highlighted in green)
- Denkt euch jetzt noch einen schönen Titel für eure Geschichte aus.
- Lösung von Team: Die Sternschnuppen** (highlighted in green)
- Text:** Der dumme Fernsehzuschauer !!! (wie Maurice"schnitzelchen" und Karen"die gerissene" euch jeden abend das Geld aus der Tasche ziehen.)
- Lösung von Team: Die wilden Rüben** (highlighted in green)
- Text:** Gefahren im Netz (Handy & Co.)
- Lösung von Team: Szenenwechsel** (highlighted in green)
- Text:** Reich und unglücklich, und für andere aber gefährlich !!!!!
- Lösung von Team: tivolotte** (highlighted in green)
- Text:** Wir lassen uns von Euch Abzockern nicht Ver"ABO"en!
- Bewertung für Aufgabe: Titel der Geschichte** (highlighted in green)
- Erster Platz: (dropdown menu)
- Zweiter Platz: (dropdown menu)
- Dritter Platz: (dropdown menu)
- Abschicken (button)
- Abschicken (button)

Sind alle Plätze ausgewählt muss das Formular abgeschickt (gespeichert) werden und die nächste Aufgabe kann bewertet werden.

Hinter der Auswahl der Plätze befinden sich Punkte, die von der Datenbank automatisch zusammen gezählt werden.

Die Bewertungen können nur einmal abgeschickt werden.

Nachdem die Bewertungen von allen mitspielenden Einrichtungen abgegeben worden sind, kann im verabredeten Chat-Raum im Cyberland-Chat die spannende Gewinnerbekanntgabe stattfinden.

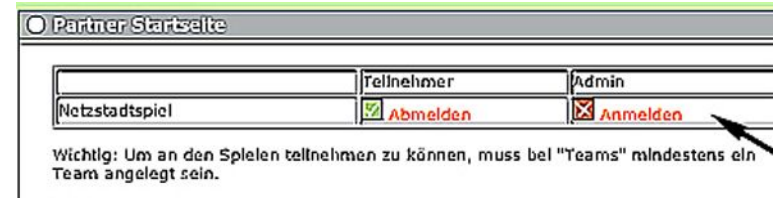


Micha L. (Auswertung)	2	3	4	5	Z ges
Jugendclubring	18	20	18	19	75
Olaf-Palms-Zem					
Niedersprockh.	13	20	19	19	89
Szenenwechsel	12	22	20	18	89
MEZEN	18	16	14	17	79
wannseeFORUM	15	20	14	15	74
München					
COME IN					
Vichertsstraße	22	14	25	27	78

Die Auswertungstabelle mit genauem Punktstand aller Spielerteams kann nach der Gewinner-bekanntgabe auf der Netzstadtspielseite des aktuellen Spiels eingesehen werden.

6. Anmerkung

Möchte eine Einrichtung selber Netzstadtspiele veranstalten und koordinieren, kann sie dies unter dem eigenen Partner-Login anmelden.



Partner Startseite

	Telnehmer	Admin
Netzstadtspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Abmelden	<input checked="" type="checkbox"/> Anmelden

Wichtig: Um an den Spielen teilnehmen zu können, muss bei "Teams" mindestens ein Team angelegt sein.

Das Koordinationsteam von Netz-Transfer schaltet dann die Einrichtung als Admin/Koordination frei.

Impressum

LAG Medienarbeit e.V. Berlin

im Rahmen des Modellprojekts
"Netz-Transfer – Onlinekommunikationsprojekte
in Jugendarbeit und Schule"

Projektbüro:
Netz-Transfer/LAG Medienarbeit e.V.
c/o Verband für sozial-kulturelle Arbeit
Axel-Springer Str. 40/41
10969 Berlin

Koordination: Michael Lange und Verena Ebel

Tel. 030-25299045

e-Mail: info@netz-transfer.de

<http://www.netz-transfer.de>

Stand: April 2006