



Dokumentation

Digitale Detektiv:innen – mit Kindern die Welt der Daten entdecken

Stiftung Kinder forschen
Melanie Hecker, Trainerin

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

PARTNER

Siemens Stiftung

Dietmar Hopp Stiftung

Dieter Schwarz Stiftung

DAS KOOPERATIONSPROJEKT WIRD ERMÖGLICHT DURCH:

Entdecken zum Aufwärmen – Was hat dieses Bild für dich mit Daten zu tun?

Vorstellungsrunde mit Bildkarten

- Name und beruflicher Hintergrund
- “Was hat dieses Bild für dich mit Daten zu tun”



Ablauf	
	Inhalt
	Beginn und Begrüßung
	Input: Was sind eigentlich Daten?
	• Wie können Kinder die Welt der Daten entdecken?
	Input: Das Internet – Funktion und Entstehung
	• Für Kinder: Wie funktioniert das Internet/ ... der Drucker/ ... der Bildschirm
	Daten an den Computer weiterleiten/ nutzen
	• Algorithmus / Programmieren mit und ohne Geräte • Detektive durch digitale Medien
	Philosophieren mit Kindern
	• Über das Internet, über Alltagshilfen
	Abschluss und Feedback

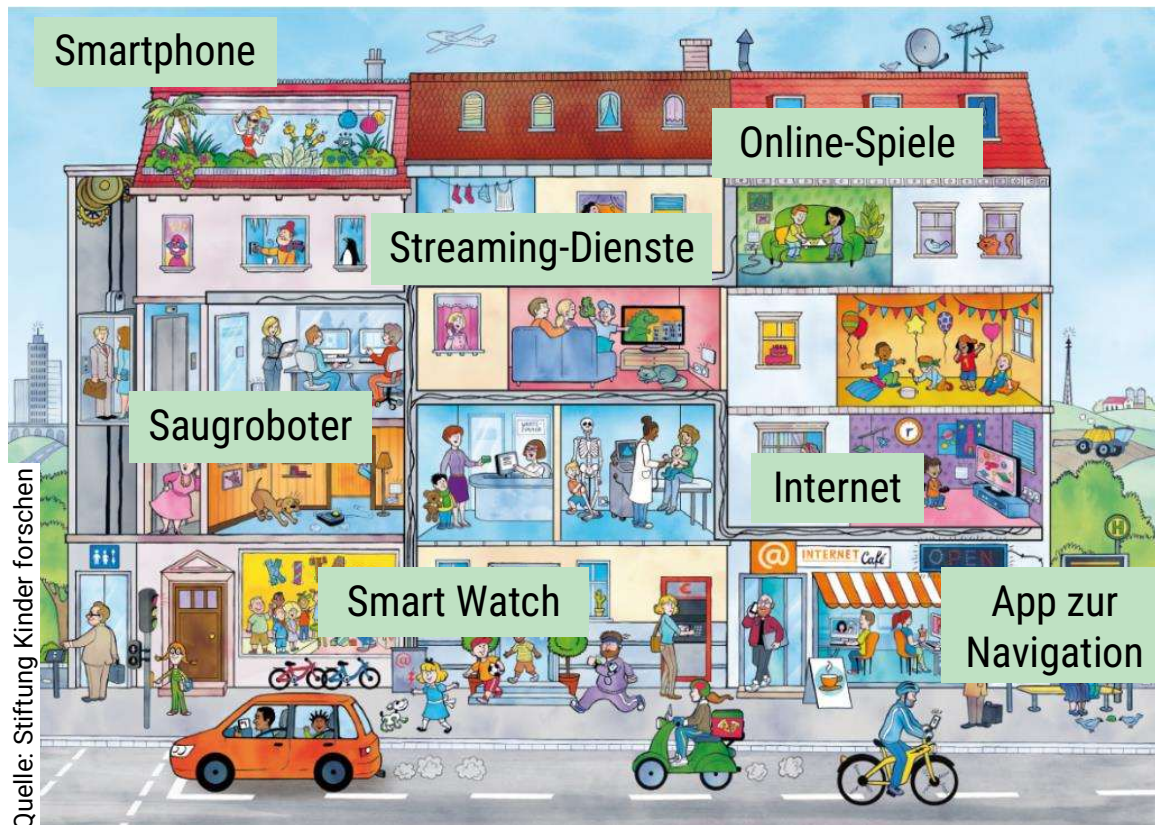


Was sind eigentlich Daten?

Wir erfassen und verarbeiten Daten, um alltägliche Fragen zu beantworten.



Unsere digital vernetzte Welt



Quelle: Stiftung Kinder forschen

Informatik hat die Gesellschaft und damit auch die Lebenswelt und den Alltag von Erwachsenen und Kindern durchdrungen.

Daten -> Information -> Wissen -> Aktion



Aus **Wissen** leiten wir **Handlungen** ab.

Aktion

Wissen anwenden: Absicht, Ziel

20 °C



Es ist warm
und sonnig!

Ich werde
schwitzen und
die Sonne wird
mich blenden.

Aktion

Wissen

Informationen

Daten

Zeichen



Ich werde mich vor
der Sonne schützen
und viel trinken.

Unsere digital vernetzte Welt



Quelle: Stiftung Kinder forschen

72% der Kinder im Alter von 0-6 Jahren nutzen digitale Geräte

12% der Eltern teilen täglich Fotos ihrer Kinder über das Internet

1/3 der 6-10-jährigen Kinder nutzt regelmäßig alleine das Internet

Quelle: KIM Studie 2020

Daten



Was sind Daten?

Wofür werden sie gebraucht?

Wie entsteht daraus Wissen?

Welche Risiken gibt es?

Welchen Schutz gibt es?



www.stiftung-kinder-forschen.de

Was sind Daten?



Daten werden durch **Zeichen und Symbole** dargestellt.
Daten liefern ohne Kontext keine Information.



Quelle: jcomp@Freepik.com

Daten -> Informationen



Informationen entstehen, wenn
Daten in einen Zusammenhang
gesetzt werden.
(Datenverarbeitung)

Menschen: *Vorwissen, Erfahrung*
Computer: *Algorithmen,*
Programme

Daten und Informationen sind
objektiv und wertneutral.

Bildquellen: janoon028@freepik.com, titusurya@freepik.com,
dooder@freepik.com, macrovector@freepik.com;
brgfx@freepik.com

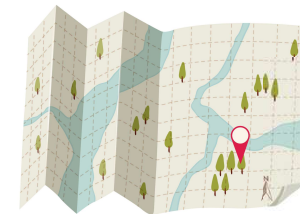
1 kg
4,99 €



09:10



20 °C



300 m



Daten -> Informationen -> Wissen



Wissen entsteht, wenn man **Informationen** interpretiert und anwendet.

*Vorwissen, Erfahrung,
Vorstellungen, Konzepte,
Erwartungen*

- Interpretation, individuell, subjektiv
- Bedeutung, Bewertung

Bildquellen: janoon028@freepik.com, titusurya@freepik.com, dooder@freepik.com, macrovector@freepik.com; brgfx@freepik.com



Teurer als nebenan.

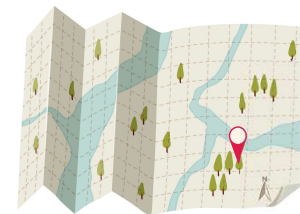


Es ist warm und sonnig!



09:10

Ich hab noch Zeit.



300 m

Ich kann zu Fuß gehen

Daten -> Information -> Wissen -> Aktion



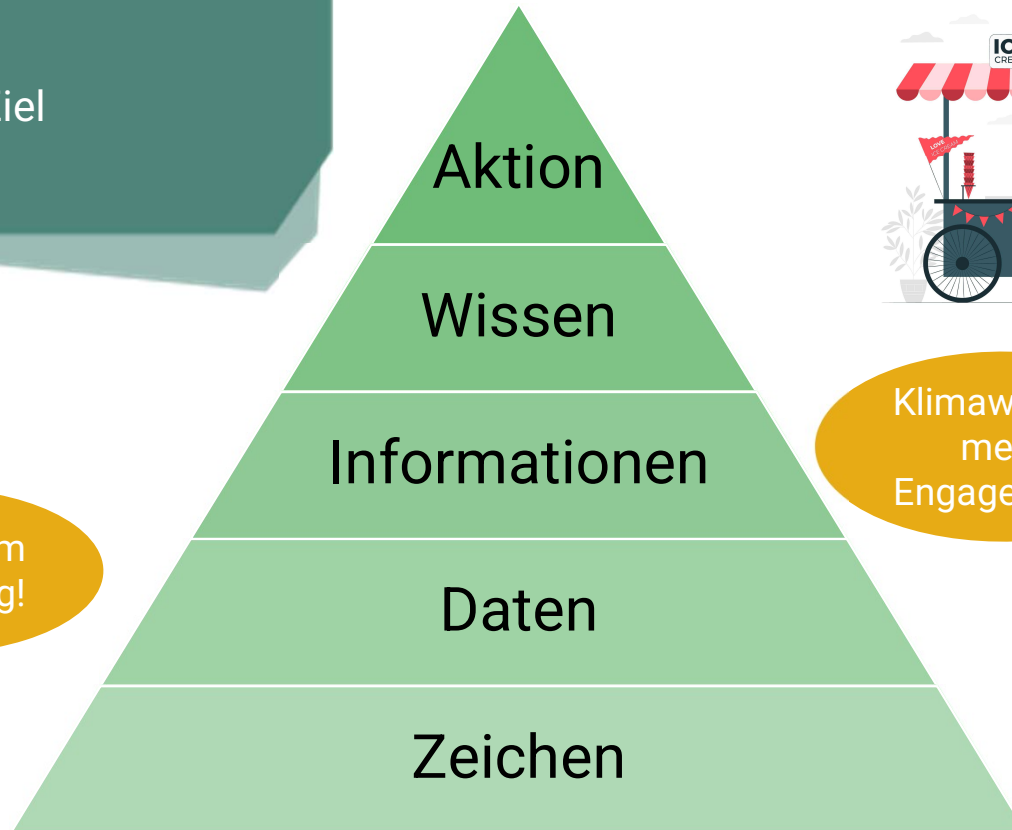
Wissen + Aktion

Interpretation, Absicht, Ziel
Individuell und subjektiv

20 °C



Es ist warm
und sonnig!



Viel
Kundschaft
= viel Eis
vorbereiten!

Klimawandel,
mehr
Engagement!



Quellen: storyset @ Freepik.com, rawpixel.com @ Freepik.com

Persönliche Daten



- Regeln das Zusammenleben
- Nachweise für Rechte und Pflichten
- Auch der Staat darf nicht alles wissen!
- Ziel: reibungsloser Ablauf →



Datenerfassung
ist nicht neu!

Quelle: Studiogstock @ Freepik.com

Digitale Detektiv:innen - mit Kindern die Welt der Daten entdecken

Besitz

Familienstand

Nationalität

Zeugnisse,
Berechtigungen



Name, Alter, Adresse...



Quelle: storyset @ Freepik.com

Daten – wertvoller Wirtschaftsfaktor



Daten sind wie Rohstoffe.

Wer sammelt sie?

- Social Media
- Online Shops
- Kostenlose Apps und Dienste
- Gewinnspiele, Prämien, Bonusprogramme, Kundenkarten...
- > **Eigene Daten aktiv schützen**



Daten: "Wenn du nicht für das Produkt zahlst, bist du das Produkt"



Quelle: pch.vector @ Freepik.com

Wissen: Mein Verhalten im Internet, Interessen, (Kauf-)Gewohnheiten
Aktion: Werbung, Marketing, Links

„Tracking“

Daten in Gefahr

- Hacker
- Viren
- „Phishing“
- Ziel: Schaden, Betrug, Diebstahl



-> **Eigene Daten aktiv schützen**



Quelle: jcomp @ Freepik.com

Eigene Daten aktiv schützen!



DSGVO – Datenschutz-Grundverordnung (DE)

GDPR – General Data Protection Regulation (EU)

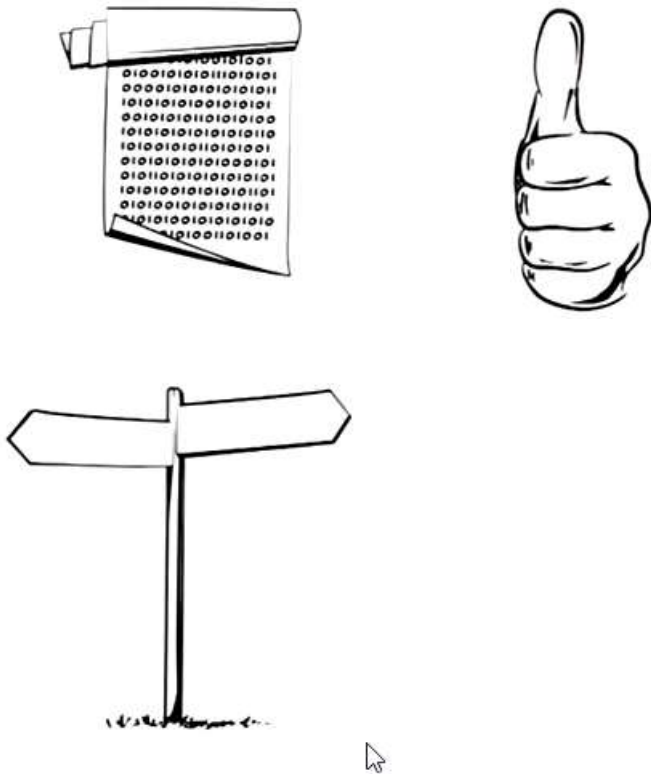
- Recht auf **Transparenz** – Auskunft über Verwendung deiner Daten.
- Recht auf **Überprüfung** – Auskunft über Art und Umfang deiner Daten.
- Recht auf „**Vergessenwerden**“ - Löschung deiner Daten.
- Recht auf **Widerspruch** – Der Verarbeitung deiner Daten widersprechen.
- **Zustimmen + Ablehnen**, z. B. bei Nutzungsbedingungen und Cookies.
- **Daten schützen**, Passwort, Zwei-Faktor-Authentifizierung, Cookies löschen, Virens Scanner, Biometrie, AGB lesen, regelmäßige Softwareupdates ...



Quelle: pch.vector @ Freepik.com



Wie können wir große Datenmengen für positive Zwecke nutzen?



Quelle: Stiftung Kinder forschen

Gemeinsam Wissen schaffen



Citizen Science

Bürger schaffen Wissen:

Sie sammeln, messen, fotografieren,
dokumentieren, ...

Insekten, Vögel, Luft- und
Wasserverschmutzung, ...

https://www.buergerschaffenwissen.de/projekte?field_themen_target_id=All&visible-ort=907 (sortierbar nach „für Kinder geeignet“)



Quelle: pixabay.com

Entdeckungskarte: Meine Daten, deine Daten



Praxisphase

Gemeinsam entdecken und forschen

Wir probieren Praxisanregungen aus.

2 Gruppen (25 Min)



Digitale Detektiv:innen
Mit Kindern die Welt der Daten entdecken

Meine Daten, deine Daten Wer weiß was?

Wo begegnet Kindern das Thema im Alltag?

Kinder kommen schon früh mit Daten und ihrer Verarbeitung in Berührung. Beispielsweise sammeln sie in Freundschaftsbüchern personenbezogene Daten ihrer Freund:innen. Sie erheben und nutzen Daten aber auch, um Informationen zu gewinnen und alltägliche Fragen zu beantworten. So können sie z. B. in der Einrichtung anhand von Garderobenschildern (Daten: Name oder Bild) auf ihren Platz schließen oder im Essensplan (Daten: abgebildete Gerichte) erkennen, wann es ihr Lieblingsessen gibt. Auch auf elektronisch verarbeitete Daten treffen Kinder in der Einrichtung, etwa beim Drucken von Namenslisten.

Darum geht's

Die Kinder entdecken Daten in ihrem Alltag und finden heraus, was sie bedeuten und wozu sie genutzt werden. Sie erfahren, dass sowohl Menschen als auch Computer Daten verarbeiten.

Das wird gebraucht

- Papier und Stifte
- Kreide, Schnur oder buntes Klebeband

GEFÖRdert VOM



PARTNER

Stiens Stiftung
Dieter Hopp Stiftung
Dieter Schwarz Stiftung
Friede Springer Stiftung



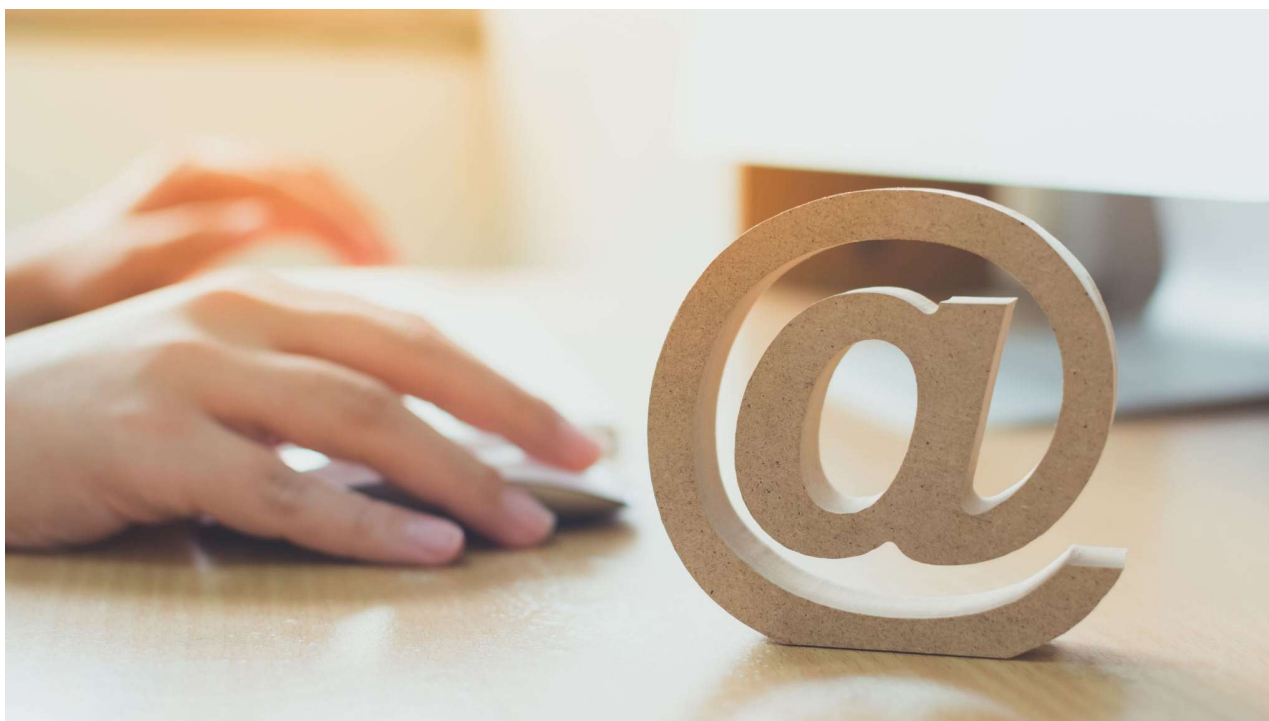
Einstimmung

Wer bin ich? Wer bist du?

Frag die Kinder, was sie am liebsten über sich selbst erzählen, wenn sie jemanden neu kennenlernen. Mach zusammen mit ihnen eine Vorstellungsrunde oder lass sie Bilder von sich für eine Ausstellung entwerfen. Besprich anschließend mit den Kindern, welche Daten und Informationen sie gern über sich mit anderen Menschen teilen und warum.

Betrachtet dazu ein Freundschaftsbuch oder ein Profil auf einer Kinderwebsite. Überleg mit den Kindern, welche Daten dort zu finden sind. Gibt es Daten, die sie nicht mit anderen teilen möchten? Wenn ja, warum nicht?

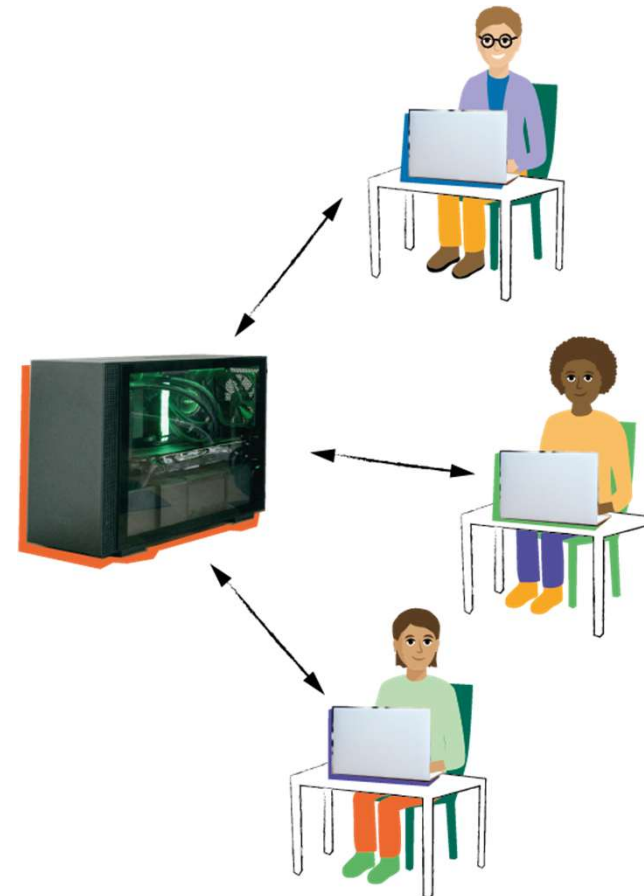




Wie funktioniert das Internet / der Drucker / der Bildschirm?

Das Internet - Entstehung

- 60er Jahre
- Zwei Computer per Telefonleitung verbunden
- Mehr Computer werden vernetzt. Erste Netze entstehen.
- Rollenverteilung: **Server (Diener)** und **Clients (Kunden)**



Das Internet – Entwicklung



70/80er Jahre

- Nur für Forschung + Militär
- Datenaustausch, E-Mail
- Buchstaben, Ziffern, Symbole



1990/2000

- Internet für alle!
- Nutzerfreundlich
 - Webseiten, Grafiken, Suchmaschinen, Spiele
 - Funknetz (WLAN, Bluetooth, ...)



Quelle: Freepik.com

Das Internet – Heute

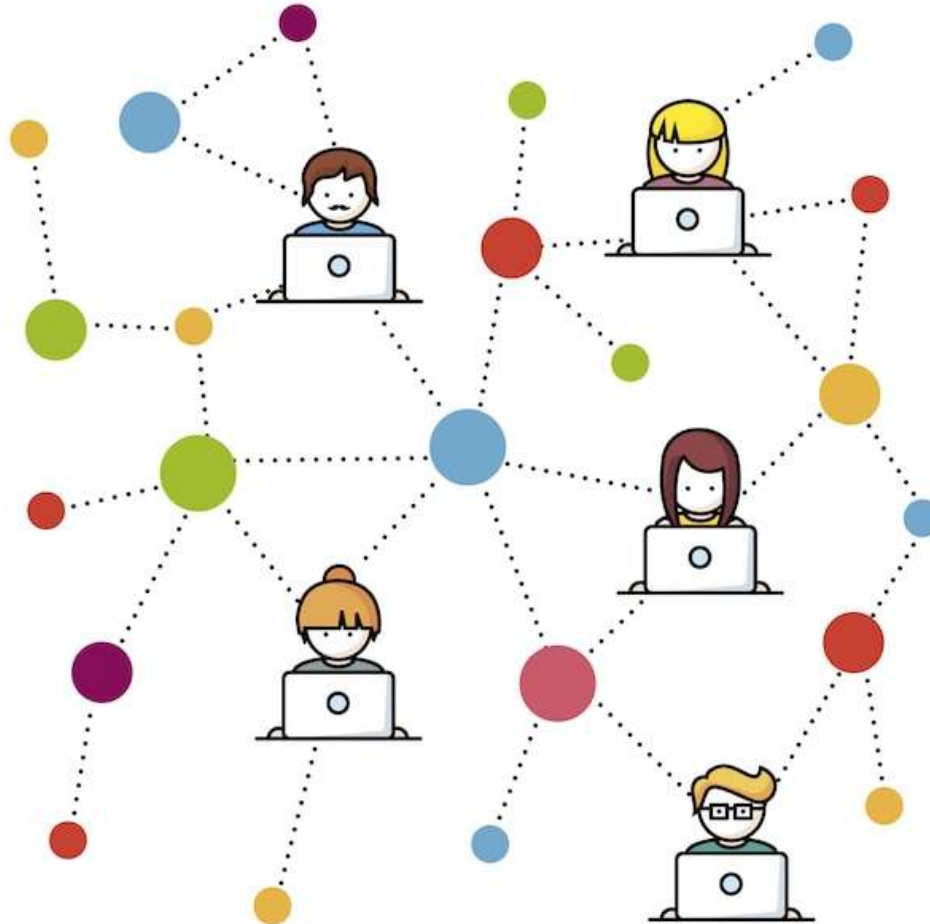
Das Mitmach-Netz

- Nutzer sind Gestalter
- Erschaffen Inhalte
 - Rezensionen
 - Forenbeiträge
 - Fotos, Videos, Audios
 - Blogs
 - Online Shops
 - Online Services
 - ...



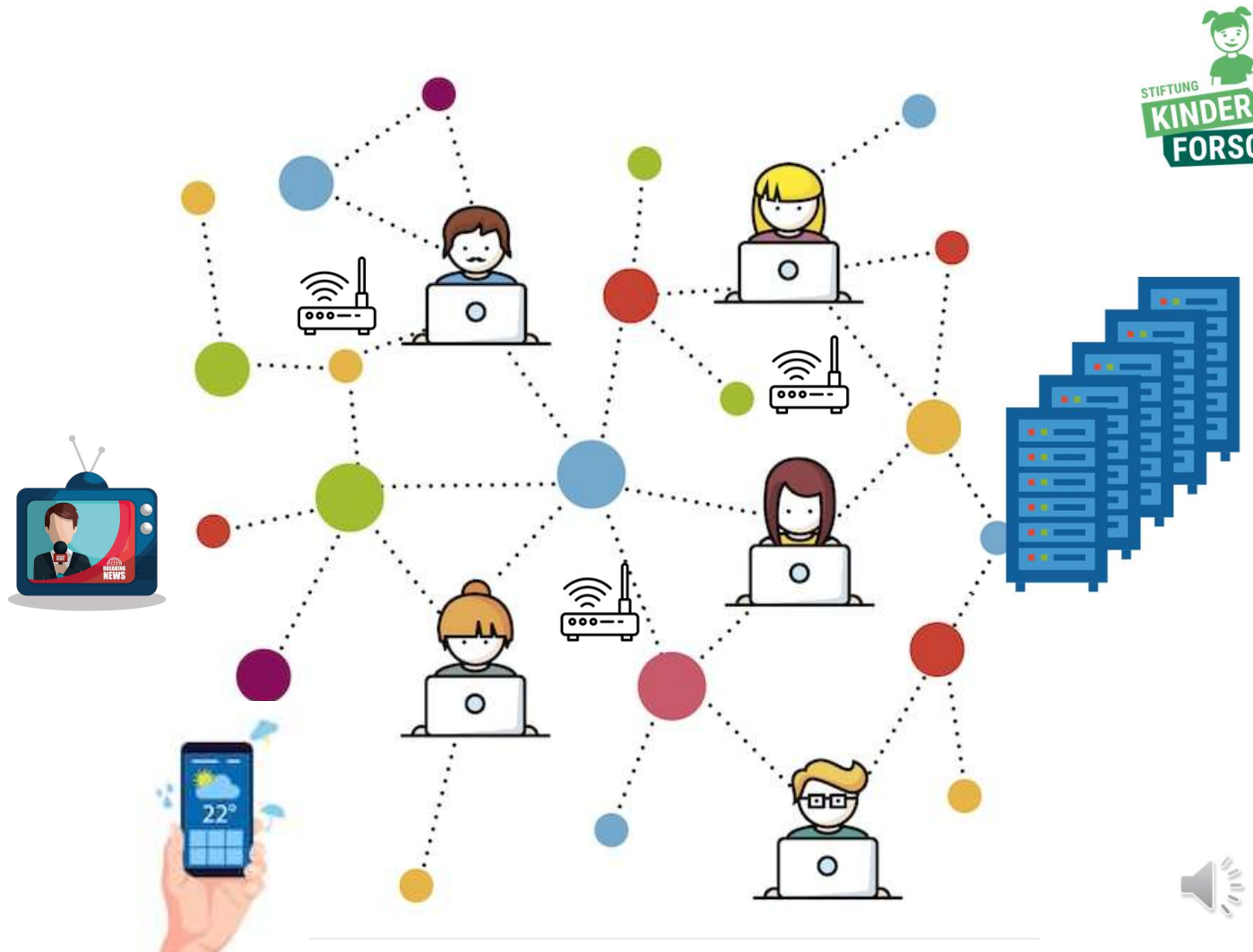
Das Internet – Heute

- Umspannt die ganze Welt
- kein Mittelpunkt
- kein „Chefcomputer“
- kein weltweites „Internet-Gesetz“



Das Internet – Heute

- **Server** – riesige Bibliotheken, „Farmen“
- **Clients** – verschiedene Endgeräte
- **Router** – „Wegweiser“ für die Daten
 - **Flexible** Routen
 - Daten reisen in „**Päckchen**“



- [illegible]

Quelle: Freepik.com

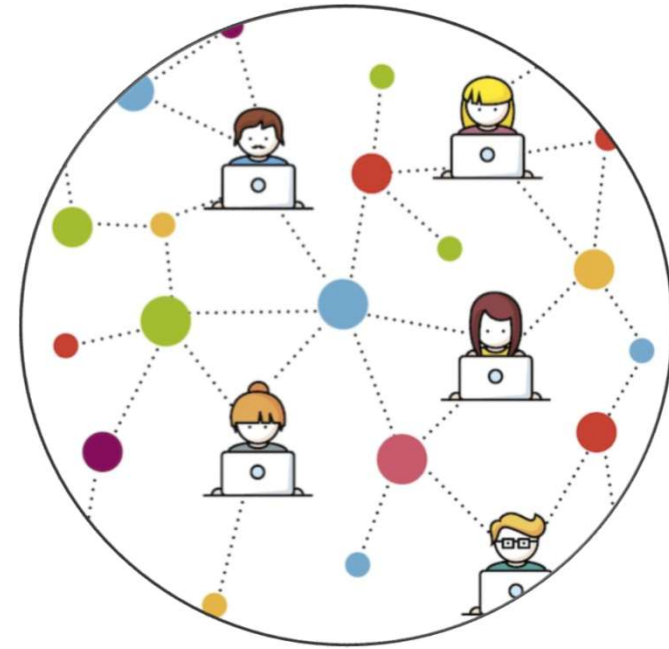
Das Internet – Ausmaße

Hardware

- Mehr als **100 Millionen Server** weltweit.
- Über **1.2 Millionen km Kabellänge** (> 30 mal um die Erde)
- Mehr als **1.8 Milliarden Websites**
- Mehr als **5 Milliarden Mobiltelefone** (aufgereiht > Erdumfang)

Pro Sekunde (**Fingerschnipsen**):

- 3.5 Millionen E-Mails
- 65.000 Suchanfragen bei Google
- 6.500 App-Downloads



5 % des weltweiten **Energiebedarfs** 

Wie funktioniert das Internet?



Praxisphase

Gemeinsam entdecken und forschen

Wir probieren Praxisanregungen aus.

1 Gruppe (35 Min)



Digitale Detektiv:innen
Mit Kindern die Welt der Daten entdecken

Einmal um die Welt Datenreise

Wo begegnet Kindern das Thema im Alltag?

Kinder wachsen heutzutage in einer digital vernetzten Welt auf, in der viele Menschen über das Internet jederzeit und überall miteinander verbunden sind, z. B. in sozialen Netzwerken. Kinder nutzen internetfähige Geräte zum Spielen und Musikhören, zur gemeinsamen Recherche und für den Austausch mit Familie und Freund:innen.

Den Datenverkehr kann man weder anfassen noch sehen und trotzdem eignet er sich zum Entdecken und Forschen.

Darum geht's

Die Kinder entdecken die sichtbaren Komponenten des Internets (z. B. Kabel, Router, Stecker). Sie verschicken Nachrichten „in die Welt“ und lernen die Funktionsweise des Internets kennen.

Das wird gebraucht

- Wollknäuel
- Zettel
- Wäscheklammern
- Stifte

GEFÖRdert VON



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

PARTNER

Siemens Stiftung
Dieter Hopp Stiftung
Dieter Schwarz Stiftung
Friede Springer Stiftung



Einstimmung

Miteinander vernetzt

Ein Verkehrsnetz, wie das Liniennetz der Straßenbahn, ermöglicht nicht nur die Reise von A nach B, sondern auch nach C, D und an alle anderen Stationen des Netzes. An den Knotenpunkten kann man umsteigen und so auf dem schnellsten Weg zu seinem Ziel gelangen. Das Internet ist auch ein Netz, das zahlreiche Netze weltweit miteinander verbindet. Neben Funkverbindungen gibt es auch physische Kabelverbindungen, die unter der Erde oder unter dem Meer verlaufen. Weitere Komponenten, die den Datenverkehr global ermöglichen, sind Router. Sie verteilen die Daten beim Transport im Internet, sodass diese an das richtige Ziel gelangen.

Schau dir gemeinsam mit den Kindern den Router in eurer Einrichtung und seine Kabelverbindungen an. Welches Kabel führt zur Telefonleitung? Da geht es ins Internet! Und welche Geräte sind an den Router angeschlossen? Über ihn tauschen sie Daten miteinander aus, z. B. Laptop und Drucker, und können auf Daten aus dem Internet zugreifen.

Guckt auch auf die Rück- oder Unterseite, dort steht der Name des Routers. Jeder Router hat einen eindeutigen Namen, meistens eine lange Folge von Zeichen. Den Namen könnt ihr auf dem Smartphone oder Laptop sehen, wenn ihr dort das Netzwerk-Menü aufruft.

Lernerfahrung: Daten werden u. a. über Kabel übertragen, die man sehen und anfassen kann.



Wie funktioniert der Drucker?



Wie kann der Drucker aus drei Farben alles darstellen?



Wie funktioniert der Bildschirm?



Wir schauen uns die Bildschirme genauer an...

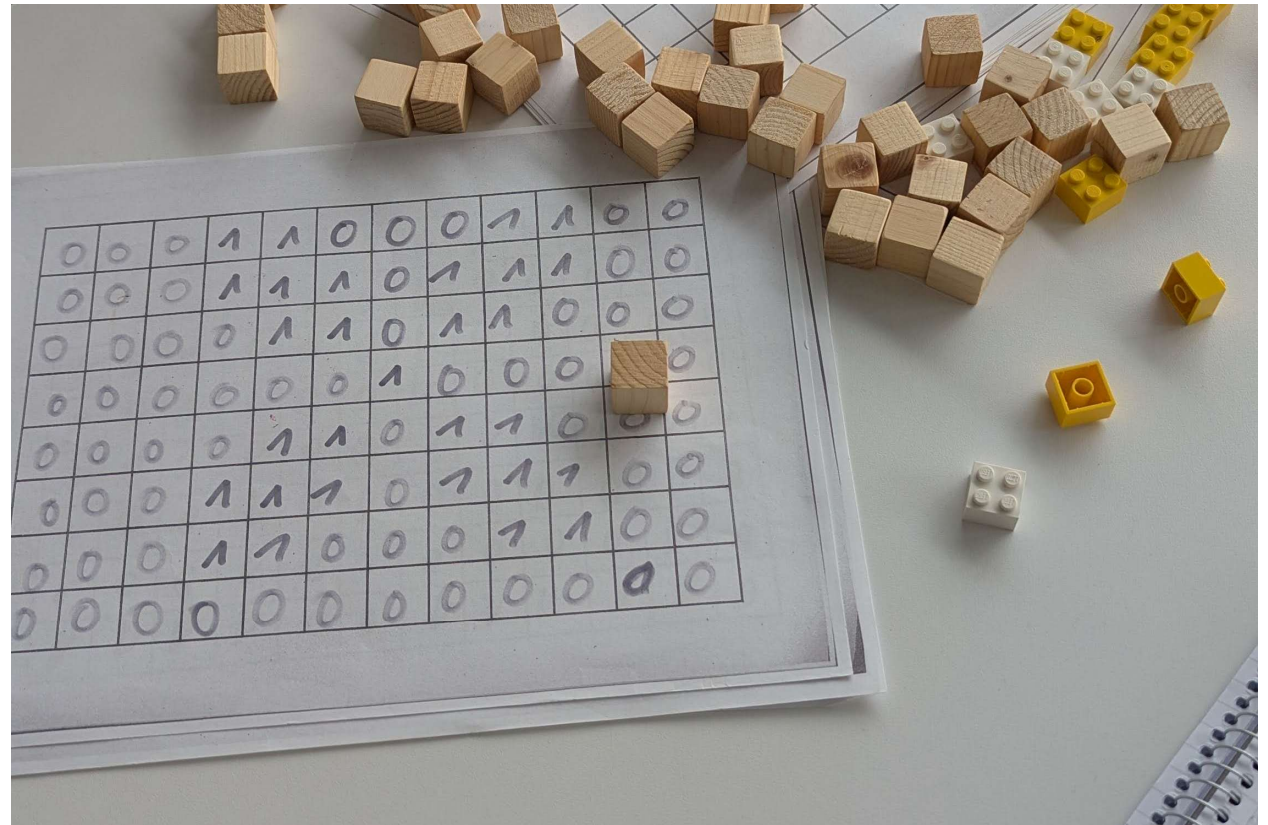
... und entdecken Pixel in nur 3 Farben.



Wie funktionieren Pixel?



Wir gestalten selber Pixelbilder





Daten eingeben / nutzen

Was ist ein Algorithmus?



Jemand zählte bis 6. Schnipse 4 Mal mit den Fingern.	Jemand schnipste 4 Mal mit den Fingern. Stampfe 4 Mal mit den Füßen auf den Boden.
Jemand stampfte 4 Mal auf den Boden. Rufe: „Was soll das alles?“	Jemand fragte, was das alles soll. Antworte mit: „Ich weiß es auch noch nicht.“
Jemand sagte „Ich weiß es auch noch nicht.“ Klopfe 3 Mal mit dem Zeigefinger auf den Tisch.	Jemand klopfte mit dem Finger auf den Tisch. Stehe auf. Setz dich wieder hin. Mach das beides insgesamt 3 Mal.
Jemand stand auf und setzte sich wieder. Sage: „Applaus für deine Kür.“	Jemand sagte: „Applaus für deine Kür.“ Stell dich vor die Gruppe. Verbeuge dich und sage: „Vielen Dank. Das wars.“ Setze dich danach wieder auf deinen Stuhl.

Jemand zählte bis 6. Schnipse 4 Mal mit den Fingern.	Jemand schnipste 4 Mal mit den Fingern. Stampfe 4 Mal mit den Füßen auf den Boden.
Jemand stampfte 4 Mal auf den Boden. Rufe: „Was soll das alles?“	Jemand fragte, was das alles soll. Antworte mit: „Ich weiß es auch noch nicht.“
Jemand sagte „Ich weiß es auch noch nicht.“ Klopfe 3 Mal mit dem Zeigefinger auf den Tisch.	Jemand klopfte mit dem Finger auf den Tisch. Stehe auf. Setz dich wieder hin. Mach das beides insgesamt 3 Mal.
Jemand stand auf und setzte sich wieder. Sage: „Applaus für deine Kür.“	Jemand sagte: „Applaus für deine Kür.“ Stell dich vor die Gruppe. Verbeuge dich und sage: „Vielen Dank. Das wars.“ Setze dich danach wieder auf deinen Stuhl.

Jemand winkte mit beiden Händen zur Decke. Sage du immer wieder: „Ich habe Durst“. Solange, bis jemand zu dir kommt.	Jemand hat Durst. Bringe ihm ein Glas Wasser. Geh danach wieder zu deinem Platz.
Jemand brachte jemanden ein Glas Wasser. Hüpfe zwei Mal in die Luft.	Jemand hüpfte zwei Mal in die Luft. Rufe zu ihm: „Das war schön!“
Jemand rief: „Das war schön!“ Drehe dich 1 Mal um dich selbst.	Jemand drehte sich 1 Mal um sich selbst. Öffne ein Fenster. Setze dich danach wieder auf deinen Platz.
Jemand öffnete ein Fenster. Schließe das Fenster. Geh danach zu deinem Platz zurück.	Jemand schloss ein Fenster. Zähle laut und deutlich bis 6.

...eine Folge an Befehlen, die sehr genau und eindeutig sein müssen.

Programmieren

Wir schreiben ein Programm für unsere Nachbarn

Lege ein Bild aus 6 Plättchen.

Schreibe ein Programm, damit die nächste Gruppe die Plättchen genauso legen kann.

Jeder Befehl bekommt ein eigenes Papier.



Programmieren mit Geräten



ScratchJr für Tablets



Ronjas Roboter von
www.meine-forscherwelt.de



Robotermaus



Weitere digitale Detektivarbeit für Kinder



Slow Motion

Stop Motion

Zeitraffer

Digitales Mikroskop

Diagramm Generator

www.meine-forscherwelt.de



Selber denken – miteinander denken – weiter denken



Was weißt du über dich selbst?

Was ist eigentlich Informatik?

Was wäre, wenn es das Internet nicht gäbe?

Wie fühlt es sich an, wenn jemand dir etwas vorschreibt?



Philosophieren mit Kindern

Philosophieren dient dem Gewinnen von Erkenntnissen und ist ein Werkzeug neben dem Entdecken und Forschen.

„Philosophieren ist wie Aufräumen im Kopf.“ (Dr. Kristina Calvert)

Selber denken – miteinander denken – weiter denken



Wie wirkt das?

Wie nutze ich das?

Wie funktioniert das?



Philosophieren mit Kindern

Beim Philosophieren können wir nach der Bedeutung und dem Sinn fragen und die Informatik zum philosophischen Gegenstand machen.

Philosophische Gegenstände



Philosophische Gegenstände

Themen wie Geheimnisse, das Unsichtbare und das (Nicht-)Vergessen eignen sich zum Philosophieren z.B. rund um das Internet. Zudem kann im Rahmen informatischer Bildung über Themen wie Selbst- und Fremdbestimmung gemeinsam nachgedacht werden.

Philosophieren mit Kindern behandelt stets einen philosophischen Gegenstand

- Zum philosophischen Gegenstand gehören Sinn- und Existenzfragen des Menschseins und des Zusammenlebens.
- Philosophische Fragen sind Fragen, die sich nicht oder noch nicht eindeutig und abschließend beantworten lassen.

Wie wünsche ich mir die digital vernetzte Welt?

Praxisphase

Gemeinsam philosophieren und gestalten

Wir probieren Praxisanregungen aus.



Spurensuche: Internet Philosophieren mit Kindern

Wo begegnet Kindern das Thema im Alltag?

Kinder staunen und stellen Fragen, das tun sie täglich und weltweit verständlich. Das Zeitalter des Internets konfrontiert uns mit vielen Entwicklungen, die für uns nicht greifbar und nicht sichtbar sind. Das philosophische Gespräch kann uns dabei unterstützen, Antworten auf unsere Fragen zu finden.

Darum geht's

Die Kinder analysieren ihre gemeinsame Philosophie um Beispiel Internet ein. Sie lernen, ihr eigenes Denken und das der anderen Kinder besser zu verstehen, und gliedern ihre Vorstellungen vom Internet ab. Sie entwickeln neue Gedanken und beziehen dabei verschiedene Perspektiven mit ein.

Das wird gebraucht

- Zugang zu Internetfähigen Endgeräten und anderer Hardware, z. B. Router

Koordinator:in
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Partner:
Stiftung
KINDER
FORSCHEN
Stiftung
KINDER
FORSCHEN
Stiftung
KINDER
FORSCHEN

Einstimmung

Wo ist das Internet?

Geh mit den Kindern auf Entdeckungstour, um das Internet zu finden. Untersucht die sichtbaren Komponenten, z. B. den Router, das Tablet, ggf. das Kabel (evtl. auch Karte „Internet“). Überlegt mit den Kindern, was man mit diesen Geräten tun kann. Haben die Kinder bereits Erfahrungen im Internet gemacht? Was denken sie, wo das Internet ist? Und wofür wir es brauchen?

Lesen die Kinder die Geräte ausprobieren. Ist das Internet noch da, wenn der Router ausgeschaltet wird? Können die Kinder mit zwei Geräten gleichzeitig dieselbe Website aufrufen? Was passiert, wenn ein Gerät ausgeschaltet wird? Bleibt die Verbindung beim anderen Gerät bestehen? Und sieht die Website auf einem Laptop genauso aus wie auf einem Tablet oder Smartphone?

Welche weiteren Vorstellungen haben die Kinder vom Internet? Worüber möchten sie mehr erfahren?

Leserfrage: Kinder entwickeln eigene Fragen zum Internet. Hier beginnt das gemeinsame Philosophieren.



Alltagshilfen Vereinfachen, verschönern, verbessern

Wo begegnet Kindern das Thema im Alltag?

Ebenso wie für Phänomene in der Natur interessieren sich Kinder für die digitale Welt. Tablet, Smartroboter und Internet gehören ganz selbstverständlich zu ihrem Alltag. Doch im Gegensatz zu Naturphänomenen werden alle Geräte und Technologien von Menschen entworfen, gebaut und programmiert. Das bedeutet, dass wir selbst mitentscheiden können, wie wir die digital vernetzte Welt gestalten.

Darum geht's

Die Kinder entdecken Roboter in ihrem Alltag und untersuchen, welchen Nutzen sie für sie haben. Sie entwerfen eigene Roboter, die ihren Alltag vereinfachen, verschönern und verbessern. Sie überlegen, welche Funktionen sie für die gewünschten Aufgaben benötigen und auf welche Daten die Roboter zugreifen müssen.

Das wird gebraucht

- Alltags- und Bastelmaterialien
- Stoffe, Papier und Klebstoffe

Koordinator:in
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Partner:
Stiftung
KINDER
FORSCHEN
Stiftung
KINDER
FORSCHEN
Stiftung
KINDER
FORSCHEN

Einstimmung

Alltagsroutinen

Besprich mit den Kindern, welche Handlungen sie in ihrem Alltag immer wieder machen.

Vielleicht gibt es Routinen, z. B. das Händewaschen vor dem Essen oder das Anziehen vor dem Ausgehen, die Abfolgen und Regeln folgen, die alle Kinder kennen? Welche dieser Aufgaben würden die Kinder gern automatisieren und an einen Roboter abgeben?

Geh mit den Kindern auf Entdeckungstour: Können sie Geräte in der Einrichtung finden, die bereits Alltagsroutinen für uns übernehmen, etwa die Waschmaschine?



Wenn wir „Roboter“ bauen, denken wir meist an menschenähnliche Maschinen oder Spielzeug. Dabei fallen unter den Begriff „Roboter“ allerlei technische Geräte, die von Menschen mit dem Ziel entwickelt wurden, sich wiederholende mechanische Arbeiten zu verrichten.





Abschluss

Bildungsregion Südniedersachsen

Netzwerkpartner der Stiftung Kinder forschen

Kevin Sennhen

Netzwerkkoordinator

Maschmühlenweg 105
37081 Göttingen

Tel 551/270713-38

Kinder-forschen@bildungsregion-suedniedersachsen.de
www.bildungsregion-suedniedersachsen.de



www.stiftung-kinder-forschen.de

Anhang



Jemand zählte bis 6. Schnipse 4 Mal mit den Fingern.	Jemand schnipste 4 Mal mit den Fingern. Stampfe 4 Mal mit den Füßen auf den Boden.
Jemand stampfte 4 Mal auf den Boden. Rufe: „Was soll das alles?“	Jemand fragte, was das alles soll. Antworte mit: „Ich weiß es auch noch nicht.“
Jemand sagte „Ich weiß es auch noch nicht.“ Klopfe 3 Mal mit dem Zeigefinger auf den Tisch.	Jemand klopfte mit dem Finger auf den Tisch. Stehe auf. Setz dich wieder hin. Mach das beides insgesamt 3 Mal.
Jemand stand auf und setzte sich wieder. Sage: „Applaus für deine Kür.“	Jemand sagte: „Applaus für deine Kür.“ Stell dich vor die Gruppe. Verbeuge dich und sage: „Vielen Dank. Das wars.“ Setze dich danach wieder auf deinen Stuhl.

Jemand zählte bis 6. Schnipse 4 Mal mit den Fingern.	Jemand schnipste 4 Mal mit den Fingern. Stampfe 4 Mal mit den Füßen auf den Boden.
Jemand stampfte 4 Mal auf den Boden. Rufe: „Was soll das alles?“	Jemand fragte, was das alles soll. Antworte mit: „Ich weiß es auch noch nicht.“
Jemand sagte „Ich weiß es auch noch nicht.“ Klopfe 3 Mal mit dem Zeigefinger auf den Tisch.	Jemand klopfte mit dem Finger auf den Tisch. Stehe auf. Setz dich wieder hin. Mach das beides insgesamt 3 Mal.
Jemand stand auf und setzte sich wieder. Sage: „Applaus für deine Kür.“	Jemand sagte: „Applaus für deine Kür.“ Stell dich vor die Gruppe. Verbeuge dich und sage: „Vielen Dank. Das wars.“ Setze dich danach wieder auf deinen Stuhl.

Jemand winkte mit beiden Händen zur Decke. Sage du immer wieder: „Ich habe Durst“. Solange, bis jemand zu dir kommt.	Jemand hat Durst. Bringe ihm ein Glas Wasser. Geh danach wieder zu deinem Platz.
Jemand brachte jemanden ein Glas Wasser. Hüpfе zwei Mal in die Luft.	Jemand hüpfte zwei Mal in die Luft. Rufe zu ihm: „Das war schön!“
Jemand rief: „Das war schön!“ Drehe dich 1 Mal um dich selbst.	Jemand drehte sich 1 Mal um sich selbst. Öffne ein Fenster. Setze dich danach wieder auf deinen Platz.
Jemand öffnete ein Fenster. Schließe das Fenster. Geh danach zu deinem Platz zurück.	Jemand schloss ein Fenster. Zähle laut und deutlich bis 6.