



SWR



**Dschungel  
Tour  
Online**

**INFOBOGEN  
FÜR LEHRKRÄFTE**

[SWR.de/dschungeltour-online](https://www.swr.de/dschungeltour-online)

# INFOBOGEN FÜR LEHRKRÄFTE

## SWR DSCHUNGELTOUR ONLINE

Medien begleiten unseren Alltag – und auch den Alltag unserer Kinder. Ob Fernsehen, Radio oder das Internet, Kinder konsumieren Medien und gehen wie selbstverständlich mit ihnen um. Deshalb ist es besonders wichtig, ihnen schon früh Orientierung im Mediendschungel zu bieten und ihre Medienkompetenz zu schulen. Genau dort setzt die SWR Dschungeltour online an.

In einem umfangreichen Online-Lernspiel erfahren die Kinder, wie beim SWR gearbeitet wird – in Fernsehen, Radio und Internet. Sie entdecken, wie Journalistinnen und Journalisten Nachrichten produzieren. Sie werfen einen Blick hinter die Kulissen beim Tigerentenclub

und lernen, wie ein Hörspiel produziert wird. Und sie erhalten einen Überblick über die Angebote des SWR, die weit über Fernseh- und Radiosender hinausgehen, zum Beispiel die Internetseite [kindernetz.de](http://kindernetz.de). Spielerisch lernen die Kinder so kennen, was den öffentlich-rechtlichen Rundfunk ausmacht. Dadurch erwerben sie nicht nur mehr Medienkompetenz, sondern erfahren außerdem noch viel über unterschiedliche Medienberufe.

**Das Lernspiel eignet sich für den Einsatz in den Klassenstufen 3 und 4. Mit passenden Arbeitsblättern können die Kinder die im Spiel erarbeiteten Inhalte sichern.**



# INHALT

VORWORT	2
HINTERGRUND – WAS IST DER SWR?	4
UNTERRICHTSVORSCHLAG	5
SO WIRD GESPIELT	8
(SPIEL-)ELEMENTE DER SWR DSCHUNGELTOUR ONLINE	12
ARBEITSBLÄTTER	16
ELTERNBRIEF	23



# HINTERGRUND

## WAS IST DER SWR?

Der Südwestrundfunk (SWR) ist eine von neun Landesrundfunkanstalten. Gemeinsam bilden sie die Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland – kurz ARD. Innerhalb der ARD ist der SWR zuständig für die Bundesländer Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz. Seine Hauptstandorte sind Stuttgart, Mainz und Baden-Baden.

Der SWR ist die zweitgrößte Landesrundfunkanstalt Deutschlands. Er produziert für das Fernsehen, das Radio und das Internet. Rund 3.600 feste und eine Vielzahl freier Mitarbeiter\*innen arbeiten dafür in den drei Funkhäusern sowie in zwölf Studios und 20 Regionalbüros überall in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz.

### RÜCKBLICK

Der Südwestrundfunk gehört zu den jüngsten Mitgliedern der ARD: Er ging erst im Jahr 1998 aus einer Fusion der Rundfunkanstalten Südwestfunk (SWF) und Süddeutscher Rundfunk (SDR) hervor. Die ARD wurde 1950 von den ersten sechs Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland gegründet. Fünf Jahre zuvor hatten die West-Alliierten das öffentlich-rechtliche Rundfunksystem nach dem britischen Vorbild der BBC eingeführt. Das Ziel: eine unabhängige Berichterstattung ohne politische, wirtschaftliche oder private Einflüsse.

### KLARER BILDUNGSaufTRAG

Um unabhängig zu sein, wird der öffentlich-rechtliche Rundfunk mit einem Rundfunkbeitrag finanziert. Diesen Beitrag zahlen alle Haushalte in der Bundesrepublik. Mit dem Geld muss der öffentlich-rechtliche Rundfunk seinen sogenannten Grundversorgungsauftrag erfüllen. Dieser ist im Rundfunkstaatsvertrag geregelt. Das bedeutet zum Beispiel, dass eine Vielfalt von Inhalten angeboten werden muss.

Es soll nicht nur Inhalte für die breite Masse geben, sondern auch für Minderheiten. Zudem hat der SWR einen klaren Bildungsauftrag: Seine Programme sollen zu freier öffentlicher Meinungsbildung beitragen und müssen der Bildung, Information, Beratung und Unterhaltung dienen.

In Deutschland gibt es im Gegensatz dazu auch noch den privaten Rundfunk, wie zum Beispiel ProSieben und RTL. Der Privatfunk finanziert sich ausschließlich über Werbeeinnahmen. Deshalb hat er keinen umfassenden Programmauftrag. Diese Kombination aus öffentlich-rechtlichem und privatem Rundfunk nennt man »duales Rundfunksystem«.

### ANGEBOTE VOM SWR

Die ARD-Anstalten arbeiten rechtlich und wirtschaftlich unabhängig voneinander. Jede Anstalt hat eigene Angebote im Programm. Beim SWR sind das etwa die Hörfunkprogramme SWR1, SWR2, SWR3 und SWR4, SWR Classic und das Jugendprogramm DASDING, aber auch das SWR Kindernetz, eine umfangreiche Internetseite, mit der sich die SWR-Kindersendungen online präsentieren. Außerdem gibt es das SWR Fernsehen und gemeinsame Programme der ARD-Anstalten. Dazu zählen 3sat, ARTE, phoenix, funk, das Angebot für Jugendliche und junge Erwachsene von 14 bis 29 Jahren und der Kinderkanal KiKA. KiKA bietet ein werbefreies und zielgruppenorientiertes Programm für Drei- bis 13-Jährige an. Vom SWR stammt heute fast jede fünfte Sendung des ARD-Gemeinschaftsprogramms. Ein bekanntes Beispiel dafür ist der beliebte Tigerentenclub, den der SWR bereits seit 1996 eigenverantwortlich für Kinder produziert. Die Sendung hat schon zahlreiche Preise gewonnen, zum Beispiel den Bayerischen Fernsehpreis und den Goldenen Spatz.

# UNTERRICHTSVORSCHLAG

## LERNZIEL

Die Kinder erhalten einen Einblick in die Arbeitsweise von öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten. Sie lernen journalistisches Arbeiten kennen und erfahren mehr über journalistische Verantwortung. Sie entdecken, wie viele Menschen in ganz unterschiedlichen Berufen an Medienproduktionen beteiligt sind und bekommen einen ersten Eindruck von unterschiedlichen medialen Gestaltungsmitteln. So erkunden sie ganzheitlich die Arbeit eines Funkhauses.

## AUFBAU

Die SWR Dschungeltour ist eine umfangreiche Anwendung, die sich jedoch sehr gut untergliedern lässt. Die Inhalte sind für die Kinder in kleine und kurzweilige Spiele und Videos unterteilt. Die Kinder können das Spiel Stück für Stück erarbeiten und mit Hilfe eines individuellen Codes beim bisherigen Spielstand wieder einsteigen. Die drei zentralen Kapitel des Spiels befassen sich mit den Themen Fernsehen, Radio und Internet. Zu jedem Thema können die Kinder die wesentlichen Inhalte mit je zwei Arbeitsblättern sichern und diese in einer für die Dschungeltour angelegten Sammelmappe ablegen. Außerdem gibt es für die Mappe ein Deckblatt mit Motiven aus der SWR Dschungeltour.

## EINSATZMÖGLICHKEITEN DER SWR DSCHUNGELTOUR ONLINE

Die SWR Dschungeltour online lässt sich in verschiedenen Szenarien einsetzen. Je nach Ausstattung mit PCs, Laptops oder Tablets bietet sich ein unterschiedliches Vorgehen an:

- Einsatz mit einem Klassensatz Tablets
- Einsatz in der Freiarbeit
- Einsatz in der Klasse mit einem PC/Laptop und Beamer
- Einsatz im Nachmittagsbereich
- Einsatz zu Hause

## EINSATZ MIT EINEM KLASSENSATZ TABLETS

Wenn in Ihrer Klasse genügend Tablets und ggf. Kopfhörer vorhanden sind, dass jedes Kind alleine oder immer zwei Kinder zusammen an einem Gerät spielen können, spielen die Kinder direkt im Unterricht die SWR Dschungeltour. Besprechen Sie zunächst im Plenum am Beamer, wie man das Spiel bedient und in welche Stationen es aufgeteilt ist. Lassen Sie die Kinder zur Festigung der Inhalte die passenden Arbeitsblätter zu den Kapiteln lösen. Legen Sie die Arbeitsblätter dafür so im Klassenraum aus, dass die Kinder sich die Arbeitsblätter passend nehmen können.

Planen Sie für die drei großen Kapitel Fernsehen – Radio – Internet jeweils eine Schulstunde ein. Währenddessen können Sie bei Fragen beratend zur Seite stehen.

Jedes Arbeitsblatt bezieht sich auf einen der sechs Hauptthemenkomplexe:

### FERNSEHEN – TIGERENTENCLUB:

Hier erfahren die Kinder, wie eine Fernsehsendung produziert wird und welche Menschen mit ganz unterschiedlichen Berufen dafür zusammenarbeiten.

### FERNSEHEN – NACHRICHTENSTUDIO:

Welche Ereignisse werden zu einer Fernsehnachricht? Wie funktioniert ein Greenscreen? Und wie kann die Moderatorin sich so viel Text merken?

### RADIO – SWR3:

Wer arbeitet alles beim Radio? Auf welchem Sender läuft welche Musik? Und wie werden Nachrichten und Verkehrsmeldungen gemacht?

### RADIO – HÖRSPIEL:

Hier lernen die Kinder das Hörspielstudio kennen und erfahren, mit welchen Gegenständen man welche Geräusche machen kann.

### **INTERNET – JOURNALISMUS:**

Was muss man bei der Arbeit als Journalistin oder Journalist eigentlich alles beachten? Das lernen die Kinder an dieser Stelle.

### **INTERNET – SICHERHEIT UND KINDERNETZ.DE**

Sicher im Internet unterwegs – aber wie? Die Kinder lernen die Seite kindernetz.de kennen und erfahren, wie sie Gefahren im Netz vermeiden können.

---

**Tipp:** Bieten Sie das zweite Arbeitsblatt zum Internet-Kapitel (Sicherheit und kindernetz.de) als optionalen Arbeitsauftrag für schnelle oder besonders interessierte Kinder an.

---

### **EINSATZ IN DER FREIARBEIT**

In Klassen mit einer begrenzten Anzahl an Tablets, PCs oder Laptops eignet sich die SWR Dschungeltour online gut für die Freiarbeit. Mit Hilfe ihres Spielcodes können sich die Kinder in diesen Phasen eigenständig durch die Dschungeltour klicken und die Inhalte kennenlernen. Auch hier sind eine gemeinsame Einführung für alle im Plenum und der selbstständige Zugang der Kinder zu den Arbeitsblättern wichtig. Vereinbaren Sie mit den Kindern für jedes der drei Kapitel Fernsehen, Radio und Internet einen Zeitpunkt, wann dieses fertig gespielt sein soll. Besprechen Sie dann anhand der Arbeitsblätter aus den Mappen, mit was sich die Kinder jeweils beschäftigt haben. Außerdem können Sie so Unsicherheiten oder Fragen klären, die vielleicht beim Spielen aufgekommen sind.

### **EINSATZ IN DER KLASSE MIT PC/LAPTOP UND BEAMER**

Wenn in Ihrer Klasse nur ein PC bzw. Laptop mit Beamer zur Verfügung steht, können Sie im Plenum einzelne Stationen der Dschungeltour spielen. Schauen Sie gemeinsam die informierenden Videos und lassen Sie die Kinder die Quiz-Fragen lösen. Die Kinder können dann – falls dort genügend Geräte zur Verfügung stehen – zu Hause oder im Nachmittagsbereich selbst spielen und die passenden Arbeitsblätter lösen.

---

**Tipp:** Um für die Arbeit im Plenum Schwerpunkte zu setzen, haben Sie die Möglichkeit, an die Anfänge der jeweiligen Kapitel zu springen. Nutzen Sie dafür die Dschungel-Abkürzungen für Lehrkräfte (siehe S. xx) Eine Übersicht über alle Inhalte finden Sie auf S. xx.

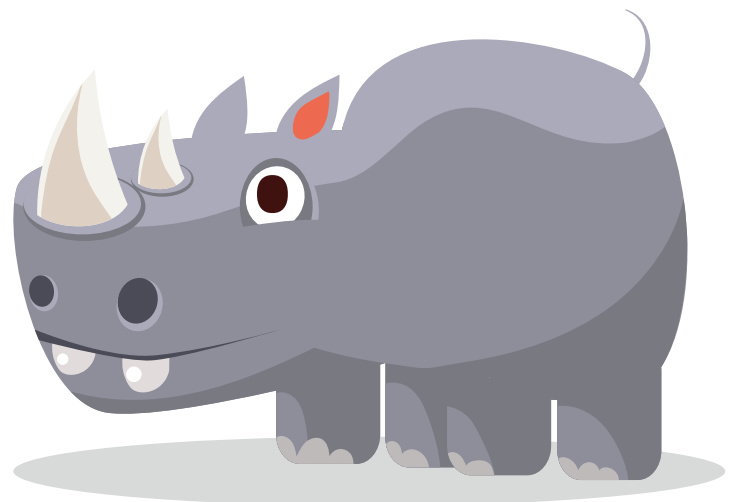
---

### **EINSATZ IM NACHMITTAGSBEREICH**

Wenn im Nachmittagsbereich Geräte zur Verfügung stehen, können sich die Kinder eigenständig mit der SWR Dschungeltour online beschäftigen. Auch hier ist eine gemeinsame Einführung sinnvoll, zum Beispiel mit einem Gespräch über Mediennutzung in einer Medien-AG. Mit ihrem Spielcode können die Kinder dann selbst die Anwendung erkunden oder einen begonnenen Spielstand fortsetzen.

### **EINSATZ ZU HAUSE**

Die SWR Dschungeltour online bietet sich dann auch in Teilen für die Hausaufgaben an, wenn alle Kinder zu Hause Zugang zu einem PC, Laptop oder Tablet haben. Sie können dort mit ihrem Spielcode aus der Schule ihren Spielstand fortsetzen. Die Kinder können sich eigenständig oder zusammen mit den Eltern mit den Inhalten der Anwendung beschäftigen und diese vertiefen.



### **EINSTIEG**

Sprechen Sie zum Einstieg in das Thema mit den Kindern über ihre eigene Medienerfahrung. Da es im Spiel zunächst um das Thema Fernsehen geht, kann dies zunächst den Schwerpunkt bilden. Wer schaut gern was im Fernsehen? Welche Fernsehsender kennen die Kinder – wer hat schon vom SWR gehört? Wer kennt den Tigerentenclub, den der SWR produziert?

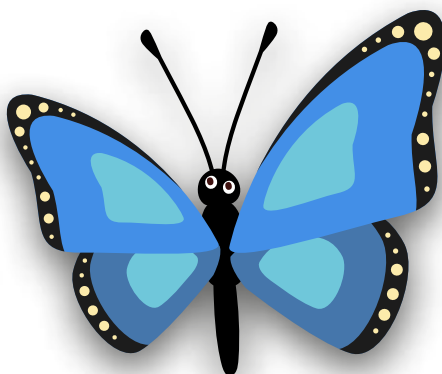
Starten Sie dann im Plenum das Intro der SWR Dschungeltour online am Beamer und erklären Sie anhand des Einstiegskapitels das Spiel. Zeigen Sie den Kindern, wo sie auf Fußspuren klicken und wo sie weiterwischen können, um zu neuen Inhalten zu gelangen. Teilen Sie die Deckblatt-Vorlage aus, damit jedes Kind eine Mappe für seine eigene SWR Dschungeltour anlegen kann. Machen Sie die Kinder darauf aufmerksam, dass jedes Kind einen individuellen Spielcode erhält, den es auf das Deckblatt eintragen muss. Als Organisationshilfe erhalten Sie auf S. xx eine Tabelle, in die Sie die Codes von allen Kindern der Klasse gesammelt eintragen können. Starten Sie dann in das für Ihre Klasse oder Lerngruppe geeignete Szenario. Sie können auch unterschiedliche Szenarien miteinander kombinieren.

### **AM ENDE EINES KAPITELS**

Geben Sie den Kindern am Ende eines Kapitels jeweils Beobachtungsaufträge für ihre eigene Medienerfahrung zu Hause mit. Wer entdeckt zum Beispiel beim Fernsehen oder Radiohören etwas, das ihm aus der Dschungeltour bekannt vorkommt? Das kann zum Beispiel ein Greenscreen sein, der in einem Fernsehstudio genutzt wird, oder die Verkehrsnachrichten im Radio. Auch diese Eindrücke können die Kinder schriftlich in ihrer Mappe zur SWR Dschungeltour sammeln.

### **ABSCHLUSS**

Die Kinder können ihre bearbeiteten Arbeitsblätter in einer Mappe hinter das Deckblatt heften. Dann haben sie alle Informationen, die sie sich in der Dschungeltour erarbeitet haben, gesammelt an einem Ort. Abschließend können die Kinder dann etwas malen, was sie bei der SWR Dschungeltour online besonders beeindruckt hat – zum Beispiel technische Gegenstände, die man bei der Arbeit im Funkhaus braucht.



# SO WIRD GESPIELT



Für das Spielen der Dschungeltour ist es wichtig, dass Sie durchgehend online sind. Rufen Sie die Anwendung unter [play.SWRDschungeltour.de/](http://play.SWRDschungeltour.de/) auf und starten Sie ein neues Spiel. Sie gelangen auf die Übersichtsseite mit den fünf Kapiteln der Dschungeltour online. Hier erhalten Sie auch ihren individuellen **Spielcode**, den Sie sich bitte notieren. Nutzen Sie dafür das Deckblatt auf Seite 17. Mit Ihrem Spielcode ist Ihr aktueller **Spielstand** verknüpft. Sie können das Spiel also unterbrechen und direkt bei der zuletzt gespielten Station wieder aufnehmen. Geben Sie dazu Ihren Spielcode auf der Startseite ein.

Zunächst ist nur das erste **Kapitel** »Es geht los!« freigeschaltet, symbolisiert durch ein geöffnetes Schloss-Symbol. Die anderen Kapitel müssen erst gespielt werden.

Klicken Sie auf die Kachel des verfügbaren Kapitels. Es erscheint das **Spielfeld** – der sogenannte Dschungelweg mit seinen 20 Spielstationen. Tonis Position auf dem Dschungelweg markiert Ihren Spielfortschritt.

Zurück zur Kapitelübersicht gelangen Sie mit dem Pfeil unten links. Unten rechts gibt es verschiedene **Symbole**: ein **Tagebuch**, einen **Kompass** und **Fußspuren**:



Wenn Sie das **Tagebuch** anklicken, öffnet sich das Dschungeltagebuch. Hier werden Informationen angezeigt, die Sie sich erspielt haben. Außerdem sammeln Sie hier die Bilder aus den Fotosafaris.



Ein Klick auf den **Kompass** öffnet das **Hilfe-Fenster**. Hier stehen Tipps, wie weiterspielt werden kann.



Wenn Sie auf die **Fußspuren** klicken, kommen Sie aus einem Video oder Spiel zurück zum Dschungelweg. **Wichtig: Klicken Sie erst dann auf die Fußspuren, wenn Sie eine Station abgeschlossen haben!** Das ist



immer dann der Fall, wenn Sie nicht weiter nach rechts klicken oder wischen können. Sobald sie einmal auf dem Dschungelweg sind, kommen Sie nicht mehr zurück zur vorherigen Station.

24

Oben links gibt es ein **Münz-Symbol** mit einer Zahl. Hier wird angezeigt, wie viele Münzen Sie pro Kapitel erspielt haben.

Auf dem **Dschungelweg** zeigt die Figur von Toni an, wo Sie sich gerade befinden. Die nächste spielbare Station wird mit zwei Fußspuren angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, kommen Sie zu dem entsprechenden Spiel oder Video.



Die **Videos** lassen sich durch Anklicken oder -tippen starten und pausieren. Unten rechts auf dem grauen Pfeil-Symbol kann in den **Vollbildmodus** gewechselt werden. Mit Hilfe des Schiebereglers unten kann vor- und zurückgespult werden.

Bei den einzelnen Stationen kann durch **Klicken** auf den rechten Bildrand (am PC oder Laptop) oder durch **Wischen** (auf dem Tablet) zur nächsten Seite gewechselt werden. Wenn Sie auf den linken Bildrand klicken oder wischen, gelangen Sie zur vorherigen Seite. Sollte das nicht möglich sein, gibt Toni einen entsprechenden Hinweis.

In einigen Stationen oder Videos gibt es **lila Buttons** (für Spiele) oder **blaue Buttons** (für Zusatzinformationen). Wenn Sie daraufklicken, öffnet sich die entsprechende Anwendung. Jede Anwendung lässt sich durch Klicken auf das graue »X« oben rechts wieder schließen.

Um die Dschungeltour zu **beenden** oder zu unterbrechen, kehren Sie auf den **Dschungelweg** zurück, nachdem Sie eine Station abgeschlossen haben. Tippen Sie dafür auf die Fußspuren. Danach können Sie den **Browser schließen**. Nutzen Sie beim nächsten Start ihren Spielcode, um ihren Spielstand fortzusetzen.

Sollten Sie Ihren Spielstand löschen wollen, können Sie diesen im Navigationspunkt **»Datenschutz«** zurücksetzen. Sie finden diesen auf der Einstiegsseite und der Kapitelübersicht unten rechts.

## SPIELETypEN

In der Dschungeltour online gibt es verschiedene Spiele. Sie alle lassen sich entweder durch das Anklicken eines lila Buttons öffnen oder sind eine eigene Station auf dem Dschungelweg. Wenn Sie Spiele erfolgreich abschließen, erhalten Sie Münzen. Diese werden oben links angezeigt.

**Fotosafaris:** Es gibt während der Dschungeltour sieben Fotosafaris. Dabei erscheint jeweils ein Tier auf dem Bildschirm, von dem ein Foto gemacht werden soll. Wenn Sie klicken und ziehen bzw. wischen, können Sie den Rahmen des Bildes verschieben. Zielen Sie auf das Tier und klicken oder tippen Sie, wenn es richtig platziert ist, um ein Bild zu machen. Die Fotos werden im Dschungeltagebuch gespeichert.

**Quiz** (Multiple oder Single Choice): Klicken Sie die richtige Antwort oder die richtigen Antworten an. Ohne besondere Kennzeichnung ist nur eine Antwort zu wählen (single choice). Bei Kästchen vor den Antwortoptionen, können Sie mehrere auswählen (multiple choice).

**Drag-and-Drop:** Klicken und ziehen Sie die Bilder auf die passende Stelle. Wenn alles platziert ist, klicken Sie unten auf »überprüfen«.

**Lückentexte:** Klicken und ziehen Sie die Begriffe auf die richtige Stelle. Wenn alle Worte platziert sind, klicken Sie auf »überprüfen«.

**Memory-Spiel:** Klicken Sie immer zwei Kacheln an, von denen Sie denken, dass Sie zusammengehören.

**Interaktives Video (Dschungeldisco):** Das Video pausiert an verschiedenen Stellen für Single-Choice-Quizze. Am Ende des Videos werden nochmals alle Ergebnisse angezeigt. Um weiter zu kommen, einfach »Antworten abschicken« und oben rechts auf das X klicken, um das Spiel zu verlassen.

## TECHNISCHE ECKDATEN

**Kreuzworträtsel:** Klicken Sie auf das entsprechende Feld und tippen Sie die Antwort ein.

Rufen Sie sich zur Veranschaulichung gerne unser Videotutorial zu den verschiedenen Spieltypen auf: [SWR.li/dschungeltour-spieltypen](https://www.swr.li/dschungeltour-spieltypen).



**Tipp:** Dschungel-Abkürzungen für Lehrkräfte

Mit den Abkürzungs-Codes können Sie direkt an den Anfang eines Kapitels der Dschungeltour springen. Geben Sie dafür den passenden Code auf dem Startbildschirm ein.

Direkteinstieg ES GEHT LOS!: 123

Direkteinstieg FERNSEHDSCHUNDEL: 246

Direkteinstieg HÖRFUNKDSCHUNDEL: 369

Direkteinstieg INTERNETDSCHUNDEL: 421

Direkteinstieg KURZ VOR DEM ZIEL: 505

- Die Dschungeltour spielt sich am besten auf dem Tablet oder einem Desktop-PC.
- Das beste Spielerlebnis erhält man im sogenannten Landscape-Modus – also, wenn das Smartphone oder Tablet quer und nicht hochkant gehalten wird.
- Die Bildschirmauflösung sollte 800x600 Pixel nicht unterschreiten.
- Für das Spiel in der Klasse sind Kopfhörer empfohlen.
- Der Browser muss aktuell sein. Am besten funktioniert die SWR-Dschungeltour mit Chrome, Firefox oder Safari.
- Die Seite hat hohe Barrieren, es gibt keine Transkripte und einige Minispiele erfordern eine schnelle Reaktion.
- Die Bandbreite muss für flüssige Videos 1Mbit/s betragen. Wir empfehlen stets im WLAN zu spielen.
- Wenn das Spiel komplett durchgespielt ist und alles angeschaut wurde, sind etwa 1GB verbraucht. Wiederholungen brauchen keine Daten.



# STATIONEN AUF DEM DSCHUNGELWEG



5. Der Tigerentclub

**Fernsehdschungel (Felder 5-9)**

4. Fotosafari Nashorn

3. Der SWR – und der öffentlich-rechtliche Rundfunk

2. Fotosafari Äffchen

**Es geht los! (Felder 1-4)**

1. Einführungsvideo

6. Fotosafari Schlange

13. Hörspielstudio

14. Memoryspiel

15. Fotosafari Chamäleon

16. Onlinejournalismus

1.1. Reportagespiel

12. Fotosafari Elefant

**Radiodschungel (Felder 10-15)**

10. SWR3

19. Kurztrip

**Internetdschungel (Felder 16 und 17)**

20. Schatzkiste

9. Fotosafari Faultier

8. Technik-Kuddelmuddel

18: Kreuzworträtsel

7. Fernsehnachrichten

**Das Ziel ist nah! (Felder 18-20)**

17. Fotosafari Tiger

# (SPIEL-)ELEMENTE DER SWR DSCHUNGELTOUR ONLINE

## Es geht los! (Felder 1-4)

*Im Intro lernen wir Toni und unser Sujet – nämlich den SWR als öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalt – kennen. Toni erklärt zunächst, wie wir durch das Spiel navigieren können, worauf wir achten müssen und hält immer wieder Infos und Tipps für uns bereit. Toni wird uns bis zum letzten Spielfeld begleiten.*

1. Feld: **Einführungsvideo** – in dem sich Toni vorstellt, erklärt wie gespielt wird und worum es geht.
2. Feld: **Fotosafari Äffchen** – bei der wir erstmals das Geschicklichkeitsspiel ausprobieren.
3. Feld: **Der SWR** – und der öffentlich-rechtliche Rundfunk als dreiseitiger Foliensatz mit Quizelement (I: Wofür steht SWR? Wo gibt es die Angebote des SWR?), einer Reflexion zur eigenen Mediennutzung (II) und einer Einordnung von Toni zum öffentlich-rechtlichen Rundfunk (III).
4. Feld: **Fotosafari Nashorn** – bei der wir versuchen die wilde Trampel-Hilde vor die Linse zu bekommen.

## Fernsehdschungel (Felder 5-9)

*Die Arbeit beim Fernsehen ist Teamarbeit – egal ob bei einer Spielshow für Kinder, wie dem Tigerentenclub oder bei den Nachrichtensendungen, wie SWR Aktuell. Leider hat die dicke Nashorndame so einiges durcheinandergebracht, was wir wieder sortieren und in Ordnung bringen müssen. Und auch die Schlange treibt ihr Unwesen.*

5. Feld: **Der Tigerentenclub** – wie wir im SWR eine Fernsehsendung produzieren. Über den 14-seitigen Foliensatz lernen wir viele Medienberufe kennen, die bei der Produktion eine wichtige Rolle spielen.  
I & II: Begrüßung Tigerentenclub  
III: Das Moderationsteam  
IV & V: Die Leute von der Beleuchtungstechnik  
VI & VII: Eine Kulisse entsteht

- VIII & IX: Die Leute vom Ton und ihr Mikrokoffer
- X: Die Dispo-Liste zeigt, wer alles mitwirkt
- XI & XII: Regie und Kamera
- XIII: Das Redaktionsteam
- XIV: Kommt uns im Tigerentenclub besuchen!

6. Feld: **Fotosafari Schlange** – bei der wir gut zielen müssen, denn die Schlange ist riesig!
7. Feld: **Fernsehnachrichten** – wie bei uns bei SWR Aktuell gearbeitet wird. Alev nimmt uns im vierseitigen Foliensatz mit in die »grüne Hölle«, wie das Nachrichtenstudio scherzhaft genannt wird. Warum das wohl so ist? Hier erfahrt ihr's!  
I: Was ist eine Nachricht?  
II: Der Greenscreen und der Teleprompter  
III: Quiz zur Vertiefung (Aufgaben einer Nachrichtenredakteurin)  
IV. Unabhängigkeit und Neutralität in der Berichterstattung
8. Feld: **Technik-Kuddelmuddel** – hier haben sich ein paar falsche Gegenstände ins Produktionsequipment geschmuggelt. Markiere!

9. Feld: **Fotosafari Faultier** – bei der man doch auch ganz schön fix sein muss.

## Radiodschungel (Felder 10-15)

*Hier gibt's was auf die Ohren! Nämlich unsere Radioprogramme mit ihrer Musik, den News und dem Verkehrsservice. Leider ist das Faultier ein Totalausfall und wir müssen für den ein oder anderen Job einspringen und lernen journalistische Grundsätze kennen. Beim Hörspiel schauen wir genau hin, wo die vielen Geräusche herkommen, die eine Geschichte erst so richtig lebendig machen. Aber nicht nass machen lassen!*

10. Feld: **SWR3** – Wer arbeitet beim Radio und wie wird's gemacht? Im 16-seitigen Foliensatz stellt uns Toni Annetta und Kemal vor, die uns ihre Arbeit beim Radio zeigen.

I & II: Willkommen bei SWR3

III: Viele verschiedene Radiosender

IV & V: Dschungeldisco – wo läuft welche Musikfarbe?

VI & VII: Der Rundfunkbeitrag

VIII: Das Radiostudio und der Moderationstisch mit seinen vielen Knöpfen und Bildschirmen

IX, X & XI: Der Verkehrsservice

XII & XIII: Nachrichtensicht im Radio

XIV, XV & XVI: Interview-Training mit Annetta und Kemal und Verabschiedung

11. Feld: **Reportagespiel** – Welches Equipment braucht Luca für die Berichterstattung aus dem Dschungel?

12. Feld: **Fotosafari Elefant**

13. Feld: **Hörspielstudio** – wo und wie wir Hörgeschichten produzieren? Kirstin zeigt uns im vierseitigen Foliensatz den schalltoten Raum, Geräuschetricks und die Hörspielregie, wo Tolgun die Spuren am Mischpult fertig abmischt.

I: Welche Hörspiele hörst du gerne?

II & III: Schalltoter Raum, Gegenstände für Geräusche, die Hörspiel-Regie, Mischpult & Audiothek

IV: Alltagsgegenstände zum Geräuschemachen

14. Feld: **Memoryspiel** – mit welchem Gegenstand kannst du welches Geräusch erzeugen? Decke die passenden Paare auf!

15. Feld: **Fotosafari Chamäleon** – wo die gute Tarnung die Aufgabe erschwert



**Internetdschungel (Felder 16 und 17)**

*Im Nachrichtendistributionszentrum lernen wir weitere journalistische Grundsätze kennen, wie die Trennung von Nachrichtlichem und Meinungsinhalten. Wir schauen hin, was im Netz alles schief gehen kann und wie wir uns dagegen wappnen können.*

16. Feld: **Onlinejournalismus** – Wie Nachrichten zu ihren Nutzern kommen, wie eigene Meinung und Fakten getrennt werden und wie wir sicher im Netz unterwegs sein können, klären wir mit Toni und Judith in diesem zehnteiligen Foliensatz.

I & II: Das Nachrichtenzentrum

III: Sachlich, neutral und fair

IV & V: Die eigene Meinung im Journalismus und beim Influencing

VI: Soziale Netzwerke und der Fakefinder Kids

VII: Elli Online – sicher unterwegs im Netz

VIII: Das SWR Kindernetz – spannend, lustig, kreativ, sicher und werbefrei

IX & X: Verabschiedung Judith

17. Feld: **Fotosafari Tiger** – wo einem die Angst auch nicht weiterhilft.

**Das Ziel ist nah! (Felder 18-20)**

*Jetzt wird hier gequizzt, was das Zeug hält! Wir versuchen das auf der Tour durch den Dschungel erworbene Wissen durch Wiederholung zu sichern und verteilen für richtige Antworten super viele Dschungelmünzen. Aber der größte Schatz ist ohnehin immateriell... Kannst du die finalen Rätsel der Tiere lösen?*

Feld 18: **Kreuzworträtsel** – welche Begriffe, die wir auf der Dschungeltour kennengelernt haben, werden hier gesucht?

Feld 19: **Kurztrip** – die Highlights aus Fernsehdschungel, Radiodschungel und Internetdschungel in Quiz-Form mit 4 Rätselstufen und Tipps für den eigenen (Schul-)Alltag auf insgesamt 9 Folien.

Feld 20: **Schatzkiste** – Was steckt drin?

## LEHRPLANBEZÜGE

(Stand 11/2021)

### BADEN-WÜRTTEMBERG

Deutsch

- Der Deutschunterricht nimmt in vielfältiger Weise Teilaspekte der »Medienbildung« auf. (...) Der Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert, sodass die Kinder Medien bewusster in ihre Lebensgestaltung integrieren können.
- Mit Texten und anderen Medien umgehen:
  - Der Deutschunterricht hilft, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln. Medien selbst werden zum Unterrichtsgegenstand.

Sachunterricht

- Im Sachunterricht ist die Medienbildung integrativ verankert. Die Reflexion eigener Medien-erfahrungen und der bewusste Umgang mit vielfältigen Medien in der Schule unterstützen eine reflektierte und verantwortungsbewusste Auswahl und Nutzung von Medien.
- Durch die Begegnung mit unterschiedlichen Bildungs- und Erwerbsbiografien in verschiedenen Bereichen, wie auch mit Betriebserkundungen, bahnt der Sachunterricht eine entwicklungsangemessene berufliche Orientierung an.
- Demokratie und Gesellschaft: Arbeit und Konsum
- eigene Medienerfahrungen und die anderer sowie Medienangebote des Alltags beschreiben, vergleichen und reflektieren
  - eigene Medienerfahrungen und die anderer sowie Medienangebote des Alltags beschreiben, vergleichen und reflektieren
  - Chancen und Risiken digitaler Medien erkennen und beachten
  - unterschiedliche Berufe und Arbeitsstätten erkunden und beschreiben

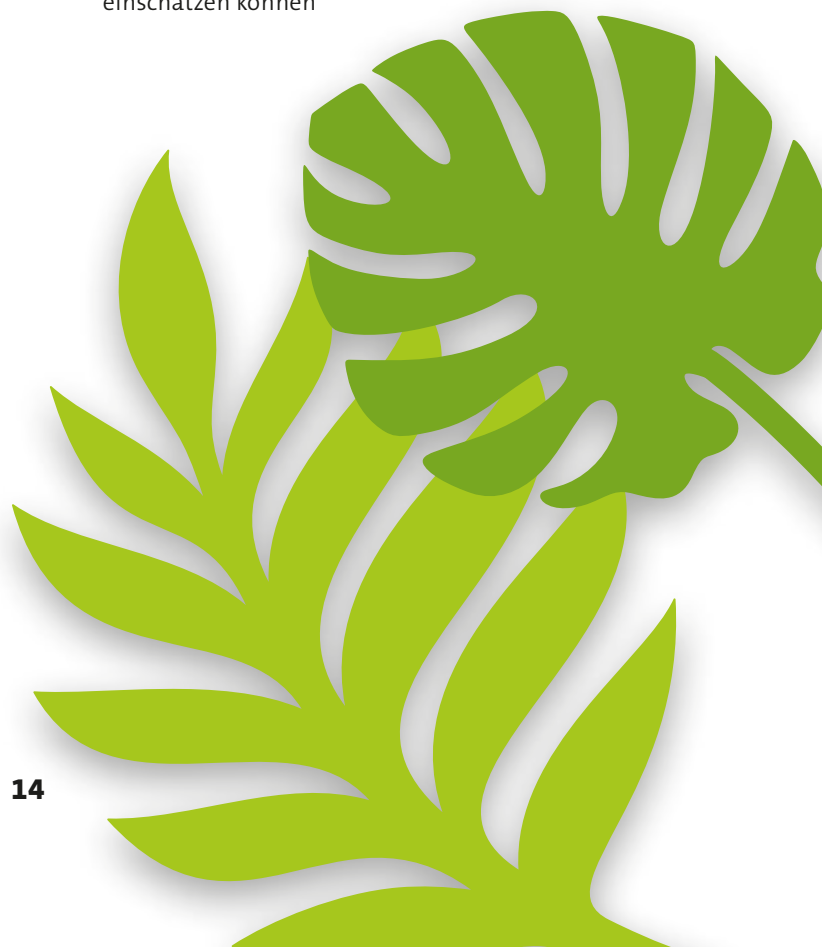
### RHEINLAND-PFALZ

Deutsch

- Umgang mit Texten und Medien
  - Möglichkeiten der Informationssuche kennen und nutzen
  - Angebote in Medien begründet auswählen

Sachunterricht

- »Ich und andere«: Perspektive Gesellschaft
  - Den eigenen Medienkonsum und die Bedeutung von Medien reflektieren und erkennen, wie sie sich auf den Alltag auswirken
  - Mit Arbeitsstätten in der Region vertraut werden
  - Bedeutung der Arbeit und der verschiedenen Berufe erkennen
  - Medien als Informationsquelle nutzen können und die Relativität ihrer Aussagen erkennen
  - Zwecke medialer Aussagen unterscheiden und ihre Wirkung auf Adressatinnen und Adressaten einschätzen können



## BEZÜGE »KOMPETENZEN IN DER DIGITALEN WELT« DER KULTUSMINISTERKONFERENZ \*

### Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

- Auswerten und Bewerten
  - Informationen analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

### Schützen und sicher Agieren

- Sicher in der digitalen Umgebung agieren
  - Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen

### Problemlösen und Handeln

- Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
  - Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

### Analysieren und Reflektieren

- Medien analysieren und bewerten
  - Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
  - Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
  - Wirkung von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen
- Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
  - Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
  - Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

\* KMK: Kompetenzen in der digitalen Welt (2016):

[https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/2016\\_12\\_08-KMK-Kompetenzen-in-der-digitalen-Welt.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/2016_12_08-KMK-Kompetenzen-in-der-digitalen-Welt.pdf)

## NÜTZLICHE LINKS FÜR LEHRKRÄFTE

SWR: Lernen Sie uns kennen –  
Überblick über den SWR und seine Angebote:

<https://www.swr.de/unternehmen/index.html>

SWR: Medienrechte für Kinder –  
Medienbildung für Schulen in Baden-Württemberg:

<https://www.swr.de/unternehmen/medienkompetenz/medienrechte-kinder-106.html>

SWR: Medientrixx –  
Medienbildung für Schulen in Rheinland-Pfalz:

<https://www.swr.de/unternehmen/medienkompetenz/medientrixx-104.html>

SWR: Fakefinder Kids – Lernspiel zum Thema Fakes  
im Netz, Werbung, Bildtricks und Kettenbriefe:

<https://www.swr.de/unternehmen/medienkompetenz/artikel-fakefinder-kids-100.html>

Planet Schule: Knietzsche macht Nachrichten –  
ein Projekt zur Förderung der Nachrichtenkompetenz von  
Grundschulkindern:

[https://www.planet-schule.de/fileadmin/dam\\_media/wdr/knietzsche/pdf/app/swr\\_knietzsche\\_macht\\_nachrichten-unterrichtsangebot.pdf](https://www.planet-schule.de/fileadmin/dam_media/wdr/knietzsche/pdf/app/swr_knietzsche_macht_nachrichten-unterrichtsangebot.pdf)

Planet Schule: Hörspielbaukasten –  
Lernspiel zur Erstellung von Hörspielen:

<https://www.planet-schule.de/hoerspielbaukasten/>

Planet Schule: Elli Online –  
Lernspiel zum Thema Sicherheit im Netz:

[https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=elli\\_online](https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=elli_online)



### SPIELCODE-TABELLE

Jedes Kind erhält zu Beginn eines neuen Spiels einen Code. Mit diesem Spielcode können die Kinder ihr Spiel auf jedem Gerät zu jeder Zeit fortsetzen. Die Kinder sollten sich ihren Spielcode auf dem dafür vorgesehenen Deckblatt notieren. Sie selbst können die Spielcodes aller Kinder zusätzlich in dieser Tabelle aufschreiben – so sind sie immer verfügbar, selbst wenn ein Kind seinen Spielcode zum Beispiel zu Hause vergisst.

Name des Kindes	Spielcode





SWR

# DSCHUNGEL TOUR

Name

Mit diesem Spielcode komme ich zu  
meinem Abenteuer:

Gib ihn ein unter:  
[play.SWRDschungeltour.de](https://play.SWRDschungeltour.de)



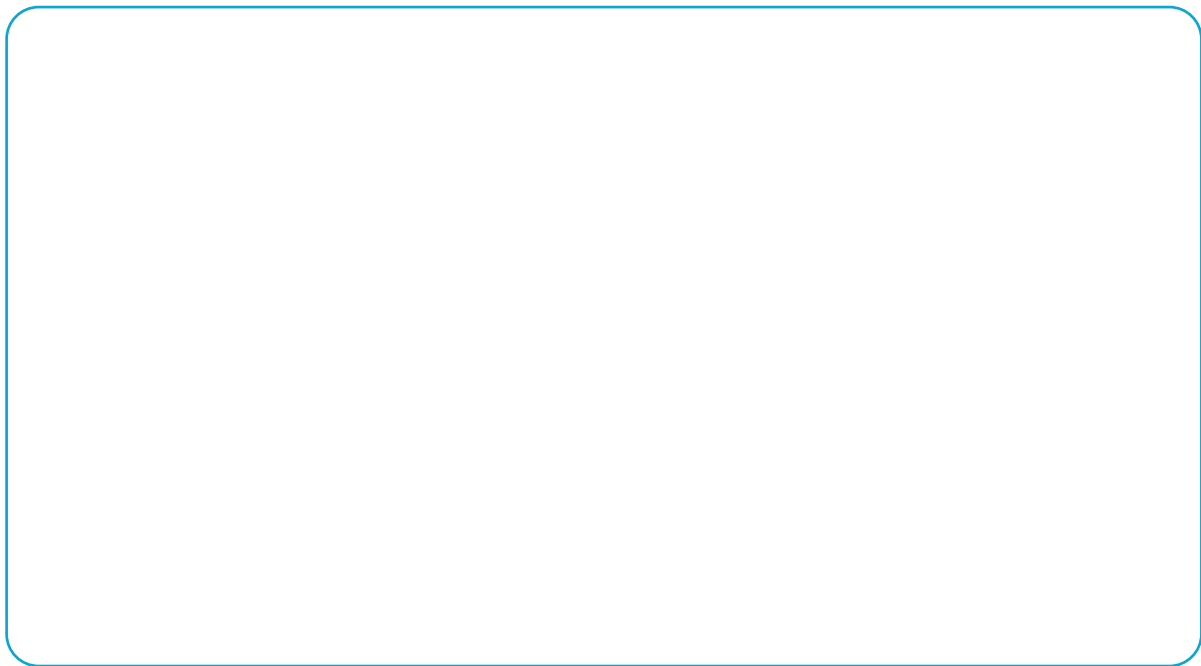
**SWR FERNSEHEN: TIGERENTENCLUB**

Damit eine Folge vom Tigerentenclub im Fernsehen laufen kann, müssen viele Menschen mit unterschiedlichen Berufen zusammenarbeiten. Sie produzieren gemeinsam die Sendung.

**Welchen Job in der Produktion vom Tigerentenclub würdest du am liebsten machen? Male dich selbst, wie du diesen Beruf ausübst!**

Überlege:

- Was hast du an?
- Welche Dinge brauchst du, um deinen Job machen zu können?
- An welchem Ort im Studio arbeitest du?



**Warum hast du dich für diesen Beruf entschieden?**

---

---

---

---

### SWR HÖRFUNK: HÖRSPIEL

Spannende und witzige Geschichten zum Anhören – Hörspiele sind wirklich etwas Tolles. Beim SWR werden verschiedene Hörspiele gemacht. In der Dschungeltour hast du darüber schon viel gelernt.

**Wie geht man vor, wenn man ein Hörspiel machen will? Die Kästchen auf dem Arbeitsblatt zum Radiodschungel verraten es dir. Leider ist die Reihenfolge durcheinandergeraten. Schneide die Kästchen aus. Klebe sie in der richtigen Reihenfolge hier auf dein Lösungsblatt.**



## ARBEITSBLATT ZUM RADIOSCHUNDEL

Schneide die Kästchen aus und klebe sie in der richtigen Reihenfolge aufs Lösungsblatt.



Dann schreibt man die ganze Geschichte auf. Und zwar so, dass verschiedene Leute sie hinterher

einsprechen können. Sie spielen die Rollen der Figuren aus der Geschichte.

Das war's! Jetzt kann man das fertige Hörspiel anhören.

In der Regie werden schließlich alle Aufnahmen zusammengeschnitten. Dabei sind auch die

Hintergrundgeräusche wichtig. Das heißt, dass man zum Beispiel hört, dass die Kinder im Dschungel sind

Abenteuer im Dschungel erleben.

Zuerst braucht man eine Idee. Zum Beispiel eine Geschichte über drei Kinder, die zusammen ein

eingesprochen und Geräusche aufgenommen. Für die Geräusche benutzt man verschiedene

Gegenstände. Ein Kamm kann zum Beispiel wie eine Grille klingen.

Die Aufnahmen für das Hörspiel macht man in einem schalltoten Raum. Da werden die Texte



**SWR ONLINE: JOURNALISMUS**

Journalistinnen und Journalisten müssen bei ihrer Arbeit viele Dinge beachten. Sie haben eine große Verantwortung, denn ihre Beiträge sind eine wichtige Informationsquelle für viele Menschen.

**Was hast du über die Arbeit von Journalistinnen und Journalisten gelernt? Kreuze die richtigen Antworten an.**

1. *Wie müssen Journalistinnen und Journalisten berichten?*
  - a. Sie müssen alles immer schönreden und positiv berichten.
  - b. Sie müssen unparteiisch und neutral berichten.
  - c. Sie müssen alles immer schlechtreden und negativ berichten.
  
2. *Wer entscheidet darüber, ob die Leute etwas gut oder schlecht finden?*
  - a. Journalistinnen und Journalisten
  - b. Politikerinnen und Politiker
  - c. die Menschen selbst, die Nachrichten nutzen
  
3. *Wie nennt man Journalistinnen und Journalisten, die draußen unterwegs sind und vor Ort berichten?*
  - a. Reporterinnen und Reporter
  - b. Außendienstlerinnen und Außendienstler
  - c. Abenteurerinnen und Abenteurer
  
4. *Wann dürfen Journalistinnen und Journalisten ihre Meinung sagen oder schreiben?*
  - a. jeden zweiten Donnerstag im Monat
  - b. nur zu Hause
  - c. wenn sie einen journalistischen Beitrag entsprechend kennzeichnen



**SWR ONLINE: KINDERNETZ**

Auf der Internetseite kindernetz.de gibt es viele Artikel, Videos und andere Beiträge – speziell für Kinder. Die Seite ist sicher. Eure Daten werden dort nicht gespeichert.

**Besuche die Internetseite kindernetz.de und schau dich dort um.**

**Beschreibe einen Artikel, ein Video oder einen anderen Beitrag, den du dort gefunden hast. Stelle ihn den anderen Kindern in deiner Klasse vor.**

**Das war die Überschrift:**

---

---

**Darum ging es:**

---

---

---

---

**Deshalb hat mir der Beitrag gefallen:**

---

---

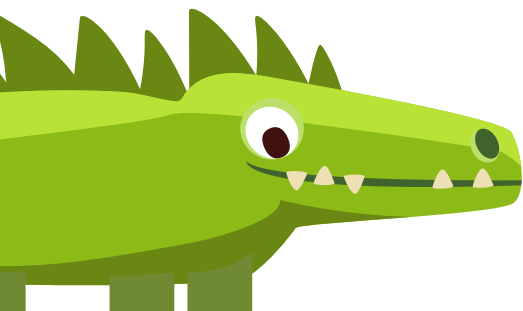
---

---

---

---

---



## **ELTERNBRIEF**

Liebe Eltern,

ob Fernsehen, Radio oder Internet – Medien gehören zum Alltag unserer Kinder. Sie nutzen diese Medien ganz selbstverständlich zum Spielen und Lernen, alleine und mit anderen Kindern. Gerade deshalb ist es wichtig, die Medienkompetenz schon im Grundschulalter zu schulen und den Kindern einen gesunden Umgang mit Medien nahezubringen.

Mit dem Lernspiel SWR Dschungeltour online und dem dazu passenden Unterrichtsmaterial werden die Lehrkräfte Ihrer Schule mit den Kindern über deren Mediennutzung sprechen und ihnen einen Einblick in die Arbeit von Medienmachenden geben. Das interaktive Spiel ist eingeteilt in folgende Bereiche:

- Fernsehen: Nachrichten und Sendungsproduktion
- Hörfunk: Radio und Hörspiel
- Online: Journalismus und Sicherheit im Netz

In jedem dieser Bereiche lernen die Kinder Mitarbeitende des SWR kennen und erfahren, wie beim öffentlich-rechtlichen Rundfunk gearbeitet wird. Durch diese Hintergründe bekommen Ihre Kinder einen Einblick in die Medienwelt und sehen Medien nicht nur als Möglichkeit zur Unterhaltung, sondern als wichtige Informationsquelle und als mögliches späteres Berufsfeld. Nehmen Sie dies zum Anlass, auch zu Hause mit den Kindern über Medien und Mediennutzung zu sprechen. Erklären Sie zum Beispiel, warum Fernsehnachrichten wichtig für Sie sind, oder besuchen Sie zusammen die Seite [kindernetz.de](http://kindernetz.de), auf der Inhalte speziell für Kinder angeboten werden. So können Sie das Mediennutzungsverhalten Ihrer Kinder positiv prägen und ihnen helfen, sicher im Internet unterwegs zu sein.

Die SWR Dschungeltour online kann auch zu Hause (weiter)gespielt werden. Schauen Sie gemeinsam mit Ihren Kindern in die Anwendung und unterstützen Sie sie gegebenenfalls bei Fragen. Das Spiel enthält außerdem viele interessante Links zu Angeboten des SWR, die sich zum Beispiel mit dem Thema Fakes im Internet beschäftigen.

Helfen Sie gemeinsam mit der Schule Ihren Kindern dabei, einen sicheren Weg durch den Medienschwungel zu finden!

Mit freundlichen Grüßen

Christine Poulet  
SWR Medienstark  
[medienstark@SWR.de](mailto:medienstark@SWR.de)

[SWR.de/dschungeltour-online](http://SWR.de/dschungeltour-online)



## IMPRESSUM

SWR MEDIENSTARK  
Funkhaus Mainz  
Am Fort Gonsenheim 139  
55122 Mainz

[SWR.de/MEDIENSTARK](https://www.swr.de/MEDIENSTARK)

Christina Lüdeke, Daniela Arndt  
Medienagentur mct, Dortmund

GESTALTUNG  
SWR Design Mainz

