

Spiel „Datenreise“

Materialien, Teilnehmer:

- Ausgedruckte Würfel, ausgedruckte Datenkarten, ausgedruckte Schlösser
 - Bodenfläche, oder Tische als Spielfeld.
 - 8 Personen an den Würfeln
 - 8 Personen haben Datenkarten
 - 8 Personen haben Schlösser
-

Ablauf:

- **8 Personen** ziehen die Datenkarten mit den Ausgedruckten Situationen (Liebesbrief, Fahrradtour, Medizinischer Bericht, Online-Banking, Rezept, Wetter, Fest, Forum).
 - **8 Personen** stehen bei den Würfeln im Raum und haben die jeweilige Sprechblase mit der Anweisung. (Client, Heim Internet Router, Provider, DNS, 4xRouter, Server).
 - **8 Personen** haben Schlösser
-

1. Reise der Daten simulieren (mit allen Stationen)

- **Start der Reise Client (Handy):**
 - Eine Person ist das Handy und startet als „Absender“.
 - Eine Person mit einem Datenzettel geht zum Handy und übergibt die Daten (die Sprechblase).
 - Die Person mit dem Handy nimmt die Sprechblase (die Daten) und gibt es an den Router weiter.
 - Jede Station liest ihre Erklärungssprechblase bei der Übergabe vor.: „Ich schicke die Datei an den Router, damit es ins Internet gelangt.“
- **Heim Internet Router:**
 - Die nächste Person ist der **Heim Internet Router**.
 - **Erklärungssprechblase:** „Ich leite die Daten ins Internet. Ich bin wie ein Postbote, der die Daten weitergibt.“
- **Provider:**
 - Die nächste Person ist der **Provider**.
 - **Erklärungssprechblase:** „Ich baue die Straße, auf der die Daten reisen können. Ohne mich gibt es keine Verbindung, dafür musst du bezahlen.“

- **DNS:**
 - **Erklärungssprechblase:** „Ich bin das Telefonbuch des Internets. Ich übersetze Web-Adressen in Zahlen.“
- **Router (Netzwerknoten):**
 - Vier weitere Person spielten **Router (Netzwerknoten)**.
 - **Erklärungssprechblase:** „Ich bin wie eine Umsteigestation. Die Daten kommen hier an, bevor sie weitergeschickt werden.“
(Person sucht die kürzeste Verbindung im Raum zum Server)
- **Server:**
 - Danach geht das Papier zum **Server**.
 - **Erklärungssprechblase:** „Ich verarbeite die Daten und schicke dir die Antwort zurück.“
- **Zurück zum Client (Empfängergerät):**
 - Schließlich kommen die Daten beim Empfänger-Handy oder -Tablet an.
 - **Erklärungssprechblase:** „Ich setze die Daten zusammen, damit sie gelesen oder gesehen werden können.“

2. Wiederholungen

- **Das Spiel wird wiederholt, bis alle 8 Datenkarten wieder beim Handy angekommen sind.**
 - Bei jeder Station erklären die Personen, was mit den Daten passiert.

3. Sicherheit

- **Die 8 Personen mit den Schlössen lesen jeweils nacheinander laut die Datenkarten vor und entscheiden, ob es sich um Daten handelt, die lieber geheim (Verschlüsselt) sein sollten, oder um Daten, die jeder lesen könnte.**
 - Jede Datenkarte wird mit einem Schloss versehen (Auf die Karte legen)
 - Sensible Daten mit einem geschlossenen Schloss
 - Unrelevante Daten mit einem offenen Schloss

4. Diskussion in der Klasse:

- Warum sollten manche Daten gut geschützt sein?
- Was passiert, wenn ein Router ausfällt?
- Was passiert, wenn ein Hacker an einem der Punkte die Daten abfängt?