



## Informationsblatt zum Präventionsprojekt „Cyberforce Academy“ für Schulen

Bei der „Cyberforce Academy“ handelt es sich um ein gemeinsames Präventionsprojekt zwischen dem Museum für Kommunikation Nürnberg und dem Polizeipräsidium Mittelfranken in Form eines **Escape Rooms** zum Thema "Gefahren im Internet / Umgang mit sozialen Netzwerken".

Hierbei durchleben die Spielerinnen und Spieler Live-Abenteuer in authentischer Kulisse. Relevante Inhalte werden durch die "Spielstory" sowie die zu meisternden Aufgaben und Rätsel vermittelt.

### Ziele

Das Präventionsprojekt verfolgt als Hauptziel, Kinder und Jugendliche über Gefahren der digitalen Welt aufzuklären und ihnen Medienkompetenz zu vermitteln.

Es will verhindern, dass Kinder und Jugendliche Opfer von Straftaten im Internet werden und sie gleichermaßen vor eigener Straffälligkeit und ggf. damit einhergehenden hohen Regressforderungen bewahren.

Ein besonders hoher Lerneffekt soll vor allem dadurch erzielt werden, dass das Thema nicht theoretisch, sondern spielerisch und spannend von den Schülern selbst erarbeitet wird.

### Zielgruppe

Das Projekt richtet sich an Schulklassen der 7. Jahrgangsstufe.

### Ort

Der Escape-Room befindet sich in den Räumlichkeiten des Museums für Kommunikation in Nürnberg, Lessingstraße 6, 90443 Nürnberg.

### Das Spiel

Die Spieler erwarten eine spannende Story von Teenager Maxi und Hacker Alex, die Erfahrungen vieler Jugendlicher in Bezug auf Identitätssuche und Online-Beziehungen reflektiert. Als Trainingsmission an der "Cyberforce Academy" angelegt, schlüpfen die Spieler in die Rolle angehender Ermittler, durchstöbern ein Teenagerzimmer und einen Hackerraum. Sie sammeln Beweisstücke, entwirren Hinweise und lösen Rätsel, um den Fall zu lösen – dabei werden sie in Internetrecherche, kritischem Denken und entschlossenem Handeln geschult.



Blick in den Spielbereich „Hackerzimmer“



Blick in den Spielbereich „Jugendzimmer“

## Ablauf / Zeitplan

Ein Tag in der „Cyberforce Academy“ beginnt um 9:00 Uhr im Museum für Kommunikation Nürnberg und endet gegen 12:30 Uhr. Die An- und Abreise ist von der Schule selbst zu organisieren.

Die Schulklasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt: Eine Gruppe startet im Escape Room, während die andere zeitgleich an einer thematisch passenden Museumstour teilnimmt. Danach tauschen die Gruppen ihre Aktivitäten.

Zum Abschluss erhält die gesamte Klasse eine kurze Unterrichtseinheit von einem Polizeibeamten der Kriminalprävention Nürnberg, um die Themen aus dem Escape Room zu vertiefen und offene Fragen zu klären.

## Kosten

Eine Buchung des Präventionsprojekts kostet 80 Euro pro Klasse für die Museumspädagogische Kraft, zzgl. 1 Euro pro Schüler:in Museumseintritt.

Die Arbeit der Polizei ist dabei kostenfrei.

## Buchung

Anfragen und Buchung an [escaperoom-nuernberg@polizei.bayern.de](mailto:escaperoom-nuernberg@polizei.bayern.de)

oder telefonisch unter 0911/2112-5518 oder 0911/2112-5524.

## Sonstiges

Buchungen können nur bis zu einer Klassenstärke von max. 26 Schülern angenommen werden.

Mindestens eine Lehrkraft muss für den Tag als Betreuungsperson mit anwesend sein welche die jeweilige Halbklasse vor allem bei der Museumstour begleitet.