

IT-Detektive Treff

Konzept & Moderationsleitfaden

Ein offenes, ehrenamtliches Gemeinschaftsformat für Kinder, Jugendliche & Erwachsene

Wir brauchen keine Verbote. Wir brauchen Gegengewichte.

it-detektive.com

1. Warum gibt es den IT-Detektive Treff?

Viele Kinder und Jugendliche – und auch Erwachsene – verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit digital. Das ist nicht per se schlecht. Aber der Bildschirm ersetzt zunehmend das, was früher der Bolzplatz, das Jugendzentrum oder das Café um die Ecke war: ein Ort, an dem man einfach zusammenkommt, redet, und herausfindet, was man mag.

Das Ziel des IT-Detektive Treffs ist nicht, digitale Medien zu verteufeln. Es geht darum, einen echten, physischen Raum zu schaffen – mit Gaming als Eisbrecher – in dem echte Verbindungen entstehen und Kinder (und Erwachsene) neue Hobbys und Interessen für sich entdecken können.

Was der Treff ist

- Ein offener, moderierter Treffpunkt
- Altersgemischt und niedrigschwellig
- Gaming als gemeinsame Sprache
- Brücke zu Offline-Aktivitäten
- Ehrenamtlich & kostenlos

Was der Treff nicht ist

- Kein Unterricht oder Kurs
- Keine Anti-Bildschirm-Kampagne
- Keine Beaufsichtigung oder Nachhilfe
- Kein kommerzielles Angebot
- Keine geschlossene Gruppe

2. Das Format

2.1 Grundprinzipien

- Offen für alle – Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind willkommen
- Altersübergreifend – bewusst gemischt, weil das soziale Kompetenz fördert
- Keine Anmeldung notwendig – einfach vorbeikommen
- Keine Kosten für die Teilnehmenden
- Moderiert, aber nicht geleitet – es gibt keine Lehrkraft, sondern eine Gastgeberin / einen Gastgeber

2.2 Ablauf eines Treffens (Beispiel: 90 Minuten)

Zeit	Phase	Inhalt
0–10 min	Ankommen	Türen auf, Gespräche beginnen von selbst. Keine Pflicht, sofort mitzumachen.
10–15 min	Kurzes Briefing	Worum geht es heute? Z.B. „Heute schauen wir gemeinsam, wie Minecraft-Redstone funktioniert“ – oder einfach freies Spielen.
15–60 min	Hauptzeit	Gemeinsames Spielen, Ausprobieren, Quatschen. Geräte stehen bereit. Kein Zwang.
60–75 min	Offline-Impuls	Kurze Runde: „Wer hat ein Hobby außerhalb des Bildschirms?“ Ideen und Verbindungen entstehen organisch.
75–90 min	Ausklang	Lose Gespräche, nächster Termin wird bekannt gegeben.

3. Die Hardware-Lösung

Der IT-Detektive Treff ist bewusst hardware-unabhängig konzipiert. Alles, was online gemacht wird, läuft im Browser – keine Installation, kein Setup-Aufwand.

BYOD	Teilnehmende bringen eigene Geräte mit – Smartphone, Tablet, Laptop. Das ist der Normalfall.
Leihgeräte	Für Kinder ohne eigenes Gerät stehen 2–3 Leihgeräte bereit. Günstige gebrauchte Chromebooks oder Tablets (ca. 40–80 €) genügen vollständig.
Spenden	Lokale Unternehmen sondern regelmäßig alte Geräte aus. Eine Anfrage – z.B. bei IT-Abteilungen, Schulen oder über die Gemeinde – kann die Leihgeräte kostenfrei beschaffen.
WLAN	Die meisten Bibliotheken, Jugendzentren und Gemeindeverwaltungen haben kostenloses WLAN. Das ist Bedingung für den Veranstaltungsort.

4. Den richtigen Ort finden

Der Treff braucht keinen eigenen Raum. Er kann überall stattfinden, wo folgende Grundbedingungen erfüllt sind:

- Stabiles WLAN vorhanden
- Platz für 5–20 Personen
- Offener, einladender Charakter (kein Klassenraum-Gefühl)
- Moderator / Moderatorin vor Ort

Mögliche Orte:

- Stadtbibliothek (oft sehr offen für solche Formate)
- Jugendzentrum oder Jugendcafé
- Gemeindehaus oder Pfarrzentrum
- Co-Working-Space (oft bereit zu kooperieren)
- Vereinsraum

5. Moderationsleitfaden

Die Moderation ist das Herzstück des Treffs. Die moderierende Person ist kein Lehrer und kein Aufpasser – sie ist Gastgeber*in und Team-Kapitän*in zugleich.

5.1 Die Haltung

- Auf Augenhöhe kommunizieren – auch mit Jüngeren
- Neugier zeigen, nicht belehren
- Stille aushalten – nicht jede Pause füllen müssen
- Gaming ernst nehmen als echtes Hobby und Interesse
- Verbindungen herstellen: „Oh, Sie mögen Minecraft-Architektur – haben Sie mal über echtes Bauen nachgedacht?“

5.2 Umgang mit schwierigen Situationen

Situation	Reaktion
Jemand zieht sich komplett zurück	Kein Druck. Einmal kurz ansprechen, dann Raum lassen. Zugehörigkeit entsteht nicht erzwungen.
Konflikte zwischen Teilnehmenden	Ruhig und direkt ansprechen. Keine öffentliche Bloßstellung. Gemeinsam nach Lösung suchen.
Unangemessene Inhalte auf dem Bildschirm	Kurz, sachlich darauf hinweisen. Keine Moralpredigt. Klare Regel: Der Treff ist ein gemeinsamer Raum.

5.3 Der Offline-Impuls – das Herzstück

Einmal pro Treffen gibt es eine lockere Runde mit einer einfachen Frage. Kein Zwang zur Antwort.

- „Was würden Sie gerne mal in echt ausprobieren, das Sie nur aus Spielen kennen?“
- „Gibt es etwas, das Sie mit den Händen bauen oder erschaffen – außerhalb vom Bildschirm?“
- „Kennt jemand einen Ort in der Stadt, an dem man das ausprobieren könnte?“

Aus solchen Runden entstehen organisch Ideen: ein gemeinsamer Ausflug zum Kletterzentrum, eine Runde Brettspiele, ein Bastelabend. Die Moderation notiert Ideen und fragt beim nächsten Mal nach.

6. Eigenen Treff gründen – so funktioniert es

Das IT-Detektive Treff Konzept ist Open Source. Jede Person, die einen Treff in ihrer Stadt eröffnen möchte, kann dieses Dokument frei verwenden.

Schritt für Schritt

1. Ort finden – Bibliothek, Jugendzentrum oder Gemeinderaum anfragen
2. 1–3 Leihgeräte besorgen – über Spenden oder gebraucht kaufen
3. Ersten Termin festlegen und lokal kommunizieren (Schule, Gemeinde, Social Media)
4. Diesen Leitfaden lesen – und los
5. Auf it-detektive.com eintragen lassen – damit andere Ihren Treff finden

Wichtig

Der Treff läuft unter Ihrem Namen und Ihrer Verantwortung – nicht unter dem von it-detektive.com. Das Konzept darf frei genutzt, aber nicht kommerziell weiterverkauft werden.

7. Verbindung zu it-detektive.com

Der IT-Detektive Treff ist ein ehrenamtliches Angebot das von Katharina Spengler ins Leben gerufen wurde – der Gründerin von it-detektive.com.

Der Blog und die Lernplattformen IT-Detektive Akademie (für Kinder) und Module-X (für Unternehmen) bieten vertiefende Inhalte für alle, die nach dem Treff mehr wissen möchten. Es gibt aber keinen Zwang, die Angebote zu nutzen – der Treff ist vollständig eigenständig.

Für Kinder & Jugendliche

IT-Detektive Akademie

Spielerische Missionen rund um IT-Sicherheit, Medienkompetenz und digitalen Selbstschutz.

it-detektive.com/akademie

Für Erwachsene & Unternehmen

Module-X

Praxisnahe, gamifizierte Einheiten zu Phishing, Passwörtern und digitalem Selbstschutz im Alltag.

it-detektive.com/module-x

„Der Unterschied zwischen digitalem Schutzraum und digitalem Gefängnis ist oft nur eine Frage der Begleitung.“

Katharina Spengler – it-detektive.com