

# Kartenspiel LOGIN!



Zusatzmaterial zum  
Lernbereich Digitale Welt

GEFÖRDERT VOM



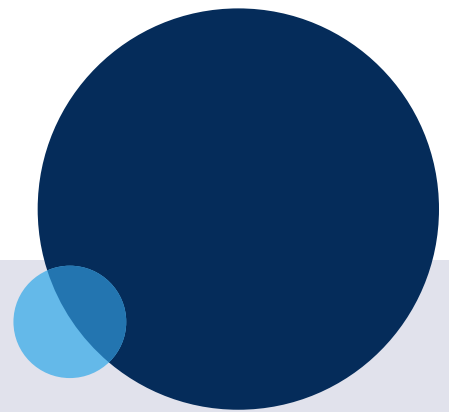
AlphaDekade  
2016 – 2026



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Inhalt

<b>Spielanleitung</b>	<b>3</b>
<b>Vorbereitung</b>	
<b>Spielziel</b>	
<b>Spielablauf</b>	
<b>Punktesystem</b>	
<b>Zeichenkarten</b>	<b>6</b>
<b>Aktionskarten</b>	<b>12</b>
<b>Kartenfeld</b>	<b>15</b>



## Impressum

### Herausgeber

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.  
Königswinterer Straße 552b  
53227 Bonn

### Verantwortlich

Gabi Netz, Michael Thiel

### Redaktion und Gestaltung

Katharina Engel, Sandra Weins, Claudia Zanker

### Autor

Benjamin Eugster

### Kontakt

info@vhs-lernportal.de  
Telefon: 0228 97569-77  
[www.vhs-lernportal.de](http://www.vhs-lernportal.de)

Die Verwendung der Inhalte jenseits öffentlich geförderter Lernangebote, insbesondere die Vervielfältigung, bedarf der Zustimmung des Herausgebers.

© 2025 Deutscher Volkshochschul-Verband e.V., Bonn

Dieses Spiel wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen W 147100 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt liegt beim Deutschen Volkshochschul-Verband.



# Kartenspiel LOGIN!

Ergänzend zum Modul „Sichere Passwörter“ im Lernbereich Digitale Welt veranschaulicht das Kartenspiel LOGIN! auf spielerische Weise die Generierung sicherer Passwörter. Vor dem Spiel sollten die Teilnehmer\*innen die Inhalte aus dem Modul bereits bearbeitet haben - in Einzelarbeit oder gemeinsam im Plenum.

## Spielanleitung

für 2 bis 6 Spielerinnen und Spieler

### Sie benötigen

- 48 Zeichenkarten
- 20 Aktionskarten

Drucken Sie die Karten farbig auf DIN A4 aus. Schneiden Sie anschließend die Spielkarten aus. Gerne können Sie die Spielkarten laminieren.

### Vorbereitung

Die Zeichenkarten und Aktionskarten werden gründlich gemischt und auf zwei Stapeln in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler / jede Spielerin erhält zu Spielbeginn 4 Zeichenkarten auf die Hand.

### Spielziel

Das Ziel des Spieles ist es, beim Ziehen der LOGIN!-Karte das stärkste Passwort aller Mitspieler\*innen zu bilden. Das Passwort wird aus 4 Karten aus der Hand gelegt. Die Berechnung der Passwortstärke erfolgt über das Punktesystem (siehe Seite 4).



**Umfangreicher Service für Lehrkräfte**  
Kostenlose Schulungen, Handreichungen,  
Praxisbeispiele und Zusatzmaterial für den  
Unterricht: [vhs-lernportal.de/kursleitende](https://vhs-lernportal.de/kursleitende)

## Das vhs-Lernportal

Das vhs-Lernportal ist eine kostenfreie Lernplattform des Deutschen Volkshochschul-Verbands e.V. mit digitalen Kursen für Deutsch als Zweitsprache, Alphabetisierung und Grundbildung. Alle Kurse sind frei zugänglich und können in unterschiedlichen Lernsettings verwendet werden: in Präsenz- oder Onlinekursen, in Lerncafés oder für Hausaufgaben und Selbststudium.

## Spielablauf

1. Der Spieler oder die Spielerin mit dem längsten Vornamen beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
2. Der Spieler oder die Spielerin, der/die an der Reihe ist, zieht zunächst eine Aktionskarte und liest sie laut vor. Die Karte entscheidet darüber, ob neue Zeichenkarten gezogen, abgegeben oder getauscht werden müssen oder ob der Spieler/die Spielerin in der aktuellen Runde aussetzt. Im Anschluss wird die Aktionskarte auf einen Ablagestapel am Rand des Spielfeldes zur Seite gelegt.
3. Wenn die Anzahl von acht Handkarten (wegen gezogener oder getauschter Karten) überschritten wird, muss die entsprechende Anzahl Karten abgelegt werden, BEVOR neue gezogen/getauscht werden. Wenn die Anzahl von vier Handkarten (wegen gezogener oder getauschter Karten) unterschritten wird, müssen die neuen Karten vom Zeichenkarten-Stapel gezogen werden, NACHDEM die Karten abgelegt/getauscht wurden. Alle abgelegten Zeichenkarten werden auf einen separaten Ablagestapel gelegt. Sobald nur noch eine Karte auf dem Zeichenstapel übrig ist, wird der Ablagestapel gemischt und die Karten werden wieder ins Spiel gebracht.
4. Sobald ein Spieler oder eine Spielerin die Karte "LOGIN!" zieht, müssen alle Mitspieler\*innen vier ihrer Handkarten auswählen und ein Passwort bilden, das sie für alle sichtbar vor sich hinlegen.
5. Gemäß des Punktesystems wird die Gesamtpunktzahl errechnet. Der Spieler oder die Spielerin mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Zusätzlich kann die Stärke der Passwörter über einen Passwort-Checker wie [checkdeinpasswort.de](https://checkdeinpasswort.de) kontrolliert werden.

## Der Lernbereich Digitale Welt

Mit dem Lernbereich Digitale Welt bietet das vhs-Lernportal ein niedrigschwelliges Lernangebot für digitale Basiskompetenzen. Kurze modular aufgebaute Lerneinheiten erklären Schritt für Schritt den Umgang mit digitalen Technologien – von der Handhabung der Geräte über die Installation und Verwendung von Apps bis hin zu Sicherheitseinstellungen und Datenschutz.

Gleichzeitig leiten die Inhalte zu kritischer Medienreflexion an und sensibilisieren für Chancen und Risiken der digitalen Transformation.

Jetzt anmelden und kostenlos lernen:  
[digitale-welt.vhs-lernportal.de](https://digitale-welt.vhs-lernportal.de)



## Punktesystem

Das Punktesystem orientiert sich an den Kriterien für starke Passwörter. Zur Orientierung sind die Karten unten rechts mit Symbolen für die vier Zeichentypen versehen

- ▲ Zahl
- ◆ Sonderzeichen
- Kleinbuchstabe
- Großbuchstabe

Die Punkte für das Passwort werden wie folgt errechnet:

- 1 Punkt für jedes Zeichen
- 10 Extrapunkte für ein Passwort mit mehr als acht Zeichen
- 2 Extrapunkte, wenn das Passwort zwei Zeichentypen enthält
- 5 Extrapunkte, wenn das Passwort drei Zeichentypen enthält
- 10 Extrapunkte, wenn das Passwort vier Zeichentypen enthält

## Beispielrechnung

Spieler\*in A hat folgendes Passwort gelegt: **oRg ?3a 42 7**

Das Passwort besteht aus neun Zeichen und enthält vier verschiedene Zeichentypen.

Punkteberechnung: 9 Punkte (Zeichenanzahl) + 10 Punkte (für mehr als acht Zeichen)

+ 10 Punkte (für vier Zeichentypen) = 29 Punkte

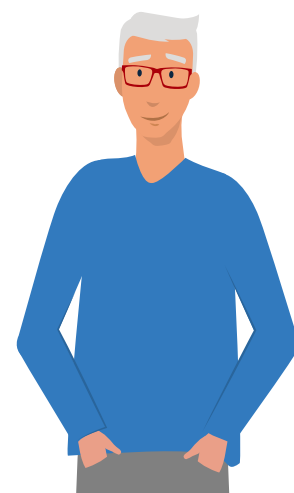
Spieler\*in B hat dieses Passwort gelegt: **a h 2 ?**

Dieses Passwort besteht aus vier Zeichen und enthält drei verschiedene Zeichentypen.

Punkteberechnung: 4 Punkte (Zeichenanzahl) + 5 Punkte (für drei Zeichentypen) = 9 Punkte



**Viel Spaß beim Spielen!**



0 ▲	a ●
Q ○	# ◆
42 ▲▲	LP_ ○○◆
?3a ◆▲●	n# ●◆

k5



§2



Fm



5G



3.



vhs



oRg



!



7 ▲	l ●
E ○	? ◆
99 ▲▲	rfC ●●○
2!B ▲◆○	i% ●◆



s3



?!



OP



4K



6!



npc



zdF



—



2 ▲	f ●
Z ○	N ○
17 ▲▲	BuT ○○●○
ane ●●●	i! ●◆

uo



86



JW



ts



\_?



gz



TV



h



<p>Bei einem suspekten Link bist du einer Phishing-Attacke auf dem Leim gegangen.</p> <p>Lege zwei Zeichenkarten ab.</p> <p style="text-align: right;"><b>-2</b></p>	<p>Du hast dein Passwort verplappert.</p> <p>Lege eine Zeichenkarte ab.</p> <p style="text-align: right;"><b>-1</b></p>
<p>Du hast dein Passwort wieder einmal geändert.</p> <p>Ziehe eine Zeichenkarte vom Zeichenstapel.</p> <p style="text-align: right;"><b>+1</b></p>	<p>Du hast einen Freund überzeugt, seine Passwörter zu aktualisieren.</p> <p>Ziehe eine Zeichenkarte vom Zeichenstapel.</p> <p style="text-align: right;"><b>+1</b></p>
<p>Du hast einen neuen Passwortmanager installiert.</p> <p>Ziehe zwei Karten vom Zeichenstapel.</p> <p style="text-align: right;"><b>+2</b></p>	<p>Du hast unterschiedliche Passwörter für deine Logins erstellt.</p> <p>Ziehe zwei Karten vom Zeichenstapel.</p> <p style="text-align: right;"><b>+2</b></p>
<p>Du hast deinen Geburtstag aus dem alten Passwort verbannt.</p> <p>Ziehe eine Zeichenkarte vom Zeichenstapel.</p> <p style="text-align: right;"><b>+1</b></p>	<p>Du hast die Passwortstärke online geprüft und nachgebessert.</p> <p>Ziehe eine Zeichenkarte vom Zeichenstapel.</p> <p style="text-align: right;"><b>+1</b></p>

Bei einem suspekten Link bist du einer Phishing-Attacke auf dem Leim gegangen.

Lege zwei Zeichenkarten ab.

-2

Eine Plattform, auf der du dein Standard-Passwort nutzt, wurde gehackt.

Lege zwei Zeichenkarten ab.

-2

Ups, du hast ein paar Cookies zu viel akzeptiert.

Lege eine Zeichenkarte ab.

-1

Sicherheitsupdate auf dem Server.

Mische den Stapel mit den Aktionskarten neu.



Du musst dein Passwort zurücksetzen.

Tausche alle Handkarten gegen neue Zeichenkarten. Die Anzahl der Karten bleibt.



Dein E-Mailkonto wurde gehackt.

Lege alle Handkarten ab und ziehe vier neue Karten aus dem Zeichenstapel.



Deine Passwort-Liste im Notizbuch ist verloren gegangen.

Gib alle Karten zurück und ziehe vier neue Karten aus dem Zeichenstapel



Du hast einen Mitspieler beim Passwort-Eingeben ertappt.

Lege zwei Karten deiner Wahl ab und ziehe zwei neue Karten von Zeichenstapel.



<p>Die IP-Adresse wurde neu vergeben.</p> <p>Wechselt die Spielrichtung.</p> <p style="text-align: center;">↕</p>	<p style="text-align: center;"><b>LOGIN!</b></p>
<p>Zu viele Login-Versuche.</p> <p>Setze einmal aus.</p> <p style="text-align: center;">✘</p>	<p>Passwort vergessen? Das Zurücksetzen dauert etwas länger.</p> <p>Setze einmal aus.</p> <p style="text-align: center;">✘</p>

Zeichenkarten

Aktionskarten

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.  
Königswinterer Straße 552b  
53227 Bonn

[info@vhs-lernportal.de](mailto:info@vhs-lernportal.de)  
[www.vhs-lernportal.de](http://www.vhs-lernportal.de)

[www.volkshochschule.de](http://www.volkshochschule.de)