



Spielregeln Weltenbummler



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme INTERREG V A Rhin supérieur.
Fonds européen pour le développement régional (FEDER).
Dieses Projekt wird von der Europäischen Union im Rahmen des INTERREG V A Oberrhein Programms kofinanziert.
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).



Inhaltsverzeichnis

2 Inhaltsverzeichnis

3 Vorstellung des Spieles

- 3 Das Projekt Weltenbummler – Passe-Partout
- 4 Das Gebiet
- 7 Ablauf einer Partie

8 Nutzerkonten

- 8 Individuelle Konten
- 8 Lehrer- und Gruppenkonten

9 Nutzeroberfläche

- 9 Startseite „individuelle Nutzer“
- 10 Startseite „Lehrerkonto“ oder „Gruppenkonto“
- 11 Spielkarte

12 Fragen / Aufgaben

- 12 Verschiedene Aufgabentypen
- 14 Elemente der Aufgaben
- 15 Neue Aufgaben erstellen
- 16 Aufgaben bearbeiten
- 16 Anzahl der Punkte für neuerstellte Aufgaben
- 16 Anzahl der Punkte für richtig beantwortete Fragen

18 Wechsel zwischen den Karten der Eurodistrikte

19 Wertung

- 19 Wertung für individuelle Nutzer
- 19 Klassenwertung

20 Abzeichen

Vorstellung des Spieles

Das Projekt Weltenbummler – Passe-Partout

2012 entwickelte der Eurodistrikt PAMINA gemeinsam mit der Euroregion Těšínské Slezsko - Śląsk Cieszyński an der polnisch-tschechischen Grenze das Brettspiel „Der PAMINA Weltenbummler“, das ermöglicht, die beiden Grenzregionen spielerisch zu entdecken. Es wurde kostenlos in Grundschulen des grenzüberschreitenden Netzwerkes „écoles voisines“ zur Verfügung gestellt, wo es die SchülerInnen selbst, deren Lehrkräfte und die Fachberater der deutschen Schulbehörden sowie der elsässischen Académie waren, die die Idee hatten, eine Onlineversion dieses Spiels entwickeln zu lassen. Im Anschluss an den konstruktiven Austausch mit seinen Projektpartnern, griff der Eurodistrikt PAMINA diese Idee auf, die im Rahmen eines Interreg V Oberrhein Projektes umgesetzt werden kann. Anders als das Brettspiel wird das pädagogische Onlinespiel nicht nur für den Eurodistrikt PAMINA, sondern in Zusammenarbeit mit dem Eurodistrikt Strasbourg-Ortenau, dem Eurodistrikt Region Freiburg / Centre et Sud Alsace und dem Trinationalen Eurodistrikt Basel für den gesamten Oberrhein entwickelt.

Das Projekt hat eine Laufzeit von zunächst drei Jahren (2017-2019), in denen nicht nur das Spiel von CANOPE der Straßburger Schulbehörde (entspricht in etwa einem deutschen Medienzentrum) entwickelt wird, sondern auch weitere Maßnahmen im Rahmen des Projektes umgesetzt werden wie z.B. die Organisation von grenzüberschreitenden Fortbildungen und Klassenbegegnungen. Erstere dienen dabei nicht nur der Vorstellung des neu entwickelten Instrumentes für Lehrkräfte und Fachkräfte der Jugendarbeit, sondern auch dem Bilden von Partnerschaften zwischen Klassen von beiden Seiten der Grenze. Die so gebildeten Partnerklassen können ihren eigenen Beitrag zum Spiel leisten und neue Aufgaben entwickeln und ins Spiel integrieren, das so ständig erweitert wird. Im Rahmen des Projektes können einige Klassenbegegnungen hierfür finanziert werden. Interessierte Lehrkräfte oder Fachkräfte der Jugendarbeit können sich an die Ansprechpartner in den Eurodistrikten oder bei CANOPE wenden.

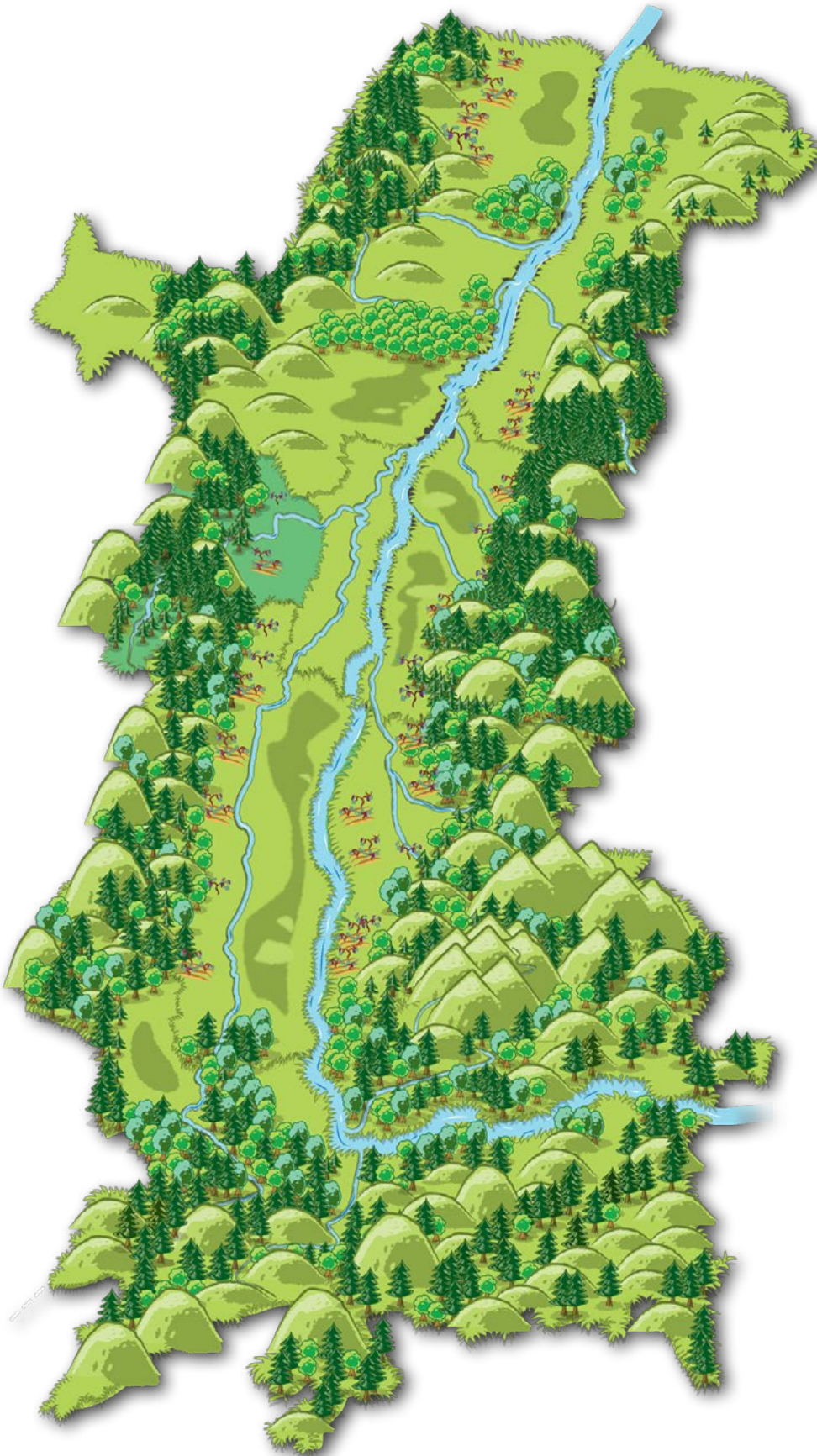
Das Hauptziel des Projektes ist es, die Identifikation mit dem Oberrhein als grenzüberschreitende Region zu fördern. Darüber hinaus verfolgt es die folgenden weiteren Ziele:

- Sensibilisierung der SchülerInnen zur kulturellen Diversität und erhöhte Identifizierung mit der Region durch ihr Kennenlernen
- Förderung der Zweisprachigkeit durch die spielerische Nutzung der jeweiligen Fremdsprache
- Intensivierung des interkulturellen Austauschs der SchülerInnen durch Begegnungen
- Förderung des Austauschs und der Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften der Region
- Förderung der Nutzung neuer Medien in Schulen
- Entwicklung der Kompetenzen der SchülerInnen zur Gruppenarbeit

Einzelne Kinder ab ca. 9 Jahren, Jugendgruppen und Schulklassen, die das Spiel mit einem Nutzerkonto spielen, können Punkte sammeln, die es für das richtige Beantworten von Aufgaben sowie für das Erstellen neuer Aufgaben im Spiel gibt (mehr zur Punktwertung im Bereich „Das Spiel“). Die Schulklassen der Klassenstufen 3 und 4, die im Laufe eines Schuljahres am meisten Punkte gesammelt haben, können als Belohnung eine Begegnung mit einer Klasse aus dem Nachbarland gewinnen.

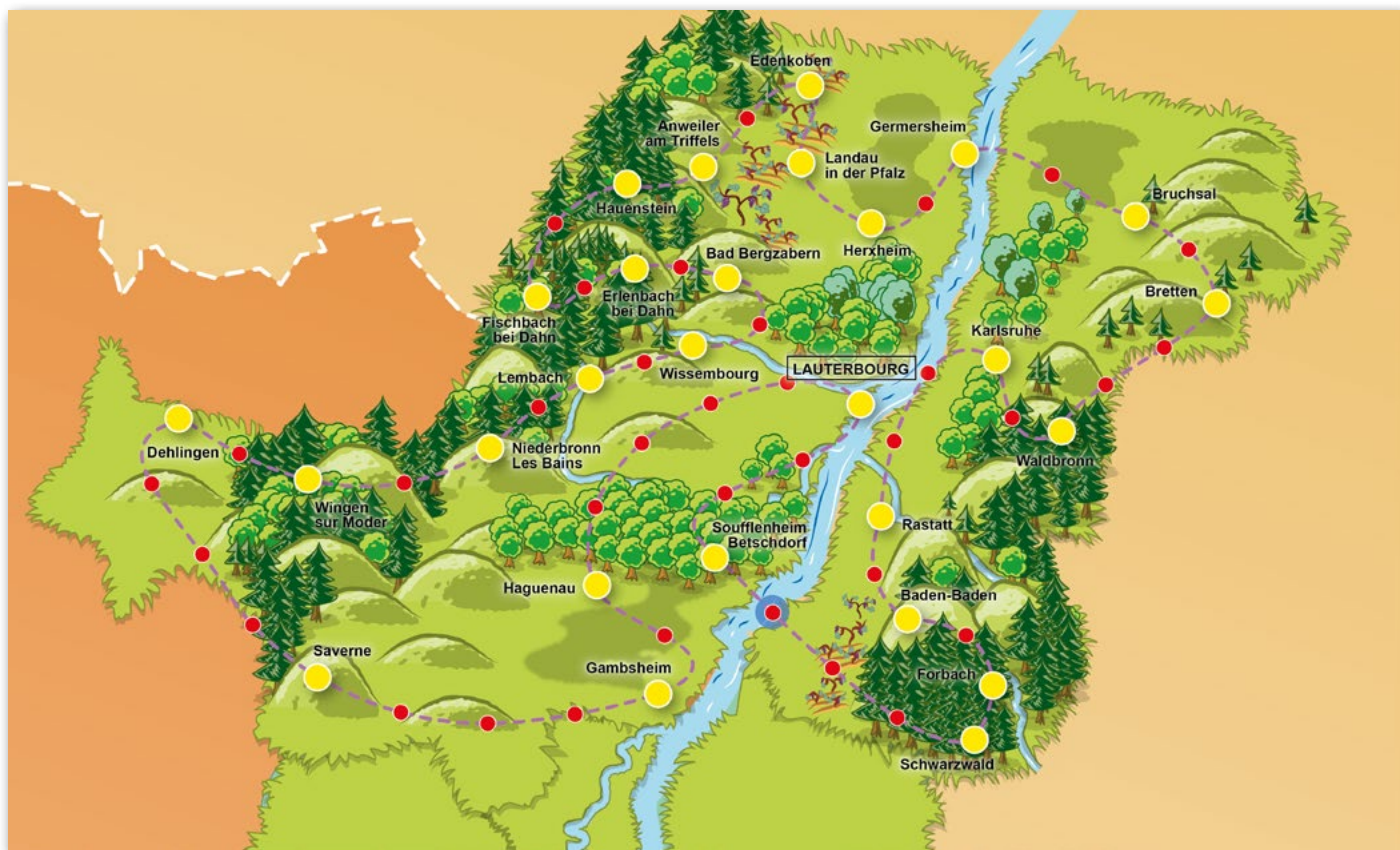
Das Gebiet

Der Weltenbummler nimmt die Spieler also auf eine Entdeckungsreise durch den Oberrhein mit. Der Oberrhein ist ein grenzüberschreitendes, deutsch-französisch-schweizerisches Gebiet, das geografisch so aussieht:

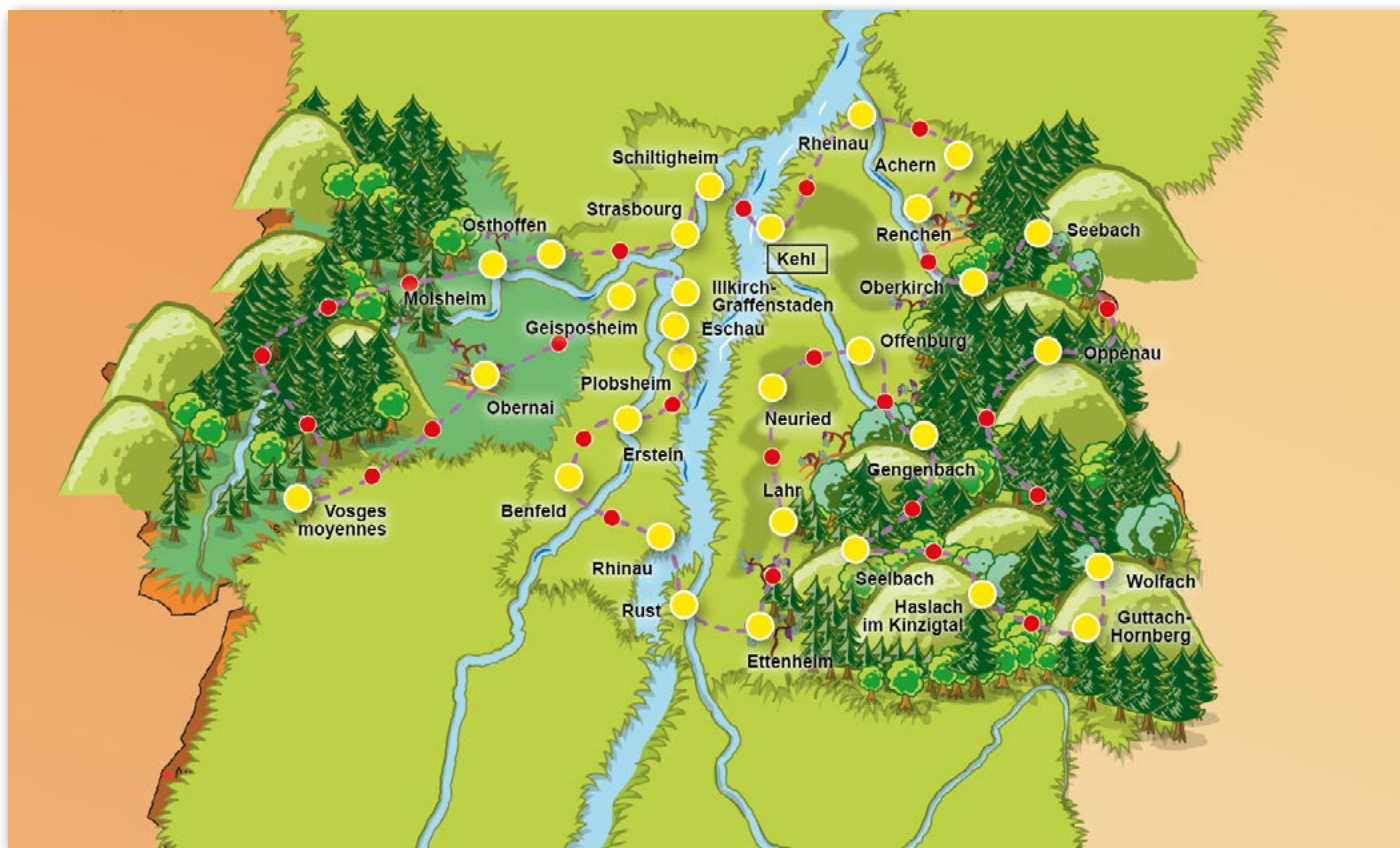


Von Nord nach Süd ist dieser Raum in vier Eurodistrikte unterteilt, Gebiete der grenzüberschreitenden Zusammenarbeit.

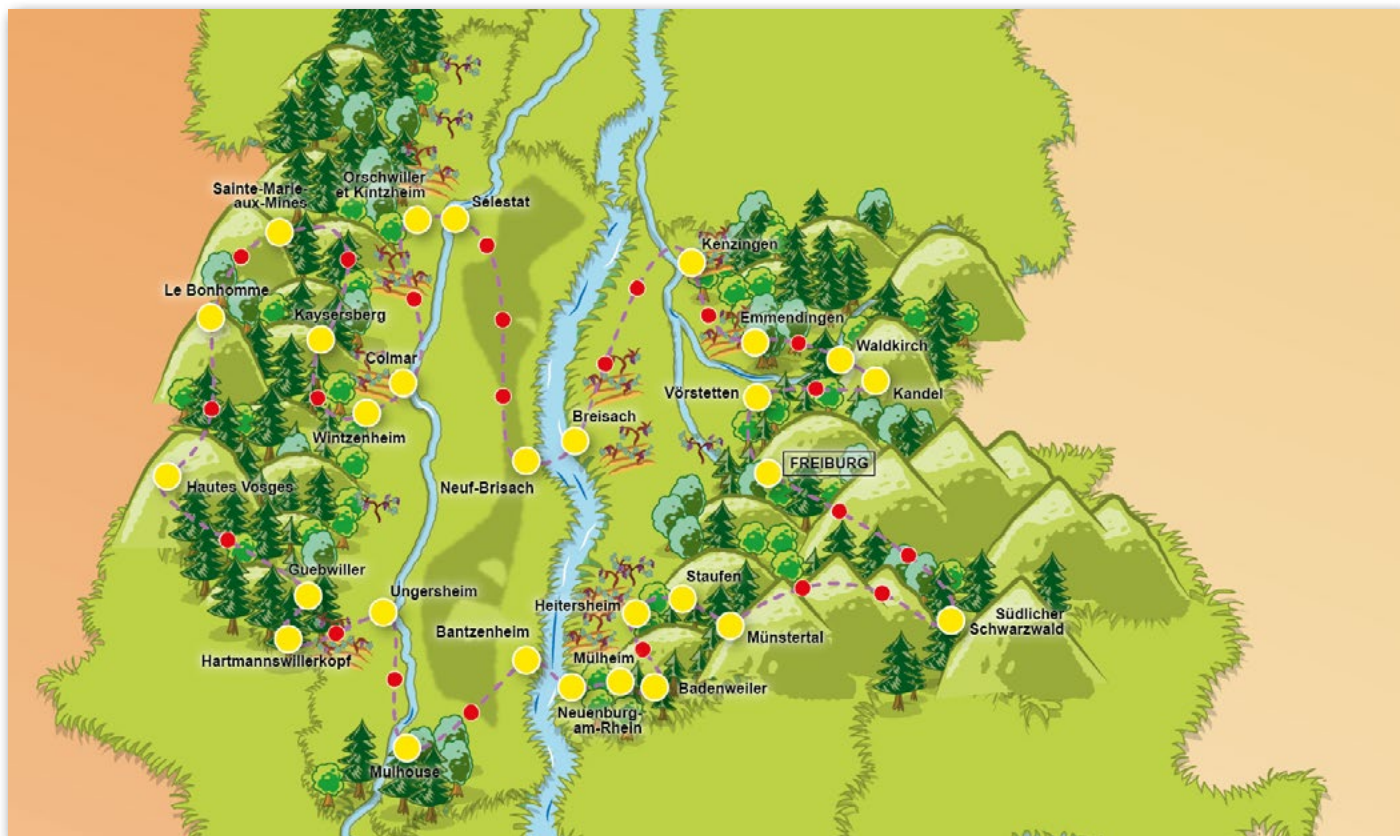
Eurodistrikt PAMINA:



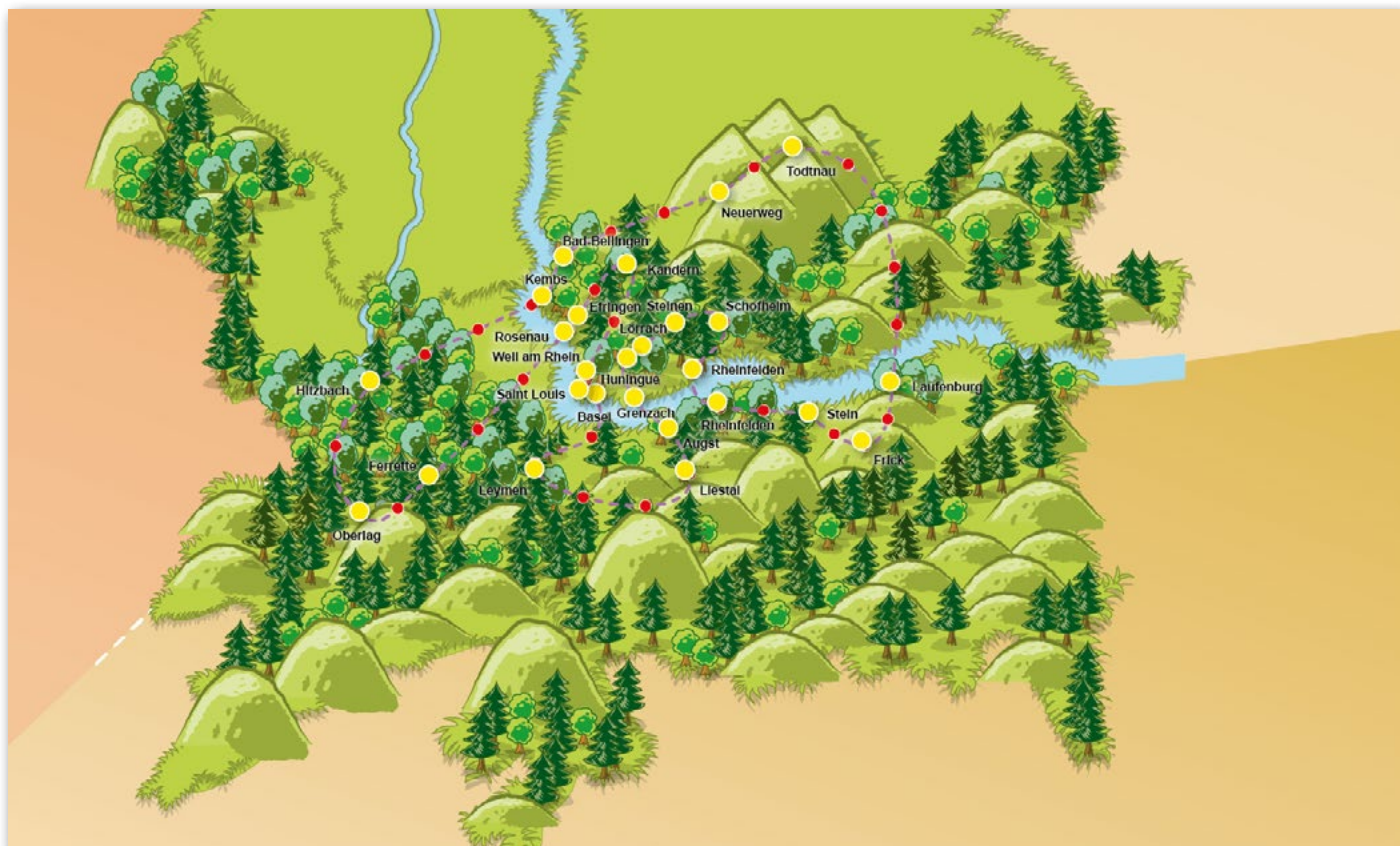
Eurodistrict Strasbourg-Ortenau:



Eurodistrict Region Freiburg/Centre et Sud Alsace:



Trinationaler Eurodistrikt Basel:



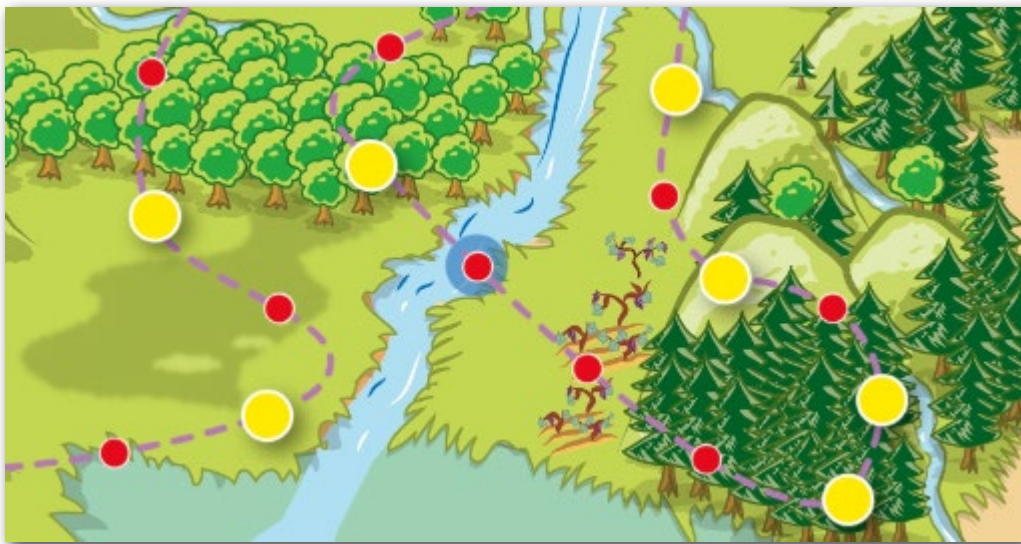
Ablauf einer Partie

Das Spiel basiert auf einem Punktesystem. Das Ziel des Spieles ist es, innerhalb eines Schuljahres möglichst viele Punkte zu erzielen (gilt nur für Schulklassen, die über ein Lehrerkonto spielen). Die Spieler können anhand einer Wertung in Echtzeit sehen, wie viele Punkte sie im Vergleich zu den anderen Klassen oder Spielern erhalten haben.

Das Spiel ist in vier Karten aufgeteilt, die jeweils einen der Eurodistrikte aus dem Oberrhein darstellen. Auf diesen Karten sind einige besondere Orte abgebildet, die man jeweils an einer Zeichnung erkennen kann. Die Spieler würfeln mit einem virtuellen Würfel und bewegen sich so über den Wegverlauf.

Auf diesem Weg gibt es drei Arten von Feldern:

- Rote Wegfelder, von denen manche zufällig einen der folgenden Boni ermöglichen:
Zusatzpunkte
Abkürzung, um schneller bei der nächsten Frage anzukommen.
- Gelbe Aufgabenfelder, die den besonderen Orten entsprechen und an denen die Spieler Aufgaben lösen müssen.
- Blau umrandete Kreuzungsfelder, bei denen die Spieler im Verlaufe des Spieles von der Karte eines Eurodistrikts zum nächsten wechseln können.



Es handelt sich um einen Rundweg und die Spieler können so viele Runden drehen wie sie möchten. Wenn man mehrmals an einen Ort kommt, kann man dort nach und nach alle Aufgaben entdecken, die von den anderen Klassen erstellt wurden.

- Dabei gibt es drei Arten, Punkte zu gewinnen:
- Neue Aufgaben erstellen
- Aufgaben richtig beantworten
- Auf Bonusfeldern landen.

Nutzerkonten

Individuelle Konten

Mit diesem Konto kann jeder frei spielen (Kontoerstellung ab 15 Jahren, s. Nutzungsbedingungen).

Beim Erstellen eines Kontos, könnt ihr verschiedene Elemente auswählen:

- Euren Nutzernamen (Achtung, der Nutzername kann in der Wertungstabelle angezeigt werden – benutzt nicht euren Namen oder Vornamen als Nutzernamen)
- Der Eurodistrikt, in dem ihr wohnt und in dem ihr anfangt zu spielen
- Die Sprache, in der ihr spielen möchtet: Französisch, Deutsch, beide Sprachen gemischt
- Eure Spielfigur

Die ausgewählte Spielsprache könnt ihr später noch ändern.

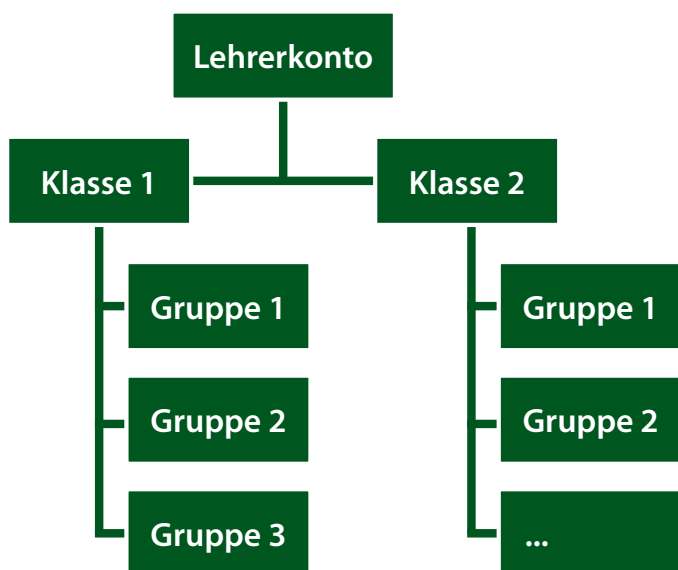
Lehrer- und Gruppenkonten

Dieser Kontotyp ist dafür gedacht, um den Weltenbummler in einer Schulklasse oder Jugendgruppe mit den SchülerInnen zu nutzen.

Um ein Lehrerkonto zu erstellen wird ein bestimmter Code benötigt. Lehrkräfte oder Akteure der offenen Kinder- und Jugendarbeit, die ihn nicht im Rahmen einer Fortbildung erhalten haben, können sich an kontakt@mein-weltenbummler.eu wenden, um den Code zu erfahren.

In den Lehrerkonten muss zwingend der Eurodistrikt ausgewählt werden, in dem die Schule liegt. Informationen über die jeweiligen Gebiete der Eurodistrikt können auf deren Internetseiten gefunden werden oder bei der Kontakt-Emailadresse angefragt werden.

Lehrkräfte oder Gruppenleiter müssen in ihrem Account eine Klasse mit mindestens einem zugehörigen Gruppenkonto anlegen, mit dem die SchülerInnen das Spiel spielen und neue Aufgaben erstellen können. Durch Anlegen mehrerer Gruppenkonten wird eine Aufteilung der Klasse in Kleingruppen ermöglicht. Die Punktzahl einer Klasse errechnet sich aus der Summe der Punkte, die alle Gruppen der Klasse erhalten haben. Die Punktzahl des Lehrerkontos trägt nicht zur Klassenwertung bei, mit der die Klasse an einem eventuellen Wettbewerb um einen Preis teilnehmen kann (s. gesonderte Bedingungen für einen Preis im Weltenbummler im Bereich „Meine Dokumente“ – sofern ein Preis ausgeschrieben ist).



Nur mit Gruppenkonten können neue Aufgaben für den Weltenbummler erstellt werden.

Bestehende Klassen und Gruppen werden am Ende eines jeden Schuljahres gelöscht, damit die jeweils neuen Klassen zu Beginn eines neuen Schuljahres wieder bei null beginnen können. Die Benutzerkonten für Einzelspieler und die Lehreraccounts werden jedoch nicht gelöscht, mit letzteren können die neuen Klassen und Gruppen für das neue Schuljahr angelegt werden.

Nutzeroberfläche

Startseite „individuelle Nutzer“



- 1: Zugang zur Wertung der individuellen Nutzer
- 2: Zugang zur Verwaltung des Nutzerkontos. Hier könnt ihr euer Passwort oder die Spielsprache ändern
- 3: Abmelden - das Spiel verlassen
- 4: Das Spiel beginnen



1: Zugang zur Verwaltung der Klassen und Gruppen ([S. Rubrik, Lehrerkonten](#))

2: Zugang zu den Formularen zum Erstellen (Gruppen) und Freischalten (Lehrer) von Aufgaben

3: Zugang zur Wertung

4: Zugang zur Verwaltung des Nutzerkontos. Hier können das Passwort und die Spielsprache geändert werden. Außerdem sind hier zahlreiche hilfreiche Dokumente zum Spiel abgelegt, bzgl. verschiedener Themen:

- Organisation von Klassenbegegnungen
- Aufgaben erstellen

Rechtliche Aspekte, z.B. Urheberrecht

5: Abmelden - das Spiel verlassen

6: Das Spiel beginnen

Spielkarte



1: Zum Startbildschirm zurückkehren

2: Würfel; Ihr könnt die Position des Würfels ändern, indem ihr die Taste F2 drückt. Anschließend ein zweites Mal die Taste F2 drücken, um ihn wieder zu verankern. (Diese Funktion möglichst nicht nutzen, wenn ihr auch ein Smartphone und/oder Tablet nutzt.)

3: Spielfigur

4: Wegverlauf

5: Übersichtskarte mit den vier Eurodistrikten

6: Punktezahl

7: Zugang zu den Abzeichen

Fragen / Aufgaben

Die Aufgaben sind der Kern des Spieles. Das Besondere des Projektes ist, dass diese Aufgaben von den Spielern selbst erstellt werden. Diese tragen so zur Weiterentwicklung und Bereicherung des Weltenbummlers bei..

Achtung, nur SchülerInnen, die im schulischen Rahmen über ein vom Lehrer erstelltes Gruppenkonto spielen, oder Gruppen von Kindern in der außerschulischen Jugendarbeit können diese Funktion nutzen. Individuelle Nutzer können keine neuen Aufgaben für das Spiel erstellen.

Verschiedene Aufgabentypen

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Aufgabentypen

Multiple-Choice-Fragen:

Hier müsst ihr unter fünf Antwortmöglichkeiten die richtige herausfinden.



Lückentext :

Hier müsst ihr die richtigen Wörter in die Lücken im Text schreiben.



Thematische Einordnung:

Hier müsst ihr die Karten in die richtige Kategorie einsortieren.



Zeitleiste:

Hier müsst ihr die Karten in die richtige Reihenfolge bringen.



Spracherkennung:

Hier müsst ihr die richtige Antwort auf die Frage in ein Mikrofon sagen. Wenn ihr kein Mikrofon habt, könnt ihr die Antwort auch über die Tastatur eingeben.



Elemente der Aufgaben

Eine Aufgabe besteht aus verschiedenen Elementen:



- 1: Name der Stadt / des Ortes, zu dem die Frage gehört
- 2: Name des Teilraumes im Eurodistrikt
- 3: Illustration für die Stadt/den Ort der Frage
- 4: Hilfe, die ermöglicht, die Aufgabe richtig zu beantworten
- 5: Möglichkeit, die Aufgabe zu melden (z.B. wenn diese fehlerhaft ist)
- 6: Anzahl der Versuche, um die Aufgabe zu beantworten - drei in diesem Fall
- 7: Bestätigung der eingegebenen Antworten – diese werden abgeschickt und geprüft

Neue Aufgaben erstellen

Nur SchülerInnen, die im schulischen Kontext spielen oder Gruppen von Kindern im Rahmen der außerschulischen Jugendarbeit können neue Aufgaben erstellen.

Das Erstellen neuer Aufgaben geschieht unter Aufsicht der Lehrkraft oder der Gruppenleitung, die die pädagogische Qualität des Inhaltes der Aufgabe überprüft, bevor diese zum Spiel hinzugefügt wird.

Sobald die SchülerInnen eine Aufgabe erstellt haben, erhält die Lehrkraft eine Benachrichtigung in ihrem Konto hierüber, um diese freizuschalten, damit sie im Spiel erscheint. Dies soll die Qualität und Relevanz der Aufgaben sicherstellen. Wenn die Lehrkraft der Ansicht ist, dass die Aufgabe nicht den Anforderungen entspricht, kann sie diese (anstatt sie freizuschalten) an die SchülerInnen zurückgeben, damit diese sie überarbeiten. Nach dem Überarbeiten können die SchülerInnen sie erneut an die Lehrkraft zum Freischalten schicken.

Für Multiple-Choice-Fragen muss ein Illustrationsbild hochgeladen werden.

Beim Erstellen neuer Aufgaben, können Informationen zur Hilfe beim Beantworten der Frage hochgeladen werden: ein Text, eine Karte (Google Maps), ein Bild, ein Video und / oder eine Audiodatei. Auch wenn das Hochladen dieser Elemente nicht verpflichtend ist, wird es nachdrücklich empfohlen! Damit das Spiel interessant ist und den anderen Spielern Spaß macht, ist es wichtig, dass die Aufgaben abwechslungsreich sind und verschiedene Elemente beinhalten.

Achtung, alle Dateien und Texte, die für eine neue Aufgabe in das Spiel hochgeladen werden, müssen dem geltenden Urheberrecht sowie dem Persönlichkeitsrecht (Recht am eigenen Bild) entsprechen!

Zum Formular zum Erstellen neuer Aufgaben gelangt ihr über das Symbol mit dem Fragezeichen in der linken unteren Ecke der Startseite.



Hier gelangt ihr auf eine neue Seite, wo ihr verschiedene Optionen habt:

- Eine neue Aufgabe erstellen; für SchülerInnen, die mit einem Gruppenkonto spielen
- Eine Aufgaben moderieren; für Lehrkräfte
- Die Liste aller Fragen, die im Spiel existieren, einsehen.

Ansicht für SchülerInnen:



Ansicht für Lehrkräfte:



Mit einer Partnerklasse neue Aufgaben erstellen

Im Rahmen des INTERREG Projektes können Klassenbegegnungen, in denen neue Aufgaben für den Weltenbummler erstellt werden, finanziert werden. Das Antragsformular hierfür ist im Bereich „Meine Dokumente“ verfügbar. Für mehr Informationen können sich Lehrkräfte an ihren Ansprechpartner in ihrem jeweiligen Eurodistrikt wenden.

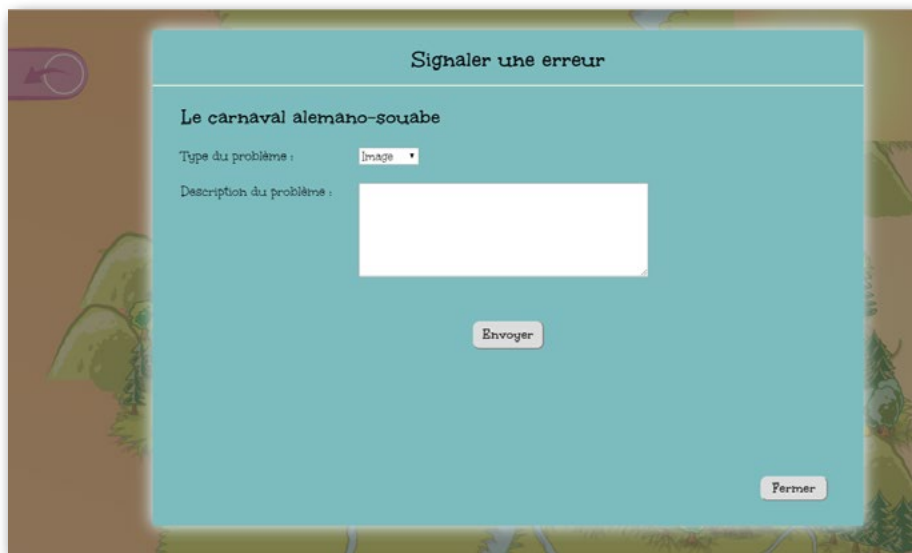
Aufgaben bearbeiten

Wer feststellt, dass eine Aufgabe fehlerhaft ist, kann diese über einen Klick auf das schwarze Ausrufezeichen in der linken unteren Ecke des Aufgabenfensters melden. In der folgenden Oberfläche muss das Problem beschrieben werden. Ein Administrator wird dies dann überprüfen und die Aufgabe verändern.

Aufgabe melden:



Oberfläche zum Beschreiben des Fehlers:



Anzahl der Punkte für neuerstellte Aufgaben

Durch das Erstellen neuer Aufgaben könnt ihr Punkte für das Spiel gewinnen. Um diesen für das Spiel so wichtigen Beitrag zu anzuerkennen, werden neue Aufgaben mit entsprechend vielen Punkten belohnt.

Art der neuerstellten Aufgabe	Anzahl der Punkte
Multiple-Choice-Fragen	200
Lückentext	200
Spracherkennung	200
Zeitleiste	350
Thematische Einordnung	350

Anzahl der Punkte für richtig beantwortete Fragen

Die Anzahl der Punkte für eine richtig beantwortete Frage hängt von drei Aspekten ab:

- Dem Fragetyp
- Der Sprache der Frage
- Der Anzahl der Fehlversuche

Punkte für Multiple-Choice-Fragen:

- 10 Punkte in seiner Muttersprache
- 20 Punkte in der Nachbarsprache

Punkte für Spracherkennungsaufgaben:

- 25 Punkte, wenn man mit dem Mikrofon in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man über die Tastatur in seiner Muttersprache antwortet
- 50 Punkte, wenn man mit dem Mikrofon in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 40 Punkte, wenn man über die Tastatur in der Nachbarsprache antwortet

Punkte für Lückentexte:

- 30 Punkte, wenn man beim ersten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man beim zweiten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 10 Punkte, wenn man beim dritten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 60 Punkte, wenn man beim ersten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 40 Punkte, wenn man beim zweiten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man beim dritten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet

Punkte für Zeitleisten-Aufgaben:

- 30 Punkte, wenn man beim ersten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man beim zweiten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 10 Punkte, wenn man beim dritten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 60 Punkte, wenn man beim ersten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 40 Punkte, wenn man beim zweiten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man beim dritten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet

Punkte für thematische Einrodungen:

- 30 Punkte, wenn man beim ersten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man beim zweiten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 10 Punkte, wenn man beim dritten Versuch in seiner Muttersprache richtig antwortet
- 60 Punkte, wenn man beim ersten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 40 Punkte, wenn man beim zweiten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet
- 20 Punkte, wenn man beim dritten Versuch in der Nachbarsprache richtig antwortet

Wechsel zwischen den Karten der Eurodistrikte

Wie bereits erwähnt gibt es im Weltenbummler vier Karten, die jeweils einem Eurodistrikt entsprechen:

- Eurodistrikt PAMINA
- Eurodistrict Strasbourg-Ortenau
- Eurodistrikt Region Freiburg/Centre et Sud Alsace
- Trinationaler Eurodistrikt Basel

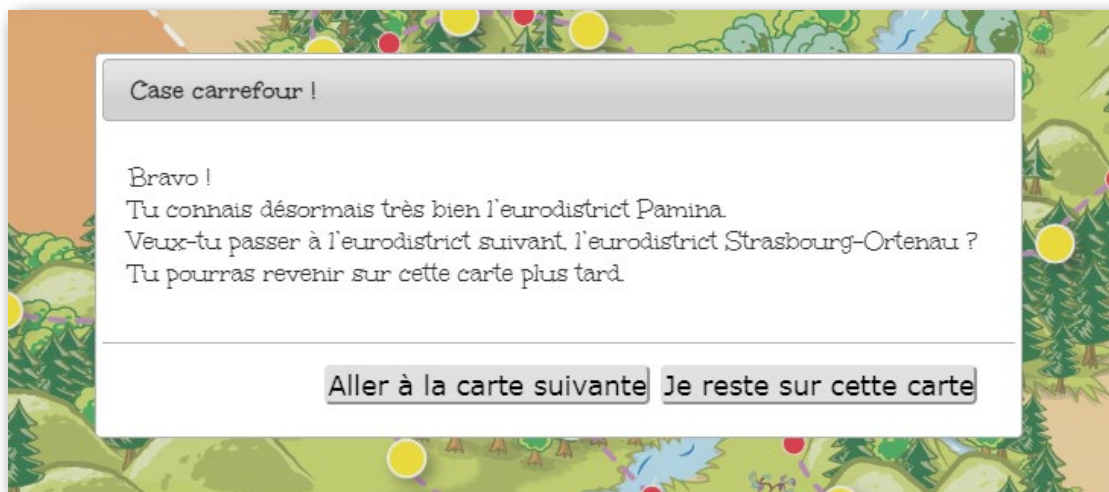
Das Spiel beginnt in der Karte des Eurodistrikts, den ihr bei der Anmeldung ausgewählt habt.

Im Laufe des Spieles ist es natürlich möglich, die Karte zu wechseln, um so auch die anderen Eurodistrikte zu entdecken.

Hierfür müssen drei Bedingungen erfüllt sein:

- 13 Runden auf Karte beendet
- 25 Fragen richtig beantwortet
- Auf ein „Kreuzungsfeld“ kommen

Wenn ihr das geschafft habt, erscheint folgende Nachricht:



Wenn ihr auf „In die nächste Karte wechseln“ klickt, geht eure Spielfigur in den nächsten Eurodistrikt. Ihr könnt aber auch auf der aktuellen Karte bleiben und erst später wechseln.

Wertung

Im Weltenbummler gibt es zwei Arten von Wertungen.

Wertung für individuelle Nutzer

Für alle Spieler mit einem individuellen Nutzerkonto ermöglicht diese Wertung den Vergleich mit den anderen individuellen Nutzern. Die 50 Nutzer mit den meisten Punkten werden in der Wertung angezeigt. Zur Wertung gelangt ihr durch Klicken auf das Symbol mit dem Podium in der linken unteren Ecke der Startseite.



Klassenwertung

Diese Wertung betrifft nur die Klassen (oder Jugendgruppen), die über ein von der Lehrkraft (oder Gruppenleitung) erstelltes Konto spielen.

Die SchülerInnen können zum Spielen in mehrere Untergruppen geteilt werden. Die Punktzahl einer Klasse errechnet sich aus der Summe der Punkte, die alle Gruppen der Klasse erhalten haben. Die Punktzahl des Lehrerkontos trägt nicht zur Klassenwertung bei, mit der die Klasse an einem eventuellen Wettbewerb um einen Preis teilnehmen kann (s. gesonderte Bedingungen für einen Preis im Weltenbummler im Bereich „Meine Dokumente“ – sofern ein Preis ausgeschrieben ist).

Zur Wertung gelangt ihr durch Klicken auf das Symbol mit dem Podium in der linken unteren Ecke der Startseite.



Abzeichen

Während des gesamten Spielverlaufs können die Spieler Abzeichen gewinnen, die von der aktiven Nutzung des Weltenbummlers zeugen.

Es gibt sechs Kategorien von Abzeichen:

- Anzahl der richtigen Antworten
- Anzahl der in der Fremdsprache gelösten Aufgaben
- Anzahl der Punkte
- Anzahl der Runden auf der Karte
- Anzahl der besuchten Orte
- Anzahl der besuchten Karten

Und so sieht die Abzeichen-Übersicht aus:



Zu dieser Tabelle gelangt ihr durch Klicken auf das Symbol mit der Medaille, in der linken unteren Ecke der Spielkarte.



Viel Spaß beim Spielen des Weltenbummlers!



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme INTERREG V A Rhin supérieur.
Fonds européen pour le développement régional (FEDER).
Dieses Projekt wird von der Europäischen Union im Rahmen des INTERREG V A Oberrhein Programms kofinanziert.
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).

