

Print & Play **DATABI**

Vorbereitung

Stellen Sie sicher, dass Sie Zugang zu einem hochwertigen Drucker und Papier mit der geeigneten Dicke haben, um die Karten zu drucken. Wir empfehlen die Verwendung von A4-Papier, Karton oder Fotopapier mit 80 g/m² oder mehr.

Drucken der Karten

Drucken Sie die Karten auf A4-Papier und stellen Sie sicher, dass Sie die Option zum Drucken in tatsächlicher Größe oder ohne Skalierung auswählen. Dies gewährleistet, dass die Karten in den richtigen Abmessungen gedruckt werden. Wenn Ihr Drucker die Option zum beidseitigen Drucken hat, können Sie dies auswählen, um sowohl die Vorder- als auch die Rückseite der Karten auf einer Seite zu drucken. Wenn Sie diese Option nicht verwenden, müssen Sie die Vorder- und Rückseite der Karten separat drucken.

Schneiden der Karten

Sobald Ihre gedruckten Karten trocken sind, verwenden Sie ein Lineal und einen Schneider oder eine Guillotine, um die Karten auszuschneiden. Stellen Sie sicher, dass Sie den Schneidelinien innerhalb der PDF-Datei folgen und so genau wie möglich schneiden, um Karten von gleichmäßiger Größe zu erstellen. Wenn Sie möchten, dass Ihre Karten abgerundete Ecken haben, können Sie dann einen abgerundeten Eckenstanzer verwenden, um ihnen einen professionelleren Abschluss zu geben.

Einstecken der Karten (optional)

Nachdem Sie Ihre Karten ausgeschnitten haben, können Sie sie in transparente Schutzhüllen standardmäßiger Spielkartengröße legen. Wenn Sie Ihre Karte beidseitig bedruckt haben, legen Sie eine Karte in eine einzelne Hülle. Wenn Sie die Vorder- und Rückseite Ihrer Karten separat gedruckt haben, müssen Sie die Vorderseite jeder Karte mit der entsprechenden Kartenrückseite abstimmen, bevor Sie sie in die Hülle legen.

Spielanleitung

Sie können die Anweisungen auf ein Blatt A4-Papier drucken, um sie als Referenz beim Spielen des Spiels zu verwenden, wenn Sie möchten. Wir empfehlen jedoch, sie im digitalen Format zu lesen, um die Umwelt zu schützen.

Kleine Bretter und Spiellisten

Diese müssen nur einseitig gedruckt und entlang der Schnittmarken geschnitten werden.

INDEX

Instruktionen	2
Karten	11
Bretter	23



Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

Lernziel

Den eigenen Einfluss auf Mitmenschen verstehen, um diesen dabei zu helfen, das Potenzial und die Anwendung von Daten zu verstehen.

Spielelemente:

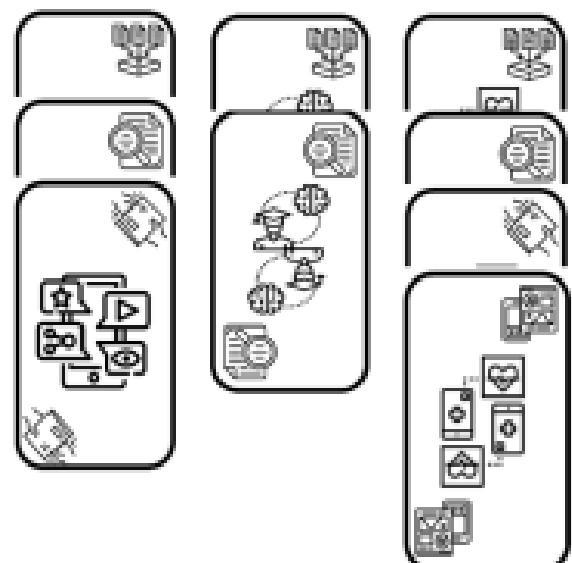
- 45 Karten in 5 Kategorien aufgeteilt. In jeder Kategorie gibt es:
 - 3 Karten aus Stufe 1 Daten Sammeln, also insgesamt 15 Karten in allen Kategorien.
 - 3 Karten aus Stufe 2 Daten Analysieren, also insgesamt 15 Karten in allen Kategorien.
 - 2 Karten aus Stufe 3 Daten Teilen, also insgesamt 10 Karten in allen Kategorien.
 - 1 Karte aus Stufe 4 Daten Veröffentlichen, also insgesamt 5 Karten in allen Kategorien.
- Eine Lebens- und Hinweistafel oder etwas, um Notizen zu machen (z.B. ein analoger oder digitaler Notizblock) – eine für jede Person
- Eine Gedächtnisstütze für Spieler:innen, die sie brauchen.
- Einen Zähler, um die benutzten Gegenstände im Blick zu halten (du kannst dafür getrocknete Hülsenfrüchte nehmen).

Spielziel:

Databi ist ein kooperatives Spiel, alle Spieler und Spielerinnen sind im selben Team. Ziel des Teams ist es, die vier Stufen der Datenverarbeitung in jeder Kategorie fortlaufend zu ordnen. Dafür werden 5 Kartenstapel auf dem Tisch angelegt, einer pro Kategorie, und alle Spieler:innen müssen die 5 Stapel in der richtigen Reihenfolge der Datenverarbeitungsstufen aufstocken.

Die Reihenfolge innerhalb der Kategorien ist 1) Daten sammeln, 2) Daten analysieren, 3) Daten teilen und 4) Daten veröffentlichen.

Die Karten enthalten zwei Elemente: in der Mitte die Kategorie der Daten und in den Ecken die Stufe der Datenverarbeitung.



Datenkategorien



Stufen der Datenverarbeitung



Vorbereitung

Mischt die Karten. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, werden die Karten wie folgt verteilt:

- 2 oder 3 Spielende: 5 Karten pro Spieler:in
- 4 oder mehr Spieler:in: 4 Karten pro Spieler:in

Wichtig: Anders als bei anderen Kartenspielen ist es hier nicht erlaubt, die eigenen Karten anzuschauen. Alle Spieler:innen müssen ihre Karten so in der Hand halten, dass sie nur die Kartenrückseite sehen. Die Spieler:innen müssen die Kartenvorderseite der übrigen Spieler:innen sehen können, aber nicht ihre eigenen.

Die Lebens- und Hinweistafel beinhaltet folgende Elemente, die von allen Spieler:innen geteilt werden:



Hinweise

Du startest mit 10 Hinweisen. Notiere dir jedes Mal, wenn du einen Hinweis benutzt (z.B. indem du eine Lupe durchstreichst oder ein Zählobjekt darauf legst).

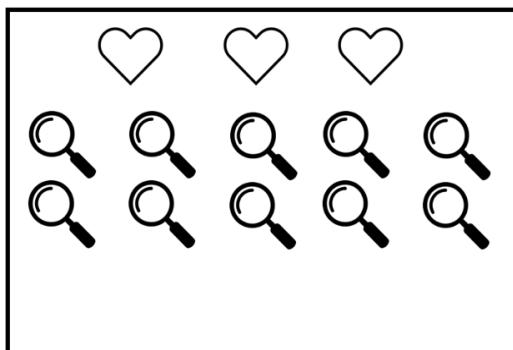
Du musst dir auch notieren, wenn du einen Hinweis dazu gewinnst (wenn jemand eine Karte ablegt, erhält das Team einen Hinweis). Du

kannst dein kleines Zählobjekt vorwärts oder rückwärts bewegen, um die Hinweise zu verfolgen, die du hast, oder du kannst es in das leere Feld unten schreiben.



Leben

Alle starten mit 3 Leben in das Spiel. Diese Leben können nicht wieder aufgefüllt werden. Jedes Mal, wenn du ein Leben verlierst, musst du ein Herz durchstreichen.



Falls du keine Lebens- und Hinweistafel hast, ist das nicht schlimm. Verwende stattdessen einfach Stift und Papier oder die Notiz-App auf deinem Handy, um die Informationen mitzuschreiben.

Wer fängt an?

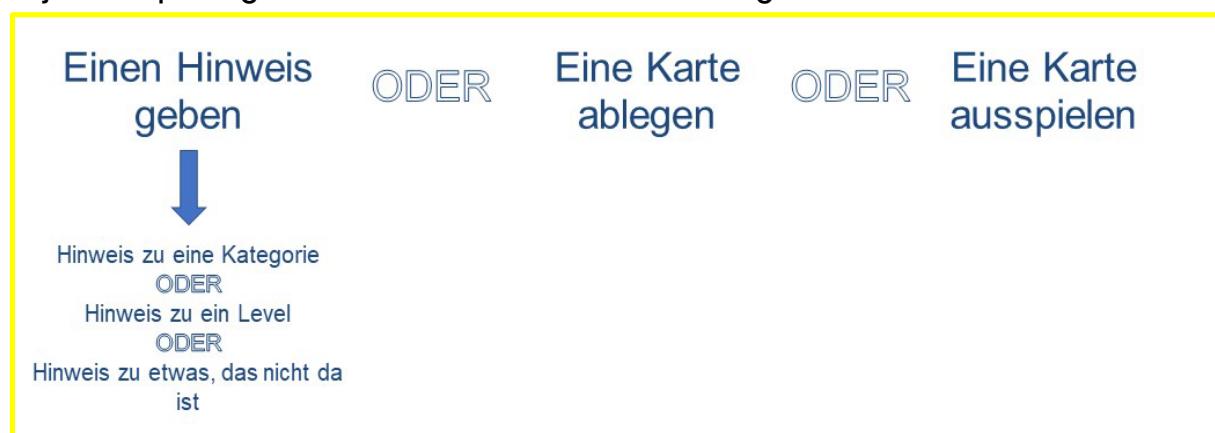
Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten das zu entscheiden:

- Die Person, die die meisten Apps auf dem Handy installiert hat.
- Die Person mit der längsten Bildschirmzeit vom Vortag.
- Oder ihr könnt das Ganze auch mit einer Webanwendung auslosen (ein Beispiel hierfür: <https://wheelofnames.com/>)

Danach wechseln sich die Spieler:innen im Uhrzeigersinn ab.

Spielablauf:

In jedem Spielzug wird zwischen diesen Aktionen ausgewählt:



Einen Hinweis geben

Jedes Mal, wenn du einen Hinweis gibst, solltest du deinen Mitspieler:innen mitteilen, auf welche Karte(n) du dich beziehst. Falls dein Hinweis ein Merkmal ist, das mehrere Karten der anderen Mitspieler:innen betrifft, musst du auf alle Karten zeigen, die dieses Merkmal beinhalten.

Du kannst aber pro Spielzug nur einen Hinweis vergeben. Dieser Hinweis kann so wie in den folgenden Beispielen gegeben werden:

Hinweis auf eine Datenkategorie

Die Person, die den Hinweis gibt, muss nun nach einem Weg suchen, die Datenkategorie zu beschreiben. ABER sie darf dabei nicht den Namen der Kategorie preisgeben.

Beispiel

Von Lauras vier Karten sind zwei Karten aus der Naturkategorie. Die anderen aus den Kategorien Lernen und Wirtschaft. Ich entscheide mich nun dafür, einen Hinweis zur Naturkategorie zu geben: "Du berücksichtigst diese Daten, wenn du einen Ausflug in die Berge machst." Wenn mich Laura richtig versteht, dann weiß sie jetzt, dass die zwei Karten, auf die ich gezeigt habe, während ich meinen Hinweis gegeben habe, aus der Kategorie Natur stammen.

Hinweis auf eine Stufe der Datenverarbeitung

Die Person, die den Hinweis gibt, darf direkt sagen, welcher Stufe der Datenverarbeitung die Karte(n) angehören: Daten sammeln, analysieren, teilen oder veröffentlichen.

Beispiel

Drei von Lauras vier Karten gehören zur Stufe Daten sammeln. Die verbleibende Karte gehört zur Stufe Daten teilen. Ich entscheide mich, auf die Karten der Stufe Daten sammeln zu zeigen und ihr so mitzuteilen, zu welcher Stufe ihre drei Karten gehören.

Hinweis darauf, was es nicht ist

Man kann auch Hinweise darauf geben, was die anderen Spieler:innen nicht auf ihren Karten haben.

Beispiel

Um beim vorherigen Beispiel zu bleiben: Jetzt kann ich Laura den Tipp geben, dass sie keine Karte der Stufe *Daten veröffentlicht* hat.

Vergiss nicht, dir Notizen zu machen, wenn ein Hinweis gegeben wurde.

Eine Karte ablegen

Du kannst deine eigenen Karten nicht sehen, bevor du dich entscheidest, eine davon abzulegen. Sobald du dich dafür entschieden hast, legst du die Karte aufgedeckt auf den Tisch, sodass alle Spieler:innen sie sehen können, auch du. Diese Karte kommt auf den Ablagestapel.

Vergiss nicht, dass man auch durch das Ablegen einer Karte einen Hinweis erhält. Schreibe dir also am besten auch diesen auf, um deine Hinweistafel aktuell zu halten.

Eine Karte ausspielen

Wenn du eine Karte ausspielst, können zwei Situationen auftreten:

- A. Die gewählte Karte ist richtig. – Glückwunsch! Ziehe eine Karte, ohne sie dir anzusehen und die nächste Person ist an der Reihe.
- B. Die gewählte Karte ist falsch. – Oh nein! Du verlierst ein Leben. Ziehe eine Karte, ohne sie dir anzusehen und die nächste Person ist an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel ist vorbei, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

1. Ihr habt alle Leben verloren. Sorry, das Spiel ist hier für euch vorbei. Das ist der einzige Weg, um das Spiel zu verlieren.
2. Ihr habt alle Kategorien abgeschlossen... Gewonnen!
3. Jemand zieht die letzte Karte vom Stapel, das Spiel ist fast vorbei und die finale Runde beginnt. Danach werden alle Punkte zusammengezählt: ein Punkt pro richtig gespielter Karte.

Extras:

Gedächtnisstütze

	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Falls du dich beim Geben von Hinweisen und Lesen von Daten ganz auf deine Kreativität konzentrieren möchtest, dann nimm vielleicht eine Gedächtnisstütze zur Hilfe. Diese Gedächtnisstütze ist eine Tabelle mit den Datenkategorien und Datenstufen. Du kannst sie mit kleinen, beweglichen Objekten (z.B. getrocknete Hülsenfrüchte) verwenden. Jedes Mal, wenn du einen Hinweis auf eine Karte erhältst, legst du eines deiner kleinen Objekte auf den Hinweis, den dir ein:e Mitspieler:in gegeben hat. So kannst du deine eigene Strategie entwickeln, wie du die

Hinweise auf deiner Gedächtnisstütze präsentieren möchtest. Wenn du z.B. einen Hinweis auf zwei Karten aus der Kategorie "Daten sammeln" erhältst, kannst du zwei deiner kleinen Objekte auf das dazugehörige Symbol legen. Später, wenn du einen Hinweis auf eine der Kategorien erhältst, dann kannst du deine Objekte zu der entsprechenden Kategorie bewegen.

Zu einfach?

Wenn euch das Spiel zu einfach ist, dann beschreibt die Stufen der Datenverarbeitung, anstatt sie nur zu benennen. In diesem Fall müsstest du vorher bekannt geben, welche Art an Hinweis du geben möchtest: ob zu einer Datenkategorie oder zu einer Stufe der Datenverarbeitung.

Zum Beispiel:

Drei von Lauras vier Karten gehören zur Stufe Daten sammeln, die vierte Karte zur Stufe Daten teilen. Ich entscheide mich, auf die Karten der Stufe Daten sammeln zu zeigen und gebe folgenden Hinweis: "Mein Hinweis bezieht sich auf eine Datenverarbeitungsstufe. Um mit den Daten arbeiten zu können, habe ich

einen Fragebogen vorbereitet.“ Dabei zeige ich dabei die anderen Karten.

Immer noch zu einfach?

Ihr könnt das Spiel noch eine Stufe schwieriger machen, indem ihr Datenkategorie und Datenverarbeitungsstufe gleichzeitig beschreibt, ohne zu verraten, welchen Hinweis du eigentlich gibst. Die anderen Mitspieler:innen müssen also nicht nur erkennen, welcher Hinweis, sondern auch welche Art von Hinweis (Stufe oder Kategorie) gegeben wird.

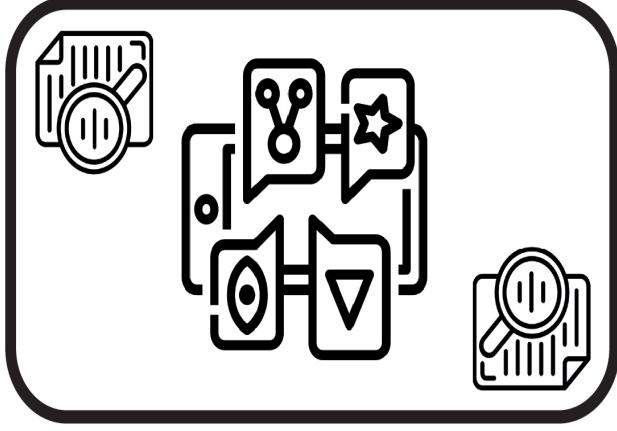
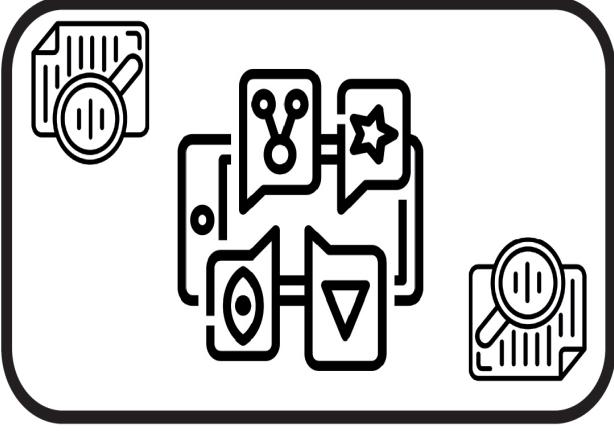
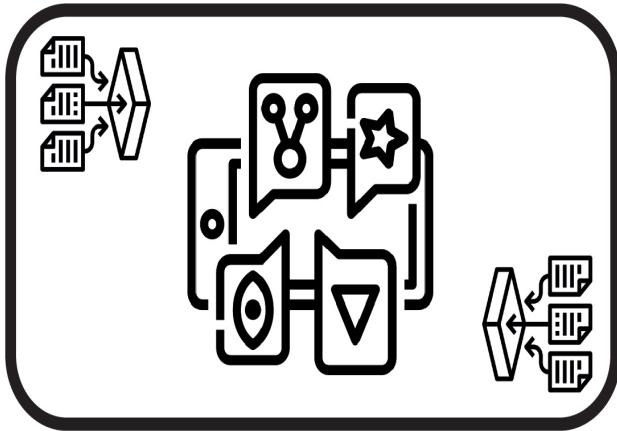
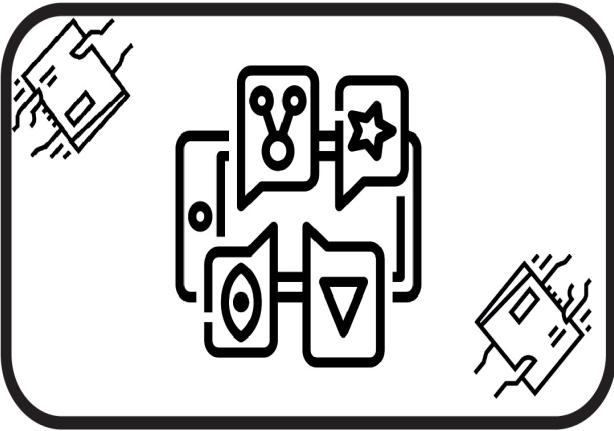
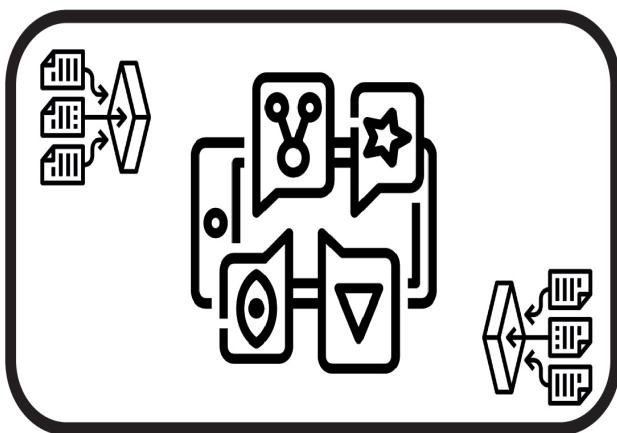
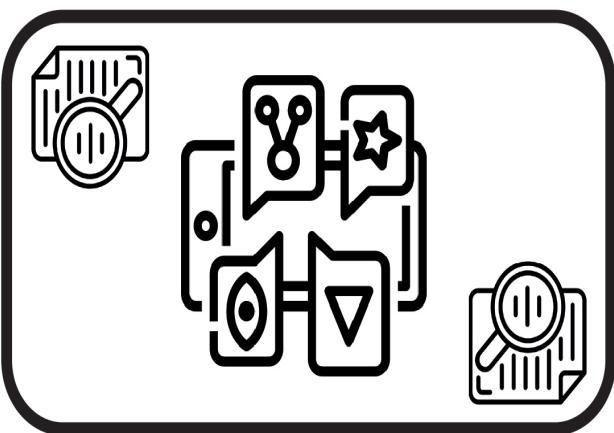
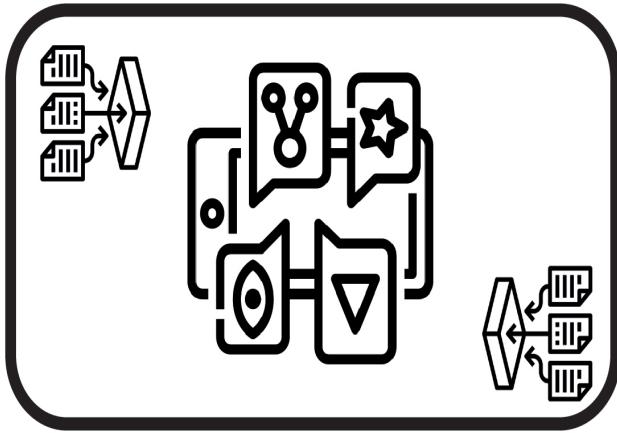
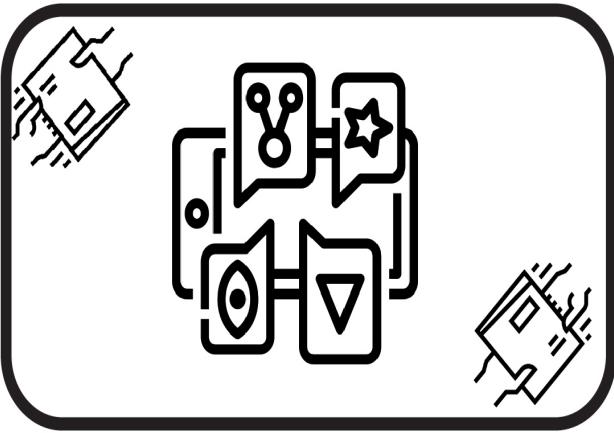
Datenanpassung

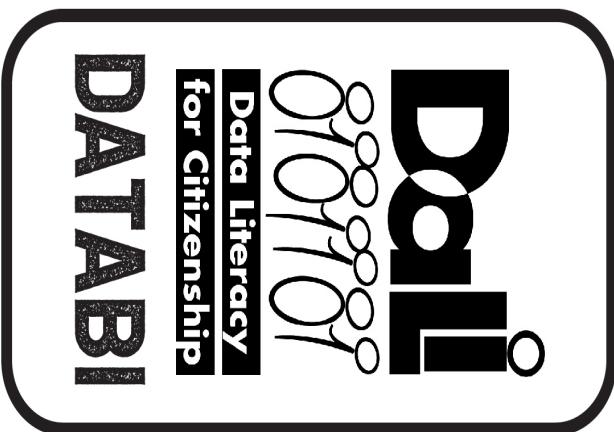
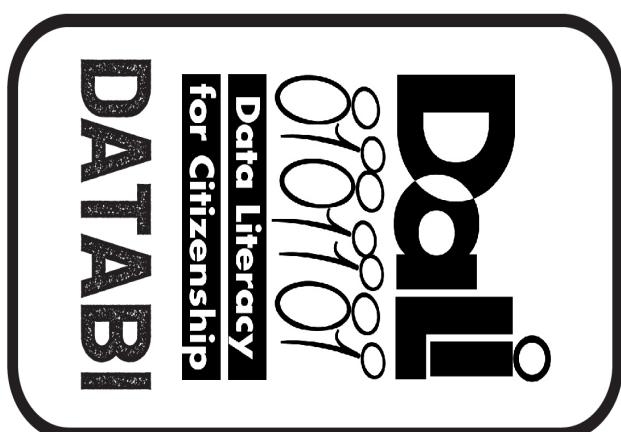
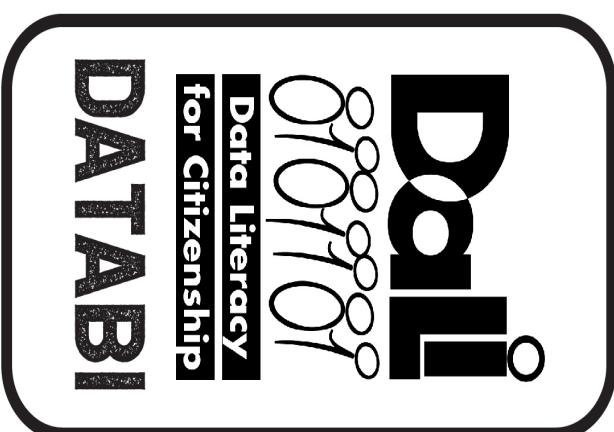
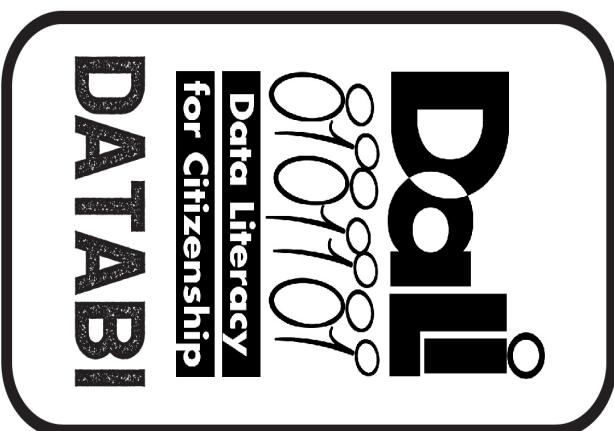
Die Gedächtnisstütze ist eine DATAI-Anpassung, um das Spiel so spielerisch und unterhaltsam wie möglich zu gestalten.

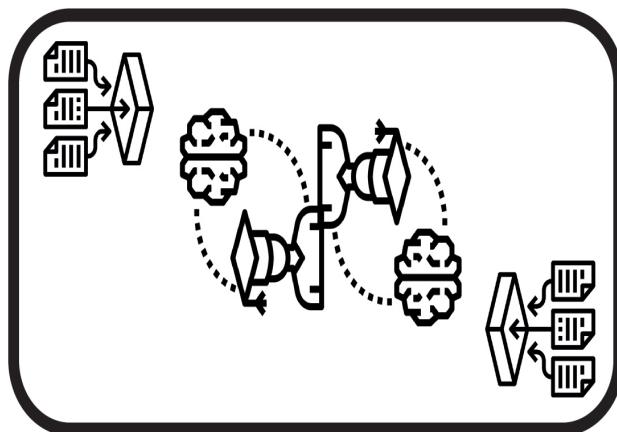
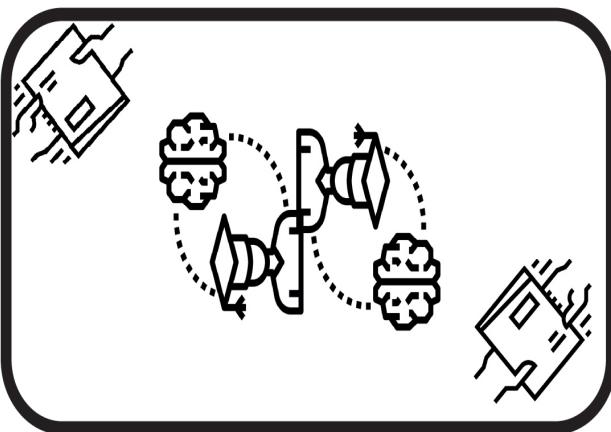
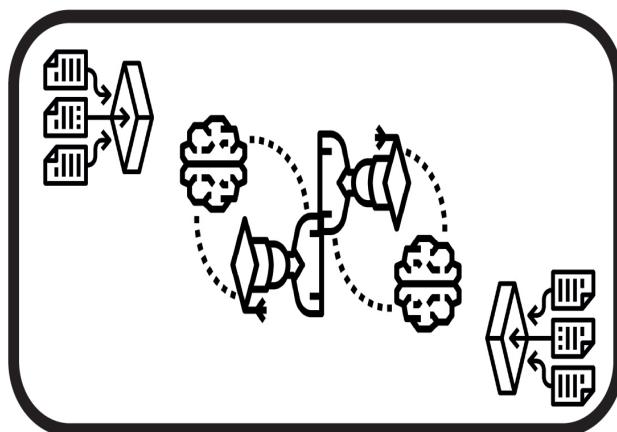
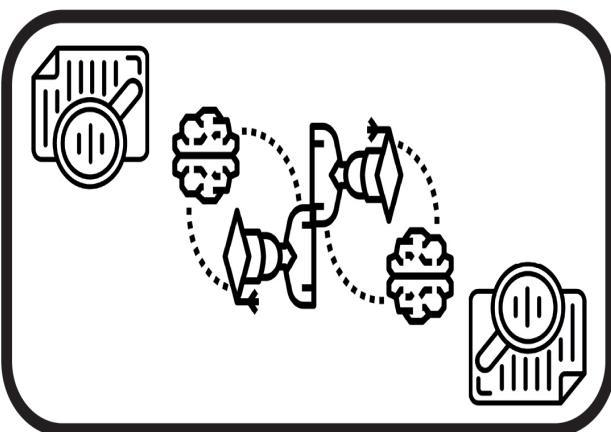
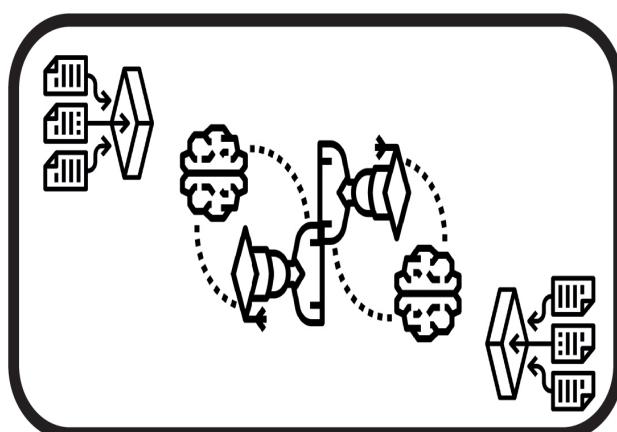
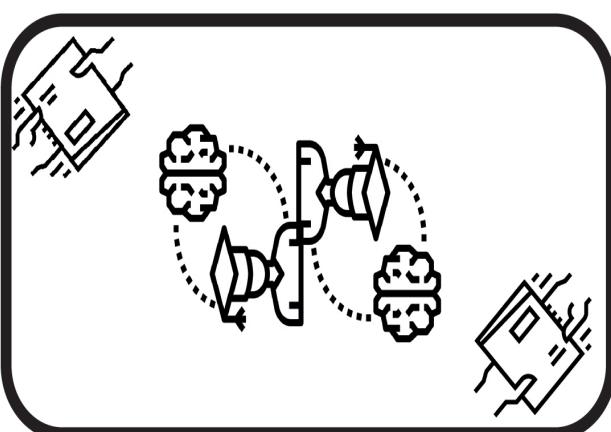
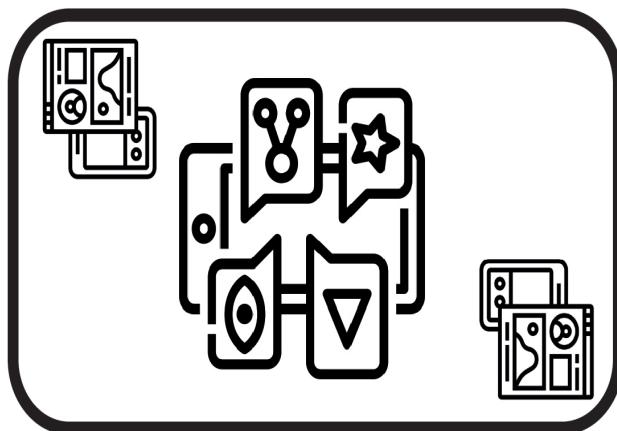
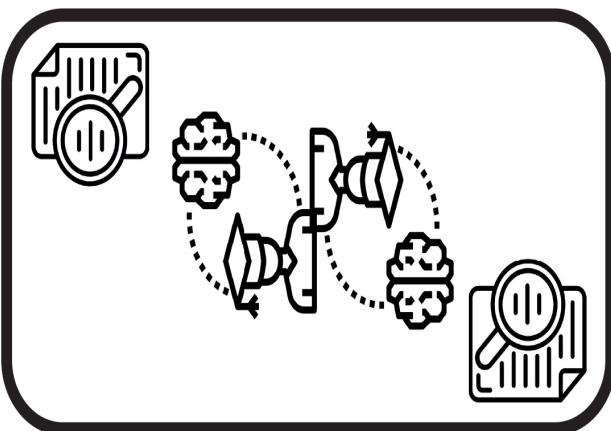
DATAI bei der Arbeit: DATAI versteht das Potenzial und die Anwendungen von Daten, hilft aber auch, die Dynamiken der Zusammenarbeit zu festigen und den Mitarbeiter:innen zu helfen, Dialoge zu schaffen und ihre Sprache zu verbessern, um bei komplexen Aufgaben zusammenzuarbeiten. Es ist auch perfekt für die Teambildung und den Teamzusammenhalt.

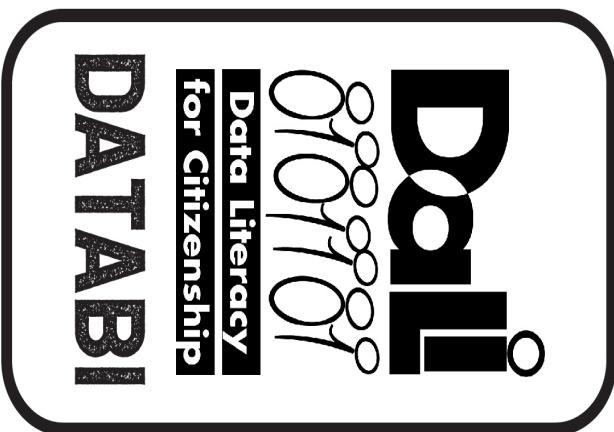
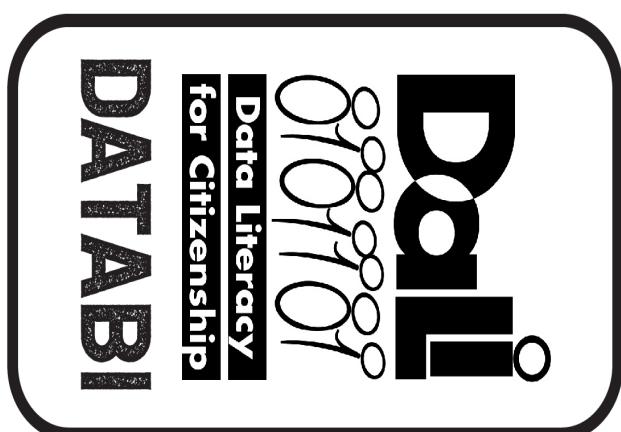
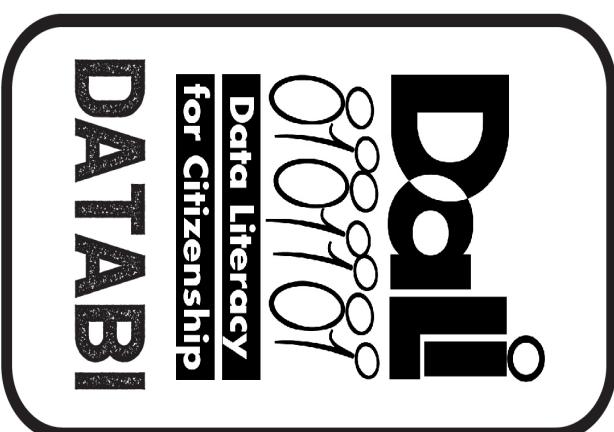
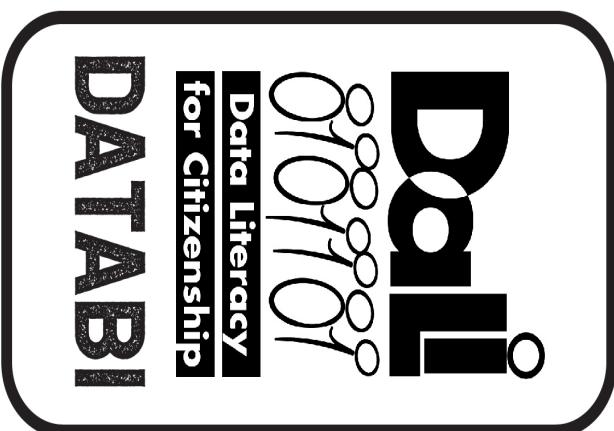
DATAI für Senior:innen:

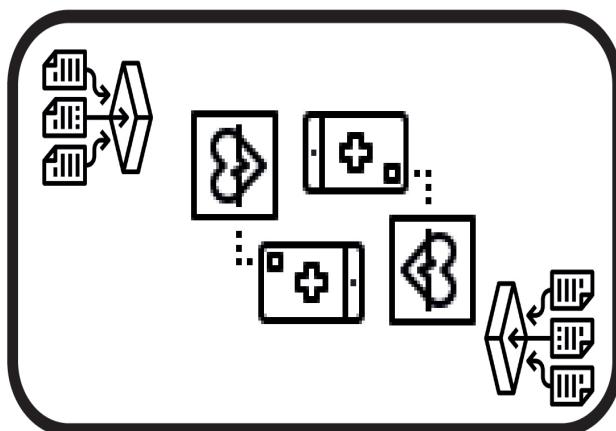
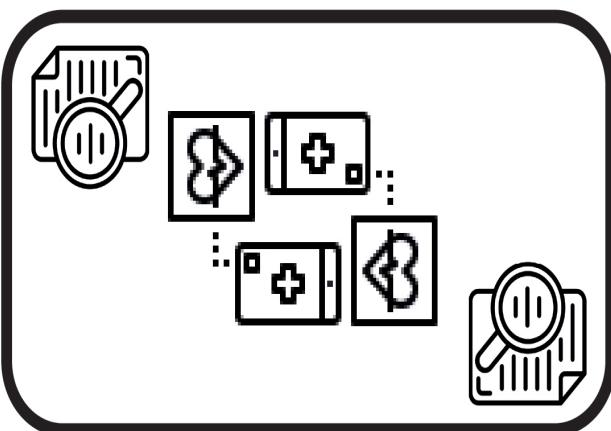
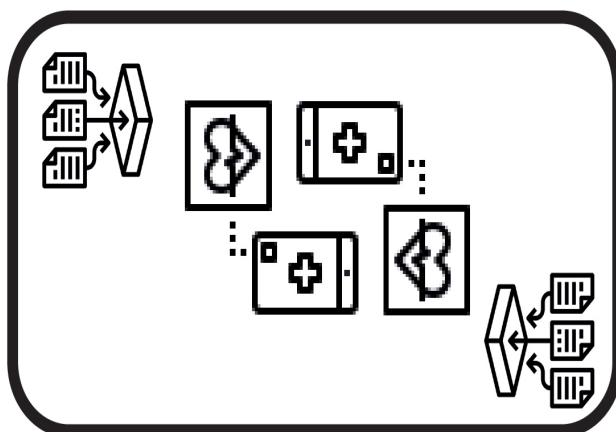
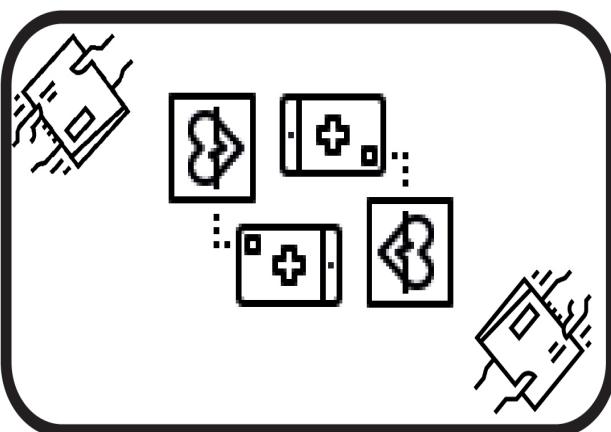
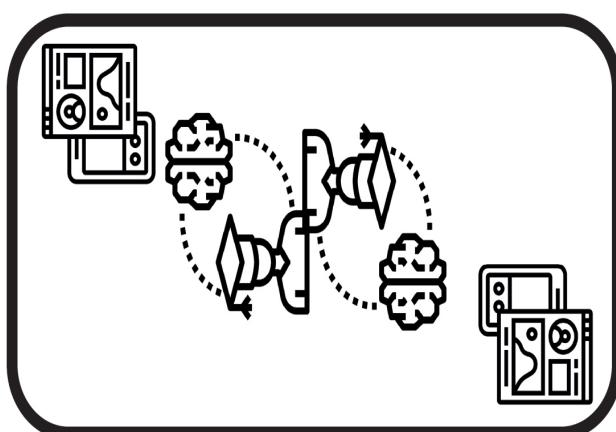
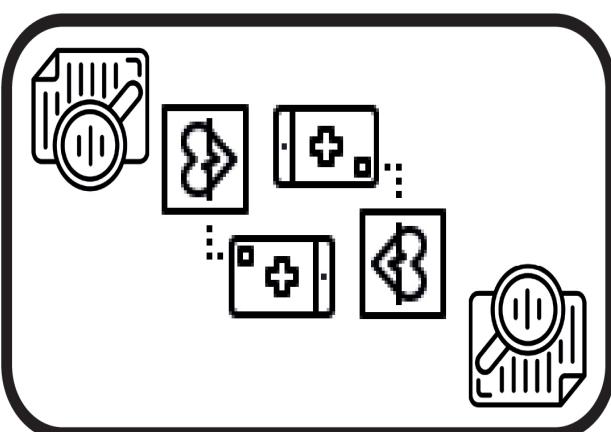
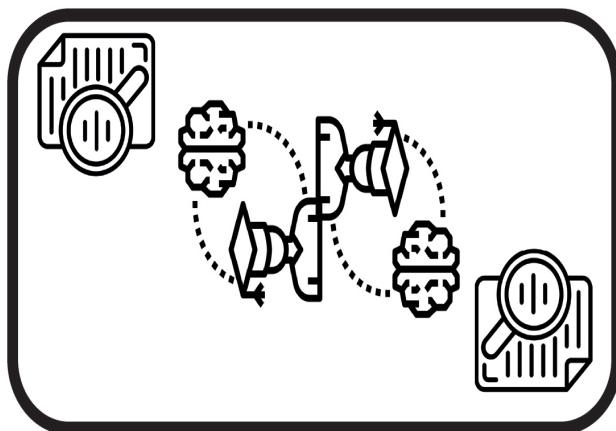
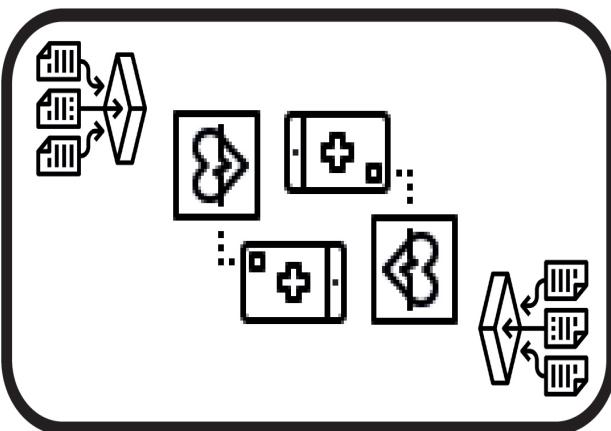
Wenn Sie sich wohler fühlen, nutzen Sie die **Gedächtnisstütze**. DATAI hilft Ihnen zu verstehen, wie die Daten, die Sie umgeben, verarbeitet werden und hilft Ihnen zu verstehen, wie sich diese Verarbeitung auf Ihr Leben auswirkt, dank der Beispiele, die von Ihren Freunden gegeben werden. Wenn Sie die Beispiele nicht verstehen, können Sie gerne um Hilfe bitten und gemeinsam im Team lernen.

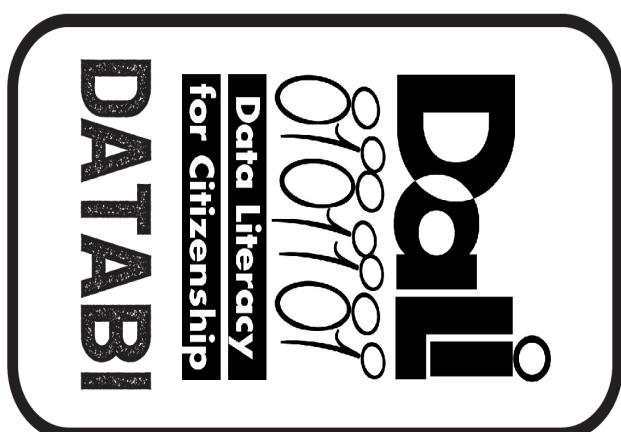
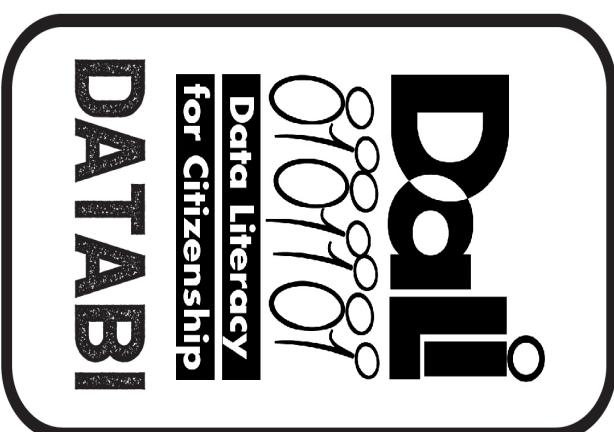
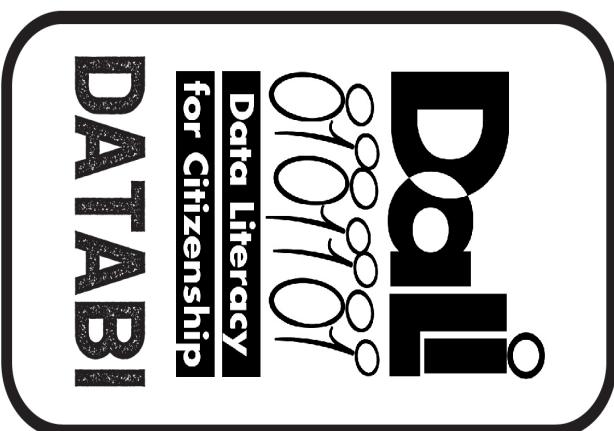


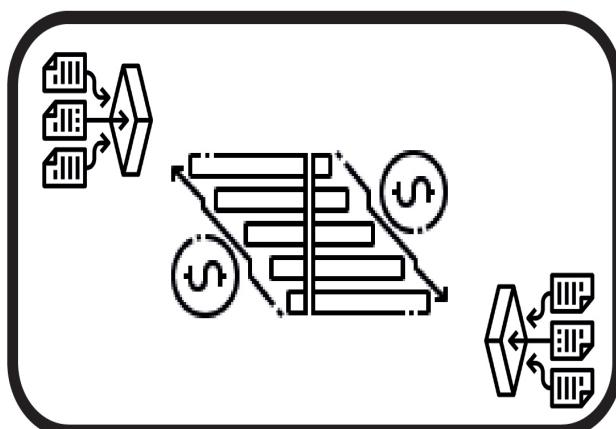
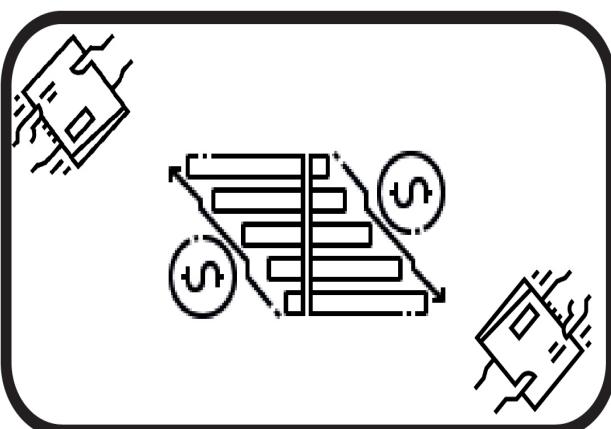
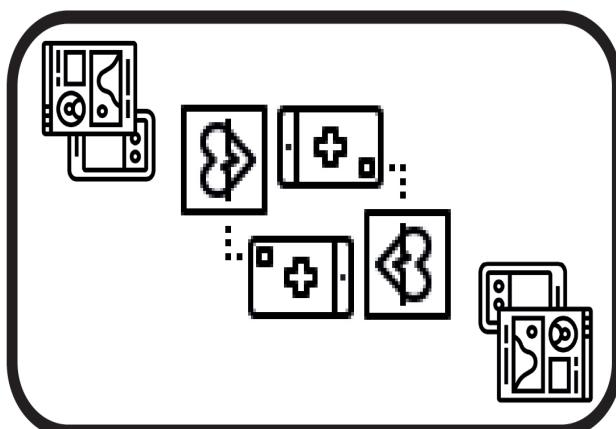
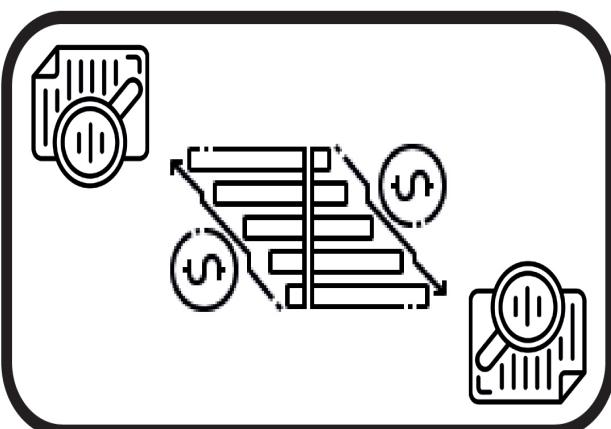
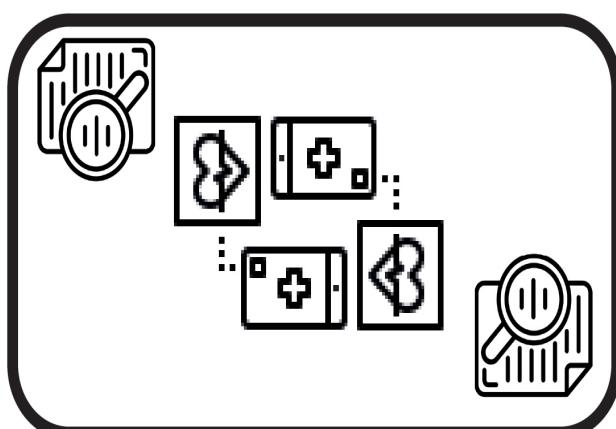
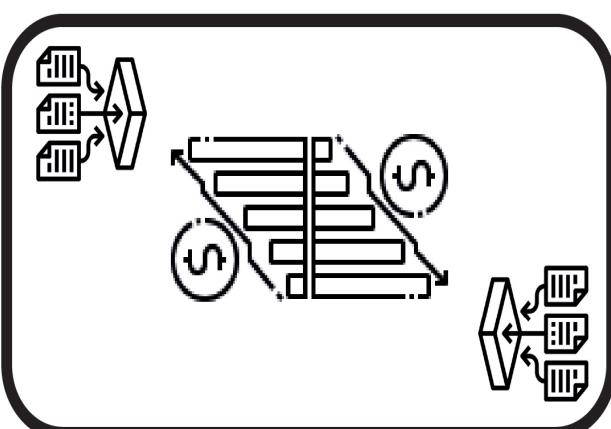
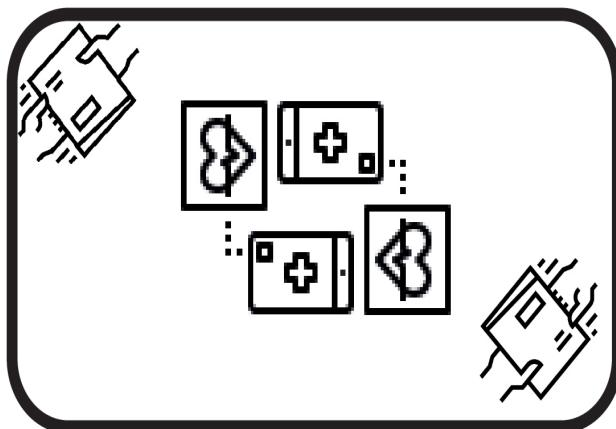
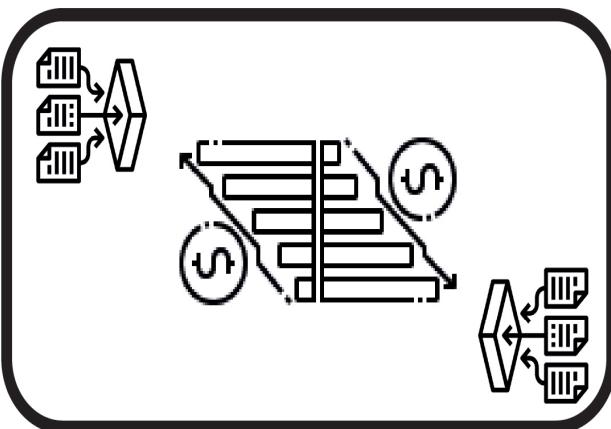


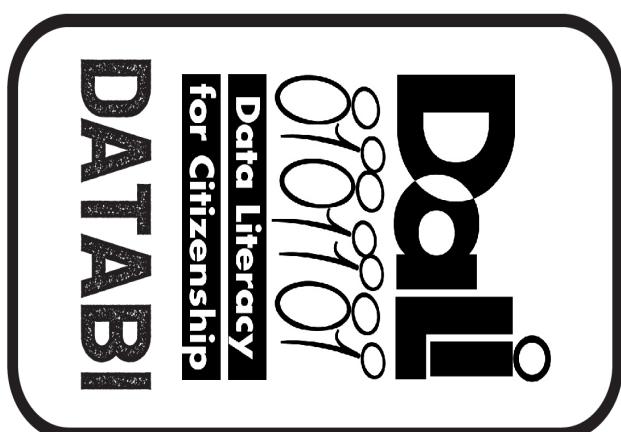
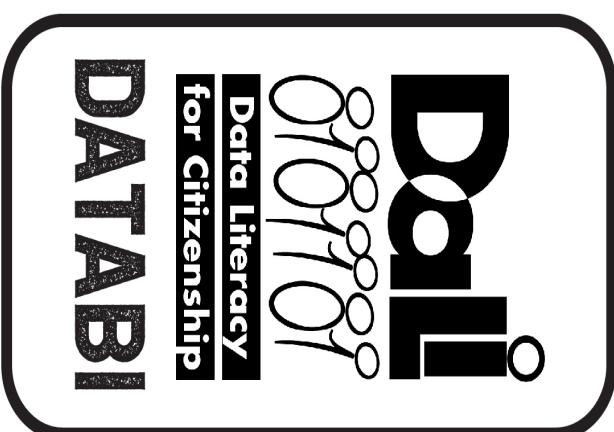
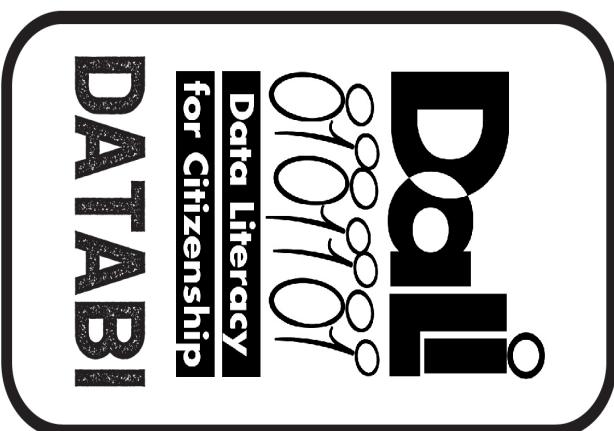


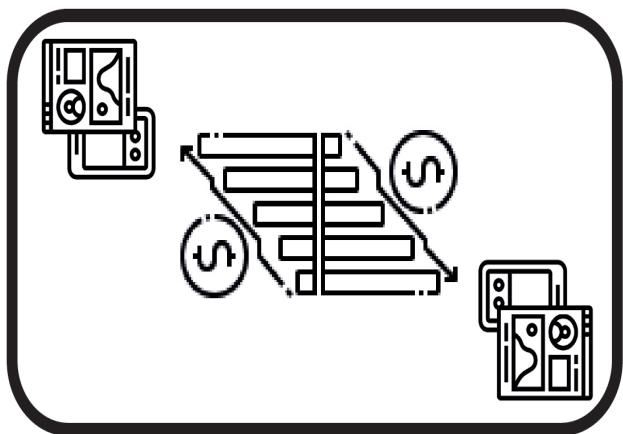
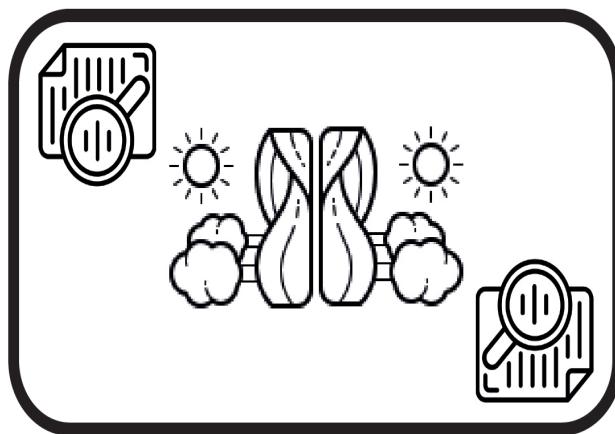
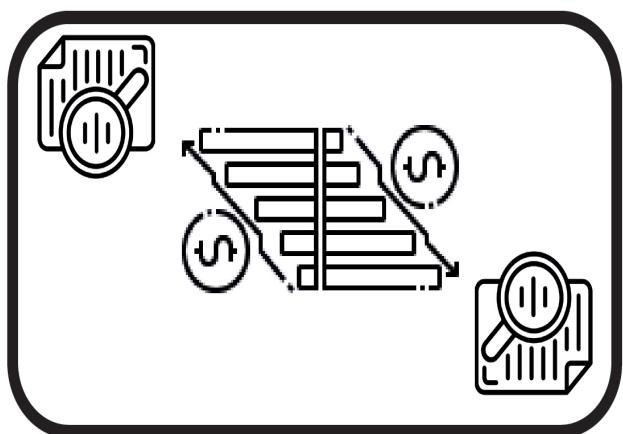
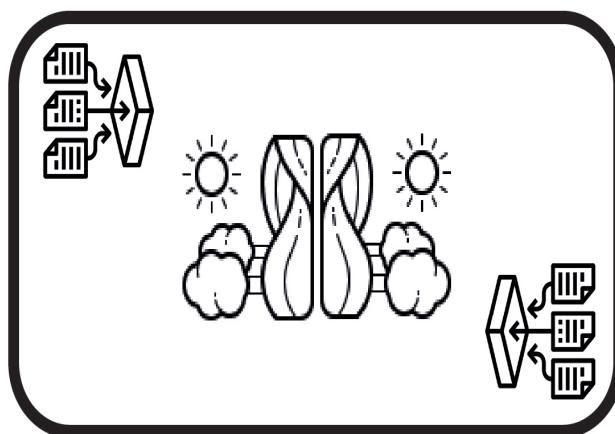
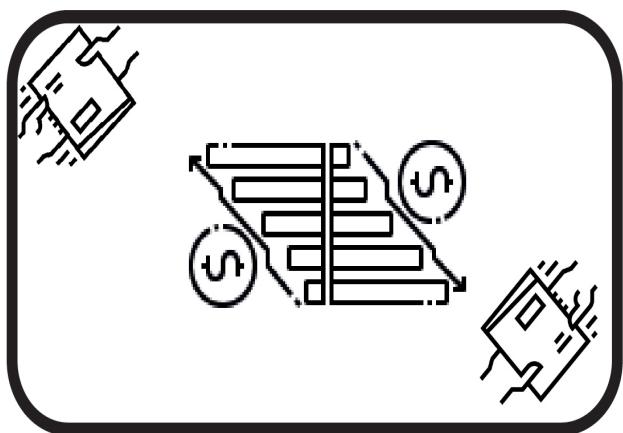
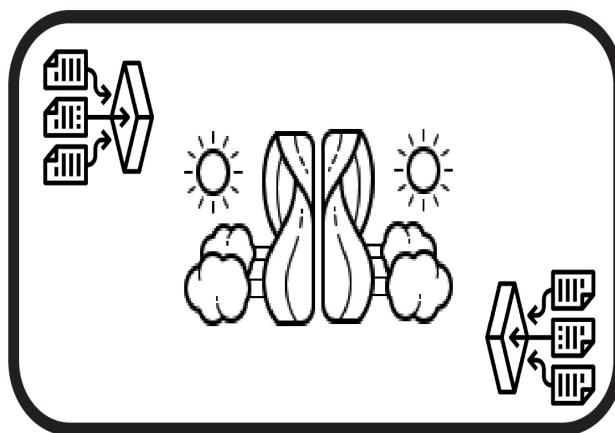
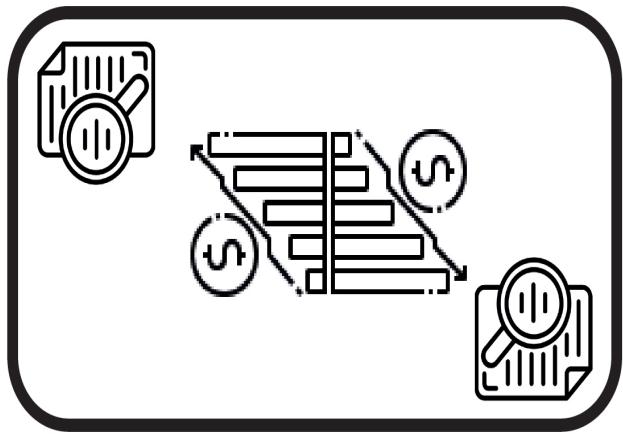
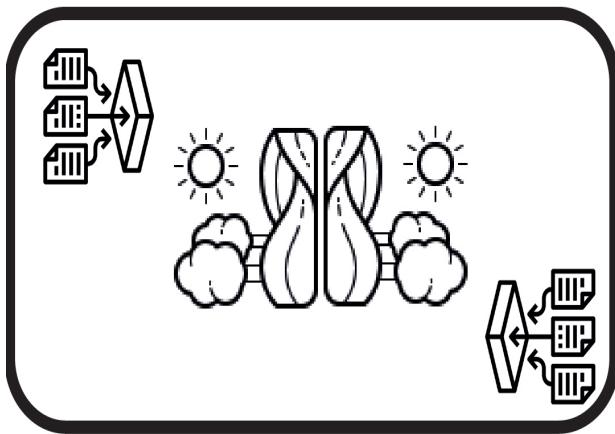


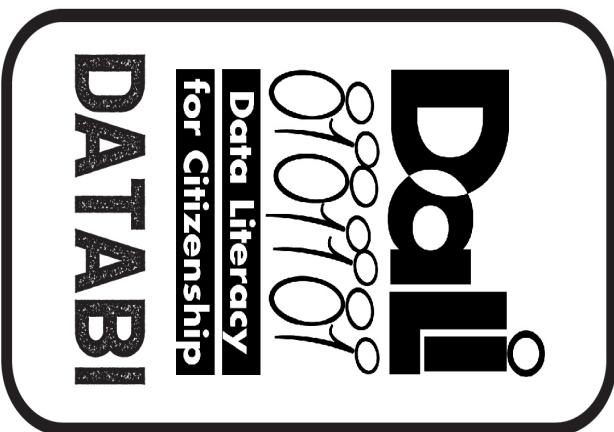
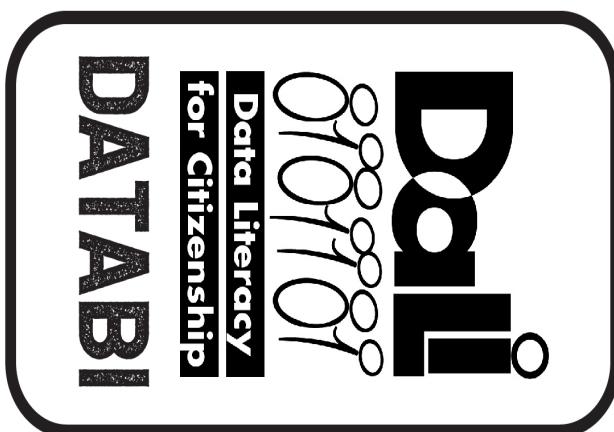
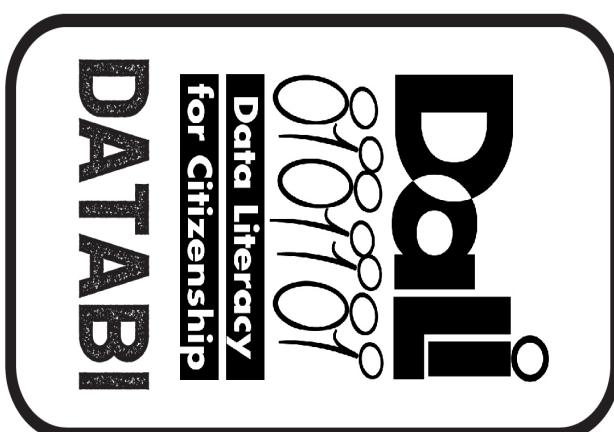
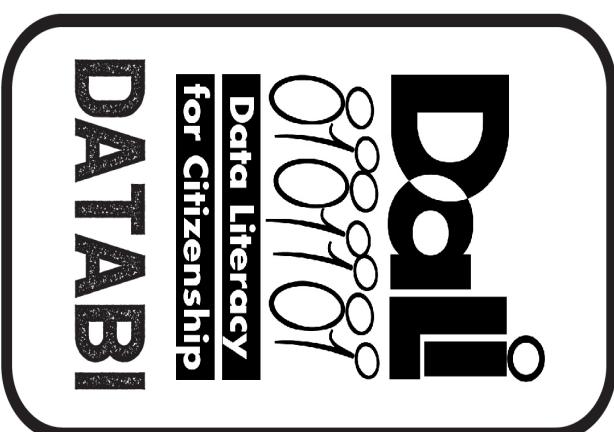
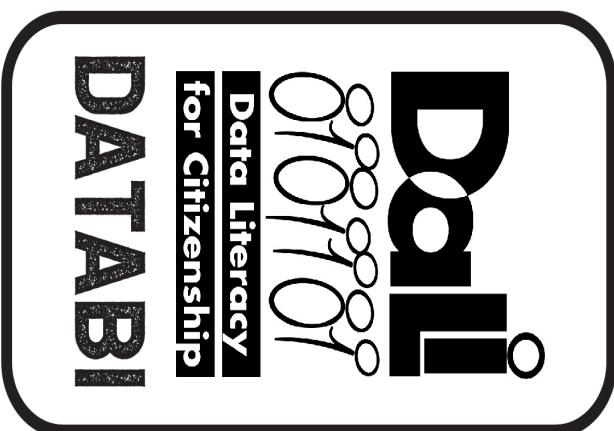


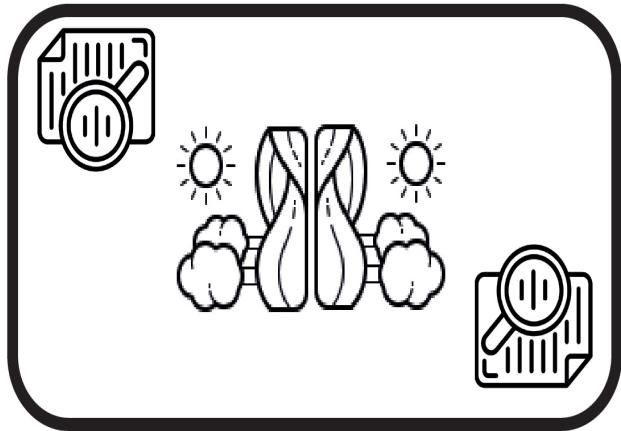
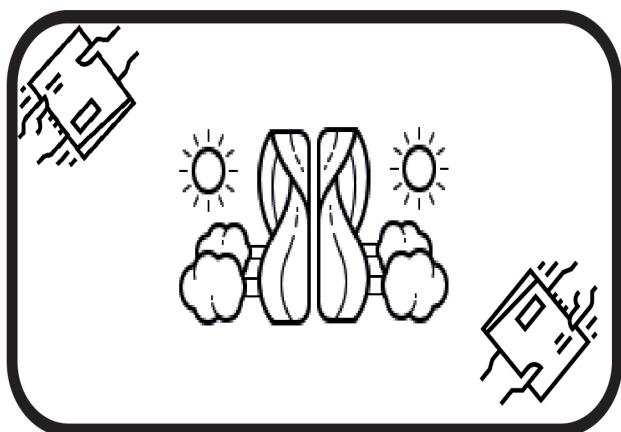
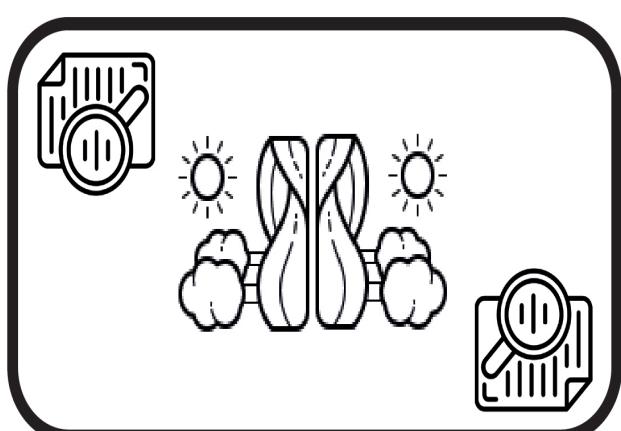
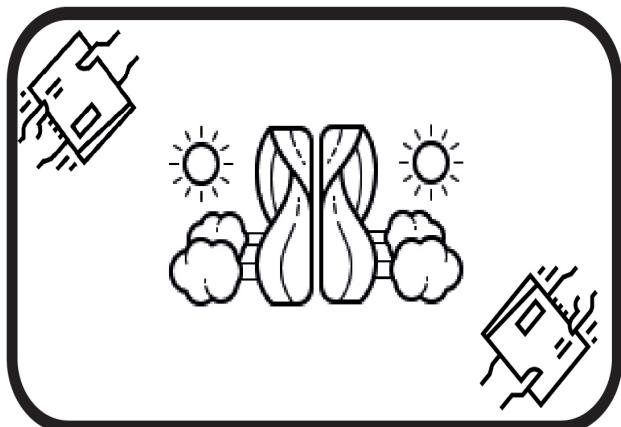
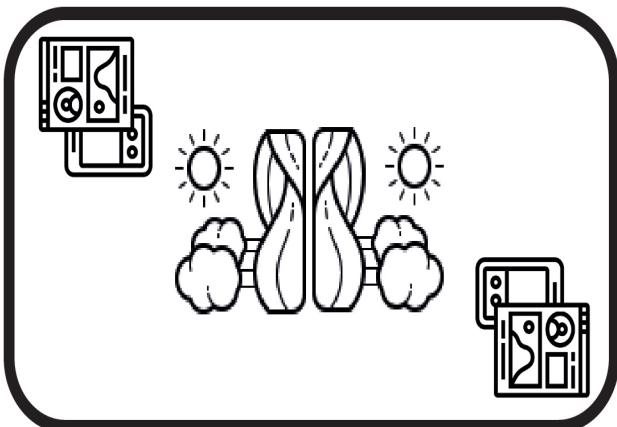


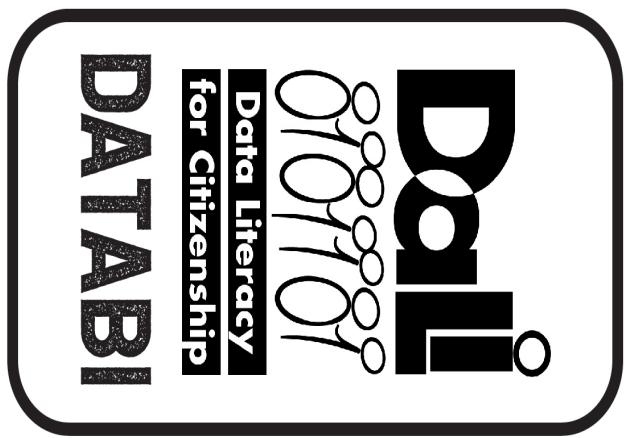
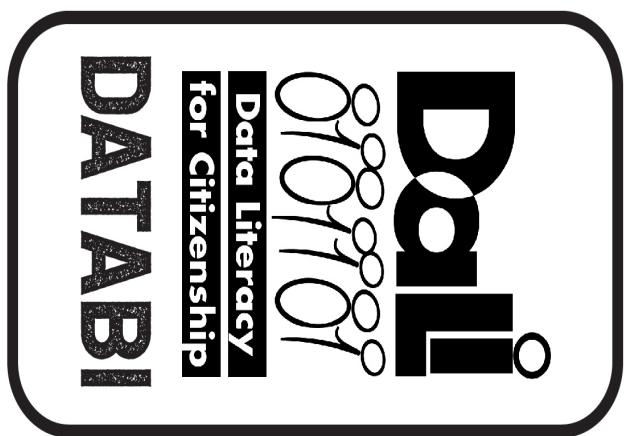
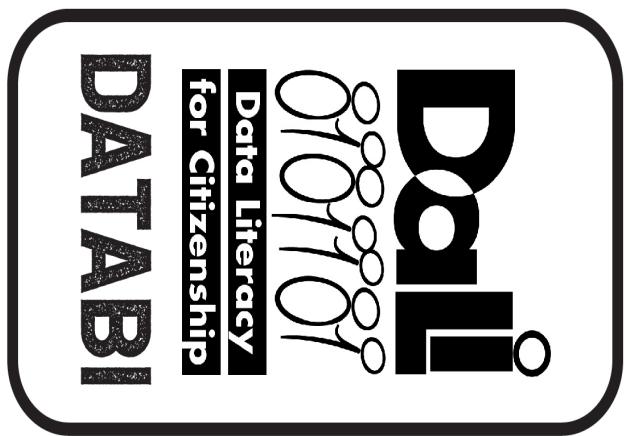
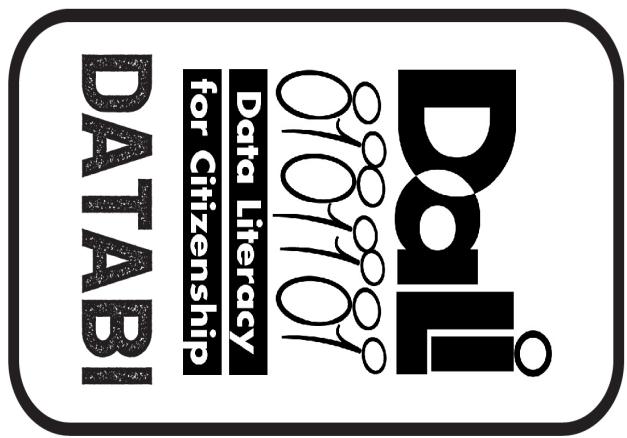












Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

Social media	Physiological	Economy	Nature	Learning	
					1 Collecting Data
					2 Analyzing Data
					3 Sharing Data
					4 Publishing Data

