

Dali



**Data Literacy
for Citizenship**

**HANDBUCH FÜR EIN GAME BASED
NETWORKED LEARNING SYSTEM**



Erasmus+

- ***Spielen ist die bevorzugte Lernmethode unseres Gehirns.***
- **Diane Ackerman**

Danksagungen

Wir danken den Mitgliedern des Konsortiums und den Kolleg*innen des Centre for the Science of Learning & Technology (SLATE), Universität Bergen, Norwegen, der Fakultät für Erziehungswissenschaften, Universidad de Murcia (UMU), Spanien, der Abteilung für Angewandte Pädagogik, Universitat de les Illes Balears (UIB), Ibiza, Spanien, des Innovation in Learning Institute, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen (FAU), Deutschland, und des Centre for Post-digital Cultures (CPC), Coventry University, Vereinigtes Königreich.

Unser besonderer Dank gilt dem EU-Programm Erasmus+ für die Bereitstellung von Mitteln und Unterstützung für das Projekt DALI: Data Literacy for Citizenship.

DALI: Data Literacy for Citizenship

Projektnummer: 2020-1-N001-KA204-076492



UNIVERSITY
OF BERGEN



SLATE



Coventry
University



Universitat
de les Illes Balears

FAU

Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg



Institut für
Lern-Innovation



Erasmus+

Contents

Danksagungen.....	iii
Contents.....	1
Inhaltsverzeichnis.....	2
Einleitung	5
Liste der Spiele	6
Diskussion über Data Literacy anregen	7
Die Sprache der Datenkompetenz entdecken	13
Daten und Citizenship.....	18
Bürgerschaftliches Engagement durch Datenaktivismus	23
Den Wert von Daten unterfüttern	29
Entscheidungen mit Hilfe von Daten treffen.....	36
Verstehen – Daten entstehen überall	41
Relating Digital Activity with Data Creation	46
Digitale Aktivitäten verknüpft mit Gelegenheiten etwas über sich selbst zu lernen.....	51
Speichern und Verwalten von Daten und Zeit	56
Datenfluss und Kollaboration.....	63
Einfache Escape Rooms für die Bildung nutzen	70

Inhaltsverzeichnis

Daten sind in unserem täglichen Leben allgegenwärtig, und wir müssen uns in dieser Datenfülle sicher bewegen lernen. Um die Datenkompetenz (data literacy) zu fördern, kommt der Erwachsenenbildung eine zentrale Rolle zu.

Das Projekt DALI ist eine Gemeinschaftsinitiative, an der fünf Einrichtungen (Universität Bergen, Coventry University, Friedrich-Alexander-Universität, Universität der Balearen und Universität Murcia) aus vier Ländern (Deutschland, Norwegen, Spanien und Großbritannien) beteiligt sind. Ihr Hauptziel ist es, den Bedarf an Datenkompetenz bei den Bürgern zu decken, angefangen bei den Erwachsenen, die einen besonderen Einfluss auf den Umgang mit den Daten der Bürger haben.

Um dieses Ziel zu erreichen, will das DALI-Projekt

- einen Überblick über die Forschung zur Datenkompetenz präsentieren
- die Anforderungen verschiedener Nutzergruppen an die Datenkompetenz (junge Erwachsene, Erwachsene im Allgemeinen, Senioren) veranschaulichen
- flexible pädagogische Strategien mit einem spielerischen Lernansatz zur Förderung der Datenkompetenz von Erwachsenen in verschiedenen informellen Kontexten definieren
- ein mehrsprachiges Toolkit mit spielerischen und spielbasierten Ressourcen bieten
- einen Rahmen für den Einsatz der Lernmaterialien und des Toolkits in verschiedenen Kontexten bieten
- politische Empfehlungen für einen europäischen Rahmen für die Datenverfügbarkeit für Bürger*innen erarbeiten
- Leitlinien für andere Einrichtungen der Erwachsenenbildung zur Förderung der Datenkompetenz durch Bildungsmaßnahmen liefern.

DALI hat Ressourcen entwickelt, die die Datenkompetenz von Erwachsenen in lokalen, regionalen und europäischen nicht-formalen Kontexten fördern. In den vergangenen drei Jahren hat das Projekt verschiedene Ressourcen entwickelt, darunter:

1. Kartierung der Datenkompetenz: Identifizierung der Schlüsselkompetenzen, die die Bürgerinnen und Bürger benötigen, um sich der Daten bewusst zu werden, sie zu schützen und fundierte Entscheidungen im Ökosystem der digitalen Medien zu treffen. Dazu gehören eine Bestandsaufnahme, der DALI-

Rahmen für Datenkompetenz, Zielgruppen-Profile und eine Sammlung bestehender Aktivitäten und Ressourcen zur Datenkompetenz.

2. DALI-Lernansatz: definiert einen spielerischen und flexiblen pädagogischen Ansatz namens Game-Based Networked Learning Strategies (GBNLS) zur Förderung der Datenkompetenz von Erwachsenen in informellen Umgebungen.
3. DALI Playful Learning Toolkit: umfasst gemeinsam entwickelte Spiele und Tools, die spielerische Lernerfahrungen für Erwachsene zur Entwicklung von Datenkompetenz ermöglichen. Das Toolkit umfasst Lernspiele, ein Handbuch, einen Leitfaden für Moderatoren und politische Empfehlungen, die sich an junge Erwachsene, Erwachsene im Allgemeinen und Senioren richten.
4. Umsetzungsrahmen: ein Handbuch und ein Leitfaden für Moderatoren zur effektiven Umsetzung der DALI-Ressourcen, zusammen mit einer Analyse von Feldversuchen in verschiedenen Kontexten und Zielgruppen.
5. Politische Empfehlungen und Leitlinien: Leitlinien für Einrichtungen der Erwachsenenbildung, die sich mit Datenkompetenz befassen wollen, und politische Empfehlungen für die Entwicklung der Datenkompetenz von Bürgern, insbesondere von Erwachsenen.

Diese Ressourcen wurden im Rahmen von Kooperationsprozessen entwickelt und validiert, an denen Teams aus den fünf Institutionen und Teilnehmer*innen verschiedener assoziierter Partner aus ganz Europa beteiligt waren.

Weitere Informationen und Ressourcen von DALI finden Sie auf unserer Website: <https://dalicitizens.eu/> oder scannen Sie den QR-Code.



Einleitung

Das vorliegende Handbuch dient als pädagogischer Leitfaden, der dabei helfen soll, die DALI-Ressourcen zweckmäßig einzusetzen und sicherzustellen, dass sie anregend und nützlich sind.

DALI hat eine Reihe von Lernspielen entwickelt, die Erwachsenen in nicht-formalen Kontexten grundlegende Datenkenntnisse vermitteln sollen. Diese Spiele gehen über reine Unterhaltung hinaus und sind das Ergebnis einer sorgfältigen pädagogischen Prüfung.

Vor der Entwicklung der Spiele haben wir einen Rahmen geschaffen, der einen klaren Bildungshorizont bietet und es uns ermöglicht, die Bildungsziele zu definieren, die wir mit diesen Spielen erreichen wollten. Außerdem haben wir einen pädagogischen Ansatz integriert, der auf spielerischem Lernen und vernetztem Lernen (game based networked learning) basiert. Mit diesem Ansatz erleichtern die Spiele nicht nur das Lernen, sondern stimmen auch mit unserer spezifischen Bildungsvision überein.

In diesem Handbuch stellen wir die Game Based Networked Learning Strategies (GBNLS) vor, also die pädagogischen Vorschläge, die unseren Spielen zugrunde liegen. Sie sollen Fachleuten in der Erwachsenenbildung ein besseres Verständnis des pädagogischen Konzepts vermitteln und ihnen helfen, diese Spiele effektiv einzusetzen. Die Spiele dürfen auch neuen Zielen angepasst, verändert und weiterentwickelt werden.

Teil I enthält eine Tabelle mit einer kurzen Beschreibung der Spiele und deren Lernziel(en) auf der Grundlage des DALI-Rahmens für Datenkompetenz. Außerdem sind die wichtigsten Fakten zu jedem Spiel enthalten. Wer dann zu den GBNLS für jedes Spiel weiterblättert, erhält Einblicke in die ursprüngliche Inspiration für das jeweilige Spiel und seine spielerischen, epistemischen und sozialen Aspekte.

Wir möchten, dass dieser Leitfaden eine wertvolle Ressource ist. Er kann für den Unterricht, als Leitfaden für den möglichen Einsatz der Spiele, als Referenzliste oder einfach nur als interessante Lektüre verwendet werden. Wir hoffen, dass er Sie beim sinnvollen pädagogischen Einsatz dieser Spiele unterstützt.

Liste der Spiele

Spiel	Beschreibung	Anzahl Spielende	Lernziel	Seite Nr.
Dali Life	Brettspiel	2-5	Diskussion über Datenkompetenz anregen	7
Daliopoly	Kartenspiel	2-5	Die Sprache der Datenkompetenz entdecken	13
Game of Phones	Kartenspiel	2-6	Daten und Bürgerschaft	18
Data Chain	Kartenspiel	4	Ziviles Engagement durch Datenaktivismus	23
Data Takeover	Kartenspiel	3-5	Den Wert von Daten hervorheben	29
Where is Data in Your Story?	Kartenspiel	5-8	Entscheidungen mit Hilfe von Daten treffen	36
Wifi and Data!	Brettspiel	2-4	Verständnis fördern, dass Datengenerierung überall stattfindet	41
Data Iceberg	Kartenspiel	2-4	Verknüpfung von digitaler Aktivität und Datenerstellung	46
Protearn Your Data!	Brettspiel	2-4	Digitale Aktivitäten und Lernen über uns selbst verknüpfen	51
DALicious Week	Kartenspiel	2+	Speichern und Verwalten von Daten und Zeit	56
DATABI	Kartenspiel	2-6	Datenfluss und Kollaboration	63
DALI Escape Room	Escape Room	2-6	Einfache Escape Rooms für die Bildung nutzen	70

Diskussion über Data Literacy anregen

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Daten verstehen.
- **Subelement:** Bewusstseinsbildung.
- **Fähigkeit:** über die Existenz von Daten Bescheid wissen.

Lernindikatoren

Die Spieler*innen sollen Kenntnisse über die Aspekte der Datenkompetenz aufzeigen können, die in den Karten des Spiels beschrieben werden. Sie sollten in der Lage sein, sowohl die positiven als auch die negativen Aspekte dieser Elemente zu verstehen und zu wissen, wie sie sich vor den Gefahren schützen können, die damit verbunden sind, dass sie ihre Daten weitergeben oder anderen den Zugang zu ihnen ermöglichen. Die Spieler*innen sollen mögliche Betrugssituationen erkennen und wissen, wo ihnen falsche Informationen gegeben wurden.

Spielinspiration

- **Spiel:** The Game of Life (GoL), Magic the Gathering (MtG).
- **Regeln & Handhabung reflektiert:** MtG Karteneffekte.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** GoL Spielbrett Layout.

Dali Life

Spielbeschreibung

Dali Life soll zum Thema Datenkompetenz informieren und Gespräche darüber anregen, insbesondere über die Gefahren, die mit der Datennutzung und ihrer Anwendung im täglichen Leben verbunden sind.

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, auf dem sich die Spieler bewegen, und zwei Kartensätzen, die Informationen zu den Konzepten der Datenkompetenz enthalten und es dem Spielleiter ermöglichen, ein Gespräch über diese Konzepte zu beginnen. Eine Karte befasst sich beispielsweise mit der Nutzung von öffentlichem WLAN, das Geräte anfällig für Hacker macht. Variationen jeder Karte bieten positive und negative Ergebnisse. Bei einem positiven Ergebnis wird der Spieler mit einem Fortschritt auf dem Spielbrett belohnt, bei einem negativen Ergebnis wird der Spieler behindert oder zurückgeschickt. Dies spiegelt wider, wie unser persönlicher Umgang mit Daten unser tägliches Leben sowohl positiv als auch negativ beeinflussen kann.

Epistemisches Design

Zielsetzung des Spiels

Durchquere das Spielbrett und erreiche den Zielkreis als erstes.

Spielmechanik

Im Folgenden wird der Ablauf einer Runde in Dali Life beschrieben.

- Würfelwurf >> Bewegung >> Ereignis-Phase >> Aktions-Phase >> Zieh-Phase
- Nächste*r Spieler*in

Angesetzte Spielzeit

30 Minuten bis 1 Stunde plus, je nachdem, wie das Spiel gespielt wird.

Ethik & Datenschutz

Aus Sicht der Spieler gibt es keine Bedenken hinsichtlich Ethik und Datenschutz. Viele der Spielkarten enthalten jedoch Informationen über den Schutz und die Nutzung persönlicher Daten in sozialen Medien, auf mobilen Geräten, Computern usw. Dies verdeutlicht die Gefahren, denen die heutige Gesellschaft ausgesetzt ist, und hilft den Spielern, ihre Privatsphäre zu wahren und ihre Daten zu schützen, wenn sie gefährdet sind. Auf diese Weise ist das Spiel in der Lage, Gespräche über die im Spiel enthaltenen Themen anzustoßen und somit das Bewusstsein für Themen zu schärfen, die sonst vielleicht nicht diskutiert werden.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Dali Life verwendet Karten, die auf Themen der Datenkompetenz basieren und dazu gedacht sind, Gespräche zwischen Spielern und Betreuern anzuregen. Diese Gespräche sollten gefördert werden.

Anzahl der Spielenden

Dali Life ist auf 2 bis 5 Spieler*innen ausgelegt.

Rollen

In Dali Life gibt es außer den Spielern keine festgelegten Rollen. Die Spieler sind selbst dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen und auf Unstimmigkeiten hinzuweisen, wenn kein Spielleiter anwesend ist.

Körperliche Anforderungen

Die Spieler*innen müssen in der Lage sein, zu würfeln, einen Spielstein zu bewegen, Karten zu ziehen und die darauf geschriebenen Informationen zu lesen. Je nachdem, wie das Spielbrett zwischen den Spielenden positioniert wird, kann ein gewisses Maß an Stehen und Ausstrecken über das Spielbrett erforderlich sein.

Regeln

1. Bewegungs-Phase

Die erste Person würfelt mit 1 x 6-seitigen Würfeln (1d6) und bewegt seinen Spielstein um die gewürfelte Anzahl von Plätzen. Zeigt das Spielbrett, dass alternative Routen möglich sind, darf selbstständig entschieden werden, welche Route man nehmen möchte.

2. Ereignis-Phase

Landet ein*e Spieler*in auf einem Feld mit dem "Ereignis"-Symbol, drei aufgefächerten Karten, muss er*sie eine Ereigniskarte ziehen und deren Inhalt laut vorlesen. Ereigniskarten können entweder eine negative oder eine positive Auswirkung auf Spieler*innen oder ihre Gegner*innen haben und können nur durch bestimmte Aktionskarten blockiert werden. Ist eine Ereigniskarte aufgebraucht, muss sie auf den Ablagestapel gelegt werden.

3. Aktions-Phase

Sobald ein Ereignis abgelaufen ist, darf der*die Spieler*in bis zu 3 Aktionskarten ausspielen, wenn man das möchte. Alle Aktionskarten, die außerhalb dieser Reihenfolge ausgespielt werden, um z. B. Ereigniskarten zu kontern, zählen nicht zu dieser Anzahl hinzu. Spieler*innen, die von Aktionskarten betroffen sind, können deren Auswirkungen durch das Ausspielen ihrer eigenen Aktionskarten ausgleichen, wenn sie dazu in der Lage sind. Sobald eine Aktionskarte benutzt wurde, sollte sie auf den Ablagestapel gelegt werden.

4. Zieh-Phase

Sobald die Aktionsphase abgeschlossen ist, beendet man den Zug, indem man seine Hand bis zu einem Maximum von 5 Karten vom Aktionskarten-Nachziehstapel wieder auffüllt. Hat ein*e Spieler*in zu diesem Zeitpunkt mehr als 5 Karten auf der Hand, müssen zufällig Karten abwerfen und auf den Ablagestapel für Aktionskarten gelegt werden, bis nur noch maximal 5 Karten auf der Hand sind.

5. Nächste*r Spieler*in

die Ziehungsphase abgeschlossen ist, beginnt die Reihenfolge erneut, beginnend mit der Ziehungsphase, mit der nächsten Person zur Linken.

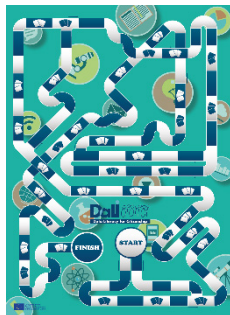
6. Das Spiel gewinnen

Gewonnen hat, wer als erstes den Kreis mit der Aufschrift ZIEL erreicht.

Spielmaterialien

Das Spielbrett

Das Spielbrett hat einen Start- und einen Zielpunkt, die durch einen Pfad aus Spielsteinen verbunden sind. Einige Plättchen enthalten ein Symbol, das an aufgefächerte Karten erinnert. Wenn ein*e Spieler*in auf diesen landet, muss eine Ereigniskarte aufgenommen und die darauf angegebene Aktion ausgeführt werden. Gelegentlich können Spieler*innen zwischen zwei verschiedenen Wegen wählen: einem kürzeren, der schneller zum Ziel führt, und einem längeren, der die Chance bietet, Ereigniskarten zu sammeln und einen größeren Vorteil zu erlangen.



Aktionskarten

Die Spieler*innen können in ihrem Zug bis zu 3 Aktionskarten ausspielen. Benutzte Aktionskarten werden auf einen Stapel abgeworfen. Am Ende des Zuges wird die Hand bis zu max. 5 Karten aufgefüllt. Wenn du keine Aktionskarten mehr hast, mischst du den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



Ereigniskarten

Landet ein*e Spieler*in auf einem Plättchen mit dem Ereignissymbol, zieht diese Person eine Ereigniskarte, liest deren Inhalt laut vor und befolgt die Anweisungen. Ereigniskarten werden auf einen eigenen Ablagestapel gelegt. Wenn ihr keine Ereigniskarten mehr habt, mischt ihr den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Spielmarken

Das Spiel verwendet einen Satz von 5 farbigen Spielsteinen, um die Spieler*innen auf dem Spielbrett darzustellen. Jede*r Spieler*in sollte vor Beginn des Spiels einen Spielstein auswählen.



Anpassungen

Die Dauer des Spiels kann angepasst werden, indem die Anzahl der Würfel, die die Spieler*innen in jeder Runde werfen, verändert wird. Im Folgenden werden ungefähre Schätzwerte für die Spielzeit angegeben, die jedoch auch von weiteren Faktoren wie Alter, Neugier und Verständnis der Spielenden beeinflusst werden.

- 1 x 6-seitiger Würfel: 1 Stunde +
- 2 x 6-seitiger Würfel: 1 Stunde
- 3 x 6-seitiger Würfel: 45 Minuten – 1 Stunde
- 4 x 6-seitiger Würfel: 30 – 45 Minuten

Vor dem Spiel

Vor dem Spiel sollten die Spieler*innen sowohl die Aktions- als auch die Ereigniskarten in getrennte Stapel mischen. Die Ereigniskarten sollten so platziert werden, dass sie einen Nachziehstapel an einem geeigneten Ort bilden, den alle erreichen. Jede*r Spieler*in erhält 5 Karten vom Aktionskartenstapel, die verbleibenden Aktionskarten sollten dann so platziert werden, dass sie einen Nachziehstapel getrennt von den Ereigniskarten bilden. Dann würfelt jede*r Spieler*in 1x mit einem 6-seitigen Würfel. Die Person mit dem höchsten Würfelergebnis ist zuerst an der Reihe. Haben zwei oder mehr Spieler*innen die höchste Augenzahl gewürfelt, würfeln sie so lange weiter, bis ein*e Sieger*in feststeht. Alle Spielerplättchen werden auf dem Spielbrett innerhalb des Kreises mit der Aufschrift START platziert.

Merkmale der verschiedenen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel ist für junge Erwachsene relevant, da es ihren Wettbewerbsgeist anspricht. Es enthält auch Informationen, die für das Leben eines jungen Erwachsenen sehr wichtig sind.

Erwachsene allgemein

Das Spiel richtet sich an Erwachsene im Allgemeinen, da es Informationen enthält, die einer Person, die nicht so technikaffin ist, unbekannt sein könnten.

Berufstätige

Das Spiel ist für Berufstätige relevant, da es an die zeitlichen Anforderungen von Personen mit weniger Freizeit angepasst werden kann. Auch hier enthält das Spiel Informationen, die einem technologisch nicht so bewanderten Berufstätigen wahrscheinlich unbekannt sind.

Senior*innen

Das Spiel ist für Senior*innen geeignet, da es leicht zu spielen und zu verstehen ist. Wichtig ist, dass das Spiel Informationen enthält, die für Menschen in einem höheren

Alter, die wahrscheinlich nicht so technologisch bewandert sind wie junge Erwachsene, die im Computerzeitalter aufgewachsen sind, neu sein können.

Andere Aspekte

Dieses Spiel nutzt die natürliche Wettbewerbsfähigkeit und die Neugier der Spieler*innen, um eine unterhaltsame und informative Lernerfahrung zu schaffen. Der Wettbewerb unter den Spieler*innen soll gefördert werden, da dies im Laufe des Spiels zu lustigen und humorvollen Rivalitäten führen wird. Die Spieler*innen sollten skrupellos sein, wenn sie die Karten, die sie gezogen haben, nutzen, um sich einen taktischen Vorteil gegenüber ihren Mitspieler*innen zu verschaffen.

Die Diskussion über die verschiedenen Themen, die auf den Spielkarten aufgeführt sind, sollte ebenfalls unterstützt werden. Den Spielleiter*innen wird empfohlen, den Inhalt der Karten vor der Durchführung des Spiels zu prüfen, um sicherzustellen, dass sie diese Informationen mit den Spielern besprechen können, falls Fragen auftauchen.

Das Spiel selbst wurde mit einfachen Anweisungen und großer Schrift entwickelt, um Senior*innen das Spielen zu erleichtern.

Die Sprache der Datenkompetenz entdecken

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Engagement durch Daten.
- **Subelement:** Politik und Regulierung.
- **Fähigkeit:** Verstehen, wie die Gesellschaft die Datennutzung gestaltet/den politischen Entscheidungsprozess beeinflusst.

Lernindikatoren

Durch Gespräche, die sich auf die Titel und Aktionen der Karten beziehen, sollten der Wortschatz und das Verständnis der Spieler*innen für die Themen der Datenkompetenz erweitert werden.

Spielspiration

- **Spiele:** Monopoly Deal, Magic the Gathering (MtG).
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Spielmaterial, Kartenfunktionen.
- **Elemente und Materialien reflektiert:** Artefaktkarten, Kartenaktionen.

Daliopoly

Spielbeschreibung

Daliopoly ist ein Kartenspiel, bei dem die Spieler*innen Sätze von Artefaktkarten sammeln müssen. Jede Artefaktkarte steht für einen Aspekt der Datenkompetenz, wobei die Artefaktkartensätze auf einem allgemeineren Bereich der Datenkompetenz beruhen. Jeder Artefaktkartensatz besteht entweder aus 2, 3 oder 4 Karten. Sobald ein Satz vervollständigt wurde, können kontrollierende Spieler*innen die mit dem Artefaktsatz verbundenen Effekte nutzen, um das Spiel zu verändern.

Diese*r Spieler*in kann das Spiel auch beeinflussen, indem Aktionskarten ausgespielt werden, von denen jede eine Aktion ausführt, die mit dem Titel der Karte zusammenhängt; eine Websuche beispielsweise erlaubt es Spieler*innen, 2 zusätzliche Karten zu ziehen, ein Paradigma für die Informationsgewinnung. Gewinner*in des Spiels ist, wer als Erstes 3 vollständige Sätze von Artefaktkarten unter seiner Kontrolle hat.

Epistemisches Design

Zielsetzung des Spiels

Sei die erste Person, die 3 komplette Sätze von Artefaktkarten unter ihre Kontrolle bringt.

Spielmechanik

Im Folgenden wird der Ablauf einer Runde in Daliopolis beschrieben.

- Ziehe 2 Karten >> Spiele 3 Karten >> Lege Karten ab bis 5 Karten.
- Nächste*r Spieler*in.

Regeln

1. Karten mischen.
2. Jede*r Spieler*in erhält 5 Karten. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt.
3. Bestimmt, wer anfängt.
4. Spieler*in 1 zieht 2 Karten vom Ziehstapel.
5. Jede*r darf in eigenen Zug bis zu 3 Karten ausspielen. Bei den Karten kann es sich um Artefakte handeln, die auf dem Tisch liegen bleiben, bis sie durch einen Effekt wieder bewegt werden, oder um Aktionskarten.
6. Die meisten Aktionskarten werden abgeworfen, sobald ihre Effekte eingesetzt wurden. Einige Aktionskarten, wie die Karte "Datenschutz", bleiben jedoch im Spiel, sofern sie nicht durch einen anderen Effekt entfernt werden.
7. Sobald der*die Spieler*in alle Karten, die man ausspielen möchte, bis zu einem Maximum von 3, gespielt hat, kann der Zug beendet werden. Wenn man dann mehr als 5 Karten auf der Hand hat, müssen alle bis auf 5 Karten abgeworfen werden.
8. Die nächste Person ist an der Reihe, und so weiter, bis ein*e Spieler*in 3 komplette Artefaktkartensätze gesammelt hat.
9. Wenn der Nachziehstapel keine Karten mehr enthält, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Geschätzte Spielzeit

1 Stunde.

Ethik & Datenschutz

Es gibt keine ethischen oder datenschutzrechtlichen Bedenken gegen das Spiel. Die Spieler*innen werden jedoch hoffentlich die auf den Karten enthaltenen Begriffe verwenden, um ethische und datenschutzrechtliche Fragen zu diskutieren. Dies sollte von der Spielleitung nach Möglichkeit gefördert werden.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Daliopoly verwendet Karten, die nach Themen der digitalen Bildung benannt sind, und enthält Karten, die versuchen, das Verhalten dieser Themen nachzubilden. Die Diskussion zwischen den Spieler*innen über diese Themen sollte durch Fragen wie "Was verstehst du unter dem Kartentitel?", "Weißt du, was X ist?" oder "Hast du jemals X erlebt?" angeregt werden, wobei X das Thema der Karte ist.

Anzahl der Spieler*innen

Daliopoly ist auf 2 bis 5 Spieler*innen ausgelegt.

Rollen

Bei Daliopoly gibt es keine festgelegten Rollen, außer die Position als Kartengeber*in und Spieler*innen. Wie bei allen DALI-Spielen wäre die Anwesenheit einer Moderation, der die Neugierde und das Verständnis der Spieler*innen lenken kann, von Vorteil.

Körperliche Anforderungen

Die einzigen beiden körperlichen Voraussetzungen für das Spielen von Daliopoly sind die Fähigkeit, Karten aufzunehmen, und die Fähigkeit zu lesen.

Anpassungen

Um das Spiel zu erschweren und zu verlängern, entfernt ihr die Joker-Artefaktkarten. Dadurch verringert sich auch die Anzahl der Karten, die auf dem Nachziehstapel des Spiels verfügbar sind.

Vor Spielbeginn

Legt fest, wer in der ersten Runde als Geber fungiert, danach entfällt diese Rolle. Lasst Kartengeber*innen die Spielkarten gründlich mischen. Jede*r Spieler*in erhält dann 5 Karten. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel auf den Tisch. Wenn ihr keine Karten mehr haben, mischt ihr die abgelegten Karten neu und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Merkmale der verschiedenen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Junge Erwachsene werden den Wettbewerbscharakter von Daliopoly zu schätzen wissen. Darüber hinaus wird es vielen jungen Menschen neue Begriffe aus dem Bereich der Datenverarbeitung und damit Informationen vermitteln, die für ihr tägliches Leben relevant sind.

Erwachsene allgemein

Als relativ schnelles, taktisches Spiel ist Daliopoly für allgemeine Erwachsene geeignet, die mehr über die Sprache und die damit verbundenen Themen der Datenkompetenz lernen möchten.

Berufstätige

Als relativ schnelles, taktisches Spiel ist Daliopoly für Berufstätige geeignet, die nur wenig Zeit haben, aber dennoch mehr über die Sprache und die damit verbundenen Themen der Datenkompetenz erfahren möchten.

Senior*innen

Mit seinem einfachen, aber ansprechenden Spielprinzip sollte Daliopoly Senior*innen ansprechen, die eine sanfte Einführung in die Begriffe der Datenkompetenz suchen.

Andere Aspekte

Daliopoly wurde entwickelt, um Menschen in die Terminologie der Datenkompetenz einzuführen. Die Diskussion über diese Begriffe sollte dann genutzt werden, um sie zu vertiefen. In vielerlei Hinsicht spiegelt der Spielablauf von Daliopoly den Aspekt oder das Thema der Karten wider. Zum Beispiel liefert eine Web Search-Karte den Spieler*innen zusätzliche Informationen in Form von zwei weiteren Karten, während er mit Hack die Kontrolle über einen Satz Karten übernehmen kann, der anderen Spieler*innen gehört. Wenn möglich, sollten die vorgestellten Begriffe und die Wirkung der Karten von den Spieler*innen diskutiert oder sogar selbst recherchiert werden, damit sie ein besseres Verständnis für die moderne Welt der Datenkompetenz erlangen.

Die Karten selbst wurden mit Blick auf eine Reihe von Spieler*innen entworfen, wobei eine einfache Sprache verwendet wurde, um nicht zu verwirren, und eine große Schrift, um das Lesen der Karten zu erleichtern.

Set Design

Spielmaterialien

Artefact Cards



Artefaktkarten gibt es in Sets von zwei, drei oder vier Karten. Jedes Set ist durch seine Farbe und einen Text auf der Vorderseite der Karte gekennzeichnet. Zum Beispiel sind die Karten des Sets Sozialer Beitrag orange gefärbt. Die Anzahl der Karten in jedem Set ist in Klammern angegeben. Wenn sie gespielt werden, sollten die Artefaktkarten offen auf den Tisch gelegt werden, wo sie bleiben, solange sie nicht betroffen sind. Artefaktkarten aus demselben Set sollten zusammengelegt werden. Wenn du einen Satz Artefakte vervollständigst, darfst du den darauf angegebenen Effekt nutzen. Wenn das Set unvollständig ist, kann man einen Effekt nicht nutzen, es sei denn, eine der Karten wurde durch einen Joker ersetzt. Wenn du einen Artefakt-Effekt verwendest, musst du dies deutlich ankündigen und darfst den Effekt bis zum Beginn deines nächsten Zuges nicht erneut verwenden.

Aktionskarten

Im Allgemeinen haben Aktionskarten einen sofortigen Effekt, der ins Spiel kommt, und dann wird die Karte abgeworfen. Es gibt jedoch einige Ausnahmen von dieser Regel, und wenn dies der Fall ist, ist es auf der Karte selbst angegeben. Zum Beispiel kann eine "Denial of Service"-Karte außerhalb des eigenen Zuges ausgespielt werden, um die Auswirkungen einer von jemand anderen gespielten Karte zu bekämpfen. Karten, die mit der Datenspeicherkarte in den Speicher gelegt wurden, können ebenfalls jederzeit verwendet werden.



Daten und Citizenship

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Handeln anhand von Daten.
- **Subelement:** Daten sammeln.
- **Fähigkeit:** Austausch und Weitergabe von Datensätzen, die bereits unter ethischen Gesichtspunkten existieren.

Lernindikatoren

Am Ende des Spiels sollten die Spieler*innen in der Lage sein, auf eine Reihe von Daten und Materialien aus verschiedenen Online-Quellen zuzugreifen und diese aufzudecken. Die Spieler*innen sollten auch ein besseres Verständnis für die Vorlieben und Abneigungen der anderen, ihr Leben und ihre Vorgeschichte gewinnen.

Spielinspiration

- **Spiel:** Cards Against Humanity.
- **Regeln & Mechanik:** Role of Referee, Winning Scenario.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Card Design.

Game of Phones

Spielbeschreibung

Game of Phones (GoP) wurde entwickelt, um das Bewusstsein der Spieler*innen für die Verfügbarkeit und Nutzung von Online-Daten zu schärfen. Es hat auch den wichtigen Nebeneffekt, dass es das Gefühl der Kameradschaft, der Freundschaft und des Interesses unter den Spieler*innen stärkt, was alles die Bürgerbeteiligung fördert. Das Spiel selbst ist einfach zu spielen und kann sehr unterhaltsam sein.

Das Spiel verwendet einen großen Satz von Karten, auf denen die Spieler*innen jeweils einen bestimmten Gegenstand online finden müssen. Ein*e Spieler*in beginnt das Spiel in der Rolle als Schiedsrichter*in, zieht eine Karte und liest deren Inhalt laut vor. Die Spieler*innen müssen dann mit einem mobilen Gerät oder einem Computer nach dem auf der Karte angegebenen Gegenstand suchen. Nach Ablauf von 30 Sekunden zeigen alle Spieler*innen den Gegenstand, den sie gefunden haben, und erklären ihn. Die Rolle als Schiedsrichter*in wählt dann den Gegenstand aus, die man für den besten hält. Als siegreiche*r Spieler*in behält man dann die gezogene Karte als Beweis für seinen Sieg und übernimmt die Position als Schiedsrichter*in für die nächste Runde. Dieser Prozess wird fortgesetzt, bis ein*e Spieler*in 5 Runden gewonnen hat.

Epistemisches Design

Zielsetzung des Spiels

Sei die erste Person, die 5 Runden gewinnt und 5 Game of Phones-Karten sammelt.

Spielmechanik

- Bestimmt ein*e Schiedsrichter*in >> Karten ziehen >> Karteninhalt vorlesen >> Sucht nach einem Gegenstand >> Zeigt den Gegenstand in der Runde >> Wählt eine*n Sieger*in >> Gewinner*in behält die Karte >> Gewinner*in wird neue*r Schiedsrichter*in.
- Nächste Runde

Regeln

1. Wählt zufällig eine*n Spieler*in für die Position als Schiedsrichter*in in der ersten Runde des Spiels.
2. Als Schiedsrichter*in mischt man die Karten des Spiels oder überlässt diese Aufgabe einer anderen Person und legt die Karten verdeckt als Stapel in die Mitte des Spielfelds.
3. Die Spielleitung zieht die erste Karte vom obersten Stapel und liest die darauf geschriebene Aussage laut vor.
4. Jede*r der anderen Spieler*innen muss dann mit dem Handy, Laptop usw. den auf der Karte geforderten Gegenstand finden.
5. Nach Ablauf von 30 Sekunden bittet der*die Schiedsrichter*in jede*n Spieler*in, reihum die gefundenen Gegenstände zu zeigen.
6. Als Schiedsrichter*in wählt man aus allen gezeigten Gegenständen den eigenen Lieblingsgegenstand aus und erklärt eine*n Spieler*in.
7. Als siegreiche*r Spieler*in nimmt man die zuvor benutzte Telefonspielkarte als Markierung für den Rundensieg auf und nimmt in der nächsten Runde die Rolle als Schiedsrichter*in ein.
8. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis ein*e Spieler*in insgesamt 5 Telefonspiel-Karten gesammelt hat und als Sieger*in erklärt wird.
9. Wenn ihr die Spielzeit verlängern oder verkürzen möchtet, erhöht oder verringert ihr einfach die Anzahl der Karten, die zum Gewinnen des Spiels erforderlich sind.

Geschätzte Spieldauer

1 Stunde oder weniger, je nachdem, wie das Spiel gespielt wird.

Ethik und Datenschutz

Jede*r Spieler*in sollte mobile Geräte oder Computer auf ethische Weise nutzen können, um Informationen im Internet zu finden und sie mit den Mitspieler*innen zu teilen. Die Spieler*innen sollten ihre Mitspieler*innen nicht mit falschen Informationen aus unzuverlässigen Quellen verfälschen oder in die Irre führen. Die Karten wurden nach ethischen Gesichtspunkten gestaltet, d. h. der Inhalt zielt nicht auf bestimmte Gruppen, Regionen oder Ethnien ab. Vielmehr konzentrieren sie sich auf Aspekte der Datenkompetenz, die sich auf nicht-invasive, öffentliche Informationen beziehen, die für die Spieler*innen wichtig sind.

Game of Phones kann verwendet werden, um die ethischen Aspekte der Weitergabe und Kommunikation von Datensätzen, wie sie durch die Karten vermittelt werden, hervorzuheben. Die Moderator*innen können Fragen stellen wie: "Welches Copyright hat das Bild, das du geteilt hast?" oder "Hast du überprüft, ob du ein Bild teilen darfst, das von anderen erstellt wurde".

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Auch wenn die Spieler*innen bei Game of Phones als Individuen agieren, werden sie oft Gemeinsamkeiten im Spielinhalt entdecken. Das Spiel ist ein außergewöhnliches soziales Erlebnis, bei dem die Spieler*innen gemeinsame Vorlieben und Abneigungen, interessante oder bizarre Fakten übereinander und Elemente aus der Vergangenheit der anderen entdecken. Dies kann oft zu Gesprächen über das Leben der Menschen führen, ein Gefühl der Kameradschaft erzeugen und das Wissen der Menschen übereinander verbessern, was wiederum ihr Gefühl der Bürgerschaft stärkt.

Anzahl der Spieler*innen

Game of Phones wurde für 2 bis 6 Spieler*innen konzipiert. Aufgrund der großen Anzahl von Karten, die das Spiel enthält, kann diese Zahl jedoch deutlich erhöht werden.

Rollen

Game of Phones setzt eine*n Spieler*in in der Rolle als Schiedsrichterin ein. Diese Rolle wird anfangs durch einen Konsens der Spieler*innen zugewiesen. Danach wechselt die Rolle zwischen den Spieler*innen, wobei die Gewinner*innen einer Runde jeweils die neuen Schiedsrichter*innen für die folgende Runde werden.

Die Schiedsrichter*innen ziehen zu Beginn einer Runde eine Karte und lesen deren Inhalt laut vor. Dann haben die übrigen Spieler*innen 30 Sekunden Zeit, um den auf der Karte angegebenen Gegenstand zu finden, bevor die Runde endet und die Spieler*innen auffordert werden, die gefundenen Gegenstände zu zeigen und zu erklären. Am Ende einer Runde, wenn alle Spieler*innen ihre Gegenstände gezeigt und erklärt haben, wählt die Spielleitung den besten Gegenstand aus und erklärt eine*n Gewinner*in der Runde. Als Gewinner*in der Runde wird man dann die neue Spielleitung für die nächste Runde.

Set Design

Spielmaterialien

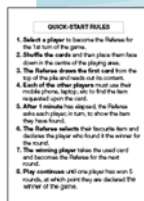
Game of Phones Karten

Game of Phones besteht aus 120 Karten, von denen jede die Spieler*innen auffordert, einen Gegenstand, wie z. B. ein Bild, ein Video oder ein Musikstück, online zu finden. Während einige Karten ähnlichen Themen folgen, müssen die Spieler*innen bei keiner Karte genau denselben Gegenstand finden, was einen hohen Wiederspielwert bietet.



Aktionskarten

Im Allgemeinen haben Aktionskarten einen sofortigen Effekt, der ins Spiel kommt, und dann wird die Karte abgeworfen. Es gibt jedoch einige Ausnahmen von dieser Regel, und wenn dies der Fall ist, ist es auf der Karte selbst angegeben. Zum Beispiel kann eine "Denial of Service"-Karte außerhalb des eigenen Zuges ausgespielt werden, um die Auswirkungen einer von anderen Spieler*innen gespielten Karte zu bekämpfen. Karten, die mit der Datenspeicherkarte in den Speicher gelegt wurden, können ebenfalls jederzeit verwendet werden.



Körperliche Anforderungen

Die Spieler*innen müssen in der Lage sein, die Anweisungen auf den Karten zu lesen. Sie müssen auch in der Lage sein, ein mobiles Gerät oder einen Computer zu bedienen. Kenntnisse über bestimmte Arten von Software, wie z. B. Webbrowser, oder Websites, wie z. B. Google oder YouTube, sind von Vorteil.

Anpassungen

Game of Phones kann angepasst werden, indem die Anzahl der Spieler*innen verringert oder erhöht wird. Eine geringere Anzahl von Spieler*innen beschleunigt das Spiel, da weniger Personen Gegenstände austauschen müssen. Die Erhöhung der Spieler*innenzahl verlangsamt das Spiel, aber die große Anzahl an Karten bedeutet, dass das Spiel mit einer großen Anzahl von Personen gespielt werden kann, vielleicht in einem Klassenzimmer.

Die Spielzeit von Game of Phones kann auch dadurch verkürzt werden, dass die Anzahl der Karten reduziert wird, die zum Gewinnen des Spiels benötigt werden. Beim

Standardspiel muss ein*e Spieler*in 5 Runden gewinnen und 5 Karten sammeln, bevor man als Gewinner*in aus dem Spiel hervorgeht. Eine Reduzierung auf nur 3 oder 4 Karten würde das Spiel jedoch erheblich beschleunigen. Wenn die Anzahl der Runden, die zum Gewinnen erforderlich sind, erhöht wird, verlängert sich natürlich auch die Zeit, die zum Beenden des Spiels benötigt wird.

Vor dem Spiel

Wählt ihr eine*n Spieler*in für die Rolle als Schiedsrichter*in für die erste Runde aus. Die Auswahl kann auf verschiedene Weise erfolgen, z. B. durch Konsens, nach Alter (älteste*r oder jüngste*r Spieler*in), nach Geburtsdatum (frühester oder spätester Geburtstag im Jahr) usw. Sobald ein*e Schiedsrichter*in ausgewählt wurde, sollte er die Karten gründlich mischen oder diese Aufgabe einer anderen Person übertragen.

Merkmale der verschiedenen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Game of Phones enthält Karten, die für junge Spieler*innen besonders interessant sind. Das schnelle Tempo des Spiels spricht auch ihre Neugierde an.

Erwachsene allgemein

Game of Phones sollte auch für Erwachsene interessant sein, da es Karten enthält, die für sie besonders wichtig sind. Das Spiel ist auch eine sehr soziale Erfahrung.

Berufstätige

Game of Phones ist für Berufstätige relevant, da es Karten enthält, die für sie von besonderer Bedeutung sind. Das Spiel enthält außerdem eine breite Palette unterschiedlicher Gegenstände, die die Spieler*innen finden und über die sie diskutieren können, und kann so angepasst werden, dass es nur wenig Zeit in Anspruch nimmt.

Senior*innen

Game of Phones ist für Senior*innen relevant, da es Karten enthält, die speziell auf sie ausgerichtet sind. Auch hier handelt es sich um ein sehr geselliges Spiel, bei dem man sich unterhalten und in Erinnerungen schwelgen kann.

Andere Aspekte

Das Spiel kann von der Anwesenheit einer Moderationsperson profitieren, der den Spieler*innen Fragen zu den von ihnen entdeckten Gegenständen stellen kann. Diese Fragen können von einfachen Erkundigungen über die gefundenen Gegenstände, wie z. B. "Warum hast du diesen Gegenstand ausgewählt?", bis hin zu ernsteren Fragen, wie z. B. "Wie würdest du über den Gegenstand, den du ausgewählt hast, und die damit verbundenen ethischen und datenschutzrechtlichen Bedenken nachdenken", reichen.

Bürgerschaftliches Engagement durch Datenaktivismus

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Engagement durch Daten.
- **Subelement:** Datenaktivismus.
- **Fähigkeit:** Daten als Basis für Aktivismus und Engagement nutzen.

Lernindikatoren

Datenaktivismus ist ein recht neues Konzept, das noch nicht in den Mainstream-Diskussionen angekommen ist. Durch das Spielen von Data Chain sollten die Spieler*innen in der Lage sein, Datenaktivismus als eine Reihe von identifizierbaren Aktionen zu erkennen, die sie ergreifen können, um für ihre Rechte bezüglich ihrer persönlichen Daten einzutreten.

Spielinspiration

- **Spiel:** Magic the Gathering (MtG).
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** MtG Kartenfunktionen.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** MtG Kartenmechanik.

Data Chain

Beschreibung des Spiels

Data Chain ist ein Spiel, das die Spieler*innen über die Existenz von Datenaktivismus informieren soll. Zwei Teams von zwei Spieler*innen stehen sich gegenüber: die Datenaktivist*innen gegen die Datenhändler*innen. Die Karten dieser beiden Teams scheinen unterschiedlich zu sein, aber das ist nur der Geschmack. Die Datenaktivisten stehen für rechtmäßige und ethische Datenpraktiken, während die Datenmakler die ungesetzliche und unethische Seite davon repräsentieren.

Im Spielverlauf kämpft jedes Team um das Spielbrett, indem es strategisch Karten mit verschiedenen Effekten ausspielt. Sobald eine Kette von 6 Karten zwischen zwei Mitspieler*innen gebildet wurde, werden diese zu Sieger*innen erklärt und das Spiel endet. Am Ende jeder Runde werden die Spieler*innen aufgefordert, über eine der Karten auf dem Spielbrett zu sprechen; diese Interaktionen werden belohnt, wenn sie positiv sind (gute Antworten).

Epistemisches Design

Ziel des Spiels

Das erste Team, das eine Kette von 6 Artefaktkarten zwischen zwei Spieler*innen des gleichen Teams bildet.

Spielmechanik

Im Folgenden wird der Ablauf einer Runde beschrieben. Eine Runde besteht aus 4 Zügen und jede*r Spieler*in hat einen Zug pro Runde:

- Ziehen >> Karten ausspielen >> Artefaktkarten aktivieren (einmal pro Runde)
>> Ablegen >> Diskutieren
- Nächste*r Spieler*in

Geschätzte Spieldauer

Zwischen 30 und 45 Minuten. Das Spiel kann länger dauern, wenn sich die Spieler*innen mehr Zeit nehmen, um die Bedeutung der Artefaktkarten zu diskutieren und darüber zu debattieren.

Ethik und Datenschutz

Aus Sicht der Spieler*innen gibt es keine Bedenken bezüglich Ethik und Datenschutz. Da Datenaktivismus im wahrsten Sinne des Wortes Ethik und Privatsphäre fördert, sollte das Bewusstsein der Spieler*innen für dieses Thema während des Spiels deutlich zunehmen.

Soziales Design

Soziale Aspekte

Das Spiel ist für zwei gegnerische Teams konzipiert und kann sehr kompetitiv sein. Kommunikation ist während des Spiels extrem wichtig, vor allem wenn es um die Strategie eines Teams und die Diskussion über die Artefaktkarten geht. Da das Spiel die Spieler*innen dazu anhält, verbal zu kommunizieren, sollten andere Arten des Austauschs ganz natürlich ablaufen.

Anzahl der Spieler*innen

Es werden 4 Spieler*innen benötigt, um das Spiel zu spielen, es ist nicht möglich, das Spiel mit mehr oder weniger Spieler*innen zu spielen.

Rollen

Die Spieler*innen nehmen die "Rollen" von Datenaktivist*innen und Datenhändler*innen ein, was zwar keinen signifikanten Einfluss auf das Spielgeschehen hat, aber einen epistemologischen Einfluss haben kann. Ein*e Moderator*in mit soliden Kenntnissen in Datenkompetenz wäre sehr hilfreich, da es für die Spieler*innen, wenn sie alle Anfänger*innen sind, schwierig sein könnte, zu wissen, ob die Erklärungen und Beispiele, die sie geben, richtig sind.

Regeln

1. Ziehen

Jeder Zug beginnt damit, dass man eine Karte vom Nachziehstapel zieht, unabhängig davon, wie viele Karten man auf der Hand hat.

2. Karten ausspielen

Es gibt zwei Arten von Karten: Aktionskarten und Artefaktkarten. Es gibt zwei Arten von Artefaktkarten: Artefaktkarten für Datenaktivist*innen und Artefaktkarten für Datenhändler*innen. Jede Art von Artefaktkarte kann nur von dem entsprechenden Team gespielt werden. In jedem Zug kann ein*e Spieler*in bis zu zwei Karten ausspielen, von denen eine Artefaktkarte des entsprechenden Teams ist. Er kann nicht zwei Artefaktkarten in einem einzigen Zug ausspielen.

Die Effekte von Aktionskarten treten in dem Moment in Kraft, in dem sie gespielt werden, Artefaktkarten funktionieren anders (siehe nächster Abschnitt).

3. Artefaktkarte aktivieren

Einmal pro Runde kann jedes Team eine der Artefaktkarten aktivieren, die es auf dem Spielbrett platziert hat. Durch das Aktivieren einer Artefaktkarte werden ihre Effekte ausgelöst. Da Artefaktkarten nur einmal pro Runde aktiviert werden können, sollten sich die Spieler*innen desselben Teams absprechen, wann und welches Artefakt sie aktivieren sollten, um sich einen strategischen Vorteil zu verschaffen.

4. Ablegen

Die Spieler dürfen nicht mehr als 5 Karten besitzen. Wenn sie am Ende ihres Zuges mehr als 5 Karten auf der Hand haben, müssen sie so viele Karten abwerfen, dass sie wieder 5 Karten auf der Hand haben.

5. Diskussion

Am Ende jeder Runde, wenn 2 oder mehr Artefaktkarten auf dem Tisch liegen, zeigt jedes Team auf eine davon, bespricht ihre Bedeutung und nennt mindestens ein Beispiel. Artefaktkarten, die bereits auf diese Weise erklärt wurden, können nicht erneut ausgewählt werden. Wenn alle mit dem erklärenden Team einverstanden sind, dürfen die Spieler*innen dieses Teams eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

6. Gewinnen des Spiels

Wenn am Ende einer Runde (nicht eines Zuges) ein Team 6 Artefaktkarten auf dem Tisch liegen hat und eine Kette zwischen den dazugehörigen Spieler*innen gebildet hat, gewinnt es das Spiel.

Spielmaterialien

Aktionskarten

Aktionskarten sind an ihrem dunklen Hintergrund und den pfeilförmigen Symbolen oben auf der Karte zu erkennen. Da die Spieler*innen bis zu zwei Karten pro Zug ausspielen können, ist es möglich, zwei Aktionskarten auszuspielen, wenn es sich bei einer der Karten nicht um eine Artefaktkarte handelt. Die Auswirkungen aller Aktionskarten treten in dem Moment ein, in dem sie gespielt werden. Einige Aktionskarten können auch außerhalb des Zuges von Spieler*innen gespielt werden und zählen nicht für die Begrenzung auf zwei Karten pro Zug.



Artefaktkarten

Es gibt zehn Artefaktkarten pro Team. Das erste Team, das 6 dieser Karten in einer Kette auf den Tisch legen kann, gewinnt das Spiel. Es gibt zwei Arten von Artefaktkarten: Sie sind an der Farbe des Hintergrunds und den Symbolen oben auf den Karten zu erkennen. Die Artefaktkarten der Datenhändler*innen haben einen dunkleren Hintergrund, dunklere und andere Symbole oben auf den Karten. Die Artefaktkarten der Datenaktivist*innen sind heller.

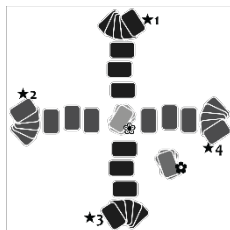


Glossar

Die Spieler*innen können zu Beginn oder am Ende des Spiels im Glossar nachschlagen. Sie können es auch während des Spiels konsultieren, aber nicht während der Diskussion über eine der Artefaktkarten. Sie können es jedoch im Nachhinein konsultieren, um zu überprüfen, ob ihre Antwort richtig war oder nicht. Das Glossar enthält eine Definition aller 20 Artefaktkarten.

Körperliche Anforderungen

Da die Spieler*innen desselben Teams versuchen, eine Kette von Artefaktkarten untereinander zu bilden, könnte es für die anderen Spieler*innen schwierig sein, die Karten zu lesen, die nicht vor ihnen liegen. Während des Spiels ist mit vielen Kartenmanipulationen zu rechnen, die ein mehrmaliges Ausstrecken der Arme erfordern würden. Die Spieler*innen sollten sich gegenseitig helfen, damit jeder, unabhängig von



seinem Team, die Auswirkungen der verschiedenen Karten erkennen kann, ohne aufstehen und um den Tisch herumgehen zu müssen.

Anpassungen

Die Spieler*innen können sich entscheiden, nach der "Chaos-Regel" zu spielen. Die "Chaos-Regel" bedeutet, das Spiel schneller und weniger strategisch zu spielen: Spieler*innen, die diese Regel anwenden, spielen die Karte, die sie zu Beginn ihres Zuges ziehen, sofort aus. Handelt es sich dabei um eine Artefaktkarte des gegnerischen Teams, wird sie abgeworfen. Danach wird der Zug normal fortgesetzt. Am Ende des Zuges können Spieler*innen, die weniger als zwei Karten auf der Hand haben, mit der "Chaos-Regel" so viele Karten nachziehen, dass sie wieder bis zu zwei Karten haben. Ein Glossar mit allen Begriffen, die auf den Artefaktkarten genannt werden, ist verfügbar. Es kann vor dem Spiel benutzt werden, um mehr über den Vorteil der Karten und den Datenaktivismus im Allgemeinen zu erfahren. Es kann auch während des Spiels benutzt werden, um zu sehen, ob die Erklärung einer Artefaktkarte, die sie vorgelegt haben, richtig ist oder nicht.

Für Berufstätige: "Data Chain" ist eine gute Wahl, wenn Sie mehr über Datenaktivismus und Datenhandel erfahren möchten. Gründe, dieses Spiel in einem beruflichen Kontext zu spielen: (1) Da das Spiel zwei gegnerische Teams mit gegensätzlichen Interessen verwendet, ermöglicht es den Spieler*innen, beide Seiten zu verstehen. (2) Wenn die Spieler*innen mit einigen der Begriffe auf den Karten nicht vertraut sind, hilft ihnen ein Glossar beim Lernen. (3) Dieses Spiel kann als Ausgangspunkt dienen, wenn Ihre Kolleg*innen oder Angestellten mehr über die in Europa durch die Allgemeine Datenschutzverordnung (GDPR) durchgesetzten Vorschriften erfahren möchten.

Vor dem Spiel

Bevor das Spiel beginnt, müssen alle Karten zu einem einzigen Nachziehstapel gemischt werden. Der Stapel sollte aus insgesamt 52 Karten bestehen. Da das Spiel aus zwei Teams mit je zwei Spieler*innen besteht, sollten sich die Teilnehmer*innen vorher entscheiden, welches Team sie bilden möchten. Für den Spielverlauf spielt es keine Rolle, ob die Spieler*innen zum Team der Datenaktivist*innen oder zum Team der Datenhändler*innen gehören.

Merkmale der Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel ist für junge Erwachsene sehr relevant. Mit der rasant zunehmenden Entwicklung der KI-Technologie war die automatische Verarbeitung von Daten noch nie so verbreitet. Für junge Erwachsene ist es wichtig, dass sie wissen, dass es Gesetze gibt, dass sie Rechte haben und dass sie in der Lage sind, gegebenenfalls Maßnahmen zu ergreifen.

Erwachsene allgemein

Das Spiel ist auch für Erwachsene geeignet und sollte auch von ihnen gespielt werden. Vor allem Eltern sollten sich über die Existenz von Datenaktivismus und die verschiedenen Vorschriften zur Nutzung persönlicher Daten in ihrem jeweiligen Land bewusst sein.

Berufstätige

Das Spiel ist für Berufstätige relevant. Unabhängig davon, auf welcher Seite jemand steht, wenn es um Datenaktivismus geht, ist es wichtig, sich über die verschiedenen Vorschriften und die möglichen Folgen unrechtmäßiger Datenpraktiken bewusst zu sein. Da Daten in allen Berufsfeldern zu einem wichtigen Bestandteil geworden sind, sollten alle Berufstätigen auf die eine oder andere Weise in das Thema einbezogen werden. Manager*innen und Berufstätige, die mit Daten umgehen, sollten besonders besorgt sein.

Senior*innen

Das Spiel kann auch von Senior*innen gespielt werden. Um zu vermeiden, dass sie Opfer unrechtmäßiger Datenpraktiken werden, sollten Senior*innen wissen, welche Maßnahmen in Bezug auf ihre persönlichen Daten ergriffen werden können.

Andere Aspekte

Da es sich um verschiedene Karteneffekte handelt, ist es für eine*n Spielleiter*in wichtig zu wissen, wie sie miteinander interagieren können (in der Anleitung gibt es eine spezielle Grafik zu diesem Thema). Die Spielleiter*innen sollten auch auf die verschiedenen Phasen des Spiels achten. Um das Spiel ausgewogen zu halten, darf nur eine Artefaktkarte pro Runde gespielt werden, und es darf nur eine Artefaktkarte pro Runde aktiviert werden. Wenn die Spieler*innen dies nicht im Auge behalten, ist es wichtig, dass die Spielleiter*innen dies tun. Schließlich ergibt sich die pädagogische Wirkung des Spiels aus den Diskussionen, die die Spieler*innen am Ende jeder Runde führen können. Wenn die Spieler*innen Probleme haben, eine Diskussion zu beginnen, sollten sie dazu ermutigt werden. Diese Ermutigung sollte an die Profile der Spieler*innen angepasst werden.

Den Wert von Daten unterfüttern

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Daten verstehen.
- **Subelement:** Kritisches Denken.
- **Fähigkeit:** Den Wert von Daten nachvollziehen können.

Lernindikatoren

Am Ende des Spiels sollten die Spieler*innen in der Lage sein zu verstehen, dass Daten wertvoll sind. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass sie aus freien Stücken eine Menge persönlicher Daten erstellen und manchmal auch zur Verfügung stellen. Sie sollten verstehen, dass persönliche Daten, die sie auf diese Weise erzeugen, von den Institutionen und Unternehmen, die sie nutzen, gesammelt und als sehr wertvoll angesehen werden.

Spielinspiration

- **Spiele:** Coup.
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Bluffen.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Arten von Machttakteur*innen und besondere Fähigkeiten.

Data Takeover

Beschreibung des Spiels

In Data Takeover übernehmen die Spieler*innen die Rolle des CEO eines großen Technologieunternehmens, das versucht, so viel Gewinn wie möglich für die eigenen Aktionär*innen zu machen. Die Gewinne werden in Form von Token (Real Coins) erzielt, die unter anderem durch die Umwandlung einer anderen Art von Token (Daten-Nuggets) gewonnen werden. Real Coins können auf verschiedene Weise investiert werden, um die anderen Spieler*innen auszuschalten.

Mächtige Akteur*innen und das, was die Spieler*innen mit ihnen machen, sind der Schlüsselaspekt des Spiels. Jede*r mächtige*r Akteur*in hat eine besondere Fähigkeit, die von anderen Spieler*innen strategisch eingesetzt werden kann, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Jede*r Spieler*in hat zwei Mächtige-Karten, und die Spieler*innen wissen nicht, welche Macht-Karten sie auf der Hand haben, außer ihrer eigenen. Sie können sich entscheiden, zu bluffen und die besonderen Fähigkeiten von mächtigen Akteur*innen zu nutzen, die sie derzeit nicht besitzen, was herausgefordert werden kann.

Epistemisches Design

Ziel des Spiels

Sei die einzige Person mit mächtigen Schauspielkarten auf der Hand.

Spielmechanik

Der Spielablauf des Spiels ist einfach. Der Clue liegt in den Fähigkeiten, den Zähler*innen und den von den Spieler*innen gewählten Herausforderungen. All dies wird im nächsten Abschnitt erklärt.

- Eine Fähigkeit nutzen >> Von anderen Spieler*innen gekontert werden (oder auch nicht) >> Herausgefordert werden (oder nicht) >> Nächste*r Spieler*in.

Regeln

1. Fähigkeiten

In jeder Runde wählen die Spieler*innen eine Fähigkeit und sagen laut, welche Fähigkeit sie gewählt haben. Je nach Fähigkeit kann diese gekontert und/oder herausgefordert werden. Insgesamt gibt es 9 Fähigkeiten. 4 Fähigkeiten sind allen Spieler*innen bekannt und können unangefochten gewählt werden. Nur die Fähigkeit "Neue Ortungstechnologie" kann abgelehnt werden.

- **Datenextraktion**

Ein*e Spieler*in kann mit Datenextraktion 1 Daten-Nugget abbauen. Datenextraktion kann nicht gekontert werden und ist eine sichere Aktion.

- **Neue Ortungstechnologie**

Ein*e Spieler*in kann die Neue Ortungstechnologie einsetzen, um 2 Daten-Nuggets abzubauen. Neue Tracking-Technologie kann von Anwält*innen gekontert werden. Sie ist lohnender als Datenextraktion, aber auch riskanter.

- **Monetarisierung**

Wenn ein*e Spieler*in am Ende seines Zuges 3 Daten-Nuggets besitzt, werden diese automatisch in 1 Real Coin umgewandelt. Monetarisierung zählt nicht als Aktion.

- **Feindliche Übernahme**

Ein*e Spieler*in kann die Feindliche Übernahme zum Preis von 3 Real Coins einsetzen. Spieler*innen, die eine feindliche Übernahme starten, zielen auf eine*n andere*n Spieler*in: Diese*r Spieler*in verliert eine mächtige Schauspielkarte eigener Wahl. Wenn ein*e Spieler*in zu Beginn seines Zuges 5 oder mehr Real Coins besitzt, ist er gezwungen, eine feindliche Übernahme zu starten. Die folgenden Fähigkeiten sind exklusiv für mächtige Akteur*innen:

- ***Cyber Attacke***

Hacker*innen nutzen den Cyberangriff; mit dieser Fähigkeit können Spieler*innen 1 Real Coin bezahlen, um einen Cyberangriff auszulösen und eine Person zu wählen, die eine*n mächtigen Akteur*in verliert. Wenn der Cyber-Angriff blockiert wird, können Spieler*innen die Kosten von 1 Real Coin nicht zurückerhalten.

- ***Umleiten***

Influencer benutzen Divert; diese Fähigkeit erlaubt es den Spielern, 1 Daten-Nugget von jeder Person im Spiel zu nehmen.

- ***Aufspüren/Entlarven***

Journalist*innen haben die Möglichkeit, aufzuspüren/entlarven; das bedeutet, dass die Spieler*innen eine*n andere*n Spieler*in auswählen können, um eine der Karten von dieser Person aufzudecken. Als betroffene*r Spieler*in kann man dann entweder entscheiden, ob man die Karte überlässt oder man kann die andere Person dazu zwingen, sie abzulegen und eine neue Karte zu ziehen.

- ***Rechtsstreit***

Wenn Anwalt*innen als Aktion "Prozessieren" verwenden, können sie eine Person wählen, der sie während ihres Zuges 1 Real Coin abnehmen.

- ***Kampagne***

PR-Berater*innen setzen ihre Fähigkeit zur Kampagne ein, d.h. der Wert der Anteile einer Person steigt und er erhält 1 Real Coin.

2. Zähler*innen

Wenn ein*e Spieler*in eine Fähigkeit deklariert hat und diese Fähigkeit gekontert werden kann, können die anderen Spieler*innen entscheiden, dies zu tun. Influencer*innen können "Umleiten" kontern, PR-Berater*innen können "Kampagne" kontern, Journalist*innen können "Cyberangriff" kontern und Anwalt*innen können "Neue Tracking-Technologie" kontern.

3. Herausforderung

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels, wenn eine Fähigkeit oder eine Gegenfähigkeit eingesetzt wird, kann jede*r Spieler*in beschließen, eine andere Person, die eine Fähigkeit einsetzt, herauszufordern und diese aufzufordern, zu beweisen, dass sie die mächtige Schauspielkarte besitzt, die in der Lage ist, die Fähigkeit oder Gegenfähigkeit einzusetzen, die er zu nutzen versucht. Wenn die herausgeforderte Person ihre Identität beweisen kann, indem sie die entsprechende mächtige Schauspielkarte aufdeckt, muss man als herausfordernde Person eine der

eigene mächtige Schauspielkarten abwerfen. Kann die herausgeforderte Person ihre Identität nicht beweisen, muss sie eine ihrer mächtigen Schauspielkarten abwerfen.

4. Verlieren und Gewinnen des Spiels

Wenn ein*e Spieler*in keine mächtigen Schauspielkarten mehr hat, hat diese*r das Spiel verloren. Wenn nur noch ein*e Spieler*in mit mindestens einer mächtigen Schauspielkarte übrig ist, hat diese*r das Spiel gewonnen.

Geschätzte Spieldauer

Je nachdem, wie die Spieler*innen das Spiel angehen und wie viele Spieler*innen mitspielen, kann es sehr kurz (15 Minuten) oder ziemlich lang (45 Minuten) sein.

Ethik und Datenschutz

Aus Sicht der Spieler*innen gibt es keine Bedenken hinsichtlich Ethik und Datenschutz.

Soziales Design

Soziale Aspekte

Data Takeover ist sowohl ein Lernspiel zum Thema Datenkompetenz als auch ein soziales Experiment. Die Interaktionen der Spieler*innen, ihre Wahrnehmung, ihre Fähigkeit zu bluffen und zu überreden sind absolut zentral für das Spiel. Die Spieler*innen stehen sich gegenüber und das Spiel kann sehr kompetitiv werden.

Anzahl der Spieler*innen

Das Spiel erfordert mindestens 3 Spieler*innen und kann mit maximal 5 Spieler*innen gespielt werden.

Rollen

Abgesehen von den "Rollen", die die Spieler*innen während des Spiels durch ihre mächtigen Schauspielkarten einnehmen oder nicht, gibt es keine besonderen Rollen, die die Spieler*innen übernehmen sollten. Die Spielleiter*innen können dabei helfen, das Spiel zu lenken, wenn die Spieler*innen noch nie ein ähnliches Spiel gespielt haben, aber ansonsten sollten die Spieler*innen ziemlich unabhängig sein.

Körperliche Anforderungen

Es gibt keine besonderen körperlichen Voraussetzungen, um das Spiel zu spielen. Es ist nur notwendig, zu Beginn des Spiels mächtige Schauspielkarten zu ziehen. Die Spielsteine sind recht klein und erfordern grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit kleinen Gegenständen, aber sie sollten für alle Spieler*innen in Reichweite sein, um sie zu erhalten oder abzulegen.

Set Design

Spielmaterialien

Mächtige Schauspielkarten

Es gibt 5 verschiedene Arten von Machtkarten: Hacker*innen, Journalist*innen, Influencer*innen, Anwalt*innen und PR-Berater*innen. Zu Beginn des Spiels ziehen die Spieler*innen 2 Karten von einem Macht-Kartenstapel, der aus insgesamt 15 Mächtigen-Karten besteht (3 von jedem).



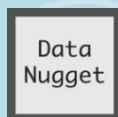
Hacker

Cyber Attack
Pay 1 RealCoin to release
a cyber attack and
choose a player to lose
a powerful actor

Photo: Shutterstock

Tokens: Daten-Nuggets und Real Coins

Daten-Nuggets und Real Coins sind die beiden Währungen des Spiels. Sobald ein*e Spieler*in 3 Data Nuggets besitzt, werden sie automatisch in eine Real Coin umgewandelt. Daten-Nuggets können nicht anderweitig ausgegeben werden, während Real Coins verwendet werden können, um die mächtigen Schauspielkarten der anderen Spieler*innen anzugreifen.



Token Tracker

Alle Spieler*innen haben einen Plättchentracker, auf dem sie die Daten-Nuggets und die echten Münzen, die sie sammeln, aufbewahren müssen. Ein*e Spieler*in kann nicht mehr als 5 echte Münzen auf einmal besitzen: Wenn ein*e Spieler*in zu Beginn des eigenen Zuges 5 echte Münzen besitzt, ist diese Person gezwungen, die Fähigkeit "Feindliche Übernahme" einzusetzen.



Übersichtskarte

Da es für neue Spieler*innen ziemlich überwältigend sein kann, sollten alle Spieler*innen die Zusammenfassungskarte benutzen, wann immer sie es für nötig halten. Die Übersichtskarte fasst alle Fähigkeiten und Gegenfähigkeiten zusammen, die die Spieler*innen während des Spiels einsetzen können. Auf der anderen Seite der Übersichtskarte finden die Spieler*innen einen Überblick über die Spielregeln.



Anpassungen

Die im Spiel verwendeten Begriffe sind recht spezifisch und können für Spieler*innen, die ihre berufliche Laufbahn noch nicht begonnen haben, verwirrend sein. Aus diesem Grund wurde ein Glossar erstellt, um sicherzustellen, dass alle Spieler*innen die im Spiel verwendeten Begriffe verstehen. Es ist wichtig, dass alle Spieler*innen die mächtigen Schauspielkarten und ihre Übersichtskarten richtig lesen können. Da der Text sehr umfangreich ist, gibt es eine Version des Spiels mit größeren Karten für Spieler*innen, die sie brauchen könnten. Die Plättchen und der Plättchentracker haben Formen, die unabhängig von ihrer Größe leicht zu erkennen sein sollten.

Für Berufstätige gibt es mehrere Gründe, dieses Spiel in einem beruflichen Kontext zu spielen: (1) Data Takeover kann Berufstätigen helfen, die Monetarisierung von Daten besser zu verstehen. (2) In diesem Spiel, bei dem jeder für sich selbst spielt, sind die Spieler*innen gezwungen, die besten Strategien zu entwickeln, um als Sieger*innen hervorzugehen. Bluffen und Herausfordern von Bluffs sind wichtige Spielmechanismen. In einer Teambuilding-Situation kann dieses Spiel Ihnen und Ihren Kolleg*innen helfen, einander durch die Art und Weise, wie jeder von ihnen das Spiel spielt, besser zu verstehen.

Vor Spielstart

Vor dem Spiel sollten sich alle Spieler*innen mit den Regeln, den Fähigkeiten und den verschiedenen Währungen vertraut machen. Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn es ein gewisses Tempo hat. Deshalb sollten die Spieler*innen wissen, welche Art von Fähigkeiten sie einsetzen werden, um sich eine gewisse Strategie vorstellen zu können. Sobald alle Spieler*innen zwei Karten vom mächtigen Kartenstapel gezogen haben, der zuvor gemischt werden muss, können sie mit dem Spiel beginnen.

Merkmale der Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel ist für junge Erwachsene geeignet: Es ist eine sehr gute Einführung in die Machtkämpfe, die durch die Datenerhebung entstehen, und in die verschiedenen Akteure, die dabei eine wichtige Rolle spielen, unabhängig von ihrer Seite.

Erwachsene allgemein

Allgemeine Erwachsene werden höchstwahrscheinlich mit all den mächtigen Akteuren vertraut sein, die in diesem Spiel dargestellt werden. Das Spiel wäre eine gute Einführung in das Konzept der Daten als Währung, wenn sie sich dessen noch nicht bewusst sind. In diesem Fall dürften die starken sozialen Aspekte des Spiels dennoch Spaß machen.

Berufstätige

Das Spiel ist für Berufstätige relevant, weil die Monetarisierung von Daten zu einem Schlüsselaspekt jedes erfolgreichen Unternehmens geworden ist. Als soziales Erlebnis ist das Spiel auch eine großartige Möglichkeit, mehr über andere Kolleg*innen durch ihre Art, das Spiel zu spielen, zu erfahren.

Senior*innen

Das Spiel ist für Senior*innen geeignet. Soziale Medien werden in dieser Bevölkerungsgruppe immer beliebter, und sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass die Informationen, die sie teilen, für verschiedene Unternehmen, die davon profitieren wollen, von großem Wert sind.

Andere Aspekte

Die Spielleiter*innen sollten das Spiel schon ein paar Mal gespielt haben, bevor sie eine Spielsitzung mit Data Takeover leiten, oder zumindest mit den Regeln bestens vertraut sein. Das Spiel muss ein gewisses Tempo haben, um wirklich Spaß zu machen, und die Rolle der Spielleitung wäre es, den Spieler*innen, die sich zu sehr auf die Übersichtskarte verlassen, zu helfen.

Entscheidungen mit Hilfe von Daten treffen

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Engagement durch Daten
- **Subelement:** Entscheidungen treffen
- **Fähigkeit:** Verständnis der Zivilklage / Individuelle Möglichkeiten der Datennutzung

Lernindikatoren

Die Spieler*innen sollten sich sicher fühlen, dass sie sich mit Hilfe von Daten engagieren können. Sie sollten besser verstehen, was eine Zivilklage im Zusammenhang mit Daten bedeutet.

Spielinspiration

- **Spiel:** What is your Story (WyS), developed by Coventry University
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** WyS Story Telling
- **Elemente & Materialien reflektiert:** WyS Karten

Where is Data in Your Story?

Beschreibung des Spiels

Where is Data in your Story? ist ein Spiel, das die Diskussion über das Thema Datenkompetenz anregen soll, insbesondere über die Situationen, die im täglichen Leben auftreten können, in denen die Beschäftigung mit Daten wichtig sein könnte. Das Spiel besteht aus vier Kartensätzen, die jeweils eine Kategorie definieren, die die Geschichte der Spieler*innen enthalten sollte. Diese Kategorien sind Datentyp, Aktivität, Ort und Individuum, was bedeutet, dass eine Geschichte ein bestimmtes Individuum an einem bestimmten Ort mit einer bestimmten Aktivität enthalten sollte, wobei ein bestimmter Datentyp verwendet wird, der von menschlich erzeugten Daten bis zu nicht sichtbaren Metadaten reicht. Dies spiegelt wider, wie unser persönliches Engagement durch Daten unser tägliches Leben und das Leben anderer in einer vorgeschlagenen positiven Weise beeinflussen kann.

Epistemisches Design

Ziel des Spiels

Bereichere die Welt mit einer Geschichte und trage zu einer besseren Welt bei.

Spielmechanik

Im Folgenden wird der Ablauf einer Runde in Where is Data in your Story? beschrieben:

- Nimm eine Datentypkarte >> nimm drei Karten >> erfinde eine Geschichte >> erzähle die Geschichte >> ergänze die Geschichte >> entscheide dich für die beste Erzählung.
- Nächste Runde.

Regeln

1. Datentypkarte nehmen

Ein*e zufällige*r Spieler*in nimmt eine Datentypkarte und zeigt sie allen, da sie für die Geschichten aller Spieler in dieser Runde gültig ist.

2. Drei Karten nehmen

Alle Spieler*innen nehmen eine Karte von jedem verbleibenden Stapel, d.h. eine Aktivitäts-, Orts- und Personenkarte.

3. Eine Geschichte erfinden

Die Spieler*innen haben nun 2 Minuten Zeit, sich eine mögliche Geschichte auszudenken, die die vier gegebenen Fakten zu Datentyp, Aktivität, Ort und Person enthält. Ein*e zufällige*r Spieler*in beobachtet die Zeit.

4. Die Geschichte ergänzen

Sobald die 2 Minuten um sind, erzählen die Spieler*innen abwechselnd ihre Geschichte und decken dabei ihre Karten auf. Wenn der*die Erzähler*in zustimmt, können die anderen die Geschichte ergänzen, Fragen stellen und so den kreativen Prozess unterstützen.

5. Sich für die beste Geschichte entscheiden

Schließlich entscheiden die Spieler*innen, welche Geschichte ihnen am besten gefallen hat. Ein*e zufällige*r Spieler*in notiert das Ergebnis in jeder Runde.

Geschätzte Spieldauer

Ungefähr 20 bis 45 Minuten, je nach Anzahl der Spieler*innen.

Ethik und Datenschutz

Es gibt keine Bedenken hinsichtlich Ethik und Datenschutz.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Where is Data in your Story? soll Diskussionen über Themen der Datenkompetenz anregen und den sozialen Aspekt der Beschäftigung mit Daten im Denken der Spieler*innen fördern.

Anzahl der Spieler*innen

Where is Data in your Story? wurde für 5 bis 8 Spieler*innen entwickelt.

Rollen

In Where is Data in your Story? gibt es keine festgelegten Rollen, außer der der Spieler*innen. Die Spieler*innen sind selbst dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen. Zufällige Spieler*innen werden die Zeit beobachten und die Ergebnisse notieren.

Körperliche Anforderungen

Die Spieler*innen müssen in der Lage sein, Karten zu ziehen und das darauf abgebildete Bild zu sehen.

Anpassungen

Das Spiel muss nicht unbedingt im Wettbewerb gespielt werden, es geht auch ohne zu entscheiden, welche Geschichte die beste ist.

Die Versionen für verschiedene Zielgruppen (junge, allgemeine, berufstätige und ältere Erwachsene) enthalten zusätzliche Karten.

Vor dem Spiel

Vor dem Spiel setzen sich die Spieler*innen an einen Tisch und mischen die Karten Datentyp, Tätigkeit, Ort und Person zu getrennten Stapeln. Die vier Stapel werden mit den Karten nach unten in die Mitte des Tisches gelegt. Ein*e zufällig ausgewählte*r Spieler*in sollte den Timer eines Mobiltelefons vorbereiten und einen Stift und ein Blatt Papier bereithalten, wenn das Spiel als Wettbewerb gespielt wird.

Merkmale der Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel ist für junge Erwachsene relevant, da es ihre Kreativität und ihr Denken über eine bessere Welt fördert.

Erwachsene allgemein

Das Spiel ist für allgemeine Erwachsene relevant, da es sie an ihren Willen erinnert, sich für eine bessere Welt zu engagieren.

Berufstätige

Das Spiel ist für Berufstätige relevant, da es in relativ kurzer Zeit gespielt werden kann. Der kreative Charakter des Spiels kann als willkommener Schalter für die Gehirnhälften dienen, was die geistige Gesundheit fördern kann.

Senior*innen

Das Spiel ist für Senior*innen geeignet, da es leicht zu spielen und zu verstehen ist. Es kann Senior*innen helfen, ihre Datenkompetenz auf sehr einfache Weise zu entwickeln, indem sie ihre eigene Vorstellungskraft nutzen und sich von anderen Spieler*innen helfen lassen.

Set Design

Spielmaterialien

Datentypenkarten

In jeder Runde ist eine Datentypkarte für alle Spieler*innen gültig. Es gibt vier Datentyp-Karten, die von Menschen erzeugte Daten (Personensymbol), von Menschen und Maschinen erzeugte Daten (Handy mit Handsymbol), sichtbare Metadaten (Diagramm auf dem Bildschirm) und nicht sichtbare Metadaten (durchgestrichenes Augensymbol) symbolisieren.



Aktivitätskarten

Die Spieler*innen ziehen pro Runde eine Aktivitätskarte und kombinieren sie mit einer Orts- und einer Personenkarte, um aus diesen Karten eine Geschichte zu erfinden, die zusätzlich die Anforderungen der Datentypkarte erfüllt.



Ortskarten

Die Spieler*innen ziehen pro Runde eine Ortskarte und kombinieren diese mit einer Tätigkeits- und einer Personenkarte, um aus diesen Karten eine Geschichte zu erfinden, die zusätzlich die Anforderungen der Datentypkarte erfüllt.



Personenkarten

Die Spieler*innen ziehen pro Runde eine Personenkarte und kombinieren sie mit einer Aktivitäts- und einer Ortskarte, um aus diesen Karten eine Geschichte zu erfinden, die zusätzlich die Anforderungen der Datentypkarte erfüllt.



Timer, Stift and Papier

Nicht im Paket enthalten, aber erforderlich, um die Zeit zu messen und die Ergebnisse zu notieren.

Andere Aspekte

Dieses Spiel nutzt die Kreativität und Fantasie der Spieler*innen, um eine unterhaltsame Lernerfahrung zu schaffen. Der Wettbewerb zwischen den Spieler*innen kann gefördert werden, da dies zu besonders lustigen und humorvollen Geschichten führen kann, ist aber nicht zwingend erforderlich. Dies kann je nach dem Charakter der Spieler*innen entschieden werden.

Den Spieler*innen soll größtmögliche Freiheit bei der Interpretation ihrer Karten und in Bezug auf die Datentypkarte gegeben werden. Diskussionen über die Geschichten sollten ebenfalls unterstützt werden, da dies zum Spielspaß beiträgt, das Spiel noch geselliger macht und seinen erzieherischen Charakter verstärkt.

Verstehen – Daten entstehen überall

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Daten verstehen.
- **Subelement:** Bewusstsein.
- **Fähigkeit:** über die Existenz von Daten Bescheid wissen.

Lernindikatoren

Das Spiel motiviert die Spieler*innen, ihr Vorwissen zu aktivieren und spielerisch zu erweitern. Die Spieler*innen sollten in der Lage sein, ihr Wissen über die Aspekte der Datenkompetenz, die auf den Spielkarten beschrieben sind, zu zeigen. Sie sollten in der Lage sein, sowohl die positiven als auch die negativen Aspekte dieser Punkte zu verstehen und zu wissen, wie sie sich besser vor den Gefahren schützen können, wenn sie ihre Daten weitergeben oder anderen den Zugang zu ihnen ermöglichen.

Spielinspiration

- **Spiel:** Leiterspiel.
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Leiterspiel-Brett.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Leiterspiel-Brett Layout.

Wifi and Data!

Beschreibung des Spiels

Wifi and Data! ist ein Spiel, das das Wissen rund um das Thema Datenkompetenz und die verschiedenen Aspekte, die Daten im täglichen Leben haben, aktivieren und erweitern soll. Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, auf dem sich die Spieler*innen bewegen, und drei Kartensätzen, die Fragen und Aufgaben zu Konzepten der Datenkompetenz enthalten. Eine Karte fordert die Spieler*innen beispielsweise auf, in den Telefoneinstellungen zu überprüfen, welche Rechte einer Anwendung eingeräumt werden, und zu überlegen, ob diese wirklich den Rechten entsprechen, die der Benutzer*innen zulassen möchte. Eine andere Karte fragt, was Cookies sind. Der Spieler*innen wird mit dem Vorrücken auf dem Spielbrett belohnt, wenn die Aufgabe oder Frage gelöst wird. Bei einem negativen Ergebnis wird diese Person gehemmt oder zurückgeworfen. Dies zeigt, wie das Verständnis und das Bewusstsein für Daten uns im Leben voranbringen kann.

Epistemisches Design

Ziel des Spiels

Überquere als erstes das Spielbrett und erreiche die Endposition.

Spielmechanik

Im Folgenden wird der Ablauf einer Runde in Wifi and Data! Beschrieben:

- Würfelwurf >> Bewegung >> Aktionsphase
- Nächste*r Spieler*in

Regeln

1. Bewegungsphase

Die erste Person würfelt mit 1 x 6-seitigen Würfeln (1d6) und bewegt den Spielstein um die auf dem Würfel angegebene Anzahl von Plätzen.

2. Aktionsphase

Wenn ein:e Spieler*in auf einer Position landet, auf der ein Symbol abgebildet ist, nimmt diese*r eine Karte vom Stapel, die dem Symbol entspricht (eine Glühbirne, ein Mobilgerät oder eine Lupe) und die Person zur Linken soll die Frage oder Aufgabe laut vorlesen. Wenn die Antwort richtig ist, behält man die neue Position, andernfalls stellt man seine Figur auf die vorherige Position zurück. Landet ein:e Spieler*in auf einem Feld, das mit einem Wifi-Symbol oder dem oberen Ende eines Kabels markiert ist, klettert diese*r so viele Reihen nach oben, wie es die Wifi-Abdeckung vorgibt, bzw. rutscht bis zum unteren Ende des Kabels hinunter. Nur wenn die Frage oder Aufgabe, die dort auf wartet, richtig beantwortet wird, behält diese*r die neue Position (Wifi-Symbol) oder kehrt zur Position am oberen Ende des Kabels zurück.

3. Nächste*r Spieler*in

Sobald die Aktionsphase abgeschlossen ist, beginnt die Sequenz erneut, beginnend mit der Zugphase der nächsten Person links.

4. Gewinnen des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer als erstes die durch ein Flaggensymbol gekennzeichnete Endposition erreicht.

Geschätzte Spieldauer

30 Minuten bis 1 Stunde, je nach Anzahl der Spielenden und deren Würfelglück.

Ethik und Datenschutz

Aus der Spieler*innenperspektive gibt es keine Bedenken bezüglich Ethik und Datenschutz. Viele der Spielkarten knüpfen jedoch an Vorwissen an und bieten

Informationen über den Schutz und die Nutzung persönlicher Daten in sozialen Medien, auf mobilen Geräten, Computern usw. Dies verdeutlicht die Gefahren in der heutigen Gesellschaft und hilft den Spieler*innen, ihre Privatsphäre zu wahren und ihre Daten zu schützen, wenn sie gefährdet sind. Auf diese Weise ist das Spiel in der Lage, Gespräche über die im Spiel enthaltenen Themen anzustoßen und somit das Bewusstsein für Themen zu schärfen, die sonst vielleicht nicht diskutiert werden.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Wifi and Data! verwendet Karten, die sich mit Themen rund um die Datenkompetenz befassen und die Diskussionen zwischen Spieler*innen und Betreuer*innen anregen sollen. Diese Diskussionen sollten gefördert werden.

Anzahl der Spieler*innen

Wifi and Data! wurde für 2 bis 4 Spieler*innen entwickelt.

Rollen

In Wifi and Data! gibt es keine festgelegten Rollen, außer der der Spieler*innen. Die Spieler*innen sind selbst für die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

Körperliche Anforderungen

Die Spieler*innen müssen in der Lage sein, zu würfeln, die Figur zu bewegen, Karten zu ziehen und die darauf geschriebenen Informationen zu lesen. Je nachdem, wie das Spielbrett zwischen den Spieler*innen positioniert wird, kann ein gewisses Maß an Stehen und Ausstrecken über das Brett erforderlich sein.

Anpassungen

Das Spiel kann durch Abänderung der Anleitung vereinfacht werden:

- Wenn die Spieler*innen auf dem oberen Ende eines Seils landen, rutschen sie nach unten und bleiben dort bis zu ihrem nächsten Zug, ohne eine Frage zu beantworten.
- Die Spieler*innen müssen keine Frage zu der Position beantworten, die sie erreichen, indem sie die Reihen mit einem Wifi-Symbol erklimmen.

Die Anpassung für Senior*innen umfasst größere Karten und angepasste Anweisungen (nur eine richtige Antwort erforderlich, wenn es mehr als eine Option gibt, und etwas zusätzliche Zeit für richtige Antworten). Die Anpassung für allgemeine Erwachsene umfasst zusätzliche Karten mit neuen Fragen. Die Anpassung für Berufstätige enthält einen zusätzlichen Absatz in der Anleitung, der vorschlägt, das Spiel während der Arbeitszeit zu spielen.

Spielmaterialien

Das Spielbrett

Das Spielbrett hat einen Start- und einen Zielpunkt in den gegenüberliegenden Ecken eines Schachbretts mit 36 Feldern. Einige Felder enthalten ein "Karten"-Symbol, das einer Glühbirne, einem Handy oder einer Lupe ähnelt. Wenn ein:e Spieler*in darauf landet, muss diese*r eine Karte aufnehmen und die Frage beantworten oder die Aufgabe lösen, die darauf steht. Andere Plättchen enthalten ein Wi-Fi- oder ein Kabel-Symbol. Wenn ein:e Spieler*in darauf landet, springt diese*r einige Reihen nach oben (Wi-Fi) oder rutscht nach unten zum Ende des Kabelsymbols, wo ein Kartensymbol wartet.



Spielfiguren

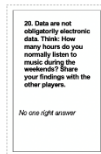
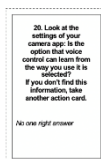
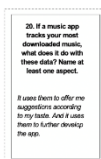
Vier gewöhnliche Spielfiguren in verschiedenen Farben, die als Avatare fungieren, eine für jede:n Spieler*in, die er auf dem Spielbrett bewegen kann.

Würfel

Der Würfelwurf bestimmt wie viele Felder weit die Spieler*innen ihre Spielfigur bewegen dürfen.

Wissenskarten

Wenn ein:e Spieler*in auf einem "Glühbirnen"-Plättchen landet, zieht diese*r eine Wissenskarte und wählt die Frage aus, die auf ihr steht.



Aktionskarten

Wenn ein:e Spieler*in auf einem "mobilen" Plättchen landet, zieht diese*r eine Aktionskarte und löst die Aufgabe, die darauf steht.

Situationskarten

Wenn ein:e Spieler*in der auf einem "Lupe"-Plättchen landet, zieht diese*r eine Situationskarte und beantwortet die Frage, die darauf steht.

Vor dem Spiel

Vor dem Spiel sollten die Spieler*innen die Wissens-, Aktions- und Ereigniskarten mit der Bildseite nach unten in getrennte Stapel neben dem Spielbrett mischen. Die Spieler*innen einigen sich darauf, wie lange sie schon ein mobiles Gerät besitzen, wobei der Spieler*innen mit dem ältesten Gerät den ersten Zug macht. Alle Spielfiguren werden auf das Startplättchen des Spielplans gestellt.

Merkmale der verschiedenen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel ist für junge Erwachsene relevant, da es ihren Wettbewerbsgeist anspricht. Es enthält außerdem Informationen, die für das Leben eines jungen Erwachsenen sehr wichtig sind.

Erwachsene allgemein

Das Spiel ist für allgemeine Erwachsene relevant, da es Informationen enthält, die einer Person, die technologisch nicht so bewandert ist oder die dazu neigt, bestimmte Aspekte der Datenkompetenz zu ignorieren, weil sie unbequem sind, unbekannt sein könnten.

Berufstätige

Das Spiel ist für Berufstätige relevant, da es während der Arbeitszeit gespielt werden kann. Auch hier enthält das Spiel Informationen, die Berufstätigen, die technologisch nicht so bewandert sind oder der dazu neigen, bestimmte Aspekte der Datenkompetenz zu ignorieren, weil sie unpraktisch sind, wahrscheinlich unbekannt sind.

Senior*innen

Das Spiel ist für Senior*innen relevant, da es leicht zu spielen und zu verstehen ist und die Spielmechanik auf einem traditionellen Brettspiel basiert, das sie vielleicht kennen (Snakes and Ladders). Wichtig ist, dass das Spiel Informationen enthält, die für Menschen in einem höheren Alter, die wahrscheinlich nicht so technologisch bewandert sind wie junge Erwachsene, neu sein können.

Andere Aspekte

Dieses Spiel nutzt den natürlichen Wettbewerb und die Wissbegierde der Spieler*innen, um eine unterhaltsame und informative Lernerfahrung zu schaffen. Das nötige Glück beim Würfeln erhöht den Spaßcharakter des Spiels. Die Diskussion über die verschiedenen Themen, die auf den Spielkarten beschrieben sind, sollte ebenfalls unterstützt werden. Den Spielleitern wird empfohlen, den Inhalt der Karten vor der Durchführung des Spiels zu prüfen, um sicherzustellen, dass sie diese Informationen mit den Spieler*innen besprechen können, falls Fragen aufkommen.

Relating Digital Activity with Data Creation

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Daten verstehen
- **Subelement:** Wissen
- **Fähigkeit:** Datenquellen, -typen und -formate

Lernindikatoren

In erster Linie sollten die Spieler*innen nach dem Spiel in der Lage sein, den Unterschied zwischen einfachen Datentypen zu verstehen. Sie sollten auch in der Lage sein, den Unterschied zwischen Eingabe und Ausgabe zu verstehen, da dies eine wirksame Strategie für die Paarung der verschiedenen Karten des Spiels ist. Da das Spiel viele Beispiele aus dem täglichen Leben enthält, sollten sie in der Lage sein, die gleichen Konzepte auf ihr eigenes tägliches Leben anzuwenden. Zweitens sollten sich die Spieler*innen der Datenmenge bewusst werden, die sie erzeugen, ohne sich dessen bewusst zu sein, da unsichtbare Metadaten die Folge ihrer Handlungen sind, wenn sie direkt oder indirekt mit verbundenen Geräten interagieren.

Spielinspiration

- **Games:** Memory
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Das Ablegen der Karten auf dem Tisch, das Aufdecken von Karten, um Assoziationen zu bilden, das Gewinnen des Kartenpaars, wenn es übereinstimmt, und die Möglichkeit, danach wieder zu spielen
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Art des visuellen Elements auf den Karten (Symbol)

Data Iceberg

Spielbeschreibung

Data Iceberg ist ein Spiel, das die Spieler*innen über verschiedene Datentypen und deren Erkennung im täglichen Leben aufklären soll. Es zeigt verschiedene Situationen, denen die Spieler*innen begegnet sein könnten, und fordert sie auf, über diese Situationen nachzudenken, um die Art der Daten zu verstehen, die entweder von ihnen selbst oder durch ihre Interaktion mit angeschlossenen Geräten erzeugt wurden. Das Spiel ist im Wesentlichen in zwei Teile gegliedert. Der erste Teil ist ein Ratespiel, bei dem die Spieler*innen Kartenpaare finden und sich die Position der Karten merken müssen, die sie zuvor aufgedeckt haben. Im zweiten Teil müssen sie herausfinden, welche Art von Daten auf den Karten abgebildet sind, und diese auf ihrem Spielbrett platzieren.

Epistemisches Design

Ziel des Spiels

Entdecke so viele Kartenpaare wie möglich und verbinde sie mit der richtigen Art von Daten.

Spielmechanik

- 1 - Eine Karte aufdecken >> Eine zweite Karte aufdecken.
- 2A- Wenn die Karten nicht übereinstimmen, drehe beide Karten wieder um, ohne ihre Position zu verändern >> Nächste*r Spieler*in.
- 2B- Wenn die Karten übereinstimmen, nehmen Sie sie vom Tisch >> Legen Sie das Kartenpaar auf den Spielplan des eigenen Spielers >> Drehen Sie zu 1 zurück zu 1.

Regeln

1. Karten aufdecken

Der*die erste Spieler*in wählt zwei der verdeckt auf dem Tisch liegenden Karten aus und deckt sie auf. Wenn die Karten übereinstimmen (gleiches Symbol, gleiche Zahl, anderer Buchstabe), geht das Spiel in die nächste Phase über, andernfalls werden die Karten verdeckt umgedreht, und die nächste Person ist an der Reihe.

2. Spielkarten Datentyp

Die Spieler*innen, die in ihrem Zug ein Kartenpaar finden, müssen die Art der Daten bestimmen und die Karten an der richtigen Stelle auf ihrem Spielplan ablegen. Anschließend dürfen sie auf dem Lösungsblatt nachsehen, ob sie richtig oder falsch lagen. Richtig oder falsch zu liegen hat keinen Einfluss, solange nicht alle Karten zu Paaren zusammengelegt wurden. Der*die Spieler*in deckt so lange Karten auf, bis er zwei nicht übereinstimmende Karten aufdeckt und damit den Zug beendet.

3. Gewinnen des Spiels

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Nun zählt jede*r Spieler*in, wie viele Kartenpaare er gefunden hat UND wie viele er der richtigen Datenart zuordnen kann. Wer die meisten Paare gefunden hat, die der Datenart, die auf den Karten abgebildet ist, richtig zugeordnet werden konnten, gewinnt das Spiel.

Geschätzte Spieldauer

Das Spiel sollte zwischen 30 und 45 Minuten dauern. Je nach Anpassung kann es auch länger dauern oder kürzer, wenn die Spieler*innen das Spiel schon einmal gespielt haben.

Ethik und Datenschutz

Aus Sicht der Spieler*innen gibt es keine Bedenken hinsichtlich Ethik und Datenschutz. Da das Spiel das Thema der Erstellung unsichtbarer Metadaten einführt, sollte das Bewusstsein der Spieler*innen in Bezug auf Ethik und Privatsphäre, insbesondere in Bezug auf ihre persönlichen Daten, wachsen.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Für das Spiel werden zwischen 2 und 4 Spieler*innen benötigt. Das Spiel kann in Teams oder einzeln gespielt werden. Die zusätzliche "Herausforderungs"-Regel beinhaltet starke Interaktionen zum Thema Datenkompetenz und bietet gleichzeitig einen erheblichen Vorteil im Spielverlauf. Da es ziemlich schwierig ist, eine Art von Daten anhand eines kurzen Beispiels zu kategorisieren, sollten sich Gespräche ergeben, um genau über dieses Thema zu diskutieren.

Anzahl der Spieler*innen

2-4 Spieler*innen.

Rollen

Die Anwesenheit einer Spielleitung kann von Vorteil sein, ist aber nicht erforderlich, damit das Spiel verstanden und richtig gespielt werden kann. Da die Regeln einfach und leicht zu verstehen sind, könnte die Rolle der Spielleitung, wenn diese ein:e Datenexpert*in ist, darin bestehen, die Diskussionen über die verschiedenen Datentypen anhand der Beispiele auf den Karten zu erleichtern.

Körperliche Anforderungen

Es gibt keine besonderen physischen Anforderungen, um das Spiel zu spielen. Das Spielbrett sollte in A3 gedruckt werden, damit es groß genug ist, um gut gelesen zu werden.

Anpassungen

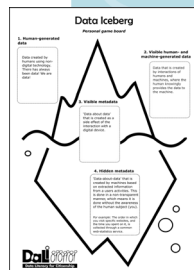
Die "Herausforderungsregel" und ein zusätzlicher Kartensatz wurden als Anpassungen des Spiels bereitgestellt. Mit der "Herausforderungsregel" wird das Wissen der Spieler*innen über Datentypen getestet, wenn einige von ihnen zu weit zurückliegen. Der zusätzliche Kartensatz bietet mehr Beispiele aus dem täglichen Leben der Datenproduktion und kann den Schwierigkeitsgrad des Spiels bei Bedarf erhöhen.

Für Berufstätige: Die Regeln von Data Iceberg basieren auf einem Gedächtnisspiel und sind leicht zu verstehen. Gründe, dieses Spiel in einem beruflichen Kontext zu spielen: (1) Der Dateneisberg kann ein guter Eisbrecher sein. (2) Eine spielerische Aktivität bietet eine sichere und unterhaltsame Möglichkeit, Ihre Kolleg*innen oder Mitarbeiter*innen mit grundlegenden Konzepten der Datenkompetenz vertraut zu machen und weitere Diskussionen zu diesem Thema anzustoßen. Es steht auch ein Web-Spiel zur Verfügung, falls die Spieler*innen ihr Wissen über Datenkompetenz auf spielerische Weise vertiefen möchten.

Spielmateriellen

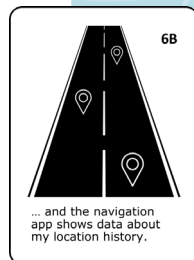
Persönliches Spielbrett

Zu Beginn des Spiels hat jede*r Spieler*in ein Brett für sich selbst. Die Spieltafeln aller Spieler*innen sind ähnlich gestaltet. Das Spielbrett dient hauptsächlich als pädagogisches Instrument, um den Spieler*innen die verschiedenen Datentypen beizubringen oder sie daran zu erinnern. Jedes kartenförmige Kästchen auf dem Spielbrett ist für eine bestimmte Art von Daten bestimmt: Sobald ein:e Spieler*in ein Kartenpaar gefunden hat, muss diese*r es einer Datenart zuordnen.



Karten

Die Karten sind das Kernelement des Spiels. Zu Beginn des Spiels liegen die Karten verdeckt auf dem Tisch und die Spieler*innen decken in jeder Runde zwei von ihnen auf, um zu versuchen, ein passendes Paar zu bilden. Wenn die Karten übereinstimmen, können die Spieler*innen ihren Spielplan benutzen, um den Karten, die sie gerade gezogen haben, einen Datentyp zuzuordnen. Andernfalls werden die Karten einmal umgedreht, so dass sie wieder verdeckt liegen.



Vor dem Spiel

Vor dem Spiel sollten die Karten richtig gemischt werden, bevor sie auf den Tisch gelegt werden. Wenn die Karten nicht richtig gemischt werden, liegen die passenden Paare nahe beieinander. Auch wenn die Spieler*innen ihr Wissen über Datentypen während des Spiels auffrischen können, sollten sie lesen, wie sie in den Spielregeln definiert sind, um Verwirrung zu vermeiden.

Merkmale der verschiedenen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel kann von jungen Erwachsenen gespielt werden. Da sie am meisten mit vernetzten Objekten interagieren, sollte das Spiel ihr Bewusstsein für die Existenz von unsichtbaren Metadaten deutlich erhöhen.

Erwachsene allgemein

Allgemeine Erwachsene würden dieses Spiel gerne spielen, da die Regeln sehr leicht zu verstehen sind und das Wissen schnell erworben werden kann. Kindern könnten die Voraussetzungen fehlen, um die Art der Daten zu verstehen, aber der Gedächtnisaspekt des Spiels könnte es zu einer unterhaltsamen und pädagogischen Familienaktivität machen.

Berufstätige

Das Spiel ist für Berufstätige relevant, da ihr Unternehmen oder ihre Institution höchstwahrscheinlich täglich mit allen Arten von Daten in Berührung kommt, die im Spiel dargestellt werden.

Senior*innen

Das Spiel ist für Senior*innen geeignet; die Karten und das Spielbrett wurden so gestaltet, dass sie leicht lesbar sind. Da sie die erfahrenste Bevölkerungsgruppe sind, werden sie höchstwahrscheinlich mit den meisten, wenn nicht sogar mit allen auf den Karten dargestellten Situationen konfrontiert.

Andere Aspekte

Insgesamt ist das Spiel ein sehr guter Eisbrecher. Die Einfachheit der Regeln macht es zu einem ausgezeichneten Einstieg in jede Art von Gruppenaktivität mit Leuten, die mehr über Daten lernen wollen. Data Iceberg ist auch interessant, um kognitive Fähigkeiten wie das Kurzzeitgedächtnis zu entwickeln und zu trainieren.

Digitale Aktivitäten verknüpft mit Gelegenheiten etwas über sich selbst zu lernen

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Handeln anhand von Daten.
- **Subelement:** Daten sammeln.
- **Fähigkeit:** Externe Geräte / Apps zur Datenerfassung verwenden.

Lernindikatoren

Nach dem Spielen dieses Spiels sollten die Spieler*innen ein besseres Bewusstsein für Online-Verhaltensweisen, ihre Vorteile und ihre Folgen haben. Sie sollten auch ein besseres Verständnis für Plattformen zur Datenerfassung haben.

Spielinspiration

- **Spiele:** The Goose Game.
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Ein:e Spieler*in würfelt, um den eigenen Spielstein auf dem Brett zu bewegen.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Spielbrett, Spielsteine und Würfel.

Protearn Your Data!

Beschreibung des Spiels

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett und mehreren Datenkarten, auf denen verschiedene Situationen abgebildet sind, die jedem bei digitalen Aktivitäten begegnen können. Durch das Sammeln von Datenkarten und das Erraten der entsprechenden Symbolkarten erhalten die Spieler*innen Punkte und können gleichzeitig ihr eigenes Online-Verhalten reflektieren. Die meisten Situationen, die auf den Datenkarten beschrieben werden, sind ziemlich alltäglich und sollten für jeden Spielertyp nachvollziehbar sein, egal ob er eine starke Online-Präsenz hat oder nicht.

Epistemisches Design

Spielziel

Sei die Person mit den meisten Punkten, wenn das Spiel endet.

Spielmechanik

- 1 x 6-seitigen Würfel würfeln >> Wenn du 1-4 würfelst >> Bewegung >> ziehen >> zuweisen >> nächste*r Spieler*in.
- Wenn du 5-6 würfelst >> Nächste*r Spieler*in.

Regeln

1. Würfeln

Jede Runde beginnt damit, dass ein:e Spieler*in 1 x 6-seitige Würfel (1d6) wirft. Bei einem Ergebnis von 1-4 kann die Person weitermachen und den Rest des Zuges ausspielen, während ein Ergebnis von 5 oder 6 zu hoch ist und man dadurch den Rest des Zuges aussetzen muss.

2. Verschieben

Liegt das Ergebnis unter 5, verschiebt der*die Spieler*in den Spielstein um die Anzahl der Felder, die der zuvor gewürfelten Zahl entspricht.

3. Ziehen

Wenn der*die Spieler*in auf einem Feld mit einem Symbol landet, muss diese*r eine entsprechende Karte ziehen. Handelt es sich bei der gezogenen Karte um eine Datenkarte, legt man sie vor sich aus. Handelt es sich bei der gezogenen Karte um eine beliebige andere Karte, kann man sie entweder ausspielen oder auf der Hand behalten.

4. Zuweisen

Die Spieler*innen erhalten Punkte, indem sie die Datenkarten, die sie sammeln, mit den entsprechenden Symbolkarten abdecken. Während des Spiels können die Spieler*innen jederzeit über eine Situation nachdenken, die auf einer Datenkarte angezeigt wird, und, wenn sie glauben, dass sie die entsprechende Symbolkarte haben, können sie sich entscheiden, die Datenkarte damit abzudecken.

5. Das Spiel gewinnen

Solange ein:e Spieler*in das Endfeld auf dem Spielplan noch nicht erreicht hat, geht das Spiel weiter. Immer wenn ein:e Spieler*in das Ende des Spielfeldes erreicht, zählt jede*r Spieler*in, wie viele Datenkarten man richtig abgedeckt hat. Jede richtig abgedeckte Datenkarte zählt als eine gute Antwort. Die Person mit den meisten richtig beantworteten Fragen gewinnt das Spiel.

Geschätzte Spieldauer

Zwischen 45 Minuten und 1 Stunde, abhängig von der Anzahl der Spieler*innen und davon, wie sie sich entscheiden, das Spiel zu gewinnen.

Ethik und Datenschutz

Aus der Sicht der Spieler*innen gibt es keine wirklichen Bedenken hinsichtlich Ethik oder Datenschutz beim Spielen des Spiels. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass die Spieler*innen höchstwahrscheinlich über die Moral einiger bestimmter Online-Verhaltensweisen nachdenken werden, während sie das Spiel spielen.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Das Spiel hat keine besonders starke soziale Komponente. Da jede*r Spieler*in für sich selbst spielt und es möglich ist, Karten von anderen Spieler*innen zu stehlen, könnte das Spiel "Schütze deine Daten!" recht wettbewerbsorientiert sein.

Anzahl der Spieler*innen

Mindestens 2 Spieler*innen und maximal 4 Spieler*innen gleichzeitig.

Rollen

Die Spieler*innen müssen keine bestimmten Rollen einnehmen, um dieses Spiel zu spielen. Die Anwesenheit einer Moderationsperson kann helfen, das Spieltempo zu bestimmen, ist aber nicht unbedingt erforderlich.

Körperliche Anforderungen

Die Spieler*innen müssen würfeln und Karten ziehen, ansonsten gibt es keine besonderen körperlichen Anforderungen, um das Spiel zu spielen. Das Spielbrett ist nicht beschriftet und sollte nicht umgedreht werden müssen, um die verschiedenen Felder zu identifizieren, auf denen die Spieler*innen landen können.

Anpassungen

Die Anpassungen wurden wie folgt gestaltet:

- Für Jugendliche: kleinere Kartengröße.
- Für Berufstätige: Kontextualisierung des Spiels mit den Fähigkeiten von Berufstätigen.
- Für Erwachsene: leere Datenkarten, die von den Spieler*innen ausgefüllt werden.

Vor dem Spiel

Wenn kein Würfel zur Verfügung steht, sollte einer der Spieler*innen vor dem Spiel nach einer Website suchen, die eine Zufallszahl zwischen 1 und 6 erfragen kann. Dies kann auf verschiedene Weise geschehen und sollte nach einer kurzen Recherche leicht zu finden sein. Spielsteine, die die Position der Spieler*innen repräsentieren, können aus Papierstücken oder mit verschiedenen kleinen Gegenständen (Pfennig, Büroklammer, gefaltetes Post-it, etc.) hergestellt werden. Die Datenkarten sollten gut gemischt werden.

Merkmale der unterschiedlichen Zielgruppen

Das Spiel ist für die verschiedenen Zielgruppen relevant, weil es auf ihre spezifischen Profile auf unterschiedliche Weise eingeht:

Junge Erwachsene

Das Spiel enthält Bezüge zu Aktivitäten mit sozialen Medien und digitalen Apps, die normalerweise im täglichen Leben junger Erwachsener durchgeführt werden.

Erwachsene allgemein

Das Spiel ermöglicht eine Personalisierung, so dass allgemeine Erwachsene die Möglichkeit haben, das Spiel an ihren individuellen Kontext anzupassen, einschließlich Kinder und verschiedene soziokulturelle Kontexte.

Berufstätige

Das Spiel ermöglicht das Ausüben von Handlungsfähigkeiten, die für Berufstätige nützlich sein können, um ihre beruflichen Fähigkeiten zu verbessern.

Senior*innen

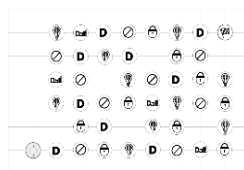
Das Spiel enthält zusätzliches Material und eine Beispielkarte, die für Senior*innen nützlich sein können.

Set Design

Spielmaterialien

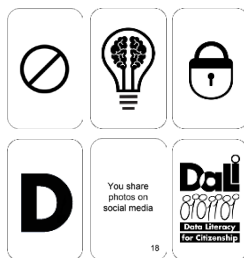
Spielbrett

Ohne die Startposition mitzuzählen, gibt es insgesamt 48 Felder in diesem 6x8 Spielbrett. Alle gefüllten Kästchen haben verschiedene Symbole, die auch auf den Karten zu sehen sind.



Karten

Die Karten haben 5 verschiedene Rückseiten: Verboten, Glühbirne, Schloss, Daten und DALI. Jede Karte hat einen anderen Zweck, und nur die Datenkarten haben Text auf der Vorderseite. Es gibt insgesamt 72 Datenkarten, 24 können mit einer verbotenen Karte, 24 mit einer Glühbirnenkarte und 24 mit einer Sperrkarte kombiniert werden.



Andere Aspekte

Je nach Profil der Spieler*innen könnte es für die Moderator*innen sinnvoll sein, die Spieler*innen zu ermutigen, sich gegenseitig zu helfen und zu diskutieren, wenn sie ihre Datenkarten mit verschiedenen Symbolkarten abdecken. Wenn die Spieler*innen nicht sehr wettbewerbsorientiert sind, könnten diese Gespräche spontan entstehen und müssten nicht gefördert werden. Wenn das Spiel als "Eisbrecher" mit Spielern gespielt wird, die sich nicht kennen, ist es vielleicht besser, diese Art von Diskussion nicht zu fördern; wenn sich die Spieler*innen jedoch kennen und die klare Absicht haben, mehr über Daten zu erfahren, könnte dies ihr Lernen fördern.

Speichern und Verwalten von Daten und Zeit

DALl Rahmenkonzept

- **Element:** Handeln anhand von Daten.
- **Subelement:** Daten verwalten.
- **Fähigkeit:** Erstellen, Bearbeiten und Speichern einfacher Dateiformate wie .txt oder .xml zum manuellen Einfügen der Daten.

Lernindikatoren

Die Tafeln der Spieler*innen sind ein Indikator für das Lernen. Anhand ihrer Tafeln konnte beobachtet werden, wie die Spieler*innen Daten interpretieren, darstellen und verwalten.

Spielinspiration

- **Spiel:** Nobel Run.
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Die Karten werden in die Mitte des Tisches gelegt, und jede*r Spieler*in wählt abwechselnd Karten aus, die für alle Spieler sichtbar sind.
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Negative Karten, die Spieler*innen bestrafen.

DALicious Week

Spielbeschreibung

DALicious Week ist ein Multiplayer-Spiel, bei dem es um die Verwaltung von Zeit und Daten geht, während man Aktivitäten mit anderen teilt. Das Hauptziel ist es, die "ideale Woche" zu erreichen, indem man seinen Zeitplan effizient organisiert und Aktivitäten in Bezug auf Energie, Ruhe, Bewegung und Liebe durchführt. Jede Runde steht für einen Wochentag, und die Spieler*innen wählen abwechselnd Aktivitätskarten aus der Mitte aus. Diese Karten bieten verschiedene Vorteile, wie z. B. das Sammeln von Aktionspunkten oder die Beeinflussung anderer Spieler*innen. Das Spiel fördert das Lernen durch die Beobachtung, wie die Spieler*innen Daten interpretieren, darstellen und mit Hilfe ihrer personalisierten Karten verwalten. Durch die Einbeziehung von normalen, kollektiven und schädlichen Karten werden strategische Elemente und Dilemmas eingeführt, die eine fesselnde Erfahrung schaffen. Obwohl das Spiel wettbewerbsorientiert ist, kann durch die Verwendung von Sammelkarten eine Zusammenarbeit entstehen. DALicious Week richtet sich an ein breites Spektrum von Spielern, einschließlich junger Erwachsener, allgemeiner Erwachsener, Arbeiter*innen

und Senior*innen, mit der Flexibilität, sich an ihre spezifischen Eigenschaften anzupassen.

Epistemisches Design

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die "ideale Woche" zu absolvieren, die Zeit zu managen und zu wissen, was einem jede Aktivität bringt (Energie, Ruhe, Bewegung und/oder Liebe).

Spielmechanik

Spielreihenfolge

Zu Beginn des Spiels wird die Spielreihenfolge festgelegt und bleibt während des gesamten Spiels gleich. In der Spielanleitung werden drei Alternativen angeboten, um eine:n Startspieler*in zu bestimmen: die Person mit den meisten installierten Apps auf seinem Telefon, mit der höchsten Bildschirmzeit am Vortag oder die Verwendung eines webbasierten Verlosungstools wie <https://wheelofnames.com>. Sobald ein:e Startspieler*in bestimmt ist, wird für den Rest des Spiels im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Zufällige Produktionsmechanik

Die Ressourcen im Spiel werden durch einen Zufallsprozess generiert, wobei die Spieler*innen nicht wissen, welche Karten im Spielbereich verfügbar sein werden. Diese Ressourcen werden dann an die qualifizierten Spieler*innen verteilt.

Spielzug der Spieler*innen

Während ihres Zuges nehmen die Spieler*innen an einer Zieh-Mechanik teil. Sie wählen Karten aus der Mitte, die zusammen maximal 5 Stunden ergeben. Die Spieler*innen können eine oder mehrere Karten aus den zur Verfügung stehenden Optionen auswählen. Es werden jedoch keine neuen Karten hinzugefügt, bis der Zug der Spieler*innen beendet ist. Wenn ein:e Spieler*in sich entscheidet, nicht alle 5 Stunden zu nutzen, kann diese*r die verbleibenden Stunden für den nächsten Tag aufsparen und sie auf seinem Spielplan notieren.

Nachdem die Spieler*innen Karten ausgewählt haben, müssen sie diese ausspielen und dabei verschiedene Aktionen ausführen, wie z. B. Punkte zu ihrem Spielplan hinzufügen (Aktionspunkte), eine:n andere:n Spieler*in mit einer Sammelkarte einladen (Aktionspunkte & Ereignis) oder eine Karte verwenden, die einer anderen Person schadet (Ereignis). Sobald diese Aktionen abgeschlossen sind, ist der Spielzug beendet und die entsprechende Anzahl neuer Karten wird für die nächste Person in die Mitte gelegt.

Jede Runde endet, wenn alle Spieler*innen am Zug waren. Es ist wichtig zu beachten, dass die Spieler*innen ihre Karten innerhalb einer Runde möglicherweise mehrmals ausfüllen müssen, zum Beispiel, wenn sie zu einer Aktivität eingeladen werden. Die gesammelten Punkte sollten in der gleichen Spalte auf dem Brett eingetragen werden, um zu zeigen, dass es sich um den gleichen Tag handelt.

Die Spieler*innen versuchen, die Tabelle auf ihren Tafeln entsprechend ihrer Grafik zu erfüllen und arbeiten auf spezielle Ziele hin, die über die bloße Tatsache hinausgehen, der Erste zu sein, der sie erfüllt. Diese Ziele erfordern Koordination und Planung. Bei diesem Spiel ist der Fortschritt auf dem Brett aller Spieler*innen öffentlich, so dass alle miteinander konkurrieren und die Fortschritte der anderen sehen können.

Geschätzte Spieldauer

10 bis 25 Minuten. Abhängig von der Anzahl der Spieler*innen.

Regeln

Da das Spiel eine Woche im Leben der Spieler*innen darstellt, wird es 7 Runden geben, wobei jede Runde einen Wochentag darstellt. An jedem Tag gibt es so viele Runden wie Spieler*innen.

Definition von Objekten und Begriffen

Jede Karte steht für eine Tätigkeit, die du in deiner Woche ausübst und die einen Teil deiner Zeit in Anspruch nimmt, aber auch dazu führen kann, dass du dich in anderen Aspekten deines Lebens besser fühlst.

Aktionen einschränken

- Du kannst nicht mehr als 5 Stunden pro Tag ausgeben, es sei denn, du spielst mit Reststunden.
- Du musst das, was dir eine Sammelkarte einbringt, mindestens mit einem anderen Spieler teilen.
- Du solltest die Karten wählen, die in deinem Zug ausgelegt werden.

Ethik und Datenschutz

In diesem Game Based Network Learning System (GBNLS) sind mehrere ethische und datenschutzrechtliche Überlegungen in das Spiel eingebettet. Erstens respektiert das Spiel die Privatsphäre der Spieler*innen, indem es keine persönlichen Daten von deren Geräten abfragt oder darauf zugreift. Die Bestimmung der Spielreihenfolge basiert auf nicht-intrusiven Kriterien wie der Anzahl der installierten Apps oder der Bildschirmzeit, wodurch die Privatsphäre der Spieler*innen gewahrt bleibt. Zweitens fördert das Spiel die Fairness, indem es eine zufällige Produktionsmechanik für die Erzeugung von Ressourcen verwendet, bei der die Spieler*innen nicht im Voraus wissen, welche Karten verfügbar sind. Diese Zufälligkeit verhindert jegliche unfaire Bevorzugung oder Verzerrung. Darüber hinaus fördert das Spiel die Zusammenarbeit und das Teilen von Ressourcen durch Sammelkarten, wodurch die Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen den Spieler*innen betont wird. Schließlich berücksichtigt das Spiel Konflikte und Dilemmas, die ethische Überlegungen bei der Entscheidungsfindung widerspiegeln,

da die Spieler*innen sorgfältig Karten wählen müssen, die ihren Zielen entsprechen, aber auch Auswirkungen auf andere haben können.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

DALicious Week ist in erster Linie ein individuelles Spiel, bei dem ein einzelner Spieler gewinnen kann. Die Präsenz von kollektiven und schädlichen Karten wurde jedoch absichtlich eingebaut, um soziale Interaktionen zwischen den Spieler*innen zu fördern. Diese Karten bringen eine Dynamik ins Spiel, bei der die Spieler*innen verstehen müssen, wie sich die Großzügigkeit oder das "Unglück" der anderen auf ihre wöchentlichen Vorteile und die Daten, die sie in ihren Karten verwalten müssen, auswirken können.

Anzahl der Spieler*innen

Da es sich um ein Mehrspielerspiel handelt, sollten mindestens zwei Spieler*innen teilnehmen. Das Spiel ist wettbewerbsorientiert, da es Spieler*in gegen Spieler*in ist, was bedeutet, dass alle Spieler*innen das Spiel gewinnen wollen. Obwohl es wettbewerbsorientiert ist, ergibt sich durch die Sammelkarten eine gewisse Zusammenarbeit zwischen den Spieler*innen. Die Spieler*innen können nur dann Punkte aus Sammelkarten erhalten, wenn sie mit mindestens einer anderen Person die gleiche Anzahl an Punkten teilen.

Rollen

In diesem Spiel gibt es keine ausdifferenzierten Rollen.

Körperliche Anforderungen

Jede Situation, in der alle Spieler*innen in der Lage sind, ein Spielbrett (es kann ein Stück Papier oder ihre Geräte sein) und Karten in einem gemeinsamen Raum für alle Spieler*innen zu platzieren.

Anpassungen

Dieses Spiel wurde für Erwachsene im Allgemeinen entwickelt, dennoch können für jede Zielgruppe einige Anpassungen vorgenommen werden.

- **Junge Erwachsene**
 - Die ideale Woche in einer online Kalkulationstabelle ausfüllen
- **Berufstätige**
 - Präsentation der Anleitung, die erklärt, warum dieses Spiel für diesen Kontext geeignet ist
- **Senior*innen**
 - Präsentation der Anleitung, die erklärt, warum dieses Spiel für diesen Kontext geeignet ist
 - Kartengröße

Spielmaterialien

Spielbrett

Es gibt 5 verschiedene Arten von Spielbrettern und auch leere Vorlagen, mit denen die Spieler*innen ihre eigenen Spielbretter erstellen können. Es ist nicht notwendig, das Spielbrett auszudrucken, denn man kann sein eigenes mit einem Blatt Papier oder durch Schreiben auf die PDF-Datei erstellen.

36 normale Karten

Normale Karten haben in der Mitte ein Symbol, das einen Hinweis auf die Art der Tätigkeit gibt, die in dieser freien Zeit ausgeübt wird. Oben links, neben der Sanduhr, steht die Anzahl der Stunden, die ein:e Spieler*in mit dieser Aktivität verbringen wird, und unten die Vorteile, die diese Aktivität in Bezug auf Energie (die Zahl neben der Batterie), Ruhe (die Zahl neben der Hängematte), Sport (die Zahl neben dem Laufschuh) und Zuneigung (die Zahl neben den Händen mit dem Herz) bringen wird.



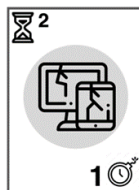
10 Gemeinschaftskarten

Karten mit der Silhouette einer Gruppe von Personen in der oberen rechten Ecke sind Sammelkarten. Mit diesen Karten können die Spieler*innen eine Aktivität mit anderen teilen. Jedes Mal, wenn ein:e Spieler*in diese Karte wählt, muss diese*r sie mit mindestens einer anderen Person und höchstens zwei anderen Personen teilen. Das bedeutet, dass alle Vorteile dieser Aktivität (Energie, Sport, Erholung und Gesundheit) der Woche aller Spieler*innen hinzugefügt werden, die sie ausüben. Gastspieler*innen kommen in den Genuss der Vorteile, verbringen aber keine Stunden ihrer Zeit mit dieser Aktivität, so dass diese als "zusätzliche" Stunden zu ihrem Vorteil wirkt.



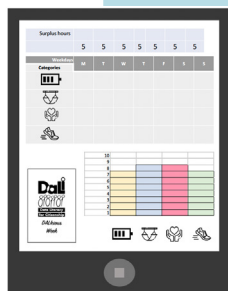
20 Schädliche Karten

Schädliche Karten können einer anderen Person geschenkt werden und bewirken, dass diese durch ein unerwartetes Ereignis Zeit verliert. Die Zahl neben der Sanduhr (obere linke Ecke) ist die Zeit, die ein:e Spieler*in durch die Wahl dieser Karte verbringt, und die Zahl neben der Bombenuhr (untere rechte Ecke) gibt die Stunden an, die ein:e Spieler*in, der die Karte erhält, von den 5 Stunden Freizeit pro Tag verliert. Im Beispielsfall wendet ein:e Spieler*in 2 Stunden der Zeit auf, um einer anderen Person eine Computerstörung zu schenken, durch die diese 1 Stunde seiner Zeit verliert.



Szenario/Arena

Bei diesem Spiel wird das Spielbrett aller Spieler*innen mit dem vervollständigt, was diese aus den Karten erhalten. Jede*r Spieler*in braucht eine Tafel. Die Tafeln können nach dem Zufallsprinzip verteilt werden, indem man sie abwechselnd auswählt, oder sie werden von den Spieler*innen selbst gestaltet (leere Tafeln). Es ist nicht erforderlich, dass jede*r Spieler*in ein anderes Brett hat, sie können auch wiederholt werden.



Die Tafel besteht aus zwei Hauptteilen: Der obere Teil enthält die 5 Stunden, die jede*r Spieler*in pro Tag für die Aktivitäten zur Verfügung hat, sowie ein Kästchen, in das die zusätzlichen Stunden eingetragen werden, die an den vorherigen Tagen nicht verbraucht wurden und die kumuliert werden können. Der obere Teil besteht aus acht Spalten, von denen sieben den sieben Wochentagen entsprechen, und vier Zeilen, die den Kategorien des Nutzens der ausgeübten Aktivitäten entsprechen, von oben nach unten: Energie (gekennzeichnet durch einen Schläger), Ruhe (gekennzeichnet durch eine Hängematte), Liebe (gekennzeichnet durch Hände und ein Herz) und Sport (gekennzeichnet durch einen Laufschuh). Diese Kästchen müssen ausgefüllt werden, wenn ein:e Spieler*in Aktivitäten auswählt und durchführt.

Am unteren Rand des Spielbretts befindet sich ein Feld mit der idealen Woche der Spieler*innen, das zu Beginn des Spiels ausgefüllt wird (falls es nicht bereits ausgefüllt ist), indem 30 Stunden auf die verschiedenen Leistungen verteilt werden, je nach den eigenen Vorlieben oder den angebotenen Anweisungen. Diese Kästchen müssen am Ende eines jeden Tages angekreuzt werden, wenn man den gesamten Nutzen aus den an diesem Tag durchgeführten Aktivitäten gezogen hat.

Die verschiedenen Kartenarten werden gemischt und in einem Stapel abgelegt. Jedes Mal, wenn ein:e Spieler*in an der Reihe ist, sollten die folgenden Karten in der Mitte liegen:

- 4 offene Karten bei 2 Spieler*innen.
- 6 offene Karten bei mehr als 2 Spieler*innen.

Vor dem Spiel

Nutzt jeden Moment des Spiels, um über die in jeder Phase vorgestellten Elemente nachzudenken. Betont bei der Besprechung der Spielbretter die Bedeutung einer ausgewogenen Freizeitgestaltung, die mit unseren individuellen Erwartungen und unserem Lebensstil in Einklang steht. Betont während des Spiels, wie wichtig es ist, den

Inhalt der Karten zu interpretieren, und ermutigt die Spieler*innen, ihre beabsichtigten Handlungen zu verbalisieren, indem sie zum Beispiel sagen "Ich werde mir mit Laura einen Film ansehen." Ermutigt die Spieler*innen außerdem dazu, über die Auswirkungen schädlicher Karten und die strategischen Entscheidungen, die sie treffen, nachzudenken. Betont, wie wichtig es ist, Daten für jede Aktivität aufzuzeichnen und das Spielbrett auszufüllen, um die ideale Woche zu gestalten. Auf diese Weise können sich die Spieler*innen aktiv mit dem Spiel auseinandersetzen und tiefere Einblicke in ihr Zeitmanagement und ihre Entscheidungsprozesse gewinnen.

Merkmale der unterschiedlichen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Die DALicious-Woche ist für junge Erwachsene relevant, da sie das Zeit- und Datenmanagement in den Vordergrund stellt und zu gemeinsamen Aktivitäten anregt. Die Spieler*innen versuchen, ihre "ideale Woche" durch Energie, Ruhe, Bewegung und Liebesaufgaben zu erreichen. Das Spiel fördert die Datenkompetenz und das strategische Denken mit verschiedenen Karten und fördert das Engagement und die Zusammenarbeit zwischen den Spieler*innen in einer wettbewerbsorientierten und dennoch kooperativen Umgebung.

Erwachsene allgemein

Das Spiel fördert das Erlernen von Datenkenntnissen durch personalisierte Spielbretter und führt strategische Elemente mit normalen, kollektiven und schädlichen Karten ein, die die Zusammenarbeit und das Engagement von Spieler*innen verschiedener Altersgruppen und Hintergründe fördern.

Berufstätige

Die DALicious-Woche verbessert die Fähigkeiten der Menschen, einfache Daten zu veranschaulichen und zu verwalten, kann aber auch Gespräche unter Kolleg*innen anregen und Räume für Teamarbeit und informelle Gespräche über Freizeit, die Bedeutung einiger Faktoren zur Steigerung der geistigen Gesundheit, des Wohlbefindens usw. schaffen.

Senior*innen

Die DALicious Week kann Senior*innen dabei helfen, ihre Fähigkeit zum dynamischen Umgang mit Daten wiederzubeleben. Das Format von Diagrammen und Dashboards bietet eine Möglichkeit, Daten zu organisieren, die für bestimmte Altersgruppen neu sein kann, und kann auch verwendet werden, um einfache Daten zu verstehen, die auf den meisten Dashboards, die von digitalen Tools angeboten werden, erscheinen.

Andere Aspekte

Bei diesem Spiel wird der Mechanismus geändert, wenn eine schädliche Karte zum Einsatz kommt, da ein:e Spieler*in im nächsten Zug nicht mehr die gleiche Anzahl von Stunden zur Verfügung hat.

Datenfluss und Kollaboration

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Durch Daten engagieren.
- **Subelement:** Daten Befürwortung.
- **Fähigkeit:** Verständnis für den eigenen Einfluss auf Gleichgestellte oder Interessengruppen, um ihnen das Potenzial und die Anwendungen von Daten näher zu bringen.

Lernindikatoren

Die Spieler*innen sind in der Lage, die Hinweise der anderen zu verstehen. Außerdem sollten sie ihre Kreativität auf der Grundlage ihrer Datenkenntnisse einsetzen, um Hinweise zu geben.

Spielinspiration

- **Spiel:** Hanabi
- **Regeln & Mechanik reflektiert:** Hanabi. Die Spieler*innen kennen die Karten der anderen Spieler*innen, aber nicht ihre eigenen und versuchen, eine Reihe von Karten in einer bestimmten Reihenfolge auszuspielen
- **Elemente & Materialien reflektiert:** Karten mit Nummern und Kategorien

DATABI

Beschreibung des Spiels

DATABI ist ein kooperatives Kartenspiel, bei dem die Spieler*innen gemeinsam versuchen, die fünf Kartenstapel gemäß den vier Ebenen der Datenverarbeitung in eine Reihenfolge zu bringen. In Anlehnung an das Spiel Hanabi dürfen die Spieler*innen ihre eigenen Karten nicht sehen, wodurch ein einzigartiger Mechanismus des "alle Spieler*innen gegen das Spiel" entsteht. Während des Spiels müssen die Spieler*innen Hinweise geben, um die Art der Daten zu beschreiben, über die andere Spieler*innen verfügen, was zu Diskussionen über den Datenschutz führt. Das Spiel fördert das Verständnis für den eigenen Einfluss auf Gleichaltrige oder Interessengruppen und regt zum Nachdenken über das Potenzial und die Anwendungen von Daten an. Das Spiel fördert das gemeinschaftliche Spiel und kann für verschiedene Zielgruppen angepasst werden. DATABI bietet den Spieler*innen die Möglichkeit, ihr Verständnis für Daten zu entwickeln und strategische Entscheidungen zu treffen, während sie als Team zusammenarbeiten.

Epistemisches Design

Spielziel

Databi ist ein kooperatives Spiel, d. h. alle Spieler*innen sind im selben Team. Das Ziel des Teams ist es, die Reihenfolge der vier Ebenen der Datenverarbeitung in jeder der Kategorien zu erreichen. Dazu werden 5 Kartenstapel auf dem Tisch gebildet, einer pro Kategorie, und alle Spieler*innen müssen gemeinsam die fünf Stapel mit den Karten in der Reihenfolge der Datenverarbeitungsstufen vervollständigen.

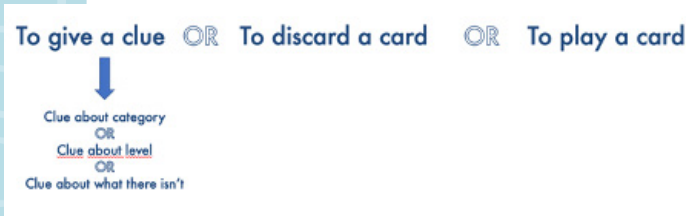
Spielmechanik

Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu entscheiden, wer anfängt:

- Die Person, die die meisten Anwendungen auf seinem Telefon installiert hat.
- Die Person, die am Vortag die meiste Zeit am Bildschirm verbracht hat.
- Oder ihr könnt einen zufälligen Namen aus dem Internet auswählen (zum Beispiel: <https://wheelofnames.com>).

Danach geht es für den Rest des Spiels im Uhrzeigersinn weiter.

In jedem Zug sollte der*die Spieler*in zwischen diesen 3 Aktionen wählen:



Einen Hinweis geben

Jedes Mal, wenn du einen Hinweis gibst, musst du der anderen Person sagen, auf welche Karte oder Karten du dich beziehst. Handelt es sich bei deinem Hinweis um eine Bedingung, die mehrere Karten der anderen erfüllen, musst du auf alle Karten zeigen, die dieser Bedingung folgen. Du kannst deinen Mitspieler*innen pro Zug nur einen Hinweis geben. Der Hinweis kann eine der folgenden Optionen sein:

- **Hinweis zu einer Datenkategorie**
Wer den Hinweis gibt, sollte nach einer Möglichkeit suchen, die Datenkategorie zu entschlüsseln, ABER darf den Namen der Kategorie nicht nennen.

Beispiel

Von Lauras vier Karten sind zwei aus der Kategorie Natur, eine weitere aus der Kategorie Lernen und eine weitere aus der Kategorie Wirtschaft, also gebe ich einen Hinweis auf die Kategorie Natur: "Du berücksichtigst dieses Datum,

wenn du einen Ausflug in die Berge machst". Wenn Laura mich richtig versteht, wird sie verstehen, dass die beiden Karten, auf die ich gezeigt habe, als ich den Hinweis sagte, aus der Kategorie Natur stammen.

- **Hinweis zu Datenverarbeitung**

Wer den Hinweis gibt, kann direkt sagen, zu welcher Ebene der Datenverarbeitung die Karte(n) gehören: Sammeln, Analysieren, Teilen oder Veröffentlichen.

Beispiel

Von Lauras vier Karten gehören drei zur Stufe "Sammeln" und eine weitere zur Stufe "Teilen", also zeige ich auf die Karten der Stufe "Sammeln" und sage ihr, dass diese drei zu dieser Stufe gehören.

- **Hinweis darüber, was es nicht ist**

Du kannst auch Hinweise darauf geben, was ein:e Spieler*in nicht auf seinen Karten hat.

Beispiel

Im vorangegangenen Beispiel kann ich Laura mitteilen, dass sie keine Karte der Veröffentlichungsstufe hat.

Vergiss nicht, dir zu merken, wenn du einen Hinweis benutzt.

Ablegen einer Karte

Du kannst keine deiner Karten sehen, bis du dich entscheidest, sie abzulegen. Wenn du eine Karte ablegen willst, legst du sie offen vor dich hin, so dass alle Spieler*innen sie sehen können, auch du, und legst sie auf den Ablagestapel. Vergiss nicht, dass das Ablegen einer Karte dazu führt, dass du einen Hinweis erhältst, also notiere ihn auf deinem Notizblock, um die Hinweise im Auge zu behalten.

Eine Karte ausspielen

Wenn du eine Karte ausspielst, um sie in eine zentrale Spalte zu legen, können zwei Situationen eintreten:

1. **Die gewählte Karte ist korrekt**

Herzlichen Glückwunsch! Nimm eine neue Karte, ohne sie anzuschauen, und die nächste Person ist an der Reihe.

2. **Die gewählte Karte ist nicht korrekt**

Oh nein! Ihr verliert alle ein Leben. Nimm eine neue Karte, ohne sie anzuschauen, und der Nächste ist an der Reihe.

Das Spiel kann drei verschiedene Ausgänge haben:

1. Ihr habt alle eure Leben verloren. Tut mir leid, das Spiel ist vorbei. Das ist die einzige Möglichkeit zu verlieren.
2. Ihr habt alle Kategorien vervollständigt und gewinnt!
3. Jemand hat die letzte Karte vom Stapel genommen, das Spiel ist fast vorbei. Das ist die letzte Runde. Danach müsst ihr die Punkte zählen; für jede richtig gespielte Karte gibt es einen Punkt.

Geschätzte Spieldauer

25 bis 45 Minuten.

Ethik und Datenschutz

In DATABI kommen Aspekte der Ethik und des Datenschutzes ins Spiel, da die Spieler*innen die Art der Daten beschreiben müssen, die anderen Spieler*innen gehören. Dies kann Diskussionen über die Privatsphäre unserer persönlichen Daten auslösen. Das Spiel ermutigt die Spieler*innen, auf die Sensibilität und die Privatsphäre von Daten zu achten, während sie sich an der gemeinsamen Problemlösung beteiligen.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

DATABI ist ein sehr soziales Spiel, bei dem Teamwork und Zusammenarbeit im Mittelpunkt stehen. Das primäre Ziel ist es, gemeinsam als Team zu gewinnen, wobei die Bedeutung der Kommunikation und das Verständnis für die Komplexität der Datenverarbeitung hervorgehoben werden.

Anzahl der Spieler*innen

2 bis 6 Spieler*innen.

Rollen

Bei diesem Spiel werden den einzelnen Spieler*innen keine spezifischen Rollen zugewiesen; stattdessen werden alle Teilnehmenden als gleichberechtigte Mitglieder des Teams betrachtet, wobei die kollektive Gruppe als eins agiert. Dieser Ansatz unterstreicht die Bedeutung von Teamwork und Zusammenarbeit, da der Erfolg des Teams von den gemeinsamen Anstrengungen aller Mitglieder abhängt.

Körperliche Anforderungen

Jede Situation, in der alle Spieler*innen in der Lage sind, Karten so zu platzieren, dass sie ihre eigenen Karten nicht sehen können, die anderen Spieler aber schon. Außerdem benötigen die Spieler*innen einen gemeinsamen Raum, in dem Karten abgelegt werden können, die von allen Spieler*innen gesehen werden können.

Regeln

Karten mischen. Je nach Anzahl der Spieler*innen sollte die folgende Anzahl von Karten an jede Person verteilt werden:

- 2 bis 3 Spieler*innen: 5 Karten pro Person
- 4+ Spieler*innen: 4 Karten pro Person

Anders als bei anderen Kartenspielen dürft ihr bei DATABI die eigenen Karten nicht sehen. Daher sollte jede*r Spieler*in die Karten mit der Rückseite zu sich hin halten. Auf diese Weise sind die Vorderseiten der Karten für alle anderen Spieler*innen sichtbar, aber nicht für sich selbst.

Definition von Objekten und Begriffen

Data category



Nature



Economy



Physiological



Learning



Social media

Level of data processing



Level 1: Collecting Data



Level 2: Analyzing Data



Level 3: Sharing Data



Level 4: Publishing Data

Die Lebens- und Hinweistafel enthält diese Elemente des Spiels, die von allen Spieler*innen gemeinsam genutzt werden:

Hinweise

Jede*r Spieler*in beginnt das Spiel mit 10 Hinweisen. Man muss jedes Mal notieren, wenn ein Hinweis verwendet wird, indem man zum Beispiel eine Lupe auf dem Aufzeichnungsblatt durchstreicht oder sie mit einem der kleinen Gegenstände versteckt. Du musst auch notieren, wenn du einen Hinweis gewinnst. Du kannst zum Beispiel einen kleinen Gegenstand hin und her bewegen, um die Hinweise zu verfolgen, die du hast, oder du kannst sie in das leere Feld schreiben. Jede*r Spieler*in beginnt das Spiel mit 3 Leben. Einmal verloren, können diese Leben nicht wiedergewonnen werden. Streiche jedes Mal ein Herz durch, wenn du ein Leben verlierst. Wenn du die Lebens- und Hinweis-Tafel nicht hast, kannst du jederzeit Papier und Stift oder sogar die Notizen deines Handys benutzen, um diese Informationen aufzuschreiben.

Anpassungen

Dieses Spiel wurde für Erwachsene entwickelt, aber Sie können es für jede Zielgruppe auf folgende Weise anpassen.

- **Berufstätige**

Die Anweisungen, die erklärt, warum dieses Spiel für diesen Kontext geeignet ist.

- **Senior*innen**

Die Anweisungen erklärt, warum dieses Spiel für diesen Kontext geeignet ist. Benutzen Sie die Gedächtnisstütze.

- **Andere**

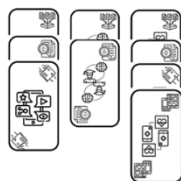
Die Anleitung enthält einige Ideen, wie man das Spiel schwieriger gestalten kann.

Set Design

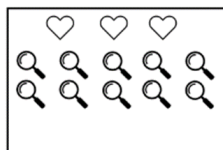
Spielmaterialien

45 Karten, aufgeteilt in 5 Kategorien. In jeder Kategorie gibt es:

- 3 Karten aus Level 1 Datenerfassung, also insgesamt 15 in allen Kategorien
- 3 Karten aus Level 2 Daten analysieren, also insgesamt 15 in allen Kategorien
- 2 Karten aus Level 3 Gemeinsame Nutzung von Daten, also insgesamt 10 in allen Kategorien
- 1 Karte von Level 4 Verlagsdaten, also insgesamt 5 in allen Kategorien



Eine Lebens- und Hinweistafel oder etwas, um Notizen zu machen (z. B. ein Notizblock) Es wird nur eine Lebens- und Hinweistafel für alle Spieler*innen verwendet.



Eine Gedächtnisstütze für jeden Spieler, der eine benötigt.



Vor dem Spiel

Bitte denkt daran, dass es bei DATABI zwar wichtig ist, die Kartenreihenfolge zu vervollständigen, die wahre Essenz des Spiels jedoch in der Fähigkeit liegt, effektiv zu kommunizieren und anderen die Bedeutung jeder Kategorie und der entsprechenden Datenverarbeitungsstufe verständlich zu machen. Das Spiel dient als Plattform, um das Bewusstsein dafür zu schärfen, welchen Einfluss wir auf andere haben und wie wir ihnen helfen können, den Wert und das Potenzial ihrer eigenen Daten zu erkennen. Es fordert die Spieler*innen auf, die Bedeutung hinter jeder Aktion zu formulieren und ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von Daten zu entwickeln.

Merkmale der unterschiedlichen Zielgruppen

Junge Erwachsene

DATABI ist für junge Erwachsene als kooperatives Kartenspiel geeignet, das Datenkompetenz, strategische Entscheidungsfindung und Teamarbeit fördert. Die Spieler*innen arbeiten zusammen, um die Reihenfolge der Karten zu erreichen, die die Datenverarbeitungsstufen repräsentieren, und regen zum Nachdenken über Datenschutz und -anwendungen an. Es fördert das Verständnis für den Einfluss von Daten auf Gleichaltrige und passt sich an verschiedene Zielgruppen an.

Erwachsene allgemein

Das Spiel ist als kooperatives Kartenspiel, das die Datenkompetenz, die Teamarbeit und das strategische Denken fördert, auch für Erwachsene geeignet. Sein einzigartiger Mechanismus "alle Spieler*innen gegen das Spiel" schafft anregende Diskussionen über Datenschutz und Datenanwendungen und macht es für verschiedene Zielgruppen anpassbar.

Berufstätige

Dieses Spiel macht das Potenzial und die Anwendungen von Daten verständlich, hilft aber auch, die Kooperationsdynamik zu festigen und den Mitarbeiter*innen zu helfen, Dialoge zu führen und ihre Sprache zu verbessern, um bei komplexen Aufgaben zusammenzuarbeiten. Es ist auch perfekt für die Teambildung und den Teamzusammenhalt.

Senior*innen

DATABI hilft den Spieler*innen zu verstehen, wie die Daten, die sie umgeben, verarbeitet werden und wie diese Verarbeitung ihr Leben beeinflusst, dank der Beispiele, die von ihren Freunden geliefert werden.

Andere Aspekte

Bei DATABI gibt es keine:n einzelne:n Gewinner*in, entweder gewinnen alle Spieler*innen als Team oder niemand.

Einfache Escape Rooms für die Bildung nutzen

DALI Rahmenkonzept

- **Element:** Engagieren durch Daten.
- **Subelement:** Einsatz für Daten.
- **Fähigkeit:** Den eigenen Einfluss auf Gleichgestellte oder Interessengruppen verstehen, um ihnen zu helfen, das Potenzial und die Anwendungen von Daten zu verstehen.

Lernindikatoren

Die Spieler*innen werden sich der Bedeutung von sicheren Passwörtern, Begriffen und Konzepten der Datenkompetenz bewusst.

Spielinspiration

Escape Rooms sind ein bekanntes Spielparadigma. Die Einflüsse für den Dali Escape Room stammen eher von Code-Knackern und Raubfilmen wie The Imitation Game oder Stirb langsam, in denen das Knacken eines Codes zu einem ultimativen Ziel führt.

Dali Escape Room

Spielbeschreibung

Um die Zugänglichkeit zu erleichtern, ist der Dali Escape Room ein rein papierbasiertes Erlebnis, das in erster Linie die Verwendung von sicheren Passwörtern fördert. Während des Spiels im Escape Room stoßen die Spieler*innen auf Wörter und Konzepte aus dem Bereich der Datenkompetenz, bevor sie hoffentlich die Lösung entdecken, was zur Definition der Datenkompetenz selbst beiträgt.

Epistemisches Design

Spielziel

Knackt den Code und lernt die Reihe von Passwörtern, die verwendet wurden, um den Tresor des Multimilliardärs Bill Jobsmusk zu öffnen.

Spielmechanik

- Löst Puzzle x 1 >> Löst Puzzle x 2 >> Löst Puzzle x 3 >> Löst Puzzle x 4 >> Löst Puzzle x 5, Löst Puzzle x 6 >> Löst Puzzle x 7 >> Löst Puzzle x 8 >> Entschlüsselt den Code-Satz >> Escape Room abgeschlossen

Regeln

Im Dali Escape Room gibt es nur eine Regel: Die Spieler*innen müssen das Spiel innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens abschließen. Es wird empfohlen, diesen Zeitrahmen auf 45 Minuten festzulegen, beginnend in dem Moment, in dem die Spieler*innen das erste Rätsel betrachten. Die Spielleitung kann diesen Zeitraum jedoch verlängern, wenn sie den Spieler*innen mehr Zeit geben möchte.

Geschätzte Spieldauer

Ungefähr 1 Stunde.

Ethik & Datenschutz

Es gibt keine ethischen oder datenschutzrechtlichen Probleme im Zusammenhang mit dem Dali Escape Room.

Soziale Gestaltung

Soziale Aspekte

Der Dali Escape Room ist eine teambasierte Übung, die sich ideal für 2 bis 6 Spieler*innen eignet. Die Spieler*innen sollten ermutigt werden, zusammenzuarbeiten und ihre Kommunikationsfähigkeiten zu nutzen, um sich gegenseitig über ihre Ideen und möglichen Lösungsansätze für jedes einzelne Rätsel zu informieren. Wenn die Spieler*innen nicht weiterkommen, sollte die Spielleitung versuchen, ihnen Informationen auf eine Art und Weise zu geben, die die Lösung des Rätsels nicht völlig preisgibt. Aussagen wie "Ich frage mich, ob Gegenstand A zu Gegenstand B passt" helfen oft, die Gedanken der Spieler zu fokussieren und zu konzentrieren, während sie die Rätsel selbst lösen können.

Anzahl der Spieler*innen

Der Dali Escape Room wurde für 2 - 6 Spieler*innen konzipiert.

Rollen

Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle von Codeknackern, die in einer Reihe von Rätseln versteckte Wörter entschlüsseln müssen. Das Spiel erfordert auch eine Spielleitung. Die Aufgabe als Moderator*in ist es, in die Hintergrundgeschichte des Spiels einzuführen, die Zeit einzuhalten, den Spieler*innen zu helfen, wenn sie nicht weiterkommen, und alle Fragen zu beantworten, die die Spieler*innen zum Thema Datenkompetenz haben, wenn sie auftauchen.

Körperliche Anforderungen

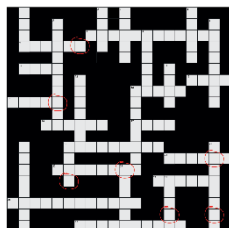
Da der Dali Escape Room hauptsächlich auf Worträtseln basiert, müssen die Spieler*innen lesen und schreiben können, um das Spiel zu spielen. Darüber hinaus sind Teamfähigkeit und eine gute Kommunikationsfähigkeit von Vorteil.

Spielmaterialien

Die Spielmaterialien sind alle papierbasiert und müssen auf A4-Papier ausgedruckt werden. Einige Materialien müssen ausgeschnitten werden, wo dies der Fall ist, wird ein Symbol mit einer Schere auf der Seite angezeigt. Die folgenden Materialien sind enthalten.

Kreuzworträtsel

Ein Kreuzworträtsel, das sich mit Begriffen der digitalen Kompetenz und ihrer Bedeutung beschäftigt. Bestimmte Felder im Kreuzworträtsel sind mit roten Kreisen markiert. Beim Lösen des Kreuzworträtsels können die Spieler*innen die Buchstaben in den markierten Feldern verwenden, um ein Schlüsselwort zu entziffern.



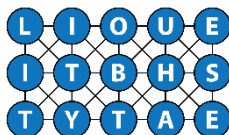
Wortausrichtung

Wenn man sie in der richtigen Position übereinanderlegt, sowohl horizontal als auch vertikal, wird ein Wort sichtbar.



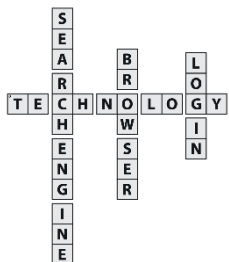
Wortgitter

Ein Raster aus Buchstaben, auf dem die Spieler*innen einen bestimmten Weg verfolgen müssen, um einige Schlüsselwörter zu entdecken.



Bonza Puzzle

Ein Kreuzworträtsel, das in kleine Teile zerlegt ist, die jeweils mindestens 2 Buchstaben enthalten. Die Spieler*innen müssen das Rätsel wie ein Puzzle zusammensetzen, um das Schlüsselwort zu finden.



Vigenere Code

Der Vigenere-Code, ein echtes Chiffriersystem, besteht aus 3 Komponenten, die zusammen verwendet werden müssen, um 2 Schlüsselwörter zu entschlüsseln. Das Rätsel sieht zwar komplex aus, aber sobald die Spieler*innen das verwendete System verstanden haben, wird die Lösung des Rätsels einfach.

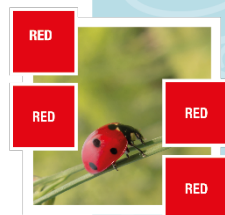


L I T E R A C Y

E W G E M I I Y E M

Bilder & Farben

Eine Reihe von Bildern mit Gegenständen einer bestimmten Farbe und kleinen farbigen Quadraten. Die Spieler*innen können 2 Schlüsselwörter entschlüsseln, indem sie den Anfangsbuchstaben jedes Gegenstands auf den Bildern nehmen und die Farbe mit der Anzahl der entsprechenden Quadrate vergleichen.



Unpassendes Wort raus

Sechs Papierstreifen mit blauem Hintergrund und aufgedruckten Wörtern. Die Spieler*innen müssen herausfinden, welches Wort das ungerade ist. Die Lösung dieses Rätsels ist erstaunlich einfach, sie steht sogar auf dem Rätsel selbst!

C R E A T E
A N I M A T E
D I G I T A L
C I T I Z E N S H I P
P R I V A C Y
R E L E V E N C E

Fehlende Vokale

Ein einfaches Gitter aus Quadraten, die jeweils einen Buchstaben enthalten. Die Spieler müssen die fehlenden Vokale ergänzen, um zu entziffern, was zu ihnen gesagt wird.

T	H	S	N
F	R	M	T
N	S	K	Y
T	S	L	V
N	G	T	H
P	Z	Z	L

Der Rebus

Ein Blatt Papier, auf dem Bilder, mathematische Symbole und Buchstaben aufgedruckt sind. Die Spieler*innen müssen den Code entschlüsseln, um die Reihenfolge der Schlüsselwörter, die sie in allen anderen Rätseln entdeckt haben, herauszufinden. Auf diese Weise erhalten sie einen Satz, der sich auf die Bedeutung von Datenkompetenz bezieht.

👤-sh+ 🗂-wa+, t+ 🐱-lf+, 🍌a=i+,
📄p=e+h+ 📺v=, 📺-ba+ 📺-sto+
📺-di+, 📺-iph+, f+ 📺x=u+ 📺-am+,
📺-ro+ 📺y=v+.

Anpassungen

Da das Spiel aus einer Reihe von ineinandergreifenden Rätseln besteht, ist die Anpassung des Escape Rooms äußerst problematisch. Die Änderung eines einzigen Rätsels könnte das gesamte Spiel zerstören. Aus diesem Grund können keine Anpassungen vorgenommen werden, abgesehen davon, dass den Spieler*innen zusätzliche Zeit zur Verfügung gestellt wird, um den Escape Room abzuschließen, falls sie dies wünschen.

Vor dem Spiel

Der Dali Escape Room erfordert ein wenig Arbeit, bevor er spielbereit ist. Jedes der Elemente sollte auf A4-Papier ausgedruckt werden. Einige Elemente, die mit einem Scherensymbol gekennzeichnet sind, müssen auch ausgeschnitten werden. Dort, wo das Scherensymbol zu sehen ist, schneidet jedes Element bis zum äußeren Rand seines schwarzen oder weißen Randes aus. Beim Rätsel Odd Word Out sollte man zum Beispiel 6 einzelne Papierstreifen erhalten, auf denen jeweils einzelne Wörter geschrieben sind.

Es empfiehlt sich auch, alle Puzzleteile zu mischen und sie in einen Umschlag zu stecken, der den Spieler*innen ausgehändigt werden kann.

Vor dem Spielstart, erhaltet ihr das Briefing, das in der Spielanleitung zu finden ist. Wenn alle bereit sind, kann der Umschlag geöffnet werden. Dann hat die Spielgruppe 45 Minuten Zeit, um das Spiel zu beenden.

Merkmale der unterschiedlichen Zielgruppen

Junge Erwachsene

Das Spiel ist für junge Erwachsene relevant, da es ihre Neugierde anspricht. Junge Erwachsene werden das Spielformat eher erkennen und genießen als andere Zielgruppen.

Erwachsene allgemein

Dieses Spiel dürfte aufgrund seines puzzleartigen Designs allgemeine Erwachsene ansprechen.

Berufstätige

Aufgrund des hohen Zeitaufwands, den das Spiel erfordert, ist es für Berufstätige vielleicht nicht so attraktiv wie für die anderen Zielgruppen. Dennoch werden sie durch das Lösen der Rätsel ein Erfolgserlebnis und hoffentlich zusätzliches Wissen erlangen.

Senior*innen


Obwohl Senior*innen die Zielgruppe sind, die am wenigsten mit einem Escape Room in Berührung gekommen ist, sind sie möglicherweise die Gruppe, die der Dali Escape Room am meisten ansprechen wird. Auch wenn es wie ein Klischee erscheint, sind Senior*innen notorische Rätsellöser, und die Rätselemente des Escape Rooms dürften sie sehr ansprechen. In Verbindung mit den sozialen Aspekten der Teamarbeit und der

Kommunikation untereinander bedeutet dies, dass der Dali Escape Room ein ideales Bildungsinstrument für Senior*innen sein kann.

Andere Aspekte

Bitte die Spielanleitung beachten. Darin stehen Tipps, wie der Escape Room erleichtert werden und die Spieler*innen seine vielen Geheimnisse lösen können!

Dali



Data Literacy for Citizenship



UNIVERSITY
OF BERGEN



SLATE



Coventry
University



Universitat
de les Illes Balears



Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg



Institut für
Lern-Innovation



Erasmus+

DALI: Data Literacy for Citizenship

Project Number: 2020-1-N001-KA204-076492

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

