Print &Play DALICIOUS WEEK

Vorbereitung

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

Drucken Sie die Karten

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

Schneiden Sie die Karten aus

Nachdem Ihre bedruckten Karten getrocknet sind, verwenden Sie ein Lineal und einen Cutter oder eine Guillotine, um die Karten auszuschneiden. Stellen Sie sicher, dass Sie den im PDF-Dateiformat angegebenen Schneidelinien folgen und so genau wie möglich schneiden, um Karten von gleichmäßiger Größe zu erstellen. Wenn Sie möchten, dass Ihre Karten abgerundete Ecken haben, können Sie anschließend einen abgerundeten Ecken-Schneider verwenden, um ihnen einen professionelleren Look zu verleihen.

Einstecken der Karten (Optional)

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

Kleine Spielbretter und Spielblätter

Sie müssen diese nur einseitig drucken und entlang der Schnittmarken ausschneiden.

INDEX









Lernziel

Erstellen, Bearbeiten und Speichern von einfachen Dateiformaten wie .txt oder .xsl, um die Daten manuell einzufügen.

Spielelemente:

- 5 Tafeln (1 leere)
 Es ist nicht notwendig, die Tafeln auszudrucken, denn du kannst deine eigene
 Tafel auf einem Blatt Papier entwerfen oder digital ins PDF schreiben.
- 36 normale Karten
- 10 Gemeinschaftskarten
- 20 Negativkarten

Spielziel:

Du hast für alles Zeit? In diesem Spiel musst du dein Organisationstalent beweisen, indem du einen Wochenplan verwaltest. Dabei musst du versuchen, den Status einer "idealen Woche" zu erreichen und deine Zeit je nach deinen Bedürfnissen perfekt zu planen: Energie, Ruhe, Bewegung und/oder Liebe.

Ziel ist es also eine ideale Woche zu vollenden oder zumindest die Person in der Runde zu sein, die der idealen Woche am nächsten kommt. Deine ideale Woche ist auf der Tafel unten rechts dargestellt, einschließlich der Stundenanzahl, die du in jeder Kategorie verbracht hast. In der

Tabelle darüber dokumentierst du deine Woche.





Vorbereitung:

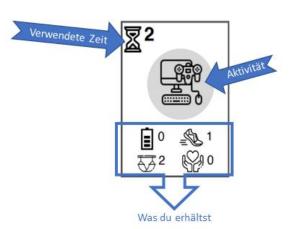
Alle Spieler erhalten ein Spielbrett. Es gibt verschiedene Spielbrettvorlagen mit unterschiedlichen Zielen (hohe Anforderungen in x, niedrige Anforderungen in y für die einen, und umgekehrt für die anderen). Es ist auch möglich, ein "leeres" Brett auszudrucken und individuelle Anforderungen für die "perfekte Woche" des Spielers festzulegen.

Die Spielbretter können nach dem Zufallsprinzip verteilt werden, indem man sie abwechselnd auswählt, oder von den Spieler:innen selbst gestaltet werden (leere Bretter). Es ist nicht erforderlich, dass jeder Spieler ein anderes Brett hat, und sie können wiederholt werden.

Die verschiedenen Kartenarten werden gemischt und zusammen in einem Stapel abgelegt:

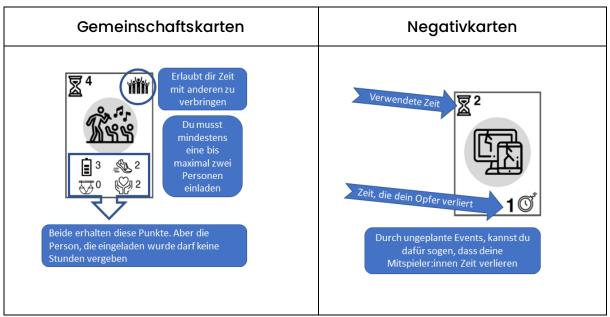
- 4 aufgedeckte Karten, falls ihr zu zweit spielt
- 6 aufgedeckte Karten, wenn ihr mehr als zwei seid

Jede Karte steht für eine Aktivität, die du während deiner Woche ausübst, die einen Teil deiner Zeit in Anspruch nimmt, die aber dazu führen kann, dass du dich in bestimmten Aspekten deines Lebens besser fühlst (Energie, Ruhe, Bewegung und/oder Liebe).









Wer fängt an?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um das zu entscheiden:

- Die Person, die die meisten Apps auf dem Handy installiert hat
- Die Person mit der höchsten Bildschirmzeit vom Vortag
- Oder ihr lasst den Zufall entscheiden und werft die Namen in einen digitalen Lostopf (Ein Beispiel: wheelsofnames.com)

Danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Das Spiel wird 7 Runden lang gespielt, jede Runde bedeutet einen Wochentag. Jeden Tag gibt es so viele Spielzüge, wie es Spielende gibt.

Ein Spielzug:

Die Person am Zug sucht sich Karten aus, die in Summe ein Maximum von 5 Stunden ergeben.

Dafür können eine oder mehrere der angebotenen Karten gezogen werden. Neue Karten können erst hinzugefügt werden, wenn der Spielzug vollzogen ist. Falls man im Spielzug nicht alle 5 Stunden verwenden möchte, können diese auch für den nächsten Tag aufgespart und in der nächsten Runde auf der Tafel notiert werden.

Nachdem man sich für Karten entschieden hat, sollten diese auch ausgespielt werden. Eine Aktion könnte sein: Punkte zur Tabelle hinzufügen, die Person mit der Gemeinschaftskarte einladen oder eine Negativkarte gegen eine/n Mitspieler:in verwenden.

Danach ist der Spielzug beendet. In der Mitte muss wieder eine entsprechende



Anzahl an aufgedeckten Karten für den Spielzug der nächsten Person in der Reihe liegen. Wenn vorher also zwei Karten gezogen wurden, müssen jetzt auch wieder zwei neue Karten vom Kartenstapel ergänzt werden.

Achtung beim Ausfüllen und Ergänzen der Tabelle

Jede Runde, wenn alle Spieler:innen gespielt haben, musst du deine Tabelle mehr als einmal ergänzen (z.B. wenn dich jemand zu einer Aktivität einlädt). Vergiss nicht, dass es derselbe Tag ist und die Punkte in derselben Zeile deiner Tabelle notiert werden müssen.

Spielende:

Wenn eine Person eine ideale Woche erreicht hat, sollte sie die anderen Spieler informieren, damit sie wissen, dass dies die letzte Runde ist. Nach dieser letzten Runde gewinnt die Person, die ihre ideale Woche erreicht, auch wenn sie in einer Kategorie zusätzliche Punkte hat.

Falls niemand eine ideale Woche erreicht, endet das Spiel, sobald die Woche um ist, spätestens also nach 7 Runden. Dann hat die Person gewonnen, die ihrer idealen Woche am nächsten gekommen ist.

Extras:

Personalisiere das Spiel

Bevor das Spiel beginnt, kannst du selbst reflektieren, wie eine ideale Woche für dich aussehen würde und danach deine eigene Tabelle erstellen. Dafür hast du insgesamt 30 Punkte, die du zwischen den folgenden vier Kategorien verteilen kannst: Energie, Ruhe, Bewegung und Liebe.

Ihr wollt das Spiel schwieriger haben?

Ihr könnt das Spiel erschweren, indem die Spieler:innen nicht dieselben Punkte von jeder Runde behalten können. Wenn du deine 5 Stunden nicht aufbrauchst, hast du in der nächsten Runde trotzdem automatisch 5 Stunden.

Deine perfekte Woche

Um die Sache noch schwieriger zu machen, musst du deine Woche perfekt abschließen, um zu gewinnen. Das bedeutet, dass du die Woche gemäß deinen Daten abschließt, ohne in irgendeiner Kategorie Extrapunkte zu bekommen.



DALIcious Week Anpassungen:

Anpassungen der Spieltafeln gibt es in verschiedenen Größen, damit du sie so bequem wie möglich ausfüllen kannst. Wir empfehlen die größeren Karten und Tafeln besonders beim Spielen mit **Senior:innen**.

DALIcious week für junge Erwachsene: DALIcious Week kann auch mit einem Online-Bogen gespielt werden. Dieses findet ihr auf der Website von DALI.

DALIcious Week wurde für Erwachsene konzipiert, ABER mit etwas Hilfe von Erwachsenen kann es auch mit Kindern ab 8 Jahren gespielt werden. So könnt ihr DALIcious week als Familie spielen.

Eure DALIcious Familien Woche

Wenn ihr als Familie spielt, dann könnt ihr ein paar Preise für den Gewinner oder die Gewinnerin der Familie integrieren. So kann der Gewinner oder die Gewinnerin zum Beispiel auch Freizeitaktivitäten im echten Leben für die Familie bestimmen.

DALIcious in der Arbeit: DALIcious week verbessert die Fähigkeit einfache Daten zu illustrieren und zu händeln, aber kann auch Konversationen zwischen Kolleg:innen anregen, sowie Platz für Teamwork und Gespräche über Freizeit, die Wichtigkeit von mentaler Gesundheit, allgemeinem Wohlbefinden, etc. schaffen.

DALIcious Week ist lizenziert unter CC BY 2.0.





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

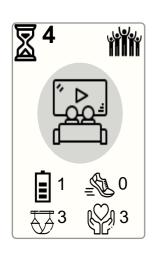
Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



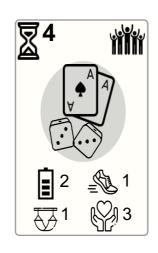


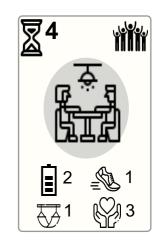


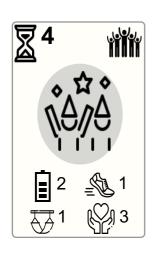


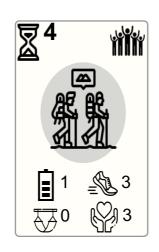




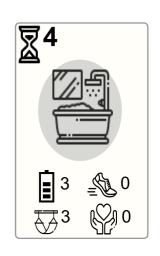


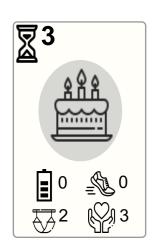






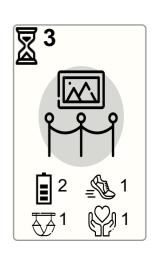




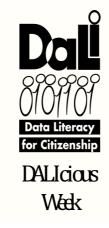








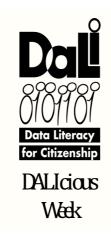


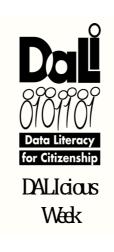


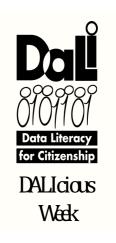












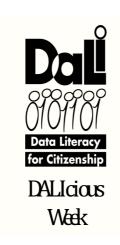






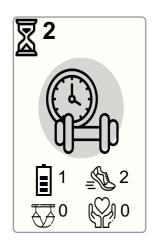






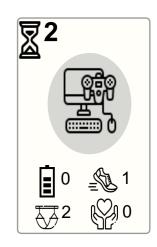






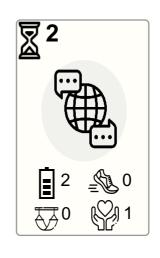




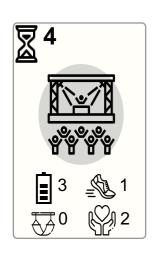


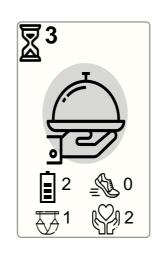




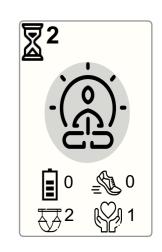


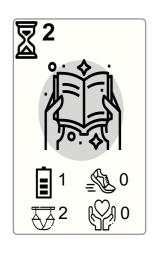


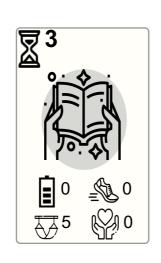
















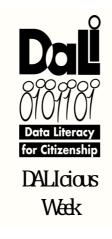


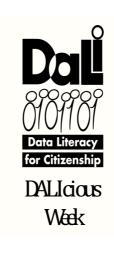


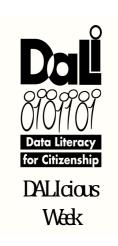












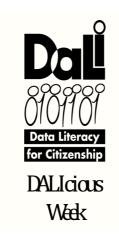










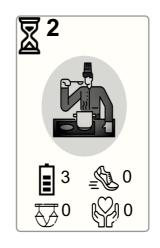








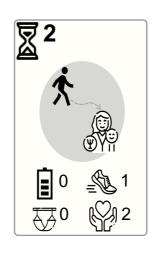














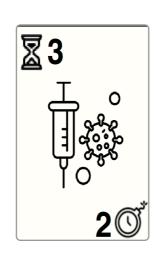








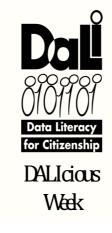








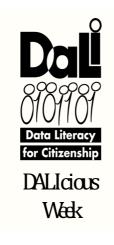


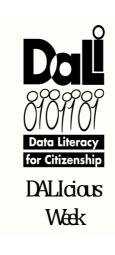


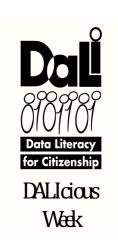


















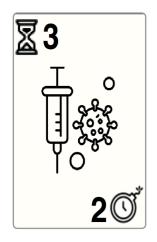


































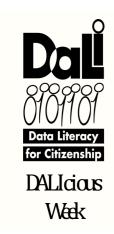


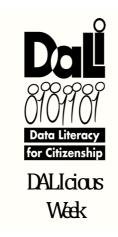


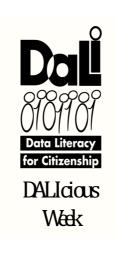


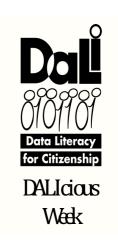


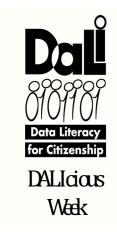








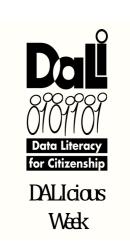






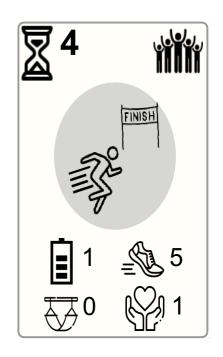




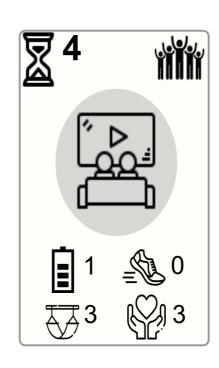




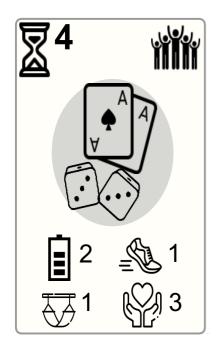


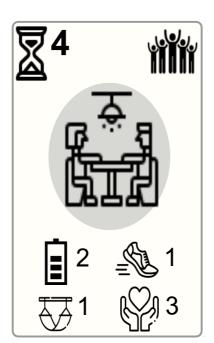


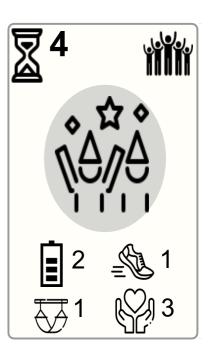




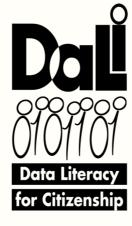








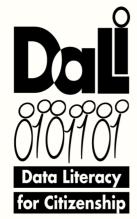




DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



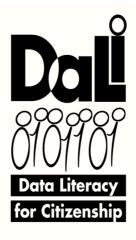
DALIcious Week



DALIcious Week

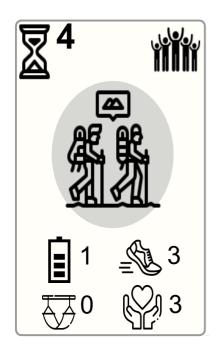


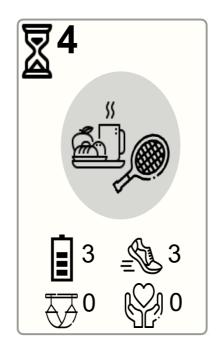
DALIcious Week



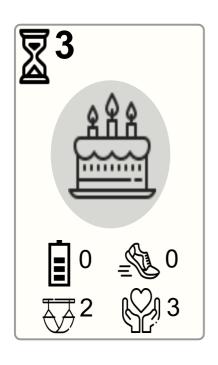
DALIcious Week



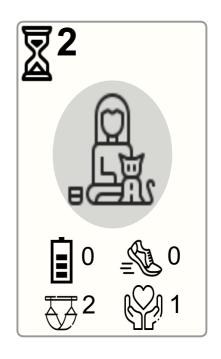


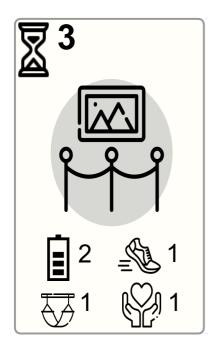


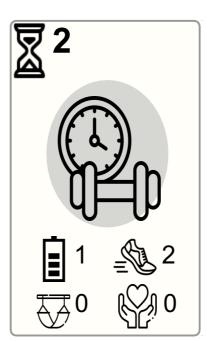






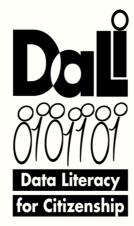




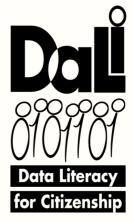




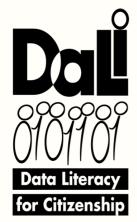




DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



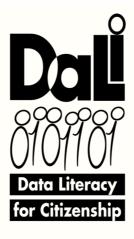
DALIcious Week



DALIcious Week

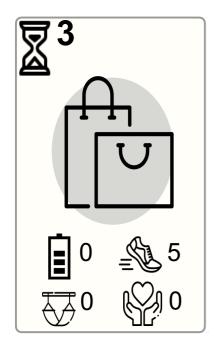


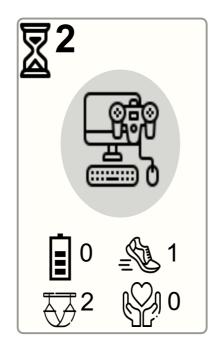
DALIcious Week

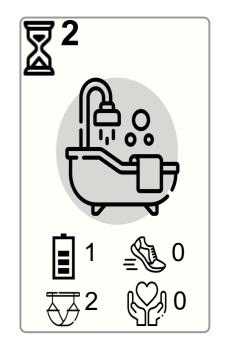


DALIcious Week

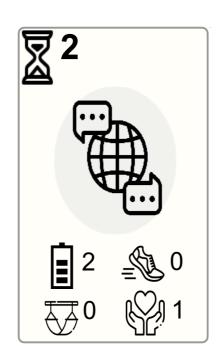


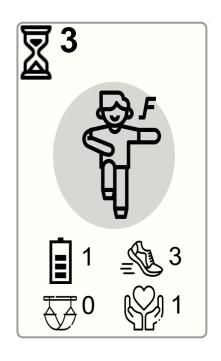


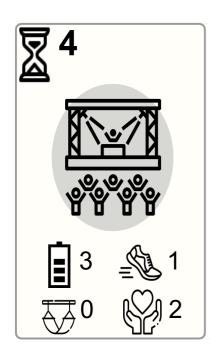


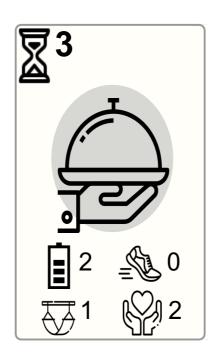














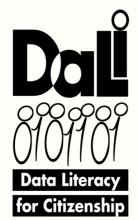




DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week

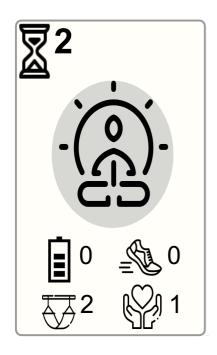


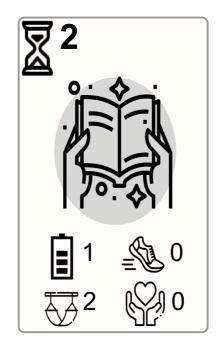
DALIcious Week

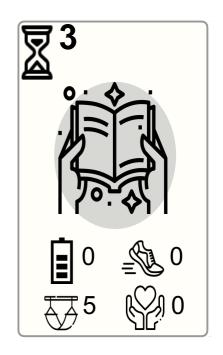


DALIcious Week



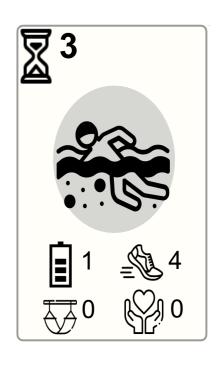


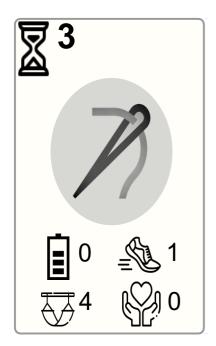




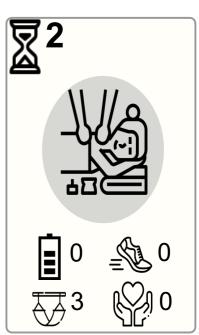












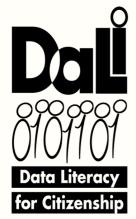




DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



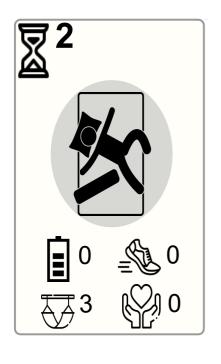
DALIcious Week





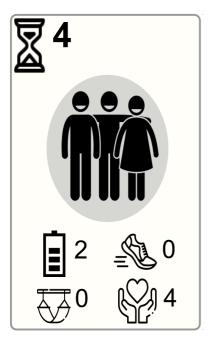


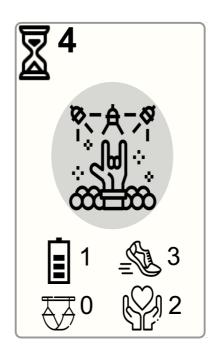


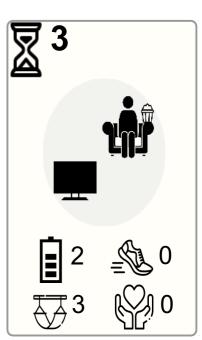












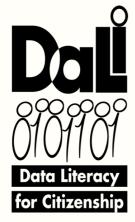




DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



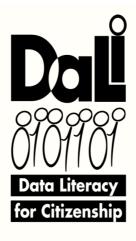
DALIcious Week



DALIcious Week

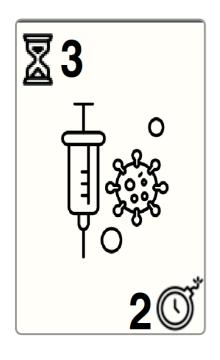


DALIcious Week



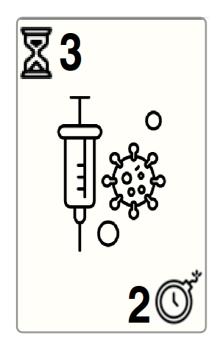
DALIcious Week





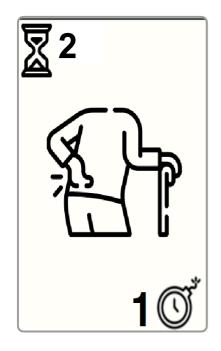


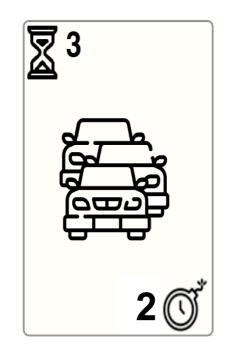














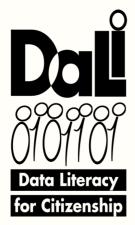




DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



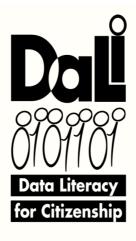
DALIcious Week



DALIcious Week



DALIcious Week



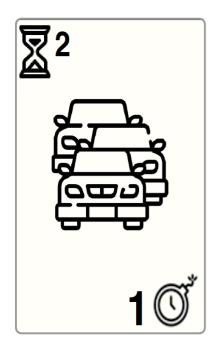
DALIcious Week

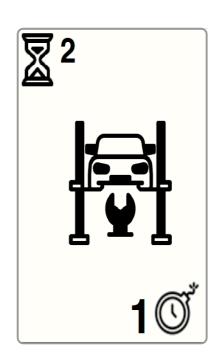


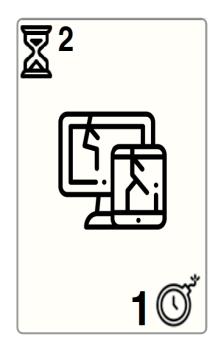












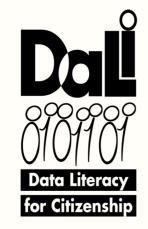




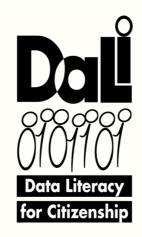


DALIcious Week





DALIcious Week



DALIcious Week



Week



Surplus hours							
	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	М	Т	W	Т	F	S	S
III							
=							



10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		











Surplus hours							
	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	М	т	W	т	F	S	S
III							
=							





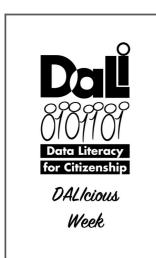








Surplus hours							
	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	М	т	W	т	F	S	S
III							
=							







Surplus hours							
	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	М	т	W	т	F	S	S
III							
=							















Surplus hours							
	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	M	Т	W	Т	F	S	S
111							
=							
Data Literacy for Citizenship DAL/cious Week		10 9 8 7 6 5 4 3 2			- 0~)0	



Surplus hours							
	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	M	т	W	Т	F	S	S
III •							
=							
Data Literacy for Citizenship		10 9 8 7 6 5 4 3 2					
DAL/cious Week			·				



Surplus hours							
· ·	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	M	Т	W	Т	F	S	S
111							
=							
Data Literacy for Citizenship		10 9 8 7 6 5 4 3 2					
DAL/cious Week		[┉			ة ق	



Surplus hours							
· ·	5	5	5	5	5	5	5
Weekdays Categories	M	Т	W	Т	F	S	S
111							
=							
Data Literacy for Citizenship		10 9 8 7 6 5 4 3 2					
DAL/cious Week		[┉			ة ق	



