

Print & Play WHERE IS DATA IN YOUR STORY

Vorbereitung

Stellen Sie sicher, dass Sie Zugang zu einem hochwertigen Drucker und Papier mit der entsprechenden Stärke für den Kartendruck haben. Wir empfehlen die Verwendung von A4-Papier, Karton oder Fotopapier mit einem Grammgewicht von 80 g/m² oder mehr.

Druck der Karten

Drucken Sie die Karten auf A4-Papier und stellen Sie sicher, dass Sie die Option zum Drucken in tatsächlicher Größe oder ohne Skalierung auswählen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Karten in den richtigen Abmessungen gedruckt werden. Wenn Ihr Drucker die Option für den beidseitigen Druck hat, können Sie diese auswählen, um sowohl die Vorder- als auch die Rückseite der Karten auf einem Blatt zu drucken. Wenn Sie diese Option nicht verwenden, müssen Sie die Vorder- und Rückseite der Karten getrennt drucken.

Zuschneiden der Karten

Sobald Ihre gedruckten Karten trocken sind, verwenden Sie ein Lineal und einen Schneider oder eine Guillotine, um die Karten auszuschneiden. Stellen Sie sicher, dass Sie den Schnittlinien im PDF-Datei folgen und so genau wie möglich schneiden, um Karten mit gleichmäßiger Größe zu erstellen. Wenn Sie es bevorzugen, dass Ihre Karten abgerundete Ecken haben, können Sie einen Eckenschneider verwenden, um ihnen ein professionelles Finish zu verleihen.

Einlegen der Karten (optional)

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

Spielanleitung

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

INHALT

Spielanleitung _____	3
Karten Erwachsene generell _____	9 – 10
Karten ältere Erwachsene _____	12 - 13
Karten Berufstätige _____	15 - 16
Karten junge Erwachsene _____	18 - 33

Dieses Spiel wurde für junge Erwachsene entwickelt (Basiskartensatz) und für die anderen Erwachsenenengruppen mit jeweils einigen Zusatzkarten angepasst. Wir haben eine leere Seite zwischen den Versionen eingefügt, um sie leichter identifizieren zu können.



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



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

Where is Data in your Story? – Die Daten in deiner Geschichte

Spielanleitung

Dieses Spiel ist eine Weiterentwicklung des an der Coventry University entwickelten Spiels *What is your Story* unter der Lizenz CC-BY-NC 4.0.

Ist dir schon mal aufgefallen, dass wir von Daten umgeben sind? Und dass wir ständig Daten erzeugen? Selbst an den unglaublichsten Orten und bei den seltsamsten Aktivitäten erzeugen wir Daten. Dieses Spiel macht dir bewusst, wie Daten in deinem Alltag entstehen und wie du sie zum Guten nutzen kannst. Lerne etwas über dich selbst und wie du das Leben anderer Menschen verbessern kannst.

Lass deiner Fantasie freien Lauf und erfinde eine Geschichte darüber, wie Daten mit Hilfe von digitalen Geräten, von verschiedenen Menschen und in verschiedenen Aktivitäten und Kontexten entstehen, die von deinen Karten vorgeschlagen werden.

Bereichere die Welt mit deiner Geschichte und trage zu einer besseren Welt bei!

Ausstattung

- Karten: Daten-/ Aktivitäts-/ Kontext- und Personen-Karten
- Stoppuhr (nicht im Paket enthalten)
- Stift und Papier (optional, nicht im Spiel enthalten)

Anzahl Spieler:innen

5-8 Mitspieler:innen

Spielkarten

Es gibt 64 Karten in diesem Spiel. Die Karten sind in vier Gruppen eingeteilt, die jeweils durch einen Buchstaben gekennzeichnet sind. Die Buchstaben ergeben aneinandergereiht das Wort „DALI“, was aber für das Spiel keine weitere Relevanz hat.

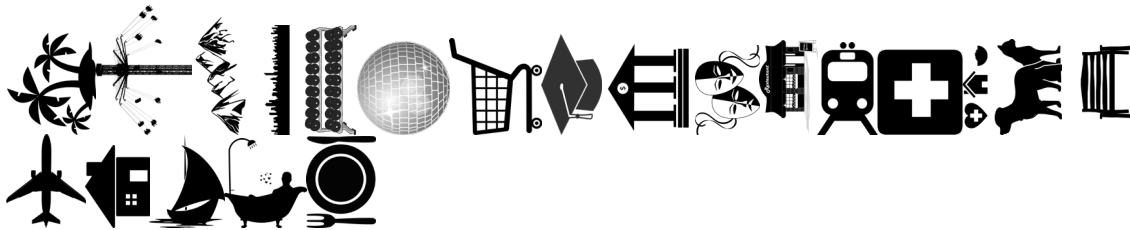
- 4 Karten der Kategorie **Daten**, rückwärtig mit dem Buchstaben: D



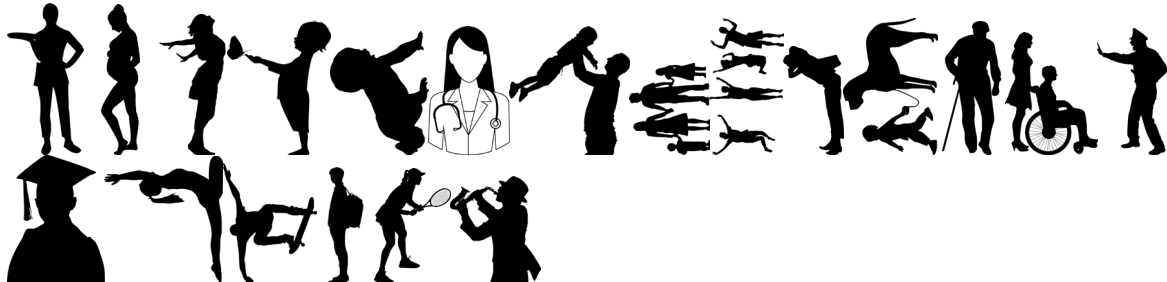
- 20 Karten der Kategorie **Aktivität**, rückwärtig mit dem Buchstaben: A



- 20 Karten der Kategorie **Ort (location)**, rückwärtig mit dem Buchstaben: L



- 20 Karten der Kategorie **Personen (individuals)**, rückwärtig mit dem Buchstaben: I



Bedeutung der Karten

- Sei bei der Interpretation der Karten so kreativ wie möglich und binde die Person(en), die vorgegebene Aktivität und den Kontext in deine Geschichte ein.
- Auch in Bezug auf die Bedeutung der Datenkarte bist du frei in deiner Imagination. Halte dich aber an den Datentyp, der auf der Karte abgebildet ist. Die Symbole des Datentyps stehen für:
 - Personensymbol: von Menschen erzeugte Daten, die ohne Technologie entstehen (z.B. ein Text, mit Stift auf Papier geschrieben).
 - Handy-Symbol: Mensch-Maschine-generierte Daten, die wir eingeben und generieren, während wir mit der Technologie interagieren (z.B. wenn wir uns in einer App registrieren oder unsere Lieblingsorte in eine Karten-App eintragen).
 - Grafik Symbol auf einem Bildschirm: die sichtbaren Metadaten, also die Daten, die wir auf unseren Geräten und Dateien sehen können (z.B. wenn wir das Datum und die Uhrzeit eines Fotos sehen oder die Daten, die bei der Aufzeichnung über unsere Schlafaktivität erfasst wurden).
 - Durchgestrichenes Auge: die nicht-sichtbaren Metadaten. Hierbei handelt es sich um Daten, die Unternehmen bei der Interaktion mit unseren personenbezogenen Daten anlegen (z.B. wenn sie Kundenprofile erstellen).

Spielablauf

Die Spieler:innen sitzen um einen Tisch. Die vier Kartenelemente werden in getrennten Decks in der Mitte des Tisches platziert, Rückseite der Karten nach oben. Drei Runden pro Spiel. Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe der Karten Geschichten zu erzählen. Jede Geschichte enthält Hinweise darauf, wie die Personen (Personenkarte) mit Daten (Datenkarte) auf der Grundlage der vorgegebenen Handlung (Aktivitätskarte) und des Schauplatzes (Ortskarte) umgehen.

1) Zu Beginn jeder Runde nimmt ein/e zufällige/r Spieler:in eine Karte vom Datenstapel, die dann für alle Spielende gültig ist.

2) Dann wählen alle Spieler:innen reihum je eine Karte vom obersten der drei verbleibenden Stapel aus: Personen, Ort und Aktivität.

3) Alle haben nun zwei Minuten Zeit, sich ihre Karten anzusehen und sich eine fiktive Geschichte auszudenken, die die vier Elemente der Geschichte (Daten, Aktivität, Ort, Person) miteinander verbindet. Denkt euch auch einen passenden Titel zur Erzählung aus. Ein/e Spieler:in überwacht die Zeit (vorzugsweise mit einem Handy).

4) Nach Ablauf der zwei Minuten erzählen alle ihre Geschichte im Uhrzeigersinn und decken dabei ihre drei Karten vor den anderen Spieler:innen auf. Die anderen können die Geschichte mit Fragen und Ideen ergänzen, was den Spaß noch erhöht. Ihr könnt für euch entscheiden, ob die anderen zu eurer Geschichte beitragen dürfen oder nicht.

5) Wenn alle Spieler:innen ihre Geschichte erzählt haben, wird die Person gewählt, die nach Meinung aller die beste Geschichte hatte (die lustigste, die konsequenteste, die speziellste...). Alle Spieler:innen erläutern kurz ihre Wahl. Die Geschichte, die die meisten Stimmen erhält, gewinnt. Dann beginnt die nächste Runde.

Beispielgeschichte:

Rettung eines ungeborenen Lebens (Titel). Eine schwangere Frau (Person) wird in einen Unfall verwickelt. Ein Radfahrer (Aktivität), der gerade auf seiner Gesundheits-App seinen Puls geprüft hat (Daten), sieht es und ruft den Rettungsdienst. Die Rettungskräfte treffen schnell ein, die Frau wird medizinisch versorgt und ins nächste Krankenhaus (Ort) gebracht. Das Leben der Frau und ihres ungeborenen Kindes sind gerettet.

Spielende

Für jede Spielrunde wird die beste Erzählung ausgewählt. Alle Spieler nehmen an diesem Prozess teil. Vielleicht entwickelt sich eine offene Diskussion und einige Spieler ändern ihre Entscheidung, das ist erlaubt. Die Erzählung, die die meisten Stimmen erhält, gewinnt die Runde. Nach drei Runden wird ein Gewinner bekannt gegeben. Die Person, die die meisten Stimmen für ihre Geschichten erhält, oder jene, die die meisten Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Beispiele für Gleichstand:

Hat z.B. in einer Gruppe von 6 Spieler:innen ein/ Spieler:in in drei Runden einen Stimmenanteil von 8 Stimmen, die er/sie in drei Runden gewonnen hat, so kann er/sie nur eine Runde gewonnen haben, ist aber trotzdem Sieger:in der Partie, wenn keine/r der anderen Spieler:innen einen größeren Stimmenanteil hat als diese 8 Stimmen und keine/r der anderen Spieler:innen mehr als eine Runde gewonnen hat.

Wenn eine Person einen Stimmenanteil von 7 hat, aber zwei Runden gewonnen hat, ist diese Person der/die Sieger:in, auch wenn er/sie nicht den größten Stimmenanteil hat.







Wenn zwei Spieler:innen den gleichen Anteil von z.B. 8 Stimmen haben, gewinnt derjenige/diejenige, der/die meisten Runden gewonnen hat. Haben beide die gleiche Anzahl an Runden gewonnen, endet das Spiel mit einem Unentschieden... oder ihr könnt eine zusätzliche Entscheidungsrunde spielen!

Ein/e zufällig ausgewählte/r Spieler:in listet alle Spieler:innen und Runden auf einem Blatt Papier auf und fasst am Ende des Spiels die Stimmen zusammen, die jede/r Spieler:in erhalten hat.


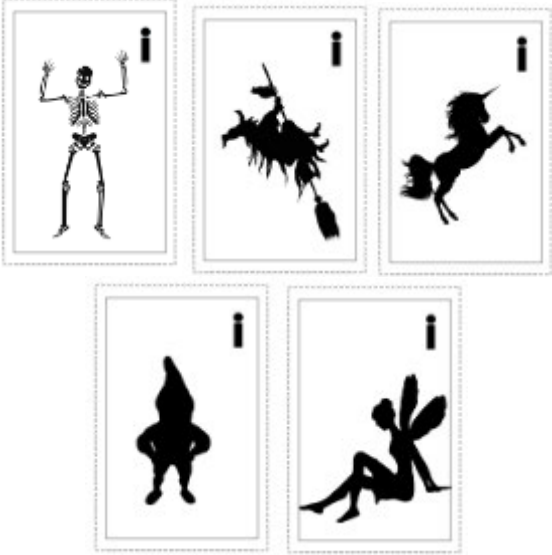
ANPASSUNGEN

Ältere Erwachsene





Die Anpassung für ältere Erwachsene umfasst die folgenden Karten:



Gruppe	Karte
Individuen 	
Ort 	
Aktivität 	

Erwachsene generell

Gruppe	Karte
Individuen 	

Berufstätige

Gruppe	Karte
Individuals 	
Ort 	

<p>Aktivität</p> 	
---	--

Where is data in your story? ist lizenziert unter [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/).

Alle Bilder außer * sind von <https://pixabay.com/>



dalicitizens.eu

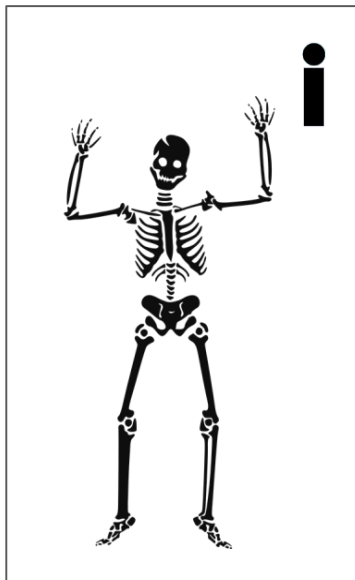
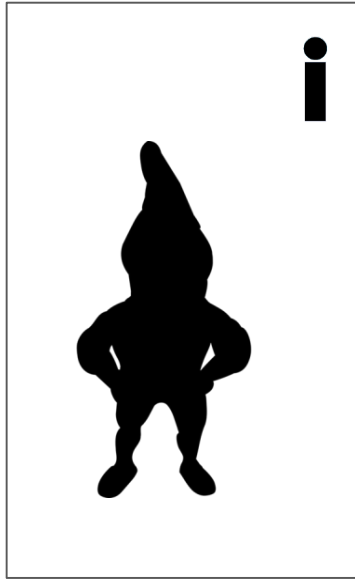
[@DaLi_Citizens](https://twitter.com/DaLi_Citizens)



Co-funded by
the European Union

**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.



D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

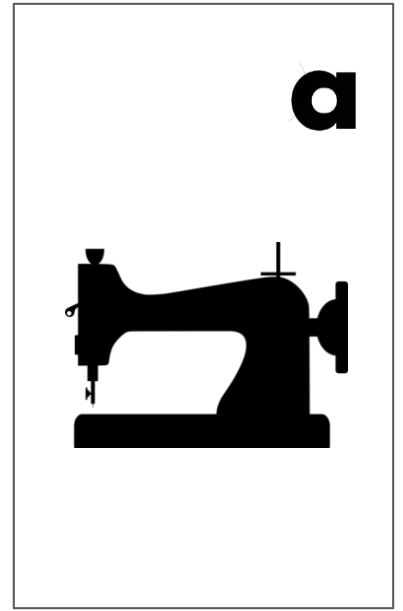
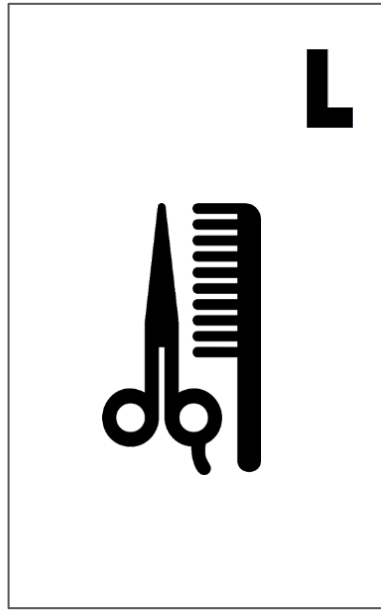
D

a

L

i

Personen



D

a Aktivität

L

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

i

Personen



D

a Aktivität

L

i

D

a

L Ort

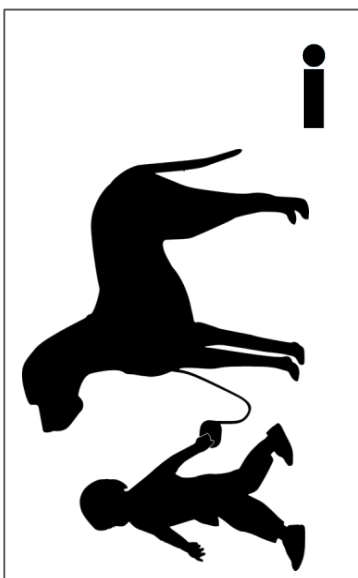
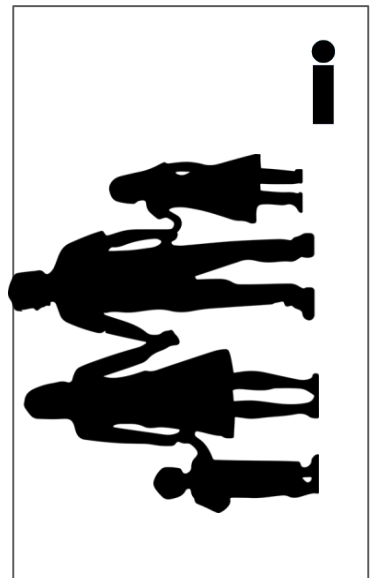
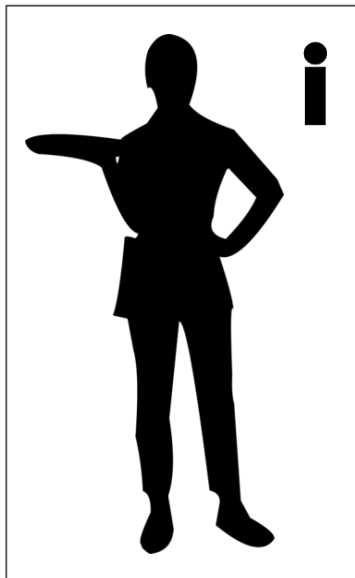
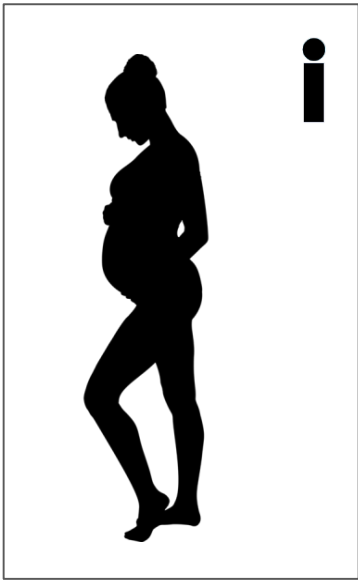
i

D

a

L

i Personen



D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

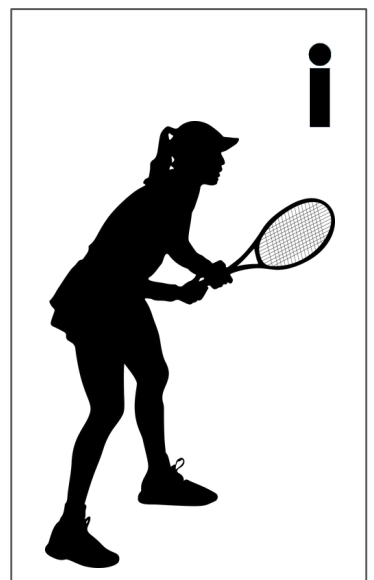
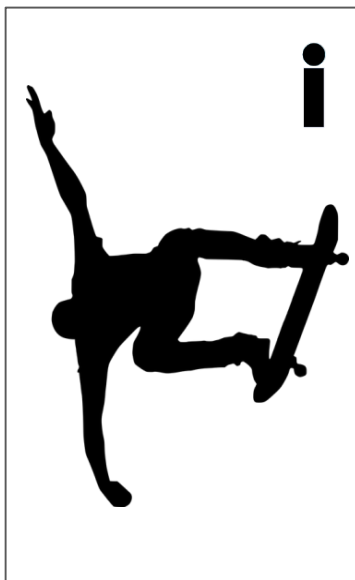
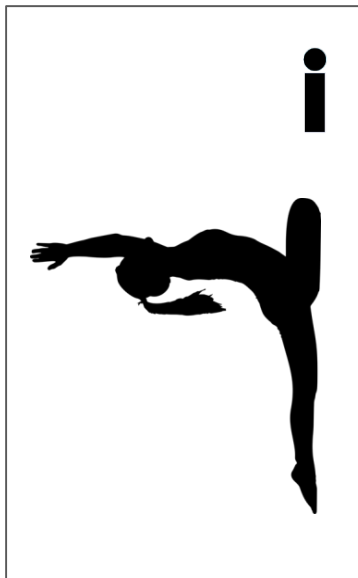
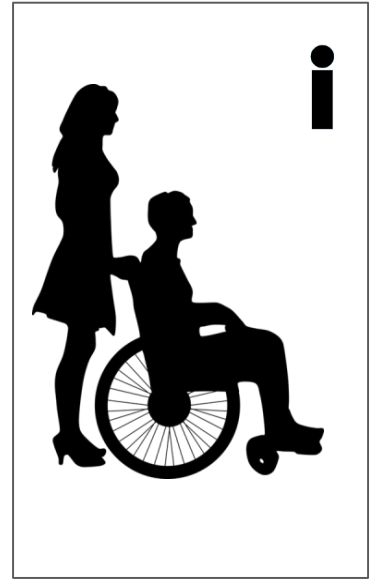
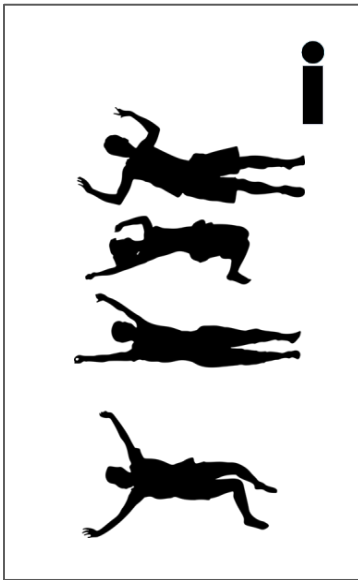
D

a

L

i

Personen



D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

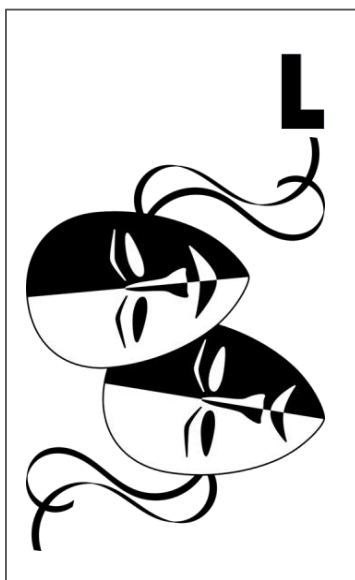
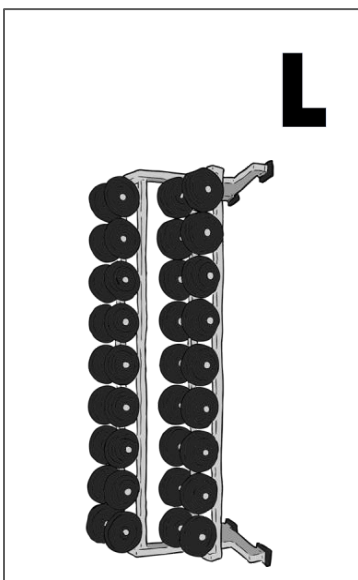
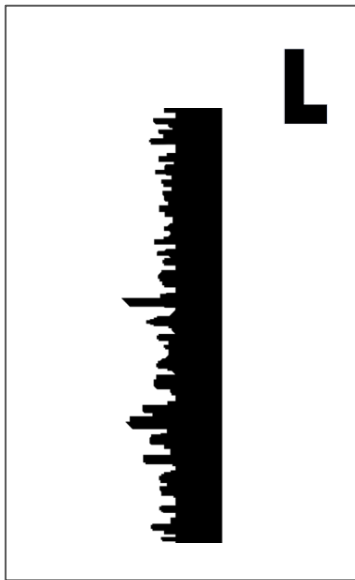
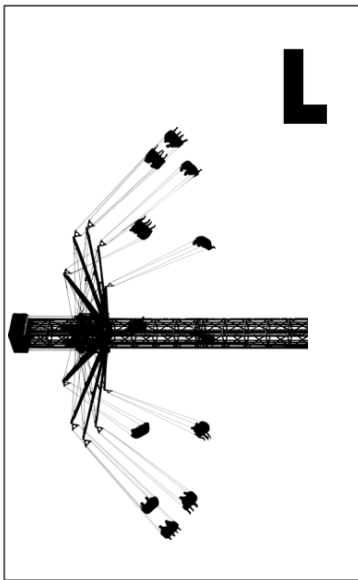
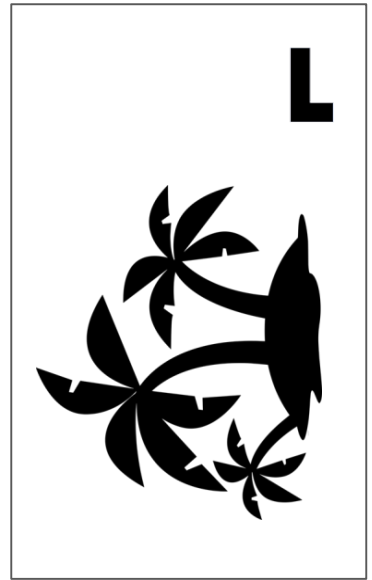
D

a

L

i

Personen



D

a

L

Ort

i

D

a

L

i

Personen

D

a

L

i

Personen

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

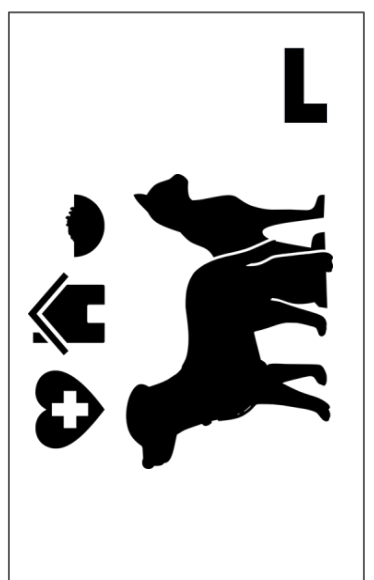
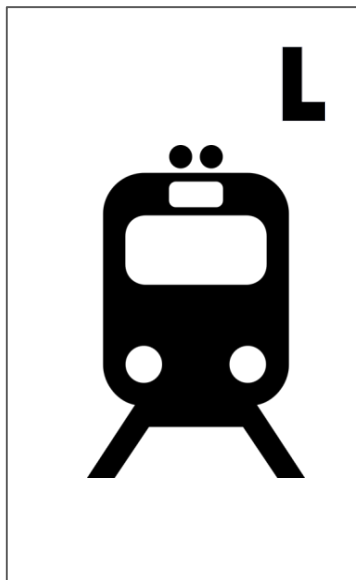
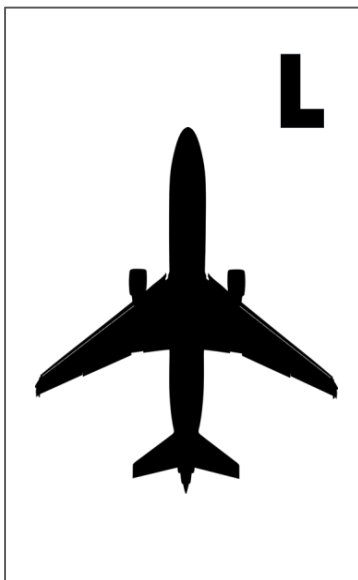
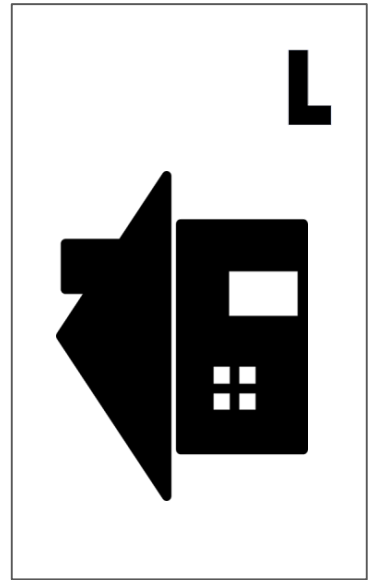
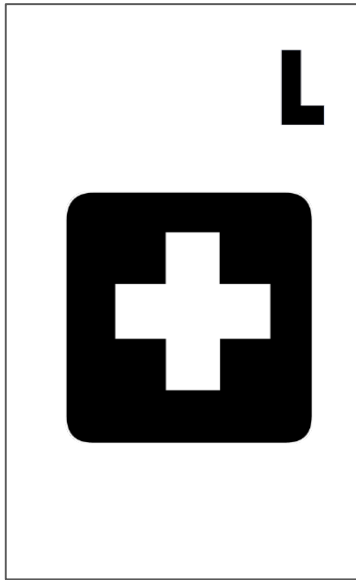
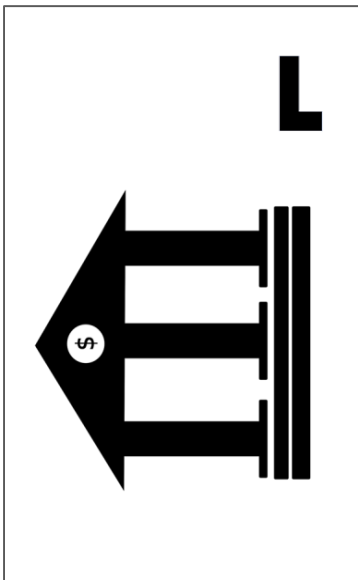
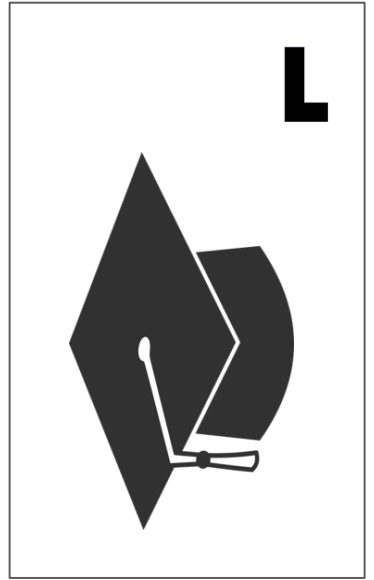
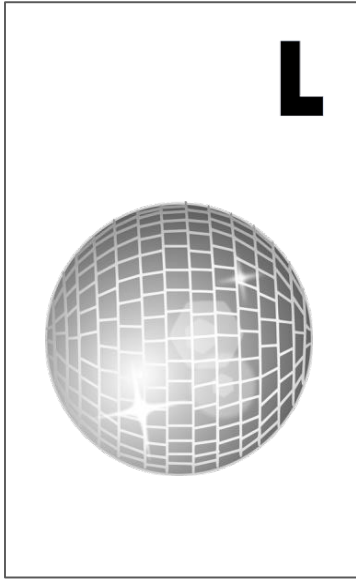
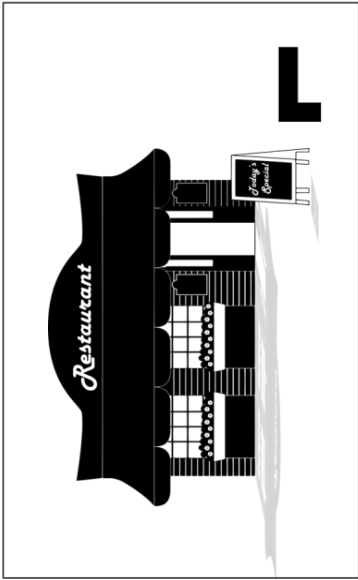
D

a

L

Ort

i



D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

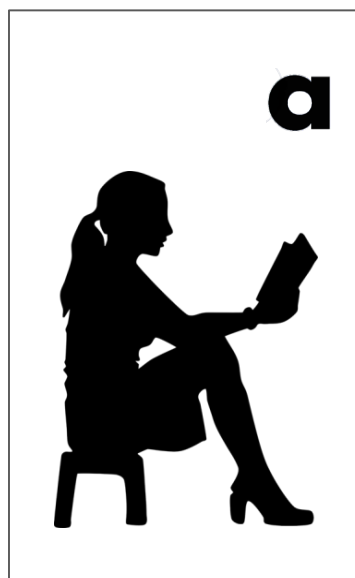
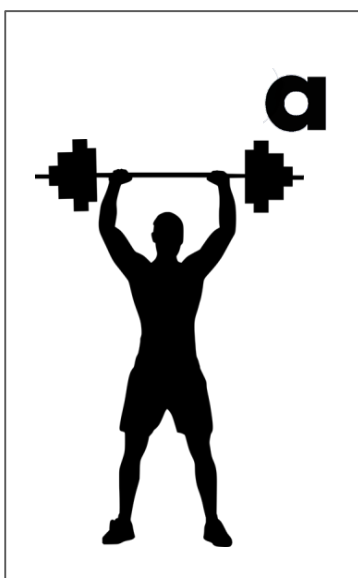
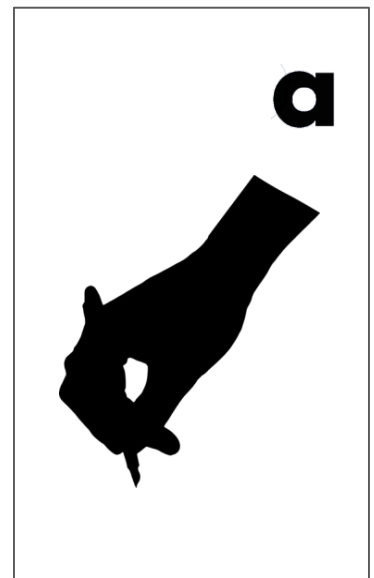
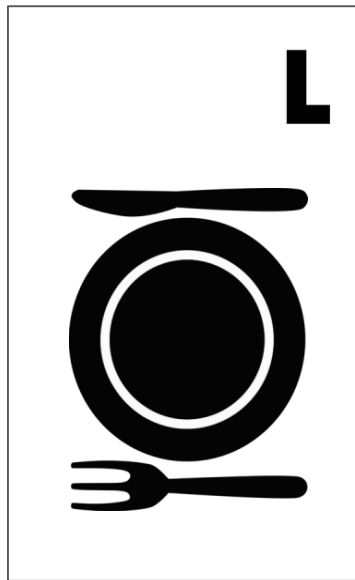
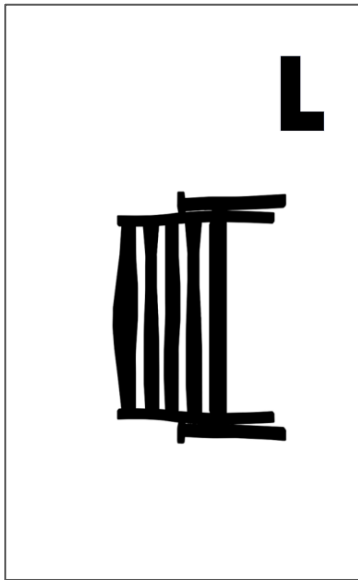
D

a

L

Ort

i



D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

L

Ort

i

D

a

Aktivität

L

i

D

a

Aktivität

L

i

D

a

L

Ort

i

D

a

Aktivität

L

i

D

a

Aktivität

L

i

D

a

Aktivität

L

i

a



a



a



a



a



a



a



a



a



D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

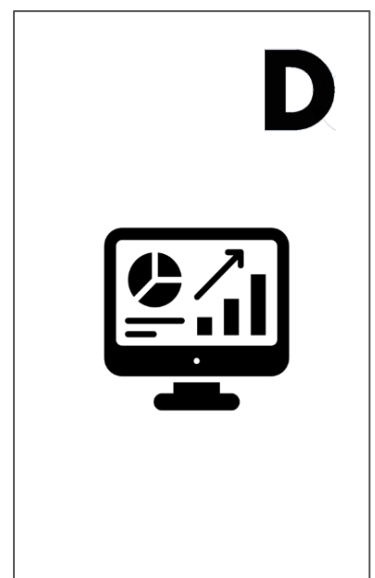
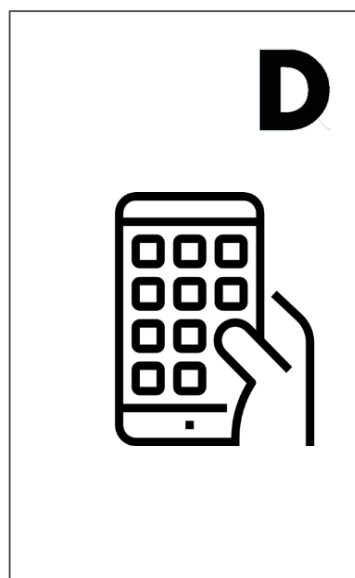
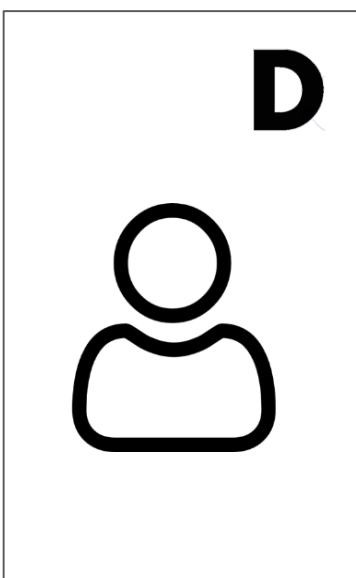
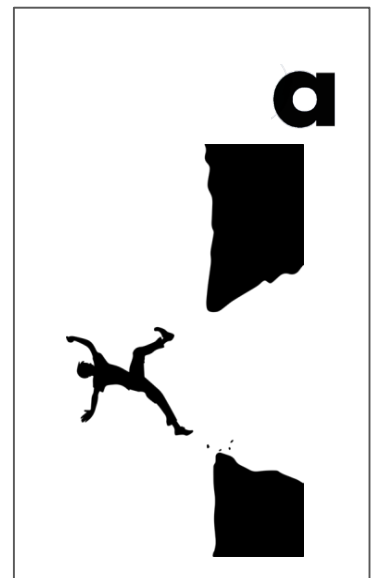
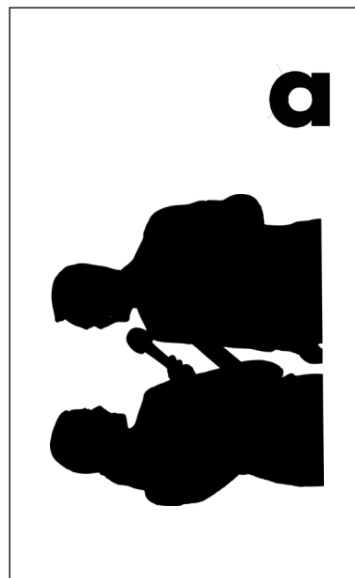
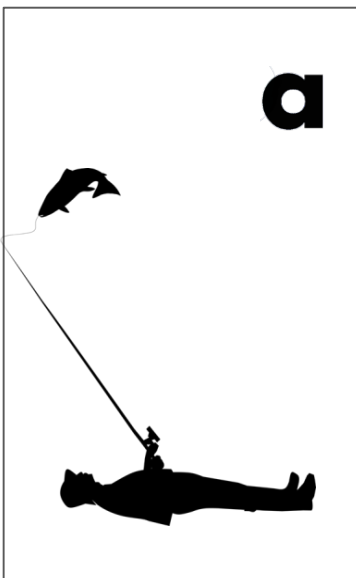
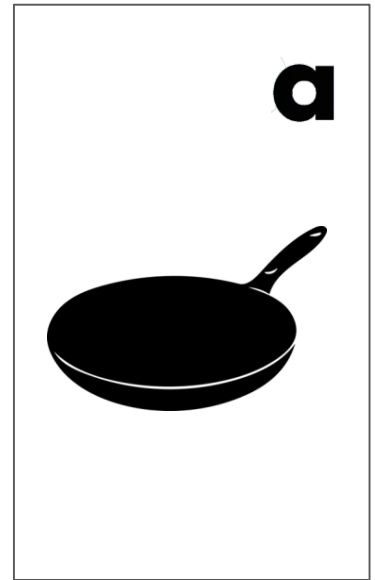
i

D

a Aktivität

L

i



D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Aktivität

L

i

D

a Daten

L

i

D

a Daten

L

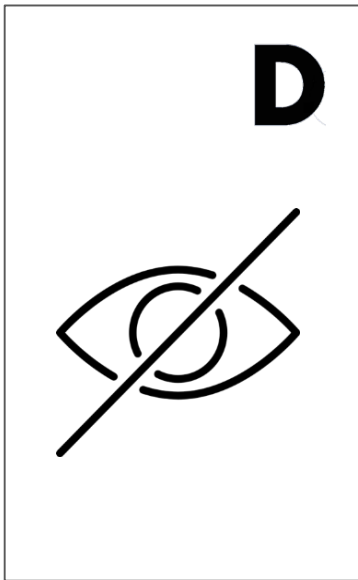
i

D

a Daten

L

i



D Daten
a
L
i