



# SPIEL 1

## Moderationshinweise

---

### Eilmeldung

Die Games-Branche ist völlig aus dem Häuschen. Ein beliebtes Online-Game hat letzte Nacht heimlich einen zweiten Teil herausgebracht. Kaufen kann man ihn noch nicht. Das geht erst in einer Woche. Die gute Nachricht: Es gibt 5000-Early-Access-Lizenzen. Der Ansturm auf diese 5000 Lizenzen ist groß.

Ein Elektromarkt verlost zwei Lizenzen über ein Gewinnspiel. [Anmerkung: Bei mehr als drei Gruppen kann eine größere Anzahl Lizenzen verlost werden.]

Du willst unbedingt gewinnen und nimmst am Gewinnspiel teil. Es ist ein Quiz, mit dem du dir einen persönlichen 4-stelligen Code freispielst. Doch damit nicht genug. Damit niemand schummelt, musst du diesen Code persönlich bei einer Filiale eines Elektromarktes einlösen. Doch die Zeit drängt. Nur wer wirklich schnell ist und als erstes im Elektromarkt eintrifft, kann sich seine Early-Access-Lizenz sichern.

### Ablauf

Das Spiel hat vier Runden. Für jede Runde werden Punkte vergeben. Das Team mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt. Die anderen gehen leider leer aus.

Alle Gruppen erhalten die gleichen Fragen und Aufgaben. Und doch haben nicht alle Gruppen die gleichen Voraussetzungen, denn: Pro Runde zieht jede Gruppe eine Karte. Jede Karte erhält einen Hinweis auf Einschränkungen, die eure Chancen auf den Sieg entweder erleichtern oder erschweren. Die Karten sind je Runde in drei Farben verfügbar, diese Farbcodierung ist in der untenstehenden Tabelle jeweils vermerkt. Die Runden-Karten sollten per Zufallsprinzip gezogen werden.

Gruppen, die ihr Ergebnis fertig haben (bei Fragen 1 bis 3 schriftlich auf der Gruppen-Karte notiert, bei Frage 4 auf dem Bildschirm vorzeigen), rufen „Fertig“ und halten den Zettel in die Höhe, sodass die Moderation einen Überblick über die Reihenfolge behalten und die Ergebnisse prüfen kann.

### Regeln

1. **In jeder Runde zieht eure Gruppe eine Karte.** Sie enthält die Aufgabe, eure individuellen Einschränkungen und die verfügbare Zeit.
2. **Ihr müsst euch an die Zeit halten.** Ist die Zeit abgelaufen, und ihr habt kein Ergebnis, bekommt ihr 0 Punkte für die Runde.
3. **Ihr müsst euch an eure Einschränkungen halten.** Beachtet die Hinweise auf der Karte. Tut ihr das nicht, bekommt ihr ebenfalls 0 Punkte für die Runde.
4. **Schnell sein lohnt sich.** Das schnellste Team bekommt 3 Punkte, das zweitschnellste 2, wer es noch vor Ablauf der Zeit schafft, 1 Punkt.

### **Vorbereitung**

- Gruppen-Karten und ggf. zusätzliche Texte/Vokabellisten für Runde 1 ausdrucken.
- Sicherstellen, dass für alle Gruppen eine ausreichende Anzahl digitaler Endgeräte mit Internetverbindung zur Verfügung steht. Für den „Fahrkartenautomaten“ (Runde 4) eignen sich Tablets besonders gut.
- Timer bereithalten.
- Station „Bibliothek“ (mit Laptop/PC) oder „Telefon Auskunft“ (simuliertes Telefonat) aufbauen, ggf. in einem Nebenraum oder auf dem Flur – dort sitzt eine Person (Moderation) bereit, die für Runde 3 als Ansprechpartner\_in der Gruppe ohne WLAN eine Auskunft erteilen kann.
- Wenn die Gruppen gebildet worden sind: Eine Tabelle für den Punktestand vorbereiten (z. B. an einem Flipchart).



# SPIEL 1

## Spielrunden inkl. Hinweise

### Runde 1

<b>Aufgabe/ Frage</b>	Quizfrage 1 des Gewinnspiels: Welche neuen Funktionen bringt das Update?
<b>Zeit</b>	4 Minuten
<b>Zusätzliche Materialien</b>	<p>Die Gruppen erhalten einen Text. Dieser ist auf den Gruppen-Karten auf Italienisch aufgedruckt. Um den Schwierigkeitsgrad zu reduzieren, kann zusätzlich die englische Version ausgeteilt werden.</p> <p>Siehe Dokument Spiel 1 Material (<a href="https://www.politische-medienkompetenz.de/fileadmin/user_upload/2020_Digital-Divide-Deutschland_Spiel-1-Material.pdf">https://www.politische-medienkompetenz.de/fileadmin/user_upload/2020_Digital-Divide-Deutschland_Spiel-1-Material.pdf</a>).</p> <p>Hier die deutsche Übersetzung des Textes:</p> <p>v10.2 bringt eine neue Geschichte mit vielen Überraschungen und noch mehr Spannung. Die Änderungen in diesem Update umfassen fünf neue Charaktere, die im wirklichen Leben existieren, sowie 50 Sounds und eine kindersichere Gruppenchat-Funktion für Kinder unter 16 Jahren.</p> <p>Die Lösung muss demnach folgende drei Punkte beinhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 5 neue Charaktere mit Vorbildern aus dem realen Leben</li> <li><input type="checkbox"/> 50 Sounds</li> <li><input type="checkbox"/> Kindersichere Gruppenchat-Funktion für unter 16-Jährige</li> </ul>
<b>Karte Cyan</b>	<b>Einschränkung:</b> keine Einschränkung
<b>Karte Pink</b>	<p><b>Einschränkung:</b> Du besitzt leider kein Smartphone und auch kein anderes digitales Endgerät – übersetze den Text ohne Hilfe des Internets.</p> <p><b>Lösung/Hilfestellung:</b> Die Gruppe erhält entweder ein Wörterbuch Italienisch–Deutsch bzw. Englisch–Deutsch (sofern vorhanden) oder die den Texten beigefügte Vokabelliste als Ausdruck. Es ist auch zulässig, andere Teilnehmende mit entsprechenden Sprachkenntnissen um Hilfe zu bitten.</p>
<b>Karte Gelb</b>	<p><b>Einschränkung:</b> Du bist Analphabet_in, das bedeutet, du kannst nicht lesen. Du kannst jedoch die Workshop-Leitung oder andere Teilnehmende bitten, dir ihren Text vorzulesen.</p> <p><b>Lösung/Hilfestellung:</b> Der Text ist auf der Gruppen-Karte verpixelt aufgedruckt. Nur einfache Füllwörter sind lesbar. Die Gruppe kann sich den Text vorlesen lassen und dabei direkt eine Übersetzungs-App am Smartphone nutzen.</p>

## Runde 2

<b>Aufgabe/ Frage</b>	Quizfrage 2 des Gewinnspiels: Welches Wort suchen wir?
<b>Zeit</b>	2 Minuten
<b>Zusätzliche Materialien</b>	Jede Gruppe erhält einen Text zur Erklärung des Begriffs, mit jeweils unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad; dieser ist bereits auf den jeweiligen Karten aufgedruckt. Die Schwierigkeitsgrade simulieren Einschränkungen, die Menschen mit Lernschwierigkeiten oder mit eingeschränkter Kenntnis der deutschen Sprache begegnen.
<b>Karte Cyan</b>	<p><b>Einschränkung:</b> Besonders komplizierter/technischer Text.</p> <p>Internet fähige Hardware in einem TCP/IP-Netzwerk. Es handelt sich somit um ein mobiles Gerät, das an einen Netzanschluss eines öffentlichen oder privaten Daten- oder Telekommunikationsnetzes angeschlossen ist.</p> <p><b>Lösung/Hilfestellung:</b> Es dürfen alle verfügbaren Hilfsmittel genutzt werden, um den Text zu verstehen und die Lösung zu erraten. Die Lösung ist „Smartphone“.</p>
<b>Karte Pink</b>	<p><b>Einschränkung:</b> Keine Einschränkung, sehr einfacher Text.</p> <p>Ein Gerät, mit dem du telefonieren, fotografieren, rechnen, spielen, chatten und Videoanrufe machen kannst. Du kannst es in der Hosentasche tragen.</p> <p><b>Lösung/Hilfestellung:</b> Die Lösung ist „Smartphone“.</p>
<b>Karte Gelb</b>	<p><b>Einschränkung:</b> Mittelschwerer Text.</p> <p>Tragbares Kommunikationsgerät, das ortsungebunden zur Sprach- und Datenkommunikation eingesetzt werden kann.</p> <p><b>Lösung/Hilfestellung:</b> Es dürfen alle verfügbaren Hilfsmittel genutzt werden, um den Text zu verstehen und die Lösung zu erraten. Die Lösung ist „Smartphone“.</p>

### Runde 3

<b>Aufgabe/ Frage</b>	Wo ist der nächstgelegene Elektromarkt? Notiere die genaue Adresse.
<b>Zeit</b>	2 Minuten
<b>Zusätzliche Materialien</b>	Station „Bibliothek“ oder „Telefon Auskunft“ bereithalten.  Ggf. einen zweiten Timer bereithalten bzw. der zweiten Gruppe ein Signal nach 30 Sekunden geben.
<b>Karte Cyan</b>	<b>Einschränkung:</b> Du hast eine sehr schlechte Internetverbindung, deshalb dauert leider alles etwas länger. Du darfst erst nach 30 Sekunden mit der Online-Recherche starten (bis dahin: digitale Endgeräte nicht anfassen!).  <b>Lösung/Hilfestellung:</b> Unterhalten ist erlaubt, die Teilnehmenden können also in den 30 Sekunden ihr Vorgehen planen und sich absprechen – nur keine internetfähigen Geräte anfassen.
<b>Karte Pink</b>	<b>Einschränkung:</b> Du hast leider keinen Internetzugang, d. h., du darfst weder dein Smartphone noch andere digitale Endgeräte benutzen.  <b>Lösung/Hilfestellung:</b> Die Teilnehmenden können in der „Bibliothek“ um Hilfe bitten (Moderation sitzt dort am PC und kann die gewünschte Information online suchen) oder die „Telefon Auskunft“ anrufen (ebenfalls simuliertes Telefonat mit der Moderation). Natürlich dauert das alles etwas länger.
<b>Karte Gelb</b>	<b>Einschränkung:</b> Keine Einschränkung.

#### Runde 4

<b>Aufgabe/ Frage</b>	Du musst dir eine Fahrkarte kaufen, um zum Elektromarkt zu kommen. Benutze dafür den Fahrkartenautomaten und kaufe eine Tageskarte nach Hannover.
<b>Zeit</b>	3 Minuten
<b>Zusätzliche Materialien</b>	Jede Gruppen-Karte enthält einen Link zu einer Website mit simuliertem Fahrkartenautomaten. Auf den ersten Blick sehen die Oberflächen jeweils identisch aus, die Simulation ist aber jeweils unterschiedlich, um die entsprechenden Einschränkungen zu verdeutlichen, die Gruppe Pink ist mit langwierigen Ladebildschirmen konfrontiert, die Gruppe Gelb muss mit fehlerhaften Eingaben kämpfen (Buttons reagieren nicht, falsch oder zeitverzögert).
<b>Karte Cyan</b>	<b>Einschränkung:</b> Keine Einschränkung.  Die Simulation des Fahrkartenautomaten für diese Gruppe finden Sie unter: <a href="https://ogy.de/vdwg">https://ogy.de/vdwg</a>
<b>Karte Pink</b>	<b>Einschränkung:</b> Du hast eine sehr schlechte Internetverbindung, deshalb dauert leider alles etwas länger.  Die Simulation des Fahrkartenautomaten für diese Gruppe finden Sie unter: <a href="https://ogy.de/yqax">https://ogy.de/yqax</a>
<b>Karte Gelb</b>	<b>Einschränkung:</b> Du kennst dich nicht gut aus mit digitalen Geräten und die Eingabe fällt dir schwer, so wie es vielen älteren Menschen geht.  Die Simulation des Fahrkartenautomaten für diese Gruppe finden Sie unter: <a href="https://ogy.de/y37e">https://ogy.de/y37e</a>