
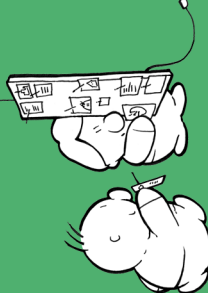
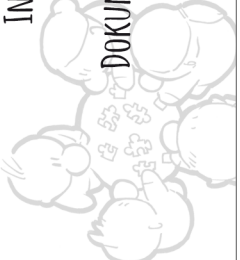

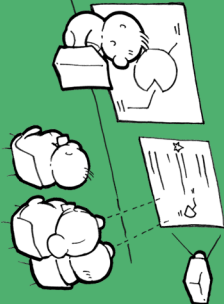
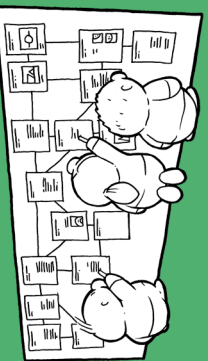


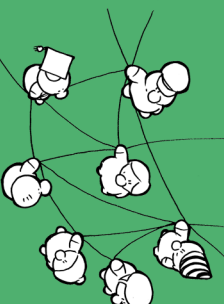



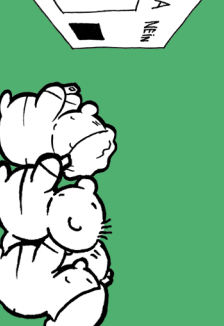


 <p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 4 PRÄSENZ 4</p>	 <p>VIDEOAUFGZEICHNUNG 1 Medium VIDEOAUFGZEICHNUNG</p> <p>Die Aufzeichnung und anschließende Bereitstellung von Lehrveranstaltungen ermöglicht die ort- und zeitunabhängige Beschäftigung mit ihren Lehrinhalten.</p> <p>1</p>	 <p>PADLET 1 Medium PADLET</p> <p>Das Padlet ist eine digitale Pinnwand zum Sammeln, Wiederfinden und Präsentieren von Informationen, Medien und Fundstücken verschiedenster Art.</p> <p>1</p>	 <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 1</p>
 <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 1</p>	 <p>TWITTERWALL 1 Medium TWITTERWALL</p> <p>Mit Hilfe eines Kurznachrichtendienstes können Teilnehmer*innen parallel zu einer Veranstaltung Ihre Gedanken und Ideen dazu öffentlich austauschen.</p> <p>1</p>	 <p>WIKI 1 Medium WIKI</p> <p>Ein Wiki ist ein System aufeinander verweisender Webseiten, deren Inhalte nicht nur gelesen, sondern auch verändert und ergänzt werden können.</p> <p>1</p>	 <p>INTERAKTION 1 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 1</p>
 <p>INTERAKTION 4 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 3</p>	 <p>SOCIAL NETWORK 1 Medium SOCIAL NETWORK</p> <p>Ein soziales Netzwerk beherbergt eine Online-Community. Diese ermöglicht ihren Nutzer*innen Vernetzung, Kommunikation und Interaktion.</p> <p>1</p>	 <p>WEBFORUM 1 Medium WEBFORUM</p> <p>Das Webforum ist ein virtueller Ort zur asynchronen Kommunikation und Diskussion unter registrierten Nutzer*innen des Forums.</p> <p>1</p>	 <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 2</p>
 <p>INTERAKTION 1 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 0</p>	 <p>STUDENT RESPONSE SYSTEM 1 Medium STUDENT RESPONSE SYSTEM</p> <p>Das Student Response System ermöglicht synchrones Feedback oder kleine Evaluationen bei einer größeren Menge von Menschen, z.B. in einem Hörsaal.</p> <p>1</p>	 <p>VIDEOKONFERENZ 1 Medium VIDEOKONFERENZ</p> <p>Die Videokonferenz erlaubt Menschen an unterschiedlichen Orten Austausch durch synchrone Übertragung von Bild und Ton.</p> <p>1</p>	 <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 0 PRÄSENZ 3</p>

MEDIUM



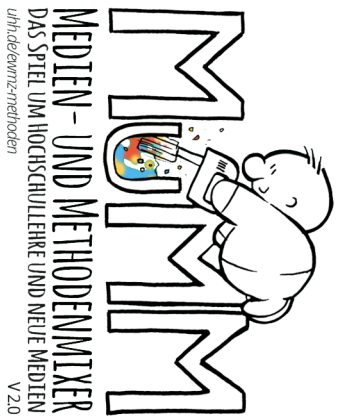
MEDIUM



MEDIUM



MEDIUM



MEDIUM

MEDIUM

MEDIUM

MEDIUM

<p>BLOG</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Blogs sind dynamische, chronologisch fortlaufende und kommentierbare Websites und ganz hervorragend zur Gestaltung von Lernagebüchern oder Portfolios geeignet.</p> <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 0</p>	<p>MINDMAP</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Die Mindmap unterstützt als thematische Landkarte die visuelle Erschließung eines Sachverhalts, eines Themas oder einer Frage.</p> <p>INTERAKTION 1 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 0</p>	<p>INTERAKTIVE TAFEL</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Die interaktive Tafel ermöglicht die Projektion, Bearbeitung, Speicherung und Verteilung digitaler Tafel Inhalte.</p> <p>INTERAKTION 1 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 1</p>	<p>LITERATURVERWALTUNGS-SOFTWARE</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Dies bezeichnet Computerprogramme, die ihren Nutzer*innen die Verwaltung ihrer Literaturbestände und die Arbeit damit erleichtern.</p> <p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 1</p>
<p>DIGITALE DATEIABLAGE</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Die digitale Dateiablage ermöglicht das Sammeln, Sortieren und Verteilen verschiedenster Veranstaltungsmaterialien, zum Beispiel Texte, Bilder oder Videos.</p> <p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 3</p>	<p>DIGITALE DATEIABLAGE</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Die digitale Dateiablage ermöglicht das Sammeln, Sortieren und Verteilen verschiedenster Veranstaltungsmaterialien, zum Beispiel Texte, Bilder oder Videos.</p> <p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 3</p>	<p>DIGITALISierter TEXT</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Keine Ordner mehr im Copyshop um die Ecke! Die Texte für die Lehrveranstaltung werden gescannt und anschließend in digitalisierter Form zur Verfügung gestellt.</p> <p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 3</p>	<p>ETHERPAD</p> <p>Medium</p> <p>1</p> <p>Das Etherpad – oder ähnliche Programme – ermöglicht mehreren Personen das gemeinsame und gleichzeitige Schreiben und Bearbeiten eines Texts.</p> <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 4 PRÄSENZ 2</p>

MEDIUM



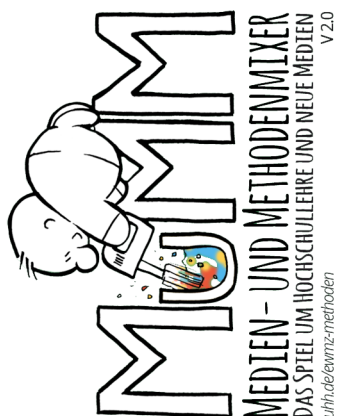
MEDIUM



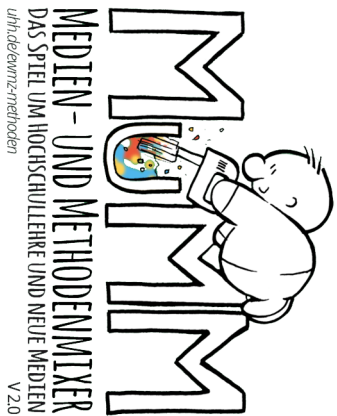
MEDIUM



MEDIUM



MEDIUM



MEDIUM



MEDIUM



MEDIUM



<p>EXKURSION</p> <p>Methode EXKURSION</p> <p>1</p> <p>Heraus aus dem Elfenbeinturm! Eine Exkursion bezeichnet einen Ausflug oder sogar eine Reise unter wissenschaftlicher Fragestellung.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 4</p>	<p>FEEDBACK</p> <p>Methode FEEDBACK</p> <p>1</p> <p>Feedback bezeichnet eine erbetene und gezielte, kritische Rückmeldung zum eigenen Handeln.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 2</p>	<p>INHALTE ERSTELLEN</p> <p>Methode INHALTE ERSTELLEN</p> <p>1</p> <p>Studierende sollen im Rahmen der geplanten Lehrinheit eigene Inhalte erstellen. Konkrete Formen oder Medien sind damit noch nicht festgelegt.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 0</p>	<p>LEKTÜREARBEIT</p> <p>Methode LEKTÜREARBEIT</p> <p>1</p> <p>Bitte nicht stören! Lektürearbeit ist hier die selbstständige inhaltliche Erschließung von Fachliteratur.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 4 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 0</p>	<p>PORTFOLIOARBEIT</p> <p>Methode PORTFOLIOARBEIT</p> <p>1</p> <p>Die Arbeit am Portfolio erlaubt die individuelle Sammlung, Darstellung, Reflexion und Kommentierung bildungsrelevanter Inhalte verschiedener Art.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 4 PRÄSENZ 0</p>	<p>MODERATION</p> <p>Methode MODERATION</p> <p>1</p> <p>Moderation bezeichnet die Begleitung und Strukturierung einer Auseinandersetzung mit einem Thema.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 1 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 4</p>	<p>PEER-REVIEW</p> <p>Methode PEER-REVIEW</p> <p>1</p> <p>Als Peer-Review wird die wechselseitige Lektüre eigener Texte zur Kritik, Verbesserung oder Qualitätssicherung unter Kommiliton*innen bezeichnet.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 1</p>	<p>DISKUSSION</p> <p>Methode DISKUSSION</p> <p>1</p> <p>Ein argumentatives, zuweilen kontroverses Gespräch über ein Thema oder eine Frage.</p> <p>1</p> <p>INTERAKTION 4 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 0 PRÄSENZ 2</p>
--	---	--	--	--	--	--	---

METHODE



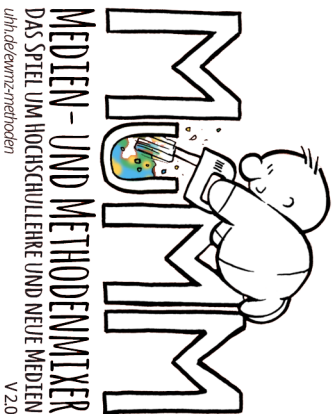
METHODE



METHODE



METHODE



METHODE

METHODE

METHODE

METHODE

<p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 3</p>	<p>VERTIEFENDE ÜBUNG</p> <p>Methode 1 VERTIEFENDE ÜBUNG</p> <p>In vertiefenden Übungen können Studierende einer Frage bzw. einem thematischen Aspekt umfassend auf den Grund gehen.</p>	<p>PROTOKOLLIERUNG</p> <p>Methode 1 PROTOKOLLIERUNG</p> <p>Ein Protokoll dokumentiert prozess- oder ergebnisorientiert die Inhalte einer Veranstaltung.</p>	<p>1 INTERAKTION 2 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ</p>
<p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 1</p>	<p>VISUALISIERUNG</p> <p>Methode 1 VISUALISIERUNG</p> <p>Themen oder Inhalte werden durch Abbildungen, Zeichnungen, Fotos o.ä. veranschaulicht.</p>	<p>RECHERCHE</p> <p>Methode 1 RECHERCHE</p> <p>Recherchearbeit bezeichnet die wissenschaftliche Suche nach Informationen zu einem Thema oder einer Frage.</p>	<p>0 INTERAKTION 3 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ</p>
<p>INTERAKTION 0 STEUERUNG 4 DOKUMENTATION 1 PRÄSENZ 4</p>	<p>VORTRAG</p> <p>Methode 1 VORTRAG</p> <p>Eine Person vermittelt dem Publikum Inhalte durch einen mündlichen Monolog.</p>	<p>REFLEXION</p> <p>Methode 1 REFLEXION</p> <p>Als Methode bezeichnet Reflexion die Prüfung und Diskussion des eigenen Deutens und Handelns. Stellen z.B. die Kartenwerte diese Methode angemessen dar?</p>	<p>2 INTERAKTION 2 STEUERUNG 0 DOKUMENTATION 0 PRÄSENZ</p>
<p>INTERAKTION 4 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 2</p>	<p>PROJEKTARBEIT</p> <p>Methode 1 PROJEKTARBEIT</p> <p>Eine Gruppe Studierender arbeitet prozessorientiert auf ein gemeinsames Projektziel hin.</p>	<p>TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG</p> <p>Methode 1 TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG</p> <p>Die Beobachter*innen mischen sich im Zuge ihrer Forschungen unter ihren Forschungsgegenstand, also andere Personen oder Gruppen.</p>	<p>1 INTERAKTION 3 STEUERUNG 1 DOKUMENTATION 4 PRÄSENZ</p>

METHODE



METHODE



METHODE



METHODE



METHODE



METHODE

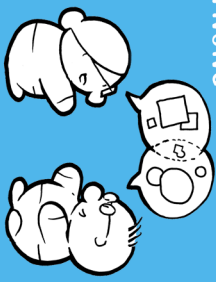

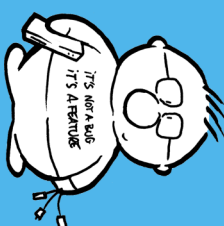



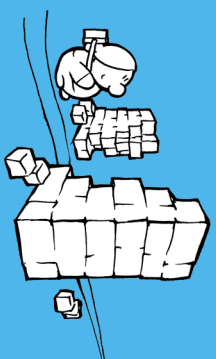



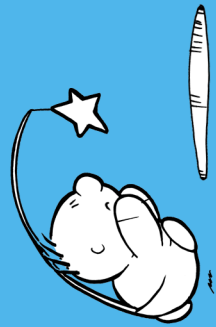

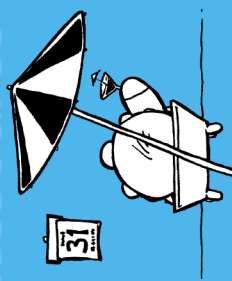

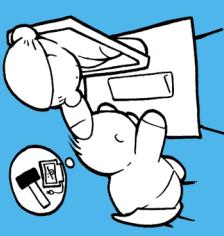



METHODE



METHODE



<p>INTERDISZIPLINÄRE ÖFFNUNG</p> <p>Ressource INTERDISZIPLINÄRE ÖFFNUNG</p>  <p>2</p> <p>Auf einmal sollen sich Natur- und Geisteswissenschaftler*innen gegenseitig die Welt erklären? Wenn das gelingt, kannst du zu Recht stolz auf dich sein.</p> <p>3 2 1 0</p> <p>INTERAKTION, STEUERUNG, und DOKUMENTATION erhöhen sich, die SIEGPUNKTE aber ebenfalls. Sollte die Veranstaltung jedoch scheitern, so ziehe 1 SIEGPUNKT ab.</p> 	<p>GEEKS</p> <p>Ressource GEEKS</p>  <p>2</p> <p>Wenn heute schon Schüler*innen ihren Lehrer*innen die Bedienung technischer Geräte erklären – was können dann erst die Computergeeks an der Uni so alles?</p> <p>2 2 2 2</p> <p>Wenn du mindestens ein MEDIUM einsetzt hast, erhältst du durch die Hilfe der Geeks eine einmalige Erleichterung von 2 auf eine ANFORDERUNG deiner Wahl.</p> 	<p>GERÄTEAUSLEIHE</p> <p>Ressource GERÄTEAUSLEIHE</p>  <p>+1</p> <p>»Mein HKX-384c streikt!« An der Geräteausleihe im Medienzentrum kann technisches Gerät aller Art ausgeliehen werden.</p> <p>0 0 0 0</p> <p>Durch einsatzbereite Geräte verringert sich der AUFWAND den unvorhergesehenen Ausfälle verursachen können.</p> 	<p>BARRIEREFREIHEIT</p> <p>Ressource BARRIEREFREIHEIT</p>  <p>1</p> <p>Barrierefreiheit bedeutet uneingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten gestalter Lebensbereiche für alle Menschen. Dies gilt auch für digitale Lehr- und Lernmaterialien.</p> <p>0 0 1 2</p> <p>Nicht nur Studierende mit Behinderung profitieren von barrierefreien Materialien, sondern auch die DOKUMENTATION und PRÄSENZ deiner Veranstaltung.</p> 	<p>BRÜCKENTAG</p> <p>Ressource BRÜCKENTAG</p>  <p>+1</p> <p>Ein Tag, der zwischen zwei Feiertagen liegt und sich für ein laaanges Wochenende zum Erholen anbietet – für alle!</p> <p>0 0 0 0</p> <p>Alle Spieler*innen erhalten sofort einen AUFWANDSPUNKT zurück.</p> 	<p>BURNOUT</p> <p>Ressource BURNOUT</p>  <p>X+</p> <p>Du kannst nichts. Du schaffst nichts. Und eigentlich ist sowieso alles egal. Du brauchst dringend... Hilfe!</p> <p>0 0 0 0</p> <p>Ziehe dir sofort bis zu sechs, mindestens aber zwei SIEGPUNKTE ab. Erhalte für je zwei SIEGPUNKTE einen AUFWANDSPUNKT zurück.</p> 	<p>ERHOLUNGSURLAUB</p> <p>Ressource ERHOLUNGSURLAUB</p>  <p>+2</p> <p>Ein Semester ausschlafen, Studierenden nur noch im Dunkeln begegnen und einmal Bücher lesen, die nichts, aber auch gar nichts mit dem eigenen Fachgebiet zu tun haben.</p> <p>0 0 0 0</p> <p>Du organisierst keine eigene VERANSTALTUNG im kommenden Semester, dadurch können sofort zwei AUFWANDSPUNKTE gutgeschrieben werden. RESSOURCENKARTEN können im Erholungsurlaub wie sonst auch ausgespielt werden.</p> 	<p>E-TUTORIUM</p> <p>Ressource E-TUTORIUM</p>  <p>Hilfe zur Selbsthilfe! Die eTutor*innen unterstützen Lehrende beim Kennenlernen und bei der Anwendung neuer Methoden und Medien.</p> <p>0 0 0 0</p> <p>Einmalig einsetzbar. Überführt eine METHODE oder ein MEDIUM direkt in deinen eigenen KOMPETENZPOOL. Der Erwerb kostet keinen zusätzlichen AUFWAND.</p> 
--	--	--	--	--	--	--	--

RESSOURCE



RESSOURCE



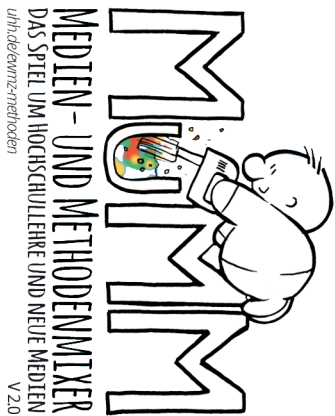
RESSOURCE



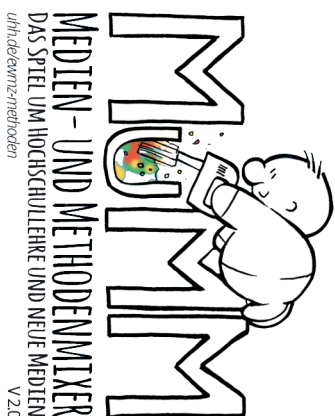
RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



<p>Sie können Fluch und Segen sein: setze sie als Bonus oder Malus bei INTERAKTION und PÄSINZ ein.</p> <p>1 0 0 0</p>	<p>Vielleicht haben sie sogar Recht. Aber du musst mit ihnen diskutieren. Immer wieder. Das ist anstrengend... Dadurch sind mehr AUFWAND und INTERAKTION nötig.</p> <p>2 0 0 0</p>	<p>Du darfst zwei zusätzliche KISSOUKIN-KARTEN ziehen – aber nur, wenn du deine Veranstaltung im letzten Semester erfolgreich abgeschlossen hast. Andernfalls wird diese Karte abgeworfen.</p> <p>0 0 0</p>	<p>Die Verwendung von OER erlaubt die einmalige Reduzierung des AUFWANDS beim Einsatz eines MEDIUMS oder einer METHODE in der Auslage. Am Ende des Semesters wird das Material jedoch wieder zurück gelegt.</p> <p>0 0 0 0</p>	<p>MOBILE ENDGERÄTE</p> <p>Ressource MOBILE ENDGERÄTE</p> <p>Endlich Zugriff auf das Internet und lehrreiche Inhalte. Unterwegs, jederzeit. Aber auch in deiner Veranstaltung...</p> <p>1 0 0 0</p>	<p>KULTURPESSIMISTISCHE STUDIERENDE</p> <p>Ressource KULTURPESSIMISTISCHE STUDIS</p> <p>»Technik hat schon immer geschadet...«</p> <p>1</p>	<p>LEHRPREIS</p> <p>Ressource LEHRPREIS</p> <p>Deine Veranstaltung aus dem letzten Semester ist mit einem Lehrpreis ausgezeichnet worden.</p> <p>1</p>	<p>OER-MATERIALIEN NUTZEN</p> <p>Ressource OER-MATERIALIEN NUTZEN</p> <p>Frei verfügbare Lehrmaterialien wie Texte, Fotos, Videos oder ganze Kurse können ohne rechtliche Bedenken für die eigene Lehre verwendet werden.</p> <p>+1</p>	<p>KUCHEN!</p> <p>Ressource KUCHEN!</p> <p>Endlich! Jemand hat dein Flehen erhört und einen Kuchen mitgebracht. Mit Schokolade! Und Streuseln!</p> <p>1 0 0 0</p>	<p>KAFFEE!</p> <p>Ressource KAFFEE!</p> <p>»Die geistigen Kräfte eines Menschen steigen direkt proportional zur Menge Kaffee die er trinkt.« – Sir James Mackintosh</p> <p>+1</p>	<p>KOLLEGIALE BERATUNG</p> <p>Ressource KOLLEGIALE BERATUNG</p> <p>Vom Wald und den Bäumen... Hin und wieder ist eine Außenperspektive auf die eigenen Probleme sehr hilfreich.</p> <p>+1</p>	<p>KOOPERATION</p> <p>Ressource KOOPERATION</p> <p>Geteiltes Leid ist halbes Leid? Zumindest fühlt es sich so an, wenn du auf die fachkundige Hilfe von Kolleg*innen zurückgreifen kannst – und sie auf deine!</p> <p>+1</p>	<p>Der Kuchen erleichtert die INTERAKTION in deiner Veranstaltung.</p> <p>1 0 0 0</p>	<p>Dank einer täglichen Dosis starken Kaffees bist du durchsetzungsfähiger bei der STEUERUNG deiner Veranstaltung und erhältst zusätzlich einen AUFWANDSPUNKT zurück.</p> <p>0 1 0 0</p>	<p>Wähle ein/e oder mehrere Mitspieler*innen für die kollegiale Beratung aus. Ihr alle erhaltet einen AUFWANDSPUNKT zurück.</p> <p>0 0 0 0</p>	<p>Diese Karte gilt für zwei Spieler*innen und wird in der Mitte zwischen diesen ausgelegt. Die Boni in INTERAKTION, STEUERUNG und DOKUMENTATION sowie für den AUFWAND dürfen in den Lehrveranstaltungen beider Spieler*innen genutzt werden.</p> <p>1 1 2 0</p>
---	--	---	--	---	---	--	---	---	---	---	--	---	--	--	--

RESSOURCE



RESSOURCE



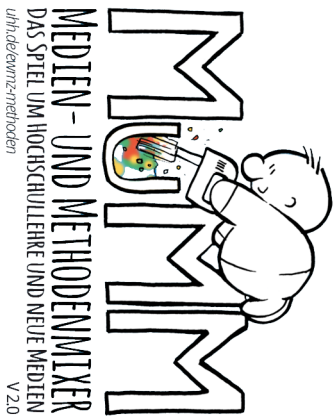
RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE



<p>Die Evaluation bedeutet für dich mehr DOKUMENTATION und AUFWAND.</p> <p>0 0 2 0 0</p>	<p>ZENTRALE EVALUATION</p> <p>Ressource ZENTRALE EVALUATION</p> <p>1</p> <p>Daten, Standards und Kennzahlen. Deine Lehrveranstaltung wird evaluiert.</p>	<p>WORKSHOP</p> <p>Ressource WORKSHOP</p> <p>Im Rahmen des Workshops kann die Anwendung neuer Methoden oder Medien erlernt werden.</p> <p>0 0 0 0</p>	<p>Einmalig einsetzbar, überführt der Workshop eine METHODE oder ein MEDIUM direkt in den eigenen KOMPETENZPOOL. Das Erlernen kostet keinen zusätzlichen AUFWAND.</p> <p>0 0 2 0</p>
<p>INTERAKTION und STEUERUNG deiner Veranstaltung werden erheblich erleichtert. Das verringert auch den generellen AUFWAND beträchtlich.</p> <p>0 1 1 2 0</p>	<p>SUPERTUTOR*IN</p> <p>Ressource SUPERTUTOR*IN</p> <p>+1</p> <p>Eine Supertutor*in steht dir zur Seite: extrem fähig, hoch motiviert und mit einem Handchen für Technik.</p>	<p>URHEBERRECHTSVERLETZUNG</p> <p>Ressource URHEBERRECHTSVERLETZUNG</p> <p>1</p> <p>Abmahnung! Im Zuge deiner Veranstaltung wurden Urheberrechte verletzt, jetzt droht Ärger...</p>	<p>Eine DOKUMENTATION der Herkunft des verwendeten Lehrmaterials wird nötig – und das bedeutet mehr AUFWAND.</p> <p>0 0 2 0</p>
<p>Die überlaufene Veranstaltung bedeutet Mehrarbeit für dich hinsichtlich der STEUERUNG und des AUFWANDS.</p> <p>0 0 2 0 0</p>	<p>ÜBERLAUFENE VERANSTALTUNG</p> <p>Extrakarte ÜBERLAUFENE VERANSTALTUNG</p> <p>1</p> <p>Oh, nein! Für deine Veranstaltung gibt es mehr Interessenten als Plätze – viel mehr! Wohin und was tun mit ihnen?</p>	<p>TUTOR*IN</p> <p>Ressource TUTOR*IN</p> <p>+1</p> <p>Ein/e Tutor*in steht dir zur Seite.</p>	<p>Die INTERAKTION und STEUERUNG deiner Veranstaltung wird erleichtert. Das verringert auch den generellen AUFWAND.</p> <p>1 1 0 0</p>
<p>Manchmal hilft auch kein Neustart und du musst auf traditionelle Weise lehren. Das erfordert höhere PRÄSENZ und mehr AUFWAND.</p> <p>0 0 0 2 0</p>	<p>TECHNISCHE PROBLEME</p> <p>Extrakarte TECHNISCHE PROBLEME</p> <p>1</p> <p>#\$\$@! – die Technik sprint. Wieder.</p>	<p>INTERDISZIPLINÄRE ÖFFNUNG</p> <p>Ressource INTERDISZIPLINÄRE ÖFFNUNG</p> <p>2</p> <p>Auf einmal sollen sich Natur- und Geisteswissenschaftler*innen gegenseitig die Welt erklären? Wenn das gelingt, kannst du zu Recht stolz auf dich sein.</p>	<p>INTERAKTION, STEUERUNG und DOKUMENTATION erhöhen sich, die STIEGPUNKTE aber ebenfalls. Sollte die Veranstaltung jedoch scheitern, so ziehe 1 STIEGPUNKT ab.</p> <p>0 1 2 3</p>

RESSOURCE



RESSOURCE



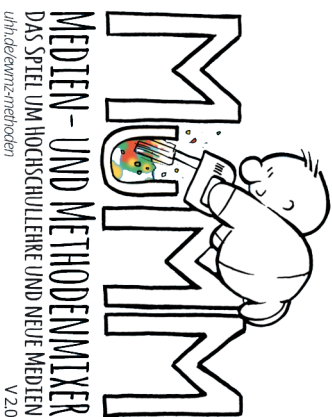
RESSOURCE



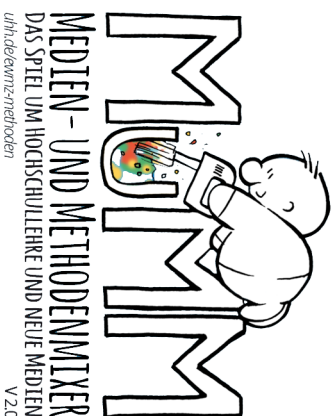
RESSOURCE



RESSOURCE



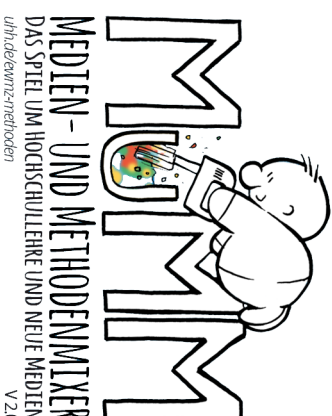
RESSOURCE















RESSOURCE



RESSOURCE



 <p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 4</p>	 <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 4 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 3</p>	 <p>INTERAKTION 2 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 3</p>	 <p>INTERAKTION 5 STEUERUNG 2 DOKUMENTATION 5 PRÄSENZ 4</p>
<p>SEMINAR^{III} 3 Veranstaltung SEMINAR</p>  <p>In einer kleinen Gruppe bearbeiten Studierende unter Leitung einer Lehrperson gemeinsam ein Thema.</p>	<p>SEMINAR^{II} 3 Veranstaltung SEMINAR</p>  <p>In einer kleinen Gruppe bearbeiten Studierende unter Leitung einer Lehrperson gemeinsam ein Thema.</p>	<p>SEMINAR^I 2 Veranstaltung SEMINAR</p>  <p>In einer kleinen Gruppe bearbeiten Studierende unter Leitung einer Lehrperson gemeinsam ein Thema.</p>	<p>BARCAMP 4 Veranstaltung BARCAMP</p>  <p>Eine partizipative, offene Konferenz, deren konkreter Verlauf in Form von Sessions von den Teilnehmer*innen selbst gestaltet werden kann.</p>
<p>BLOCKSEMINAR 3 Veranstaltung BLOCKSEMINAR</p>  <p>Studierende und Lehrperson bearbeiten ein Thema im Rahmen mehrerer zu einem Block zusammengelegter Termine, z.B. an Wochenenden.</p>	<p>KERNPRAKTIKUM 3 Veranstaltung KERNPRAKTIKUM</p>  <p>Die Studierenden erleben pädagogisch begleitet Unterricht und schulischen Alltag in der Praxis.</p>	<p>KONFERENZ 5 Veranstaltung KONFERENZ</p>  <p>Eine wissenschaftliche Tagung, in deren Rahmen Forschungsergebnisse präsentiert und diskutiert werden.</p>	<p>PROJEKTSEMINAR 3 Veranstaltung PROJEKTSEMINAR</p>  <p>In einer oder mehreren Kleingruppe/n arbeiten Studierende prozessorientiert auf ein gemeinsames Projektziel hin.</p>
<p>INTERAKTION 3 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 2 PRÄSENZ 5</p>	<p>INTERAKTION 1 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 4 PRÄSENZ 3</p>	<p>INTERAKTION 4 STEUERUNG 5 DOKUMENTATION 4 PRÄSENZ 5</p>	<p>INTERAKTION 4 STEUERUNG 3 DOKUMENTATION 3 PRÄSENZ 2</p>

RESSOURCE



RESSOURCE



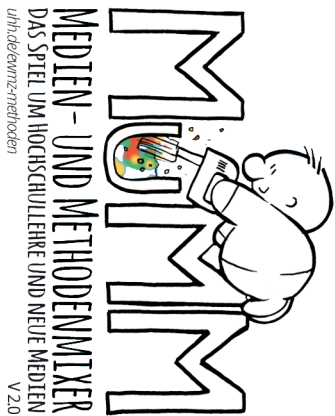
RESSOURCE



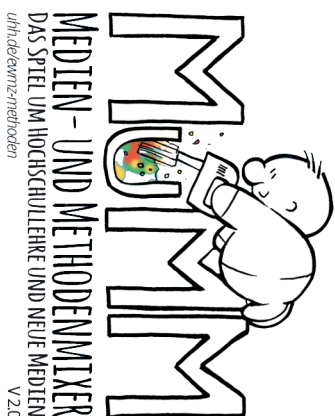
RESSOURCE



RESSOURCE



RESSOURCE




RESSOURCE



RESSOURCE





INTERAKTION
STEUERUNG
DOKUMENTATION
PRÄSENZ

0 5 2 5

VORLESUNG^I

In diesem klassischen Format der Hochschullehre referiert eine Lehrperson vor einer großen Anzahl interessierter und gerne möglichst ruhiger Studierender.



Veranstaltung **VORLESUNG** 3

VORLESUNG^{II}

In diesem klassischen Format der Hochschullehre referiert eine Lehrperson vor einer großen Anzahl interessierter und gerne möglichst ruhiger Studierender.



Veranstaltung **VORLESUNG** 3

INTERAKTION
STEUERUNG
DOKUMENTATION
PRÄSENZ

1 4 3 4

0 Start 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



SIEGPUNKTE stehen für Ruhm, zufriedene Studierende, gute Lehrevaluationsergebnisse, luxuriöse Honorare oder tiefe, innere Befriedigung – je nachdem. Bei Spielende werden die noch übrigen AUFWANDSPUNKTE den SIEGPUNKTEN zugerechnet. Wer die meisten SIEGPUNKTE hat, gewinnt das Spiel.

AUFWANDSPUNKTE sind Gradmesser für deine Erschöpfung und repräsentieren die Belastung durch technischen, methodischen, organisatorischen oder zeitlichen AUFWAND. Sinken die AUFWANDSPUNKTE unter 0, scheidest du wegen Überarbeitung aus.

10 Start 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

0 Start 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



SIEGPUNKTE stehen für Ruhm, zufriedene Studierende, gute Lehrevaluationsergebnisse, luxuriöse Honorare oder tiefe, innere Befriedigung – je nachdem. Bei Spielende werden die noch übrigen AUFWANDSPUNKTE den SIEGPUNKTEN zugerechnet. Wer die meisten SIEGPUNKTE hat, gewinnt das Spiel.

AUFWANDSPUNKTE sind Gradmesser für deine Erschöpfung und repräsentieren die Belastung durch technischen, methodischen, organisatorischen oder zeitlichen AUFWAND. Sinken die AUFWANDSPUNKTE unter 0, scheidest du wegen Überarbeitung aus.

10 Start 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

0 Start 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



SIEGPUNKTE stehen für Ruhm, zufriedene Studierende, gute Lehrevaluationsergebnisse, luxuriöse Honorare oder tiefe, innere Befriedigung – je nachdem. Bei Spielende werden die noch übrigen AUFWANDSPUNKTE den SIEGPUNKTEN zugerechnet. Wer die meisten SIEGPUNKTE hat, gewinnt das Spiel.

AUFWANDSPUNKTE sind Gradmesser für deine Erschöpfung und repräsentieren die Belastung durch technischen, methodischen, organisatorischen oder zeitlichen AUFWAND. Sinken die AUFWANDSPUNKTE unter 0, scheidest du wegen Überarbeitung aus.

10 Start 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

0 Start 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



SIEGPUNKTE stehen für Ruhm, zufriedene Studierende, gute Lehrevaluationsergebnisse, luxuriöse Honorare oder tiefe, innere Befriedigung – je nachdem. Bei Spielende werden die noch übrigen AUFWANDSPUNKTE den SIEGPUNKTEN zugerechnet. Wer die meisten SIEGPUNKTE hat, gewinnt das Spiel.

AUFWANDSPUNKTE sind Gradmesser für deine Erschöpfung und repräsentieren die Belastung durch technischen, methodischen, organisatorischen oder zeitlichen AUFWAND. Sinken die AUFWANDSPUNKTE unter 0, scheidest du wegen Überarbeitung aus.

10 Start 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

1. Semester Start

2. Semester

3. Semester

4. Semester

SEMESTER / SPIELRUNDEN

SPIELBEGINN

- MEDIEN-, METHODEN- UND RESSOURCENKARTEN werden gemischt und als Stapel verdeckt ausgelegt.
- „Barcamp“ und „Konferenz“ werden unter den gemischten Stapel der VERANSTALTUNGSKARTEN gelegt.
- Die Spieler*innen einigen sich auf den/die Startspieler*in.

SPIELLENDE

- Der/die Spieler*in mit den meisten MEDIENKARTEN, METHODENKARTEN oder AUFWANDSPUNKTEN erhält zwei weitere Siegpunkte.
- Aufwandspunkte werden zu den Siegpunkten gezählt.
- Der/die Spieler*in mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



VERANSTALTUNG



VERANSTALTUNG

AKTIONEN WÄHREND DES SEMESTERS

- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE für einen AUFWANDSPUNKT (●) aus der Auslage auf die Hand nehmen.
- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE aus der Hand an die eigene Veranstaltung anlegen. Dies kostet so viele AUFWANDSPUNKTE, wie auf der Karte angegeben sind.
- Du kannst eine RESSOURCENKARTE auf dich selbst oder eine/n Mitspieler*in ausspielen. AUFWANDSPUNKTE zahlt üblicherweise der/die Zielspieler*in. Sage sofort an, ob und wo ein Bonus (●) oder ein Malus (●) wirksam wird.
- Du kannst auf deine Aktion verzichten. Wenn alle Spieler*innen nacheinander passen ist das Semester zu Ende.

Kosten für AUFWANDSPUNKTE werden sofort verrechnet, SIEGPUNKTE (●) erst bei Semesterende. Negative AUFWANDSPUNKTE führen zur sofortigen Niederlage.

AKTIONEN WÄHREND DES SEMESTERS

- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE für einen AUFWANDSPUNKT (●) aus der Auslage auf die Hand nehmen.
- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE aus der Hand an die eigene Veranstaltung anlegen. Dies kostet so viele AUFWANDSPUNKTE, wie auf der Karte angegeben sind.
- Du kannst eine RESSOURCENKARTE auf dich selbst oder eine/n Mitspieler*in ausspielen. AUFWANDSPUNKTE zahlt üblicherweise der/die Zielspieler*in. Sage sofort an, ob und wo ein Bonus (●) oder ein Malus (●) wirksam wird.
- Du kannst auf deine Aktion verzichten. Wenn alle Spieler*innen nacheinander passen ist das Semester zu Ende.

Kosten für AUFWANDSPUNKTE werden sofort verrechnet, SIEGPUNKTE (●) erst bei Semesterende. Negative AUFWANDSPUNKTE führen zur sofortigen Niederlage.

AKTIONEN WÄHREND DES SEMESTERS

- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE für einen AUFWANDSPUNKT (●) aus der Auslage auf die Hand nehmen.
- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE aus der Hand an die eigene Veranstaltung anlegen. Dies kostet so viele AUFWANDSPUNKTE, wie auf der Karte angegeben sind.
- Du kannst eine RESSOURCENKARTE auf dich selbst oder eine/n Mitspieler*in ausspielen. AUFWANDSPUNKTE zahlt üblicherweise der/die Zielspieler*in. Sage sofort an, ob und wo ein Bonus (●) oder ein Malus (●) wirksam wird.
- Du kannst auf deine Aktion verzichten. Wenn alle Spieler*innen nacheinander passen ist das Semester zu Ende.

Kosten für AUFWANDSPUNKTE werden sofort verrechnet, SIEGPUNKTE (●) erst bei Semesterende. Negative AUFWANDSPUNKTE führen zur sofortigen Niederlage.

AKTIONEN WÄHREND DES SEMESTERS

- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE für einen AUFWANDSPUNKT (●) aus der Auslage auf die Hand nehmen.
- Du kannst eine METHODEN- oder MEDIENKARTE aus der Hand an die eigene Veranstaltung anlegen. Dies kostet so viele AUFWANDSPUNKTE, wie auf der Karte angegeben sind.
- Du kannst eine RESSOURCENKARTE auf dich selbst oder eine/n Mitspieler*in ausspielen. AUFWANDSPUNKTE zahlt üblicherweise der/die Zielspieler*in. Sage sofort an, ob und wo ein Bonus (●) oder ein Malus (●) wirksam wird.
- Du kannst auf deine Aktion verzichten. Wenn alle Spieler*innen nacheinander passen ist das Semester zu Ende.

Kosten für AUFWANDSPUNKTE werden sofort verrechnet, SIEGPUNKTE (●) erst bei Semesterende. Negative AUFWANDSPUNKTE führen zur sofortigen Niederlage.

SEMESTERSTART

- Jede/r Spieler*in zieht eine VERANSTALTUNGSKARTE.
- Bei X Spieler*innen werden X+1 METHODENKARTEN und X+1 MEDIENKARTEN gut sichtbar für alle ausgelegt.
- Jede/r Spieler*in zieht auf drei RESSOURCENKARTEN auf.
- Der/die Spieler*in mit der geringsten Anzahl an Siegpunkten /Aufwandspunkten/Methoden/Medien beginnt das Semester.

SEMESTERENDE

- Jede/r Spieler*in erhält Siegpunkte für erfüllte Veranstaltungen. Unerfüllte Veranstaltungen kosten einen Siegpunkt.
- Ausgelegte MEDIEN- und METHODENKARTEN werden wieder auf die Hand genommen.
- Ungenutzte RESSOURCENKARTEN können abgelegt werden.
- VERANSTALTUNGSKARTEN und ausgelegte RESSOURCENKARTEN werden wieder in die Stapel gemischt.
- Nach vier Semestern ist das Spiel zu Ende.