

1. SPIELVORBEREITUNG

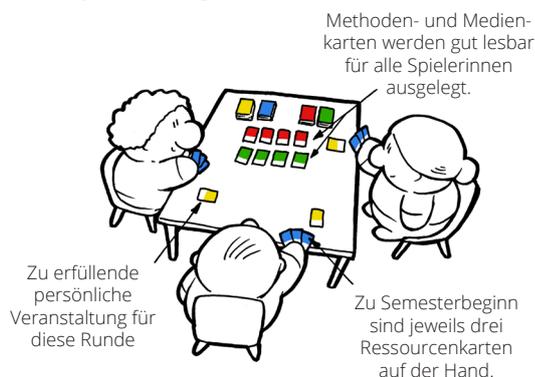
1. **Methodenkarten**, **Medienkarten** und **Ressourcenkarten** werden jeweils gemischt und als Stapel verdeckt ausgelegt.
2. Die Karten "Barcamp" und "Konferenz" werden aus den **Veranstaltungskarten** aussortiert und die restlichen Karten gemischt. "Barcamp" und "Konferenz" werden als letzte Karten unter dem Stapel abgelegt.
3. Jeder Spieler* erhält eine graue Punktezählerkarte und beginnt mit 10 Aufwandspunkten (AP, auf den Karten Tropfensymbole) und 0 Siegpunkten (SP, auf den Karten Sternchensymbole). Die Punkte werden mit Büroklammern markiert.
4. Es werden vier Semester/Spielrunden gespielt. Das aktuelle Semester wird mit einer Büroklammer auf der grauen Semesterzählerkarte markiert.
5. Der Spieler, der die ungewöhnlichste Methode oder das seltenste Medium kennt, beginnt das erste Semester.

Die verschiedenen Kartenarten:



2. BEGINN EINES SEMESTERS (SPIELRUNDE)

1. Jeder Spieler erhält eine **Veranstaltungskarte** vom Stapel und legt sie offen vor sich aus. Dies ist die Veranstaltung, deren Anforderungen – Interaktion, Steuerung, Dokumentation und Präsenz – er dieses Semester erfüllen muss.
2. Für X Mitspieler werden $X+1$ **Methodenkarten** und $X+1$ **Medienkarten** vom Stapel gezogen. Die Karten werden offen und für alle gut lesbar zwischen den Spielern ausgelegt. Diese ist die Auswahl an Methoden und Medien, die die Spieler für das aktuelle und spätere Semester erlernen können.
3. Jeder Spieler zieht verdeckt **Ressourcenkarten**, bis er 3 auf der Hand hat. Diese Ressourcen kann der Spieler auf sich oder andere Spieler zur Unterstützung oder Behinderung spielen. Sie werden jeweils zu Beginn eines Semesters wieder auf 3 aufgefüllt.

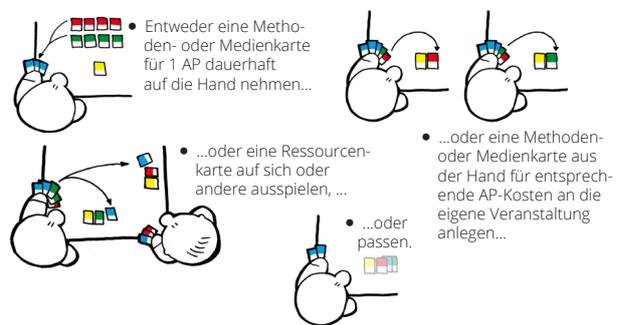


*** Achtung:** Wir verwenden hier aus Gründen der Lesbarkeit und Kürze die männliche Form, betonen aber, dass hier stets auch die weibliche sowie weitere *Formen mit gemeint sind!

3. AKTIONEN WÄHREND DES SEMESTERS

Beginnend mit dem ersten Spieler der Runde führen die Spieler nun der Reihe nach je eine von vier möglichen Aktionen aus.

- Eine **Methoden- oder Medienkarte** aus der Auslage auf die Hand nehmen. Dies kostet 1 AP, sofern auf der Karte ein AP-Symbol aufgeführt ist, und wird in dem Fall sofort von den eigenen AP abgezogen.
- Eine **Methoden- oder Medienkarte** aus der Hand an die eigene **Veranstaltung** anlegen. Dies kostet so viele AP, wie auf der Karte angegeben ist und wird sofort von den eigenen AP abgezogen. An einer Veranstaltung dürfen keine gleichen Medien- oder Methodenkarten mehrfach angelegt werden.
- Eine **Ressourcenkarte** auf sich selbst oder einen Mitspieler ausspielen. Wenn AP dafür abgezogen oder als Bonus zurück erhalten werden, werden diese sofort verrechnet. Zusätzliche SP erhält der Spieler erst bei erfolgreich durchgeführter Veranstaltung am Ende des Semesters. Wenn durch eine Aktion die AP eines Spielers unter 0 sinken, scheidet dieser wegen Überarbeitung aus.
- Auf eine Aktion verzichten, d.h. passen. Wenn alle Spieler nacheinander passen, ist das Semester zu Ende.



4. ENDE DES SEMESTERS

1. Zum Ende des Semesters werden die jeweiligen Siegpunkte berechnet: Wenn die Anforderungen der Lehrveranstaltung **erfüllt wurden**, werden deren Siegpunkte sowie die der eingesetzten Methoden, Medien und Ressourcen den eigenen Siegpunkten zugezählt. Sind die Anforderungen der Lehrveranstaltung **nicht** erfüllt worden, wird 1 Punkt von den Siegpunkten abgezogen, wobei die SP nicht unter 0 fallen können.
2. An die **Veranstaltung** angelegte **Methoden- und Medienkarten** werden, wenn nicht anders beschrieben, wieder auf die Hand genommen.
3. Ungenutzte **Ressourcenkarten** auf der Hand können abgelegt werden.
4. **Ausgelegte Veranstaltungskarten** und **ausgelegte Ressourcenkarten** werden wieder eingesammelt, in ihren jeweiligen Stapel gesteckt und dieser gemischt.
5. Das nächste Semester wird auf der Startspielerkarte markiert. Sind vier Semester gespielt worden, ist das Spiel zu Ende.
6. Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten, bei Gleichstand der mit den wenigsten Aufwandspunkten bzw. den wenigsten Methodenkarten bzw. den wenigsten Medienkarten auf der Hand, beginnt das nächste Semester.

5. SPIELENDE

1. **Bonuspunkte:** Wenn ein Spieler die meisten **Methodenkarten**, die meisten **Medienkarten** oder die meisten verbleibenden Aufwandspunkte aller Spieler hat, dann erhält dieser Spieler für die entsprechende Leistung je 2 Siegpunkte extra.
2. Die verbleibenden AP werden zu den SP gezählt.
3. Gewinner ist der Spieler mit den meisten SP.



REGELN UND ERLÄUTERUNGEN

zur Version 2.0
18.10.2016

UM WAS GEHT ES BEI MUMM ?



Du und deine Mitspieler*innen seid Lehrende, die über vier Semester Lehrveranstaltungen durchführen sollen: Seminare, Vorlesungen aber auch Konferenzen und Barcamps. Jede Veranstaltungsform hat eigene Anforderungen: Was die Interaktion der Teilnehmer*innen, die Steuerung durch die Lehrenden, die Dokumentation von Prozessen und Ergebnissen sowie die Notwendigkeit, zur selben Zeit am selben Ort präsent zu sein angeht. Diese Anforderungen kannst du mit passenden **Methoden** und **Medien** erfüllen und mit **Ressourcen** unterstützen - oder bei deinen Mitspieler*innen erschweren. Sieger*in ist, wer die meisten Siegpunkte für gelungene **Veranstaltungen** erhält, weil Medien, Methoden und Ressourcen passend eingesetzt und kombiniert wurden.

...UND WORUM GEHT ES NUN WIRKLICH BEI MUMM ?



Kein Spiel ohne versteckte Agenda!

Wir möchten erstens die Spieler*innen dazu herausfordern, über bekannte und neue Einsatzmöglichkeiten technischer Medien und didaktischer Methoden nachzudenken. Vielleicht entsteht aus dem gemeinsamen Spiel und die Diskussionen über ungewöhnliche Kombinationen ein interessantes Veranstaltungskonzept:

»Du willst die Dokumentation deiner Konferenz über eine Twitterwall und Portfolios der Teilnehmer*innen erledigen? Wie stellst du dir das vor?«

Ein Spiel stellt Inhalte überzeichnet und vereinfacht dar. **Wir möchten deshalb zweitens die Frage in den Raum werfen, ob Veranstaltungen, Medien und Methoden sich so darstellen, wie wir es in MuMM getan haben.** Gibt es Formate, die dringend beinhaltet sein müssten? Sollten Prüfungen eine Rolle spielen? Können Forschungsmethoden nicht auch Lehrmethoden sein? Sind die Anforderungen von Anzahl, Art und Werten her ausreichend? Ist es tatsächlich so sein, dass man nach den ersten ‚Semestern‘ immer weniger didaktische und technische Kompetenzen erwerben muss? Wie lässt sich der tatsächliche Umgang mit Anforderungen, Ressourcen und Kompetenzen darstellen?

Wir möchten daran anschließend drittens dazu auffordern, die Texte, Grafiken sowie das Spiel selbst als offene Ressource zu nutzen, das Spiel zu erweitern, zu verändern, in der eigenen Lehre als Anregung zu nutzen, in dieser oder in einer anderen Form weiter zu verbreiten: Es ist als OER, als Open Educational Ressource, erstellt worden. Wir würden uns freuen, Auskoppungen oder Varianten zu sehen! Sämtliche Dateien für die Karten, Regeln und hochaufgelöste Grafiken stehen zum Download unter <http://uhh.de/ewmz-methoden> zur Verfügung.

ERKLÄRUNG DER SPIELELEMENTE

• **Siegpunkte** ★ (SP, numerischer Spielwert) erhalten die Spieler*innen bei erfolgreich organisierten →Veranstaltungen. SP stehen für Ruhm, Honorar, Lehrevaluationsergebnisse oder innere Befriedigung – je nachdem. Wer nach vier Semestern die meisten SP hat, gewinnt; zumindest in diesem Spiel.

• **Aufwandspunkte** ♦ (AP, numerischer Spielwert) sind die »Währung« des Spiels. Bei den →M&M stehen sie für den technischen, methodischen, organisatorischen oder zeitlichen Aufwand. Sie sind auch ein Gradmesser für die Erschöpfung der/des Spieler*in. Mit AP unter 0 scheidet ein*e Spieler*in wegen Überarbeitung aus.

• **Semester** bezeichnet eine Spielrunde. Es werden vier Semester gespielt, wobei in jedem Semester eine →Veranstaltung durchgeführt wird.

• **Veranstaltungen** (10 Karten) werden jedes →Semester zufällig zugeteilt und besitzen vier →Anforderungen, die die Spieler*innen erfüllen müssen. Sind sie damit erfolgreich, dann erhalten sie jeweils entsprechende →SP.

• **Anforderungen** (numerischer Spielwert) bezeichnen das zu erfüllende Profil von →Veranstaltungen: →Interaktion, →Steuerung, →Dokumentation und →Präsenz.

• **Interaktion** bezeichnet den Grad des gleichberechtigten Austausch zwischen den Lernenden untereinander oder mit den Lehrenden.

• **Steuerung** bezeichnet den Grad des Einflusses, den Lehrende auf Situation, Prozess und Evaluation des Lernens und damit auf die Lernenden nehmen können bzw. wollen.

• **Dokumentation** bezeichnet den Grad der Sicherung von Ergebnissen aus der Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden oder der Vorbereitung darauf.

• **Präsenz** bezeichnet den Grad der Notwendigkeit, bei der Veranstaltung und ihren Prozessen zur selben Zeit am selben Ort zu sein.

• **Methoden** und **Medien** (M&M, jeweils 16 Karten) helfen bei der Erfüllung der →Anforderungen von →Veranstaltungen. Um sie dauerhaft auf die Hand zu nehmen – d.h. sich in ihnen →kompetent zu machen –, „zahlt“ der/die Spieler*in einmalig 1 AP. Um M&M an eine →Veranstaltung anzupassen und dort einzusetzen (M&M-Karte wird angelegt), wird weiterhin jedes mal der aufgedruckte AP-Wert „gezahlt“. Eingesetzte M&M bringen →SP, wenn die →Veranstaltung erfolgreich bewältigt wurde.

• **Ressourcen** (28 Karten) unterstützen ● bei der eigenen Erfüllung der →Anforderungen und behindern ● ggf. die Mitspieler*innen. Infrastruktur, technisches Personal, Tutor*innen, Studierende, Kolleg*innen, vorhersehbare und unvorhergesehene Ereignisse gehören hierzu.

• **Kompetenzen** (erworbene eigene Karten) entstehen, wenn →M&M auf die Hand genommen wurden. Die Kompetenzen verbleiben bei den Spieler*innen und werden nach Einsatz in einer →Veranstaltung wieder auf die Hand genommen. Dies steht für das dauerhafte Erlernen des Umgangs mit Methoden und Medien durch die Lehrenden.

IMPRESSUM

Tan, Wey-Han u. Plönges, Sebastian (2016). *Der Medien- und Methodenmixer. Das Spiel um Hochschullehre und neue Medien.* Version 2.0, Medienzentrum der Fakultät Erziehungswissenschaft, Hamburg: Universität Hamburg.

Kartenlayout und Spielmechanik: Sebastian Plönges und Wey-Han Tan. Bilder und Spielregeln: Wey-Han Tan.

Alle Texte und Bilder stehen unter Creative Commons 4.0-BY.

Quelldateien und weitere Informationen unter <http://uhh.de/ewmz-methoden>
Mail: mz.ew@uni-hamburg.de

Verwendete Schriften:

Amatic SC by Vernon Adams, SIL Open Font License 1.1
OpenSans by Steve Matteson, Apache License 2.0