

OERientation – Butter bei die Fische

Spielanleitung

Das Kartenspiel **Butter bei die Fische** des Online-Projekts **OERientation** möchte eine Möglichkeit bieten, das eigene Wissen über OER, also offene Bildungsmaterialien, spielerisch zu testen und zu erweitern. Ich empfehle Dir daher, Butter bei die Fische zu spielen, wenn Du bereits ein wenig über das Thema OER weißt.

Tipp: Benötigst Du Hilfe oder Denkanstöße während des Spielens von *Butter bei die Fische*, dann schau Dich doch auf der Projektseite von OERientation (<https://oerorientation.rz.tuhh.de/>) um und finde dort hilfreiche Informationen.

Spielvorbereitung

Bevor Du mit dem Spiel beginnen kannst, bitte ich Dich, die Spielkarten in diesem Dokument zu drucken und zu kleben. Hierfür empfehle ich Dir, dickes Papier oder dünne Pappe zu verwenden, da die Karten somit schön stabil und handlich werden. Bei den dunkelblauen Seiten handelt es sich um die Rückseiten der Karten. Die beige oder hellblauen Seiten bilden die Vorderseiten ab. Entsprechend besteht eine Spielkarte immer aus Vorder- und Rückseite. Zwei Spielkarten ergeben ein Paar. Jede Spielkarte passt nur zu jeweils einer anderen – die Kombination ist nicht variabel. Welche Karten ein Paar ergeben, kannst Du der Reihenfolge der Karten weiter unten entnehmen.

Spielvarianten

Es kann sowohl als Einzelperson als auch in Teams mit- oder gegeneinander gespielt werden. Dabei sind verschiedene Varianten möglich

Spiel' als Einzelperson oder in einem Team miteinander:

Diese Variante bietet sich an, wenn eine Gruppe ihr Wissen zu OER gemeinsam und in Ruhe testen möchte. Sie lässt sich aber auch prima dazu nutzen, das eigene Wissen zum Thema OER alleine zu überprüfen.

Vorbereitung: Hierfür wird nur 1 Kartenspiel benötigt. Die Karten werden gemischt und richtig herum (mit der dunkelblauen Seite nach unten) auf einem Tisch ausgelegt.

Ziel: Ziel des Spiels ist es, die zueinander gehörigen Paare zu identifizieren und zu sammeln.

Vorgehen: Reihum versucht nun jede/r Spieler/in pro Spielzug zwei Karten zu finden, die inhaltlich zusammen gehören. Schafft die Person es nicht alleine, dürfen die Mitspieler/innen helfen. Sobald ein Paar gefunden wurde, ist die nächste Person an der Reihe. So wird Person für Person im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis alle Paare gefunden wurden. Nach jedem 3. gesammelten Paar muss eine Aktionskarte ausgewählt und beantwortet werden. Auch hier kann und soll die Gruppe bei der Beantwortung der Frage behilflich sein.

Spiel' in Teams gegeneinander:

Auf Zeit

Bei dieser Spielvariante von *Butter bei die Fische* werden die Spielenden in Teams unterteilt. Wie groß und wie viele diese sind, kann selbst entschieden werden. Die Teams spielen bei dieser Variante nicht nur gegeneinander, sondern auch gegen die Zeit.

Vorbereitung: Hierfür wird nur 1 Kartenspiel benötigt. Die Karten werden gemischt und richtig herum (mit der dunkelblauen Seite nach unten) auf einem Tisch ausgelegt. Bei den ausgelegten Karten handelt es sich sowohl um Paar- als auch um Aktionskarten.

Ziel: Ziel des Spiels ist es, in der vorgegebenen Zeit mehr Kartenpaare zu sammeln, als das gegnerische Team.

Vorgehen: Das Team, das an der Reihe ist, versucht, so viele Paare wie möglich in einer zuvor festgelegten Zeit (beispielsweise 2 Minuten) zu entdecken und zu sammeln. Ist die Zeit abgelaufen, werden die gesammelten Paare gezählt und die Karten neu gemischt und ausgelegt. Danach ist das nächste Team an der Reihe. Das Team, das die meisten Karten in der vorgegebenen Zeit gesammelt hat, gewinnt.

Tipp: Das spielende Team kann nicht nur Paare finden, es kann auch auf die Aktionskarten, die ausliegen, zurückgreifen. Hierfür wird die Spielzeit gestoppt. Pro richtig beantworteter Aktionskarte bekommt die Gruppe 10 weitere Sekunden Zeit.

Um keine Antworten vorweg zu nehmen, sollte sich das Team, das nicht am Zug ist, umdrehen oder den Raum verlassen bzw. sich mit etwas anderem beschäftigen.

Mit Stapel

Eine weitere Möglichkeit, *Butter bei die Fische* in Teams zu spielen, ist die Stapel-Variante. Ein Team kann hierbei entweder aus einer Person oder aus mehreren Spielenden bestehen.

Vorbereitung: Hierfür werden mehrere Kartenspiele benötigt – ein Spiel pro Team und ein weiteres für den Tischstapel. Es bietet sich an, nicht mit allen Karten zu spielen. Sortiere also ein paar zusammengehörige Pärchen aus jedem Kartenspiel heraus – bei allen dieselben. Sortiere auch die **Aktionskarten** heraus. Sie werden bei dieser Variante nicht benötigt. Anschließend wird jedem Team ein gemischtes Kartenspiel ausgehändigt. Ein weiteres wird gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.

Ziel: Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Kartenpaare für das eigene Team zu beanspruchen und am Ende die meisten Paare zu besitzen.

Vorgehen: Jedes Team darf seine Karten entweder auf die Hand nehmen oder offen vor sich auf den Tisch legen, so dass alle Teammitglieder die Karten anschauen können. Sobald die Teams bereit sind, wird eine Karte des Tischstapels aufgedeckt. Alle Teams versuchen nun, die passende Paarkarte in ihren Handkarten zu entdecken und schnellstmöglich vor sich abzulegen. Das Team, das am schnellsten reagiert und die korrekte Karte ausgewählt hat, darf sich das Paar nehmen und zur Seite legen. Ist die gewählte Karte falsch, haben die anderen Teams immer noch die Möglichkeit, zu punkten.

Die falsch geworfene Karte wird wieder auf die Hand genommen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten des Tischstapels gespielt wurden. Gewonnen hat das Team mit den meisten gesammelten Paaren.

Als Memory (schwierige Variante)

Butter bei die Fische kann auch als Memory verwendet werden. Auch hierbei bietet es sich an, in Teams gegeneinander zu spielen. Diese Spielvariante ist schwieriger als die anderen.

Vorbereitung: Hierfür wird nur 1 Kartenspiel benötigt. Die Karten werden gemischt und verkehrt herum (mit der dunkelblauen Seite nach oben) auf dem Tisch ausgebreitet. Ich empfehle Dir, nicht alle Karten zu verwenden, damit das Spiel nicht zu schwierig wird. Achte zudem darauf, dass Du immer beide Karten eines Paares in das Spiel miteinbeziehst.

Ziel: Ziel des Spiels ist es, mehr Paare zu sammeln, als das gegnerische Team.

Vorgehen: Der Reihe nach deckt jedes Team zwei Karten auf. Passen diese zusammen? Wenn ja, dann dürfen sie von dem Team an sich genommen werden. Passen sie nicht zusammen, müssen sie wieder umgedreht werden und das nächste Team ist am Zug. Wird eine Aktionskarte umgedreht, dann muss diese beantwortet werden. Ist die Antwort richtig, darf die zweite umgedrehte Karte aufgedeckt liegen bleiben und das Team ist erneut an der Reihe. Ist die Antwort falsch, werden beide Karten wieder umgedreht und das nächste Team ist am Zug. Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr übrig sind. Das Team mit den meisten Paaren gewinnt das Spiel.

Tipp: Du möchtest das Spiel vereinfachen? Wenn Du zwei Karten aufdeckst, die nicht zusammen passen, dann drehe nur eine wieder um und lass die andere aufgedeckt liegen.

Lösungen

| Karte 1 | Karte 2 |
|---|--|
| Wie stellst Du sicher, dass Dein OER von anderen gefunden wird? | Beispiele: Ich stelle es auf Plattformen für OER frei zur Verfügung, ich nutze die Sozialen Medien, um über mein Material zu informieren, ich stelle mein Material auf Netzwerktreffen und Tagungen vor |
| Benenne eine Open Source Software, mit der OER erstellt werden können. | Beispiele: GIMP, draw.io, shotcut, VLC Player, audacity, Libre Office, FreeMind |
| Wo findest Du offene Lehrmaterialien? | Beispiele: Hamburg Open Online University, Lehrer-Online, Segu Geschichte, Serlo, edulabs |
| Welche CC Lizenzen gelten nach UNESCO als OER-konform? | (CC 0), CC BY, CC BY SA |
| Welche Potenziale von OER kannst du benennen? Sammelt anschließend in der Runde. | Beispiele: OER sind kostenlose, qualitative Bildungsmaterialien, sie sind nicht nur verwendbar (wie beispielsweise auch Teile von urheberrechtlich geschützten Werken in der Lehre), sondern häufig auch veränderbar. Mit ihrer Nutzung lässt sich Zeit sparen, sie sind häufig sehr aktuell, sie fördern interaktives und kollaboratives Lernen |
| Wo findest Du lizenzfreie Bilder? | Beispiele: Openphoto, Pixabay, Unsplash, Pexels, Freepik, Flickr |
| Wo informierst Du Dich über Neuigkeiten bezüglich OER? | Beispiele: Auf Twitter mit der Suche nach #OER #OERde, in der Facebook-Gruppe „OER – Open Educational Resources im deutschsprachigen Raum“, auf OER Portalen und Plattformen wie OERinfo, Tutorly, Lehrer-Online, OER Commons, Open Education Consortium |
| TULLU | Die Regel hilft beim korrekten Benennen von lizenzfreiem Material |
| Wileys (2014) „5Rs of Openness“ | Retain, Reuse, Revise, Remix, Redistribute |
| GIMP PIXLR BLENDER ANIMAKE | Open Source Software zur Bildbearbeitung |
| Pixabay Unsplash Pexels Openphoto flickr | Plattformen, auf denen Du offene Bilddateien findest |
| Jamendo AUDIYOU Opsound ccMixer | Plattformen, auf denen Du offene Audiodateien findest |
|  | Das Werk kann ohne Urheberrechts Einschränkungen genutzt und verändert werden |
|  | Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt wird |

| | |
|---|--|
|  | <p>Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt wird & das Werk unter derselben Lizenz veröffentlicht wird wie das Original</p> |
|  | <p>Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt, das Werk nicht kommerziell genutzt wird</p> |
|  | <p>Das Werk ist nutzbar, wenn Urheber/in genannt wird, das Werk nicht kommerziell genutzt wird und unverändert bleibt</p> |
|  | <p>Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt, das Werk nicht kommerziell genutzt und unter derselben Lizenz veröffentlicht wird wie das Original</p> |
|  | <p>Das Werk ist nutzbar, wenn Urheber/in genannt und das Werk nicht verändert wird</p> |

*Bei Butter bei die Fische handelt es sich um ein Spiel, das unter **CC BY SA** Lizenziert ist. Das bedeutet, Du kannst es frei nutzen und verändern sofern Du Sabrina Maaß und Yvonne Siebels als Autorinnen nennst und das Werk unter derselben Lizenz wie das Ursprungswerk, also ebenfalls unter CC BY SA, veröffentlichst.*

Hast Du Anregungen, wie das Spiel anders gestaltet werden kann oder fallen Dir andere Varianten ein, wie Butter bei die Fische gespielt werden kann, dann lass sie mich gerne wissen. Ich freue mich über jedes konstruktive Feedback!



Butter bei die Fische von Sabrina Maaß und Yvonne Siebels. Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]

Wie viele OER hast

Du bereits erstellt?

Berichte von einem!





OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]



Wie stellst Du sicher,
dass Dein OER von
anderen gefunden wird?





OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]

Benenne eine
Open Source Software,
mit der OER erstellt
werden können.





OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]

Wo findest Du offene
Lehrmaterialien?





OERientation

Welche CC Lizenzen
gelten nach UNESCO
als OER-Konform?



OERientation

Wie hast Du das erste Mal von OER erfahren?
Und was hat sich seitdem in Deiner Sicht über offene Bildungsmaterialien geändert?



OERientation

Welche Potenziale von
OER kannst du benennen?
Sammelt anschließend in
der Runde.





OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]

Wo findest Du
lizenzfreie Bilder?





OERientation



OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]



Woraus lassen
sich OER erstellen?





OERientation

[AKTIONSKARTE]

[AKTIONSKARTE]

Welchen Hürden bist
du bereits bei der
Arbeit mit offenen
Bildungsmaterialien
begegnet?





OERientation

[PAARKARTE]



[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]

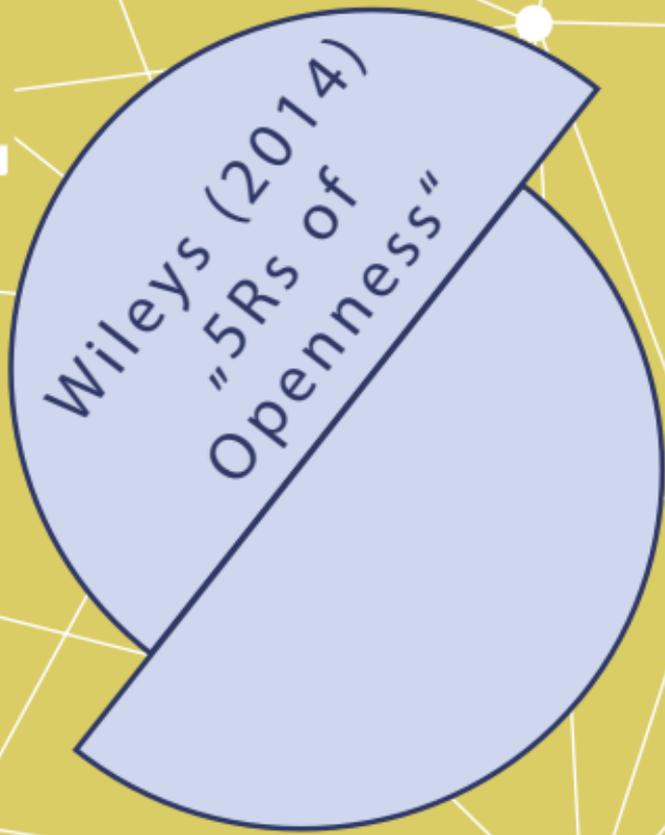
[PAARKARTE]

Die Regel hilft beim
korrekten Benennen
von lizensfreiem
Material



OERientation

[PAARKARTE]



[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

Retain, Reuse, Revise,
Remix, Redistribute

OERientation

[PAARKARTE]

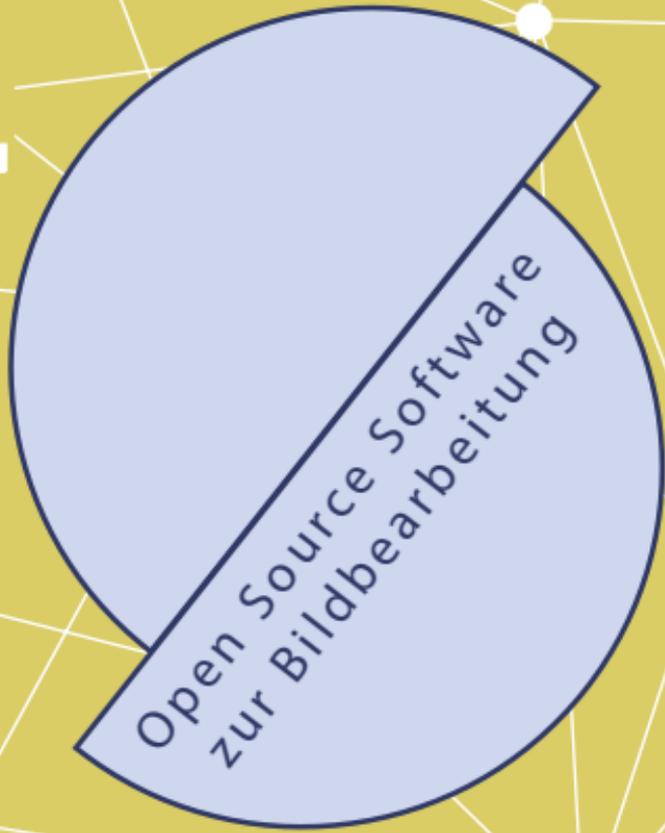
GIMP |
PIXLR | BLENDER
| ANIMATE

[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]



[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]

Pixabay
Unsplash | Pexels
Openphoto | flickr

[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

Plattformen, auf
denen Du offene
Bilddateien
findest

OERientation

[PAARKARTE]



[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

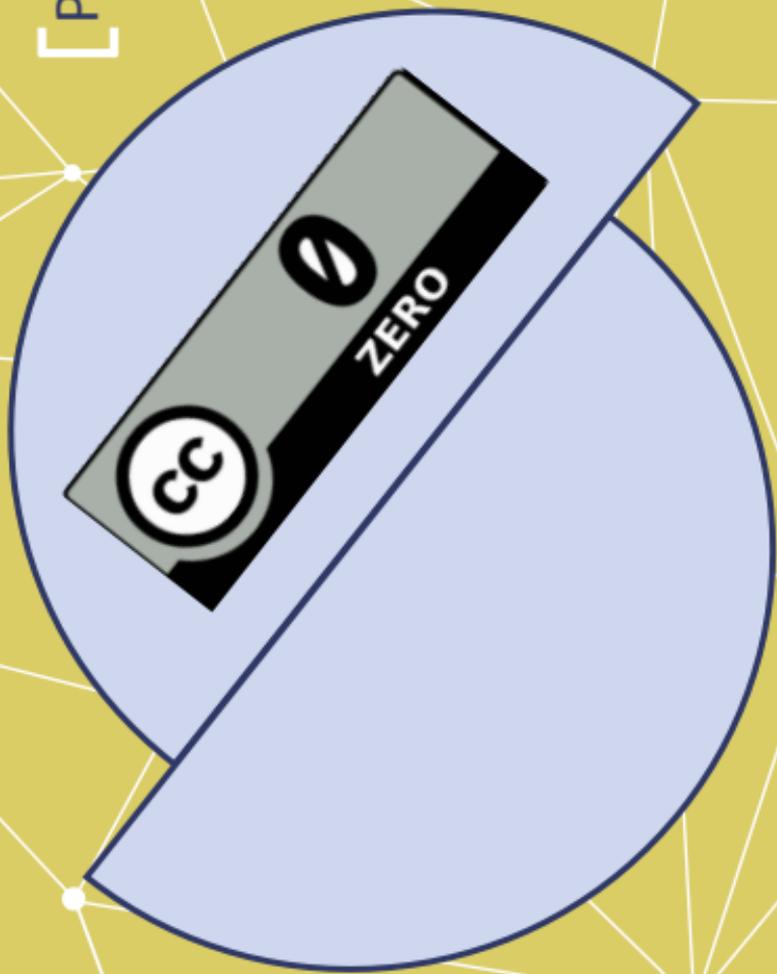
Plattformen, auf
denen Du offene
Audiodateien
findest



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]





OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

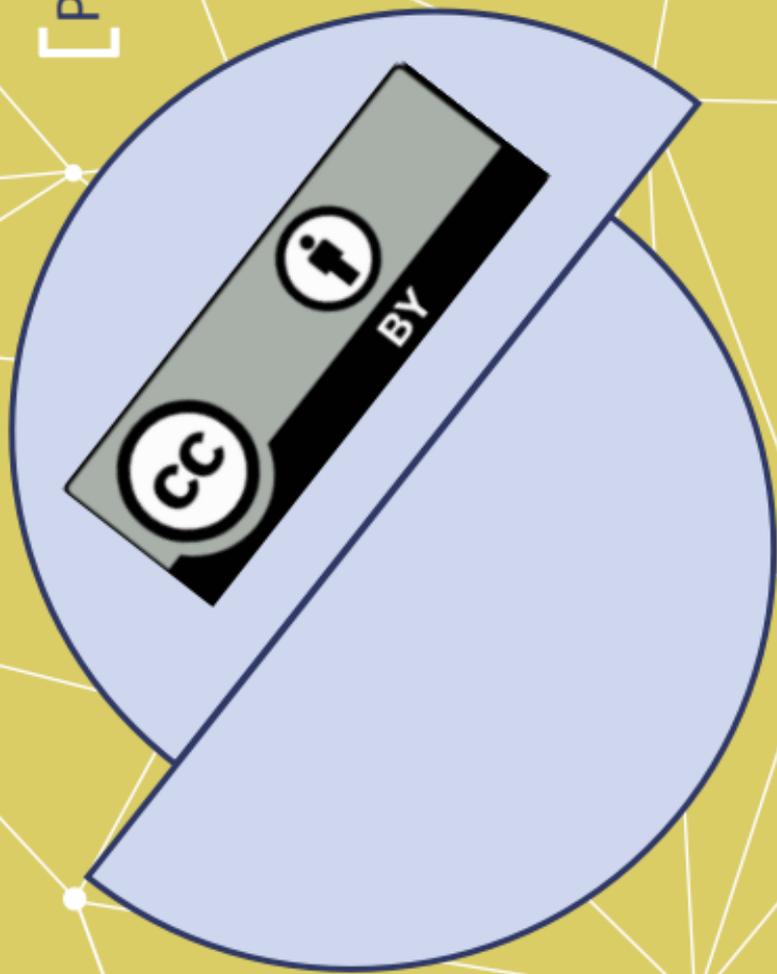
Das Werk kann ohne
Urheberrechts-Einschränkungen
genutzt und verändert
werden



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]





OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

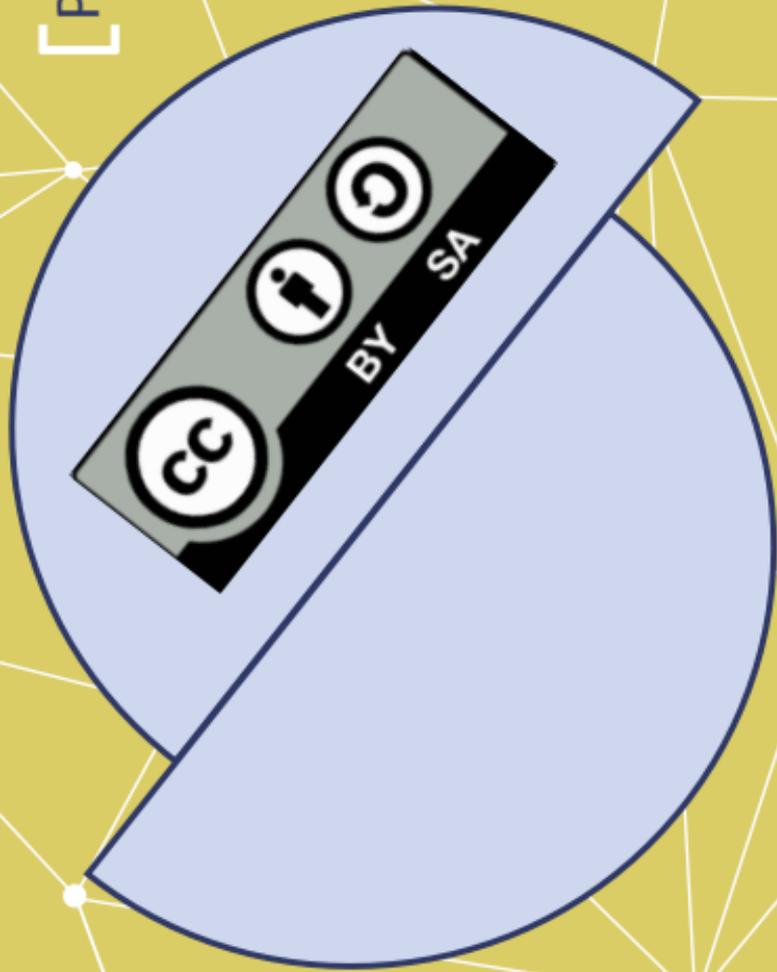
Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt wird



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]





OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

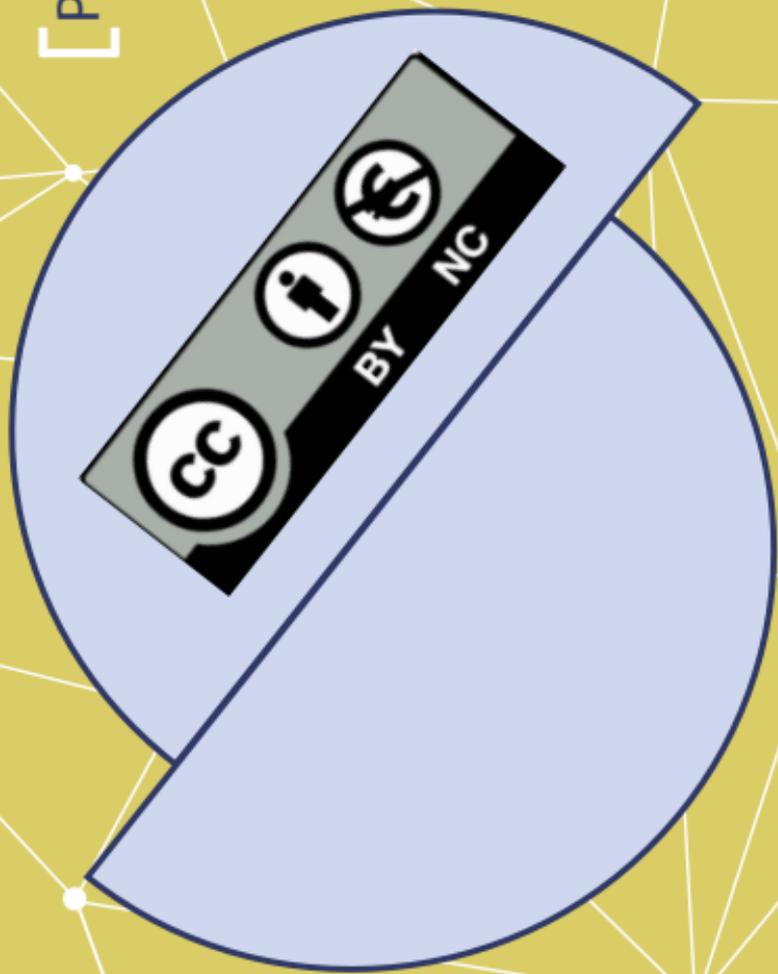
Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt wird & das Werk unter derselben Lizenz veröffentlicht wird wie das Original



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]





OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

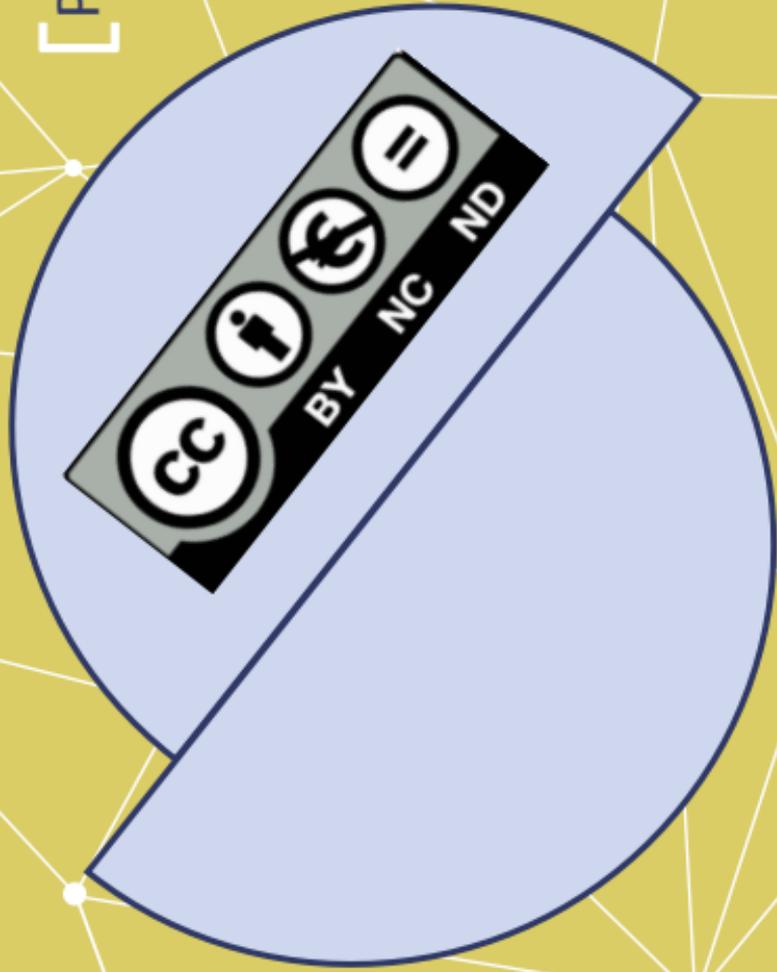
Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt, das Werk nicht kommerziell genutzt wird



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

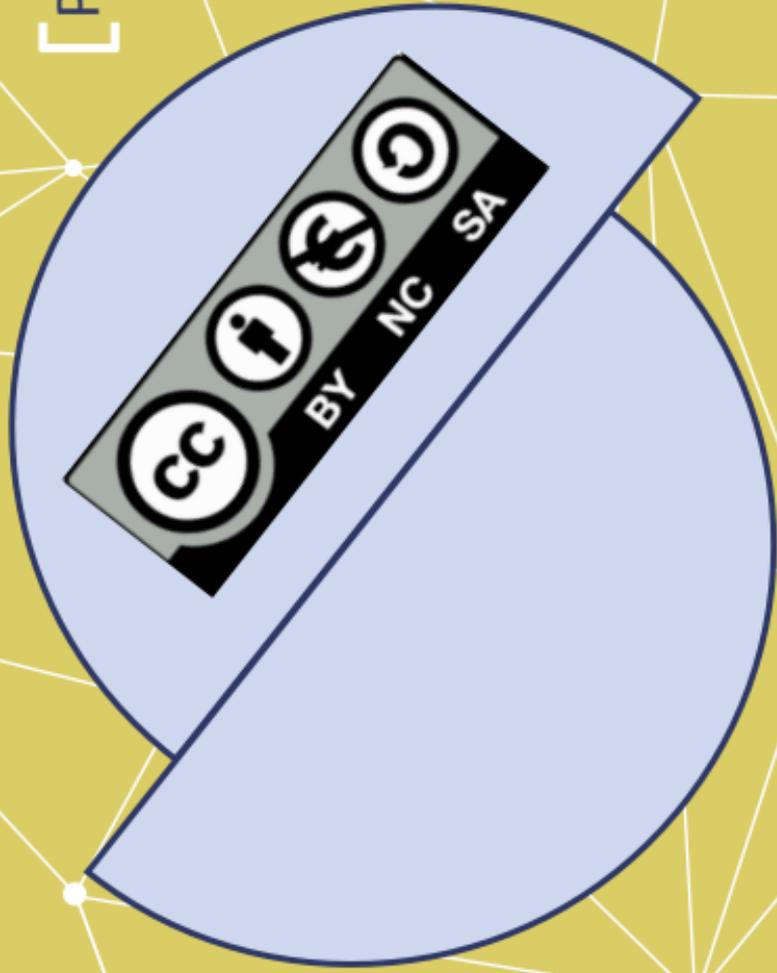
Das Werk ist nutzbar, wenn
der/ die Urheber/in genannt wird,
das Werk nicht kommerziell
genutzt wird und
unverändert bleibt



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]





OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

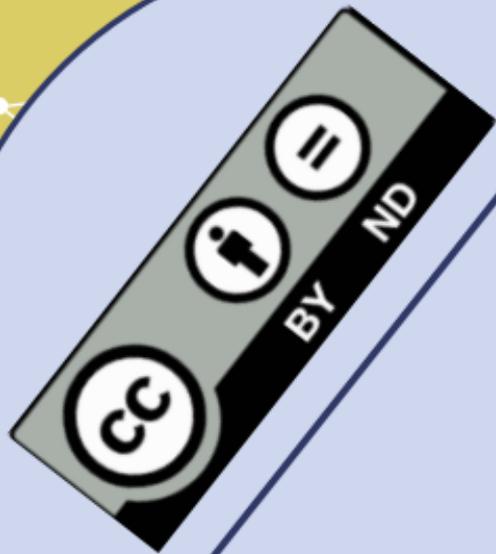
Das Werk ist nutz- und veränderbar, wenn Urheber/in genannt, das Werk nicht kommerziell genutzt und unter derselben Lizenz veröffentlicht wird wie das Original



OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]





OERientation

[PAARKARTE]

[PAARKARTE]

Das Werk ist nutzbar, wenn
der/ die Urheber/in genannt
wird und das Werk
nicht verändert wird.