



Spielanleitung

Lizenzangaben

Die Inhalte dieses Handbuchs wurden, wenn nicht anders erwähnt, vom DigikoS-Team an der Hochschule Bielefeld erstellt. Das Projekt DigikoS wird von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre unter der Projektnummer FBM2020-VA-59-3-97009 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor:innen.

- **Vorschlag für Verweis bei Nachnutzung der Spielanleitung:**

DigikoS-Monsterjagd von Julia Cammann, Carina Thomas, Nils Arne Brockmann, Henrik Pruiskens, Mahdi Rahimizadeh unter der Lizenz [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) via www.digikos.de.

- **Vorschlag für Zitation in wissenschaftlichen Texten:**

Cammann, J.; Thomas, C.; Brockmann, N. A.; Pruiskens, H.; Rahimizadeh, M. (2024): DigikoS-Monsterjagd.

Koordination:

Nils Arne Brockmann
Henrik Pruiskens

Grafikerstellung:

Julia Cammann
Carina Thomas

Texte:

Mahdi Rahimizadeh



Alle Logos sind von der CC-Lizenz ausgenommen.

Grundlegende Informationen zum Spiel

Die Monsterjagd ist ein kooperatives Spiel, wobei die Spieler:innen durch das Lösen von Aufgaben Monster abwehren müssen, die die Wahrzeichen einer Stadt angreifen. Es gibt insgesamt sieben Monster sowie das Boss-Monster, welches in drei Stadien attackiert. Das Spiel wurde ursprünglich für eine Mathematik-Veranstaltung an der Hochschule Bielefeld entwickelt, mit dem Ziel, die Motivation der Studierenden zu steigern. Die Aufgaben befanden sich in ILIAS-Tests, die über Verlinkungen auf der Spielfläche zu erreichen waren. Die Spielfläche bzw. die Spielgrafiken lassen sich jedoch einfach in andere Kontexte (Fachdisziplinen, Hochschulstandorte etc.) übertragen. Welche Aspekte dabei zu berücksichtigen sind, wird in dieser Gebrauchsanleitung anhand eines FAQs erläutert.

Welche Materialien werden mit dem Spiel geliefert?

Die Spielmaterialien werden in einer ZIP-Datei mit vier Bestandteilen bereitgestellt.

1) PowerPoint-Bibliothek

- Titel-Grafik
- Spielflächen-Grafik
- Monster-Grafiken
- Gewonnen-Grafik
- Verloren-Grafik

2) ILIAS-Ordner

- Titel-Grafik
- Spielgeschichte
- Ausgangs-Spielfläche
- Tabelle mit Spielstand (unsichtbar, im Seiteneditor deaktiviert)
- Spielregeln
- Testordner mit ILIAS-Tests zu allen Monstern mit Einleitungs- und Ausleitungstexten (der Ordner ist für Kursmitglieder lesbar, jedoch nicht sichtbar)

3) Erklärvideo

- Nutzung der Power-Point-Bibliothek
- Aktualisierung der Spielfläche

4) Spielanleitung

- FAQ zur Implementation der Monsterjagd
- Lizenzhinweise

Welche technischen Voraussetzungen benötigt die Implementation der Monsterjagd?

Grundsätzlich lassen sich die Spielgrafiken problemlos in jedes Lernmanagement-System (LMS) integrieren. Die Monsterjagd ist allerdings für den Einsatz im LMS ILIAS entwickelt worden. Die Implementation ist deshalb auf ILIAS optimiert und die Spielanleitung fokussiert auch auf den Anwendungsfall ILIAS. Bei der Nutzung von anderen LMS fällt der Implementationsaufwand höher aus.

Was sind die Anwendungsfelder der Monsterjagd?

Die Monsterjagd lässt sich in jeder Fachdisziplin einsetzen, da die Spielfläche nicht mit beliebigen Aufgabenformaten kombiniert werden kann.

Welchen didaktischen Mehrwert weist die Monsterjagd auf?

Die Monsterjagd zielt darauf ab, die Lernmotivation und das Gruppengefühl der Studierenden zu steigern. Zudem sollen Studierende dazu aktiviert werden, die Veranstaltungsinhalte kontinuierlich über das Semester hinweg zu lernen sowie im Rahmen des Selbststudiums Sitzungen besser vor- und nachzubereiten.

Wie lauten die Spielregeln?

Die Monsterjagd ist ein kooperatives Spiel, bei dem die Spieler:innen gemeinsam Monsterangriffe auf die Wahrzeichen einer Stadt abwehren müssen. Die Abwehr der Monster erfolgt durch das Lösen von Aufgaben. Jeder Lösungspunkt fügt den Monstern Schadenspunkte zu. Wenn alle Monster besiegt wurden, erscheint am Ende das Boss-Monster, welches drei Angriffsstadien aufweist. Wird das Boss-Monster besiegt, ist das Spiel gewonnen. Die Standard-Spielregeln lauten dabei folgendermaßen:

- Jede Woche erscheint ein neues Monster.
- Ihr kämpft gemeinsam als Kurs gegen die Monster.
- Jedes Monster hat eine feste Anzahl an Lebenspunkten.
- Die Monster werden mit den erreichten Punkten aller Testdurchläufe attackiert.
- Der Punktestand wird wöchentlich aktualisiert.
- Jedes Monster kann bis zum Stichtag bekämpft werden.

- Pro Monster/Test gibt es 3 mögliche Durchläufe.
- Bis zum Stichtag müssen alle Monster besiegt sein, um zum Boss-Monster zu gelangen.

Wie können die Spielregeln verändert werden?

Die Spielregeln sind nicht fest vorgegeben und können z. B. in folgenden Bereichen angepasst werden:

- Anzahl erlaubter Testdurchläufe pro Person pro Runde (mehrere Testdurchläufe sind nur dann sinnvoll, wenn die Aufgaben randomisiert sind)
- Spieldauer (das Boss-Monster muss bspw. nicht in drei Stufen erscheinen)
- Dauer der Abwehrzeit für einzelne Monster (z. B. 2 Wochen)

Wie kann die Monsterjagd in eine Veranstaltung integriert werden?

Prinzipiell ist die Monsterjagd für das Selbststudium konzipiert worden. Damit Studierende freiwillig an der Monsterjagd teilnehmen, hat es sich als förderlich erwiesen, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Die Monsterjagd wird in der ersten oder zweiten Sitzung angekündigt und die Spielregeln erläutert.
- Die erste Spielrunde wird gemeinsam in der Kontaktzeit – z. B. in der dritten Sitzung – gespielt.
- Der Spielstand wird regelmäßig in der Veranstaltung kommuniziert und den Studierenden wird die Möglichkeit für Rückfragen gegeben.
- Die Studierenden werden über die Freischaltung jeder Spielrunde per Mail informiert.
- Die Spielinhalte orientieren sich am inhaltlichen Verlauf der Veranstaltung.
- Die Spielaufgaben weisen einen Bezug zu möglichen Prüfungsaufgaben auf.
- Die (geschätzte) Zeit für einen Testdurchlauf bzw. die Bewältigung der Aufgabe beträgt nicht länger als 30 Minuten.
- Der gesamte Kurs erhält einen Preis, wenn das Spiel gewonnen wird. Der Preis kann auch einen Bezug zur Abschlussprüfung aufweisen.

Daneben ist es selbstverständlich auch möglich, das Spiel zu einem obligatorischen Bestandteil einer Veranstaltung zu machen. Die oben genannten Punkte sind dann ebenso zu beachten.

Wie lange ist die Spieldauer?

Die Spieldauer ist nicht festgelegt und kann beliebig angepasst werden. Sie sollte jedoch nicht länger als 10 Wochen (exklusive der Vorbereitung) betragen, d. h. jede Woche wird ein Monster freigeschaltet.

Wie kann die Spielgeschichte angepasst werden?

Bei der Entwicklung der Spielgeschichte waren uns zwei Aspekte wichtig:

- das Thema sollte die Studierenden ansprechen
- das Thema sollte einen lebensweltlichen Bezug aufweisen

Aus diesem Grund haben wir das Thema Umweltverschmutzung gewählt und den Spielort nach Bielefeld verlagert, d. h. den Studienort der Spielenden.

Grundsätzlich ist es möglich, die Spielgeschichte vollständig neu zu schreiben. Wir empfehlen die Spielgeschichte auf den Studienort zuzuschneiden. Hierfür haben wir im bereitgestellten ILIAS-Ordner in den Texten an den jeweiligen Stellen Platzhalter (#) eingefügt.

Was ist bei den Aufgabenstellungen zu berücksichtigen?

Bei der Aufgabengestaltung können alle geschlossenen und halboffenen Fragentypen des ILIAS-Tests verwendet werden. Idealerweise weisen die Fragen randomisierte Wertebereiche auf (Formelfrage, STACK-Frage) oder es wird eine zufällige Fragenauswahl gewählt. So lässt sich verhindern, dass jeweils nur eine Person die Aufgaben löst und die Lösungen in der Folge an andere Studierende weiterreicht. Alternativ können z.B. auch – losgelöst von ILIAS-Tests – freie Aufgabenstellungen entwickelt werden, deren Erfüllung von der Lehrperson zu überprüfen ist.

Wie werden die Lebenspunkte der Monster festgelegt?

Die Lebenspunkte der Monster können anhand folgender Parameter festgelegt werden:

- Anzahl zu erreichender Punkte im Test
- Anzahl möglicher Testdurchläufe pro Monster pro Person
- Anzahl der Spieler:innen
- freiwillige oder obligatorische Teilnahme

Sofern die Teilnahme am Spiel freiwillig ist, wäre ein angemessener Erwartungswert, dass 25 % der Studierenden einen Testdurchlauf machen müssen und dort 70 % der Punkte holen, um das Monster zu besiegen. Die Punktezahl sollte in jedem Fall an den Kontext angepasst werden.

Wie können die Studierenden über den Start einer neuen Spielrunde informiert werden?

Sofern Spielrunden nicht direkt im Anschluss an Sitzungen oder während Sitzungen freigeschaltet werden, ist es sinnvoll, die Studierenden per Mail zu informieren. Eine solche Mail kann für die erste Spielrunde etwa folgendermaßen formuliert sein:

„Liebe Studierende, ab sofort ist die "Monsterjagd" in ILIAS freigeschaltet! Nun liegt es an Euch, gemeinsam die Stadt [#] vor den Attacken der Monster zu schützen und Euch als Monsterjäger:innen zu beweisen. Alle weiteren Informationen und das Monster, das diese Woche für Aufruhr sorgt, findet Ihr im Kursraum. [#Link einfügen#]“

Welcher zeitliche Aufwand ist nötig, um die Monsterjagd einzurichten?

Die Monsterjagd wird in Form des ILIAS-Ordners so bereitgestellt, dass der Zeitaufwand für die Einrichtung und Aktualisierung der Spielstände möglichst gering ausfällt. Der größte Aufwand betrifft die Erstellung der Aufgaben. Sofern man ILIAS-Tests bzw. ILIAS-Fragen verwendet, werden für alle zehn Runden – je nach Aufgabenumfang – mindestens 40-50 Aufgaben benötigt. Bei zufälliger Fragenauswahl sollten es eher 100 Aufgaben sein. STACK- und ILIAS-Formelfragen erleichtern allerdings die Randomisierung, weil Wertebereiche für Aufgaben definiert werden können.

Was muss vor dem Spielstart gemacht werden?

Der ILIAS-Ordner enthält bereits das Ausgangsszenario mit allen relevanten Spielelementen. Folgende Aufgaben sind noch zu erledigen:

- Entwicklung und Einfügen der Aufgaben in die ILIAS-Tests
- Anpassung der Spielgeschichte (Startseite, Tests usw.)
- Anpassung der Spielregeln
- Testeinstellungen dem Szenario anpassen

Wie wird die Spielfläche aktualisiert?

Die Aktualisierung vor der jeweils nächsten Runde erfolgt stets nach dem gleichen Schema. Im Folgenden wird dies anhand des Beispiels „Puddingmonster“ erläutert.

1. Test „Puddingmonster“ mit den passenden Zeiteinstellungen online schalten. Dabei alle Testeinstellungen (Zeit, Punkte, Einsicht, Ergebnisse etc.) überprüfen.

2. PowerPoint-Bibliothek öffnen. Die Puddingfabrik von der Map im Urzustand entfernen und gegen das angreifende Puddingmonster inkl. Fabrik austauschen. Die gesamte Spielfläche als PNG abspeichern (Weitere Hinweise dazu finden sich auch in der PowerPoint-Bibliothek).
3. Im ILIAS-Ordner die Spielfläche mit dem Ausgangsszenario löschen und durch die angepasste Spielfläche ersetzen. Unter „Standardeinstellungen eine „Feste Größe“ definieren (z.B. 1250/900).
4. Unter „Verlinkte Bereiche“ einen Link auf das Puddingmonster zum entsprechenden Test hinzufügen. Als Form bietet sich das Rechteck an. Die Studierenden können dann über den Link auf den Test zugreifen.
5. Den Tabellenstand aktualisieren, d. h. den Block mit dem Puddingmonster freischalten und die entsprechende Ausgangspunktezahl (Standard 100/100) eintragen.
6. Die Spielenden per Mail über die Freischaltung und Aktualisierung informieren.

Wichtiger Hinweis:

Der Aktualisierungsprozess wird auch im Erklärvideo zur Monsterjagd aufgezeigt.

Viel Spaß mit der Monsterjagd!