

MENSCH, Maschine! Readme

In diesem Ordner finden Sie die ausdruckbaren Materialien für ein Exemplar des Spiels "Mensch, Maschine!" - ein Spiel, bei dem Jugendliche erfahren können, wie ein KI-System funktionieren kann.

Enthaltene Materialien in diesem Ordner:

- 1 Spielbrett (Vorder- und Rückseite),
- 2x6 Spielfiguren (6 für den Menschen und 6 für die Maschine),
- 24 Situationskarten,
- 4 verschiedene Farbkarten,
- 5 Rollenkarten,
- 1 Situationsübersicht, die die Vorderseiten der 24 Situationskarten zeigt,
- 1 Zugübersicht, die die Rückseiten der 24 Situationskarten zeigt,
- 1 Ergebniszettel,
- 1 Spielablauf und
- 1 Spielanleitung für Schüler*innen

Empfohlenes zusätzliches Material:

- Laminiergerät und Laminierfolien
- Wasserlöslicher Stift

Anleitung zum Basteln:

Drucken Sie die oben aufgeführten Materialien aus diesem Ordner aus. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbkarten viermal ausdrucken, so dass Sie 16 Farbkarten erhalten, unter denen je vier Kopien von jeder Farbe enthalten sind. Drucken Sie auch die Ergebnisblätter fünfmal aus.

Spielbrett:	Kleben Sie die Vorder- und Rückseite zusammen und laminieren Sie sie.
Spielsteine:	Schneiden Sie die runden Spielsteine aus der Vorlage aus und laminieren Sie sie.
Situationskarten:	Für jede Karte: Kleben Sie die Vorder- und Rückseite zusammen und laminieren Sie sie, um sie wiederverwendbar zu machen.
Zugübersicht:	Laminieren Sie die Zugübersicht, um sie wiederverwendbar zu machen.

Um die Beschriftung von den Situationskarten und der Zugübersicht später wieder entfernen zu können, nutzen Sie beim Beschreiben einen wasserlöslichen Stift. Sie können auch die anderen Materialien aus dem Ordner laminieren, um sie stabiler zu machen und ordentlicher aussehen zu lassen.

Spielverpackung: Zusätzlich zum Spielmaterial gibt es im Ordner eine Vorlage für die Verpackung eines Exemplars des Spiels und eine weitere Vorlage für eine Transportbox, in der 5 Spiele aufbewahrt werden können. Außerdem gibt es eine PDF-Datei mit einer erweiterten Spielanleitung für Lehrkräfte und Gruppenleitungen.

MENSCH, Maschine! Readme

Impressum

Herausgeber

Deutsche Telekom Stiftung, Friedrich-Ebert-Allee 71-77, 53113 Bonn
Bundesministerium für Bildung und Forschung
Leitungsstab 23 | Wissenschaftskommunikation; Wissenschaftsjahre, 10117 Berlin

Weiterentwicklung des Spiels Hexapawn* und Gestaltung

familie redlich AG – Agentur für Marken und Kommunikation
KOMPAKTMEDIEN – Agentur für Kommunikation GmbH

* „Mensch, Maschine!“ basiert auf dem Spiel „Hexapawn“ bzw. dem „Hexapawn Educable Robot“, der von Martin Gardner im Jahr 1962 in der Zeitschrift „Scientific American“ vorgestellt wurde.

Konzeption und Texterstellung

ProDaBi-Team der Universität Paderborn
(Didaktik der Informatik & Didaktik der Mathematik)
Website: www.prodabi.de

Projektkoordination

DLR Project Management Agency

Druck:

Druck- und Verlagshaus Zarbock GmbH & Co. KG

Stand

September 2020

Diese Publikation wird als Fachinformation des Bundesministeriums für Bildung und Forschung kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Copyright:



Dieses Werk steht unter der Creative Commons
„Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0
Deutschland“ Lizenz (CC-BY-SA)
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/deed.en>