

Vepardy action¹ - Allgemeine Infos

Was ist „Vepardy action“?

„Vepardy action“ ist ein einfaches Spiel-Framework, das die Grundidee von [Jeopardy](#) aufgreift und um Gruppenaktivitäten erweitert. Mit diesem technisch einfachen Framework können Lehrende eigene Action-Quiz Spiele zu unterschiedlichen Themen erstellen und in einer Präsenzveranstaltung spielen. Durch den gruppenbasierten Ansatz tauschen sich die Studierenden fachlich aus und diskutieren unter Zeitdruck über die Lösungen.

Was ist das Ziel?

Motivation, Spaß am inhaltlichen Thema und kooperatives Agieren, sind die Schlüsselwörter von „Vepardy action“. Das Framework soll Lehrende dabei unterstützen, Gamification in ihre Lehre zu integrieren und somit mehr Spaß und Motivation in die Lehre einfließen zu lassen. Dabei haben die erstellten Spiele Event-Charakter und sollten entsprechend inszeniert werden, z.B. bei speziellen Anlässen (Kursabschluss, Karneval, Jubiläum, Weihnachten...).

Für wen ist „Vepardy action“ gedacht?

Für Lehrende, die selbst Spaß an Games und der Moderation von Spielen haben und Spielelemente wie Wettkampf, Punkte, Risiko, Joker usw. auch in ihrer Lehre nutzen wollen, ohne dabei technisch aufwändige Programmierungen vornehmen zu müssen. Mit dem Framework erhalten Lehrende ein Werkzeug, mit dem sie Game-based Learning auf einfache Weise für ihre Präsenzlehre umsetzen können.

Welche Themen können behandelt werden?

Grundsätzlich gibt es keine thematische Einschränkung. Für die Quizfragen ist allerdings auf eindeutig beantwortbare Wissensfragen zu achten und die Aktionen sollten innerhalb einer kurzen Zeitspanne mit dem vorhandenen Equipment realisierbar sein.

Wie kann „Vepardy action“ konkret eingesetzt werden?

Das mit dem Framework entwickelte Spiel wird in Präsenz eingesetzt und bietet sich besonders für Blockveranstaltungen oder Workshops an. Folgende Einsatzszenarien sind denkbar:

- Am Ende des Semesters zur Wissensüberprüfung
- Nach einer vorgeschalteten (online) Selbstlernphase zur Wissensüberprüfung
- Im Rahmen eines Blended-Learning Kurses um eine Verbindung zwischen Online- und Präsenzlernen herzustellen
- Als spielerische Überprüfung des aktuellen Wissensstandes der Lernenden bei Veranstaltungen, die auf Vorkenntnissen aufbauen
- Zum Kennenlernen von räumlichen Gegebenheiten z.B. „Mein Campus – the game“ oder „Bibliothek – the game“
- Auch können Studierende selbst zu einem Thema ein eigenes Spiel entwickeln und später mit der gesamten Gruppe spielen

Mit welcher Spielerzahl kann gespielt werden?

Mit „Vepardy action“ lassen sich Spiele für 4 bis maximal 48 Personen (6 Gruppen mit je 8 SpielerInnen) umsetzen, wobei 12-20 SpielerInnen optimal sind. Dabei spielen die einzelnen Gruppen gegeneinander.

¹ Entwickelt von Sabine Hemsing und Peter Dähn (VCRP)

Welche Einflussmöglichkeiten haben Sie als Spiel-EntwicklerIn?

Sie bestimmen:

- die inhaltlichen Spielthemen
- die konkreten Fragen und Aktionen
- die Anzahl der Spielgruppen
- die Anzahl der Spielfelder (Themen, Fragenzahl, Anzahl der Aktionen)
- bei Bedarf weitere Spielregeln

Darüber hinaus überlegen Sie sich wie die Gruppen gebildet werden sollen und wer welche Rolle im Spiel übernehmen soll.

Was muss noch im Vorfeld erledigt werden?

- Spielregeln fixieren, z.B. durch Überarbeitung der beiliegenden ppt Datei
- „Buzzer“ o.ä. für alle Gruppen besorgen
- Gewinne besorgen
- Papier und Stifte für die finale Runde bereitstellen
- Eventuell Lösungen für die Aktionen bereithalten

Wie läuft das Spiel ab?

Jedes Spiel, das basierend auf „Vepardy action“ entwickelt wird, sollte folgenden Ablauf berücksichtigen:

1. Einführung in das Spiel, Erklärung der Spielregeln
2. Gruppenbildung
3. Start des Games (1. Spielphase): Gruppen wählen abwechselnd die Spielfelder bis alle Felder bearbeitet wurden oder die definierte Zeit abgelaufen ist
 - a. Optionale Finalrunde: Alle Gruppen setzen anonym einen Punktbetrag und beantworten eine finale Frage (2. Spielphase)
 - b. Optionale Speicherung der Ergebnisse
4. Siegerehrung
5. Metaebene

Die Lösung der Aktionsaufgaben in Spielphase 1 kann sowohl direkt vor Ort, als auch im digitalen Raum erfolgen. So kann das Spiel zu einem mobilen Blended-Learning Ansatz werden.

Wie lange dauert ein Spiel?

Ein Spiel besteht aus der Hauptspielphase (Phase 1) und einer finalen Phase. Während der Hauptspielphase können Sie entweder solange spielen, bis alle Felder bearbeitet wurden oder Sie definieren im Vorfeld eine maximale Spieldauer für Phase 1. Sie können auch entscheiden, ob es eine finale Spielphase (mit einer Quizfrage) geben soll oder nicht. So können Sie die Spieldauer Ihren Bedürfnissen anpassen.

Berücksichtigen Sie bei Ihren zeitlichen Überlegungen auch, dass noch Zeit für die Spieleinführung, die Gruppenbildung, die Siegerehrung und die Diskussion auf der Meta-Ebene erforderlich ist. Vepardy Action hat eher Event-Charakter und ist nicht als „schnelles Spiel für zwischendurch“ gedacht.

Tipp: Ist die Zeit knapp, sollte man komplett auf die Aktionsfelder verzichten und nur ein Wissensquiz erstellen (Vepardy ohne Actionfelder ;-).

Wie aufwändig ist die Erstellung eines Games?

Das hängt von der Anzahl der Spielfelder und dem Repertoire an Fragen und Aktionen ab. Die Übertragung in die *.txt Datei ist nicht sehr aufwändig und kann auch mit Hilfe eines Online-Creators relativ komfortabel erfolgen. Auch die Erstellung der Aktionsdateien geht (bei der Nutzung der Vorlage) rasch.

Wer ist an der Spieldurchführung beteiligt?

Während des Spiels wird neben den Spielgruppen noch ein/e SpielmoderatorIn und ein/e SchiedsrichterIn benötigt. Meist übernimmt der/die Spiel-EntwicklerIn die Moderation und steuert so sinnvollerweise das Spiel.

Was ist die Aufgabe des Moderators während des Spiels?

Der Moderator führt die Spieler in das Spiel ein, erklärt die Spielregeln, bildet die Gruppen, führt das Spiel durch und treibt es voran. Er achtet darauf, dass die Spielregeln eingehalten werden. Sein Verhalten sollte sich an einer Fernseh-Quizshow-Moderation orientieren. Eine wichtige Funktion ist, die Gruppen wirklich in eine Spiel-Situation im Sinne einer Quiz-Fernsehshow zu versetzen und den SpielerInnen das Gefühl zu geben, etwas Besonderes zu erleben. Zum Beispiel kann eine Kamera aufgebaut werden und simuliert werden, dass es sich um eine Samstag-Abend Show handelt. Kleine Requisiten wie VIP-Ausweise, eine Film-Klappe usw. sind hilfreich für den Aufbau einer entsprechenden Atmosphäre.

Was ist die Aufgabe des Schiedsrichters während des Spiels?

Die Schiedsperson beobachtet das gesamte Geschehen und hält sich eher im Hintergrund. Gibt es Unklarheiten darüber ob eine Aufgabe/Frage wirklich gelöst wurde oder nicht, trifft sie die finale Entscheidung und entlastet somit die Moderation. Die Schiedsperson muss sich im Thema auskennen und während des Spiels genau aufpassen. Diese Aufgabe kann sehr gut von den Studierenden übernommen werden. Will man die Aufgabe nicht einer Einzelperson übergeben, kann man auch ein Schiedsteam bilden. In diesem Fall sollte man aber unbedingt einen Schiedssprecher oder -sprecherin definieren, der/die die letztendliche Entscheidung verkündigt.

Was sind die technischen Voraussetzungen?

Man benötigt einen Laptop bzw. Computer mit Firefox, den Spieldateien (inklusive der individuell ausgestatteten data.txt) sowie einen Beamer für die Präsentation. Das Spiel ist für eine Beamerauflösung von 1024*768 Pixel optimiert und sollte im Browser-Vollbildmodus gespielt werden. Eventuell muss die Browser-Darstellung über die Tasten STRG +/- weiter angepasst werden.

Je nach Aktionsaufgabe ist es möglich, dass die Gruppen weiteres Equipment benötigen.

Was gehört alles zum „Vepardy action“ Paket?

„Vepardy action“ besteht aus einer zip-Datei die im Wesentlichen folgende Dateien umfasst:

- **index.html** und **quiz.html**
Die eigentlichen Spiel-Dateien. Für den Spielstart wird die index.html aufgerufen
- **data.txt**
Datei, die mit den Quiz-Fragen und Aktionen gefüllt werden muss (Hauptdatei für die Bearbeitung durch die SpielentwicklerInnen)
- **Aktion_Beispielvorlage.html**
HTML-Vorlagedatei für die Erstellung eigener Aktionen
- **Vepardy_action.ppt**
Folien, die zu Beginn im Vorfeld des Spiels zur Erläuterung der Spielregeln und der thematischen Einstimmung genutzt werden können.

- **Readme.txt**
Allgemeine Infos und Hinweis bezüglich der Lizenz
- „images“, „res“, „src“
Weitere spielbezogene Ordner
- Online-Generator für die vereinfachte Erstellung der benötigten *.txt Datei:
https://tools.vcrp.de/vepardy_creator/creator.php

Wann sollte man „Vepardy action“ nicht einsetzen?

- a) Wenn die **Zeit** zu knapp ist. Zu beachten ist, dass die benötigte Zeit mit der Anzahl der Spielfelder, der Aktionen und der Gruppen, steigt. Mehr Zeit ermöglicht mehr Aktionsfelder und somit auch eine fundiertere Wissensüberprüfung. Steht insgesamt weniger als eine Stunde für die Aktion zur Verfügung sollte man lieber darauf verzichten.
- b) Für **große Gruppen** ist das Spiel-Prinzip ohne weitere Anpassungen nicht geeignet, da die Spielsituation sehr schnell unübersichtlich wird und das Spiel zu lange dauert.
- c) Wenn die **technische Ausstattung** (Laptop, Beamer) nicht vorhanden ist oder nicht richtig funktioniert. Auch benötigt man explizit Firefox wenn man die Spieldateien lokal vorliegen hat. Alternativ können die Spieldateien im Internet (z.B. in OLAT) abgelegt und online gespielt werden. In diesem Fall können sämtliche Browser verwendet werden. Deshalb unbedingt die Technik vorher testen.
- d) Wenn die Fragen und Aktionen qualitativ nicht gut sind (zu leicht, zu verwirrend, zu unspezifisch, zu komplex, nicht lösbar) oder nur wenige Fragen/Aktionen erstellt werden konnten.

Gibt es eine Beispiel-Umsetzung?

Ja, „OLAT – The game“ nutzt das Framework und bezieht sich auf das LMS OpenOLAT. Zielgruppe sind Lehrende, die OpenOLAT einsetzen. „OLAT – The game“ wurde erfolgreich während eines Workshops im Rahmen der LMS Konferenz 2015 eingesetzt.

Für Rückfragen und Anregungen wenden Sie sich bitte an:
[Peter Dähn](#) oder [Sabine Hemsing](#)

