

COLLAB

Spielanleitung COLLAB

Interdisziplinäre Zusammenarbeit reflektieren und stärken

Anzahl Mitspieler:innen: 4-6 Personen
Spieldauer: etwa 90-120 Minuten

Was ist COLLAB?

COLLAB ermöglicht eine spielerische Reflexion der Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams und zielt darauf ab, die Kommunikation und Kooperation in interdisziplinären Zusammenhängen zu verbessern. Dies geschieht durch die Beantwortung unterschiedlicher Reflexions-, Diskussions- und Ereigniskarten, die auf dem Spielfeld verteilt sind. Ziel des Spiels ist es, sich in einem spielenden Kontext über disziplinäre Grundlagen auszutauschen. Wissenschaftler:innen und Künstler:innen können diese durch COLLAB strukturiert adressieren, diskutieren und vergleichen. Oder das Spiel macht einfach neugierig auf andere Disziplinen und offener für Interdisziplinarität. Dem Design diente zur Inspiration die Tradition des Bauhaus`. Das Bauhaus arbeitet inhärent interdisziplinär. In jeder Spielrunde wird nebenbei eine visuelle Umsetzung des Geschehens erschaffen. Am Ende des Spiels können die Spieler:innen durch ein Foto die Visualisierung dokumentieren und mit den Mitspieler:innen teilen, um sich so an das Spiel und die gemeinsamen Diskussionen zu erinnern.

Das folgende Material wird für die Selbstdruckversion von COLLAB benötigt:

- ein Drucker (schwarz und weiß)
- 15 A4-Druckpapierblätter
- ein Würfel
- 4-6 Spielfiguren
- eine Stoppuhr
- Papier oder ein Notizbuch für persönliche Notizen

Vorbereitung des Spielmaterials

Am besten fangen Sie einige Zeit vor Spielbeginn mit der Vorbereitung des Spielmaterials an, damit der Kleber trocknen kann und Sie die benötigten Materialien zusammensuchen können. Laden Sie dieses PDF herunter und drucken Sie es auf A4-Papier aus. Drucken Sie alle Seiten auf einmal und mit den gleichen Druckeinstellungen aus, damit die Seiten später beim Basteln zusammenpassen. Tipp: Nutzen Sie dazu die Druckeinstellung „An Seite anpassen“ oder „An Druckbereich anpassen“. Falls Sie einen Kopierladen in der Nähe haben, können Sie sich das Spiel auch doppelseitig (Ausnahme: die Seiten des Spielfeldes und Spielraster müssen einseitig ausgedruckt werden) auf festem Papier ausdrucken lassen. Nach unserer Erfahrung funktioniert 300mg Papier am besten.

Dieses PDF beinhaltet 15 A4-Seiten, welche dann zu folgenden Spielbestandteilen werden:

- das Spielfeld (2 A4-Seiten, die zusammengeklebt werden)
- das Spielraster (2 A4-Seiten, die zusammengeklebt werden)
- 6 Diskussionskarten
- 24 Reflexionskarten
- 10 Ereigniskarten
- 6 Joker

Kleben Sie nach dem Drucken die Seiten mit den Spielkarten zusammen. Diese sind mit Buchstaben markiert (Seite A1 und A2, Seite B1 und B2 etc.). Vor dem Ausschneiden legen Sie die Seiten mit der Markierung „oben“ nebeneinander und schneiden Sie diese dann entlang der drei Seitenränder aus (bis auf den Seitenrand, wo die Markierungen ist). Dann kleben Sie die zusammengehörenden Seiten (z.B. A1 und A2) Rückseite an Rückseite zusammen. Lassen Sie diese kurz trocknen und schneiden Sie dann die einzelnen Spielkarten aus, indem Sie entlang der gepunkteten Linien schneiden. Zum Basteln des Spielfelds legen Sie die beiden Spielfeldseiten (Teil 1 und 2) nebeneinander, sodass die Markierungen „oben“ in die gleiche Richtung zeigen. Dann schneiden Sie entlang des rechten Seitenrandes von Seite 1 des Spielfelds und kleben diese Seite auf die Fläche mit der Beschriftung „Klebefläche“ auf Seite 2. Dies wiederholen Sie ebenso für das Spielraster.

Spielanleitung

Alle Spielfiguren werden vor Spielbeginn auf das Startfeld gestellt. Die Joker werden vor dem Spiel an jede:n Spieler:in ausgeteilt. Die Spieler:innen würfeln jeweils einmal und der:die Spieler:in mit der kleinsten Zahl beginnt. Während des Spiels würfeln die Spieler:innen und bewegen sich auf den Feldern vorwärts. Wenn das Feld schon besetzt ist, wird die Figur ein Feld weiter bewegt.

Es gibt Reflexionskarten, Diskussionskarten und Ereigniskarten. Ziehen Sie auf dem Reflexionsfeld eine Karte, so geben Sie Ihr fachliches beziehungsweise persönliches „Statement“ ab. Dieses darf maximal eine Minute dauern. Es gibt keine „richtige“ oder „falsche“ Antwort. Jede:r Spieler:in notiert sich währenddessen wichtige oder überraschende Punkte und Fragen zu dem Statement.

Anschließend legt die Person die gezogene Reflexionskarte mit der Frage nach unten auf das Spielraster, wohin auch immer Sie möchte. Jede:r nachfolgende Spieler:in geht ebenso vor und legt an die Karten an. Aus diesen Karten entsteht nach und nach eine visuelle Momentaufnahme des Spieldurchlaufs.

Jede:r Spieler:in darf ein Mal im Spiel einen Joker nutzen und die Reflexionskarte an eine:n andere:n Spieler:in weitergeben, von der er:sie gerne die Antwort erfahren würde.

Landet ein:e Spieler:in auf einem Ereignisfeld, zieht er:sie eine Ereigniskarte und befolgt die auf der Karte beschriebene Aktion. Diese Karte wird zurück unter den Stapel der Ereigniskarten gelegt. Die Ereigniskarten werden somit nicht auf dem Spielraster angelegt.

Sobald ein:e Spieler:in auf einem der fünf Diskussionsfelder angelangt ist, zieht er:sie eine der fünf „großen Fragen“ und leitet eine zehnmütige Diskussion an. Jede:r Spieler:in notiert sich wichtige oder überraschende Punkte aus der Diskussion.

Legende des Spielfeldes und der Spielkarten

Die Muster auf dem Kartenrücken verwenden die Formen, die auf dem Spielfeld abgebildet sind. Auf dem Rücken der Reflektionskarten sind dreieckige Muster zu sehen, auf den Ereigniskarten Muster aus Viertelkreisen.



Startfeld



Keine Aktion



Joker



Diskussionskarte



Ereigniskarte



Reflexionskarte



Ziel

Ende des Spiels

Nach und nach rücken alle Spieler:innen zum Ziel vor. Wer das Ziel als Erste:s erreicht, beendet somit das Spiel und leitet die Abschlussrunde ein. Herzlichen Glückwunsch, dass Ihr Euch die Zeit genommen habt, Euch miteinander auszutauschen.

Abschluss: Zum des Spiels überlegt sich jede:r einen Aspekt, den er:sie aus dem Spiel für sich mitnimmt und bringt ihn in die Abschlussrunde ein. Dies kann eine Notiz sein oder ein Aha-Moment, eine Frage, die offen ist, oder eine Idee für den weiteren Austausch. Vielleicht auch, wie man sich nach dem Spiel fühlt.

Hintergrund

Die Idee für dieses und weitere Spiele entstand aus den Erfahrungen der Forscherinnen Johanna Barnbeck und Silja Klepp im Austausch mit Kolleg:innen in unterschiedlichen interdisziplinären Kontexten. Jede:r hat schon einmal erlebt, wie essenziell Kommunikation für den Ablauf und die Ergebnisse interdisziplinärer Forschungsprojekte ist. Ohne funktionierende Werkzeuge für eine reflektierende Kommunikation kann es ein frustrierendes Unterfangen sein.

Mehr strukturelle Beschäftigung mit den Grundlagen der Interdisziplinarität an sich, also mit den Unterschieden in den Fächern, befähigt mehr und mehr Forscher:innen dazu, interdisziplinär nachhaltige Projekte aufzusetzen. Das vorliegende Spiel ist das erste in einer Serie dieser Art von Methoden, Spielen und Werkzeugen.

Sie möchten auf dem Laufenden bleiben, wie es weiter geht? Sie haben Fragen oder Anregungen? Dann senden Sie eine Email an hello@spreadthenerd.net oder besuchen Sie www.interdisciplinarygames.net für weitere Informationen.

Dieses Spiel ist unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-ND veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt Download und Weiterverteilung des Werkes unter Nennung der Urheberinnen, jedoch keinerlei Bearbeitung oder kommerzielle Nutzung. Hier ein Beispiel:

© 2021 by Silja Klepp & Johanna Barnbeck. COLLAB is published under a Creative Commons license CC BY-NC-ND 4.0



DenkRaum

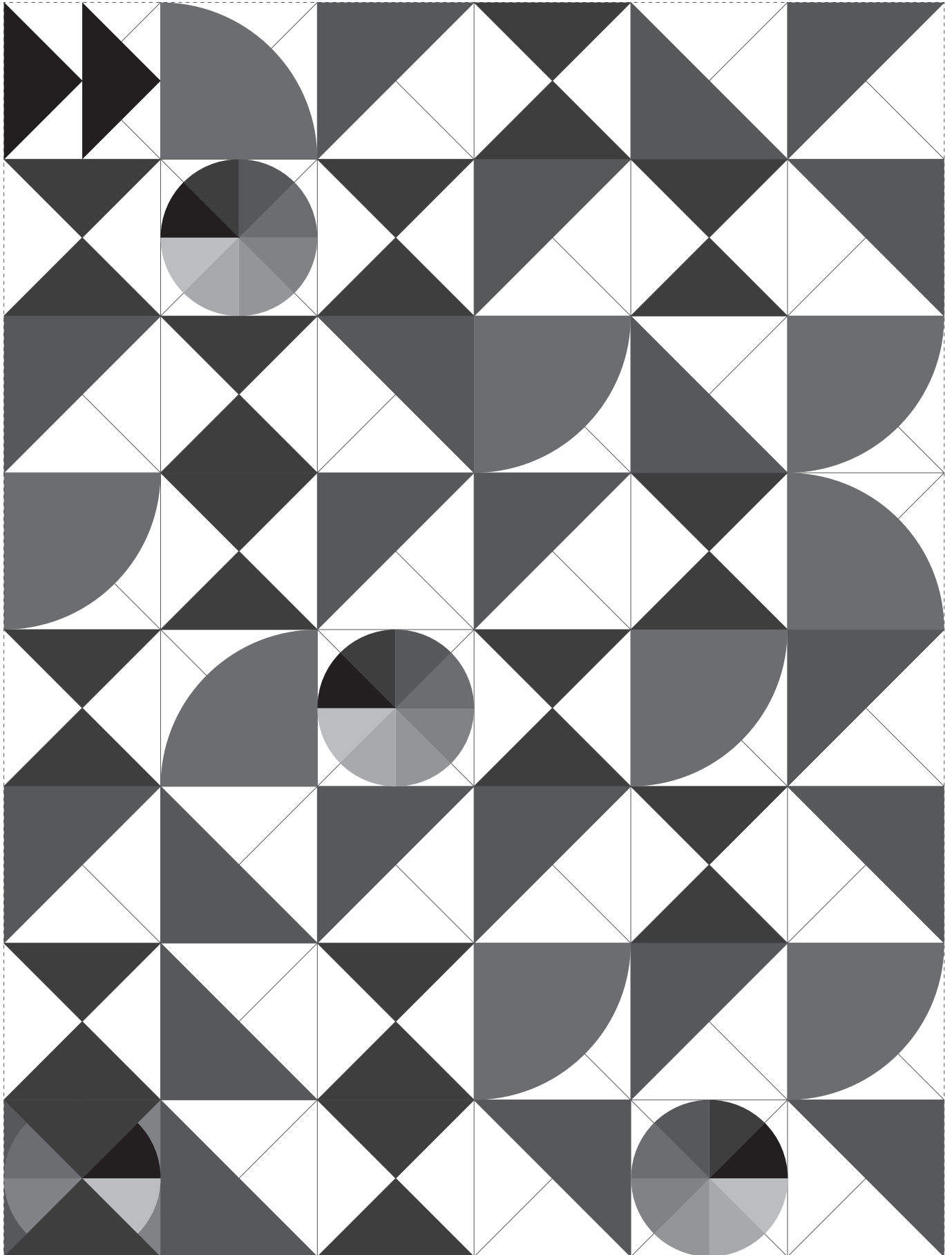


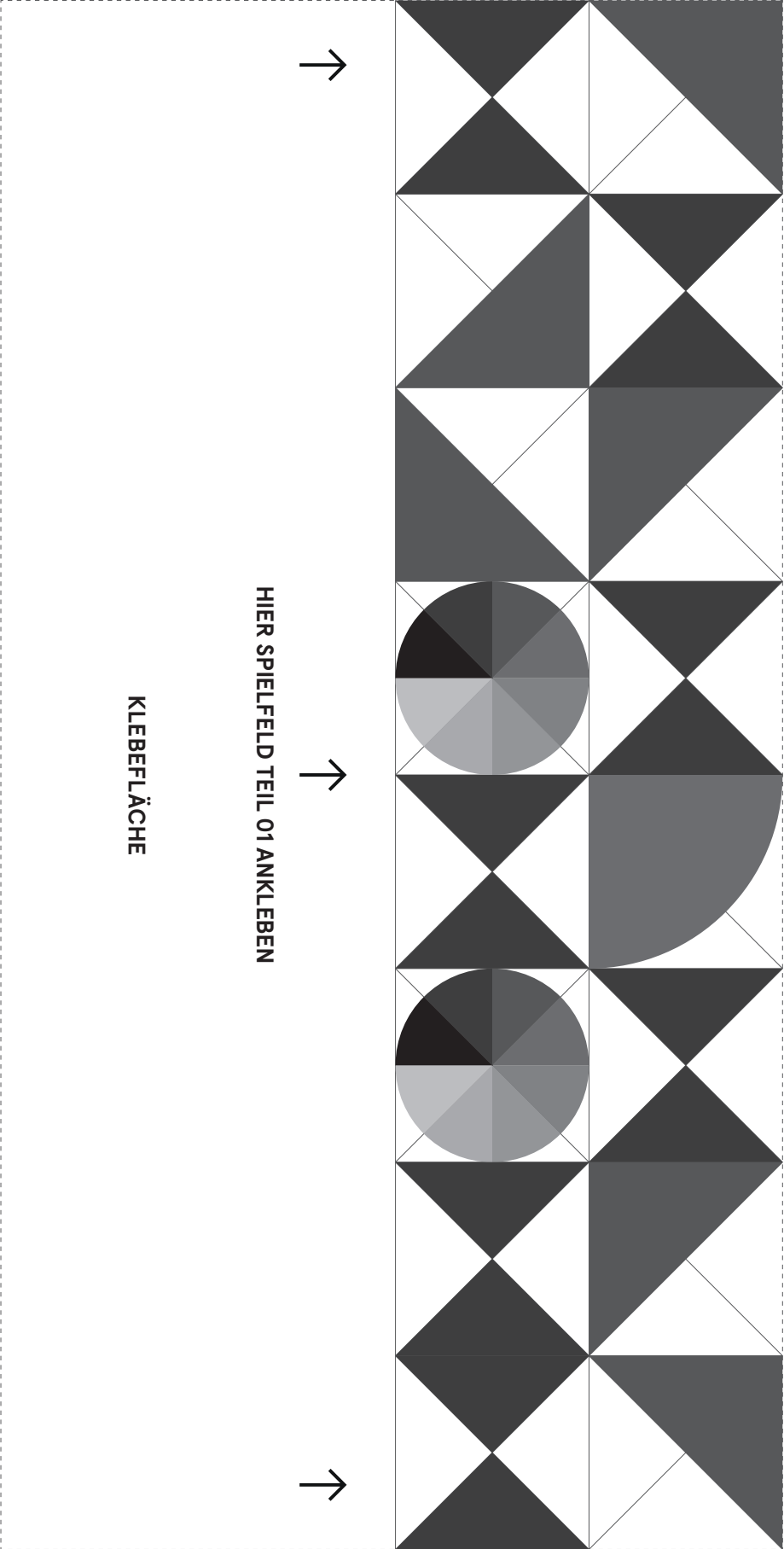
KIEL
MARINE
SCIENCE
CONNECTED RESEARCH

S P R E A D
T H E
N E R D



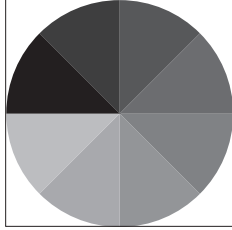
OBEN - SPEILFELD TEIL 01



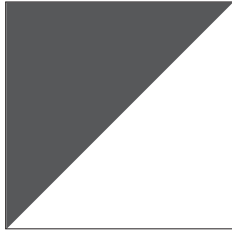


KLEBEFLÄCHE

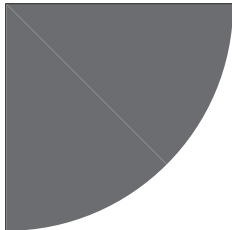
HIER SPIELFELD TEIL 01 ANKLEBEN



Diskussionskarten



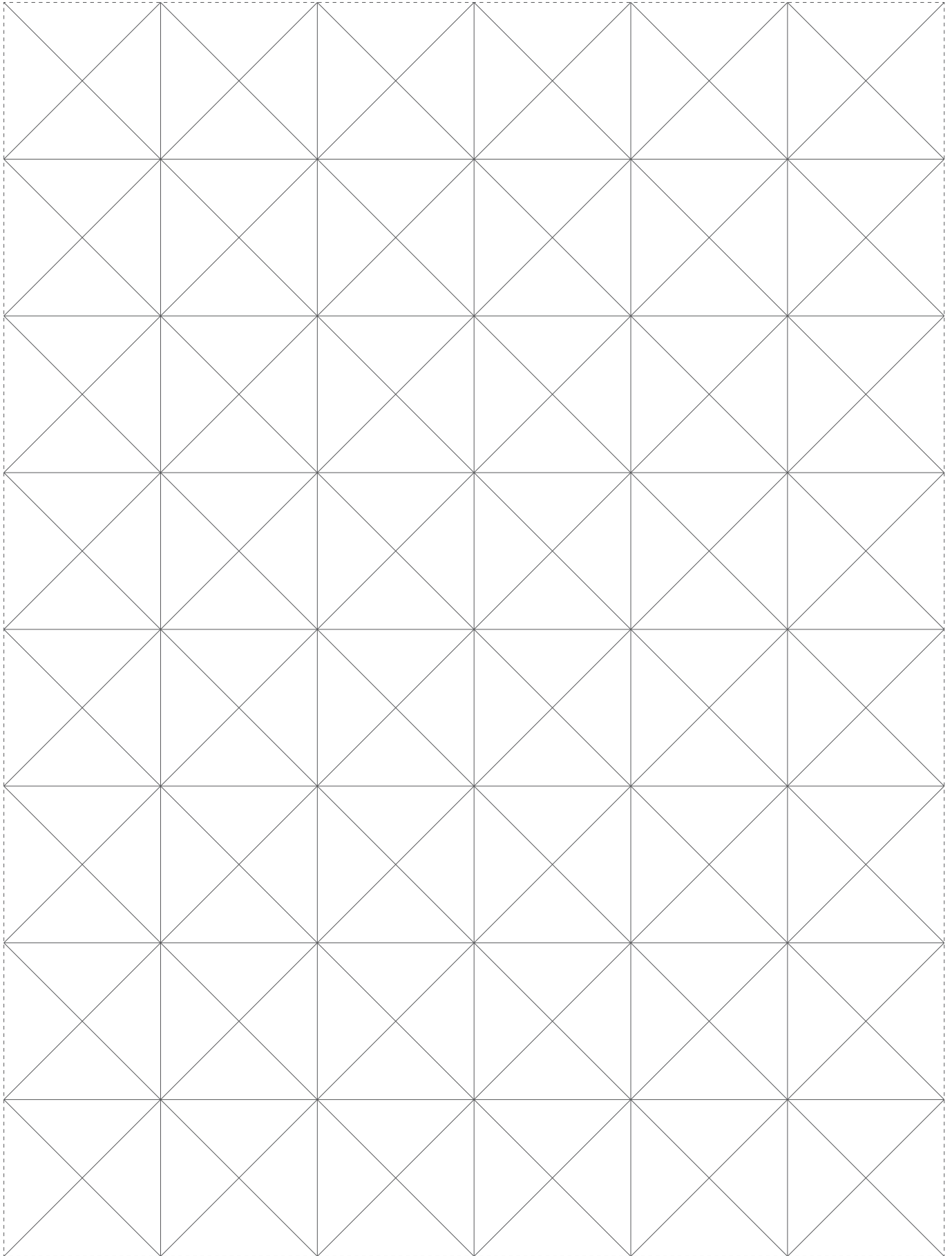
Reflexionskarten

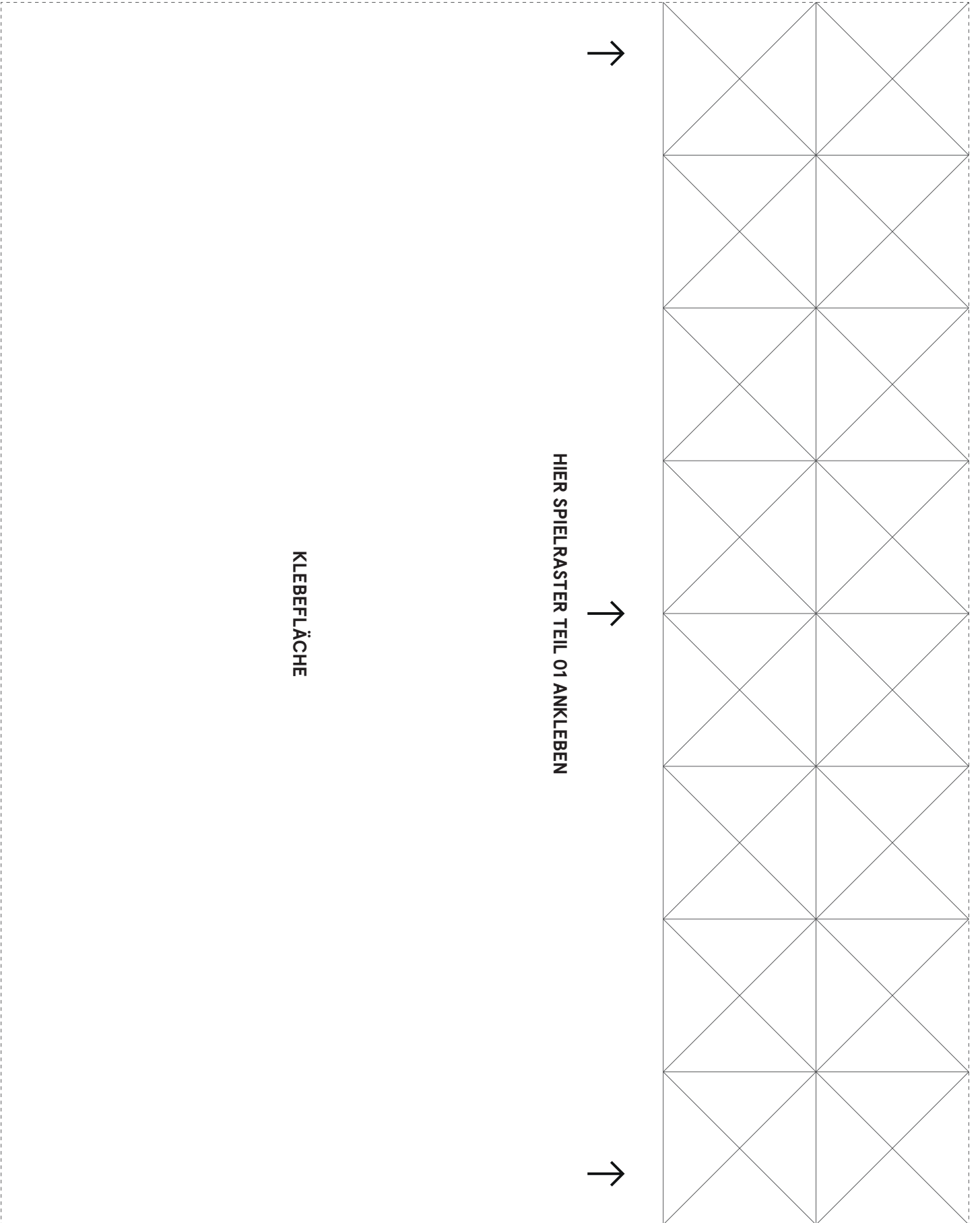


Ereigniskarten



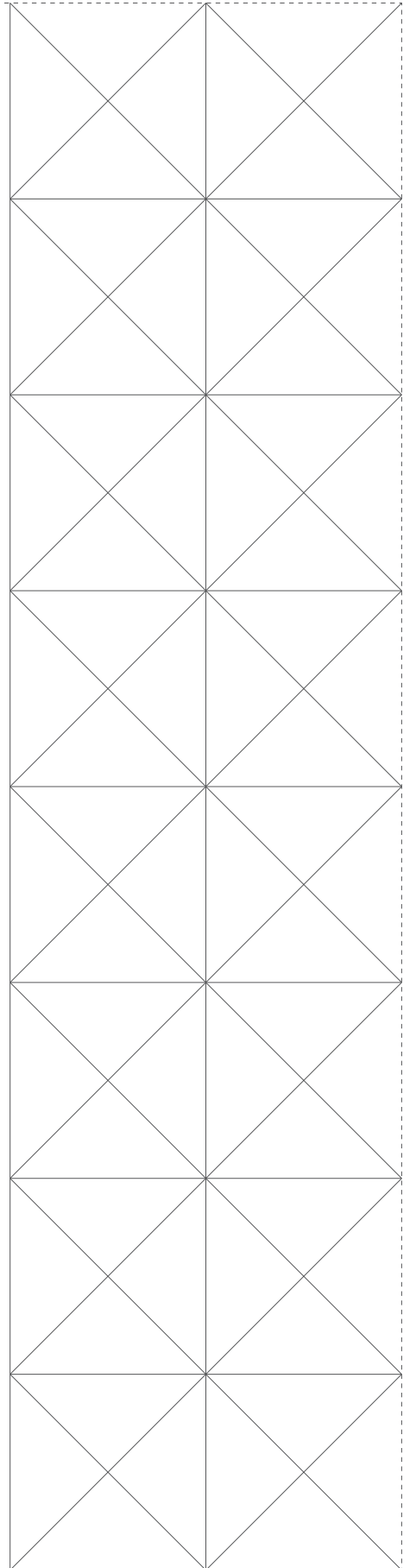
OBEN - SPIELRASTER TEIL 01





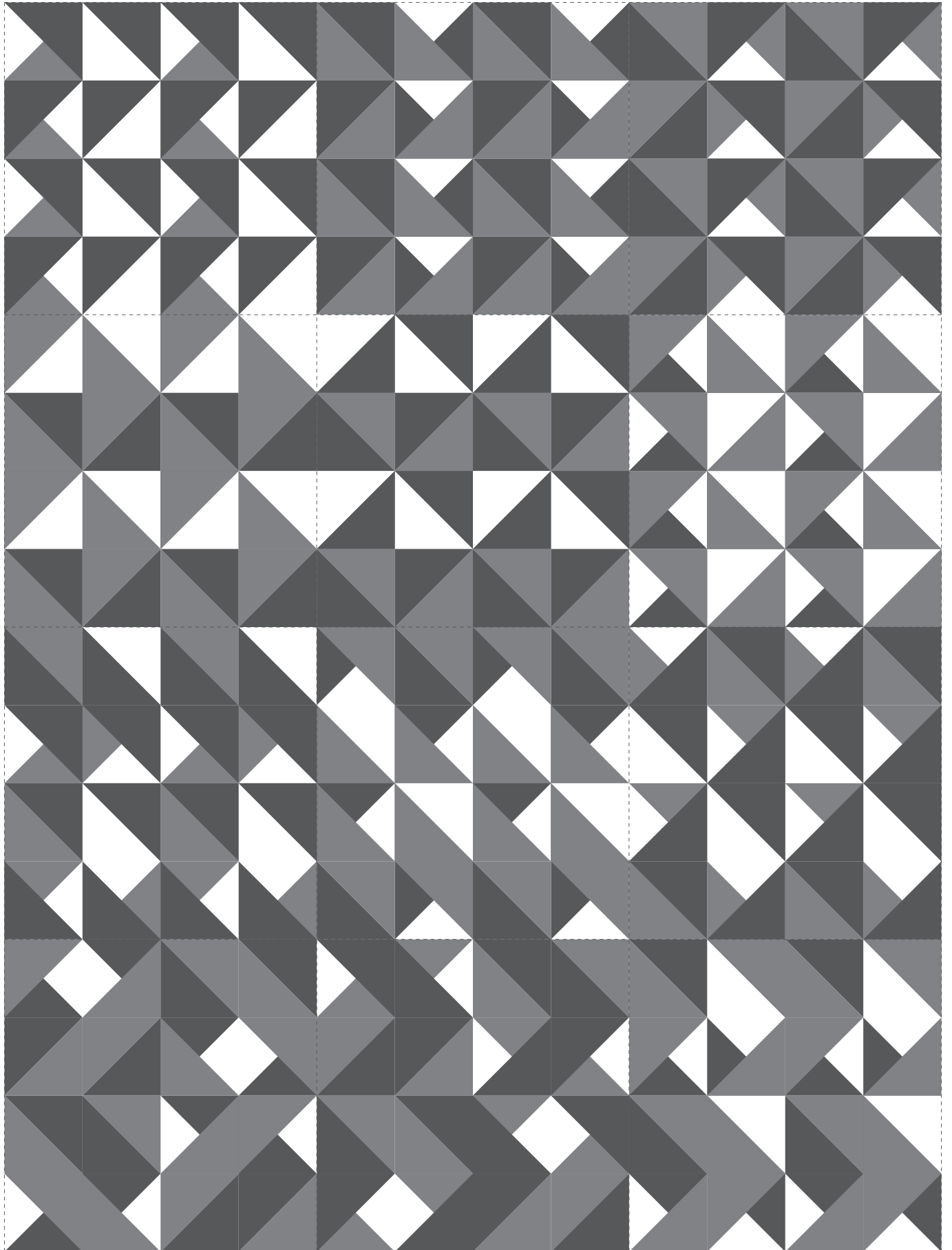
HIER SPIELRASTER TEIL 01 ANKLEBEN

KLEBEFLÄCHE



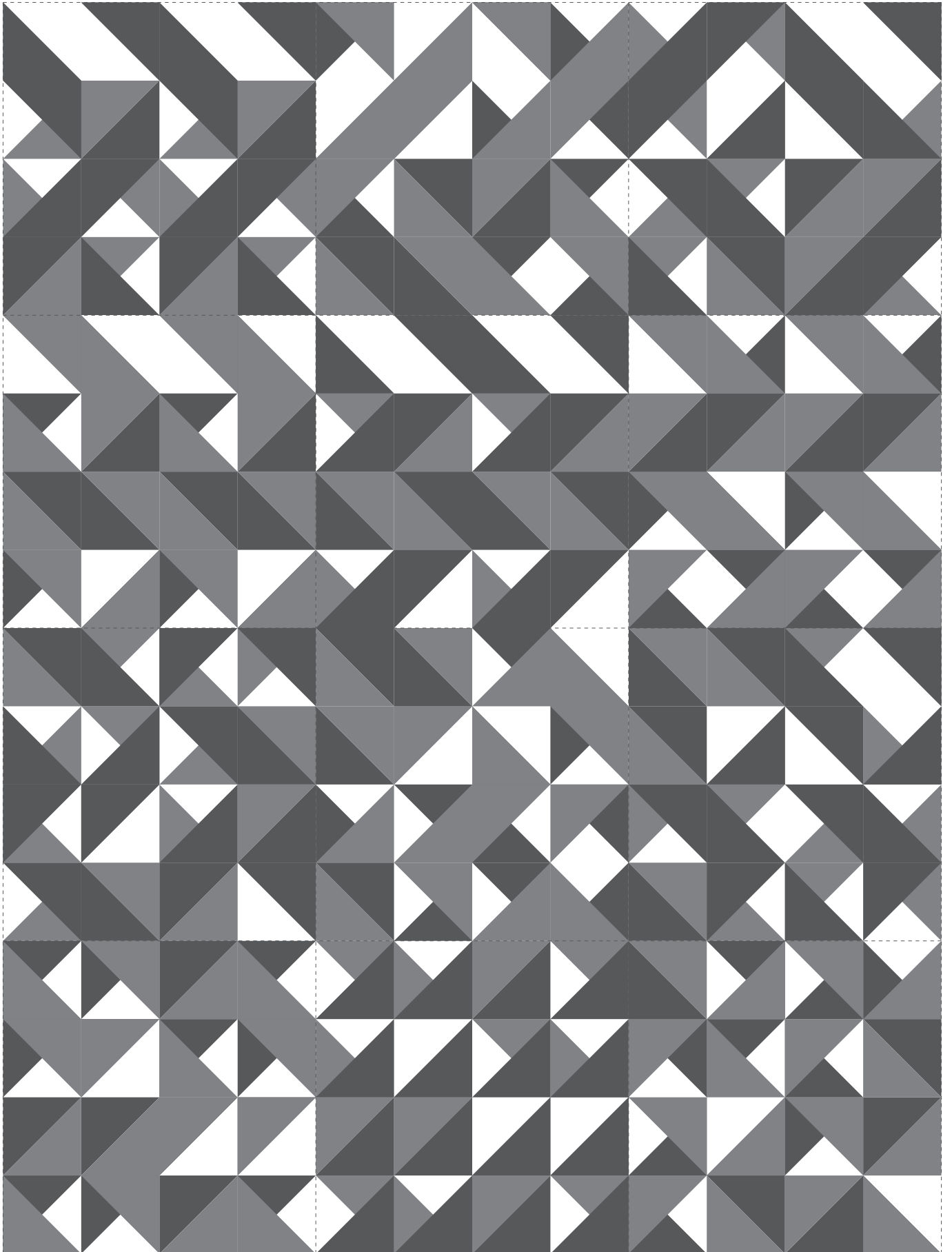


<p>Welchen Sinn hat Deine wissenschaftliche Tätigkeit für Dich?</p>	<p>Welches sind die drei Werkzeuge, mit denen Du am meisten arbeitest? (Dies können sowohl Methoden als auch physische Gegenstände sein)</p>	<p>Wofür wirst Du in Deiner Disziplin gefeiert? Wofür bekommst Du Anerkennung?</p>	<p>Was bedeutet wissenschaftliche Erkenntnis für Dich und in Deinem Fach?</p>
<p>Wie wird der Sinn Deiner Tätigkeit in Deiner Disziplin vermittelt?</p>	<p>Welches ist Dein wissenschaftliches Lieblingswerkzeug und warum?</p>	<p>Wofür gibt es in Deinem Fach wenig Anerkennung? Wofür würdest Du gerne mehr Anerkennung bekommen?</p>	<p>Wie wird das eigene methodische Vorgehen in Deinem Fach reflektiert?</p>
<p>Welche Rolle spielen Deine Emotionen in Deiner Forschung und wie gehst Du mit ihnen um?</p>	<p>Wie findest Du Deine blinden Flecken in der Forschung?</p>	<p>Wenn Du etwas in Deiner Disziplin ändern könntest, was wäre das?</p>	<p>Wie definierst Du Deine eigene Rolle als Forscher:in innerhalb der Wissenschaft?</p>





<p>Welche Erwartungen hast Du an Deine Mitforscher:innen in interdisziplinären Projekten?</p>	<p>Wie entsteht eine Veröffentlichung in Deinem Fach und in welcher Form? (wie viele Personen etc.)</p>	<p>Wie bringst Du Datenmaterial, das Du selbst erhebst, mit Theorien und Arbeiten von anderen zusammen?</p>	<p>Was bedeutet Theorie für Dich?</p>
<p>Was glaubst du ist die größte Herausforderung bei der interdisziplinären Zusammenarbeit?</p>	<p>Hast Du schon in verschiedenen Disziplinen geforscht? Wie beschreibst Du diese Reise?</p>	<p>Welche Art von Wissen erscheint Dir für die heutigen gesellschaftlichen Herausforderungen besonders wichtig?</p>	<p>Wie verallgemeinerst Du Deine Aussagen? Auf welche Grundgesamtheit beziehst Du sie überhaupt?</p>
<p>Wie dokumentierst Du Deinen Forschungsprozess?</p>	<p>Was sollte Deiner Meinung nach gemessen werden und was nicht?</p>	<p>In welchen Arbeitsstrukturen arbeitest Du und was gefällt Dir daran? Was machen diese Strukturen mit Dir?</p>	<p>In welcher Form erhebst Du Daten?</p>





Dein künstlerisch-wissenschaftliches Kooperationsprojekt gewinnt einen Innovationspreis.
Rücke drei Felder vor.

Du stößt zufällig auf ein Forschungsobjekt, das eine eindeutige Antwort ermöglicht.
Rücke zwei Felder vor.

Dein Paper wird von den Gutachter:innen mit vielen Kommentaren zurückgesendet. Du musst es noch einmal umschreiben.
Gehe ein Feld zurück.

Das Lab fliegt in die Luft.
Gehe drei Felder zurück.

Deine neue Laboreinrichtung ist pünktlich und funktioniert sofort.
Rücke drei Felder vor.

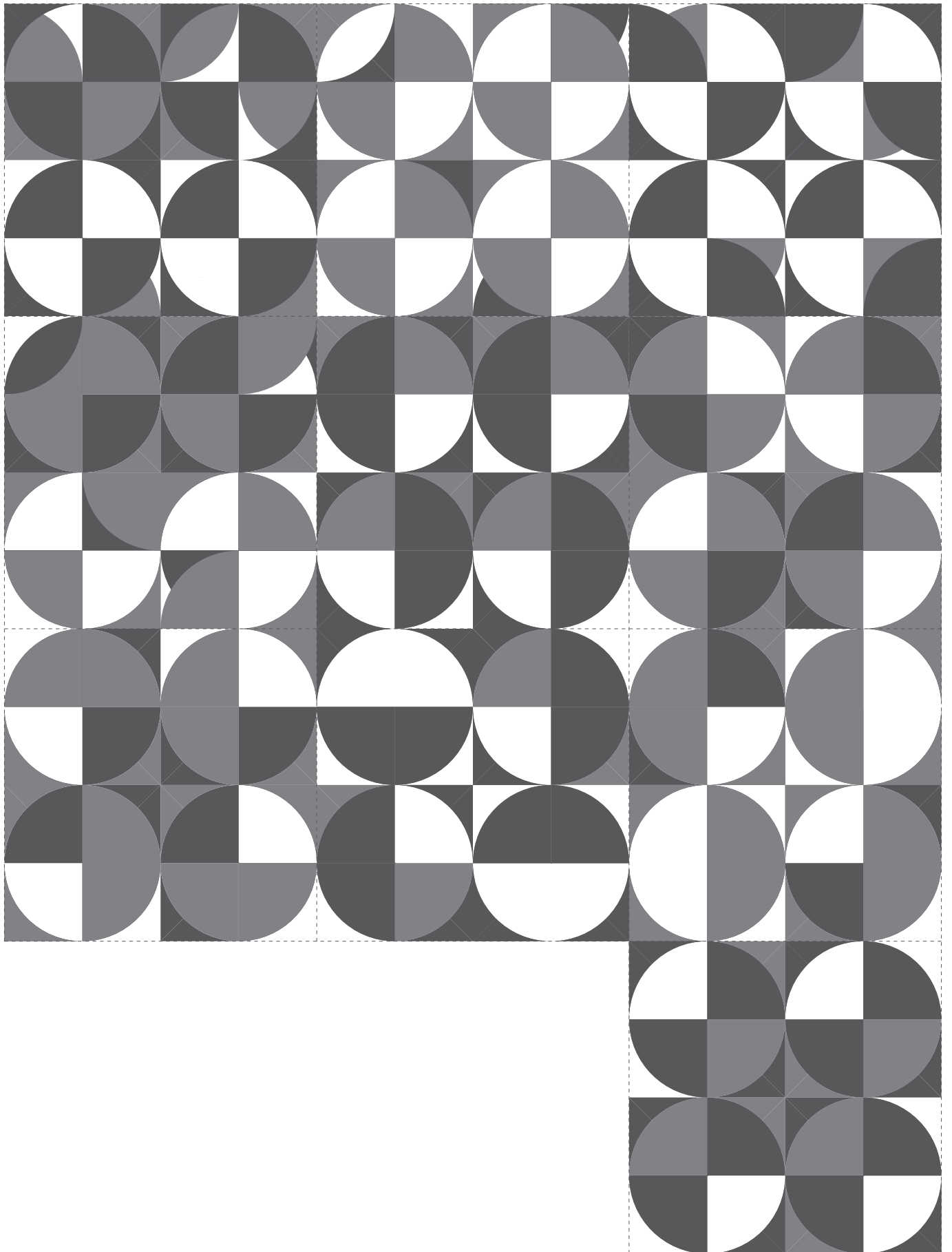
Du und Deine Kolleg:innen des interdisziplinären Forschungsprojekts forschen doch multidisziplinär. Ihr findet erst einmal keine schlüssigen Antworten auf die Forschungsfrage.
Gehe drei Felder zurück.

Deine Mitarbeiter:in kündigt wegen der prekären Umstände und Du musst jemand Neues suchen.
Gehe drei Felder zurück.



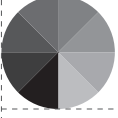
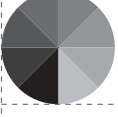


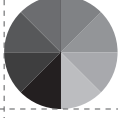
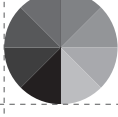


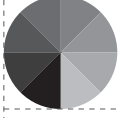
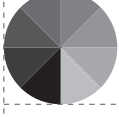
Das Rechenzentrum schaltet Dir sofort einen VPN-Zugang frei.
Rücke zwei Felder vor.

Deine Doktorand:in schließt mit hervorragenden Ergebnissen und früher als gedacht ihren PhD ab, so dass das Ihr gemeinsam publizieren könnt.
Rücke drei Felder vor.

Dein Förderantrag wird abgelehnt.
Gehe zwei Felder zurück.





 Joker	 Joker	 Mit welchen Kategorien bzw. Schubladen arbeitest Du? Wie wird Deine fachliche Welt eingeteilt?	 Welche roten Linien (z.B. Paradigmen, Konzepte, Forschungsgrundsätze) würdest Du in der interdisziplinären Zusammenarbeit nicht überschreiten bzw. aufgeben?
 Joker	 Joker	 Wie wird die Komplexität der Welt in Deinem Fach für die Forschung reduziert? Welche Konzepte oder Methoden gibt es dafür?	 Wie wird in Deinem Fach die Rolle von Wissenschaft in der Gesellschaft diskutiert?
 Joker	 Joker	 Welche Erwartungen hast Du an interdisziplinäre Forschungsprojekte? (Zusammenarbeit, Sequenz, Forschungsfrage, Produkte)	 Was darf man in Deiner Disziplin nicht ansprechen? Welche Tabus gibt es?

