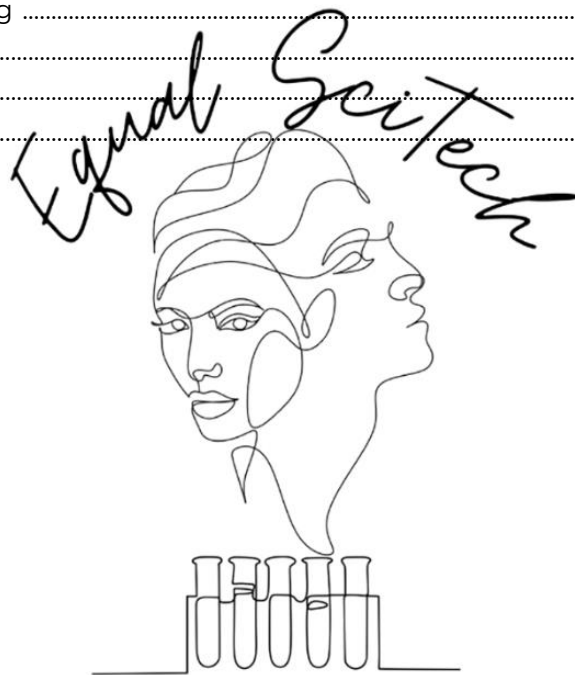


EQUAL Scitech- Kartenspiel

**Projekt
„ EQUAL SciTech: Förderung der
Gleichstellung der Geschlechter in Wissenschaft und
Technologie“
Ref. Nr. 2022-1-PT01-KA220-SCH-000088149
Programm Erasmus + KA220-SCH
Kooperationspartnerschaften in der Schulbildung**

Zusammenfassung

Kartenspiel	3
Spielement	3
Spielmodi	3
1. Klassische französische Kartenspiele	4
2. Rate mal, wer – STEM-Modus	5
Vorbereitung	5
Regeln	5
Anregungen zur Spielförderung	6
3. MINT-Quiz	6
Vorbereitung	6
Regeln	6
Varianten	6
Allgemeine Tipps	7





Co-funded by
the European Union

Kartenspiel

Willkommen zum offiziellen Leitfaden zum **EQUAL SCITECH-Kartenspiel** ! Dieses Spiel soll Mädchen und Jungen anhand der Faszination von Wissenschaftlerinnen, die Geschichte geschrieben haben, an MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) heranführen. Mit Ihrem eigenen Kartenspiel können Sie verschiedene Spielmodi ausprobieren.

Spielelement

- **Blaues Deck** (54 Karten): Jede Karte stellt einen Wissenschaftler dar, mit Abbildungen und Namen.
- **Rotes Deck** (54 Karten): Identisch mit dem blauen Deck, aber mit einer anderen Rückseite.
- **Gelbes Deck** (54 Karten): Jede Karte enthält informative Sätze über die entsprechende Wissenschaft.



Spielmodi

1. Klassische französische Kartenspiele

Die blauen und roten Karten sind als traditionelles französisches Kartenspiel konzipiert. Sie können klassische Spiele wie Scale 40, Bridge, Rommé, Poker, Solitaire und viele andere spielen.





2. Rate mal, wer – STEM-Modus

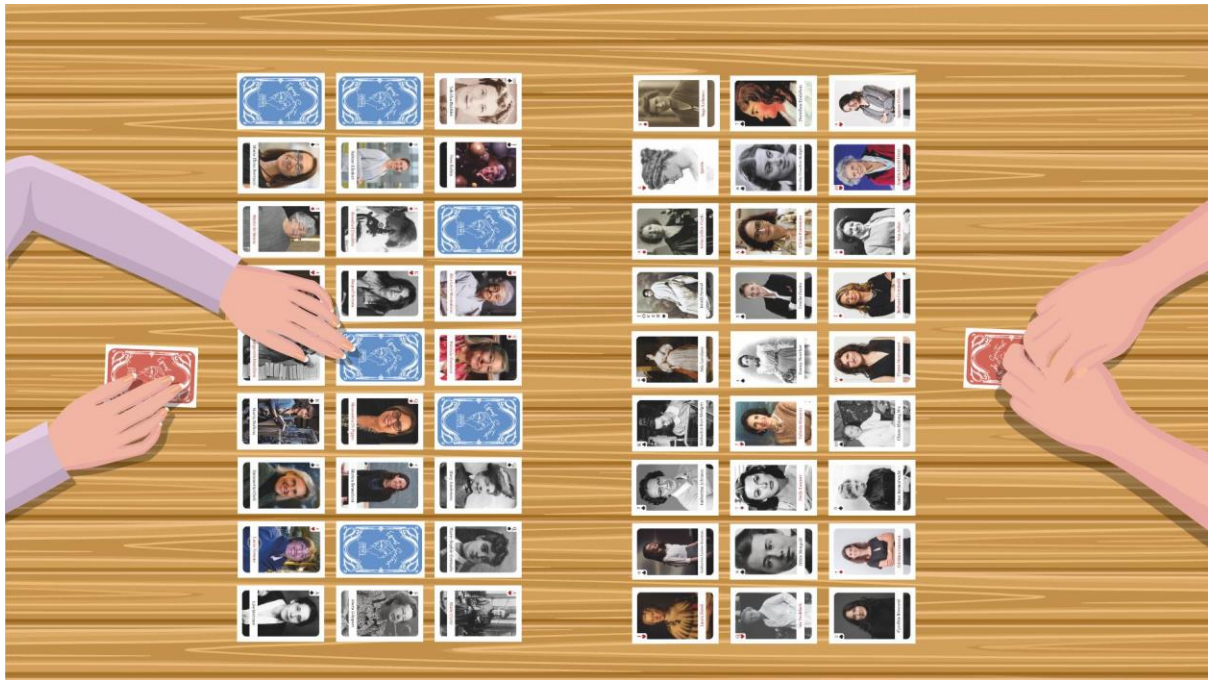
Erraten Sie den von Ihrem Gegner gewählten Wissenschaftler!

Vorbereitung

1. **Wählen Sie jeweils 27** Karten aus dem blauen Stapel aus und legen Sie sie vor sich aus.
2. Jeder Spieler zieht eine Karte vom roten Stapel, ohne sie dem Gegner zu zeigen. Dies ist der Wissenschaftler, den der Gegner erraten muss. Behelfen Sie sich mit dem Digital Book oder der Augmented Reality App, wenn Sie sich die Informationen nicht genau merken.

Regeln

1. Abwechselnd stellen die Spieler eine Frage, um den Wissenschaftler ihres Gegners zu erraten.
2. Die Anträge können sich auf Folgendes beziehen:
 - Aussehen: „Trägt er eine Brille?“, „Hat er lange Haare?“.
 - Biografische Daten: „Ist er Franzose?“, „Stammt er aus dem 19. Jahrhundert?“.
 - Studienfächer: „Ist sie Physikerin?“, „Hat sie einen Nobelpreis gewonnen?“.
3. Jede Antwort muss **Ja** oder **Nein sein**.
4. Verwenden Sie die Informationen, um nicht übereinstimmende Karten zu löschen.
5. Gewinner ist, wer zuerst den Wissenschaftler der vom Gegner gewählten Karte aus dem gelben Stapel errät.



Vorschläge zur Spielförderung

- Verwenden Sie **Spielsteine**, um aussortierte Karten abzudecken oder umzudrehen.
- Vereinbaren Sie zu Beginn des Spiels die maximale Anzahl von Fragen

3. MINT-Quiz

Testen Sie Ihr Wissen über die Wissenschaft und ihre Entdeckungen!

Vorbereitung

1. Mischen Sie das gelbe Bündel und legen Sie es mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches.
2. Legen Sie die Karten des blauen Stapels alle offen und gut sichtbar auf den Tisch.
3. Der diensthabende Spieler zieht eine Karte vom gelben Stapel und liest einen der Sätze vor.

Regeln

1. Die Spieler versuchen abwechselnd, die Wissenschaft zu erraten, die der gezogenen Informationskarte entspricht.
2. Hat ein Spieler richtig geraten, behält er die blaue Karte als Punkt. Bei einem Fehler wird die gelbe Karte wieder unter den Stapel gelegt.
3. Wer innerhalb einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten blauen Karten sammelt, gewinnt.

Varianten

- Für eine komplexere Herausforderung lesen Sie alle Sätze auf einer gelben Karte, bevor Sie raten.
- Arbeiten Sie zusammen, um die maximale Anzahl von Wissenschaftlern zu erraten



Allgemeine Tipps

- **Bildungsengagement:** Nutzen Sie die Informationen, um tiefer in die Biografien von Wissenschaftlerinnen einzutauchen.
- **Anpassungsfähigkeit:** Passen Sie die Regeln an die Vorlieben der Gruppe an.
- **Modularität:** Versuchen Sie, Ihre eigene Version des Spiels zu erstellen.
- **Dauer der Spiele:** Legen Sie im Voraus die Anzahl der Runden oder Punkte fest, um den Gewinner zu ermitteln.
- **Informationen zu Wissenschaftlerinnen:** Informationen zu Wissenschaftlerinnen finden Sie im Digital Book oder in der Augmented Reality-App.



Co-funded by
the European Union

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten und Meinungen verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer 2022-1-PT01-KA220-SCH-000088149

