

# Brettspiel “Chancenreich”

Gruppenarbeit für 490200 SE Gestaltung inklusiver Bildungsprozesse - Spielerisch  
inklusive (digitale) Bildung gestalten

Sommersemester 2022

LV-Leitung durch Mag.a Dr.in Elisabeth Anna Günther

Denise Dellmour, 01409352

✉ Susanne Gahleitner, 01640079

Roman Kabelik, 00900649

Natalie Lang, 01546075

Anna Schiefermüller, 01456512

## Inhalt:

Konzept

Spielanleitung

Start- und Zielkarten

Ereigniskarten

Spielbrett

Währungschips

**DRUCKANLEITUNG:** Dieses Dokument von Seite 1 bis inklusive Seite 34 doppelseitig ausdrucken (über die lange Kante spiegeln), um alle Karten korrekt dargestellt zu erhalten. Seiten 35 bis 40 (Währungschips und Spielbrett) nur einseitig ausdrucken.

## Konzept des Spiels

Das Brettspiel "Chancenreich" beschäftigt sich mit den Fragen: Wie wirkt sich die **soziale Herkunft** von Schüler\*innen auf ihre Bildungschancen aus? Welchen Herausforderungen sehen sich Schüler\*innen mit unterschiedlicher sozialer Herkunft gegenübergestellt? Wie können Schüler\*innen und Lehrer\*innen für die Chancenungleichheit in Österreich mit Hilfe eines Brettspieles sensibilisiert werden?

Die Kernidee des Spieles ist also die Sensibilisierung der Schüler\*innen und Lehrer\*innen für soziale Ungleichheiten, aus denen sich unterschiedliche Bildungschancen ergeben. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Perspektiven, aus denen diese Chancenverteilung betrachtet werden soll:

1. Einerseits soll aufgezeigt werden, dass es kein individuelles Versagen bedeutet, wenn Schüler\*innen von ihrer sozialen Herkunft in ihrem Bildungsbestreben eingeschränkt werden, sondern dass diesen Schwierigkeiten strukturelle Ungleichheiten zugrunde liegen.
2. Andererseits soll auch deutlich gemacht werden, dass von Schüler\*innen abhängig von ihrer sozialen Herkunft oft sehr unterschiedliche Leistungen gefordert und erbracht werden. Die Spieler\*innen sollen also lernen, zu sehen und anzuerkennen, welche verschiedenen und oft großen Leistungen von Schüler\*innen mit unterschiedlicher Lebenssituation erbracht werden.

Den Spieler\*innen werden im Spiel zufällige Startbedingungen und individuelle Bildungsziele zugelost, die sie erreichen sollen. Dieser Ansatz dient der Veranschaulichung, welchen Chancen und Hindernissen die Spieler\*innen abhängig von ihrer sozialen Herkunft ausgesetzt sein können. Die zufällige Zuordnung dient dabei dazu, stereotype Vorstellungen über bestimmte soziale Gruppen und deren typische Lebensziele oder Ambitionen aufzubrechen.

Eingebettet werden sollte das Spiel in eine Sequenz aus: Vorbesprechung - Durchführung des Spiels - Nachbesprechung. Dabei ist wichtig, die Schüler\*innen in der Vorbesprechung auf das Spielziel hinzuweisen und darauf vorzubereiten, dass einige von ihnen vielleicht den Verlauf des Spiels als herausfordernder oder weniger fair wahrnehmen könnten als andere Spieler\*innen. Diese Ungerechtigkeit wird bewusst vom Spiel provoziert, um darzustellen, welche Ungerechtigkeiten in der Realität herrschen. Die eventuelle Frustration, der Ärger, und die Niedergeschlagenheit mancher Spieler\*innen sollte unbedingt auch in der Nachbesprechung thematisiert werden.

Eingesetzt werden kann das Spiel in vielfältigen Unterrichtssituationen und -gegenständen: Ethik, Geschichte & Politische Bildung, Geographie & Wirtschaftskunde, Psychologie & Philosophie, Berufsorientierung, Soziales Lernen, Persönlichkeitskompetenz & Sozialkompetenz. Je nach Situation und Gruppengefüge sollte die Vor- und Nachbereitung etwas angepasst werden.

## Spielanleitung

### Allgemeines:

- Das Spiel ist geeignet für 4-6 Spieler\*innen ab 12 Jahren.
- Spieldauer sind 12 Runden: wer dann das Ziel erreicht hat, hat gewonnen. Haben gleich mehrere Spieler\*innen ihr Ziel erreicht, so werden die gesammelten Punkte (Energie 🍃, Geld 💰, Streber\*innenpunkte 📖) gezählt, wobei jeder Währungschip einen Lebenspunkt wert ist.
- Das **Spielfeld** besteht aus 3 Bereichen: *die Platte*, *Boboville*, und *die Cottage*. Spieler\*innen starten je nach ihrer gezogenen Startkarte in unterschiedlichen Bereichen.

### Vorbereitung:

Das Spielbrett wird aufgebaut. 2 Würfel, Start- und Zielkarten, Ereigniskarten, Währungschips und Spielfiguren werden bereitgelegt.

Die Start- und Zielkarten werden jeweils durchgemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Jede\*r Spieler\*in zieht eine Startkarte und eine Zielkarte und legt sie vor sich hin. Dazu erhält jede\*r Spieler\*in das jeweilige Startkapital an Geld- und Energiepunkten 🍃. Jede\*r Spieler\*in platziert eine Spielfigur auf einem Startfeld 🟩 in dem Bereich des Spielbretts, der auf der Startkarte definiert ist (*Platte*, *Boboville* oder *Cottage*).

### Rundenablauf:

Dann beginnt die eigentliche Spielrunde. In dieser Phase können Spieler\*innen Aktionen 🤖 einsetzen, um ihr Spielziel zu erreichen. Spieler\*innen in der Platte haben pro Runde als Basis 2 Aktionen 🤖, Spieler\*innen in Boboville 3 Aktionen 🤖, und Spieler\*innen in der Cottage 4 Aktionen 🤖 pro Runde frei.

Dann wird gewürfelt. Jede\*r Spieler\*in wirft 2 Würfel. Je nachdem, wie häufig oder selten die gewürfelte Augensumme ist, erhalten die Spieler\*innen zusätzliche Aktionen 🤖 zu ihrer Basisanzahl:

Augensumme 2, 3, 11 oder 12	+7 Aktionen
Augensumme 4, 5, 9 oder 10	+6 Aktionen
Augensumme 6, 7 oder 8	+5 Aktionen

Ab der 4. Runde muss jede\*r Spieler\*in am Rundenbeginn 2 Geldpunkte 💰 Miete bezahlen. Wer nicht bezahlen kann, muss 2 Energiepunkte 🍃 bezahlen. Wer auch das nicht bezahlen kann, hat für diese Runde 1 Aktion 🤖 weniger.

Danach können die Spieler\*innen frei über ihre restlichen Aktionen verfügen.

Einsatzmöglichkeiten für 1 Aktion 🤖:

- 1 Schritt gehen (von einem Wabenfeld auf ein benachbartes gehen)
- auf einem Ereignisfeld 🚨 1 Karte ziehen (maximal 1 Karte pro Runde)
- auf einem Spezialfeld etwas auslösen (z.B. 2 Währungen tauschen)
- mit einem\*r Spieler\*in auf einem benachbartem Feld etwas tauschen (nur die Person, die gerade am Zug ist gibt eine Aktion 🤖 aus)

### Ende des Spiels:

Ziel des Spiels ist nicht, dass sich die Spieler\*innen von der *Platte* in die *Cottage* bewegen, oder möglichst viel Geld ansammeln. Stattdessen sollen die Spieler\*innen die ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen bestmöglich nutzen, um ihr am Spielbeginn gezogenes Bildungsziel zu erreichen.

Sobald ein\*e Spieler\*in die notwendigen Ressourcen für das jeweils gezogene Bildungsziel gesammelt hat, kann 1 Aktion 🦊 ausgegeben werden, um sich das Erreichen des Zieles gegen die entsprechenden Ressourcen zu kaufen.

Nach 12 Runden ist das Spiel beendet und gewonnen hat diejenige Person, die das gezogene Ziel erreicht hat. Haben gleich mehrere Spieler\*innen ihr Ziel erreicht, so werden die übriggebliebenen gesammelten Punkte (Energie, Geld, Streber\*innenpunkte) gezählt, wobei jeder Währungsschip einen Lebenspunkt wert ist. Die Person mit den meisten Lebenspunkten hat dann gewonnen.

### Kosten für die Bildungsziele:

Fachschulabschluss: 32 Streber*innenpunkte 📖 12 Energiepunkte 🪙	Lehre mit Matura: 34 Streber*innenpunkte 13 Energiepunkte 🪙
Lehrabschluss: 29 Streber*innenpunkte 15 Energiepunkte 🪙	AHS-Matura: 37 Streber*innenpunkte 10 Energiepunkte 🪙
Pflichtschulabschluss: 27 Streber*innenpunkte 16 Energiepunkte 🪙	BHS-Matura 37 Streber*innenpunkte 10 Energiepunkte 🪙