SCHOOL GAMES

SCHOOLGAMES Turnier-Formulare

Einführung

WAS SIND DIE SCHOOLGAMES?

Die SCHOOLGAMES wollen LehrerInnen dabei unterstützen, ihre SchülerInne auf Beruf und Leben vorzubereiten und mehr **Relevanz in den Unterricht** zu bringen. Wirtschaftsverständnis, Sozialkompetenz und Fachwissen vermitteln wir durch unsere Materialien spielerisch und mit Bezug zu realen Beispielen aus der Praxis.

Brettspiele und Turniere

Eines der beliebtesten Angebote der Initaitve sind die BUSINESSMASTER und MINTMASTER Brettspiele und vor allem das jährliche Bundesfinale. Die Brettspielen wurden speziell für den Wirtschafts- und Englischunterricht bzw. für die MINT Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) entwickelt.

Einmal pro Jahr können SchülerInnen beim Bundesfinale gemeinsam mit hunderten SchülerInnen aus dem ganzen Land mit ihrem Wissen glänzen und beim Bundesfinale um den Titel für ihre Schule mitspielen.

Die Kosten des Projektes werden zur Gänze von Sponsoren und Partnern übernommen. Einzig etwaige Fahrtkosten zu Landesfinale oder Bundesfinale müssen von den TeilnehmerInnenn selbst getragen werden.

So werden Sie Teil der Initative:

1. Bestellen Sie Ihre kostenlosen Brettspiele auf der **schoolgames.eu** Homepage.
2. **Spiele** – Sie erhalten die bestellten Brettspiele voraussichtlich im Herbst zu Beginn des Schuljahres zugeschickt. Für Sie entstehen dabei KEINE Kosten. Die Spiele gehen in das Eigentum Ihrer Schule über und sollen im Unterricht, bei Klassen- und Schulturnieren verwendet werden.

   Jährlich erscheint eine neue Ausgabe, mit aktuellen Quizfragen, Aktionskarten und Unternehmen. Bestellen Sie deshalb gerne jedes Jahr Ihre aktuelle Ausgabe auf unserer Homepage. Alte Spiele können Sie beispielsweise den SchülerInnen als Preis für besondere Leistungen mit nach Hause geben.
3. **Turniere** – viele Schulen veranstalten ein eigenes Schulturnier, bei dem die teilnehmenden SchülerInnen alle gleichzeitig gegen- und miteinander spielen. Wir empfehlen, aus den besten 6 EinzelspielerInnen dann das Schulteam zu bilden und zum Landesfinale bzw. Bundesfinale der SCHOOLGAMES zu schicken. Auch wenn Sie kein eigenes Schulturnier veranstalten können, sind Sie trotzdem herzlich eingeladen mit einem Team beim Finale teilzunehmen.
4. **Finale** – Das Bundesfinale findet in der Regel im Frühsommer statt. Ort und Termin werden - sobald fixiert - auf schoolgames.eu und via Newsletter (Anmeldung unter: office@schoolgames.eu) bekanntgegeben. Pro Schule dürfen 1 JUNIOR-, 1 SENIOR- und 1 MINT-Team mit jeweils max. 6 Spielern teilnehmen. Bei den Turnieren gibt es immer tolle Preise zu gewinnen!
5. **Weitere Materialien für Ihren Unterricht** finden Sie auf der schoolgames.eu, unter anderem:
   - Unterrichtsmaterialien für verschiedene Schulfächer
   - Jobprofile für Ihren Berufsorientierungsunterricht
   - Teachers-Pages der Unternehmen aus dem Brettspiel mit Angeboten für Schulen und Zusatzinformationen
   - Kahoot! Quizze für das Online-Training der SCHOOLGAMES-Fragen

Formulare

INHALT

1 Anleitung

1.1 Das Brettspiel – BUSINESSMASTER und MINTMASTER
1.2 Quickstart
1.3 Vorbereitung Turnier
1.4 Ablauf Turnier
1.5 Auswertung

2 Turnierformulare

2.1 Anmeldung Turnier
2.2 Spielregeln kompakt
2.3 Sonderregeln Turnier
2.4 Abrechnungsbogen
2.5 Tischwertung
2.6 Gesamtwertung
2.7 Urkunde

3 Feedback

3.1 Feedback Fragebogen

„Meine Schüler waren von ihren Spielen begeistert! Schade, dass Sie das „Juhuuuuu" nicht hören konnten."

Maria Frerichs, Josef-Hofmiller-Gymnasium Freising

Das Brettspiel

BUSINESSMASTER UND MINTMASTER

Warum das Ganze?

Um mehr Spaß und Relevanz in den Unterricht zu bringen. Weil nicht nur Wissen sondern auch soziale Kompetenzen gefördert werden und um Ihnen Ihre Arbeit als Lehrkraft zu erleichtern!

Wie funktioniert das Spiel?

Beim Brettspiel geht es darum, echte Unternehmen zu gründen, aufzubauen und an die Börse zu bringen.

Das Spiel ist eine Kombination aus Monopoly® bzw. DKT® und Trivial Pursuit®. Statt Straßen kaufen heißt es Unternehmen gründen, statt ein Haus zu bauen investieren SpielerInnen in Unternehmen und statt ein Hotel zu bauen wandeln sie Unternehmen in eine Aktiengesellschaft um.

Bei jeder Aktion muss zuerst eine Frage aus dem Lehrstoff beantwortet werden.

BUSINESSMASTER

Wissen aus dem **Wirtschaftsunterricht** vermittelt der BUISNESSMASTER spielerisch. Die Fragekarten gliedern sich in zwei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, wobei die JUNIOR-Fragekarten ab der Sekundarstufe 1, die SENIOR-Fragekarten ab der Sekundarstufe 2 geeignet sind.

Der BUSINESSMASTER kann sowohl auf Englisch wie auf Deutsch gespielt werden und eignet sich damit perfekt auch für den fächerübergreifenden Einsatz. Das Spielbrett sowie alle Spielkarten sind beidseitig bedruckt: **Englisch/Deutsch**

MINTMASTER

Der MINTMASTER enthält Fragen für die Schulfächer **Mathematik, Informatik, Biologie, Chemie, Physik und Technik** und deckt damit die naturwissenschaftlichen Fächer ab. Das Brettspiel kann ab der 9. Schulstufe eingesetzt werden und entweder in einem einzelnen Schulfach oder fächerübergreifend gespielt werden. Das Spielprinzip ist dasselbe wie beim BUSINESSMASTER.

„Es ist toll zu beobachten, wie schnell Schülerinnen und Schüler beim Spielen ein Team bilden und einander kennen lernen."

Mag. Beate Berger, HLW Schrödinger, Graz

Viel Spaß!

1.2 Quickstart

START FÜR IHR SCHULTURNIER

1. In dieser Datei finden Sie alle Formulare, die Ihnen die Durchführung eines Turniers an Ihrer Schule erleichtern können. Mindestens 5 Exemplare der Spiele werden Ihnen in einer extra Lieferung zugestellt. Alle Kosten wurden von den Unternehmen, die Sie im Brettspiel finden, übernommen. Unabhängig davon, ob Sie tatsächlich ein Turnier durchführen, verbleiben die Spiele im Eigentum Ihrer Schule.

2. Wenn Sie ein Turnier für Ihre Schule oder Klasse organisieren möchten, kopieren Sie Formular „2.1 Anmeldung Schulturnier“ sooft Sie es brauchen und teilen Sie es an alle teilnehmende Klassen aus. Diese sollten nun die TeilnehmerInnen und jeweils eine Ansprechperson für etwaige Rückfragen eintragen und das Formular im Sekretariat oder direkt bei Ihnen abgeben. Selbstverständlich können Sie das Turnier auch nur mit einer Klasse spielen oder mehrere Turniere in mehreren Klassen.

3. Für die Durchführung des Turniers lesen Sie bitte das Formular „1.4 Ablauf Turnier“.

4. Falls Sie keine Möglichkeit haben ein Schulturnier durchzuführen, können Sie uns auch 6 Schüler Ihrer Wahl als Schulteam für das Finale anmelden.

5. Im Anschluss bitten wir Sie, uns mit dem „3.1 Feedback-Fragebogen“ Bescheid zu geben, was wir Ihrer Meinung nach verbessern können, um den Einsatz unserer Brettspiele für Ihren Unterricht zu optimieren.

Viel Spaß und Erfolg!

1.3 Vorbereitung

GUTE VORBREITUNG IST ALLES

So garantieren Sie einen reibungslosen Ablauf bei Ihrem Schul-/Klassenturnier und sind optimal vorbereitet.

- Einen Spielleitung und wenn möglich **1-2 BetreuerInnen** für das Turnier bestimmen.
- Fotos machen: **Senden Sie uns Ihre Bilder** gerne per Mail an: office@schoolgames.eu
  Ihre Fotos veröffentlichen wir gerne auf www.schoolgames.eu und auf www.facebook.com/schoolgames.at.
- Je nach Teilnehmerzahl Tische für 4-6 Spieler herrichten (möglichst gleiche Zahl an jedem Tisch).
- Die Formulare **„2.2 Spielregeln kompakt“ und „2.5 Tischwertung“ ausdrucken** und je nach Anzahl der Tische bzw. teilnehmenden Klassen kopieren. Die Spielregeln und Tischwertungen noch auf A5 Format zuschneiden.
- **Urkunden ausdrucken** (können als Einzelurkunde wie als Teamurkunde verwendet werden)

Spielaufbau

- Je Tisch 1x auflegen: Formulare 2.2 Spielregeln kompakt und 2.5 Tischwertung.
- Es kann entweder der BUSINESSMASTER auf Englisch oder Deutsch, oder der MINTMASTER gespielt werden.
- Spiele auspacken, Spielbrett und Spielanleitung auflegen.
- Fragekarten Junior (Unterstufe+MS), Senior (Oberstufe + BMHS) oder MINT aufs Fragekarten Feld am Spielbrett legen, die anderen zurück in die Schachtel.
- Bankkarten auf das entsprechende Feld am Spielbrett legen.
- Unternehmenskarten in der Schachtel lassen.
- 3.000 Euro für jeden Spieler und jede Spielerin zählen und vor jeden Sitzplatz legen.

1.4 Ablauf

DER TAG DES TURNIERS

- An jedem Tisch sollten gleich viele SpielerInnen sitzen.
- Spielregeln erklären bzw. auf „Spielregel-kompakt“ am Tisch hinweisen.
- Eine Person je Tisch übernimmt die Bank.
- Zeitrahmen von 2 Unterrichtseinheiten (90 Minuten) für Turnier bekannt geben.
- JedeR SpielerIn zieht 2 Unternehmenskarten und bezahlt die Gründungskosten an die Bank.
- Turnier starten.
- Nach Ende der Spielzeit die Auswertung (siehe „1.5. Auswertung“) erklären, und die SpielerInnen jeweils zu zweit gemeinsam abrechnen lassen.
- Die „2.4 Abrechnungsbögen“ mit den Einzelergebnissen und die „2.5 Tischwertung“ mit den gesammelten Ergebnissen ausfüllen lassen und einsammeln
- Dann in das Formular „2.6 Gesamtwertung“ das Ergebnis eintragen. Die Person mit der höchsten Punkteanzahl hat das Turnier gewonnen.
- Urkunden ausfüllen und den besten 3 Klassen sowie EinzelsiegerInnen überreichen.
- Siegerfoto machen und per E-Mail an office@schoolgames.eu schicken. Sie können auch vom Turnier Fotos machen. Wir freuen uns, Ihre Fotos auf www.schoolgames.eu oder auf Facebook zu veröffentlichen!
- Wenn eine Teilnahme am Landesfinale bzw. Bundesfinale gewünscht ist: Schicken Sie uns die Namen der FinalistInnen per Mail an office@schoolgames.eu. Je Schule kann maximal 1 JUNIOR-, 1 SENIOR- und 1 MINT-Team teilnehmen.

Best Practice Beispiele
Beispiele für den Einsatz der Brettspiele aus verschiedenen Schulen unter:
www.schoolgames.eu/spiele

1.5 Auswertung

1. Nach Spielende zählen alle SpielerInnen am besten mit Hilfe des „2.4 Abrechnungsbogens“ oder mit dem Formular zur Abrechnung auf www.schoolgames.eu/events ihre Punkte wie folgt zusammen:
   a) Bargeldvermögen (Cash)
   b) Unternehmenswerte (Gründungskosten + Investitionen + AG)
      Beispiel 1: Wenn noch keine Investition oder AG, zählen nur die Gründungskosten
      Beispiel 2: Wenn Investition, zählen Gründungs- + Investitionskosten
      Beispiel 3: Wenn AG, dann Gründungs-, Investitions- und AG-Kosten
2. Jede Spielerin und jeder Spieler schreibt das Ergebnis in das Formular „2.5 Tischwertung“
3. Die Gesamtsumme jeder Person kann nun in das Formular „2.6 Gesamtwertung“ eingetragen werden.

Download Abrechnungsbogen
Mit den Abrechnungsbögen können SchülerInnen ihr Spiel-Ergebnis einfach berechnen:
www.schoolgames.eu/events

2.1 Anmeldung

BUSINESSMASTER & MINTMASTER SCHULTURNIER

Unsere Klasse nimmt am SCHOOLGAMES TURNIER unserer Schule teil.

KLASSE

Spieler 1
Spieler 2
Spieler 3
Spieler 4
Spieler 5
Spieler 6

Bitte dieses Formular spätestens am _____

abgeben bei _____

2.2 Spielregeln

Vor Spielbeginn muss im BUSINESSMASTER entschieden werden, ob mit den Junior- oder den Seniorfragekarten gespielt wird. Der gewählte Kartenstapel wird auf das entsprechende Ablagefeld am Spielbrett gelegt, der andere Fragestapel kommt wieder in die Schachtel zurück. Beim MINTMASTER werden die Fragekarten aller Schulfächer oder eines ausgewählten Schulfachs durchgemischt und auf das Ablagefeld platziert.

1. **Spielbeginn:** Jeder Spieler erhält € 3.000, zieht verdeckt 2 Unternehmenskarten und bezahlt die Gründungskosten der 2 Unternehmen an die Bank. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.
2. **Gründung:** Kommt ein Spieler auf ein noch freies Unternehmen, kann er dieses gründen: 1. „Gründungsfrage“ beantworten (MINT: eine beliebige Frage), 2. Gründungskosten bezahlen, 3. Unternehmenskarte vor sich offen hinlegen.
3. **Investition:** Landet ein Spieler auf einem von ihm bereits gegründeten Unternehmen, so darf er investieren: 1. „Investitionsfrage“ beantworten (MINT: eine beliebige Frage), 2. Investitionskosten bezahlen, 3. rotes Investitions-Symbol auf sein Feld stellen.
4. **AG:** Hat ein Spieler bereits investiert und landet erneut auf seinem Unternehmensfeld, kann er das Unternehmen in eine AG umwandeln: 1. „AG-Frage“ beantworten (MINT: eine beliebige Frage), 2. AG-Kosten bezahlen, 3. gelbes AG-Symbol auf sein Feld stellen.
5. **Auftrag:** Kommt ein anderer Spieler auf einem bereits gegründeten Unternehmen zu stehen, muss er dem Unternehmen einen Auftrag erteilen und diesen bezahlen. Werte laut Unternehmenskarte.
6. **Bankfeld:** Unterste Karte vom Stapel nehmen und Anweisung befolgen.
7. **Aktion- und Eckfeld:** Die Anweisungen stehen auf den Feldern. Einfach befolgen.
8. **Startfeld:** Passiert ein Spieler das Startfeld so erhält er EUR 400,–, wenn er darauf stehen bleibt, EUR 800,–
9. **Schulden:** Es ist nicht erlaubt Schulden zu machen. Ein Spieler, der seine Aufträge nicht bezahlen kann, muss ein oder mehrere Unternehmen an den Meistbietenden versteigern.
10. **Spielende:** Nach der vereinbarten Spieldauer (1-2 h) wird das Spiel beendet.
11. **Abrechnung:** Jeder Spieler zählt sein Bargeld, Unternehmenswerte (Gründungskosten + Investitionen + AG lt. Unternehmenskarte) zusammen und trägt diese in das Formular Abrechnungsbogen und das Gesamtergebnis in die Tischwertung ein.

2.2 Spielregeln

Vor Spielbeginn muss im BUSINESSMASTER entschieden werden, ob mit den Junior- oder den Seniorfragekarten gespielt wird. Der gewählte Kartenstapel wird auf das entsprechende Ablagefeld am Spielbrett gelegt, der andere Fragestapel kommt wieder in die Schachtel zurück. Beim MINTMASTER werden die Fragekarten aller Schulfächer oder eines ausgewählten Schulfachs durchgemischt und auf das Ablagefeld platziert.

1. **Spielbeginn:** Jeder Spieler erhält € 3.000, zieht verdeckt 2 Unternehmenskarten und bezahlt die Gründungskosten der 2 Unternehmen an die Bank. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.
2. **Gründung:** Kommt ein Spieler auf ein noch freies Unternehmen, kann er dieses gründen: 1. „Gründungsfrage“ beantworten (MINT: eine beliebige Frage), 2. Gründungskosten bezahlen, 3. Unternehmenskarte vor sich offen hinlegen.
3. **Investition:** Landet ein Spieler auf einem von ihm bereits gegründeten Unternehmen, so darf er investieren: 1. „Investitionsfrage“ beantworten (MINT: eine beliebige Frage), 2. Investitionskosten bezahlen, 3. rotes Investitions-Symbol auf sein Feld stellen.
4. **AG:** Hat ein Spieler bereits investiert und landet erneut auf seinem Unternehmensfeld, kann er das Unternehmen in eine AG umwandeln: 1. „AG-Frage“ beantworten (MINT: eine beliebige Frage), 2. AG-Kosten bezahlen, 3. gelbes AG-Symbol auf sein Feld stellen.
5. **Auftrag:** Kommt ein anderer Spieler auf einem bereits gegründeten Unternehmen zu stehen, muss er dem Unternehmen einen Auftrag erteilen und diesen bezahlen. Werte laut Unternehmenskarte.
6. **Bankfeld:** Unterste Karte vom Stapel nehmen und Anweisung befolgen.
7. **Aktion- und Eckfeld:** Die Anweisungen stehen auf den Feldern. Einfach befolgen.
8. **Startfeld:** Passiert ein Spieler das Startfeld so erhält er EUR 400,–, wenn er darauf stehen bleibt, EUR 800,–
9. **Schulden:** Es ist nicht erlaubt Schulden zu machen. Ein Spieler, der seine Aufträge nicht bezahlen kann, muss ein oder mehrere Unternehmen an den Meistbietenden versteigern.
10. **Spielende:** Nach der vereinbarten Spieldauer (1-2 h) wird das Spiel beendet.
11. **Abrechnung:** Jeder Spieler zählt sein Bargeld, Unternehmenswerte (Gründungskosten + Investitionen + AG lt. Unternehmenskarte) zusammen und trägt diese in das Formular Abrechnungsbogen und das Gesamtergebnis in die Tischwertung ein.

2.3 Sonderregeln

TURNIER

Diese Sonderregeln sind Beispiele um unerwartete Entwicklungen ins Spiel zu bringen und das Spiel dadurch etwas lebhafter zu machen.

Selbstverständlich können Sie oder die SchülerInnen auch eigene Sonderregeln erfinden.

1. Der nächste Spieler, der eine „1“ würfelt, darf eine Investition kostenlos auf ein Unternehmen stellen.
2. Der nächste Spieler, der eine „2“ würfelt, darf ein noch freies Unternehmen kaufen.
3. Der nächste Spieler, der eine „3“ würfelt, bekommt von jedem Mitspieler 50 Euro.
4. Der nächste Spieler, der eine „4“ würfelt, bringt seinen Mitspielern etwas zu trinken.
5. Der nächste Spieler, der eine „5“ würfelt, muss ein Unternehmen seiner Wahl versteigern. Ausrufungspreis 50% der Gründungskosten.
6. Der nächste Spieler, der eine „6“ würfelt, legt 100 Euro auf ein beliebiges Feld. Der nächste Spieler, der auf diesem Feld zu stehen kommt, nimmt das Geld mit.
7. Der nächste Spieler, der eine „1“ würfelt, bekommt alle 3 Fragen einer Fragekarte gestellt.
   Hat er 1 Antwort richtig, dann erhält er 100 €, 2 Antworten richtig 200 € und bei 3 korrekten Antworten erhält er 500 €.
8. Der nächste Spieler, der eine „2“ würfelt, rückt auf ein Feld seiner Wahl vor.
9. Der nächste Spieler, der eine „3“ würfelt, darf kostenlos eine AG auf einem beliebigen Feld errichten.
10. Der nächste Spieler, der eine „4“ würfelt, erhält die 20-fache Würfelzahl in Euro von der Bank.
11. Zeit für soziale Gerchtigkeit: Der Spieler mit den wenigsten Unternehmen darf sich von dem Spieler mit den meisten Unternehmen eines ziehen. Ohne Bezahlung und inkl. eventueller Investitionen. Bei Gleichstand wird gewürfelt.
12. Der nächste Spieler, der eine „5“ würfelt, muss 10 Liegestütze machen oder an jeden Mitspieler 100 € zahlen.
13. Der nächste Spieler, der eine „6“ würfelt, hält seinen Sessel über Kopf und macht 5 Kniebeugen oder bezahlt 100 € an jeden Mitspieler.

Eigene Sonderregeln:

Abrechnungsbogen Österreich
BUSINESSMASTER & MINTMASTER 2022

Unternehmenswerte

Nr.	Firma	Gründ.	Invest.	AG	Summe
2	Thales Austria	240	260	280	
3	UNIQA Insurance Group AG	420	420	460	
4	IGO Industries GmbH	220	240	250	
5	ams-OSRAM AG	320	350	400	
7	Gebrüder Weiss	350	360	420	
9	Takeda	500	600	700	
10	PC Electric GmbH	180	180	200	
12	OMICRON electronics GmbH	180	180	200	
13	ÖBB	450	500	600	
15	Lehrstellenportal.at	280	300	320	
16	Easy4Me	120	130	140	
17	Frauenthal Handel Gruppe	220	240	250	
18	BearingPoint GmbH	160	160	170	
19	FCC Austria Abfall Service AG	200	220	220	
20	Holding Graz	180	180	200	
22	Salzburg AG	300	320	350	
23	AUVA	280	300	320	
25	Siemens in Österreich	350	360	420	
26	THE WHITE CLASSROOM	120	130	140	
27	KNAPP AG	240	260	280	
29	KAGes	280	300	320	
30	JYSK GmbH	380	400	440	
32	BIPA Parfumerien	220	240	250	
33	Pankl Racing Systems AG	200	220	220	
34	PALFINGER	300	320	350	
35	Österreichische Post AG	320	350	400	
36	LABI42 Films OG	140	140	150	
37	TRUMPF Maschinen Austria	200	220	220	
39	EQUANS Österreich Gruppe	280	300	320	
40	PORR AG	420	420	460	

Tischnummer

Name SpielerIn (leserlich)

Unterschrift SpielerIn

Unterschrift MitspielerIn

Barwerte

Banknoten			Summe
10 € x		=	
20 € x		=	
50 € x		=	
100 € x		=	
200 € x		=	
500 € x		=	

Informiere dich über alle Unternehmen und deren Jobs unter:
www.schoolgames.eu

Summe: +

= Gesamtsumme & Ergebnis

Abrechnungsbogen Deutschland
BUSINESSMASTER & MINTMASTER 2021

Unternehmenswerte

Nr.	Firma	Gründ.	Invest.	AG	Summe
2	ALBA Group	180	180	200	
3	PORR AG	300	320	350	
4	SIEMENS	300			
6	STRIMgroup AG	120	130	140	
7	EY	420	420	460	
8	Roland Berger	180	180	200	
9	INEOS in Köln	300	320	350	
10	METRO Deutschland GmbH	420	420	460	
12	Hermes Fulfilment GmbH	260	280	300	
13	Techniker Krankenkasse	380	400	440	
14	Technik-LPE GmbH	120	130	140	
15	SIEMENS	300			
16	Nanu-Nana	160	160	170	
17	Otis GmbH und Co. OHG	350	360	420	
18	AZUBIYO GmbH	140	140	150	
19	Accenture	280	300	320	
22	EDEKA	500	600	700	
23	KNAPP AG	200	220	220	
24	UNICUM	120	130	140	
26	Anton Paar GmbH	180	180	200	
27	E.ON SE	450	500	600	
29	SIEMENS	300			
30	Schwarzmüller Deutschland GmbH	240	260	280	
32	Aon	350	360	420	
33	FUJITSU	260	280	300	
34	FUNKE MEDIENGRUPPE	220	240	250	
35	Greiner AG	220	240	250	
36	OBI Group Holding SE & Co. KGaA	320	350	400	
38	SIEMENS	300			
39	Currenta GmbH & Co. OHG	220	240	250	
40	Gebrüder Weiss	300	320	350	

Tischnummer

Name SpielerIn (leserlich)

Unterschrift SpielerIn

Unterschrift MitspielerIn

Barwerte

Banknoten			Summe
10 € x		=	
20 € x		=	
50 € x		=	
100 € x		=	
200 € x		=	
500 € x		=	

Informiere dich über alle Unternehmen und deren Jobs unter:
www.schoolgames.eu

Summe: +

= Gesamtsumme & Ergebnis

Tischabrechnungsbogen

Tischnr.: _____

Name	Schule	Bargeld	Unternehmen	Gesamt

Tischabrechnungsbogen

Tischnr.: _____

Name	Schule	Bargeld	Unternehmen	Gesamt

2.6 Gesamtwertung

SCHULTURNIER

Rang	Name	Klasse	Punkte
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			

URKUNDE

Schulturnier

_____

hat beim SCHOOLGAMES Turnier

den ____. Platz erreicht.

_____ _____

Ort & Datum Der Veranstalter

2.8 Anmeldung

ZUM FINALE

Beim Bundesfinale dürfen je Schule
1 Junior-, 1 Senior-und 1 MINT-Team teilnehmen.

Bitte für jedes Team ein eigenes Anmeldeformular ausfüllen!

Schule:
Name:
Tel. Nr.:
Email:

Anmeldung für:

- ☐ JUNIOR Bewerb (max. 9. Schulstufe)
- ☐ SENIOR Bewerb
- ☐ MINT Bewerb

(Termin und Ort werden rechtzeitig bekannt gegeben.)

Spieler 1
Spieler 2
Spieler 3
Spieler 4
Spieler 5
Spieler 6

Bitte per E-Mail an office@schoolgames.eu

3.1 Feedback

FRAGEBOGEN

Danke, dass Sie sich die Mühe gemacht haben, ein SCHOOLGAMES Turnier zu organisieren. Ohne Ihre Mithilfe wären die SCHOOLGAMES nicht realisierbar. Bitte helfen Sie uns auch dabei, die SCHOOLGAMES noch besser zu machen, indem Sie uns folgende Fragen beantworten:

Name der Schule	Ihr Name

Wie wird das Brettspiel eingesetzt?					
Wieviele LehrerInnen setzen das Spiel ein?		In welchen Fächern?			
Wieviele SchülerInnen spielen damit?		Wie oft/Jahr im Durschschnitt?			
Wie gefallen Ihnen die SCHOOLGAMES insgesamt? (nach Schulnotensystem):					
im Detail?	1	2	3	4	5
Organisation:	☐	☐	☐	☐	☐
Information:	☐	☐	☐	☐	☐
Nutzen:	☐	☐	☐	☐	☐
Spaßfaktor:	☐	☐	☐	☐	☐
Was gefällt Ihnen besonders?					
Was könnten wir verbessern?					
Bei den SCHOOLGAMES gibt es neben dem Brettspiel auch noch folgende Angebote. Was interessiert Sie davon? ☐ Unterrichtsmaterial ☐ Jobprofile ☐ Teachers Pages ☐ Onlinequiz Kahoot!					
Welche zusätzlichen Angebote würden Sie sich wünschen?					

Bitte per Mail an office@schoolgames.eu!