SPIELANLEITUNG

SCHOOLGAMES

Spielerisches Lernen im Unterricht - seit 20 Jahren

Unser Vision war es schon immer, Schüler*innen Perspektiven für die Zukunft zu geben. Wir möchten Jugendlichen zeigen, wozu sie in der Schule lernen und ihnen helfen, sich in der Arbeitswelt zurecht zu finden. Sie sollen Unternehmen und Jobs kennenlernen und herausfinden, welcher Beruf am besten zu ihren Stärken passt.

Gemeinsam mit Ihnen als Lehrer*in schaffen wir es, Spaß und Motivation für all die Themen zu wecken, die Schüler*innen in der Berufswelt erwarten. Und das seit inzwischen 20 Jahren!

Was einst als kleines Familienunternehmen - als Traum von meiner Frau Sonja und mir - begonnen hat, ist zum erfolgreichsten und langlebigsten Schulprojekt Österreichs gewachsen.
Wir haben uns weiterentwickelt und sind an Herausforderungen gewachsen, doch unsere Motivation ist immer noch so groß, wie zu Beginn.

Heuer dürfen wir unser Jubiläum feiern. Zwei Jahrzehnte gibt es die SCHOOLGAMES bereits. Dass unsere Lehrmaterialien inzwischen an fast 1.000 Schulen in Österreich im Einsatz sind, zeigt uns, dass wir den richtigen Weg gehen. Wir sind stolz, dass unsere Spiele und Lernunterlagen so gut ankommen und jedes Jahr aufs Neue ihren Platz in Ihrem Unterricht finden.
Sie als Lehrer*in sehen wir als unsere Partner. Wir sind froh, mit Ihnen unsere Vision teilen zu dürfen und gemeinsam den Schüler*innen die besten Voraussetzungen für ihr Leben mitzugeben.

Wir freuen uns auf die nächsten 20 Jahre mit Ihnen!

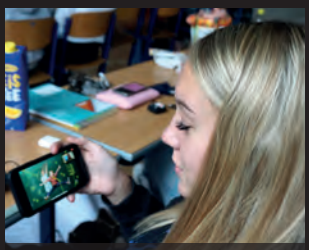
Jakob Frey

SCHOOLGAMES Gründer Jakob und Sonja Frey (2004)

Erstes Bundesfinale mit dem BUSINESSMASTER (2006)

Bundesfinale bei der Raiffeisen-landesbank Oberösterreich (2019)

Jakob Frey und Natascha Mußbacher stellen die Lernspiele vor (2022)



Jobs kennenlernen bei den Online-Talent-Days (seit 2020)

DAS BERUFSORIENTIERUNGSSPIEL
SPIELANLEITUNG

Wissen, investieren, kassieren – ein Abbild der unternehmerischen Realität. Im Berufsorientierungsspiel der SCHOOLGAMES kannst du, sofern du über das entsprechende Know-how verfügst, Firmen gründen, kaufen und verkaufen.

ZIEL DES SPIELES

Es gewinnt, wer nach Ablauf der vereinbarten Spieldauer die meisten Unternehmen und das meiste Bargeld besitzt. Dies erreichst du, indem du möglichst viele gewinnbringende Unternehmen gründest, in diese investierst und sie in eine Aktiengesellschaft umwandelst, um den maximalen Ertrag zu erzielen.

INHALT

1 Spielplan
2 Würfel
6 Spielkegel
20 rote Investitionssymbole
20 gelbe AG-Symbole
90 Bankkarten
30 Unternehmenskarten
Fragekarten
EURO-Spielgeld

SPIELFELDER

1 Startfeld
2 „BANK“-Felder (Volksbank)
7 „AKTION“-Felder (inklusive 3 Eckfelder)
30 Unternehmensfelder

Abb. 1: Spielsymbole

Investitionssymbol (rot)

AG-Symbol (gelb)

SPIELVORBEREITUNG

Die Bankkarten und Fragekarten des ausgewählten Schulfaches bzw. Schwierigkeitsgrades werden gemischt und auf die vorgezeichneten Felder des Spielplanes gelegt.

Eine Person wird zum Bankier bestimmt, der für die gesamte Spieldauer die Bank und das Kapital verwaltet. Der Bankier zahlt allen Mitspielenden als **Startkapital EUR 3.000,-** an Spielgeld aus.

TIPP FÜR KURZE SCHULSTUNDEN

Um das Spiel zu beschleunigen, können vor Spielbeginn bereits 2-3 Unternehmen aus dem Stapel der Unternehmenskarten gezogen und der Gründungswert an die Bank bezahlt werden.

Die restlichen Banknoten sowie die (verbleibenden) Unternehmenskarten bleiben in der Bank. Alle Wertobjekte verkauft die Bank nach den auf S. 6 beschriebenen Regeln an die Mitspielenden.

BUSINESS-EDITION

Unterrichtsfächer: Wirtschaft, Englisch

120 Fragekarten „Junior“ (DE/EN)
120 Fragekarten „Senior“ (DE/EN)

Um den Anforderungen einer internationalen Arbeitswelt gerecht werden zu können, ist das gesamte Spiel nicht nur auf Deutsch, sondern auch **auf Englisch spielbar**.
Die insgesamt 240 Fragekarten sind unterteilt in eine **„Junior“-Version für die Unterstufe** bzw. Sekundarstufe 1 (ab der 7. Schulstufe) sowie eine **„Senior“-Version für die Oberstufe** bzw. Sekundarstufe 2. Die Fragen sind aus dem Lehrstoff für Wirtschaftskunde entnommen.

Vor Spielbeginn muss entschieden werden ob auf Deutsch oder Englisch gespielt werden soll und danach ob „Junior“ oder „Senior“-Fragekarten verwendet werden.

MINT-EDITION

Unterrichtsfächer:
Biologie: 80 Fragekarten
Mathematik: 80 Fragekarten
Chemie: 80 Fragekarten
Physik: 80 Fragekarten
Technik: 80 Fragekarten
Informatik: 80 Fragekarten

Die MINT-Version richtet sich an Schüler*innen der **8. bis 10. Schulstufe**.

Die Fragen zu Mathematik, Informatik, Biologie, Physik, Chemie und Technik sind deutschsprachig im Spiel integriert, die Bankkarten sind auf Deutsch und Englisch im Spiel enthalten.

Vor Spielbeginn muss entschieden werden, welche Fragekarten verwendet werden sollen. Es können sowohl einzelne Unterrichtsfächer als auch ein Mix für ein fächerübergreifendes Spiel gewählt werden.

SPIELABLAUF

Ihr sucht euch je eine der 6 Spielfiguren aus und stellt die **Spielfigur auf das Startfeld**. Alle Mitspielenden würfeln einmal und die Person mit der **höchsten Augenzahl beginnt**. Die übrigen Mitspielenden spielen im Uhrzeigersinn weiter. Dabei werden immer **beide Würfel** verwendet.

„AKTION“-Felder (Nr. 6, 11, 14, 21, 28, 31 und 38)
Diese Felder sind Ereignisfelder, bei denen du die Anweisungen auf dem Feld befolgen musst.

„BANK“-Felder (Nr. 8 und 24)
Landest du auf einem Bankfeld der Volksbank, so ziehst du die unterste Karte aus dem Bankkarten-Stapel, liest diese laut und deutlich vor und hast deren Anweisungen zu befolgen.

Abb. 2: Bankkarte

BUSINESS-EDITION

GRÜNDUNG

Kommst du auf ein Unternehmen, das noch niemand besitzt, nimmt die Person zu deiner Linken die unterste Fragekarte vom Kartenstapel und stellt die erste der 3 Fragen, die „Gründungsfrage“. Bei richtiger Antwort erhältst du die **Unternehmenskarte** des Unternehmens von der Bank und bezahlst an diese die auf der Karte angeführten Gründungskosten.

INVESTITION

Landest du zum zweiten Mal auf einem deiner Unternehmen, so kannst du eine „Investitionsfrage“ beantworten. Bei richtiger Antwort darfst du investieren, bezahlst die Investitionskosten laut Unternehmenskarte an die Bank und erhältst dafür von dieser ein **rotes Investitionssymbol**, das du auf dein Unternehmen stellst. Je Unternehmen kann nur einmal investiert werden.

AG-UMWANDLUNG

Hast du bereits in eines deiner Unternehmen investiert und landest erneut auf demselben Unternehmen, darfst du es nach korrekter Beantwortung einer „AG-Frage“ in eine AG umwandeln. Bei richtiger Antwort und Bezahlung der entsprechenden Kosten tauscht du das rote Investitionssymbol gegen ein **gelbes AG-Symbol** aus. Je Unternehmen kann nur eine AG gegründet werden.

MINT-EDITION

Kommst du auf ein Unternehmen, das noch niemand besitzt, nimmt die Person zu deiner Linken die unterste Fragekarte vom Kartenstapel und stellt dir eine beliebige Frage der Fragekarte. Bei richtiger Antwort erhältst du die **Unternehmenskarte** des Unternehmens von der Bank und bezahlst an diese die auf der Karte angeführten Gründungskosten.

Landest du zum zweiten Mal auf einem deiner Unternehmen, so kannst du erneut eine Frage einer Fragekarte beantworten. Bei richtiger Antwort darfst du investieren, bezahlst die Investitionskosten laut Unternehmenskarte an die Bank und erhältst dafür von dieser ein **rotes Investitionssymbol**, das du auf dein Unternehmen stellst. Je Unternehmen kann nur einmal investiert werden.

Hast du bereits in eines deiner Unternehmen investiert und landest erneut auf demselben Unternehmen, darfst du es nach korrekter Beantwortung einer weiteren Frage in eine AG umwandeln. Bei richtiger Antwort und Bezahlung der entsprechenden Kosten tauscht du das rote Investitionssymbol gegen ein **gelbes AG-Symbol** aus. Je Unternehmen kann nur eine AG gegründet werden.

AUFTRAGSERTEILUNG

Kommst du auf einem bereits gegründeten Unternehmen zu stehen, musst du dem Unternehmen **einen Auftrag erteilen** und den auf der Unternehmenskarte angeführten Betrag (Auftrag nach Gründung, nach Investition bzw. nach Umwandlung in eine AG) an die Person bezahlen, die das Unternehmen besitzt.

Abb. 3: Unternehmenskarte

PASSIEREN DES STARTFELDES

Jedes Mal, wenn du das Startfeld passierst, zahlt dir die Bank eine **Förderung von EUR 400,-** aus. Solltest du direkt auf dem Startfeld landen, erhältst du sogar eine Förderung in der Höhe von EUR 800,-.

Solltest du im Rahmen der auszuführenden Aktion (zum Beispiel: „Springe zu einem Unternehmen deiner Wahl“) das Startfeld passieren, erhältst du ebenfalls EUR 400,-.

KREDITE ODER SCHULDEN

Es ist dir nicht gestattet, Kredite aufzunehmen oder Schulden zu machen. Aufträge sind grundsätzlich sofort zu bezahlen. Bist du nicht mehr in der Lage, deinen Zahlungsverpflichtungen nachzukommen, so musst du eines oder mehrere deiner Unternehmen an die meistbietende Person versteigern. Ausrufungspreis ist generell 50 % der Gründungskosten.

SPIELENDE

Es gewinnt, wer am Ende der vereinbarten Spielzeit die meisten Vermögenswerte (Unternehmen und Bargeld) besitzt.

ABRECHNUNG DER VERMÖGENSWERTE

Vermögenswerte werden wie folgt errechnet:

1. Unternehmen = Gründungskosten + (sofern vorhanden) Investitionskosten + (sofern vorhanden) AG-Kosten
2. + Barvermögen

Um die Abrechnung zu vereinfachen, kannst du dir eine Abrechnungshilfe auf www.schoolgames.eu/downloads herunterladen:

SCHOOOLGAMES_Schlussabrechnung.pdf

SCHOOLGAMES SIND MEHR
MATERIAL FÜR IHREN UNTERRICHT

Zusätzlich zu den Brettspielen entwickeln die SCHOOLGAMES seit 20 Jahren verschiedene Unterrichtsmaterialien zur Berufsorientierung. Geben Sie Ihren SchülerInnen weitere Einblicke in die Unternehmenswelt und eröffnen Sie Perspektiven für die Zukunft.

Alle Materialien stehen Lehrer*innen und Schüler*innen kostenlos zur Verfügung.

BRETTSPIEL

SPIELERISCHER EINSTIEG

Die Brettspiele bieten einen motivierenden Einstieg in Wirtschafts- und MINT-Themen und ermöglichen ein spielerisches Lernen der Inhalte aus dem Schulunterricht. Zusätzlich lernen Schüler*innen beim Spielen verschiedene Arbeitgeber kennen indem sie Unternehmen gründen und entwickeln.

WETTBEWERBE

HOLT IHRE KLASSE DEN TITEL?

Einmal pro Jahr findet das große Bundesfinale der SCHOOLGAMES statt. Hunderte Schüler*innen aus ganz Österreich spielen dabei um den Titel für ihre Schule.
Die Wettbewerbe motivieren zusätzlich und bieten gleichzeitig die Möglichkeit, Schüler*innen aus ganz Österreich kennenzulernen. Natürlich gibt es für alle Teilnehmenden auch tolle Preise.

Alle Informationen zum nächsten Bundesfinale auf:
schoolgames.eu/bundesfinale

NEHMEN SIE IHRE SCHÜLER*INNEN MIT IN DIE UNTERNEHMEN AUS DEM BRETTSPIEL!

TEACHERSPAGES

ECHTE EINBLICKE IN HEIMISCHE UNTERNEHMEN

Alle Partnerunternehmen aus dem Brettspiel stellen wir online auf unserer Homepage vor. Auf den speziell für Lehrer*innen gestalteten „TeachersPages“ finden Sie alle Informationen rund um die Unternehmen, Möglichkeiten mit den Verantwortlichen in Ihrer Region in Kontakt zu treten und beispielsweise eine Unternehmensbesichtigung oder Vorträge an Ihrer Schule zu vereinbaren. Außerdem haben wir auf diesen zentralen Informationsseiten alle weiteren Zusatzmaterialien für Sie verlinkt.

Alle Informationen zu unseren Partnerunternehmen auf:
schoolgames.eu/teacherspage

JOBPROFILE

MENSCHEN ALS VORBILD

Um Schüler*innen bei der Berufswahl zu unterstützen, können Sie Ihnen reale Vorbilder geben - passend zu Ihrem Unterrichtsfach. Alle Partnerunternehmen stellen in den Jobprofilen Berufe anhand realer Personen vor. Damit zeigen Sie Ihren Schüler*innen, wie das Schulwissen später eingesetzt werden kann und helfen Ihnen, einen Job zu finden, der zu ihren Stärken passt. So wird es ganz einfach, Ihren SchülerInnen begreifbar zu machen, dass sie nicht nur für die Schule lernen.

Mitarbeiter*innen unserer Unternehmen stellen ihre Berufe vor:
schoolgames.eu/jobprofile

UNTERRICHTSMATERIAL

SCHULSTOFF VERPACKT IN REALE BEISPIELE

Praxisbezognes Lernen fällt vielen Schüler*innen leichter. Deshalb nehmen wir sie mit in die Unternehmen und erklären den Lehrstoff anhand konkreter Beispiele aus dem realen Leben. Die Materialien sind von pädagogisch geschulten Autor*innen verfasst und lassen sich individuell an die Unterrichtseinheit und Schulstufe anpassen.
Wir bieten kostenlose Materialien für verschiedene Unterrichtsfächer und fächerübergreifendes Lernen an.

Unterrichtsmaterial zu verschiedenen Schulfächern unter:
schoolgames.eu/lehrmaterial

ONLINE-TALENT-DAYS

BERUFSORIENTIERUNG DIREKT IN DER SCHULKLASSE

Mit den Online-Talent-Days bringen wir unterschiedliche Unternehmen direkt ins Klassenzimmer. Via Zoom stellen sich jeweils 3-4 Unternehmen vor, erzählen über Ausbildungsmöglichkeiten und geben Tipps für die Bewerbung. Die 1,5 Stunden bieten nicht nur optimale Berufsinformation direkt an der Quelle, sondern motivieren auch durch ein Quiz zum Mitmachen und gewinnen.
Die Teilnahme ist kostenlos. Termine gibt es für unterschiedliche Regionen und Altersgruppen.

Termine für Ihre Region und Schulstufe finden Sie auf:
schoolgames.eu/events

NUTZEN SIE UNSER KOSTENLOSES ANGEBOT AUF WWW.SCHOOLGAMES.EU

IMPRESSUM

Idee & Projektleitung:	freyspiel gmbh
Layout & Design:	Kathrin Reisinger, Andrea Buchwald
Wirtschafts-Fragen „Senior“:	Mag. Margit Moravi, EBC*L
Wirtschafts-Fragen „Junior“:	Mag. Wilhelm Malcik & Mag. Heidi Ziller
MINT-Fragen:	
Biologie	Mag. Sabrina Prancl
Mathematik	The White Classroom, LPTS Dipl. Päd. Gerald Weihs, BEd
Informatik	easy4me, Christian Klotz
Technik	LPE Technische Medien GmbH, Klaus Trimborn
Physik	Rudolf Brinkmann
Chemie	Chemtics & Waltzing Atoms
Für den Inhalt verantwortlich:	Jakob Frey

Fragen und Bestellungen bitte an:
freyspiel gmbh
Eisweg 7/1, 8075 Hart bei Graz
office@schoolgames.eu

Eisweg 7/1, 8075 Hart bei Graz
Telefon: +43 (0) 316 / 49 33 77
E-Mail: office@schoolgames.eu | www.schoolgames.eu