

Mobility 360° | Kartenspiel

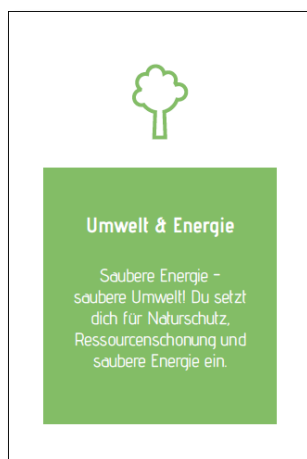
Spielanleitung



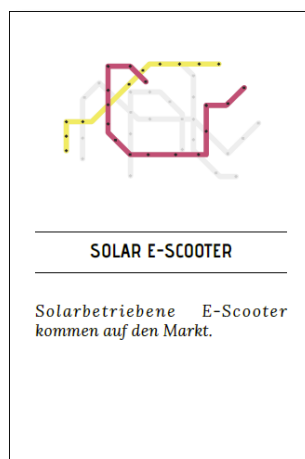
ab 10 Jahren
für 3 bis 6 Spieler/innen

Spielinhalte

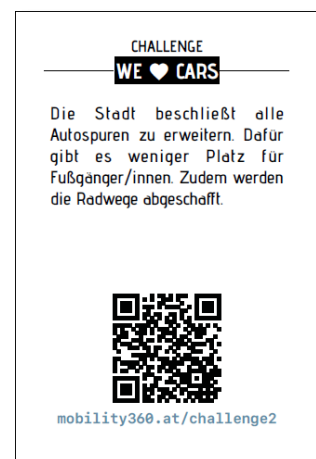
- 10 Lobby Karten
- 65 Aktionskarten
- 13 Blanko Aktionskarten
- 18 Challenge Karten
- 9 Blanko Challenge Karten
- 8 Bonus Karten
- 1 Bürgermeister/in Karte
- 2 Lobby Übersichtskarten



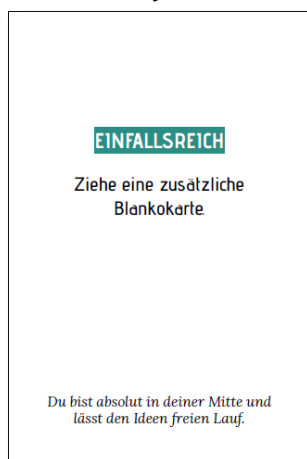
Lobby Karte



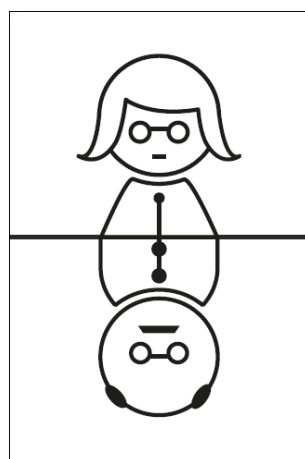
Aktionskarte



Challenge Karte



Bonuskarte



Bürgermeister/in Karte



Lobby Übersichtskarte

Zusätzlich benötigtes Material:

- Stifte
- Smartphone mit QR-Scanner (optional)
- Sanduhr/Stoppuhr (optional)

Spielziel

Im Kartenspiel “Mobility 360°” schlüpfen die Spieler/innen in die Rolle von Stadtplaner/innen. Dabei werden sie mit unterschiedlichen Herausforderungen (“Mobility Challenges”) konfrontiert. Um diese zu lösen, suchen die Spielenden nach geeigneten Aktionen und setzen diese um. Doch neben der Verbesserung des allgemeinen Wohls der Stadt, gilt es auch die Interessen der eigenen Lobby (Interessensgruppe) durchzusetzen, denn am Ende gewinnt der- bzw. diejenige, dessen/deren Lobby bei den umgesetzten Aktionen am stärksten vertreten ist.

Spielrahmen

In jedem Spiel steht eine andere Mobility Challenge im Mittelpunkt. Pro Spiel werden (unabhängig von der Anzahl der Spielenden) 5 Aktionsrunden gespielt. In jeder Aktionsrunde geht es darum, eine Aktion zu finden, die zur Lösung der Challenge beiträgt. Die Dauer des Spiels variiert je nach Anzahl der Spielenden (mind. 20 Minuten). Je nach Belieben kann nur ein Spiel gespielt werden oder mehrere hintereinander.

Spielvorbereitung

- Die Lobby Karten werden gemischt. Jede/r Spielende bekommt eine Lobby Karte und hält diese verdeckt bei sich.
- Die Mobility Challenge Karten werden gemischt. Danach wird eine Karte aufgedeckt und in die Mitte des Tisches gelegt. Die anderen Challenge Karten werden weggelegt. Sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.
- Die Aktionskarten werden gemischt. Jede/r Spielende erhält 3 Aktionskarten und eine Blanko Aktionskarte und hält diese verdeckt in der Hand. Die restlichen Aktionskarten werden auf einen Stapel gelegt.
- Die Bonus Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt.
- Der/die Spielende, der/die heute schon am längsten zu Fuß gegangen ist, ist in der ersten Runde der/die Bürgermeister/in und erhält die Bürgermeister/in Karte.
- Die Lobby Übersichtskarten werden für alle sichtbar auf den Tisch gelegt.
- Es werden Stifte zur Beschriftung der Blanko Aktionskarten auf den Tisch gelegt.
- Zum Scannen der QR-Codes wird ein Smartphone mit QR-Scanner benötigt.

Spielablauf

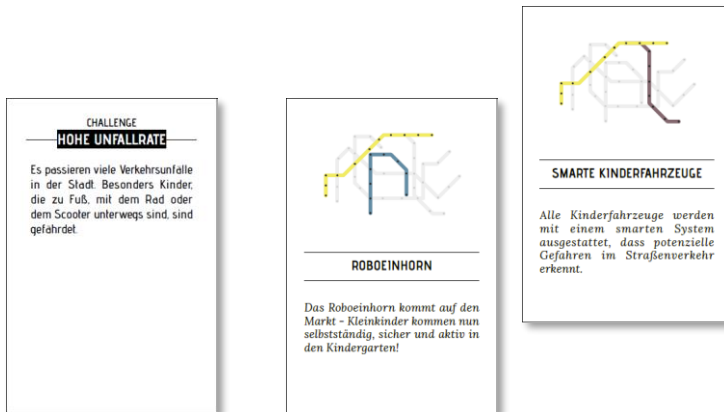
- 1 Ziehen der Bonuskarte:** Der/die Bürgermeister/in zieht eine Bonuskarte vom Stapel.
- 2 Diskussion der Ausgangslage:** Der/die Bürgermeister/in liest die aufgedeckte Challenge Karte vor. Handelt es sich um eine Challenge Karte mit QR-Code, wird dieser gescannt und das 360° Bild betrachtet. Es wird gemeinsam diskutiert, welche Auswirkungen die beschriebene/dargestellte Challenge auf die Stadt haben kann.
- 3 Ausspielen der Bonuskarte:** Bonuskarten können je einmal in einer beliebigen Aktionsrunde ausgespielt werden.
- 4 Ausspielen der Aktionskarten:** Nun geht es darum, entsprechende Aktionen zu setzen, um die Challenge des Spiels zu meistern. Hier kommen die Aktionskarten ins Spiel. Jede/r Spielende wählt eine Aktionskarte aus den eigenen Aktionskarten aus, von der er/sie glaubt, dass diese am ehesten zur Verbesserung der Ausgangslage beiträgt. Die ausgewählte Aktionskarte wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Sobald alle Spielenden eine Karte ausgespielt haben, werden die Karten von dem/der Bürgermeister/in gemischt.

Einsatz der Blanko Aktionskarten: Blanko Aktionskarten werden wie normale Aktionskarten benutzt. Vor dem Ausspielen schreibt der/die Spielende eine Aktion auf die Karte, die zur Lösung der Challenge beitragen könnte. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt. Es gilt jedoch genau eine Aktion für die Stadt zu beschreiben und genau zwei dafür passende (!) Lobby Karten anzukreuzen. Das Zusammenfassen von mehreren Aktionen auf einer Karte ist nicht erlaubt. Beispiel: Erlaubt: "Gratis E-Fahrräder für alle Bewohner/innen unter 25 Jahren." Nicht erlaubt: "Gratis E-Fahrräder für alle Bewohner/innen unter 25 Jahren und Bau von neuen Radwegen".

- 5 Weglegen und Auswahl einer Aktionskarte:** In der ersten Aktionsrunde beginnt der/die Spielende, der/die links neben dem/der Bürgermeister/in sitzt. Er/sie nimmt den Kartenstapel in die Hand, betrachtet die ausgespielten Aktionskarten und wählt eine davon aus, die er/sie nicht im Spiel haben möchte. Diese aussortierte Aktionskarte legt er/sie nun aufgedeckt ab und er/sie begründet, warum die auf der Aktionskarte beschriebene Aktion nicht umgesetzt werden soll. Danach wird der Stapel im Uhrzeigersinn weitergereicht. Es wird so lange eine Karte weggelegt (aussortiert), bis nur noch eine Aktionskarte übrigbleibt. Darauf steht nun jene Aktion, die in der Stadt umgesetzt wird. Sie wird neben die Challenge Karte gelegt. Der/die Spielende, der/die die ausgewählte Aktionskarte ausgespielt hat, ist in der nächsten Aktionsrunde Bürgermeister/in.

Lobby Interessen: Bei der Auswahl der Aktionskarte gilt es einerseits zum Wohl der Stadt beizutragen, andererseits aber auch die eigene Lobby bestmöglich zu vertreten. Jede Aktion vertritt die Interessen von zwei unterschiedlichen Lobbys. Welche dies sind, ist auf den Aktionskarten mit den Linien in der jeweiligen Farbe der Lobby angezeigt.

- 6 Upvoten der Aktionskarte:** Nachdem die Entscheidung auf eine Aktionskarte gefallen ist, darf der/die Bürgermeister/in der aktuellen Aktionsrunde nun diese Karte “upvoten”. Dazu wird die Aktionskarte etwas weiter nach oben geschoben. Eine upgevotete Aktionskarte zählt bei der Auswertung am Ende doppelt (siehe Spielende).



Hier erhielt die letzte Karte einen „Upvote“ und zählt bei der Auswertung doppelt.

- 7 Nachziehen einer Aktionskarte:** Alle Spielenden ziehen eine Aktionskarte vom Kartenstapel nach und nehmen diese zu den anderen Aktionskarten verdeckt in die Hand. (Falls ein/e Spieler/in in der Runde auf Grund einer Bonuskarte 2 Aktionskarten ausgespielt hat, dann werden 2 Aktionskarten nachgezogen.)
- 8 Diskussion der Ausgangslage:** Nun geht es in die nächste Aktionsrunde. Der/die Bürgermeister/in stellt die durch die schon umgesetzten Aktionen veränderte Ausgangslage vor. Diese wird nun gemeinsam besprochen. Wie hat sich die Situation durch die umgesetzte Aktion der ausgespielten Aktionskarte verändert? Konnte diese zur Lösung des Problems beitragen? Sind dadurch vielleicht auch neue Herausforderungen entstanden? Der Ablauf der Aktionsrunde entspricht jenem der vorherigen. Beim Weglegen/Auswählen der Aktionskarten startet nun der/die nächste Spielende im Uhrzeigersinn.

Spielende

Diskussion zum Spielende: Nach 5 Aktionsrunden ist das Spiel vorbei und es wird wieder (wie nach jeder Aktionsrunde) gemeinsam die Situation betrachtet und diskutiert. Wie hat sich die Stadt durch die umgesetzten Aktionen verändern? Haben diese tatsächlich zur Lösung des Problems beigetragen? Wurde die Challenge gemeistert?

Ermittlung des/der Gewinner/in: Nun wird gezählt, welche Lobby bei den umgesetzten Aktionen am besten vertreten ist. Pro Lobby-Symbol auf einer Aktionskarte wird ein Punkt gezählt. Upgevotete Karten werden doppelt gezählt. Die Spielenden decken jeweils ihre Lobbykarten auf und es steht somit ein oder aber auch mehrere Sieger/innen fest.

Variation: Es werden zwei oder mehrere Challenges nacheinander gespielt und der/die Gewinner/in über alle gespielten Challenges ermittelt.

Variation

Die im Folgenden beschriebene Variation eignet sich für jüngere Spieler/innen oder aber auch für einen schnelleren Einstieg ins Spielgeschehen.

Benötigte Karten im Spiel:

- Mobility Challenge Karten (ohne Blanko Karten)
- Mobility Aktionskarten (ohne Blanko Karten)

Vorbereitung:

- Die Mobility Challenge Karten werden gemischt. Danach wird eine Karte aufgedeckt und in die Mitte des Tisches gelegt. Die anderen Challenge Karten werden weggelegt. Sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.
- Die Aktionskarten werden gemischt. Jede/r Spielende erhält 5 Aktionskarten und hält diese verdeckt bei sich.

Spiel:

- Jede/r Spielende versucht eine Aktionskarte aus den 5 gezogenen Aktionskarten zu finden, die seiner/ihrer Meinung nach am besten zur Lösung der Challenge beiträgt. Die ausgesuchte Aktionskarte wird verdeckt auf den Tisch gelegt.
- Sobald alle ihre Aktionskarten ausgesucht und abgelegt haben, beginnt der/die Spielende, der/die heute schon am weitesten zu Fuß gegangen ist, die Karten auszusortieren. Dazu nimmt er/sie den Kartenstapel in die Hand, betrachtet die ausgespielten Aktionskarten und wählt eine davon aus, die er/sie nicht im Spiel haben möchte. Diese aussortierte Aktionskarte legt er/sie nun aufgedeckt ab und er/sie begründet, warum die auf der Aktionskarte beschriebene Aktion nicht umgesetzt werden soll. Danach wird der Stapel im Uhrzeigersinn weitergereicht. Es wird so lange eine Karte weggelegt (aussortiert), bis nur noch eine Aktionskarte übrigbleibt. Darauf steht nun jene Aktion, die in der Stadt umgesetzt wird. Sie wird neben die Challenge Karte gelegt. Der/Die Spielende dessen/deren ausgespielte Karte übriggeblieben ist, bekommt einen Punkt.
- Nun wird gemeinsam diskutiert, wie sich die Aktion auf die Challenge auswirkt. Wurde das Problem damit schon gelöst? Was hat sich geändert? Das Ergebnis der Diskussion stellt die Ausgangslage für die nächste Runde dar.
- Zu Beginn der nächsten Runde zieht jede/r Spielende zunächst eine weitere Aktionskarte, so dass er/sie wieder fünf Aktionskarten verdeckt in der Hand hält.
- Nun wird wieder aus den fünf Aktionskarten eine passende ausgewählt und diese verdeckt auf das Spielfeld gelegt. Beim Aussortieren beginnt nun der im Uhrzeigersinn sitzende nächste Spielende (zu jenem/jener, die in der vorherigen Runde begonnen hat). Die letzte Karte wird wieder neben die Challenge Karte und die zuvor umgesetzten Aktionskarten gelegt und es entsteht so wieder eine neue Ausgangssituation für die nächste Runde. Der/die Spielende dessen/deren ausgespielte Karte übrigbleibt, bekommt (wie in der vorherigen Runde) einen Punkt.
- Insgesamt werden so fünf Runden gespielt (je nach verfügbarer Spielzeit variabel). Am Ende der letzten Runde wird wieder besprochen, ob die Challenge dank der umgesetzten Aktionen gemeistert wurde. Wurde das Problem durch die umgesetzten Aktionen (Aktionskarten) gelöst? Was könnte funktionieren? Was weniger? Gewonnen hat der- oder

diejenige mit den meisten Punkten. Es können auch mehrere Challengerunden hintereinander gespielt werden und über alle Challengerunden hinweg der/die Sieger/in bestimmt werden.

Tipps

- Die im Spiel beschrifteten Blanko Aktionskarten, können für die nächsten Spiele als normale Aktionskarten wiederverwendet werden. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass die Lobbys einigermaßen fair verteilt sind und durch die neuen Karten keine Lobby bevorzugt wird.
- Um die Aktionsrunde zu beschleunigen, kann für das Weglegen der Aktionskarte eine bestimmte Zeit (z.B. 60 Sekunden) festgelegt werden und mit Timer (Stoppuhr am Smartphone, Sanduhr etc.) kontrolliert werden.
- Es können auch neue, eigene Mobility Challenges erfunden werden. Diese Challenges werden auf Blanko Challenge Karten geschrieben und können so in das Kartenset integriert werden.

Tipps zur Einbettung des Spiels im Unterricht

- Vor der Spielphase empfiehlt es sich, die Schüler/innen allgemein in das Thema Mobilität einzuführen. Geeignete Unterrichtsmethoden finden Sie auf der Projektwebseite: <http://www.mobility360.at>
- Nach der Spielphase können die einzelnen Gruppen dazu angeregt werden, ihre Lösungen (ausgesuchte Aktionskarten) vor der Klasse zu präsentieren. Dies eignet sich gut, um Gespräche rund um Mobilität anzustoßen. Die Lösungen können auch abfotografiert und zu einem späteren Zeitpunkt besprochen werden.
- Auf den Spielkarten befinden sich – je nach Vorwissen – mitunter auch Begriffe, die den Spielenden nicht bekannt sind. Hier sollte dazu angeregt werden, entweder selbst im Internet zu recherchieren oder die Lehrperson bzw. auch die Mitspieler/innen zu befragen.
- PädagogInnen können bestimmte, an den Unterricht angepasste, Challenges aussuchen, anstatt sie im Spiel per Zufall ziehen zu lassen.
- Es können auch eigene neue Challenges erfunden und auf eine Blanko Karte geschrieben werden. So können Lehrpersonen aktuelle Themen ins Spiel einbringen oder aber es werden die Schüler/innen aufgefordert (mögliche oder existierende) Probleme rund um Mobilität zu beschreiben. Hier kann gut ein Bezug zum Schulstandort oder den Heimatgemeinden der Schüler/innen hergestellt werden.

Das Mobility 360° Kartenspiel entstand im Rahmen des Projekts “Mobility 360°: Citizens of the Future”, gefördert von der FFG im Rahmen der Programmschiene Talente regional. Das Projekt wird von den folgenden Projektpartnern umgesetzt: Zentrum für Angewandte Spieleforschung (Donau-Universität Krems), KFV - Kuratorium für Verkehrssicherheit, Otelo - Offenes Technologie Labor

Projektwebseite: <http://www.mobility360.at>

