



1 ALLGEMEINE ANGABEN ZUM SPIEL BOB (BARTER OR BUY)

1.1 Spielidee

Im Strategiespiel BOB (Barter or Buy) erhalten die Spielenden in mehreren Runden Buchstaben und versuchen, damit möglichst schnell einen vorgegebenen Satz nachzubilden. Dabei können sie innerhalb ihrer Gruppe Buchstaben tauschen, um schneller ans Ziel zu kommen.

1.2 Anzahl Spielende

Das Spiel ist für 1 bis 5 Gruppen von je 2 bis 6 Spielenden konzipiert, wobei 4 oder mehr Spielende pro Gruppe ideal sind. Bei 20 Personen werden 4 Gruppen à 5 Spielende empfohlen.

1.3 Spielmaterial

Das Spielmaterial umfasst 5 Spielsets. Ein Spielset besteht aus einem Säckchen mit Buchstaben (Buchstabenset) und 6 Satzkarten (Satzsammlung). Es wird je ein Spielset pro Gruppe benötigt.



Die Buchstabensets sind jeweils auf eine bestimmte Satzsammlung abgestimmt und entsprechend markiert (das blau markierte Säckchen enthält blaue Buchstaben, die zu den blauen Satzkarten passen, usw.).



Grafik 1: Ein Spielset umfasst eine Satzsammlung (Satzkarten) sowie ein Buchstabenset (Säckchen mit Buchstaben).

1.4 Zeitaufwand

Das Spiel kann inkl. Einführung und einer kurzen Auswertung gut innerhalb einer Lektion durchgeführt werden. Der Vorbereitungsaufwand (Tische bzw. Pulte umstellen) hängt von der Anzahl Gruppen und von der bestehenden Ausgangslage im Raum ab. Für eine Klasse mit 20 Lernenden ist mit 5 bis 10 Minuten zu rechnen.

2 SPIELREGELN UND ABLAUF

2.1 Ausgangslage und Ziel

Die Spielenden werden in Gruppen von maximal 6 Personen aufgeteilt. Pro Gruppe ist eine Person für das Verteilen und Einsammeln von Buchstaben verantwortlich.

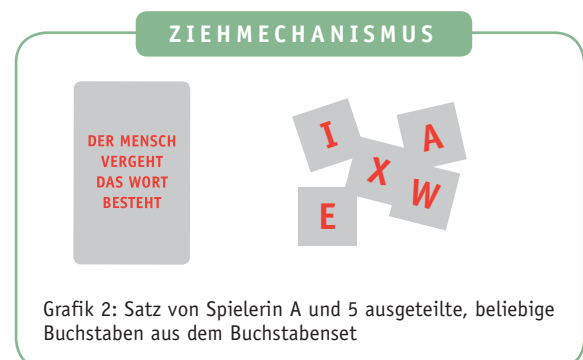
Alle Spielenden einer Gruppe erhalten je eine Satzkarte, die zum Buchstabenset passt (blaue Satzkarten passen zum blau markierten Säckchen usw.). Diesen Satz gilt es so rasch wie möglich nachzubilden.

2.2 Ablauf der Spielrunden

Das Spiel wird in maximal 9 Runden gespielt. Jede Spielrunde ist in 3 Phasen gegliedert.

1. Produktionsphase (Buchstaben ziehen)

Die dazu bestimmte Person verteilt an alle Spielenden ihrer Gruppe (inkl. sich selbst) je 5 beliebige Buchstaben aus dem Säckchen (Grafik 2).



Grafik 2: Satz von Spielerin A und 5 ausgeteilte, beliebige Buchstaben aus dem Buchstabenset





2. Handelsphase (Buchstaben tauschen)

Die Spielenden können die 5 Buchstaben verwenden, um ihren Satz nachzubilden oder sie mit anderen Spielenden ihrer Gruppe zu tauschen (Grafik 3 und 4). Es ist den Spielenden überlassen, zu welchen Bedingungen sie tauschen (z. B. einen gegen drei Buchstaben). Die einzigen zwei Regeln sind:

- Geschenke sind verboten, d. h., jeder Buchstabe kann nur gegen mindestens einen anderen Buchstaben getauscht werden.
- Es gibt keinen Tausch auf Kredit.

STAND SATZ RUNDE 5



Grafik 3: Spielerin A kann in dieser Beispielrunde die Buchstaben E, A und W in ihrem Satz einsetzen. Das X legt sie zu den bereits vorhandenen X.

TAUSCH VON BUCHSTABEN, RUNDE 5



Grafik 4: Spielerin A einigt sich mit Spieler B, ihr I gegen ein N und ein X zu tauschen.

STAND SATZ NACH TAUSCH, RUNDE 5



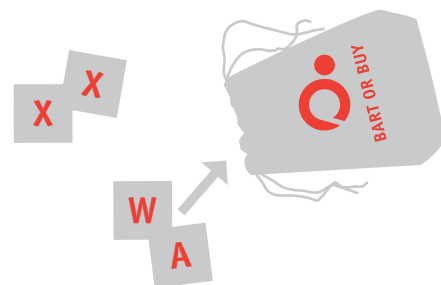
Grafik 5: Spielerin A setzt das im Tausch erhaltene N in ihrem Satz ein, das X legt sie auf den X-Stapel.

3. Abgabephase (Buchstaben abgeben)

Die Spielenden dürfen am Ende einer Runde einzig den Buchstaben X behalten. Alle anderen Buchstaben, die nicht zur Nachbildung des Satzes verwendet werden, verfallen am Ende jeder Spielrunde.

Sobald in der Gruppe niemand mehr Buchstaben tauschen oder einsetzen will, sammelt die dafür verantwortliche Person alle übrig gebliebenen Buchstaben ausser X ein und legt diese zurück ins Säckchen. Die X bleiben bei den jeweiligen Spielenden. Damit endet eine Spielrunde. Die Spielverantwortliche streicht die Runde auf einem Rundenzähler ab (Blatt Papier oder Flipchart).

ABGABE



Grafik 6: Spieler B gibt die Buchstaben A und W am Ende einer Spielrunde zurück ins Buchstabenset, weil er diese weder für seinen Satz brauchen noch tauschen konnte. Das gezogene X bleibt beim Spieler und kommt auf dessen X-Stapel.





2.3 Ende des Spiels

Das Spiel dauert maximal 9 Runden oder bis ein Spieler oder eine Spielerin einer Gruppe den vorgegebenen Satz nachgebildet hat. Die Spielleitung legt fest, ob die übrigen Gruppen dann ebenfalls abrechnen oder noch fertig spielen.

2.4 Siegbedingungen

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels am meisten Punkte hat. Die Punkte werden wie folgt gezählt:

- Eingesetzte Buchstaben in einem fertiggestellten Wort geben 4 Punkte pro Buchstaben.
- Eingesetzte Buchstaben, die zu einem angefangenen Wort gehören, zählen 2 Punkte pro Buchstaben.
- Jedes X zählt 1 Punkt.



Um die Anreize zu verstärken, kann die Lehrperson für die Gewinnerin oder den Gewinner einen kleinen Preis in Aussicht stellen.

BEISPIEL

Die Spielerin A konnte bis zum Ende des Spiels folgende Buchstaben einsetzen:
DER MENSCH VERGEHT DAS W_RT BES_E__
Zudem hat sie noch drei Buchstaben: 2 X und ein S.

Das Total ihrer Punkte ist:
 $19 \times 4 \text{ Punkte} + 7 \times 2 \text{ Punkte} + 2 \times 1 \text{ Punkt} = 92 \text{ Punkte}$

In diesem Fall sind die Wörter DER, MENSCH, VERGEHT und DAS fertiggestellt. Dies sind 19 Buchstaben, was 76 Punkte ergibt (1. Term). 7 weitere Buchstaben sind in den unvollständigen Wörtern W_RT und BES_E__ eingesetzt, was weitere 14 Punkte ergibt (2. Term). Zudem erhält die Spielerin je einen Punkt für die beiden X (3. Term). Der nicht verwendete Buchstabe S gibt keine Punkte

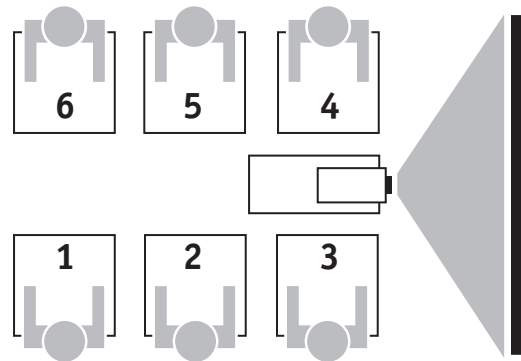
3 AUFGABEN DER SPIELLEITUNG

3.1 Spiel vorbereiten

Die Spielleitung oder deren Klasse hat folgende Vorbereitungsarbeiten:

- Ablagefläche (Tische bzw. Pulte) bereitstellen. Für jeden Spieler und jede Spielerin muss eine Tischfläche bereitstehen, die Platz bietet, einen Satz mit 30 Buchstaben zu bilden. Im Idealfall ist pro Person ein Tisch verfügbar, eine halbe Tischfläche genügt jedoch auch. Damit alle Spielenden einer Gruppe untereinander tauschen können, muss das freie Herumgehen sichergestellt werden. Verschiedene Gruppen sollten wenn möglich innerhalb des Raumes etwas auseinandergerückt werden, da nur Spielende innerhalb einer Gruppe untereinander tauschen dürfen.

AUFSTELLUNG



Grafik 7: Aufstellung für eine 6er-Gruppe. Der freie Zugang zu allen Spielenden einer Gruppe muss gewährleistet sein, damit gleiche Tauschbedingungen bestehen.





- Für jede Gruppe ein Säckchen mit Buchstaben und dazu passende Satzkarten bereitlegen (farblich gleich gekennzeichnet).
- Hellraumprojektor oder Beamer aufschalten, falls die Folien für die Spielanleitung verwendet werden.
- Rundenzähler vorbereiten: Für jede Gruppe auf einem Blatt Papier oder einem Flipchart die Runden 1–9 aufführen.

3.2 Spiel einführen

Die Spielleitung führt in das Spiel ein. Dazu kann sie die Folien zur Spielanleitung verwenden. Sie teilt die Spielenden in Gruppen auf und sorgt dafür, dass in jeder Gruppe eine Person für das Verteilen und Einsammeln der Buchstaben bestimmt wird.

3.3 Spiel durchführen

Die Aufgabe der Spielleitung während des Spiels beschränkt sich auf die Beobachtung der Spielenden.

3.4 Spiel auswerten

Nach Abschluss des Spiels nimmt die Spielleitung die Resultate der Spielenden aus den verschiedenen Gruppen auf und kürt die Gewinner. Dazu kann sie die letzte Folie zur Spielanleitung verwenden. Falls dies angekündigt wurde, werden die Preise verteilt.



Damit das Spielmaterial wieder verwendet werden kann, sollten alle Buchstaben wieder im richtigen Säckchen versorgt werden, das in der gleichen Farbe wie die dazugehörigen Buchstaben gekennzeichnet ist.

Anschliessend wird eine vertiefte Auswertung empfohlen (vgl. Kommentar für die Lehrperson).

4 BEMERKUNGEN ZUM SPIEL

4.1 Zum Buchstabenset

Ein Buchstabenset besteht aus 270 Buchstaben. Diese sind abgestimmt auf die passende Satzsammlung, sodass es grundsätzlich möglich ist, alle Sätze nachzubilden. Ausserdem hat es pro Set 34 X (12,5%). Die maximale Punktzahl, die eine Spielerin oder ein Spieler erreichen kann, sind 120 Punkte plus die Einzelpunkte für jedes X. Die durchschnittlich zu erwartende minimale Punktzahl liegt bei etwa 60 Punkten (diese erreicht man auch, wenn man nur Buchstaben zieht und ablegt, ohne zu handeln).

4.2 Zum ökonomischen Hintergrund

Ein Satz steht für ein Bedürfnis, das man unbedingt erreichen will. Die Buchstaben stehen für einzelne Güter, mit denen das Bedürfnis befriedigt werden kann (z. B. alle Zutaten für ein Essen, alle Güter für eine geplante Reise etc.). Während bei Spielanfang die ausgeteilten 5 Buchstaben relativ oft zum eigenen Satz passen, wird es mit zunehmender Spieldauer immer wichtiger, Buchstaben mit anderen Mitspielenden zu tauschen. Somit findet zuerst ein Übergang von einer Selbstversorgung zu einer Tauschwirtschaft statt.

Mit zunehmender Spieldauer wird es immer aufwendiger, Tauschpartner zu finden, welche die noch fehlenden Buchstaben anbieten und im Gegenzug genau jene Buchstaben benötigen, die man selbst anbieten kann. Besitzen die Spielenden jedoch X, können sie X für einen anderen Buchstaben anbieten. X eignet sich gut zum Tauschen, da es dauerhaft ist und einen eigenen Wert (1 Punkt) aufweist. Für einzelne Buchstaben können je nach deren Knappheit und je nach Verhandlungsgeschick unterschiedlich viele X geboten werden.

Wenn einzelne Spielende diesen Vorteil erkennen und sich innerhalb der Gruppe ein Konsens bildet, X als Tauschmittel zu akzeptieren, übernimmt X die Funktion von Geld. Damit findet in einem zweiten Schritt ein Übergang von der Tausch- zur Geldwirtschaft statt. Dieser Übergang vom Tauschen zum Kaufen (bzw. Tauschen gegen Geld) wird auch im Spielnamen «Barter or Buy» angedeutet. Spielende und Gruppen, welche X als Geld entdecken und einsetzen, kommen deutlich schneller voran.

