

TIEBRANIMES

Ein launiges Kartenspiel für 2 bis 4 wißbegierige PädagogInnen.

Auch wenn nachfolgend ‚Spieler‘, ‚Kartengeber‘ etc. steht, ist natürlich auch ‚Spielerin‘ und ‚Kartengeberin‘ gemeint.

Die finstere Vorgeschichte

Seminararbeiten, Hausarbeiten, Referate, Projekte... rappelvolle Seminare, praxisferne Lerninhalte und dann schnappt sich der blöde Kerl vorne rechts auch noch genau das Referatsthema weg, auf das DU eigentlich Bock hattest. Später mäkelst der Prof an deiner Hausarbeit herum, weil ihm die Belege fehlen und der enthusiastische Dozent im Parallelseminar meint, daß es für dich kein Problem sowie nötig wäre, wenn du den Inhalt eines brockhausdicken Bandes bis nächste Woche in dein anstehendes Referat einbauen könntest.

Uff, hoffentlich gibt's dafür wenigstens ordentliche Scheine. In diesem Spiel geht es um viele, viele Pädagogen und andere Gelehrte (tot oder lebendig), deren Namen du möglichst geschickt in deine Seminararbeiten einbauen mußt. Ist deine Arbeit komplett, dann erhältst du dafür Siegpunkte und kannst, wenn du eine bestimmte Zahl zusammen hast, die Uni verlassen um aufs trefflichste mit dem nötigen pädagogischen Wissen ausgestattet auf dem freien Arbeitsmarkt zu bestehen. Applaus!

Ziel des Spiels

Du mußt in möglichst wenig Semestern/Spielrunden (schließlich sitzen dir deine Eltern, das Bafögamt und Tante Elfriede im Nacken) eine bestimmte Anzahl von Siegpunkten erreichen. Die Uni soll schließlich Leistungsträger produzieren und wo gälte dies mehr als im gesellschaftsprägenden Fachbereich Pädagogik...! Wer am Ende eines Semesters eine bestimmte Siegpunktzahl erreicht oder überschritten hat, hat erst mal gewonnen!
Bei **2/3/4 Spielern** gewinnt der Spieler mit mindestens **20/16/12 Siegpunkten**.
Das Anschlußspiel SOLSTIEBRA ist in Vorbereitung.

Kartenarten

Bei TIEBRANIMES gibt es vier verschiedene Arten von Karten:

- 1.) Die *Wissens- oder Pädagogenkarten* (51 + 3 Dubletten) auf denen jeweils ein Meilenstein der Pädagogik abgebildet ist, auf daß du aus dem reichlichen Quell seines Wissens schöpfst und deine Seminararbeiten nicht so dahergeredet sondern wohlbelegt sind.
Jeweils am oberen Rand der Karte steht bzw. stehen ein oder mehrere Gruppenabkürzungen mit einer unterlegten Zahl, welche die Gesamtgruppengröße beschreibt. Die Bedeutung der Abkürzungen werden auf den Spielinformationskarten erklärt.
- 2.) Die *Themenkarten* (6), die jeweils ein bestimmtes Themengebiet näher beschreiben und dafür Extrapunkte bringen. Jeweils oben steht die Abkürzung der Gruppe, mit der sie abgelegt werden können.
- 3.) Die *Aktionskarten* (20), mit denen du deine eigenen abgegebenen Arbeiten aufwerten oder deine Mitstudenten behindern kannst. Dieses ganze Lieb-Sein und Kuschelstudium geht dir doch sowieso schon lange auf den Keks! Zeig' ihnen, was eine pädagogische Harke ist!
Grau unterlegt steht drauf, was passiert, wenn du sie ausspielst. Ein ‚j‘ in der linken oberen Ecke bedeutet, daß du sie nicht nur in der Aktionsphase (s.u.) sondern jederzeit ausspielen kannst.
- 4.) Die *Spielinformationskarten* (5), auf denen tabellarisch sowohl die Kartengruppierungen als auch das jeweilige Minimum, ab wann du sie ablegen darfst, abgebildet sind; außerdem eine Karte mit der Kurzbeschreibung des Spielablaufs.
- 5.) Keine Karten im eigentlichen Sinne: Als Service liegen drei Blankokarten dem Spiel bei, damit du ggf. noch Pädagogen, Themen oder Aktionen hinzufügen kannst. Bei Bedarf kannst du sie aber auch als Joker einsetzen.

Ablauf des Spiels

• *Vorbereitung:*

Sammele aus dem gesamten Kartensatz die besonders gekennzeichneten Karten mit der *Spielinformation* heraus, gib jedem Spieler eine Tabellenkarte, mische die übrigen Karten gut durch und lege sie als verdeckten Stapel zwischen euch auf den Tisch.

Das ist der *Ziehstapel*.

Nun wird der erste Kartengeber bestimmt - der Spieler mit den meisten Semestern. In den weiteren Semestern geht das Amt im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Die weiteren Aktionen laufen dabei ebenfalls reihum, beginnend vom jeweiligen Kartengeber des Semesters.

Wo können Karten sein?

Auf dem Ziehstapel – Von hier ziehst du neue Karten.

Auf der Hand – Diese Karten kannst du ausspielen, tauschen, ablegen etc.

Bei den abgelegten Seminararbeiten – Die zählen Punkte, aufnehmen darfst du sie nicht mehr, sie sind quasi aus dem Spiel.
Auf dem Ablagestapel – Mit der Bildseite nach oben werden hier die abgelegten Karten gelagert, bis der neue Ziehstapel aus ihnen gemischt werden muß.

• *Das Semester/die Spielrunde beginnt...*

Ein Semester besteht aus vier Phasen, die von den Spielern reihum und der Reihe nach durchlaufen werden, bevor das nächste Semester beginnt – also alle rundum ziehen, dann alle rundum tauschen etc.:

• *Ziehphase:*

In der Ziehphase füllst du deinen Kartenbestand vom *Ziehstapel* auf zehn Karten auf. Wenn der *Ziehstapel* leer ist, dann werden die Karten aus dem *Ablagestapel* neu gemischt und als *Ziehstapel* ausgelegt.

• *Tauschphase:*

In der Tauschphase darfst du einen beliebigen Mitstudenten höflich um Hilfe für deine Seminararbeit bitten - indem du ihn nach einer bestimmten, von dir benötigten Gruppe von Pädagogen fragst, von denen er dir eine dazugehörige Karte, wenn er sie denn auf der Hand hat, auch geben muß. In diesem Fall darfst du ihn oder jemand anderen weiter auf den Geist gehen, allerdings insgesamt maximal dreimal; dabei kannst du ihn ruhig dreimal nach derselben Gruppe fragen, wenn du glaubst, daß er so viele davon auf der Hand hat. Hat der von dir Befragte schon vorher die Karte nicht, dann ist sofort der nächste dran. In dieser und der nächsten Phase darfst du mehr bzw. weniger Karten auf der Hand haben, als die zehn, die eigentlich erlaubt sind.

Von einem anderen Mitspieler gezogene Karten legt der ziehende Spieler verdeckt vor sich aus. Erst am Ende der Tauschphase dürfen die ausgelegten Karten in die Kartenhand übernommen werden.

• *Aktionsphase*

Nun kannst du deinen Mitstudenten kleine und große Steine ins Studium legen und dir selbst es etwas vereinfachen - entweder mit einer *Aktionskarte* oder einer *Bonuskarte*. Achte auf die Beschreibung auf der Karte; einige können bis zum Ende des Spiels beim angespielten Studenten liegenbleiben – oder bis eine Gegenkarte gespielt wird!

Achtung! Es gibt eine Art von Aktionskarten, die jederzeit ausgespielt werden dürfen, ohne Rücksicht, wer gerade dran ist: Du erkennst sie am ‚j‘ (wie ‚Jederzeit‘) links oben auf der Karte.

• *Ablagephase (und ggf. Spielende)*

Hast du genügend Karten zusammen, um ein Seminararbeitsthema umzusetzen? Das Minimum an (verschiedenen) Karten einer Gruppe steht auf der Spielinformationskarte; bei ANT (Antike) wären dies z.B. mindestens drei von den vier Karten. Wenn du allerdings einen vollständigen Satz ablegst, verdoppelt sich der Punktwert – du hast das Thema dann erschöpfend behandelt! Wenn du noch eine

passende Themenkarte mit ablegst, dann zählt sie punktemäßig wie eine weitere Pädagogenkarte – sie kann sie allerdings nicht ersetzen.

Hast du zu viele oder unnötige Karten, dann kannst und solltest du jetzt maximal drei davon aufgedeckt auf den Ablagestapel legen- du darfst danach nicht mehr als maximal zehn Karten auf der Hand haben.

Hast du jetzt die Siegpunkte für eure Spielgruppengröße erreicht, dann hast du es geschafft! Du bist nach universitären Ermessen optimal auf deinen Beruf vorbereitet und kannst deinen Mitstudenten eine lange Nase machen!

Regelvariationen

- Um das Spiel schneller bzw. einfacher zu machen, erhöhe die maximale Kartenanzahl der Hand von zehn auf elf oder zwölf.
- Erhöhe oder erniedrige die Siegpunktezahl.
- Benutze die Blankokarten als Jokerkarten: Sie zählen als beliebige Pädagogenkarten oder können Aktionen abwehren.

- Erlaube, daß nachträglich Karten zu bereits abgelegten Hausarbeiten hinzugefügt werden und deren Punktwert erhöhen können.
- Spiele ‚Stechen‘, indem du die Karten gleichmäßig aufteilst und jeweils die oberste mit deinem Mitspieler / deinen Mitspielern vergleichst: Derjenige aus der ältesten Epoche, mit dem komplexesten Zitat, den meisten Gruppenzugehörigkeiten, dem höchsten Alter (Pädagogen sind langlebig!) oder dem merkwürdigsten Geburtsort gewinnt alle obersten Karten. Stich dich jemand aus, dann wird er der nächste Frager.
- Wie wär's mit einem Solitärspiel? Versuche in möglichst wenig Semestern eine bestimmte Punktzahl zu erreichen (z.B. 20, da du ja niemanden hast, von dem du ziehen kannst). Schaffst du diese Aufgabe in der Regelstudienzeit?
- Denk' die selbst Variationen aus!

Kartenübersicht

Adorno	SOZ FSC	Horkheimer	FSC SOZ	Pestalozzi (2x)	DKL DID PHT SGR
Aristoteles	ANT PHI	Humboldt	HUM DKL	Petersen	REF DID SGR
Augustinus	MIT	Jean Paul	POE DKL	Platon	ANT PHI
Basedow	AUF PHT SGR	Kant	AUF PHI	Popper	RAT PHI
Campe	POE PHT	Kerschensteiner	REF DID	Quintillian	ANT
Comenius	THE DID	Kohlberg	PSY ENT	Rabelais	POE
Descartes	RAT PHI	Korczak	SPÄ POE	Rogers	PSY ENT
Dewey	REF PHI	Lichtwark	KUN	Rousseau	AUF POE PHT
Dilthey	GEI	Locke (2x)	RAT AUF PHT PHI	Salzmann	PHT SGR
Erasmus v. Rotterdam	HUM THE	Luther	THE	Scheuerl	SPI GEI
Erikson	PSY ENT	Mead	SOZ	Schlegel	HUM PHI
Fichte	PHI	Melanchthon	THE	Schleiermacher	GEI DKL THE
Flitner	GEI	Montaigne	POE	Skinner	PSY
Freud	PSY ENT	Montessori	REF DID SGR	Sokrates	ANT PHI
Fröbel	SPI DKL SGR	Neill	SGR	Thomas v. Aquin	THE
Habermas	FSC SOZ PHI	Nietzsche	PHI	Trapp	PHT
Herbart (2x)	GEI DKL DID PHI	Otto	REF SGR DID	Wagenschein	DID
ANT	Antike	HUM	Humanisten	RAT	Rationalisten
AUF	Aufklärung	KUN	Kunstpädagogik	REF	Reformpädagogik (Karte)
DID	Didaktiker	MIT	Mittelalter (Karte)	SGR	Schulgründer
DKL	Deutsche Klassiker	PHI	Philosophen	SOZ	Soziologen
ENT	Entwicklungspädagogik	PHT	Philanthropen (Karte)	SPI	Spielpädagogik (Karte)
GEI	Geisteswissenschaftliche Päd.	POE	Poeten	SPÄ	Sozialpädagogik
FSC	Frankfurter Schule (Karte)	PSY	Psychologen	THE	Theologen (Karte)
Antiquarisch!		Hat Jemand meinen Prof geseh'n?		Rechtschreibung mangelhaft!	
Autonomes Männerseminar!		Kurzreferat!		Rücksichtslos! 1	
Der Morgen Danach!		Lesefauler Prof!		Rücksichtslos! 2	
Egoiste!		Lieblingsthema! (2x)		Sonderexemplar! (2x)	
Errorcode!		Mitteilungsbedürftig!		Veröffentlichung!	
Frisch Verliebt!		Neue Identität! (2x)		Blankokarte (3x)	

Impressum

2. Überarbeitete Version / CC 2008
1. Version vom 20.7.1999

Wey-Han Tan

Spielidee, Recherche, Layout, Überarbeitung
EMail: wey-han.tan@uni-hamburg.de

Kerstin Hemmerlich

Recherche
EMail: moritzdammann@compuserve.com

Vielen Dank an Prof. Hubert Wudtke für seine freundliche Beratung und Unterstützung.

Danke auch an die Testspieler Anwar, Toni, Stefan und Tanja für geduldiges Spielen und nützliche Rückmeldungen

Eine letzte Bemerkung:

Tiebranimas hat nicht den Anspruch eines ‚Lernspiels‘, die Zusammenfassungen auf den Karten und ihre Kategorisierungen können und sollen nicht erschöpfend sein, wenn auch nach bestem Wissen und Gewissen recherchiert und komprimiert wurde. Es ist immer noch *nur ein Spiel*.