Kartenspiel LERNCARE

### **v1**

### **Zusammenfassung des Kartenspiels "LernWesen"**

**Ziel des Spiels:** "LernWesen" ist ein pädagogisch fundiertes Kartenspiel, das darauf abzielt, Spieler dazu zu bringen, ihre eigenen Stärken, Schwächen und Entwicklungsfelder zu erkunden. Das Hauptziel besteht darin, ein ausgewogenes Wesen zu erschaffen, das in allen sechs STAT-Bereichen (Persönlichkeit, Resilienz, Sozialität, Emotionen, Kognition, Didaktik) ausgeglichen ist. Das Spiel fördert Selbstreflexion und die Entwicklung von sozial-emotionalen Kompetenzen, besonders im beruflichen Kontext von Lehrpersonen.

**Spielstruktur und Kartentypen:**

1. **Wesenskarten:**
   * Diese Karten repräsentieren verschiedene psychologisch-pädagogische Charaktertypen, die durch spezifische Attribute und STAT-Werte gekennzeichnet sind.
   * Wesenskarten beinhalten Werte in den Bereichen Persönlichkeit (PER), Resilienz (RES), Sozialität (SOZ), Emotionen (EMO), Kognition (KOG), und Didaktik (DID).
   * Bestimmte Wesenkarten besitzen einzigartige Fähigkeiten, die sie in spezifischen Spielsituationen stärken.
2. **Ressourcenkarten:**
   * Diese Karten bieten zusätzliche Fähigkeiten und Fertigkeiten, die genutzt werden können, um die Werte der Wesenkarten zu verbessern oder Herausforderungen zu meistern.
   * Ressourcen können z.B. "Kollegiale Beratung" oder "Entspannungsmethoden" sein und erhöhen bestimmte STAT-Werte oder helfen, Herausforderungen zu überwinden.
3. **Herausforderungskarten:**
   * Diese Karten stellen alltägliche oder spezifische berufliche Situationen dar, die von den Spielern gemeistert werden müssen.
   * Um eine Herausforderung zu bestehen, müssen die Spieler passende Ressourcen und Wesenkarten kombinieren.
4. **Erfahrungskarten:**
   * Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler Erfahrungskarten, die ihnen helfen, zukünftige Herausforderungen leichter zu bewältigen oder neue Ressourcen freizuschalten.

**v2**

Um das Konzept von **Erfahrungen, Kompetenzen und Errungenschaften** in deinem pädagogischen Lernspiel für Lehrpersonen sinnvoll zu integrieren, ist es wichtig, dass diese Mechaniken nicht nur thematisch, sondern auch spielerisch klar voneinander abgrenzbar sind. Sie sollten aufeinander aufbauen, damit sie den Spielverlauf beeinflussen und den Lernprozess der Spieler fördern. Hier sind einige Ideen, wie du diese Elemente in das Spiel integrieren kannst:

### **1. Erfahrungen:**

* **Definition:** Erfahrungen stellen kleinere, aber kontinuierliche Fortschritte dar, die durch das Meistern von Herausforderungen oder durch die Interaktion mit Ressourcen gewonnen werden. Sie spiegeln das Lernen im Alltag wider, wie z.B. den Umgang mit schwierigen Situationen oder das Sammeln von Feedback.
* **Mechanik:**
  + **Erfahrungspunkte (XP):** Jede gemeisterte Herausforderung oder erfolgreiche Nutzung einer Ressource bringt Erfahrungspunkte, die auf die sechs STAT-Bereiche verteilt werden können (Persönlichkeit, Resilienz, Sozialität, Emotionen, Kognition, Didaktik).
  + **Erfahrungsstufen:** Bei bestimmten XP-Schwellen steigen die Charaktere auf eine neue Stufe, was kleine Boni in den STAT-Bereichen oder Zugriff auf neue Ressourcen ermöglicht.
  + **Kontinuierlicher Fortschritt:** Spieler können durch Erfahrungskarten fortlaufend ihre Kompetenzen aufbauen und Herausforderungen im Spiel einfacher bewältigen.

### **2. Kompetenzen:**

* **Definition:** Kompetenzen stellen spezialisierte Fähigkeiten oder Wissen dar, die über die Grundfähigkeiten hinausgehen und spezifische Vorteile bieten. Sie werden durch das Sammeln von Erfahrungen entwickelt und repräsentieren eine gezielte Weiterentwicklung in bestimmten Bereichen.
* **Mechanik:**
  + **Freischalten von Kompetenzen:** Nach dem Erreichen bestimmter Erfahrungsstufen oder durch das erfolgreiche Bestehen einer Serie von Herausforderungen können Spieler neue Kompetenzen freischalten, die ihre Avatar-Statistiken signifikant verbessern.
  + **Spezialisierungen:** Jede Kompetenz ist an einen der sechs STAT-Bereiche gebunden und bietet spezifische Vorteile, z.B. „Emotionale Intelligenz“ für den Bereich EMO oder „Strategische Planung“ für KOG.
  + **Wahlmöglichkeiten:** Spieler müssen sich entscheiden, welche Kompetenzen sie entwickeln möchten. Dies fördert eine individuelle Spielstrategie und Anpassung an die spezifischen Herausforderungen des Spiels.

### 

### **3. Errungenschaften:**

* **Definition:** Errungenschaften sind Meilensteine oder besondere Leistungen, die einen signifikanten Einfluss auf das Spiel haben. Sie stellen größere Fortschritte dar und bringen einzigartige Belohnungen, die das Spiel erheblich beeinflussen.
* **Mechanik:**
  + **Freischaltung durch besondere Aufgaben:** Errungenschaften werden durch das Abschließen von schwierigen oder langwierigen Aufgaben freigeschaltet, z.B. das Meistern einer besonders komplexen Herausforderung oder das Entwickeln aller Kompetenzen in einem STAT-Bereich.
  + **Einzigartige Belohnungen:** Errungenschaften gewähren mächtige Boni, z.B. eine dauerhafte Steigerung eines STAT-Wertes, eine spezielle Ressource oder eine exklusive Kompetenz, die im normalen Spielverlauf nicht erhältlich ist.
  + **Langfristige Ziele:** Diese Errungenschaften sollten nicht zu leicht erreichbar sein und als Belohnung für kontinuierliches Engagement und strategisches Spielen dienen.

### **4. Zusätzliche Mechaniken:**

* **Synergien zwischen den Kategorien:** Erfahrungen, Kompetenzen und Errungenschaften könnten aufeinander aufbauen, indem Erfahrungen die Grundlage für Kompetenzen schaffen, und Errungenschaften wiederum das Potenzial der Kompetenzen erhöhen.
* **Kooperationsmechanik:** Spieler könnten gemeinsam Errungenschaften erreichen, indem sie ihre Kompetenzen kombinieren, was den kooperativen Aspekt deines Spiels betont.
* **Zeitlicher Ablauf:** Manche Herausforderungen könnten zeitgebunden sein, wodurch die Spieler gezwungen sind, ihre Ressourcen und Kompetenzen effektiv zu managen.

### **Beispielhafte Anwendung im Spiel:**

1. **Erfahrungen sammeln:** Ein Spieler meistert eine Herausforderung (z.B. "Schwieriger Schüler") und sammelt Erfahrungspunkte in "Resilienz". Diese Erfahrung erhöht seine Fähigkeit, ähnliche zukünftige Herausforderungen besser zu bewältigen.
2. **Kompetenzen entwickeln:** Nach dem Erreichen einer bestimmten Erfahrungsschwelle kann der Spieler die Kompetenz "Stressbewältigung" freischalten, die es ihm ermöglicht, jede Woche automatisch einen Punkt auf dem Selbstfürsorge-Balken zu regenerieren.
3. **Errungenschaften freischalten:** Nachdem der Spieler alle Herausforderungen im Bereich "Kognition" gemeistert hat, schaltet er die Errungenschaft "Meister der Kognition" frei, die ihm einen permanenten Bonus auf alle KOG-Tests gewährt.

### 

### **Fazit:**

Mit dieser Struktur hast du klare Fortschrittsstufen, die die Spieler durchlaufen können, während sie ihre Charaktere entwickeln und ihre pädagogischen Fähigkeiten im Spiel verbessern. So können Lehrpersonen durch das Spiel konkrete Lernerfahrungen machen, die sie in ihrem Berufsalltag anwenden können.

**v3**

Hier ist eine Übersicht der "Herausforderungen", "Ressourcen", "Erfahrungen", "Kompetenzen" und "Errungenschaften" basierend auf deinem bisherigen Konzept. Ich habe darauf geachtet, dass die Kartentypen miteinander verknüpft sind und den schulischen Alltag sowie die pädagogischen Ziele für Lehrpersonen widerspiegeln.

### **1. Herausforderungen**

| **Herausforderung** | **Benötigte STATs** | **Beschreibung** |
| --- | --- | --- |
| Schwieriger Schüler | RES + SOZ | Umgang mit einem Schüler, der das Klassenklima stört. |
| Elternabend mit hohen Erwartungen | EMO + DID | Eltern beruhigen und ihre Erwartungen managen. |
| Konflikt im Kollegium | SOZ + EMO | Mediation und Deeskalation im Lehrerkollegium. |
| Unterrichtsausfall kompensieren | PER + KOG | Flexibilität und Kreativität bei unvorhergesehenem Ausfall. |
| Neue Lehrmethoden einführen | DID + KOG | Implementierung und Überzeugung des Kollegiums. |
| Klassenprojekt leiten | KOG + PER | Organisation und Durchführung eines umfangreichen Projekts. |
| Schulinspektion | RES + DID | Professionelles Auftreten und Ruhe bewahren unter Druck. |
| Schulischer Notfall (z.B. Unfall) | EMO + PER | Schnelles Handeln und emotionale Stabilität zeigen. |
| Elternbeschwerde bearbeiten | SOZ + EMO | Einfühlsame und sachliche Lösung eines Elternkonflikts. |
| Inklusion von Schülern mit besonderen Bedürfnissen | DID + RES | Anpassung des Unterrichts für inklusives Lernen. |

### **2. Ressourcen**

| **Ressource** | **STAT-Boost** | **Beschreibung** |
| --- | --- | --- |
| Kollegiale Beratung | +2 SOZ | Unterstützung durch Austausch mit Kollegen. |
| Entspannungsmethoden | +2 RES | Techniken zur Stressbewältigung und Selbstfürsorge. |
| Lehrmaterialien-Update | +2 DID | Aktuelle Materialien zur Verbesserung der Didaktik. |
| Fortbildung | +2 KOG | Teilnahme an einem Kurs zur Erweiterung des Fachwissens. |
| Elternsprechstunde | +2 EMO | Zusätzliche Zeit für elterliche Anliegen. |
| Klassenassistent | +2 PER | Unterstützung im Unterricht durch eine zweite Kraft. |
| Peer-Feedback | +2 SOZ | Rückmeldung von Kollegen zur eigenen Arbeit. |
| Ruhezone im Lehrerzimmer | +2 RES | Rückzugsmöglichkeiten zur Erholung im Alltag. |
| Schulpsychologe | +2 EMO | Professionelle Beratung bei emotionalen Konflikten. |
| Schulbibliothek | +2 KOG | Zugang zu Literatur und Ressourcen zur Unterrichtsvorbereitung. |

### **3. Erfahrungen**

| **Erfahrung** | **Beschreibung** |
| --- | --- |
| Positive Elternrückmeldung | Anerkennung durch Eltern für gute Arbeit. |
| Erfolgreiches Klassenprojekt | Stolz auf die gelungene Organisation eines Projekts. |
| Konfliktlösung im Kollegium | Ein Konflikt konnte erfolgreich deeskaliert werden. |
| Durchführung eines erfolgreichen Elternabends | Zufriedenheit mit dem Verlauf des Elternabends. |
| Meisterung einer Krisensituation | Bewältigung einer schulischen Notfallsituation. |
| Einführung neuer Lehrmethoden | Positive Rückmeldungen nach der Implementierung. |
| Inklusiver Unterricht | Erfolgserlebnis im Umgang mit Schülern mit besonderen Bedürfnissen. |
| Anerkennung durch Schulleitung | Positive Rückmeldung von Vorgesetzten. |
| Stressbewältigung im Schulalltag | Gelungener Umgang mit Drucksituationen. |
| Positive Zusammenarbeit mit Kollegen | Erlebte Unterstützung und Kooperation im Team. |

### **4. Kompetenzen**

| **Kompetenz** | **STAT-Boost/ Effekt** | **Beschreibung** |
| --- | --- | --- |
| Emotionale Intelligenz | +3 EMO | Besseres Verständnis und Management von Emotionen. |
| Konfliktmoderation | +3 SOZ | Effektive Vermittlung und Deeskalation in Streitfällen. |
| Stressmanagement | +3 RES | Nachhaltige Stressbewältigungsstrategien. |
| Differenzierte Didaktik | +3 DID | Anpassung des Unterrichts an verschiedene Lernbedürfnisse. |
| Zeitmanagement | +3 PER | Effektive Organisation des schulischen Arbeitsalltags. |
| Krisenintervention | +3 EMO | Effizientes Handeln in Notfallsituationen. |
| Teamführung | +3 SOZ | Leitung und Motivation von Teams in der Schule. |
| Digitale Medienkompetenz | +3 KOG | Integration digitaler Tools im Unterricht. |
| Kreative Unterrichtsgestaltung | +3 DID | Innovative Ansätze zur Gestaltung des Unterrichts. |
| Nachhaltige Schülerförderung | +3 PER | Langfristige Unterstützung und Förderung von Schülern. |

### **5. Errungenschaften**

| **Errungenschaft** | **Einzigartiger Effekt** | **Beschreibung** |
| --- | --- | --- |
| Lehrer des Jahres | +1 auf alle STATs | Auszeichnung für außergewöhnliche Lehrleistungen. |
| Vorbild im Kollegium | +3 SOZ | Anerkennung als Führungsfigur unter Kollegen. |
| Schulinnovator | Zugang zu exklusiven Ressourcen | Einführung einer erfolgreichen Innovation an der Schule. |
| Krisenmanager | Permanent +5 RES | Hervorragendes Krisenmanagement über einen längeren Zeitraum. |
| Elterlicher Vertrauenspartner | +3 EMO, besserer Umgang mit Eltern | Besonders vertrauensvolles Verhältnis zu Eltern. |
| Vorreiter für Inklusion | Exklusive Inklusionskompetenz | Herausragende Leistungen im Bereich Inklusion. |
| Pädagogischer Mentor | Zugriff auf Mentoring-Ressourcen | Anerkennung als Mentor für jüngere Lehrkräfte. |
| Expert für Differenzierte Didaktik | Permanent +5 DID | Spezialisierung in differenziertem Unterricht. |
| Schulischer Teamleader | Dauerhafte Team-Boni | Erfolgreiche Leitung von schulischen Projekten. |
| Schulische Friedenstaube | Exklusive Konfliktlösungs-Ressource | Herausragende Fähigkeiten in der Konfliktmediation. |

### **Verknüpfung der Elemente:**

* **Herausforderungen** wie "Schwieriger Schüler" können durch **Ressourcen** wie "Kollegiale Beratung" und **Kompetenzen** wie "Konfliktmoderation" effektiver bewältigt werden.
* Erfolgreiche Bewältigung von Herausforderungen führt zu **Erfahrungen** wie "Konfliktlösung im Kollegium", die dann die Freischaltung von **Kompetenzen** ermöglichen.
* **Errungenschaften** wie "Vorbild im Kollegium" resultieren aus einer Kombination aus Kompetenzen und wiederholtem Erfolg in den entsprechenden Herausforderungen.

Diese Tabellen bieten eine ausgewogene und aufeinander abgestimmte Spielmechanik, die den pädagogischen Fokus des Spiels unterstützt und für Abwechslung sowie Langzeitmotivation sorgt.

v3 ff.

Um die Werte für die Herausforderungen sowie die Bedeutung, Nachhaltigkeit und Effizienz von Herausforderungen und Errungenschaften im Spiel einzuschätzen, ist es sinnvoll, eine Skala von 1 bis 10 zu verwenden, wobei 1 für niedrige Anforderungen oder Effekte steht und 10 für hohe Anforderungen oder besonders signifikante Effekte. Diese Werte geben dir eine Grundlage, um das Spiel zu balancieren und sicherzustellen, dass die Herausforderungen und Errungenschaften in ihrem Einfluss auf den Spielverlauf angemessen sind.

### **1. Einschätzung der notwendigen Werte für Herausforderungen**

Für jede Herausforderung habe ich eine Schätzung der erforderlichen Werte (STATs) vorgenommen. Hier ist eine Skala, die die Schwierigkeit der Herausforderung beschreibt:

* **1-3:** Leichte Herausforderungen, die mit geringen Werten gemeistert werden können.
* **4-6:** Mittlere Herausforderungen, die eine gewisse Spezialisierung oder mehrere Ressourcen erfordern.
* **7-10:** Schwierige Herausforderungen, die entweder hohe Werte oder eine Kombination aus Kompetenzen und Ressourcen erfordern.

| **Herausforderung** | **Benötigte STATs (Skala 1-10)** | **Begründung** |
| --- | --- | --- |
| Schwieriger Schüler | RES 6 + SOZ 5 | Erfordert emotionale Stabilität und soziale Kompetenz. |
| Elternabend mit hohen Erwartungen | EMO 7 + DID 6 | Hoher emotionaler Druck und didaktische Fähigkeiten nötig. |
| Konflikt im Kollegium | SOZ 6 + EMO 6 | Mittelschwere Herausforderung im sozialen Bereich. |
| Unterrichtsausfall kompensieren | PER 5 + KOG 4 | Flexibilität und Kreativität sind gefragt. |
| Neue Lehrmethoden einführen | DID 7 + KOG 5 | Erfordert Überzeugungskraft und methodisches Wissen. |
| Klassenprojekt leiten | KOG 6 + PER 5 | Organisation und Teamleitung sind erforderlich. |
| Schulinspektion | RES 8 + DID 7 | Hoher Druck und professionelle Vorbereitung notwendig. |
| Schulischer Notfall (z.B. Unfall) | EMO 8 + PER 6 | Erfordert schnelle Reaktion und emotionale Stabilität. |
| Elternbeschwerde bearbeiten | SOZ 7 + EMO 6 | Erfordert soziale und emotionale Kompetenzen. |
| Inklusion von Schülern mit besonderen Bedürfnissen | DID 8 + RES 7 | Hohe didaktische und resiliente Anforderungen. |

### **2. Einschätzung der Effekte von Herausforderungen und Errungenschaften**

Um die Effekte von Herausforderungen und Errungenschaften einzuschätzen, verwenden wir ebenfalls eine Skala von 1 bis 10:

* **Bedeutung:** Wie stark beeinflusst die Herausforderung oder Errungenschaft das Spielgeschehen?
* **Nachhaltigkeit:** Wie lange wirken sich die Effekte aus? Sind sie einmalig oder über längere Zeit relevant?
* **Effizienz:** Wie sehr helfen die Effekte den Spielern, zukünftige Herausforderungen zu meistern?

| **Herausforderung/Errungenschaft** | **Bedeutung (1-10)** | **Nachhaltigkeit (1-10)** | **Effizienz (1-10)** | **Begründung** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schwieriger Schüler (Herausforderung) | 6 | 5 | 6 | Mittelschwerer Einfluss, kurzzeitige Auswirkungen. |
| Elternabend mit hohen Erwartungen | 7 | 6 | 7 | Bedeutender Einfluss auf das Verhältnis zu Eltern. |
| Konflikt im Kollegium | 6 | 7 | 6 | Mittlerer Einfluss, aber langanhaltende Effekte. |
| Unterrichtsausfall kompensieren | 5 | 4 | 5 | Geringerer Einfluss, temporär relevant. |
| Neue Lehrmethoden einführen | 8 | 7 | 8 | Bedeutende langfristige Auswirkungen. |
| Klassenprojekt leiten | 6 | 6 | 7 | Mittlere Bedeutung, gute langfristige Effekte. |
| Schulinspektion | 8 | 8 | 7 | Hoher Druck, aber langfristig relevant. |
| Schulischer Notfall | 9 | 7 | 6 | Sehr bedeutend, aber meist einmalig. |
| Elternbeschwerde bearbeiten | 7 | 6 | 7 | Bedeutend, vor allem für das Verhältnis zu Eltern. |
| Inklusion von Schülern | 9 | 9 | 8 | Sehr hoher Einfluss, nachhaltig und langfristig wirksam. |

### **3. Einschätzung der Errungenschaften**

Errungenschaften haben in der Regel eine hohe Bedeutung und Nachhaltigkeit, da sie oft das Spiel langfristig beeinflussen. Die Effizienz hängt davon ab, wie gut sie mit den Herausforderungen des Spiels zusammenwirken.

| **Errungenschaft** | **Bedeutung (1-10)** | **Nachhaltigkeit (1-10)** | **Effizienz (1-10)** | **Begründung** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lehrer des Jahres | 10 | 10 | 10 | Maximale Auswirkung auf alle STAT-Werte. |
| Vorbild im Kollegium | 9 | 8 | 9 | Hohe soziale Anerkennung, langfristig wertvoll. |
| Schulinnovator | 8 | 7 | 8 | Exklusive Ressourcen haben bedeutenden Einfluss. |
| Krisenmanager | 10 | 10 | 9 | Sehr hoher Effekt in Krisensituationen. |
| Elterlicher Vertrauenspartner | 8 | 8 | 8 | Langfristiger Einfluss auf Elternkontakte. |
| Vorreiter für Inklusion | 10 | 9 | 9 | Sehr hohes Ansehen und langfristige Inklusionsarbeit. |
| Pädagogischer Mentor | 8 | 8 | 8 | Starke Unterstützung von jüngeren Lehrkräften. |
| Expert für Differenzierte Didaktik | 9 | 9 | 9 | Signifikante Verbesserung der Unterrichtsqualität. |
| Schulischer Teamleader | 8 | 8 | 9 | Erheblicher Effekt bei Teamprojekten. |
| Schulische Friedenstaube | 9 | 9 | 9 | Starke Konfliktlösungsfähigkeiten mit langfristiger Wirkung. |

### **Zusammenfassung**

* **Herausforderungen** haben Werte zwischen 4 und 8 auf der Skala von 1 bis 10, je nach Komplexität und den benötigten STATs. Sie wirken sich kurz- bis mittelfristig auf den Spielverlauf aus.
* **Errungenschaften** haben eine hohe Bedeutung, Nachhaltigkeit und Effizienz, da sie langfristige Vorteile bieten und oft das gesamte Spiel beeinflussen.
* **Effekte**: In der Regel sorgen Errungenschaften für signifikante, langfristige Vorteile, während Herausforderungen eher temporär wirken, aber wichtige Fortschritte ermöglichen.

Diese Werte können flexibel angepasst werden, um ein ausgewogenes Spiel zu schaffen, das herausfordernd und lohnend zugleich ist.

v4

### **Spielkonzept: "LehrMeister - Das pädagogische Kartenspiel für Lehrpersonen"**

**Spielziel:** In „LehrMeister“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von Lehrpersonen, die gemeinsam versuchen, schulische Herausforderungen zu meistern, ihre Kompetenzen zu erweitern und Errungenschaften zu sammeln. Ziel ist es, durch die Bewältigung von Herausforderungen und den Einsatz von Ressourcen sowie Kompetenzen die beste pädagogische Arbeit zu leisten und dadurch die meisten „LehrMeister-Punkte“ zu sammeln.

### **Spielkomponenten:**

* **Wesenskarten (Charaktere/Avatare):** Jeder Spieler verkörpert eine Lehrperson mit unterschiedlichen Start-STATs (RES, EMO, SOZ, DID, PER, KOG).
* **Herausforderungskarten:** Situationen aus dem Schulalltag, die es zu meistern gilt.
* **Ressourcenkarten:** Unterstützungsangebote wie Materialien, Fortbildungen oder kollegiale Hilfe.
* **Erfahrungskarten:** Positive Erlebnisse aus dem Lehreralltag, die STATs verbessern.
* **Kompetenzkarten:** Spezialisierungen, die den Spielern dauerhaft Vorteile bringen.
* **Errungenschaftskarten:** Große Meilensteine, die einzigartige Boni verleihen.

### **Spielaufbau:**

1. **Jeder Spieler zieht eine Wesenskarte** mit vorgegebenen Start-STATs (z.B. EMO 5, DID 6, etc.).
2. **Herausforderungskarten werden gemischt und verdeckt in der Mitte platziert.**
3. **Ressourcen-, Erfahrungs-, Kompetenz- und Errungenschaftskarten werden gemischt** und in separate Stapel gelegt.
4. Jeder Spieler erhält **3 Ressourcenkarten und 1 Erfahrungskarte** auf die Hand.

### **Spielregeln:**

1. **Rundenablauf:** Das Spiel wird rundenweise gespielt. Jeder Spieler hat in seiner Runde 3 Phasen:
   * **Phase 1: Herausforderung ziehen** - Der Spieler zieht eine Herausforderungskarte und legt sie offen aus.
   * **Phase 2: Herausforderung meistern** - Der Spieler versucht, die Herausforderung zu meistern, indem er seine STATs einsetzt. Er kann dazu auch Ressourcenkarten oder bereits erworbene Kompetenzkarten nutzen, um die Anforderungen zu erfüllen.
   * **Phase 3: Belohnung** - Wenn die Herausforderung erfolgreich gemeistert wurde, erhält der Spieler eine Erfahrungskarte und eventuell weitere Belohnungen (z.B. Kompetenzkarte). Misslingt die Herausforderung, kann der Spieler Ressourcenkarten verlieren.
2. **Herausforderungen meistern:**
   * Jede Herausforderung hat bestimmte STAT-Anforderungen (z.B. EMO 7, DID 6).
   * Der Spieler addiert seine eigenen STATs mit den Boni aus Ressourcen und Kompetenzen. Sind die Summen gleich oder höher als die Anforderung, wird die Herausforderung gemeistert.
3. **Erfahrung sammeln:**
   * Erfolgreiche Herausforderungen bringen Erfahrungskarten, die temporäre oder dauerhafte Boni auf STATs verleihen.
4. **Kompetenzen erwerben:**
   * Nach dem Sammeln von 3 Erfahrungskarten kann der Spieler eine Kompetenzkarte erwerben. Diese bieten langfristige Vorteile und machen es einfacher, zukünftige Herausforderungen zu meistern.
5. **Errungenschaften freischalten:**
   * Errungenschaften werden durch das Erfüllen bestimmter Bedingungen freigeschaltet (z.B. 5 Herausforderungen gemeistert, bestimmte Anzahl von Kompetenzen gesammelt). Diese verleihen starke Boni und können das Spiel entscheiden.
6. **Spielende:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler 3 Errungenschaften gesammelt hat oder eine festgelegte Anzahl von Runden gespielt wurde. Der Spieler mit den meisten „LehrMeister-Punkten“ gewinnt. Punkte werden durch gemeisterte Herausforderungen, gesammelte Erfahrungskarten, Kompetenzen und Errungenschaften berechnet.

### **Beispielspielrunde:**

**Spieler 1** hat folgende STATs:

* EMO 5, DID 6, SOZ 4, RES 6, PER 5, KOG 5

Er zieht die Herausforderung **„Elternabend mit hohen Erwartungen“ (EMO 7, DID 6)**.

1. **Phase 1: Herausforderung ziehen:** Spieler 1 zieht die Herausforderungskarte und legt sie offen aus.
2. **Phase 2: Herausforderung meistern:**
   * Spieler 1 hat EMO 5 und DID 6. EMO 5 ist niedriger als das benötigte EMO 7.
   * Er spielt die Ressource **„Entspannungsmethoden“ (+2 EMO)**, um sein EMO auf 7 zu erhöhen.
   * Nun hat er EMO 7 und DID 6, und meistert die Herausforderung.
3. **Phase 3: Belohnung:** Spieler 1 erhält eine Erfahrungskarte **„Erfolgreicher Elternabend“ (+1 EMO für zukünftige Herausforderungen)**.

Nach einigen Runden hat Spieler 1 durch weitere gemeisterte Herausforderungen 3 Erfahrungskarten gesammelt und kann nun die Kompetenz **„Konfliktmoderation“ (+3 SOZ)** erwerben.

### 

### **Pädagogischer Wert:**

* **Reflexion:** Lehrpersonen reflektieren durch das Spiel ihren eigenen Schulalltag und erkennen die Bedeutung von Ressourcen und Kompetenzen in der Praxis.
* **Anregungen für den Alltag:** Die Karten geben konkrete Anregungen und Ideen, wie Lehrpersonen mit typischen Herausforderungen umgehen können.
* **Kooperation:** In einer kooperativen Variante können die Spieler gemeinsam Herausforderungen angehen, was den Teamgeist und die kollegiale Unterstützung im echten Schulalltag stärkt.

„LehrMeister“ verbindet pädagogische Inhalte mit spielerischem Spaß und fördert gleichzeitig die Weiterentwicklung und das Bewusstsein der Lehrpersonen für ihre täglichen Aufgaben und Herausforderungen.