

## Informationen zum Spiel und seiner Gestaltung

Ausgangspunkt der Gestaltung des Spiels zu Bourdieus theoretischen Überlegungen zur *Reproduktion sozialer Ungleichheit durch die Schule* war die Frage, wie Studierende der Erziehungswissenschaft in eine Auseinandersetzung mit sozialwissenschaftlichen Fragestellungen – jenseits der Auseinandersetzung mit Texten – angeregt werden können. Entstanden ist das vorliegende Simulationsspiel unter der Mitarbeit von Mathias Weibel, Sandra Wlodarczyk, Janes Heuer und Tanja Sturm. Inzwischen ist das Spiel bereits mehrfach und in unterschiedlichen Hochschulen und Universitäten erprobt worden. Nach mehreren Überarbeitungen und konstruktiven Rückmeldungen ist die vorliegende Version entstanden. Eine Zusammenfassung des Entstehungsprozesses sowie den theoretischen Hintergrund zum Spiel finden Sie in unserem Beitrag (Sturm, Weibel, Wlodarczyk 2017), den wir empfehlen, zu lesen. Nach der Veröffentlichung erreichten uns zahlreiche Anfragen, mit der Bitte um Zusendung des Spiels. Wir haben uns – im Sinne der Thematik – für eine kostenfreie Download-Form entschieden und danken der Redaktion von *Inklusion Online* für die Möglichkeit, diesen auf der Seite der Zeitschrift platzieren zu können.

Eine Spielanleitung sowie das Spielmaterial finden Sie in diesem Dokument. Sie können die Unterlagen ausdrucken und ausschneiden (unsere Empfehlung ist die Verwendung einer Schneidemaschine!), (ggf.) laminieren und schon kann es losgehen!

Das Spiel besteht aus den folgenden Materialien:

- **Spielanleitung**, drucken Sie pro Spiel mindestens eine Anleitung aus
- **Personenkarten**, die mit einem Namen versehen sind und einem Geschlechtshinweis (m oder w), **drucken Sie so viele aus, wie Sie benötigen**
- **Lose zur Bestimmung der Klassenzugehörigkeit**
- **Biografische Erfahrungskontexte** **Oberklasse (grün)**, **Mittelklasse (rot)**, **Volksklasse (gelb)**: Berufe der Eltern, familiäre Situation; (kein) Migrationshintergrund, Wohnverhältnisse, (kein) sonderpädagogischer Unterstützungsbedarf, **drucken Sie alle aus (am besten auf unterschiedlich farbigem Papier)**. Alle Merkmale sollten einzeln und pro Klasse in einen Briefumschlag bereitgestellt werden. Die Spielenden haben durch das Ziehen der unterschiedlichen Merkmale dann eine zufällig erstellte Person.
- **Persönliche Ereigniskarten**
- **Allgemeine Ereigniskarten**
- **Kapitalumwandlungsblätter**

Sie benötigen zudem einen Würfel pro Spiel.

Wir freuen uns über Rückmeldungen und Anregungen zur Weiterentwicklung des Spiels und der Reflexionen. Wir freuen uns über Ihre Kommentare und Ideen

[tanja.sturm@uni-muenster.de](mailto:tanja.sturm@uni-muenster.de)

[mathias.weibel@fhnw.ch](mailto:mathias.weibel@fhnw.ch), ab 2020: [mathias.weibel@bluewin.ch](mailto:mathias.weibel@bluewin.ch)

[sandra.wlodarczyk@posteo.de](mailto:sandra.wlodarczyk@posteo.de)

Viel Spaß beim Basteln und Spielen, wünschen

Tanja Sturm, Mathias Weibel und Sandra Wlodarczyk



# Reproduktion sozialer Ungleichheit durch die Schule

Simulationsspiel zur Thematisierung und Diskussion von Pierre Bourdieus theoretischen Überlegungen (v.a. Bourdieu, 2001), erarbeitet von Mathias Weibel, Sandra Wlodarczyk, Tanja Sturm und Janes Heuer (für weitere Informationen: vgl. Sturm, Weibel & Wlodarczyk, 2017)

## Spielanleitung

Ein Spieleset kann von 4 bis 8 Spieler\*innen gespielt werden. Ein Spieldurchlauf dauert etwa 60 Minuten, mit Einführung und Reflexion mindestens 90 Minuten.

### Aufbau und Hintergrund des Spiels

Das Spiel soll dazu anregen, sich mit den theoretischen Überlegungen Bourdieus *zur Reproduktion sozialer Ungleichheit durch die Schule* auseinanderzusetzen. Mithilfe des Simulationsspiels soll ein fiktiver Schulverlauf simuliert werden. Die Spieler\*innen stellen anhand sogenannter Personenkarten Akteur\*innen mit unterschiedlichen sozial-biografischen Erfahrungen zusammen. In Bourdieus (1992) theoretischen Überlegungen werden Personen durch die ihnen zur Verfügung stehenden Kapitalien am Zugang zu umkämpften, gesellschaftlichen Gütern behindert oder begünstigt. Im Laufe der simulierten Schulzeit – und der damit verbundenen Lebensspanne – ändern sich das Kapitalvolumen und seine Zusammensetzung der Akteur\*innen. Die Spieler\*innen sind im Spielverlauf aufgefordert, ihr Kapital einzusetzen und es – strategisch – umzuwandeln, um es zu vermehren; oder sie verlieren es. Zum einen können die Spieler\*innen auf persönlicher Ebene (über persönliche Ereignisse) Einfluss auf die Kapitalumwandlung nehmen, zum anderen setzt die Schule als Organisation in der qualifiziert, selektiert und legitimiert wird, verschiedene Voraussetzungen und Erwartungen (allgemeine Ereignisse) an alle ‚Schüler\*innen‘, die die Teilhabe an Bildungsprozessen und die Vergabe von Zertifikaten umfassen. Da, Bourdieu folgend, nicht jede\*r Schüler\*in sozial-biografische Erfahrungen mitbringt, die zu den Erwartungen der Schule passen, erfahren die Spieler\*innen im Verlauf des Spiels die Reproduktion sozialer Ungleichheit (Bourdieu, 2001).

### Material des Simulationsspiels:

- **Spielanleitung**
- **Personenkarten**, die mit einem Namen versehen sind und einem Geschlechtshinweis (m oder w)
- **Lose zur Bestimmung der Klassenzugehörigkeit** (bei 4 Spielenden: 2 Volksklasse, je 1 Mittel- und Oberklasse; bei 5 Spielenden: je 2 Volks- und Mittelklasse 1 Oberklasse; bei 6 Spielenden: 3 Volksklasse, 2 Mittel- und 1 Oberklasse; bei 7 Spielenden: 3 Volksklasse, je 2 Mittel- und Oberklasse; bei 8 Spielenden: 4 Volksklasse, je 2 Mittel- und Oberklasse)
- **Biografische Erfahrungskontexte** **Oberklasse (grün)**, **Mittelklasse (rot)**, **Volksklasse (gelb)**: Berufe der Eltern, familiäre Situation; (kein) Migrationshintergrund, Wohnverhältnisse, (kein) zugeschriebener sonderpädagogischer (sp). Unterstützungsbedarf (kein), wenn ja, dann wird Förderschwerpunkt (FS) angeführt. Alle Merkmale sollten einzeln und pro Klasse in einen Briefumschlag getan werden. Die Spielenden haben durch das Ziehen der unterschiedlichen Merkmale dann eine zufällig erstellte Person
- **Persönliche Ereigniskarten**
- **Allgemeine Ereigniskarten**
- **Kapitalumwandlungsblätter**
- **Würfel (nicht enthalten)**



**Spielvorbereitung**

**1. Zusammenstellen der Personenkarten**

- Jede\*r Spieler\*in erhält eine Personenkarte, die Klassenzugehörigkeit: **Oberklasse (grün)**, **Mittelklasse (rot)** oder **Volksklasse (gelb)**, wird durch Ziehen einer entsprechenden Karte (Lose zur Klassenzugehörigkeit) ermittelt.
- Nun zieht jede\*r Spieler\*in je eine Karte zum sozial-biografischen Erfahrungskontext (aus Umschlägen mit entsprechende Farbe der Klassenzugehörigkeit) und legt die zugeschriebenen Differenzdimensionen auf die Personenkarte.
- So ergibt sich für jeden Spieler\*in eine Person, die als Figur das Spiel durchlaufen.

**2. Kapitalverteilung (Kurz hinweise zu Kapitalsorten siehe unten)**

Vor Beginn des Spiels erfolgt, einmalig, die Verteilung des Startkapitals, unter Berücksichtigung der sozialen Erfahrungen und Lebenssituation der Figuren.

<b>Oberklasse:</b>	ökonomisches Kapital	350
	soziales Kapital	150
	kulturelles Kapital	150
<b>Mittelklasse:</b>	ökonomisches Kapital	250
	soziales Kapital	110
	kulturelles Kapital	110
<b>Volksklasse:</b>	ökonomisches Kapital	100
	soziales Kapital	60
	kulturelles Kapital	60

Je nach sozialen Erfahrungen der Person werden einmalig Kapitalien vergeben oder abgezogen. Die Spielenden notieren den Kapitalumfang und seine Zusammensetzung auf ihren Kapitalnotizen.

Familienstand	alleinerziehend	-50 ökonomisches Kapital
	Eltern sind verheiratet/leben zusammen	+25 ökonomisches Kapital
Wohnverhältnisse	Eigentum	+50 ökonomisches Kapital
Beruf der Eltern	arbeitssuchend	-15 ökonomisches Kapital
	akademischer Ausbildung	+50 kulturelles Kapital
Migrationshintergrund	Migrationshintergrund	-20 kulturelles Kapital
Behinderung	Sonderpädagogischer (sp) Förderbedarf zugeschrieben	-10 soziales Kapital
	Förderbedarf in den Förderschwerpunkten (FS) Lernen, Sprache und/oder emotional-soziale Entwicklung	-20 kulturelles Kapital



### 3. Spielanfang und -runden

Die Spieler\*innen können ihre Kapitalien in jeder Spielrunde einsetzen und/oder tauschen. Wer an der Reihe ist, es beginnt der/die Jüngste, **zieht eine persönliche Ereigniskarte**. Es gibt Karten, die einen Kapitaltausch einfordern, bei anderen Karten kann der Spieler/die Spielerin entscheiden, ob er/sie die vorgeschlagene Kapitalumwandlung eingehen möchte oder nicht. Bei solchen Karten ist unten angegeben, wie lange diese wirksam sind. Bei jeder Runde können die Spieler\*innen entscheiden, ob sie die Karte behalten und wieder zahlen/umwandeln oder aber die Karte zurückgeben möchten. Bei der Rückgabe wird der Betrag nicht rückerstattet, es muss aber kein neues Kapital aufgewendet werden. Zusätzlich zu den vorliegenden Karten kann jede Runde noch eine weitere Karte gezogen werden.

Nach der Entscheidung durch den/die Spielende ist der Zug beendet und die nächste Person (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe.

Nachdem alle einmal dran waren, wird **eine allgemeine Ereigniskarte** gezogen, die alle Spielenden betrifft. Entsprechend sind alle – denen es möglich ist – aufgefordert, sich zu **beteiligen**.

Eine Spielrunde endet damit, dass Kapital (sogenanntes Rundenkapital), je nach Klassenzugehörigkeit, an die Spieler\*innen verteilt:

#### Kapitalverteilung nach jeder Spielrunde:

<b>Oberklasse:</b>	ökonomisches Kapital	40
	soziales Kapital	20
	kulturelles Kapital	30
<b>Mittelklasse:</b>	ökonomisches Kapital	25
	soziales Kapital	10
	kulturelles Kapital	10
<b>Volksklasse:</b>	ökonomisches Kapital	15
	soziales Kapital	5
	kulturelles Kapital	5

**Nach jeder dritten Spielrunde** wird eine Schulstufe abgeschlossen. Um die Schulstufe abschließen zu können, müssen die Spielenden über einen vorgegebenen Umfang an kulturellem Kapitalpunkten verfügen. Dieser steigt sich je nach Schulstufe.

**Erste Schulstufe:** 80 kulturelle Kapitalpunkte

**Zweite Schulstufe:** 110 kulturelle Kapitalpunkte

**Dritte Schulstufe:** 250 kulturelle Kapitalpunkte

### 4. Spielende für einzelne Spielende und Spielende

**Das Spiel endet**, wenn die dritte Schulstufe erreicht ist bzw. abgeschlossen wurde. Ziel des Spiels ist es, die Schulstufen abzuschließen **und** so viel Kapitalvolumen wie möglich anzureichern. Wenn ein\*e Spieler\*in mit dem vorhandenen Kapital nicht auf die allgemeinen Ereignisse reagieren oder die Schulstufen nicht erfolgreich abschließen kann, endet das Spiel für sie/ihn an dieser Stelle. Dies fordert dazu auf, im Spielverlauf so viel Kapital anzureichern oder zu tauschen, dass diese Anforderungen erfüllt werden können. Beenden mehrere Spieler\*innen das Spiel vorzeitig, wird deren Kapitalvolumen addiert und mit dem der anderen verglichen.



## Erläuterung der Kapitalformen

### Ökonomisches Kapital:

Geld oder jegliche Formen des materiellen Besitzes, die direkt in Geld umtauschbar sind wie Häuser, Aktien etc.

### Soziales Kapital:

Ausnutzung eines Beziehungsnetzes, Ressourcen die auf der Zugehörigkeit zu einer spezifischen Gruppe (z.B. Familie, Partei, Mitgliedschaft in Vereinen, ...) beruhen

### Kulturelles Kapital:

Wird unterteilt in drei Formen:

- jegliche Form von kulturellen Gütern wie Kunstwerken, Büchern, etc. (objektivierte Kulturkapital)
- sämtliche kulturelle Fähigkeiten und Wissensformen die über den Einsatz persönlicher Zeit über Bildung erworben werden und körperlich gebunden respektive verinnerlicht sind (inkorporiertes Kulturkapital)
- Bildungstitel wie Schulabschlüsse, Universitätsdiplome, etc. (institutionalisiertes Kulturkapital)

### Symbolisches Kapital:

jegliche Art gesellschaftlicher Anerkennung (z.B. Bildungstitel und das daraus resultierende Prestige), kommt im Spiel nicht vor

## Mögliche Reflexionen

Das Spiel soll zur Auseinandersetzung, Diskussion und Reflexion der theoretischen Überlegungen Bourdieus zu sozialer Ungleichheit und deren (Re-)Produktion durch die Schule anregen. Es kann einen Austausch darüber initiieren, wie es den Spieler\*innen mit ihrer „Person“ während des Spiels ergangen ist. Die folgenden Fragen können hierfür genutzt werden:

- Welche Handlungsmöglichkeiten hatten Sie während des Spiels?
- An welchen Stellen wurden Sie daran behindert/begünstigt, das Ziel des Spiels zu erreichen? Was waren die Faktoren, die Sie behindert/begünstigt haben?
- Welche Folgen haben sich durch ihre Ausgangslage (Klassenzugehörigkeit + Biografiearten) ergeben?
- Inwiefern haben die Merkmale Ihrer Person Sie an der Kapitalumwandlung behindert oder diese begünstigt?
- Welche Kriterien müssten verändert werden, damit alle Spieler\*innen die gleichen Chancen hätten?

Das Spiel basiert auf Bourdieus theoretischen Ausführungen zu Kapital und zu deren Wertigkeiten im schulischen und gesellschaftlichen Kontext. Den Personen werden Aspekte ihrer Erfahrungswelt attestiert. Eine solche Zuschreibung birgt das Risiko, die Personen auf diese Erfahrungen zu reduzieren (Stereotypenbildung) und damit einhergehend, der Vorstellung Vorschub zu leisten, dass diese Erfahrungen (Klassenzugehörigkeit + weitere biografische Erfahrungen) die Handlungen der Personen determinieren würden. Dies wird durch den Spielcharakter mit seinen formalen (determinierenden) Regeln unterstützt. Hieran schließen sich weitere Diskussionsmöglichkeiten an:

- Inwiefern werden durch das Spiel Stereotypen abgebildet, erzeugt und/oder inwiefern bietet das Spiel eine Möglichkeit zur Reflexion verschiedener Milieus und ihrer Erfahrungen, wie sie in der Gesellschaft vorherrschen?
- Inwiefern wird in diesem Spiel der Eindruck erweckt, dass die Differenzdimensionen deterministisch auf die Handlungen der Akteur\*innen wirken?

## Verwendete Literatur:

Bourdieu, Pierre (2001): Wie die Kultur zum Bauern kommt. Über Bildung, Klassen und Erziehung, Schriften zu Politik & Kultur 4. Herausgegeben von Margareta Steinrücke. Verlag VSA: Hamburg.

Bourdieu, Pierre (1982): Die feinen Unterschiede. Verlag Suhrkamp: Frankfurt am Main.

Bourdieu, Pierre (1992): Die verborgenen Mechanismen der Macht. Schriften zu Politik & Kultur 1. Herausgegeben von Margareta Steinrücke. Verlag VSA: Hamburg.

Bourdieu, Pierre. (2001). Wie die Kultur zum Bauern kommt. Über Bildung, Schule und Politik. Hamburg: VSA-Verlag.

Sturm, Tanja, Weibel, Mathias & Włodarczyk, Sandra. (2017). Simulationsspiel als hochschuldidaktisches Medium zur Auseinandersetzung mit soziologischen Theorien – am Beispiel von Bourdieus ‚Reproduktion sozialer Ungleichheit durch die Schule‘. Inklusion online, (2/2017). <http://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/402/319>



## Matteo (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Samuel (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Luca (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:





## Nico (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Dario (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Janis (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Elias (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Patrick (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Levin (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Tom (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Sascha(m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:





## Jan (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Benjamin (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Oliver (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Johannes (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Thomas (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Cem (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Henrik (m)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Paula (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:





## Sara (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Anna (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Jenifer (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Laura (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Elvira (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Celina (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Vivien (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Elisa (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:





## Noemi (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Deborah (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Romy (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Lara (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Manuela (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Sara (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Elena (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:

## Sofie (w)



sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:





## Charlotte (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



## Hanna (w)

sozial-ökonomische Zugehörigkeit:	Berufe der Eltern:
familiäre Situation:	(Kein) Migrationshintergrund:
Wohnverhältnisse:	(kein) sp Unterstützungsbedarf:



Lose zur Bestimmung der Klassenzugehörigkeit

Oberklasse	Oberklasse
Mittelklasse	Mittelklasse
Volksklasse	Volksklasse
Volksklasse	Volksklasse



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

Beruf der Eltern: Hochschul- lehrer/-in	Beruf der Eltern: Hochschul- lehrer/-in	Beruf der Eltern: Hochschul- lehrer/-in
Beruf der Eltern: Hochschul- lehrer/-in	Beruf der Eltern: Arzt / Ärztin	Beruf der Eltern: Arzt / Ärztin
Beruf der Eltern: Arzt / Ärztin	Beruf der Eltern: Anwalt / Anwältin	Beruf der Eltern: Anwalt / Anwältin
Beruf der Eltern: Anwalt / Anwältin	Beruf der Eltern: Manager/-in	Beruf der Eltern: Manager/-in
Beruf der Eltern: Richter/-in	Beruf der Eltern: Pilot/-in	Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 50 Ange- stellte



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 70 Ange- stellte	Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 300 Ange- stellte	Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 100 Ange- stellte
Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 150 Ange- stellte	Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 250 Ange- stellte	Beruf der Eltern: Diplomat/-in
Beruf der Eltern: Politiker/-in	Beruf der Eltern: Selbständig- keit > 80 Angestellte	Beruf der Eltern: Konzernbe- rater/-in
Beruf der Eltern: Banker/-in	Beruf der Eltern: Banker/-in	Beruf der Eltern: Börsenmakler/-in
Beruf der Eltern: Selbständigkeit > 80 Ange- stellte		



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie
Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie
Familienstand: Patchworkfamilie		



kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund





Biografische Erfahrungen – Oberklasse

kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	Migrationshintergrund: Syrien	Migrationshintergrund: Syrien
Migrationshintergrund: Afgha- nistan	Migrationshintergrund: Afgha- nistan	Migrationshintergrund: Türkei
Migrationshintergrund: Türkei	Migrationshintergrund: Türkei	Migrationshintergrund: Weiß- russland
Migrationshintergrund: Polen		



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

Eigentum: Einfamilienhaus 3 Personen auf 5 Zimmer	Eigentum: Einfamilienhaus 3 Personen auf 5 Zimmer	Eigentum: Einfamilienhaus 3 Personen auf 5 Zimmer
Eigentum: Einfamilienhaus 5 Personen auf 7 Zimmer	Eigentum: Einfamilienhaus 5 Personen auf 6 Zimmer	Eigentum: Einfamilienhaus 4 Personen auf 5 Zimmer
Eigentum: Einfamilienhaus 3 Personen auf 5 Zimmer	Eigentum: Einfamilienhaus 4 Personen auf 6 Zimmer	Eigentum: Einfamilienhaus 4 Personen auf 6 Zimmer
Eigentum: Reihenhaus 4 Personen auf 6 Zimmer	Miete: Reihenhaus 4 Personen auf 6 Zimmer	Miete: Reihenhaus 5 Personen auf 7 Zimmer
Miete: Wohnung 4 Personen auf 6 Zimmer	Eigentum: Wohnung 5 Personen auf 6 Zimmer	Miete: Wohnung 5 Personen auf 7 Zimmer



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

Eigentum: Wohnung 4 Personen auf 6 Zimmer	Eigentum: Wohnung 4 Personen auf 5 Zimmer	Eigentum: Reihenhaus 5 Personen auf 7 Zimmer
Eigentum: Reihenhaus 4 Personen auf 7 Zimmer	Eigentum: Reihenhaus 4 Personen auf 5 Zimmer	



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

FS geistige Entwicklung	FS geistige Entwicklung	FS Lernen
FS emotionale und soziale Entwicklung	FS körperliche und motorische Entwicklung	FS körperliche und motorische Entwicklung
FS Sehen	FS Hören und Kommunikation	FS Hören und Kommunikation
FS Sprache und Kommunikation	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf



Biografische Erfahrungen – Oberklasse

kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf		



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Beruf der Eltern: Maurer/-in	Beruf der Eltern: Tischler/-in	Beruf der Eltern: Erzieher/-in
Beruf der Eltern: Erzieher/-in	Beruf der Eltern: Spengler/-in	Beruf der Eltern: Lehrer/-in
Beruf der Eltern: Lehrer/-in	Beruf der Eltern: Sekretär/-in	Beruf der Eltern: Mechaniker/-in
Beruf der Eltern: Servicekraft	Beruf der Eltern: Versiche- rungsvertreter/-in	Beruf der Eltern: Journalist/-in
Beruf der Eltern: Steuerberater/-in	Beruf der Eltern: Strassenbauer/-in	Beruf der Eltern: Bürokauffrau/-mann



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Beruf der Eltern: Sachbearbeiter/-in	Beruf der Eltern: Arzthelfer/-in	Beruf der Eltern: Finanzbeamter/-in
Beruf der Eltern: Florist/-in	Beruf der Eltern: Maschinen- bauer/-in	Beruf der Eltern: Elektrotech- niker/-in
Beruf der Eltern: Gerüstbauer/-in	Beruf der Eltern: Verkäufer/-in	Beruf der Eltern: Friseur/-in
Beruf der Eltern: Selbständigkeit < 5 Mitarbeiter	Beruf der Eltern: Selbständigkeit < 5 Mitarbei- ter	Beruf der Eltern: Selbständigkeit < 5 Mitarbei- ter
Beruf der Eltern: Selbständigkeit < 5 Mitarbeiter		



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie





Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie
Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil		



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Migrationshintergrund: Russland	Migrationshintergrund: Russland	Migrationshintergrund: Albanien
Migrationshintergrund: Albanien	Migrationshintergrund: Albanien	Migrationshintergrund: Türkei
Migrationshintergrund: Türkei	Migrationshintergrund: Polen	Migrationshintergrund: Polen
Migrationshintergrund: Serbien	Migrationshintergrund: Serbien	Migrationshintergrund: Afgha- nistan
Migrationshintergrund: Afgha- nistan	Migrationshintergrund: Afgha- nistan	Migrationshintergrund: Est- land



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Migrationshintergrund: Syrien	Migrationshintergrund: Syrien	Migrationshintergrund: Syrien
Migrationshintergrund: Irak	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund		



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

<p>Eigentum: Einfamilienhaus 4 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Eigentum: Reihenhaus 5 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Miete: Einfamilienhaus 4 Personen auf 4 Zimmer</p>
<p>Eigentum: Einfamilienhaus 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Eigentum: Wohnung 4 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 4 Personen auf 5 Zimmer</p>
<p>Eigentum: Reihenhaus 4 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Eigentum: Wohnung 5 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 4 Personen auf 5 Zimmer</p>
<p>Eigentum: Reihenhaus 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Einfamilienhaus 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 3 Personen auf 4 Zimmer</p>
<p>Eigentum: Reihenhaus 5 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Eigentum: Wohnung 5 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 4 Personen auf 4 Zimmer</p>



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

Miete: Wohnung 4 Personen auf 4 Zimmer	Miete: Wohnung 3 Personen auf 4 Zimmer	
Miete: Wohnung 4 Personen auf 4 Zimmer	Miete: Wohnung 5 Personen auf 5 Zimmer	
Miete: Wohnung 4 Personen auf 4 Zimmer		
Miete: Wohnung 4 Personen auf 4 Zimmer		
Miete: Wohnung 3 Personen auf 4 Zimmer		



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

FS geistige Entwicklung	FS geistige Entwicklung	FS Lernen
FS Lernen	FS Lernen	FS körperliche und motorische Entwicklung
FS körperliche und motorische Entwicklung	FS emotionale und soziale Entwicklung	FS emotionale und soziale Entwicklung
FS Sprache und Kommunikation	FS Sprache und Kommunikation	FS Sehen
FS Hören und Kommunikation	FS Hören und Kommunikation	FS Sprache und Kommunikation



Biografische Erfahrungen – Mittelklasse

FS Sprache und Kommunikation	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

Beruf der Eltern: Maurer/-in (ungelernt)	Beruf der Eltern: Spengler/-in (ungelernt)	Beruf der Eltern: Kassierer/-in
Beruf der Eltern: Friseur/-in	Beruf der Eltern: Friseur/-in	Beruf der Eltern: Reinigungskraft
Beruf der Eltern: Reinigungskraft	Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern: arbeitssu- chend
Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern: arbeitssu- chend
Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern: arbeitssu- chend





Biografische Erfahrungen – Volksklasse

	Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern: arbeitssuchend
Beruf der Eltern: arbeitssuchend	Beruf der Eltern Bauhelfer/-in	Beruf der Eltern Bauhelfer/-in
Beruf der Eltern: Kellner/-in	Beruf der Eltern: Strassenbauer/-in (ungelernt)	Beruf der Eltern: Verkäufer/-in (ungelernt)
Beruf der Eltern: Küchenhelfer/-in	Beruf der Eltern: Hauswirt- schafter/-in	Beruf der Eltern: Lagerist/-in
Beruf der Eltern: Aushilfskraft		Beruf der Eltern: Aushilfskraft



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet	Familienstand: Eltern verheiratet
Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie
Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: Patchworkfamilie	Familienstand: alleinerziehender Elternteil



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil	Familienstand: alleinerziehender Elternteil
Familienstand: alleinerziehender Elternteil		



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

Migrationshintergrund: Afghanistan	Migrationshintergrund: Afghanistan	Migrationshintergrund: Afghanistan
Migrationshintergrund: Afghanistan	Migrationshintergrund: Afghanistan	Migrationshintergrund: Russland
Migrationshintergrund: Russland	Migrationshintergrund: Türkei	Migrationshintergrund: Türkei
Migrationshintergrund: Türkei	Migrationshintergrund: Türkei	Migrationshintergrund: Türkei
Migrationshintergrund: Polen	Migrationshintergrund: Polen	Migrationshintergrund: Polen



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

Migrationshintergrund: Polen	Migrationshintergrund: Serbien	Migrationshintergrund: Serbien
Migrationshintergrund: Weißrussland	Migrationshintergrund: Weißrussland	Migrationshintergrund: Syrien
Migrationshintergrund: Syrien	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund	kein Migrationshintergrund
kein Migrationshintergrund		



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

<p>Miete: Reihenhaus 6 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 6 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 6 Personen auf 4 Zimmer</p>
<p>Miete: Wohnung 6 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 5 Personen auf 3 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>
<p>Miete: Wohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>
<p>Miete: Wohnung 7 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 7 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 4 Personen auf 3 Zimmer</p>
<p>Miete: Wohnung 4 Personen auf 2 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 4 Personen auf 2 Zimmer</p>	<p>Miete: Sozialwohnung 5 Personen auf 3 Zimmer</p>



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

<p>Miete: Sozialwohnung 5 Personen auf 3 Zimmer</p>	<p>Miete: Sozialwohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Sozialwohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>
<p>Miete: Sozialwohnung 7 Personen auf 5 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 7 Personen auf 6 Zimmer</p>	<p>Miete: Sozialwohnung 3 Personen auf 2 Zimmer</p>
<p>Miete: Sozialwohnung 5 Personen auf 3 Zimmer</p>	<p>Miete: Sozialwohnung 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Wohnung 4 Personen auf 3 Zimmer</p>
<p>Miete: Wohnung 4 Personen auf 3 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 5 Personen auf 4 Zimmer</p>	<p>Miete: Reihenhaus 7 Personen auf 5 Zimmer</p>
<p>Miete: Wohnung 3 Personen auf 3 Zimmer</p>		



Biografische Erfahrungen – Volksklasse

FS geistige Entwicklung	FS geistige Entwicklung	FS geistige Entwicklung
FS Lernen	FS Lernen	FS Lernen
FS Lernen	FS Lernen	FS emotionale und soziale Entwicklung
FS emotionale und soziale Entwicklung	FS emotionale und soziale Entwicklung	FS emotionale und soziale Entwicklung
FS emotionale und soziale Entwicklung	FS emotionale und soziale Entwicklung	kein sp Unterstützungsbedarf





Biografische Erfahrungen – Volksklasse

kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf	kein sp Unterstützungsbedarf
kein sp Unterstützungsbedarf	FS Sprache und Kommunikation	FS Sprache und Kommunikation
FS Sprache und Kommunikation	FS Sprache und Kommunikation	FS Hören und Kommunikation
FS Sehen	FS körperliche und motorische Entwicklung	FS körperliche und motorische Entwicklung
FS körperliche und motorische Entwicklung		



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Hausaufgaben vergessen

Du hast es nicht geschafft, die Hausaufgaben im Fach Deutsch zu machen.

Je nach zugehöriger Klasse verlierst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: - 5 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: - 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: - 15 kulturelle Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Krankheit

Du bist krank und kannst nicht in die Schule gehen.

Je nach zugehöriger Klasse verlierst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: - 5 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: - 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: - 15 kulturelle Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Gedicht

Du hast für eine Schulaufführung ein Gedicht auswendig gelernt und es vor den Eltern, Mitschüler\*innen und Lehrpersonen aufgesagt.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: +10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Hausaufgaben vergessen

Du hast es nicht geschafft, die Hausaufgaben im Fach Mathematik zu machen.

Je nach zugehöriger Klasse verlierst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse - 5 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: - 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: - 15 kulturelle Kapitalpunkte



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Experimentier-Club

Dein(e) Freund\*innen bewundern dich und verbringen viel Zeit mit dir beim Erforschen der Umgebung und Experimentieren in der Natur. Du kannst 15 kulturelle Kapitalpunkte eintauschen, um soziales Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 soziale Kapitalpunkte

Diese Karte gilt ab sofort solange Du im Club bleiben möchtest. Du musst dann jede Runde Kapital wie oben beschrieben tauschen. Lege sie zurück in den Stapel, wenn du nicht mehr tauschen, also aus dem Club austreten möchtest.

### Persönliches Ereignis

#### Zusätzliche Hausaufgaben

Deine Lehrperson hat dir zusätzliche Hausaufgaben aufgegeben, die du bearbeitet hast.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Geigenunterricht

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 20 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. zum Geigenunterricht gehst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du den Unterricht nicht mehr besuchst.

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du genießt hohe Anerkennung in deinem Freundeskreis. Deine Freunde\*innen sind gerne bereit, mit dir gemeinsam zu lernen. Dafür musst du 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen um, kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. mit Deinen Freunden lernst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du nicht mehr lernst.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du kannst eine\*n Mitspieler\*in aus der Runde fragen, ob er/sie mit dir lernen möchte. Dafür muss jede\*r von euch 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. mit Deinen Freunden lernst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du nicht mehr lernst.

### Persönliches Ereignis

#### Zeichenunterricht

Du kannst 20 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. zum Zeichenunterricht gehst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du den Unterricht nicht mehr besuchst.

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du genießt hohe Anerkennung in deinem Freundeskreis. Deine Freunde\*innen sind gerne bereit, mit dir zu lernen. Du kannst 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. mit Deinen Freunden lernst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du nicht mehr lernst.

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du kannst eine\*n Mitspieler\*in aus der Runde fragen, ob er/sie mit dir lernen möchte. Dafür muss jeder von euch 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. mit Dein\*e Mitspieler\*in mit Dir lernst. Sobald jemand nicht mehr gemeinsam lernen möchte, lege die Karte zurück in den Stapel.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. Nachhilfe nimmst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du keine Nachhilfe mehr nehmen willst oder kannst.

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du kannst eine\*n Mitspieler\*in aus der Runde fragen, ob er/sie mit dir zusammen für die Schule lernen möchte. Dafür muss jede\*r von euch 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. mit Dein\*e Mitspieler\*in mit Dir lernst. Sobald jemand nicht mehr gemeinsam lernen möchte, lege die Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Du bist in einem Lesezirkel

Du kannst ein\*n Mitspieler\*in aus der Runde fragen, ob er/sie mit dir gemeinsam einen Lesezirkel gründen möchte. Dafür muss jede\*r von euch 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 30 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 20 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie ihr das Kapital tauschen möchtet resp. im Lesezirkel seid. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du austrittst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Du trittst einem Sportverein bei

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um soziales Kapital zu erhalten.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 soziale Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. im Sportverein bleibst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du austrittst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Du besuchst einen Fremdsprachenkurs

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 30 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 20 kulturelle Kapitalpunkte

(Spieler\*innen mit Migrationshintergrund erhalten 5 weitere kulturelle Kapitalpunkte.

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. den Kurs besuchst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du austrittst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Du trittst einer Musikband bei

Du zahlst 25 ökonomische Kapitalpunkte für den Kauf eines Instruments/Gesangsunterricht, um kulturelles Kapital für dein Engagement in der Band zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 20 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. in der Band spielst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du austrittst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Du machst Sport mit Freunden

Du hast viele Freunde\*innen, die gerne viel Zeit mit dir beim Spielen, Schwimmen und Fahrradfahren verbringen. Du kannst 25 kulturelle Kapitalpunkte eintauschen, um soziales Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 soziale Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. sportlich aktiv bist. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du keinen Sport mehr machen möchtest, lege Deine Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Du trittst einem Sportverein bei

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um soziales Kapital zu erhalten.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 soziale Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. im Sportverein bleibst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du austrittst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Du besuchst den Klavierunterricht

Du kannst 35 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 20 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. zum Klavierunterricht gehst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du aufhörst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Besuch eines Brakedance-Kurses

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um soziales Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 5 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. den Brakedance-Kurs besuchst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du aufhörst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.

### Persönliches Ereignis

#### Die Lehrperson setzt dich als Vermittler\*in in Konflikten ein

Du erhältst unabhängig von der Klasse 20 soziale Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Deine Eltern gehen mit dir oft ins Museum, ins Theater und zu klassischen Konzerten

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie sich nichts an dem Familienstand ändert. Belasse sie bei deiner Spielkarte.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Du verletzt dich beim Sportunterricht

- Für die nächsten 3 Runden giltst du als gehbehindert.
- In dieser Zeit erhältst du keine Kapitalpunkte aus Sportvereinen.

Nach drei Runden kannst Du die Karte auf den Stapel zurücklegen.

### Persönliches Ereignis

#### Dein Smartphone geht kaputt

- Spieler\*innen der Mittel- und Volksklasse müssen in Zukunft ohne Smartphone auskommen. Sie büßen jede Runde 10 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte ein.
- Spieler\*innen der Oberklasse: erhalten unverzüglich ein neues Smartphone. Sie büßen einmalig 10 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte ein.

Die Karte bleibt in der Mittel- und Volksklasse über weitere Runden wirksam.

### Persönliches Ereignis

#### Deine Eltern melden dich beim Sportverein ab

Wenn du nicht im Sportverein bist, dann lege diese Karte zurück und ziehe eine neue Karte.

- Du verlierst die Mitgliedschaft des Sportvereins.

### Persönliches Ereignis

#### Du wirst zum Klassensprecher\*in gewählt

Du erhältst unabhängig von der Klasse 20 soziale Punkte.





## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Du hast die Möglichkeit ein Pferd zu kaufen

Du kannst 100 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um soziales Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 25 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 20 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte

Für 50 ökonomische Kapitalpunkte pro Runde kannst du zum Reitunterricht gehen und die sozialen Kapitalpunkte pro Runde behalten. Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. das Pferd behalten kannst.

### Persönliches Ereignis

#### Du gewinnst ein Turnier mit deinem Sportverein

Wenn du in keinem Sportverein bist, dann lege diese Karte zurück und ziehe eine neue Karte.

- Du erhältst 15 soziale Kapitalpunkte.
- Du erhältst 10 kulturelle Kapitalpunkte.

### Persönliches Ereignis

#### Du kaufst ein Prestigeobjekt (Trendige Markenkleidung etc.)

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen um soziales Kapital zu erhalten.

Je nach zugehöriger Klasse erhältst du folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 25 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 20 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 soziale Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Deine Eltern schenken dir ein Smartphone

- Du erhältst 15 soziale Kapitalpunkte.
- Du erhältst 20 kulturelle Kapitalpunkte.
- Du verlierst pro Runde 5 ökonomische Kapitalpunkte für Telefon- und Internetkosten.

Diese Karte wirkt solange, wie du das Smartphone behalten möchtest resp. die Rechnungen bezahlst. Belasse sie bei deiner Spielkarte. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du nicht mehr bezahlen willst oder kannst oder Du die Karte „Smartphone geht kaputt“ ziehst, kannst Du diese zurücklegen.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Du fährst mit deiner Familie in den Urlaub

- Spieler\*innen mit Migrationshintergrund besuchen das Heimatland ihrer Eltern und haben keine andere Alternative. Sie erhalten 10 kulturelle und 10 soziale Kapitalpunkte.
- Alle weiteren Spieler\*innen erhalten 15 kulturelle und 15 soziale Kapitalpunkte.

### Persönliches Ereignis

#### Deine Eltern lassen sich scheiden

Wenn dein Elternteil bereits alleinerziehend ist, dann ziehe die nächste Karte und lege diese zurück.

Du büßt 30 soziale Kapitalpunkte ein und wohnst für den Rest des Spiels mit einem Elternteil allein. Des Weiteren verändert sich deine Kapitalverteilung:

- Oberklasse: - 5 ökonomische Kapitalpunkte
- Mittelklasse: - 10 ökonomische Kapitalpunkte
- Volksklasse: - 15 ökonomische Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt für den Rest des Spiels. Belasse sie bei deiner Spielkarte.

### Persönliches Ereignis

#### Deine Eltern erben

Du bekommst für die nächsten zwei Runden folgende Kapitalpunkte:

- Oberklasse: + 25 ökonomische Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 15 ökonomische Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 ökonomische Kapitalpunkte

### Persönliches Ereignis

#### Du bist in einem Lesezirkel

Du kannst eine/-n Mitspieler/-in aus der Runde fragen, ob er/sie mit dir gemeinsam einen Lesezirkel gründen möchte. Dafür muss jeder von euch 25 soziale Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 30 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 25 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 20 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie ihr das Kapital tauschen möchtet resp. im Lesezirkel seid. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Sobald Du austrittst, lege Deine Karte zurück in den Stapel.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

#### Eine dir nahestehende Person stirbt

- Du verlierst 15 soziale Kapitalpunkte.
- Du setzt die nächste Spielrunde aus und erhältst keine Kapitalpunkte.

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. Nachhilfe nimmst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du keine Nachhilfe mehr nehmen willst oder kannst.

### Persönliches Ereignis

#### Du musst auf eines deiner Geschwister aufpassen

- Du verlierst 15 kulturelle Kapitalpunkte, weil du keine Zeit zum Lernen hast.
- Du setzt die nächste Spielrunde aus und erhältst keine Kapitalpunkte.

### Persönliches Ereignis

#### Nachhilfe

Du kannst 25 ökonomische Kapitalpunkte eintauschen, um kulturelles Kapital zu erhalten.

- Oberklasse: + 15 kulturelle Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 10 kulturelle Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 5 kulturelle Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie du das Kapital tauschen möchtest resp. Nachhilfe nimmst. Du kannst jede Runde neu entscheiden. Lege die Karte zurück in den Stapel, sobald Du keine Nachhilfe mehr nehmen willst oder kannst.



## Persönliche Ereigniskarten

### Persönliches Ereignis

**Dein alleinerziehendes Elternteil nimmt einen zweiten Job an oder beide Eltern arbeiten jetzt Vollzeit**

Je nach Klassenzugehörigkeit verteilt sich dein Kapital neu:

- Oberklasse: + 35 ökonomische und 5 soziale Kapitalpunkte
- Mittelklasse: + 25 ökonomische und - 10 soziale Kapitalpunkte
- Volksklasse: + 15 ökonomische und - 15 soziale Kapitalpunkte

Diese Karte wirkt solange, wie sich nichts an den Berufsverhältnissen ändert. Belasse sie bis dahin bei deiner Karte.

### Persönliches Ereignis

**Ein Elternteil verliert die Arbeitsstelle.**

Wenn deine Eltern keine Anstellung haben, dann lege die Karte zurück und ziehe eine neue Karte.

- Du setzt die nächste Spielrunde aus und erhältst keine Kapitalpunkte.



Allgemeines Ereignis

### Abenteuerwochenende

Es wird ein Abenteuerwochenende für sozial benachteiligte Kinder organisiert. Alle Spieler\*innen der Volksklasse nehmen kostenlos teil.

Spieler\*innen mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf können nicht teilnehmen.

- Alle weiteren Spieler\*innen dürfen würfeln, bei 2+ nehmen sie an dem Ausflug als Helfer\*innen teil.
- Alle teilnehmenden Spieler\*innen der Volksklasse erhalten 15 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle teilnehmenden Spieler\*innen, die als Helfer\*innen eingeteilt sind, erhalten 10 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### Klassenarbeit Deutsch

In der nächsten Runde wird eine Klassenarbeit im Fach Deutsch geschrieben.

- Alle Schüler\*innen, die über 50 oder mehr kulturelle Kapitalpunkte verfügen und keinen Migrationshintergrund haben, bestehen die Klausur und erhalten 20 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle Schüler\*innen, die über 50 oder mehr kulturelle Kapitalpunkte verfügen und über einen Migrationshintergrund, bestehen die Klausur, erhalten aber keine kulturellen Kapitalpunkte.
- Alle Spieler/-innen, die über weniger als 50 kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen die Klausur nicht und verlieren 20 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### Test in Mathematik

In der nächsten Runde wird ein Test in Mathematik geschrieben.

- Alle **Schüler** (!), die über 30 oder mehr kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen den Test und erhalten 10 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle **Schüler**, die über weniger als 30 kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen den Test nicht und verlieren 10 kulturelle Kapitalpunkte.
- **Schülerinnen** benötigen 40 kulturelle Kapitalpunkte um, zu bestehen. Sie erhalten 5 (bestehen) oder verlieren 15 (nicht-bestehen) kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### Diktat

In der nächsten Runde wird ein Diktat geschrieben.

- Alle Schüler\*innen, die über 40 oder mehr kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen das Diktat und erhalten 15 weitere kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle Schüler\*rinnen, die über weniger als 40 kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen das Diktat nicht und verlieren 15 kulturelle Kapitalpunkte.
- Schüler\*innen mit Migrationshintergrund benötigen 50 kulturelle Kapitalpunkte, um zu bestehen. Sie erhalten jeweils 10 oder verlieren 20 kulturelle Kapitalpunkte.



Allgemeines Ereignis

### **Wirtschaftskrise**

Durch eine anhaltende Wirtschaftskrise gehen die Löhne zurück und die Familien haben für verschiedenste Aktivitäten weniger finanzielle Mittel zur Verfügung. Zudem werden die finanziellen und sozialen Hilfen eingeschränkt.

Alle Spieler\*innen verlieren dadurch an Kapital.

- Oberklasse: -15 ökonomische, -10 kulturelle und -5 soziale Kapitalpunkte.
- Mittelklasse: -20 ökonomische, -15 kulturelle und -10 soziale Kapitalpunkte.
- Volksklasse: -25 ökonomische, -10 kulturelle und -15 soziale Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### **Projekt „Schulentwicklung Fit für die Vielfalt“**

Die Schule beteiligt sich an einem Schulentwicklungsprogramm und geht bedeutende Schritte in Richtung einer inklusiven Schule. Alle Schüler\*innen der Schule profitieren von diesem Programm.

- Alle Schüler\*innen erhalten 20 soziale und 20 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### **Lehrer\*in unterrichtet nach inklusivem Konzept**

Die Lehrperson in der Klasse unterrichtet nach einem inklusiven Konzept. Dabei möchte sie die Lernausgangslagen sowie die Bedürfnisse aller Schüler\*innen in den Blick nehmen und individuell auf sie eingehen.

- Schüler\*innen mit sp U, Migrationshintergrund und/oder Angehörige der Volksklasse erhalten 25 soziale und 25 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle weiteren Schüler\*innen erhalten 20 soziale und 20 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### **Kooperation**

Die Lehrpersonen in der Klasse haben unterschiedliche Perspektiven auf den Lern- und Entwicklungsprozess von Schüler\*innen. Dies führt zu Schwierigkeiten in der Gestaltung und Planung des Unterrichts und wirkt sich negativ auf die Qualität aus.

- Schüler\*innen mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf, Migrationshintergrund und/oder Angehörige der Volksklasse müssen 10 kulturelle Kapitalpunkte abgeben.
- Alle weiteren Schüler\*innen müssen 5 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte abgeben



Allgemeines Ereignis

### **Ausfall der Lehrperson - wechselnde Stellvertreter/-innen**

Eine Lehrperson für den Fachunterricht Deutsch fällt aus gesundheitlichen Gründen für eine unbestimmte Zeit aus. Der Schule gelingt es zurzeit nicht, einen geeigneten Ersatz zu finden. Die gewohnte Unterrichtsstruktur kann von den unterschiedlichen Stellvertreter\*innen nicht aufrecht erhalten werden.

- Schüler\*innen mit sp U, Migrationshintergrund und/oder Angehörige der Volksklasse verlieren 10 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle weiteren Schüler\*innen verlieren 5 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### **Regierungswechsel – Kürzung des Bildungsbudgets**

Durch eine drastische Kürzung der Bildungsausgaben werden die Klassen vergrößert und Lehrpersonal abgebaut.

- Schüler\*innen mit zugeschriebenem sp U, Migrationshintergrund und Angehörige der Volksklasse werden weniger unterstützt. Sie verlieren 10 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle weiteren Schüler\*innen verlieren 5 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### **Zirkus-Workshop**

Es wird ein Zirkus-Workshop für sozial benachteiligte Kinder organisiert. Alle Spieler\*innen der Volksklasse nehmen kostenlos teil. Der Workshop endet mit einer Aufführung, in der die Teilnehmenden ihre einstudierten Kunststücke vor einem Publikum präsentieren.

Alle weiteren Spieler\*innen dürfen würfeln, bei 2+ besuchen sie die Aufführung.

- Alle teilnehmenden Spieler\*innen der Volksklasse erhalten 15 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle teilnehmenden Spieler\*innen, die die Aufführung besuchen, erhalten 10 soziale und 10 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### **Sportfest der Schule**

Die Schule veranstaltet ein Sportfest. Es werden verschiedene leichtathletische Sportarten angeboten. In den unterschiedlichen Disziplinen treten die Schüler\*innen gegeneinander an.

Spieler\*innen mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf im Förderschwerpunkt körperlich-motorische Entwicklung können an dem Sportfest nicht teilnehmen und erhalten keine Punkte.

- Alle anderen teilnehmenden Spieler\*innen, die Mitglied in einem Sportverein sind, erhalten 10 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle anderen teilnehmenden Spieler\*innen, die kein Mitglied in einem Sportverein sind, erhalten 5 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.



Allgemeines Ereignis

### Projektwoche Wandern

Die Schule veranstaltet eine Projektwoche zum Thema „Wandern“. Im Wesentlichen werden in dieser Woche Wanderwege in der Umgebung erprobt.

- Spieler\*innen mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf im Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung können an den Wanderungen nicht teilnehmen, sie erhalten keine Punkte.
- Alle anderen teilnehmenden Spieler\*innen erhalten 10 soziale und 15 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### Grammatiktest in Deutsch

In der nächsten Runde wird ein Grammatiktest in Deutsch geschrieben.

- Alle **Spielerinnen**, die über 30 oder mehr kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen den Grammatiktest und erhalten 10 weitere kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle **Spielerinnen**, die über weniger als 30 kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen den Test nicht und verlieren 10 kulturelle Kapitalpunkte.
- **Spieler** benötigen 40 kulturelle Kapitalpunkte, um den Test zu bestehen. Sie erhalten jeweils 5 oder verlieren 15 kulturelle Kapitalpunkte.

Allgemeines Ereignis

### Klassenarbeit

In der nächsten Runde wird eine Klassenarbeit im Sachunterricht geschrieben.

- Alle Spieler\*innen, die über 60 oder mehr kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen die Klassenarbeit. Sie erhalten 30 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle Spieler\*innen, die über weniger als 60 kulturelle Kapitalpunkte verfügen, bestehen die Klausur nicht. Sie verlieren 30 kulturelle Kapitalpunkte.
- Alle Spieler\*innen mit einer attestierten Behinderung benötigen 70 kulturelle Kapitalpunkte, um zu bestehen. Sie erhalten jeweils 25 oder verlieren 35 kulturelle Kapitalpunkte.





# Kapitalumwandlungsblatt

Name.....

Ereignis Runden	Ökonomisches Kapital	Soziales Kapital	Kulturelles Kapital

