

Spielanleitung

Labora Futura

Arbeit & Leben in der Zukunft

Inhalt

02

01 Über das Spiel	02
02 Spielmaterial	03
03 Spielemente	03
04 Spielvorbereitung	11
05 Spielablauf	11
06 Spielende	12
07 Hinweise zum Spiel	12

03

02 Spielmaterial

- 5 Szenariokarten
- 40 Ereigniskarten
- 10 Rollenkarten
- 25 x Übersichtstableau „Werktätige“
- 25 x Übersichtstableau „Unternehmen“
- 1 x Spielplan
- 6 x 3 Markersteine in verschiedenen Farben
- 80 Spielsteine in schwarz (Geld)
- 30 Spielsteine in weiß (Zeit)
- 1 Würfel (W6)

01 Über das Spiel

Durch Digitalisierung, Automatisierung und zunehmende Globalisierung befindet sich die Arbeitswelt in einem anhaltenden Prozess der Veränderung. Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer (im Spiel: Werktätige) aber auch Unternehmen stellt dieser Prozess vor große Herausforderungen. Neben fachlicher Qualifikation werden auch sogenannte Softskills oder Kompetenzen wie Flexibilität, Engagement und Teamfähigkeit immer wichtiger, um in der Arbeitswelt der Zukunft bestehen zu können. Gleichzeitig ist Digitalisierung als Prozess beeinflussbar und kann in verschiedene Richtungen ausgestaltet werden.

In Labora Futura übernehmen die Spielenden verschiedene Rollen und versuchen in verschiedenen Szenarien, ihr Leben zwischen Anforderungen der Arbeitswelt und persönlicher Zufriedenheit zu gestalten. Das Spiel möchte dabei vor allem Impulse geben und zur Diskussion anregen.

03 Spielemente

Ressourcen

In Labora Futura gibt es prinzipiell vier verschiedene Ressourcen:
Geld, Zeit, Zufriedenheit und Produktivität.



Geld (schwarze Spielsteine) erhalten die Werktätigen als Einkommen und die Unternehmen als Einnahmen. Geld kann verwendet werden, um sich Dinge zu kaufen bzw. zu investieren.



Zeit (weiße Spielsteine) ist nur für die Werktätigen relevant. Zeit ermöglicht, sich ehrenamtlich zu engagieren, sich weiterzubilden, sich einen Nebenjob zu suchen oder Hobbies nachzugehen.



Zufriedenheit ist ein abstrakter Wert für die Lebenszufriedenheit der Werktätigen und ein Zielkriterium im Spiel.



Produktivität bildet die Leistungsfähigkeit der Unternehmen ab und wird vereinfacht durch den Grad der Automatisierung und die Qualifikation der Werktätigen bestimmt.

Rollenkarten

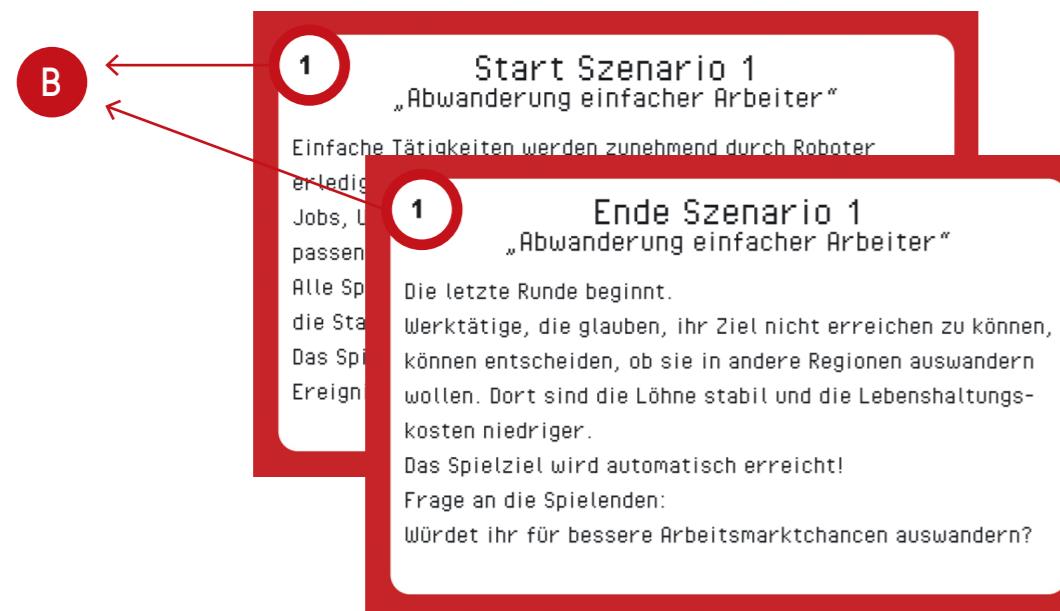


Rollenkarten unterscheiden zwischen „Werktägigen“ und „Unternehmen“. Die Rollenkarten beschreiben, welche Rolle die Spielenden übernehmen und geben die Startwerte vor. Außerdem definieren sie Ziele, die im Laufe des Spiels erreicht werden müssen.

04

- A** Szenario-Nummern – Alle Karten mit derselben Nummer gehören zum gleichen Szenario. Rollenkarten können in verschiedenen Szenarien vorkommen.

Szenariokarten

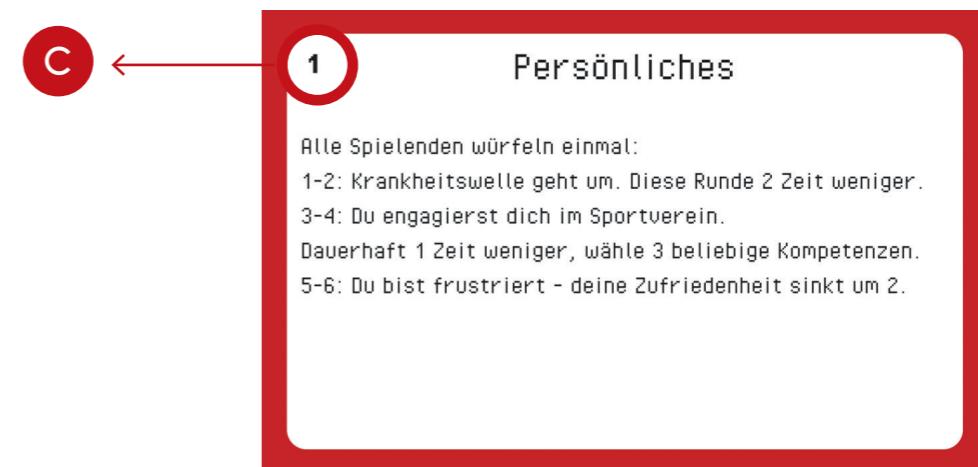


Wie wird sich die Arbeitswelt entwickeln? Wir wissen es nicht genau, aber es gibt verschiedene Szenarien der zukünftigen Arbeitswelt, von denen einige in Labora Futura gespielt werden können.

Für jedes Szenario gibt es einen Start und ein Ende (je eine Seite der selben Karte), die gemeinsam den Rahmen für das Szenario bilden. Der Start skizziert kurz die Besonderheit des Szenarios und stellt die notwendigen Vorbereitungen dar. Das Ende bildet den Abschluss eines Szenarios.

- B** Szenario-Nummer – Alle Karten mit der selben Nummer gehören zum gleichen Szenario.

Ereigniskarten

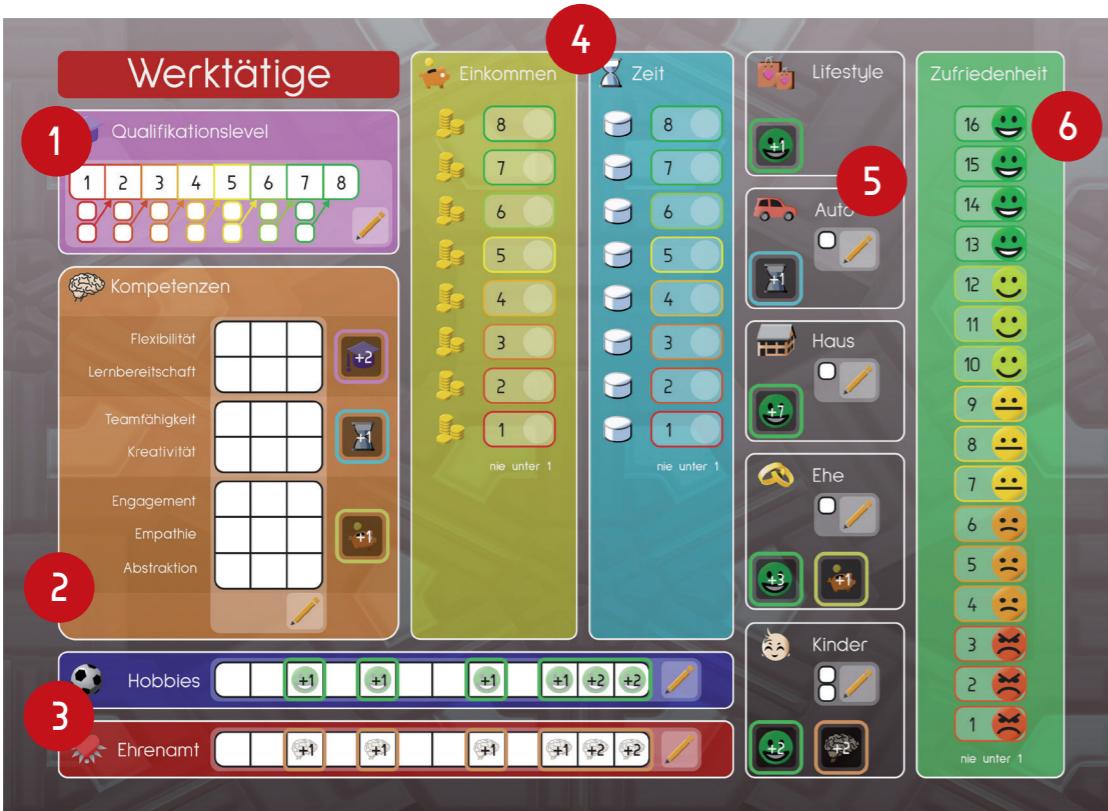


Ereigniskarten sind szenariobunden und stellen Ereignisse und Veränderungen dar, denen sich die Spielenden im Laufe des Spiels stellen müssen. Ereignisse können Zufallselemente beinhalten, Entscheidungen verlangen oder kreative Aufgaben sein.

- C** Szenario-Nummer – Alle Karten mit der selben Nummer gehören zum gleichen Szenario.

05

Übersichtstableau „Werktätige“



06

Das Übersichtstableau „Werktätige“ gliedert sich in 6 Bereiche.

01 Qualifikation...



...stellt das Qualifikationslevel der Werktätigen dar. Qualifikation kann durch Weiterbildungen (Investition von Zeit) verbessert werden. Qualifikationslevel und die dazwischenliegenden Qualifikationsstufen werden mit einem Stift angekreuzt.

02 Übersicht Kompetenzen...



...stellt die Kompetenzen dar, über die Werktätige neben ihren fachlichen Qualifikationen verfügen. Kompetenzen sind in drei Gruppen angeordnet – gelingt es, alle Kompetenzen einer Gruppe zu erwerben, gibt es für diese Person einen Bonus.

- Lernbereitschaft, Engagement: bei jeder Investition in Weiterbildung darf eine zusätzliche Qualifikationsstufe angekreuzt werden
- Flexibilität, Kreativität: die Spielerin oder der Spieler erhält dauerhaft 1 Zeiteinheit mehr – der Marker wird entsprechend versetzt
- Teamfähigkeit, Empathie, Abstraktionsfähigkeit: das Einkommen steigt dauerhaft um 1

03 Übersicht Ehrenamt und Hobbies...



...„Ehrenamt“ steht stellvertretend für alle Dinge, in denen sich Menschen engagieren, sei es der Elternrat, ein Verein, die Politik oder eine Hilfsorganisation. Ehrenamtliche Arbeit stärkt und fördert Kompetenzen.

„Hobbies“ steht stellvertretend für alle Tätigkeiten, denen sich Menschen in ihrer Freizeit widmen, sei es Sport, Musik, Lesen oder Kinobesuche. Die Ausübung von Hobbies ist erfüllend und erhöht die Zufriedenheit. Sowohl für Ehrenamt als auch Hobbies muss Zeit investiert werden. Entsprechend der Zeit werden die Kästchen angekreuzt und bringen in verschiedenen Stufen einen Bonus (weitere Kompetenz oder steigende Zufriedenheit).

04 Übersicht Einkommen und Zeit...



...stellt dar, welche Einnahmen die Spielenden individuell jede Runde erhalten und wie viel Zeit ihnen zur Verfügung steht. Die Anzeige erfolgt durch Markersteine. Geld kann für spätere Runden gespart werden, ungenutzte Zeit verfällt nach jeder Runde.

07

05 Übersicht Entscheidungen des Lebens...



...stellt Dinge dar, für die sich die Spielenden entscheiden können. Jede Entscheidung benötigt Ressourcen und hat Einfluss auf Zeit, Geld oder Zufriedenheit. Entscheiden sich die Spielenden für eine der Optionen, so wird mit einem Stift ein Häkchen gesetzt.

06 Übersicht Zufriedenheit...



...die Übersicht gibt an, wie zufrieden die jeweiligen Spielerinnen und Spieler sind. Der aktuelle Wert wird mit einem Marker dargestellt.

Hinweis...



...um die Verständlichkeit des Tableaus zu erhöhen, ist an allen Stellen, wo Felder angekreuzt werden müssen, ein Stiftsymbol abgebildet.

Übersichtstableau „Unternehmen“

The screenshot shows a digital dashboard titled 'Unternehmen'. It consists of three main sections: 1) 'Qualifikationslevel (Werktätige)' showing 6 rows of employees (MA 1 to MA 6) each with 8 qualification levels (1 to 8). 2) 'Einnahmen' showing 12 columns of income levels (1 to 12) with markers indicating levels 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. 3) 'Attraktivität' showing 12 columns of attractiveness levels (1 to 12) with markers indicating levels 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Below these sections is a table for 'Automatisierung' (Automation) across 5 levels (Lvl 1 to Lvl 5), each with 5 qualification levels (3, 4, 5, 6, 7) and corresponding productivity values (e.g., Lvl 1: 50, 10, 15, 20, 25). Icons for a pencil, a chart, and a plus sign are visible at the bottom.

08

09

Das Übersichtstableau „Werktätige“ gliedert sich in 3 Bereiche.

01 Werktätige...



...listet alle Angestellten des Unternehmens mit ihren jeweiligen Qualifikationsstufen auf. Im Laufe des Spiels können die Werktätigen weiterqualifiziert werden.

02 Übersicht Einnahmen und Attraktivität...



...mit Hilfe von Markersteinen wird angezeigt, über welche Einnahmen ein Unternehmen pro Runde verfügt und wie attraktiv das Unternehmen ist. Attraktivität kann ein Vorteil im Wettbewerb um weitere Werktätige sein.

03 Automatisierung und Produktivität...



...jedes Unternehmen hat 5 Automatisierungsstufen mit je 5 Feldern, die im Laufe des Spiels entwickelt werden können. Jede Automatisierungsstufe benötigt eine bestimmte Mindestqualifikation der Werktätigen, um die Produktivität zu erhöhen.

Beispiel 1:

Wurde die erste Automatisierungsstufe ausgebaut, so erhält das Unternehmen für drei Werktätige, die mindestens die Qualifikationsstufe 3 haben, den Produktivitätswert 15.

Beispiel 2:

Wurde die vierte Automatisierungsstufe ausgebaut, so erzielen zwei Werktätige mit der Qualifikation von mindestens 7 den Produktivitätswert 40 – zwei Werktätige mit Qualifikationsstufe 6 würden trotz der Automatisierung nur den Produktivitätswert 30 erreichen, da die Mindestqualifikation nicht erfüllt wird.

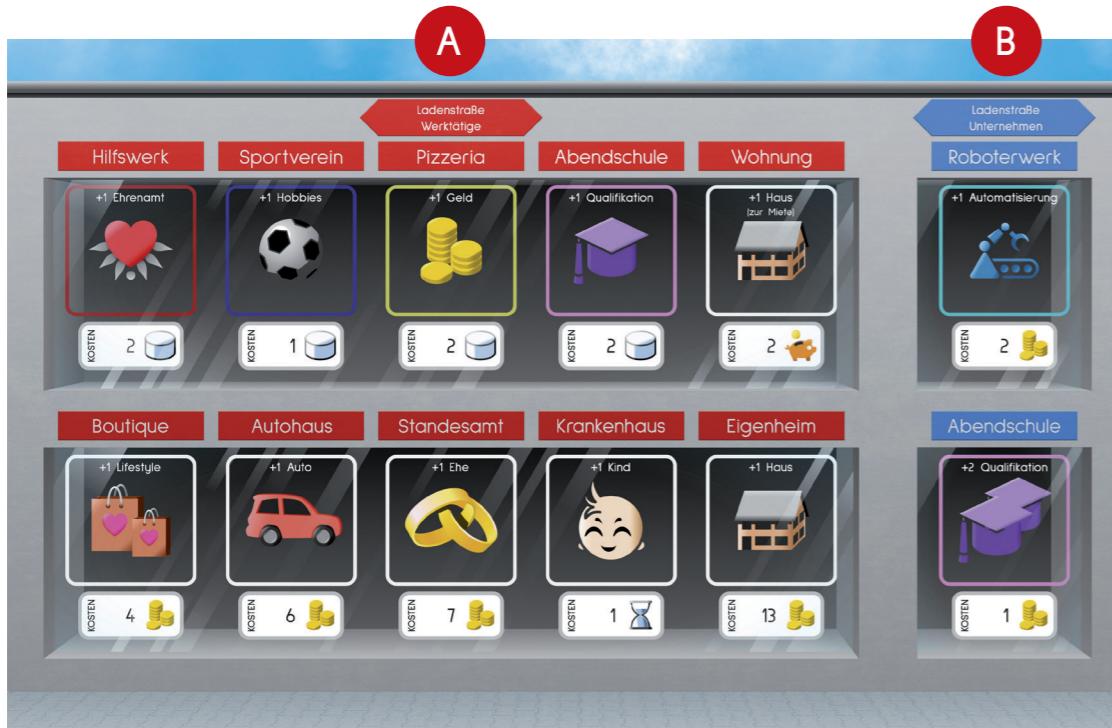
Für die Unternehmen ist es also wichtig, die Balance zwischen Ausbau der Automatisierung und Qualifikation der Werktätigen zu finden. Werden bestimmte Produktivwerte erreicht, steigen die Einnahmen des Unternehmens.

Hinweis...



...um die Verständlichkeit des Tableaus zu erhöhen, ist an allen Stellen, wo Felder angekreuzt werden müssen, ein Stiftsymbol abgebildet.

Spielplan



Der Spielplan stellt die Bereiche dar, in denen die Spielenden ihre Zeit und ihr Geld investieren können. Er ist wie ein Einkaufszentrum angelegt, in den einzelnen „Geschäften“ können Werktätige und Unternehmen ihre Ressourcen ausgeben. Die Markersteine für „Zeit“ und „Geld“ werden dafür von allen Spielenden einfach auf den entsprechenden Bereich gelegt. Für den Einsatz von 2 Zeiteinheiten kann man sich beispielsweise ehrenamtlich engagieren und auf dem eigenen Tableau ein Feld bei Ehrenamt ankreuzen.

Der Spielplan gliedert sich in 2 Bereiche.

A Ladenstraße Werktätige – Werktätige können ihre Einnahmen oder zur Verfügung stehende Zeit investieren um sich verschiedene Dinge zu Leisten. Weitere Investitionen können durch die Ereigniskarten vorgegeben werden.

B Ladenstraße Unternehmen – Unternehmen können ihre Einnahmen in Automatisierung oder betriebliche Weiterbildung ihrer Werktätigen investieren. Weitere Investitionen können durch die Ereigniskarten vorgegeben werden.

04 Spielvorbereitung

1. Zunächst wird entschieden, welches Szenario gespielt werden soll und die entsprechenden Szenario-, Ereignis- und Rollenkarten mit der selben Szenario-Nummer herausgesucht.
2. Die Rollenkarten werden gemischt. Alle Spielenden ziehen verdeckt eine Karte und legen das entsprechende Übersichtstableau „Werktätige“ oder „Unternehmen“ zusammen mit der Rollenkarte vor sich ab.
3. Jeder Spieler erhält 3 Markersteine einer beliebigen Farbe, die er sich heraussucht.
4. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
5. Die Ereigniskarten des Szenarios werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt – die Szenariokarte mit der Seite „Start“ kommt auf den Stapel.
6. Der oder die Älteste beginnt und liest die Seite „Start“ vor. Danach wird die Karte gedreht und mit der Seite „Ende“ nach oben unter den Stapel Ereigniskarten gelegt.

05 Spielablauf

1. Der oder die Älteste deckt die erste Ereigniskarte auf und liest sie vor. Effekte müssen ggf. sofort oder erst zu einem späteren Zeitpunkt umgesetzt werden.
2. Alle Spielenden nehmen sich Spielsteine für Geld und ggf. Zeit – entsprechend der Vorgaben ihrer Rolle bzw. der Position ihrer Markersteine.
3. Die Spielenden überlegen nun, wie sie ihre Ressourcen einsetzen wollen und legen die Spielsteine auf den jeweiligen Bereich. Die Effekte werden umgesetzt. Entscheidet sich ein/-e Spieler/-in bspw. 2 Zeiteinheiten in Weiterbildung zu investieren, so legt sie oder er 2 Spielsteine auf dem Spielplan ab und darf sofort eine Qualifikationsstufe ankreuzen. Geld darf in die nächste Runde übernommen werden – Zeit jedoch nicht. Möchte oder kann ein/-e Spieler/-in Zeit nicht mehr sinnvoll einsetzen, so verfällt diese.
4. Haben alle Spielenden ihre Aktionen durchgeführt, so endet die Runde. Die im Uhrzeigersinn nächste Person beginnt die nächste Runde, indem er oder sie die nächste Ereigniskarte aufdeckt und vorliest.

06 Spielende

Das Spiel endet, wenn das Ende des Szenarios zu sehen ist und vorgelesen wurde. SpielerInnen, die es geschafft haben, ihre Siegbedingungen zu erfüllen, gewinnen. Dabei ist es möglich, dass alle, mehrere, oder auch gar keine SpielerInnen oder Spieler gewinnen. Sollte ein oder mehrere Spieler/-innen bereits während des Szenarios die Siegbedingungen erreichen, so ist das Spiel damit nicht beendet. Das Leben ist wankelmüsig – vielleicht geschehen Ereignisse, die das bisher Erreichte infrage stellen.

07 Hinweise zum Spiel

Die Regeln geben den Rahmen und den generellen Ablauf des Spiels vor. Da ein Aspekt des Spiels jedoch auf dem Austausch und der Kommunikation liegt, gibt es Ereignisse und Situationen, die entscheidungsoffen sind. Hier kann es hilfreich sein, sich in die jeweilige Rolle hineinzuversetzen und zu überlegen, wie diese Person wohl handeln würde.

12

13

VIEL
SPASS
BEIM SPIELEN

Die Spielanleitung, Erweiterungen sowie weiteres Begleitmaterial zum Spiel finden Sie als Download auf unserer Homepage unter: <https://arbeitundleben.eu/labora-futura>

Impressum/Kontakt

Herausgeber

ARBEIT UND LEBEN Sachsen e. V.
Frank Schott (Geschäftsführer)
Löhrstraße 17
04105 Leipzig
www.arbeitundleben.eu

Spielkonzeption/Texte

Jakob Hamsch, Stefan Grande
ARBEIT UND LEBEN Sachsen e. V.

Ronald Hild
www.ronaldhild.de

Illustration/Gestaltung

Layla Leischel
Selberzeichner

Druck

Yoda Print
www.yodaprint.de

Wir danken besonders herzlich für die Unterstützung

Manfred Laske,
Susan Pruchnik,
Renate Miosga und ihrer Klasse „Tapire“,
den 9. Klassen (2018) des Leibniz-Gymnasiums Leipzig,
sowie allen Mitwirkenden.

Dieses Spiel ist im Projekt „Arbeiten in der digitalen Zukunft: Digitalisierung und Gesellschaftlicher Wandel – Ein spielerischer Lernansatz“, gefördert durch den Freistaat Sachsen, entstanden.

Labora
Futura