








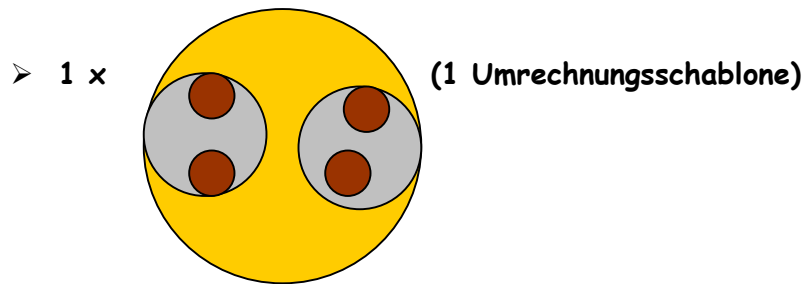


MONOPOLY

Inhalt:

- 4 x **G** (4 Spielfiguren)
- 16 x 
- 16 x 
- 16 x 
- 16 x  (je 16 blaue, rote, grüne & gelbe Besitzmarkierungen)
- 21 x  (21 Karten)
- 1 x  (1 Würfel mit je 2 ■-, ▲- & ●- Symbolen)
- 80 x  (80 braune Münzen im Wert von 1 Taler)
- 56 x  (56 silberne Münzen im Wert von 2 Talern)
- 18 x  (18 goldene Münzen im Wert von 4 Talern)



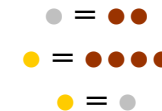
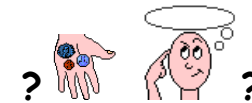
☺ ():

☺: 1 x **G**     
 16 x       (= 22 Taler)

☺: 1 x **G**     
 16 x       (= 22 Taler)

☺: 1 x **G**     
 16 x       (= 22 Taler)

☺: 1 x **G**     
 16 x       (= 22 Taler)



MONOPOLY

GESELLSCHAFTSSPIEL FÜR 2- 5 PERSONEN.












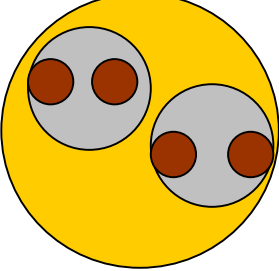
Ziel des Spiels


Ziel von Monopoly ist es, durch den Kauf von Gebäuden und Parks und deren Vermietung der reichste Spieler zu werden.

Material

Zum Spiel gehören:

- 4 x **G** (4 Spielfiguren)
- 16 x 
- 16 x 
- 16 x 
- 16 x  (je 16 blaue, rote, grüne & gelbe Besitzmarkierungen)
- 21 x  (21 Karten)
- 1 x  (1 Würfel mit je 2 ■-, ▲- & ●- Symbolen)
- 80 x  (80 braune Münzen im Wert von 1 Taler)
- 56 x  (56 silberne Münzen im Wert von 2 Talern)
- 18 x  (18 goldene Münzen im Wert von 4 Talern)

- 1 x  (1 Umrechnungsschablone)

- 1 x  (1 Spielplan)

Vor dem Spiel

Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf das Kartenfeld in der Mitte des Spielplans gelegt.

Die Umrechnungsschablone wird ebenfalls in die Mitte des Spielplans gelegt.



Die Spieler wählen einen Bankhalter 😊 (🏦), der an jeden Spieler eine Spielfigur, 16 Besitzmarkierungen der selben Farbe und 22 Taler in folgender Sortierung austeil:

😊 (🏦):


- | | | |
|----|---------------|--------------------------|
| 😊: | 1 x G | ● ● ● ● ● ● |
| | 16 x ■ | ● ● ● ● ● ● (= 22 Taler) |
| 😊: | 1 x G | ● ● ● ● ● ● |
| | 16 x ■ | ● ● ● ● ● ● (= 22 Taler) |
| 😊: | 1 x G | ● ● ● ● ● ● |
| | 16 x ■ | ● ● ● ● ● ● (= 22 Taler) |
| 😊: | 1 x G | ● ● ● ● ● ● |
| | 16 x ■ | ● ● ● ● ● ● (= 22 Taler) |

Die übrigen Münzen kommen in die Bank.

Die Spieler einigen sich untereinander, wer beginnen darf.

Das Spiel

Alle Spieler setzen ihre Figuren auf das Start- Feld. Dann würfelt der erste Spieler mit dem Symbolwürfel und bewegt seine Figur in Pfeilrichtung bis zum nächsten Feld, dessen Symbol die Oberseite des Würfels anzeigt.

Beispiel:    :  



Falls er auf dem Bäckerei- (▲) oder auf dem Metzgerfeld (●) landet, kann er es kaufen.

Würfelt er aber ein ■, muss er eine Karte ziehen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es können auch zwei oder mehrere Figuren auf einem Feld stehen!


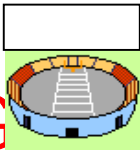



Die Bedeutung der Felder auf dem Spielplan

START   :   ...) 

Jedes Mal wenn ein Spieler mit seiner Figur das Start- Feld betritt, erhält er vier braune Münzen von der Bank. Um zu garantieren, dass die Spieler das Feld betreten müssen, befinden sich alle drei Würfelsymbole (● ▲ ■) auf dem Start- Feld.

GEBÄUDE UND PARKS

Es gibt insgesamt 16 Gebäude und Parks (mit Klettbandern markiert), die gekauft werden können.

1. Kauf   :   .) 

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur ein Feld, das noch kein anderer Spieler gekauft hat, so kann er es von der Bank kaufen. Der Kaufpreis ist auf allen Feldern durch Münzen angezeigt. Die Taler werden in die Bank eingezahlt, dann darf der Spieler eine Besitzmarkierung anketten.

2. Miete



Erreicht ein Spieler mit seiner Figur ein Gebäude- oder Park- Feld, das einem Mitspieler gehört, muss man an den Besitzer Miete zahlen. Die Höhe der Miete entspricht dem Kaufpreis, sie ist auf dem Feld angezeigt.

KARTENFELDER



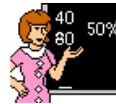
Kommt ein Spieler auf ein Kartenfeld, zieht er die oberste Karte vom Stapel und befolgt die Anweisungen sofort!

Dann wird die Karte mit der Rückseite nach oben unter den Stapel gelegt.

Es gibt vier Arten von Karten:



„Du darfst würfeln!“



„Gehe in die Schule!“



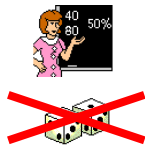
„Du bekommst ● von der Bank!“



„Gehe auf das nächste ▲- Feld!“

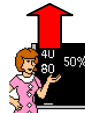


SCHULE



Ein Spieler muss in die Schule, wenn er

1. auf das Feld „Gehe in die Schule“ kommt.



2. auf das Feld Schule kommt.



3. eine „Gehe in die Schule“ - Karte zieht.



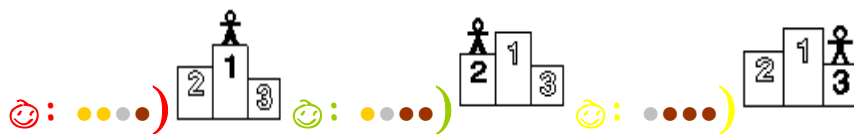
Man darf die Schule erst verlassen, wenn man einmal ausgesetzt hat.
Auch in der Schule darf ein Spieler Miete kassieren!



BETT

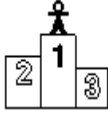
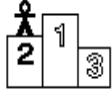
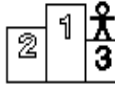
Das ist ein Feld zum Ausruhen. Hier passiert nichts!

Spielende



Das Spiel ist vorbei, wenn ein Spieler keine Taler mehr hat. Dann zählen alle anderen Spieler ihre Taler. Gewonnen hat, wer die meisten Taler besitzt!

Der Wertungsplan ?

☹️: ●●●●) G ●●●● ●●●● ●●● (= 11)	
😊: ●●●●) G ●●●● ●●●● (= 8)	
☺️: ●●●●) G ●●●● ● (= 5)	



Für Mitspieler, die Probleme mit dem Zusammenzählen der Münzen haben, befindet sich auf der Rückseite des Spielplans der Wertungsplan. Mit seiner Hilfe können die Mitspieler ihren Sieger ermitteln, ohne rechnen zu müssen.

Hierzu drehen die Mitspieler den Spielplan um. Beginnend am gelben Pfeil legt ein Spieler alle seine goldenen Münzen, dann seine silbernen Münzen und zuletzt seine braunen Münzen nacheinander auf die Münzfelder. Die Spielfigur wird auf das rote Feld neben der letzten braunen Münze gestellt. Danach sind die anderen Spieler an der Reihe.

Gewinner ist der Spieler, dessen Figur den längsten Weg zurückgelegt hat.

Spieldauer ?

Die Spiellänge hängt von der Höhe des Startkapitals ab. Ein erster „Testlauf“ mit Menschen mit geistiger Behinderung hat, bei einem Startkapital in Höhe von 22 Talern, zirka 90 Minuten gedauert.

MONOPOLY

BASTELANLEITUNG:

Der Spielplan



Der Spielplan besteht aus einer Spanplatte (60 x 60 x 0,8 cm), die mit weißem Tonpapier beklebt ist. Darauf sind 24 Felder eingezeichnet.

Die Maße der vier Eckfelder betragen 10 x 10 cm, die übrigen Felder sind jeweils 8 cm breit und 10 cm hoch. Somit befinden sich auf jeder Seite des Spielplans fünf Spielfelder (vier käufliche Felder und je ein Kartenfeld) zwischen zwei Eckfeldern.

Die einzelnen Felder sind beschriftet und mit Smalltalker- Symbolen gekennzeichnet. (Die Symbole sind im Anhang aufgelistet!)

Die 16 käuflichen Felder sind mit Münzen beklebt, die den Preis sowie die Höhe der Miete des jeweiligen Feldes angeben.

Zusätzlich sind alle Felder des Spielplans mit jeweils einem Würfelsymbol markiert. (Ausnahme: das Startfeld ist mit ●, ▲ und ■ markiert!)

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Rechteck mit den Maßen 6 x 7 cm, auf dem die Karten abgelegt werden sollen.

Der Spielplan ist mit Klebefolie umhüllt, über jedem käuflichen Feld befindet sich ein 2,5 cm breiter und 2 cm hoher Klettstreifen (rauhe Seite).

Die Figuren

Vier verschiedenfarbige Playmobilmännchen, mit bemalten Gipssockeln dienen als Spielfiguren (vier Aluhalter von Teelichtern als Gussform verwenden; etwas Gips anrühren, einfüllen und die Playmobilmännchen hineinstellen; die Sockel am kommenden Tag mit Plakafarbe anmalen und mit Klarlack versiegeln).

Die Besitzmarkierungen


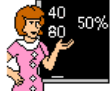
Benötigt werden jeweils 16 blaue, rote, grüne und gelbe Tonpapierstreifen der Größe 4 x 2,5 cm. Diese werden laminiert, bevor ein 1,5 cm breiter und 2 cm hoher Klettstreifen (weiche Seite) an jeden Tonpapierstreifen getackert werden kann.

Insgesamt werden also rund 40 cm Klettband mit rauher Seite und etwa 90 cm Klettband mit weicher Seite gebraucht.

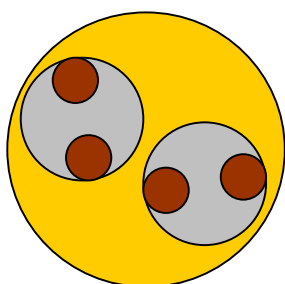
Die Karten

Zum Spiel gehören 21 laminierte Karten aus weißem Tonpapier, die 6 cm breit und 7 cm hoch sind.

Auf den Karten befinden sich folgende Symbole:

3x	●	2x		3x	●
	□				
3x	▲	2x		1x	●●
	□				
3x	■	2x	●	2x	●
	□				

Die Umrechnungsschablone



Wenn alle Münzen zusammen geklebt worden sind, wird die Schablone laminiert.

Der Wertungsplan



Die Rückseite des Spielplans wird mit Tonpapier beklebt, dann werden 12 Umrechnungsschablonen (s.o.) und 48 rote Kreise (\varnothing 4 cm) im Uhrzeigersinn aufgeklebt. Ein gelber Pfeil markiert den Startpunkt.

Die Münzen

Die Münzen werden aus goldenem, silbernem und braunem Tonpapier ausgeschnitten und laminiert.

- Für das Spielfeld werden 4 goldene, 8 silberne und 12 braune Münzen mit einem Durchmesser von 2,5 cm ausgeschnitten.
- 2 goldene, 3 silberne und 4 braune Münzen (\varnothing 2,5 cm) werden auf die Karten geklebt.
- Die Umrechnungsschablone wird gebastelt aus 1 goldenen Münze (\varnothing 11 cm), aus 2 silbernen Münzen (\varnothing 5,2 cm) und aus 4 braunen Münzen (\varnothing 2,5 cm).
- Als Zahlungsmittel dienen 18 goldene Münzen (\varnothing 11 cm), 56 silberne Münzen (\varnothing 5,2 cm) und 80 braune Münzen (\varnothing 2,5 cm).
- Aus 12 goldenen Münzen (\varnothing 11 cm), 24 silbernen Münzen (\varnothing 5,2 cm) und 48 braunen Münzen (\varnothing 2,5 cm) wird der Wertungsplan gebastelt.

Gesamtzahlen:

6x ● (\varnothing 2,5 cm) 11x ● (\varnothing 2,5 cm) 148x ● (\varnothing 2,5 cm)
31x ● (\varnothing 11 cm) 82x ● (\varnothing 5,2 cm)

Der Würfel

Ein Blankowürfel (4 x 4 x 4 cm) wird mit jeweils zwei ●-, ▲- und ■- Symbolen beschriftet.

Alternativen

- Eine Alternative zum Würfel könnte der „All- turn- it- Spinner“ sein, der z.B. an einen Big Mack angeschlossen werden kann. Schwerstbehinderte könnten für alle Mitspieler würfeln und wären somit unmittelbar am Spielgeschehen beteiligt.



<http://www.prentke-romich.de/>

- Um die Würfelsymbole auf den Spielfeldern besser von den Geldstücken unterscheiden zu können, empfiehlt es sich Symbole (Schmetterlinge, Herzen... statt ●, ▲ und ■) auszustanzen.
- Da die Münzen unterschiedliche Werte haben, können sie auch beschriftet werden!
- Zur Vereinfachung kann man nur eine Sorte Münzen erstellen.
- Statt Münzen können auch Legosteine als Zahlungsmittel verwendet werden, das erleichtert die Abrechnung: der höchste Turm gewinnt!
- Zwecks Differenzierung empfiehlt es sich andere Auflagen (mit weniger und damit größeren Feldern?!) zu basteln.
- Um die Karten zu vereinfachen, können statt der Würfelsymbole die Feldsymbole (z.B. Metzger) aufgedruckt werden.

ANHANG

FÜR DIE SPIELFELDER VERWENDETE SMALLTALKER- SYMBOLE:

START



BÄCKEREI



METZGER



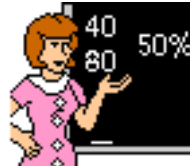
EISDIELE



IMBISS



SCHULE



WÜRFEL



STADTPARK



SPIELPLATZ



SCHWIMMBAD



KIRMES



BETT



SPIELZEUG



KIOSK



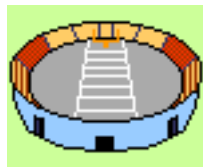
FEUERWEHR



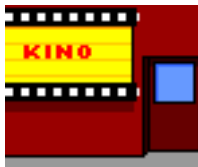
POLIZEI



STADION



KINO



ZIRKUS



ZOO



DANKE

Das modifizierte MONOPOLY wurde im Juli 2004 an der Fakultät Rehabilitationswissenschaften der Universität Dortmund von Christof Schulte, Thomas Czerwinski, René Schroeder und Henning Ocken im Rahmen der Veranstaltung *Spielförderung bei Kindern und Jugendlichen mit geistiger Behinderung* erstellt.

Danke an alle Beteiligten, vor allem an Christof Schulte, der das Spiel Förderschwerpunkt.de zur Verfügung gestellt hat.