

VORÜBERLEGUNGEN ZUR DURCHFÜHRUNG

Um das biografische Planspiel „Ready-Steady-Go“ durchzuführen, bieten sich grundsätzlich zwei Modelle an. Diese unterscheiden sich inhaltlich nicht voneinan-

der, können aber eine zeitliche Komprimierung der Praxisphase beinhalten. Im Nachfolgenden werden die Modelle kurz erläutert.

MODELL 1 (GEEIGNET FÜR SCHULEN)

Das Planspiel wird mit einer Schulklasse in Form einer in den Schulunterricht integrierten Lerneinheit vorbereitet. An einem langfristig geplanten Termin erfolgt dann die Praxisphase. Das biografische Planspiel beinhaltet Bausteine des Lehrplans für den Unterricht. Deswegen lässt sich diese Methode hervorragend in den fächerübergreifenden Lehrplan der 8-ten Klasse integrieren. Die einzelnen Bausteine der Bewerbungsmappe - Bewerbungsschreiben, Lebenslauf, Berufserkundung, Wunschlebenslauf, Vorstellungsgespräch, Eignungstest - können ausführlich und methodisch flexibel vorbereitet werden. Dieser Ansatz bietet die Möglichkeit, langfristig mit einer Schulklasse auf den bevorstehenden Übergang von der Schule in den Beruf hinzuarbeiten. Die in den Schulabgangsklassen anstehenden Bewerbungen, sei es für eine weiterführende Schule, eine betriebliche Ausbildung oder ein weiteres schulisches Qualifizierungsjahr, können so mit jugendlicher Partizipation gestaltet und erprobt werden. Wesentliche Inhalte, die für eine erfolgreiche Bewerbung wichtig sind, können so rechtzeitig aufgegriffen und spielerisch umgesetzt werden. Dieses Vorgehen bietet sich besonders für Haupt- und Realschulklassen an.

MODELL 2 (GEEIGNET FÜR JUGENDHILFE UND JUGENDARBEIT)

Eine weitere Variante bietet dieses Modell des Planspiels. Die Vorbereitungen zum Spiel können in komprimierter Form bspw. in Bewerbertrainings erfolgen. Es ist eine Vorbereitungszeit von maximal zwei ganzen Tagen angedacht. Das Spiel selbst kann an einem darauffolgenden Tag durchgeführt werden.



KURZÜBERSICHT ÜBER DIE EINZELNEN PLANSPIELSTATIONEN

Das Planspiel lebt inhaltlich (im Zeitalter der Synergieeffekte durch Vernetzung), wenn möglich, von seinen mit Profis besetzten Spielstationen. Eine professionelle Spielstruktur vermittelt bei den Jugendlichen unserer Meinung nach ein besseres Spielverständnis, da auch in der Alltagssituation gut geschultes Personal mit den Jugendlichen in Kontakt tritt. Darüber hinaus können Schwellenängste abgebaut und reale Kontakte zu zuständigen Personen wie Institutionen im Sozialraum der Jugendlichen aufgebaut werden. Seien es die Personalleiter von Firmen, Schulsozialarbeiter/Jugendarbeiter oder Berufsberater des Arbeitsamtes. Allerdings sollten die Profis nicht nur ihre (Fach-)Rolle spielen, sondern auch die spielerische und motivationale Seite ihrer Rolle stark ins Auge fassen. Die Jugendlichen bekommen auf jeden Fall ein Gefühl für die reale Situation auf ihrem weiteren Bewerbungs- und Lebensweg mit. Im Nachfolgenden sollen die einzelnen Spielstationen kurz erklärt werden.

SPIELSTATION 1 (FIRMA/BETRIEB)

An dieser Station müssen die Bewerbungsunterlagen eingereicht werden. Es wird zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Die für diesen Spielbereich verantwortliche Person führt ein Bewerbungsgespräch durch und entscheidet über eine Einstellung. (Am geeignetsten erscheint es, hier jemanden einzusetzen, der Erfahrungen bezüglich Bewerbungsgesprächen mit sich bringt.)

SPIELSTATION 2 (BERUFSBERATUNG/ARBEITSAMT)

Hier können nochmals anhand von Fähigkeiten, Eignungen und Neigungen zum gewählten Berufswunsch und dessen Alternativen Beratungen erfolgen. Erkundigungen nach eventuellen Fortbildungsmöglichkeiten sind an dieser Spielstation einzuholen. Diese Spielstation wäre mit einer Person zu besetzen, die sich in der Region im Übergang von der Schule in den Beruf auskennt (evtl. Berufsberater oder Berufsberaterin).

SPIELSTATION 3 (SCHULE)

Die mit einem Schulsozialarbeiter oder Schulsozialarbeiterin, Lehrer oder Lehrerin zu besetzende Station wird einen Überblick über schulische Bildungsmöglichkeiten (1 und 2 jährige Berufsfachschule (BFS), Berufsvorbereitungsjahr (BVJ), Berufskollegs) geben.



SPIELANLEITUNG

SPIELSTATION 4 (EIGNUNGSTEST)

An dieser Station sollen die von den Firmen angeforderten Eignungstests durchgeführt und ausgewertet werden. Diese Spielstation kann von einer beliebigen Person betreut werden. Da die Anforderung von einem Betrieb kommt, wird der Jugendliche wieder dorthin zurückverwiesen.

SPIELSTATION 5 (CHECKPOINT)

Das Spiel wäre zu Ende, wenn der Bewerber oder die Bewerberin einen Ausbildungsplatz und anschließend einen Arbeitsplatz gefunden hätte. Um aber der Realität Rechnung zu tragen, werden kleine und auch größere Ereignisse, die jungen Menschen im Leben widerfahren, in das Spielsystem am Checkpoint eingebaut. Die Spielenden werden mit schul-, ausbildungsbezogenen und privaten Ereignissen konfrontiert. Die Aufgabe der Jugendlichen besteht darin, sich mit den Ereignissen auseinander zu setzen und Handlungsstrategien zu entwickeln. Hinterlässt die Aufgabe bei den Jugendlichen Ratlosigkeit, so werden sie an die Beratungsstelle weitervermittelt.

Die Spielstation Checkpoint sollte mit einer Person besetzt sein, die die entsprechenden Ereigniskarten (Alter/Schule/Ausbildung/Privat) den Spielenden zuordnet.

SPIELSTATION 6 (BERATUNGSSTELLE)

Aufgabe der Beratungsstelle ist es, die am Checkpoint erhaltenen Alltagsprobleme mit den Jugendlichen zu besprechen, mit ihnen gemeinsam nach Lösungsmöglichkeiten zu suchen und Handlungsstrategien zu entwickeln. Die Spielstation wäre mit einem Sozialarbeiter, einer Sozialarbeiterin oder einem Sozialpädagogen, einer Sozialpädagogin optimal besetzt, der bzw. die in folgenden Arbeitsfeldern beheimatet ist:

- Mobile Jugendarbeit
- Jugendhaus
- Jugendberatungsstelle
- Gewerkschaftsjugend DGB
- ASD (Allgemeiner Sozialdienst Jugendamt)



SPIELVORBEREITUNG UND SPIELABLAUF

FERTIGSTELLEN DER BEWERBUNGSMAPPE

In der Vorbereitungsphase - vor dem Durchführen des Planspiels - muss die Bewerbungsmappe, abgesehen vom Laufzettel, von den Schülern vollständig ausgefüllt werden.

PERSONEN UND STATIONEN

Das biografische Planspiel selbst kann an einem Tag durchgeführt werden. Die Vorbereitungen (Erstellen der Bewerbungsmappen, Wunschlebenslauf) dauern allerdings länger. Die Personen, die die Stationen besetzen, sollten eigene Erfahrungen bezüglich der Bewerbungssituation auf dem Arbeitsmarkt mitbringen. Optimal ist es, die Stationen mit Fachleuten aus den jeweiligen Bereichen zu besetzen, da diese den entsprechenden Erfahrungshintergrund bereits mitbringen und sich leichter auf die Rolle an der Station einstellen können.

Für ein Planspiel, welches mit ca. 20 Jugendlichen durchgeführt werden soll, ist folgende Stationsbesetzung empfehlenswert:

STATION	ANZAHL	BESETZUNG
Firma	3	Betriebsräte, Ausbilder, Personalleiter
Berufsberatung	1-2	Berufsberater vom Arbeitsamt
Teststation	1	Grundkenntnisse bei Eignungstest
Beratungsstelle	1	Pädagogen, in Beratungsarbeit erfahrene Mitarbeiter
Schule	1	Lehrkraft oder Schulsozialarbeiter
Checkpoint	1	Pädagogen
Spielleitung	1	Allrounder, welche im Bedarfsfall alle Stationen besetzen können. Die Spielleitung kann evtl. auch mit dem Checkpoint zusammengefasst werden.



SPIELANLEITUNG

RÄUMLICHKEITEN

Es bietet sich an, die Stationen in getrennten Räumen unterzubringen, so dass die Gespräche unge­stört verlaufen können. Die Stationen sollten entspre­chend ihrer Funktion ausgestattet und arrangiert sein.

Firmen	Schreibtisch mit Stühlen, Büroausstattung
Berufsberatung	Besprechungstisch
Teststation	genügend Tische und Stühle, um Testsituation herzustellen
Beratungsstelle	Besprechungstisch, falls vorhanden Sofas o.ä.
Schule	Besprechungstisch, evtl. Tische und Stühle für BVJ-Aufnahmetest
Checkpoint	Counter-Funktion

Beachtenswert ist auch, dass die Stationen deutlich gekennzeichnet sind. Vor den Stationen sollten Warte­zonen eingerichtet sein.

Sollten diese Räumlichkeiten nicht in der eigenen Institution gegeben sein, bietet es sich an, evtl. in das örtliche Jugendhaus oder Bürgerhaus zu gehen.

SETTING

Gerade der Ortswechsel verleiht dem ganzen Spiel eine entsprechende Realitätsbezogenheit, denn die Jugendlichen befinden sich nicht in „ihren Räumen“, sondern sind, wie bei Bewerbungsgesprächen auch, auf fremdem Terrain mit all den Unsicherheiten, die es dort gibt.

Um der Realität weiterhin Rechnung zu tragen, soll­ten die Personen, welche die Stationen besetzen, ein der Station angemessenes Outfit tragen und Auftreten haben. Dies sollte auch den Teilnehmenden empfohlen werden, damit dem ganzen Spiel eine gewisse Authentizität gegeben ist.

STARTPHASE

Damit der Start reibungslos verläuft, sollten die Teilnehmenden bereits vor dem Start auf die entspre­chenden Stationen verteilt werden. Es empfiehlt sich, die Bewerbungsmappen und die Wunschlebensläufe nochmals zu sichten und dann die entsprechende Einteilung vorzunehmen. Es ist von Vorteil, wenn die Lehrkräfte, Pädagogen oder Betreuenden bei der Einteilung dabei sind, da sie unter Umständen am besten einschätzen können, welcher Startpunkt für den Einzelnen und die Einzelne am geeignetsten ist. Die Startstation wird im Laufzettel der Schülermappe einge­tragen. Es empfiehlt sich für einen reibungslosen Start, auf eine gleichmäßige Verteilung der Teilnehmenden auf die verschiedenen Station zu achten.

Es bietet sich ebenfalls an, vor dem Start ein kurzes gemeinsames Briefing für alle Teilnehmenden und Stationen durchzuführen. Dies kann mit einem Rund­gang zu den einzelnen Stationen verbunden werden. Sind die letzten Fragen beantwortet, gehen die Teil­nehmenden an ihre zugeteilten Startstationen und das Spiel nimmt seinen Lauf.

SPIELZEIT

Das biografische Planspiel „Ready-Steady-Go“ ist auf eine Spieldauer von 3 - 4 Stunden angelegt. Die Spielzeit kann nach oben und unten individuell variiert werden. Am leichtesten fällt die Einschätzung der Spieldauer durch die Überprüfung der Laufzettel der Teilnehmenden. Daraus ist erkenntlich, wie weit sie in ihrer Karriere gekommen sind bzw. wie „alt“ sie bereits geworden sind. Um den Spielfluss zu erhalten, sollte die Verweildauer der Jugendlichen in einer Station nicht mehr als 15 Minuten betragen. Dies stellt während der Gesamtspielzeit ein Fortschreiten der biografischen Karriere sicher.

AUSWERTUNG DES PLANSPIELS

„...wir aber sind der Überzeugung, dass ein Planspiel ohne ausführliche Auswertung mit den Teilnehmern seine Lernziele nicht erreicht, weil die gemeinsamen Erfahrungen nicht bewusst werden, weil ihre Übertragbarkeit auf Alltagssituationen nicht kritisch genug geprüft werden kann, und weil manche Erkenntnisse, die im Spiel gemacht werden, zu Fehlschlüssen führen können, wenn sie nicht verarbeitet werden.“

(D. Freudenreich - Das Planspiel in der sozialen und pädagogischen Praxis)

Die Auswertung ist der eigentliche Höhepunkt für die Jugendlichen und ein unverzichtbarer Bestandteil des Planspiels. Sie ist genauso wichtig wie eine gute Vorbereitung und bietet den Teilnehmenden die Chance, die gemachten Erfahrungen bezüglich der eigenen Person zu reflektieren und aufzuarbeiten.

Wird das Spiel mit einer Schulklasse (oder einer ähnlich großen Gruppe durchgeführt) gibt es zwei Methoden:

1. Alle oder ein Teil der Spielenden (dies ist auch eine Frage der Zeit) stellen anhand des Laufzettels aus ihrer Spielmappe ihre „simulierte Karriere“ (Entwicklungsgang, Sackgassen, Probleme, Lösungen, Anzahl der Stationen, Alter und Stand am Ende des Spiels) vor. Anschließend können die Erfolge, die aufgetretenen Schwierigkeiten und Probleme besprochen werden. Die Teilnehmenden bekommen von den Teamern der einzelnen Stationen entweder individuell oder als Gruppe eine Einschätzung/Rückmeldung über ihre Stärken und Schwächen. Dabei ist darauf zu achten, dass an die positiven Erfahrungen angeknüpft wird und im Sinne von Empowerment „selbsterarbeitete Lösungen“ und Chancen kenntlich gemacht werden.

2. Die Spielenden stellen ihre „Karriere“ in Bezug auf ihren „Wunschlebenslauf“ vor und vergleichen die im Spiel beschrittenen Wege mit ihrer eigenen „Wunschbiografie“. Auch dies eröffnet den Einstieg in die in Punkt 1 beschriebene Art der Auswertung.

Die Bemühungen der Jugendlichen, im Planspiel zum Produzenten der eigenen Biografie zu werden, ihre Berufsziele zu verwirklichen und die Schwierigkeiten des Übergangs gestalterisch zu bewältigen, sollten durch konkrete Angebote (Lerngruppen, Beratungsangebote, Expertentipps, Terminabsprachen, usw.) verstärkt werden. Selbstverständlich ist, dass auf aufgeworfene Fragen der Teilnehmenden eingegangen wird. Ein kurzes „Blitzlicht“ in mündlicher Form oder eine kurze schriftliche Bewertung durch die Jugendlichen hat sich in der bisherigen Praxis bewährt.

Die im Spiel positiv gesammelten Erfahrungen nehmen den Jugendlichen die Furcht vor dem individuellen Bewerbungsmarathon und vor Versagensängsten und geben vielen einen „Kick“ im Sinne einer Selbstwertschöpfung (des Mutfindens und Kraftschöpfens), ihren beruflichen Werdegang selbst in die Hand zu nehmen.