

„Der große Wurf“

unentdeckte **Talente**



Überblick

- Anmoderation Spiel „Der große Wurf“
- Spielregeln
- Ablauf
- Spiel-Wertung
- Spiel-Auswertung
- Was man gern vergisst

Anmoderation Spiel

- *Herzlich willkommen auf dem Weg in den Arbeitsmarkt! Wer will sich heute über die Chancen nach einem gut bezahlten Job informieren?*
- *Euer Traumjob wartet auf Euch!*
- *Bei uns erlebt Ihr die typischen Fragen beim Start ins Berufsleben.*
- *Nehmt teil am Spiel: Der große Wurf!*

Start

- *Wer mitmachen möchte, stellt sich auf dieses (hellgrüne) Startfeld.*
- *Es können bis zu fünf Personen mitspielen.*
- *Ein Traumjob und ein toller Preis sind zu gewinnen!*

Spielregeln



Spielregeln I | Das Spielfeld

- Hier seht Ihr die vier Bestandteile des Spiels „Der große Wurf“:
 - Das Startfeld (zwei große Fußmatten)
 - Den siebenstufigen Weg (farbige Fußmatten)
 - Der Arbeitsmarkt, mit seinen neun Kegeln
 - Die Wurfringe (Ringe hochhalten)



Spielregeln II | Das Spielfeld

- *Ihr startet von dem Feld auf dem Ihr steht. Dieses Feld steht für Euren Schulabschluss.*
- *Von diesem Feld aus startet Ihr ins Berufsleben.*
- *Zwischen Schulabschluss und Arbeitsmarkt liegt ein Weg, der sich in sieben Felder unterteilt.*
- *Diese Ansammlung von Kegeln steht für den Arbeitsmarkt. Ihr seht, dass es unterschiedliche Jobs gibt: „Traumjob“, „Superjob“, „guter Job“ und „irgendein Job“.*

Bild vom | Spielfeld

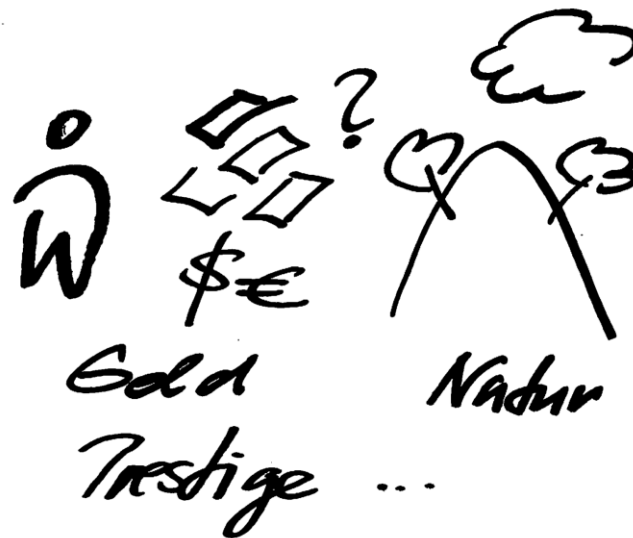


Spielregeln III | Das Spielfeld

- *Vor dem Start eine Frage an Euch. Wir haben Euch einen Traumjob versprochen.*
 - Was ist denn für Euch ein „Traumjob“?
<Warten bis die Jugendlichen sich laut äußern – sonst direkt eine/n einzelne/n Jugendliche/n ansprechen.>
 - Was wären (drei) Lehrberufe die Euch interessieren?

Spielregeln IV | Das Spielfeld

- *O.K. dann steht dieser „Traumjobkegel“ für ...*
- *Und diese „guten Jobkegel“ stehen für ...*



Spielregeln V | Das Spielziel

- *Euer Ziel ist, in den sieben Runden so viele Punkte wie möglich auf dem Arbeitsmarkt zu machen.*
- *Wie schafft Ihr das?*
 - *Ihr werft mit Ringen nach den Jobkegeln. Für jeden Ring, der auf einem Jobkegel zu liegen kommt, erhaltet Ihr Punkte.*
 - *Die Jobkegel geben unterschiedlich viele Punkte: der Traumjob gibt 20 Pkt., der Superjob 10 Pkt., usw.*

Spielregeln VI | Strategie

- *Jede/r von Euch hat sieben Runden Zeit, Punkte auf dem Arbeitsmarkt zu machen.*
- *Ihr könnt zwischen zwei Strategien wählen, um Punkte zu machen:*
 - *So schnell wie möglich ran an den Arbeitsmarkt und einen Ring werfen.*
 - *Euch Zeit nehmen und eine Ausbildung machen. Also Fragen beantworten und erst später werfen.*

Spielregeln VII | Strategie

- *Strategie: „Werfen“*
 - *Ihr bekommt in jeder Runde diesen Wurfring und dürft dann nacheinander werfen (einen kleinen Wurfring hochhalten).*
- *Strategie: „Fragen“*
 - *Ihr beantwortet eine Frage.*
 - *Wenn Ihr in drei Runden jeweils eine Frage richtig beantworten konntet, erhaltet Ihr diese Wurfringe (drei große Wurfringe hochhalten).*

Variationen

- Variation 1: Es hat sich bewährt lediglich fünf Runden zu spielen, da dies signifikant weniger Zeit benötigt.
- Variation 2: Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich mit zwei Spielsets zu spielen, damit die Jugendlichen nicht zu lange auf die Teilnahme warten müssen.

Spielablauf

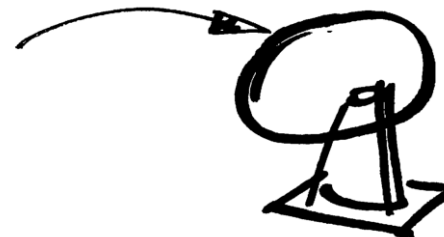


Spielablauf I

- *Das Spiel „Der große Wurf“ beginnt.*
- *Stellt Euch bitte jetzt auf das Startfeld.*
- *Zu Beginn jeder Runde hört Ihr den Signalton. Hier seht Ihr auch die Nummer der Runde, in der Ihr Euch gerade befindet. (Auf das Tischflipchart zeigen.)*
- *Signalton ertönt*
- *Bitte geht zum ersten Feld.*
- *Ich frage Euch jetzt der Reihe nach: Werfen oder Frage?*

Spielablauf II | vor den Runden

- *Willst Du werfen oder eine Frage beantworten?*
 - Sagt die Spielerin „Werfen“, tritt sie nach vorn und erhält einen kleinen Ring.
 - Sagt die Spielerin „Frage beantworten“, erhält sie eine Fragekarte ausgehändigt.
- Zuerst werfen alle SpielerInnen.
 - Wer einen Kegel trifft, erhält die entsprechenden Punkte. Oder jede TeilnehmerIn merkt sich ihre Punkte.
- Danach werden die Fragen beantwortet
 - Für jede richtige Antwort auf eine Frage erhält die Spielerin eine Wertkarte.



Spielablauf IIIa | Musterfrage

- Auf dem Flipchart eine Musterfrage vorbereiten & Antwortmöglichkeiten & Wertung
 - Spielerin weiß die richtige Antwort.
 - Spielerin weiß selbst nicht die Antwort, sondern fragt die Umstehenden.
- Spielerin erhält für die richtige Antwort eine Wertkarte.

Spielablauf IV | in den Runden

- Und wieder fragen Sie:
Willst Du werfen oder eine Frage beantworten?
 - Sagt die Spielerin „Werfen“, tritt sie nach vorn und erhält einen kleinen Ring.
 - Sagt die Spielerin „Frage beantworten“ erhält sie eine Fragekarte ausgehändigt.
- Zuerst werfen alle Spielerinnen.
 - Wer trifft, erhält die Punkte gesagt und merkt sie sich.
- Danach werden die Fragen beantwortet und die entsprechenden Wertkarten verteilt

Spielablauf IV | Große Ringe

- Fragen Sie: *Wer hat schon drei Wertkarten?*
- Tauschen Sie die drei Wertkarten (egal mit welchem Zahlenwert) gegen DREI große Ringe.
- Dann lassen Sie die SpielerInnen mit den großen Ringen – der Reihe nach – auf die Kegel werfen.



Variationen | Spielablauf

- Variation 3: Anstelle eines Tonsignals hat es sich bewährt, dass Sie sich als Spielleiterin zwischen dem siebenstufigen Weg und dem Arbeitsmarkt stellen. So signalisieren Sie klar Anfang und Ende der Runden.

Variationen | Spielablauf

- Variation 4: Wenn man sieht, dass eine Spielerin zwar nicht die Antwort auf eine Frage weiß, aber ständig aufmerksam die Antworten anderer aufnimmt, kann trotzdem eine Wertkarte mit dem Hinweis ausgegeben werden „etwas Neues gelernt“.
- Variation 5: Steht eine Teilnehmerin auf dem 5. Feld, können die großen Ringe bereits für zwei Wertkarten ausgegeben werden.

Spielende



Spielende I | Wertung

- Sind alle SpielerInnen auf dem siebten Feld angekommen, werfen sie noch einmal und erhalten ihre entsprechenden Punkte. Geben Sie das Abschlusssignal, dann beginnen Sie mit der Wertung.
- Fragen Sie: *Wer hat weniger als 5 Punkte, wer hat mehr als 5 Punkte gemacht, wer hat mehr als 25 Punkte gemacht ... ?*
Nach jeder Punktegruppe lassen Sie kurz die anderen Teilnehmerinnen klatschen.

Auswertung



Auswertung I

- Fragen Sie: *Wir haben hier gespielt, aber für was steht dieses Spiel? Was macht es uns deutlich? Was ist vergleichbar mit Eurer Situation im Moment? Was nehmt ihr mit?*
- Bereiten Sie eine Liste mit grundlegenden Fragen zur Ausbildung vor: Was ist ein Praktikum, bekommt jeder Arbeitslosengeld ... usw. .

Ziel ist es, mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und deren Fragen zu klären, nicht die der Spielleitung ;-)

Auswertung II

- *Und nun, kann sich jede von Euch einen Preis nehmen: zB. Ein Kapperl mit dem Logo dieser Initiative.*
- Halten Sie das blaue Kapperl hoch und lassen Sie jede der Teilnehmerinnen eines nehmen.

Variation | Auswertung

- Variation 6: Arbeiten Sie mit Post It's , um die Meinungen der Teilnehmerinnen festzuhalten. Bei Bedarf geben Sie Fragekategorien vor z.B. „Wen werdet Ihr um Rat fragen?“
- Variation 7: Nutzen Sie Post It´s mit aufgedruckten Smiley´s in Kombination mit einem Plakat, um schnell ein Stimmungsbild der Teilnehmerinnen zu erhalten.

Was man gern vergisst

- Denken Sie als Scout an Ihre Namensschilder, so dass die Jugendlichen wissen, wen sie vor sich haben und wie sie Sie anreden sollen.