



„Der große Wurf“

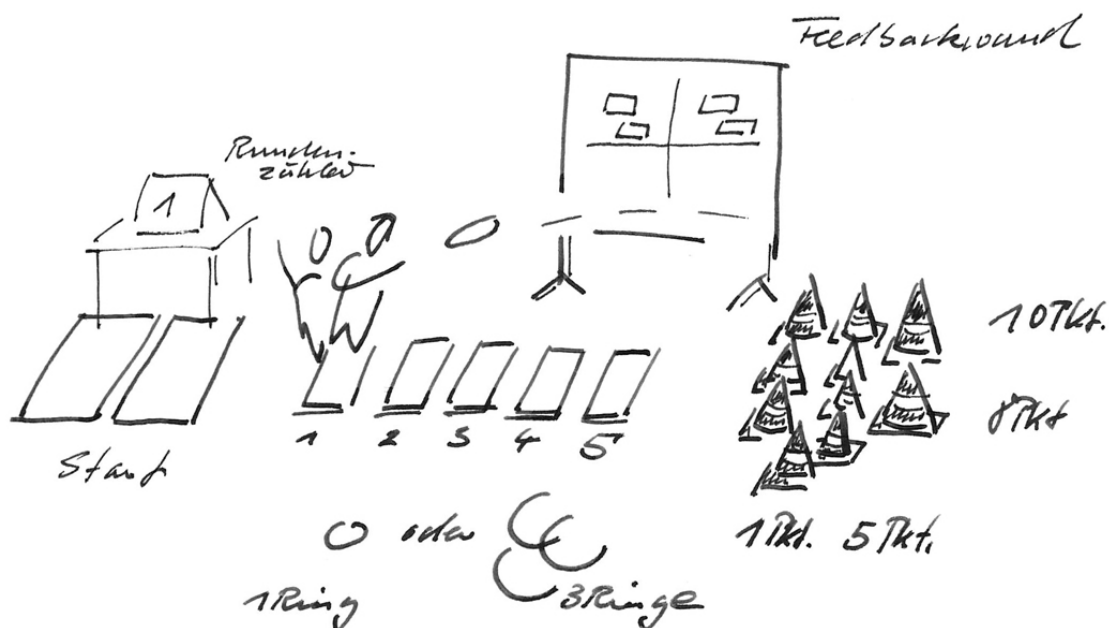
Spielerischer Einstieg in den Arbeitsmarkt

Der große Wurf

„Werfen oder Fragen beantworten?“

Spielziel: Punkte machen

Untertitel: „Einstieg in den Arbeitsmarkt“



Teilnehmeranzahl:

- 2 - 9 TeilnehmerInnen¹

Spieldauer:

- ca. 30 Minuten; ein Doppel-Gong zeigt Beginn und Ende des Spiels an

Spielrunden:

- die 5 Spielrunden² werden durch einen Einmal-Zimbelton signalisiert

Spielmaterialien:

- farbige Fußmatten für 5 Felder und ein Ausgangsfeld (entspricht 8. Oder 9. Schuljahr) sowie je ein weiteres Feld für die Ausbildungsjahre (entspricht einer möglichen Ausbildungsdauer bis zwei-drei Jahre nach der Matura);

¹ Angedacht waren einmal 9 TeilnehmerInnen, für den Einsatz an Messen empfehlen wir maximal 5 TeilnehmerInnen.

² Optional können 7 Runden gespielt werden, dadurch verändert sich die Dauer eines Spiels.

- 10 Jobkegel; Kegel werden gekennzeichnet: auf dem Kegel oder der Fläche, auf der der Kegel steht (ein Kegel: „Traumjob“: Pkt.10, ein Kegel „sehr guter Job“: Pkt.8, zwei Kegel „guter Job“: Pkt.5, fünf Kegel „irgendein Job“: Pkt. 1);
- 10 große und 10 kleine Ringe in unterschiedlichen Farben;
- ein Tischflipchart oder Rundenzähler (1 bis 5);
- Spielkarten mit Fragen (ca. 50 Fragen, für die TeilnehmerInnen, die sich für Stehen bleiben – also AusBildung entscheiden);
- Wertkarten für „richtig“³ beantwortete Fragen.

Optionales Spielmaterial:

- Eine Zimbel für die jeweils neue Runde
- Ein Gong für Beginn und Ende des Spiels
- 9 Badges zum Umhängen für die TeilnehmerInnen mit den drei großen Ringen
- Säckchen (zB: Organzasackerl) für das Sammeln und Aufbewahren der Chips während des Spiels; verschiedene Chips für die Anzahl der Punkte [zB. gelbe (1Punkt), durchsichtige (fünf Punkte) bzw. violette größere (10 Punkte)] für das Treffen eines Kegels (Punktezahlung)
- interaktives Auswertungschart Metaplanwand (2 Stück)
- Post-it's für Kommentare der TeilnehmerInnen
- Smilies für nonverbale Zusatzbewertung bzw. Absichtserklärung für den nächsten Schritt
- Stifte für Kommentare der TeilnehmerInnen
- Behältnis für die Stifte der TeilnehmerInnen
- Behältnis für die Sackerl
- Behältnis für die Chips
- Werbeträger für die TeilnehmerInnen: [zB. Kapperl www.unentdecktes-talent.at]

Optionen Spielregeln

In diesem Spiel gibt es mehrere Stellschrauben, mit deren Hilfe Sie das Spiel an die Situation anpassen können:

- a) Weniger Hüpfelder: Sie können die Hüpfelder bis auf die Anzahl vier reduzieren.
- b) Weniger TeilnehmerInnen: Sie können die Anzahl der Teilnehmer auf bis zu zwei Personen reduzieren.
- c) Weniger Wertkarten: Reduzieren Sie die Anzahl der Wertkarten auf zwei, um drei große Ringe zu erhalten [prinzipiell möglich, doch wird diese Veränderung weniger empfohlen, weil

³ Eine Frage ist entweder „richtig“ beantwortet oder die Jugendlichen haben miteinander darüber diskutiert oder es wurde die Antwort erläutert. „Richtig“ heißt entweder gewusst oder soeben gelernt.

sie für je ein AusBildungsjahr stehen. Die Lehrzeit bzw. relevante berufsbildende mittlere Schulen dauern mindestens drei Jahre].

- d) Keine Chips: Die Jugendlichen merken sich ihre Punkte, dann müssen Sie keine Chips ausgeben und sparen Zeit ein.

Quantitative Abschätzung

Dieses Spiel wurde für eine Messe, nämlich die „Berufsorientierungsmesse L14“ erfunden, die in Wien stattfindet und auf der sowohl Schulklassen als auch Eltern mit Jugendlichen kommen und jeweils etwa 6.000 jugendliche BesucherInnen erwartet werden. Eine Abschätzung des Zeitaufwandes entsprechend der erwarteten TeilnehmerInnenfrequenz war daher vorweg erforderlich. Unter der Annahme einer 30minütigen Spieldauer, ständiger Besetzung der Spielfläche und voller Besetzung der Höchstzahl von 9 SpielerInnen ist bei einer ca. 30-stündigen Dauer der L14 (ergibt 60 Runden) mit maximal 540 TeilnehmerInnen zu rechnen.

Ziel des Spieles

Die TeilnehmerInnen werden eingeladen zum „großen Wurf“.

Punkte machen im „Der große Wurf“.

Spiel-Aufstellung

Die Spielfläche teilt sich auf in zwei Bereiche:

- (a) das Startfeld und das fünfteilige „Hüpffeld“⁴
- (b) das Wurffeld mit zehn Kegeln.

Die SchülerInnen starten vom Startfeld. Das Hüpffeld steht für die Zeit bzw. die Jahre der Ausbildung.

Die SpielerInnen rücken gleichzeitig vor und nähern sich so Runde um Runde dem Wurffeld an.

In jeder Runde erhalten die SpielerInnen nach entsprechender Entscheidung einen (zunächst kleinen) Ring. Die Ringe unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Größe, je nachdem, ob sich die Jugendlichen für eine Ausbildung entschlossen haben oder sofort werfen wollen. Die Jugendlichen werfen die Ringe auf die Kegel im Wurffeld. Im Wurffeld stehen zehn Job-Kegel. Für jeden Ring, der auf einem Job-Kegel zu liegen kommt, erhält die WerferIn Punkte. Die Punkte werden am Ende aller (zB. sieben) Runden aufaddiert. Die Job-Kegel tragen Namen wie: „Traumjob“, „super Job“, „guter Job“ und „irgendein Job“. Die Job-Kegel ergeben unterschiedlich viele Punkte:

- ein Kegel „Traumjob“ = Pkt. 20
- zwei Kegel „Superjob“ = Pkt. 10
- drei Kegel „guter Job“ = Pkt. 5
- vier Kegel „irgendein Job“ = Pkt. 1

Die Spielleitung steht zwischen Hüpf- und Wurffeld und steuert so Anfang und Ende der Runden. Die TeilnehmerInnen erhalten unmittelbar ihre Chips von der Spielleitung (kleiner gelber Chip: Wert 1 Pkt., transparenter Chip [rot und blau]: Wert 5 Punkte, großer violetter Chip: Wert 10 Pkt.).

Optional

Anfang und Ende der Runden werden akustisch mit einer Zimbel angezeigt.

⁴ Die Felder werden jeweils mit verschieden färbigen Fußmatten markiert.

Spiel-Beschreibung

Die 2-9 TeilnehmerInnen starten gleichzeitig vom Startfeld.

Jede Runde besteht aus drei Schritten. Eine neue Runde wird durch den Zimbelton signalisiert (optional):

- (1) Entscheidung,
- (2) Ringe ausgeben und
- (3) Wurf

Zu (1) Entscheidung

Alle SpielerInnen gehen pro Runde ein Feld weiter. Aber in jeder Runde haben sie eine Entscheidung zu treffen: „Werfen oder Fragen beantworten?“. Entscheidet sich eine SpielerIn fürs **Werfen**, bekommt er oder sie einen kleinen Ring⁵ zum Werfen ausgehändigt.

Entscheidet sich eine SpielerIn für das **Beantworten der Fragen**, bekommt er oder sie eine Frage gestellt. Er/Sie wirft in dieser Runde nicht.

Die Frage steht auf einer Spielkarte. Die SpielerIn beantwortet die Frage selbst oder fragt (a) unmittelbar die Umstehenden oder (b) sagt laut, wen er/sie fragen würde. Nachdem alle Optionen ausgeschöpft sind, kann die SpielleiterIn noch ergänzende Antwortaspekte erläutern.

für eine „richtige“ Antwort	Wertkarte
Umstehende fragen	Wertkarte
man gibt an, Papa oder Mama zu fragen	Wertkarte
man weiß, wen Papa oder Mama fragen würde (Initiative zum Netzwerken)	Wertkarte
„Ich habe keine Ahnung“, ... (trotz Nachfragen und Anregung)	keine Wertkarte
Joker – bislang die Antworten nicht gewusst, aber die Spielleitung hat den Eindruck, dass die/der Teilnehmer/in etwas gelernt hat	Wertkarte

⁵ Der Ring ist deswegen kleiner, weil er deutlich machen soll, dass es schwieriger ist, so den Traumjob zu treffen – mehr eine psychologische Komponente, die Treffgenauigkeit der kleinen und größeren Wurfringe ist ähnlich. Da allerdings auch immer Glück oder Zufall bei der Berufs- und Jobsuche mitspielt, kann man auch mit einem kleinen Ring aus weiter Entfernung seinen Traumjob treffen (oder umgekehrt – trotz Nähe [=Ausbildung], mehreren und größeren Ringen – nicht treffen).

Nach drei Runden und dreimal die Entscheidung für Fragen getroffen (und diese auch beantwortet), können die SpielerInnen die drei Wertkarten gegen DREI größere Wurfringe eintauschen. Wer einmal den Status „große Wurfringe“ erreicht hat (also eine mindestens dreijährige Ausbildung abgeschlossen hat), erhält immer die drei großen Ringe ausgehändigt.

Zu (2) Ringe ausgeben

Alle SpielerInnen, die werfen wollen, erhalten einen Ring ausgehändigt.

- (a) Sie haben keine Frage beantwortet, sondern wollen unmittelbar werfen:
Sie erhalten einen kleinen Ring.
- (b) Sie haben vorher drei Runden jeweils eine Frage beantwortet und somit eine Ausbildung gemacht, für die sie drei Wertkarten in Händen haben. Die SpielerInnen tauschen ihre drei Wertkarten gegen Ringe ein. Sie erhalten **DREI** große Ringe und können auch dreimal hintereinander werfen⁶. Dies bedeutet, dass die SpielerInnen, die sich für die Fragen entschieden haben, frühestens in der vierten Runde mit dem Werfen beginnen können.
- (c) Option: In Abhängigkeit von der Spielsituation kann es sinnvoll sein, dass die SpielerInnen bereits nach zwei Wertkarten **DREI** große Ringe erhalten. Insbesondere, wenn großer Andrang herrscht und nicht ausreichend Zeit zur Verfügung steht.

Mit dem/den Ring/en müssen sie die Kegel treffen, welche im Wurffeld stehen.

Zu (3) Wurf

Die SpielerInnen treten der Reihe nach von links nach rechts (oder umgekehrt) auf die Wurfmatte der aktuellen Runde, werfen, treffen (oder auch nicht) und machen die Fußmatte (nach der anderen Seite) frei für die nächste WerferIn – bis alle durch sind. Die Kegel stehen für unterschiedliche Jobs, sind aber zunächst berufsspezifisch nicht näher spezifiziert. Gelingt es einem Werfer / einer Werferin den Ring auf einen Kegel zu werfen, erhält er oder sie die entsprechenden Punkte. Die Spielleitung sagt laut die Punktzahl und fordert die SpielerIn auf, sich seine / ihre Punkte zu merken⁷.

Wenn kein Kegel getroffen wurde, erhält die SpielerIn weder Punkte noch kann sie sich in derselben Runde nachträglich für Fragen entscheiden. Sie erhält in der nächsten Runde die gleiche Chance (ein kleiner Ring ohne Fragen, drei große Ringe nach drei Fragerunden).

Nächste Runde:

Die nächste Runde wird wieder mit einem Zimbelton eingeläutet (optional).

⁶ Wenn die SpielerInnen mit mehreren großen Ringen einen Kegel treffen, wird der individuell **Beste** gezählt oder alle getroffenen Kegel, das ist Geschmackssache.

⁷ Option: Die Spielleitung gibt entsprechend der Punkte Chips aus. Diese können in Säckchen (zB. Organza-Sackerl) aufbewahrt werden.

Ende und Auswertung

Die Spielleitung beendet das Spiel mit zwei Gongschlägen. Sie fordert die SpielerInnen auf, ihre Punkte zu addieren⁸ bzw. zu sagen. Sie fragt die Punkte in Gruppen ab: „Wer hat mehr als ... Punkte usw.“

Die SpielerInnen geben ihre Chips in den dafür vorgesehenen Behälter zurück. Auch die Badges und Säckchen werden eingesammelt. Wer in der vorletzten Runde noch keine Punkte gemacht hat, dem/der wird direkt Hilfe angeboten (z.B. Tipp, auf den mittleren Kegel zu zielen).

Anschließend kürt sie die Siegerin oder den Sieger.

Sollte eine TeilnehmerIn noch Wertkarten besitzen, verlieren diese ihren Wert.

Auch die Wertkarten werden eingesammelt.

Allgemeine Interviewfragen der Spielleitung an die SpielerInnen:

- Wie hat Euch das Spiel gefallen?
- Was würdet Ihr das nächste Mal anders machen?
- Was hat dieses Spiel, mit Eurer jetzigen Entscheidungssituation zu tun?
- Was habt Ihr aus dem Spiel gelernt?

Optional und je nach Rahmen kann das Spiel Ausgangspunkt für einen Workshop sein, bei dem Antworten auch gesammelt werden und zB. auf Post It's geschrieben und auf eine Metaplanwand geklebt (bzw. gepinnt) werden.

Fragen zu den Kegeln:

- Was macht den Kegel zum Traumjob?
- Was ist für Euch ein Traumjob?
- Wie kommt man dorthin?
- Wo erhalte ich diese Information?

Die Spielleitung lädt die SpielerInnen dazu ein, Kommentare auf dem interaktive Plakat festzuhalten und teilt Post-It's und Stifte aus.

Bist Du mit diesem Spiel einen Schritt weitergekommen? Wen wirst Du fragen – klebe einen Smily in das jeweilige Quadrat Familie, Freunde, Institutionen, etc.⁹

⁸ Option: Falls an die SpielerInnen Chips ausgegeben wurden, müssen diese jetzt gezählt werden.

⁹ In dem Fall müsste ein Plakat mit (zB.) vier Feldern vorbereitet sein, das für die jeweils nächste NetzwerkpartnerIn vorgesehen ist.

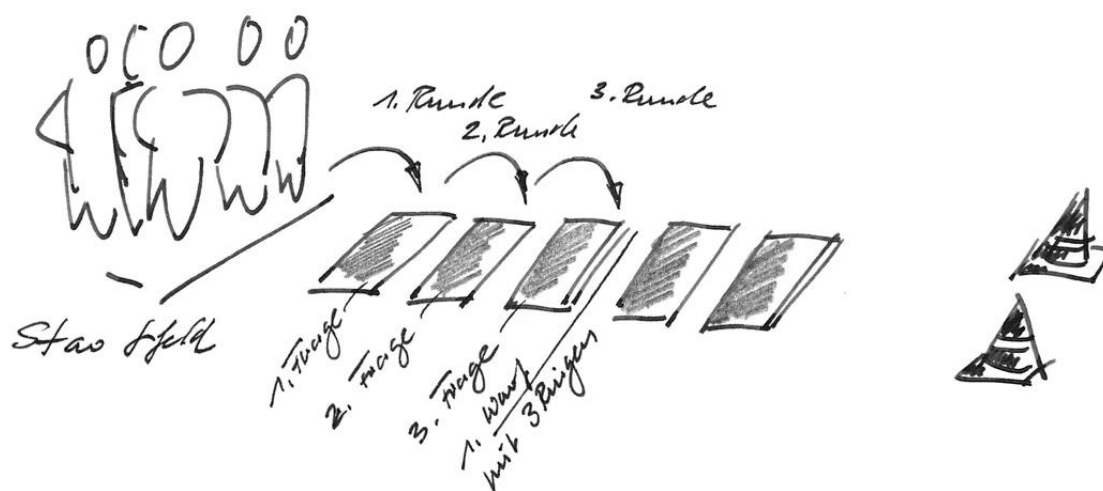


Tabelle Spielmetaphern

Spiel		Realität
schnell, ohne Warten, näher im Hüpfeld an die Kegel rücken		TeilnehmerInnen machen keine Ausbildung, sondern versuchen durch Glück und Geschick weiter zu kommen
kleine Wurfringe		die Chancen sind schwierig, einen Job zu bekommen
großer Wurfring		die Chancen sind mit Ausbildung weitaus besser, gleichwohl lässt sich der Faktor Glück nicht völlig ausschalten
Warten		TeilnehmerInnen nehmen die Zeit auf sich, eine Ausbildung zu machen und diese auch abzuschließen
Fragen stellen beim Warten		Ausbildung bedeutet nicht die Zeit abzusitzen, sondern aktiv zu sein, zu lernen, sich zu informieren ...
Antworten		Die Antworten können selbst gewusst werden oder mit anderen diskutiert bzw. von Dritten erfragt werden – eine Lernsituation, die der realen Welt näher ist als eine konkurrenzierende Prüfungssituation.