



Spielanleitung

Spielidee:

Es wird mit 4 Gruppen gespielt. Jede dieser Gruppen besteht aus einem_r gesellschaftlichen Verantwortlichen (Politiker_in...) und 5 - 7 Jugendlichen (z.B. eine Klasse, die aufgeteilt wird). Jede Gruppe spielt für das Spiel die Rolle eines Jugendlichen. Dazu wählen die Gruppen einen aus ihrer Mitte aus, der die Rolle verkörpert.

Ziel des Spiels ist es, die 4 Schritte auf dem Spielfeld in Richtung „fester Job“ zu meistern, um am Ende gute Chancen auf den Job zu besitzen.

Auch wenn das Ziel des Spiels ist, den Job zu bekommen, sollte im Vordergrund stehen, die Rolle möglichst realistisch zu spielen! In jedem Rollenspiel sitzt der Rest der Gruppe mit im Raum und hat die Gelegenheit, einen Joker zu ziehen und in einem Gespräch der_dem Verkörperer_in noch wichtige Tipps/Eindrücke/etc. zu vermitteln. So bleibt die ganze Gruppe aufmerksam dabei!

Spielplan:

Der Spielplan ist eine wunderhübsche Ampel, in der es drei Kartenstapel gibt, die nacheinander abgearbeitet werden müssen.

Vom ersten Stapel (rot) ziehen die Gruppen ihre Profilkarte mit zugehörigem Lebenslauf. Anschließend wird ein Beratungsgespräch simuliert.

Der zweite Stapel (gelb) ist das Stellenangebot. Hier ziehen die Gruppen eine Stelle, auf die sie sich schriftlich bewerben müssen.

Der dritte Stapel (rot) entscheidet über das Team im Bewerbungsgespräch.

Abschließend stellen die Verkörperer_innen ihre Rolle vor und das zugehörige Team sagt etwas zum Ablauf des Bewerbungsgesprächs. Es wird dann eine Abstimmung mit Kärtchen geben, wer den Job bekommen soll.

Aus dem Ergebnis der Abstimmung soll sich eine Diskussion ergeben, warum welche Rolle den Job mehr verdient hat als die anderen. Diese Diskussion sollte durch eine Moderation angeleitet werden.

Zum Schluss wird auf einer Flipchart gesammelt, was die Jobsuche erschwert hat, bzw. welche Maßnahmen sie vielleicht erleichtert hätten.

Rollenkarten:

Es gibt 6 Rollenkarten mit zugehörigem Lebenslauf, aus denen dann vier gezogen werden.

Die Rollenkarten sind nach folgendem Schema erstellt worden:

1. Name, Geschlecht und Alter
 2. Schulstatus/Abschluss
 3. Elternhaus
 4. Wohngebiet
 5. Gewalt/Drogen/Alkohol
 6. Rolle im Freundeskreis
 7. Sonstiges/besondere Charaktereigenschaften
- + Lebenslauf

Grundgerüst für die Rollenkarten ist folgende Tabelle mit je einem Negativ- und einem Pluspunkt im Lebenslauf:

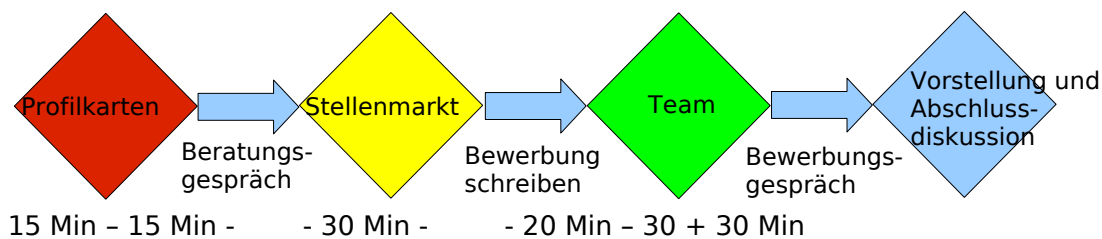
Rollenkarte	Plus	Minus
Politisch Engagiert	Kommunikativ	Altklug
Schulabbrecher_in	Technisch versiert	Kein Abschluss
Streber_in	Gut in Englisch	Keine Teamkompetenz
Sozialer Brennpunkt	Nebenjob und Erfahrung in der Branche	Stigmatisiertes Wohngebiet
Prinz_essin	Charmant	Arrogant
Normalo	Allrounder	Unscheinbar

Jeder Gruppe wird ein_e Teamer_in an die Seite gestellt, der_die ihnen hilft, sich in die Rolle einzufinden. Es soll eine Art Beratungsgespräch stattfinden, in denen auf die Negativ- und Pluspunkte hingewiesen wird.

Stellenmarkt:

Auf dem Stellenmarkt liegen Karten mit der gleichen Stellenausschreibung aus: Beratung und technischer Support auf dem Mobilfunk-Markt, Aufenthalte im Ausland sind geplant.

Spielablauf:



Runde 1

In der ersten Runde ziehen alle Gruppen ihre Profilkarten inklusive Lebenslauf und betreuenden Teamern.

Sie haben Zeit, sich in ihre Rolle ein zu denken und jemanden zu bestimmen, der die Rolle spielen wird.

Die Beratungsgespräche finden in getrennten Räumen statt. Es soll darum gehen, den Job zu empfehlen und Stärken und Schwächen der Rolle heraus zu arbeiten.

Runde 2

In der zweiten Runde ziehen alle Gruppen eine Zeitungsanzeige vom Stellenmarkt. Statt eines Rollenspiels haben die Gruppen Zeit, eine Bewerbungsmappe zu erstellen.

Runde 3

In der dritten Runde ziehen die Gruppen das Team, das mit ihnen das Bewerbungsgespräch durchspielt.

Runde 4

In der vierten und letzten Runde stellen sich die einzelnen Gruppen vor und das Team sagt etwas zum Verlauf des Bewerbungsgesprächs.

Alle Teilnehmer_innen haben Karten mit Symbolen für die einzelnen Rollen und stimmen mit diesen dann darüber ab, wer den Job bekommen soll.

In der folgenden Diskussion soll begründet werden, warum welche Rolle den Job mehr verdient als die andere.

Abschließend wird gesammelt, welche Hilfestellungen, Beratungseinrichtungen, Verfahrensänderungen, etc. die Jugendlichen kennen und sich zusätzlich wünschen.

Projektplan:

Toll wäre es, mehr als 4 Durchgänge mit einzelnen Klassenverbänden zu machen, um als Abschluss des Projekts alle teilnehmenden Schüler_innen gemeinsam in den EuropaPunkt Bremen einzuladen und dort zu diskutieren, wie die Eindrücke waren.