

# Ready Steady Go – Ein biographisches Planspiel

## Grundidee des Planspiels

"Ready, Steady, Go" ermöglicht Schülerinnen und Schülern, ihre berufliche Zukunft zu entwerfen und im Laufe des Spiels darauf hinzuarbeiten. Eigene berufliche Wünsche und Träume werden vorab in einem Wunschlebenslauf festgehalten. In der nach dem Spiel stattfindenden Auswertung werden Wünsche und Träume mit der im Spiel erreichten "Lebensrealität" verglichen.

Hauptintention des Planspiels ist das Erreichen größtmöglicher Realitätsnähe durch Einbindung von Fachleuten aus Betrieben und Kammern (Ausbilder/innen, Personalleiter/innen, Betriebsräte), Pädagog/innen, Lehrkräften, Schulsozialarbeiter/innen und der Berufsberatung, die im Idealfall anwesend sind.

## Die 3 Phasen des Projekts

### 1. Phase: Wünsche

In der Vorbereitungsphase erstellen die Jugendlichen ihre Bewerbungsmappe mit allen erforderlichen Dokumenten. Planspielspezifisch ist die Erstellung eines Wunschlebenslaufs, der nicht nur berufsbezogene Aspekte, sondern auch persönliche Lebensziele wie zum Beispiel Partnerschaft, Kinder, Wohnort, Freizeit und Geld umfasst.

### 2. Phase: Stationen

Am Planspieltag selbst durchlaufen die Jugendlichen verschiedene Stationen:

- die Berufsberatung der Agentur für Arbeit
- eine Firma (Einreichung von Bewerbungsunterlagen, Vorstellungsgespräch)
- die Eignungsteststation (Durchführung unterschiedlicher Eignungstests)
- einen Checkpoint (Ausgabe der Ereigniskarten)
- eine Schulsozialarbeit-/Beratungsstelle (Besprechung der im Spielverlauf auftretenden Probleme sowie Ausarbeitung möglicher Lösungswege, weiterführende Schultests)

Die Jugendlichen können unterschiedlich viele Stationen durchlaufen. Der Gesamtumfang der Stationen ermöglicht ihnen, die beruflich entscheidende Lebens- und Entwicklungsphase von circa 15 bis 26 Jahren zu simulieren. Zur Spielbegleitung erhalten die Jugendlichen einen Laufzettel, auf dem sie ihre Aktivitäten während des Planspiels festhalten sowie Ereigniskarten, die sie mit einschneidenden Lebenserfahrungen und -krisen konfrontieren. Beispiel: "Du hast von deinem Chef einen Vorschuss von 4000 Euro für den Führerschein und einen Gebrauchtwagen bekommen. Du warst leider in einer Kurve zu schnell. Kein Personenschaden, aber Führerschein und Auto sind weg". Kommen die Jugendlichen mit den Ereignissen alleine nicht klar, können sie sich in der "Beratungsstelle" professionelle Hilfe holen. Sowohl die "Fachleute" als auch die Spielenden sollten auf ein angemessenes Outfit und Auftreten achten, um eine größtmögliche Authentizität der Abläufe zu erreichen.

### 3. Phase: Auswertung

Nach dem Planspiel werden die Erfahrungen ausgewertet und versucht, realistische Szenarien für die persönliche Berufs- und Ausbildungsplanung zu entwerfen.

## **Aufgaben der Teilnehmer/innen:**

### **1. Personalchef**

Die Personalchefs führen die Vorstellungsgespräche und entscheiden, ob sie dem Schüler/der Schülerin einen Ausbildungs- oder Arbeitsplatz anbieten, ihm/ihr empfehlen zunächst ein Praktikum in ihrer Firma zu machen oder dem/der Jugendlichen eine Absage erteilen.

Die Personalchefs haben die Möglichkeit, die Jugendlichen zur Station Eignungstest zu schicken. Dort machen die Schüler und Schülerinnen je nach Wunsch des Personalchefs einen Kurztest (i.d.R. für Praktikums- oder Hilfsarbeiterstellen) oder einen ausführlichen Eignungstest. Mit dem Testergebnis kommen die Jugendlichen dann wieder zurück zur Firma.

Hat der Schüler/die Schülerin eine Absage bekommen, wird er/sie zur Berufsberatung geschickt. Hat er/sie einen Praktikums-, Ausbildungs- oder Arbeitsvertrag, geht der Schüler/die Schülerin zum Checkpoint.

### **2. Berufsberatung**

Die Berufsberatung berät die Schüler und Schülerinnen in der Berufsfindung und beim Bewerbungsschreiben.

Die Berufsberatung kann die Schülerinnen mit einer neuen Bewerbung zu den Firmen schicken oder wenn es um einen höheren Schulabschluss geht, zur Schulsozialarbeit. Dort machen die Schüler und Schülerinnen einen Test. Bestehen sie diesen, haben sie den höheren Schulabschluss, wenn nicht, müssen sie mit den jetzigen Voraussetzungen eine Alternative suchen, d.h. sie gehen wieder zurück zur Berufsberatung.

### **3. Schulsozialarbeit/Beratungsstelle**

Die Schulsozialarbeit/Beratungsstelle macht zum einen die Tests für die weiterführenden Schulen. Zudem berät sie die Schüler und Schülerinnen bei auftretenden Problemen. In der Regel werden die Schüler und Schülerinnen vom Checkpoint (wenn die Schüler/innen eine Ereigniskarte ziehen) oder von der Berufsberatung (zum Schul-Test) zur Station Schulsozialarbeit/Beratungsstelle geschickt.

### **4. Eignungstest**

In dieser Station werden die Eignungstests durchgeführt. Es gibt einen Kurztest und einen ausführlichen Eignungstest. Im Laufzettel sollte angegeben werden, welcher Test durchgeführt werden soll. Das Testergebnis wird in den Laufzettel eingetragen, ebenso die Stärken und Schwächen. Die Teststation schickt die Jugendlichen immer wieder an die Station, die sie geschickt hat. In der Regel sind das die Firmen.

### **5. Checkpoint**

Der Checkpoint ist die Anlaufstelle für alle Fragen und Probleme. Hier bekommen die Jugendlichen die Ereigniskarten, wenn sie einen Ausbildungsplatz bekommen haben. Dadurch ist das Spiel für die Schüler und Schülerinnen an diesem Punkt nicht zu Ende, sondern geht wie im realen Leben immer weiter. Der Checkpoint schreibt den Inhalt der Ereigniskarte auf den Laufzettel und schickt die Jugendlichen zur Schulsozialarbeit/Beratungsstelle.

Zudem haben die Schüler und Schülerinnen am Checkpoint die Möglichkeit, eine kurze Pause einzulegen oder ihre Bewerbungen zu schreiben.