



# Planspiel

## Ready-Steady-Go (Beispiel)

### Definition

Im biographischen Planspiel „Ready-Steady-Go“ können Schülerinnen und Schüler ihre berufliche Zukunft entwerfen und ihre Chancen für den Einstieg in eine Ausbildung testen. Nachdem die Schülerinnen und Schüler die eigenen beruflichen Wünsche in einem Wunschlebenslauf festgehalten haben, bekommen sie die Möglichkeit, sich im „Dschungel“ des Übergangs auszuprobieren, zu orientieren und verschiedene Wege zu gehen, indem sie mehrere Stationen auf dem Weg zur Ausbildung durchlaufen.

Stationen sind z.B. das Unternehmen, bei dem sich die Jugendlichen bewerben und ggf. zum Gespräch eingeladen werden, oder die Berufsberatung, die bei der Entscheidung für einen Beruf bzw. ein Berufsfeld unterstützen kann. Weitere Stationen sind beispielsweise die Gewerkschaften, die über Rechte und Pflichten in der Ausbildung etc. informieren können, sowie Eignungstests, die ggf. im Rahmen einer Bewerbung absolviert werden müssen.

Der Anspruch des Planspiels ist das Erreichen größtmöglicher Realitätsnähe durch Einbindung von Fachleuten aus Betrieben und Kammern, Pädagogen, Lehrkräften, Schulsozialarbeitern, Gewerkschaftsvertretern und Berufsberatern, die im Idealfall anwesend sind.

### Ziele

- Motivation zur selbstständigen und realistischen Berufswegeplanung
- konkrete Auseinandersetzung mit Stationen, die für eine erfolgreiche Einmündung in die Ausbildung wichtig sind
- Kennenlernen der eigenen Möglichkeiten
- vernetzter Know-how-Transfer durch biographieorientiertes Coaching
- Herstellen von Transparenz der verschiedenen Angebote im Berufswahlprozess

### Phasen

1. Vorbereitung: Zu Beginn stellen die Schülerinnen und Schüler ihre Bewerbungsmappe mit allen erforderlichen Dokumenten zusammen. Dazu werden Vorlagen angeboten. Ein Wunschlebenslauf wird erstellt, der neben berufsbezogenen Aspekten auch persönliche Lebensziele (wie z.B. Partnerschaft, Kinder, Wohnort, Freizeit und Einkommen) umfasst. Der Durchführungsort des Planspiels wird vorbereitet; das Planspiel kann beispielsweise in der Schule, in einem Jugendhaus oder in einer Jugendherberge stattfinden.
2. Durchführung: Im Planspiel können die Schülerinnen und Schüler je nach Bedarf unterschiedliche Stationen kennenlernen, in denen die beruflich entscheidende Lebensphase im Alter von ca. 15 bis 26 Jahren simuliert wird. Die Stationen sollten räumlich getrennt sein, um die Realitätsnähe zu erhöhen. Alle Teilnehmer sollten angemessen gekleidet sein und entsprechend auftreten, um eine Authentizität der Abläufe zu erreichen. Folgende Stationen können organisiert werden:

- die Berufsberatung der Agentur für Arbeit: Auf der Grundlage von Fähigkeiten, Eignung und Neigungen kann eine Beratung zum gewählten Berufswunsch erfolgen. Erkundigungen nach Fortbildungen oder Maßnahmen sind ebenfalls möglich.
  - die Firma: Die Bewerbungsunterlagen werden eingereicht. Der Arbeitgeber führt ein Bewerbungsgespräch und entscheidet über eine Einstellung.
  - die Schule: Die Schule bietet einen Überblick über schulische Qualifizierungen bis zum Studium.
  - Eignungstests: Die Schülerinnen und Schüler nehmen unter realen Prüfungsbedingungen an einem Eignungstest teil.
  - Checkpoint: Es werden Ereigniskarten mit kleinen „Schicksalsschlägen“ (wie z.B. berufsbedingte Allergien) ausgeteilt, mit denen die Schülerinnen und Schüler zurechtkommen müssen.
  - Beratungsstelle: Die aufgetretenen Probleme werden besprochen, mögliche Lösungswege und Handlungsstrategien werden ausgearbeitet.
  - Gewerkschaft: Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über Rechte und Pflichten in der Ausbildung sowie über Schutzbestimmungen im Betrieb.
3. Auswertung: Abschließend erfolgt die Auswertung der Erfahrungen und es werden realistische Szenarien für die persönliche Berufs- und Ausbildungsplanung entworfen.

## Durchführungsmodelle

Für die Durchführung des Planspiels werden zwei Modelle vorgeschlagen:

- Die Vorbereitungsphase wird mit einer Schulklasse in Form einer in den Unterricht integrierten Lerneinheit durchgeführt. Das biographische Planspiel beinhaltet Bausteine des Lehrplans und kann fächerübergreifend eingesetzt werden. Die Durchführung dauert einen Tag.
  - Die zweite Variante ist für die Durchführung im Rahmen der Jugendhilfe geeignet. Dabei gibt es eine kompakte Vorbereitungsphase von maximal zwei Tagen. Die Durchführung des Planspiels dauert einen Tag.
-