



**KREATIVE WEGE IN DER  
BERUFSFRÜHORIENTIERUNG**

Mit » XAGA - Das Stadtspiel« spielend zur  
Entdeckung von Berufsprofilen



# INTENTION DER BROSCHÜRE

Ein Wellnesscenter und eine KFZ-Werkstatt, dazu eine Internet-agentur und ein Kindergarten - ganz unterschiedliche Arbeitswelten eröffnen sich auf dem Spielbrett von »XAGA - Das Stadtspiel«. Schüler einer Mittelschule haben sich hier ihre Traumberufe und Arbeitsplätze einfach selbst geknetet.

Die Entscheidung für einen Ausbildungsweg ist eine wichtige Weichenstellung für die eigene Lebensgestaltung. Sie entsteht in einem Prozess des Auslotens von Selbst- und Außenwahrnehmung. Doch nicht nur für Jugendliche ist die Ausbildung ihrer beruflichen Vorstellungen und Wünsche eine entscheidende Frage. Auch für Firmen und Institutionen spielt das Thema Personalentwicklung eine maßgeblich Rolle für ihre Entwicklungsperspektiven. Dazu zählt auch die Aus- und Weiterbildung sowie die Einstellung von »passenden« Mitarbeitern.

Wie aber kommt man zu einer Vorstellung von seinem zukünftigen Tätigkeitsfeld und dessen Anforderungen und Perspektiven? Welche Ansprüche haben Firmen und Institutionen an ihre zukünftigen Auszubildenden, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter?

Diese Broschüre möchte einen methodischen Weg vorschlagen, den Prozess von Berufsorientierung und Personalentwicklung mit Spiel, Spaß und Lust auf eine neuartige Weise zu unterstützen.

Die Broschüre richtet sich daher an

- Jugendliche
  - Lehrer, Mitarbeiter freier Träger und Ausbildungseinrichtungen
- ebenso wie an
- Firmen und Institutionen

Der Einsatz von »XAGA - Das Stadtspiel« in einem mehrstufigen Verfahren ermöglicht das gegenseitige Kennenlernen von Jugendlichen und Unternehmen aus unterschiedlichsten Blickwinkeln. Im Gegensatz zum klassischen Info-Gespräch wird im gemeinsamen Spiel die gegenseitige Wahrnehmung und der Austausch untereinander durch alle Sinne gefördert.

Erprobt wurde die hier dargestellte Methode mit Schülern einer achten und neunten Klasse. Sie spielten mit Mitarbeitern angestrebter Arbeitswelten, bereiteten diese Treffen in Workshops vor und nach.

Aus der Spielsituation heraus entstanden Gespräche zu Kompetenzen, Tätigkeiten, Entwicklungsperspektiven und zu Bezügen der einzelnen Firma im Gemeinwesen ihres Standortes. Ausgelotet wurden so auch neue Perspektiven und Ideen für beide Seiten, d.h. für Schüler und Firmen/Institutionen.

Die Broschüre »Kreative Wege in der Berufsfrühorientierung« stellt die im Projekt angewendete Methode vor. Sie versteht sich als

Diskussionsangebot und Anregung zur Weiterentwicklung des hier geschilderten Verfahrens.

- Die Broschüre bietet einen Vorschlag für ein mehrstufiges Verfahren zur Berufsfrühorientierung.
- Sie schildert Schritt für Schritt den praktischen Verlauf eines solchen Projektes.
- Beispiele aus unserer eigenen Projektdurchführung mit Mittelschülern einer achten und neunten Klasse veranschaulichen den praktischen Verlauf.
- Damit auch Sie dieses vor Ort anwenden können, sind in der Broschüre Kopiervorlagen enthalten.
- Gefördert wurde das Projekt durch die Bundesinitiative »wir...Hier Und Jetzt«.
- Tipps und Adressen zur Berufsfrühorientierung und ...
- .... Hinweise zu weiteren Einsatzmöglichkeiten von XAGA in den Bereichen Unternehmenskommunikation und Personalentwicklung finden Sie am Ende der Broschüre.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Lust bei Ihrem Engagement und freuen uns auf die gemeinsame Diskussion!

[www.xagaspiele.de](http://www.xagaspiele.de) > Für Spieler > Forum ■

# NEUE HERAUSFORDERUNG FÜR BERUFSFRÜHORIENTIERUNG UND GEMEINWESEN

Einführung

Projektverlauf

Kopiervorlagen

Tipps und Adressen

Lokführer oder Feuerwehrmann? Lehrerin oder Krankenschwester? - Was werden? Vorstellungen dazu bilden sich ganz unterschiedlich aus. Mal nach dem Beispiel der Eltern oder als Gegenreaktion, mal zum am Lebensort präsenten Arbeitswelten wie Landwirtschaft oder Autoindustrie, mal früher, mal später - oft zu spät! Orientierungshilfen bei der Ausbildungs- und Berufswahl werden zunehmend wichtiger. Die Entscheidung für einen Beruf vollzieht sich für Jugendliche nicht erst beim Berufsberatungsgespräch kurz vor dem Schulabschluss sondern in einem Prozess von unbewusster und bewusster Selbst- und Außenwahrnehmung.

Ein prägendes Element sind dabei medial erworbene Bilder. Werbung vermittelt oft Bilder von Produkten und Tätigkeiten, die nur angenehme »softige«-Seiten darstellen (Wellness-Center als Jungbrunnen). In der Diskussion um technischen Fortschritt von Genmanipulation bis Computerentwicklung sind reale Wertschöpfungsketten nicht mehr so klar nachvollziehbar wie in vergangenen Jahrzehnten. Viele Berufsbilder unterliegen im gesellschaftlichen Umbruch starken Veränderungen: Landwirte werden von Lebensmittelproduzenten zu Landschaftspflegern, Sekretärinnen von der Schreibkraft zur Büromanagerin. Damit stimmen viele Vorstellungen, die bei Jugendlichen lebendig sind, nur noch in Anteilen mit der realen Praxis der ausgeübten Tätigkeit überein.

Für Jugendliche ergibt sich so bei der Wahl ihres Berufszieles ein veränderter Orientierungsbedarf. Der Entscheidungsprozess für einen Beruf vollzieht sich oft nicht allein auf sachlicher, sondern vor allem auf emotionaler Ebene. Unterstützungsinstrumente und -verfahren, die dies beachten, sind daher gefragt. Über das Infogespräch hinaus müssen Berufsvorstellungen und Arbeitswelten im Kontext von Gemeinwesen erlebbar und damit auch neue Fragen und Perspektiven provoziert werden. Die

Bundesinitiative »wir...Hier Und Jetzt« fordert zur Erprobungen solcher Wege auf und unterstützt Projekte, die sowohl das thematische Feld in neuer Weise beschreiben, als auch methodische Innovation auslösen wollen.

Das hier vorgeschlagene Verfahren setzt auch auf die Verbindung von Berufsorientierung mit den Strukturen des Gemeinwesens am eigenen Ort. Gründe dafür sind:

- Jugendliche können aus eigener Anschauung die vielfältigen und zugleich differenzierten Anforderungen einer Berufspraxis beispielhaft nachvollziehen (z.B. die vom Berufsbild unabhängige Notwendigkeit von Sprachkenntnissen in Orten mit touristischer oder interkultureller Prägung).
- Unternehmen und Einrichtungen im Gemeinwesen lernen durch das nachfragende Gespräch mit den Jugendlichen die Vorstellungen und Fähigkeiten sowohl von potentiellen Kunden als auch ggf. von zukünftigen Mitarbeitern kennen.

Nicht allein der suchende Jugendliche steht vor der Aufgabe, den eigenen Lebensweg bewusst zu gestalten. Auch Unternehmen sind auf die Erweiterung von fachlichen, kommunikativen und sozialen Kompetenzen ihrer Mitarbeiterschaft in zunehmendem Maße angewiesen - um erfolgreich agieren zu können. Jugendliche wie Mitarbeiter werden im XAGA-Spiel in diesen Fragestellungen unterstützt.

Warum ein Spiel? Im Spiel lösen sich die Hierarchien zwischen »Wissenden« und »Unwissenden«, Jugendlichen und Mitarbeitern auf. Erlebt wird von beiden Seiten die Erfahrungswelt des anderen. Damit wird über das Spiel eine offene kreative Atmosphäre geschaffen, die den Ansatzpunkt für ein lebendiges Miteinander bildet. ■

Das hier vorgestellte Projekt bietet einen wirkungsvollen, kreativen und innovativen Ansatz, der auf viele Berufe und Kontexte übertragbar ist. Jugendliche erkunden in diesem Vorhaben nicht nur in ihrer Region vorhandene Berufsfelder, sondern geben an die besuchten Firmen/Institutionen Informationen über berufliche Vorstellungen Jugendlicher sowie ein Bild der jugendlichen Außenwahrnehmung auf die Firma zurück. Sie erbringen in dieser Art neben der eigenen Orientierung auch einen innovativen Beitrag für die bestehenden Unternehmen und regen sie an, das Spiel als neuen Ideengeber in ihrer eigenen Kommunikations- und Personalentwicklung zu nutzen (siehe »Weitere Anwendungsmöglichkeiten«). In dieser Rolle erfahren die Jugendlichen Wertschätzung und werden darin gestärkt, mit eigenen Ideen die Zukunft mitzugestalten und ihre Vorstellungen einer eigenen beruflichen Biografie zu entwickeln.



## Projektgruppe

Ausgangspunkt des Projektes ist die Bildung einer interessierten Gruppe von Jugendlichen, die Arbeitswelten vor Ort erleben möchten, sich gegenseitig auf neue Art und Weise kennen lernen wollen oder vorhaben, Projekte im eigenen Ort mit Firmen oder als Schülerfirma zu entwickeln. Die Gruppe kann sich in schulischem Rahmen oder als Projektgruppe bei einem freien Träger/Jugendclub finden.

Um die Gruppe zusammenstellen zu können werden in der Regel ein bis zwei Personen benötigt. Je nach dem, wie viele Teilnehmer zusammen finden, sollten in die Vorbereitung auch einzelne Jugendliche schon einbezogen werden.

Im Kapitel »Vorbereitung« finden sich weitere Hinweise zur Zusammenstellung der Gruppe, zu Zeitplanung und -rahmen u.a.

## Übersicht der Projektschritte

Das Verfahren besteht aus folgenden Schritten

### Vorbereitung

1. Schritt **\_Spielend zu Berufsideen**
2. Schritt **\_Auf Informationssuche**
3. Schritt **\_Auswahl der Firmen und Vorbereitung des Firmenbesuches**

### Beratungszeit

4. Schritt **\_Workshop »Aktiv in der Firma/Institution«**
5. Schritt **\_Abschlussworkshop**



nen Stadt für sie interessante Berufsfelder ab. Je nach Interessen bilden sich Kleinteams aus zwei bis drei Teilnehmern, die als Hausaufgabe erste Informationen zu einer erwählten Branche bzw. einem Berufsfeld vor Ort sammeln.

## 2. Schritt \_ Auf Informationssuche

Die Schüler/innen sammeln einzeln/in Kleinteams Informationen über das erwählte Berufsbild und über Firmen vor Ort, in denen dieser Beruf erlernt bzw. ausgeübt werden kann.

## 3. Schritt \_ Auswahl der Firmen und Vorbereitung des Firmenbesuches

Im Mittelpunkt des zweiten Workshops steht die Vorbereitung des Treffens zwischen den Kleinteams und der Firma/Institution. Dazu werden aus den gesammelten Infos erste Profile sowie Fragen zu den Berufsfeldern/Branchen entwickelt. Entwickelt werden auch die Rollen der Jugendlichen beim Treffen in der Firma, d.h.

1. das Mitspielen eines Jugendlichen und sein Agieren als Vertreter der ausgesuchten Berufsgruppe/Branchen durch seine Bauten und Werbungen sowie die Veranstaltungsdokumentation durch einen zweiten Jugendlichen.

2. das anschließende Gespräch zum gewünschte/n Berufsbild/zur Branche mit den Mitarbeitern

Besprochen werden auch Methoden des Ansprechens von Firmen zur Projektteilnahme sowie die Koordination der Firmenbesuche in der nun folgenden Beratungszeit.

## Beratungszeit

Abstimmung der Firmenbesuche zwischen Kleinteams und Projektleitung

## Der Projektablauf in Kurzform:

*(Jeder Schritt wird in folgenden Kapiteln noch einmal detailliert beschrieben.)*

### Vorbereitung

Bilden der Gruppe, Vereinbarung von Terminen und Orten für Workshops und Vorbereitung des Spieltreffens, Absprachen zur Firmen-Partnersuche durch Projektleitung. Je nach Teilnehmeranzahl Bildung einer kleinen Vorbereitungsgruppe.

### 1. Schritt \_ Spielend zu Berufsideen

Im Auftaktworkshop spielen die Schüler »XAGA - Das Stadtspiel« und leiten aus der selbst entworfe-

## 4. Schritt \_ **Workshop »Aktiv in der Firma/Institution«**

In Begleitung des/r Projektleiters/in führen die Schüler das vorbereitete Treffen in der Firma durch und dokumentieren dabei, was sie über die dort vorgefundene Berufswelt erfahren haben.

Dieses Treffen wird in zwei Teilen durchgeführt:

- Teil 1: Jugendliche und Mitarbeiter spielen »XAGA - Das Stadtspiel«. Im Spiel wird die angestrebte Berufswelt durch Bauten und Werbung des Schülers und die Reaktionen der Mitspieler aufgenommen. Auch die Relevanz/Vernetzungen der Firma im Stadtteil/in der Region wird deutlich.
- Teil 2: Die Jugendlichen stellen in nun aufgeschlossener Atmosphäre die vorbereiteten Fragen. Im Gespräch erfahren sie wichtige Eindrücke und Informationen.

## 5. Schritt \_ **Abschlussworkshop**

Die Jugendlichen tauschen ihre »Firmenerfahrungen« aus und erstellen ein persönliches Berufsprofil. Jugendliche ab der Klasse 8 können nun auf dieser Grundlage im Rollenspiel die Bewerbung um einen Praktikumsplatz entwickeln. Je nach Vorkenntnis werden Tipps für Praktikumsanfragen gegeben. Unabhängig vom Alter der Teilnehmer wird die Form des Feedback an die Firmen besprochen. Von der schriftlichen Ergebnisdokumentation bis zur Erstellung von Bildern in künstlerischen Techniken ist vieles möglich.



## Die Projektfolgen

Aus dem Gefühl und Wissen des Erlebten haben die Jugendlichen eine Vorstellung vom gewünschten oder nun verworfenen Berufsbild entwickelt und nebenbei z.B. ihre soziale Kompetenz weiter ausgebildet.

Die Berufsorientierung geht für sie weiter, z.B. durch die Suche eines geeigneten Praktikumsplatzes. Dafür sollten sie nun durch die Projektinhalte und die entstandenen Kontakte gut gerüstet sein.

Auch in den Unternehmen wird die Problematik der Berufsbildentwicklung geschärft. Dazu ist mit dem XAGA-Spiel ein Instrument für Kommunikations- und Personalentwicklung eingeführt, das für die Firma/Institution nutzbar wird. (siehe Kapitel »Weitere Einsatzmöglichkeiten«) ■

# »XAGA - DAS STADTSPIEL«

Einführung

»XAGA - Das Stadtspiel« ist ein strategisches Brettspiel für 4-6 Teilnehmer, das neue Blickwinkel auf die eigene Lebenswelt eröffnet und die bewusste Ausgestaltung von Perspektiven in einem lebendigen Gemeinwesen unterstützt.

Auf der Grundplatte einer (fiktiven) Stadt kneten die Spieler Gebäude, Stadtmobiliar, Projekte und vieles mehr und werben um Gunst und Besuch der Bewohner bzw. Gäste. So wächst der Ort an Bauten, Geschichten und Nutzungsideen. Der Sieger des Spiels wird zum Abschluss der kommunikativen Runde durch die »Ehrenbürgerwahl« ermittelt. Die 10 Wahl-Kriterien sind dabei einerseits objektiv wie z.B. »Die meisten Baubereiche« und subjektiv wie z.B. »Das schönste Haus« oder »Der passendste Nachbar«. Die genannten Karten zählen als Pluspunkte. Es gibt jedoch auch Minuswertungen zu verteilen wie z.B. durch »Der störendste Nachbar«. So beurteilt jeder Mitspieler rückblickend das individuelle Engagement und das gesamte Beziehungsgefüge der entstandenen Stadt.

Eine Besonderheit des Spiels ist es, dass die Beteiligten keinen Bebauungsplan mit konkreten Vorgaben entwerfen, sondern assoziativ Bauten und Nutzungen entwickeln, die ihnen emotional für ihre Lebenswelt wünschenswert erscheinen.

Ereigniskarten bringen dabei spielerisch Glück und Pech ein, aber auch Anforderungen. So fordert z.B. die Ereigniskarte »Arbeitsplatz« eine Stellenbewerbung der Mitspieler beim Spieler am Zug heraus. Andere Karten belohnen den Bau von Wohn- oder Produktionsstätten oder strafen für zu hohen Energieverbrauch. Neben der Einforderung des Mixes von sechs Baubereichen (Wohnen, Dienstleistung, Produktion, Infrastruktur, Kultur/Freizeit, Natur) werden so die unterschiedlichsten Aspekte eingebracht - von der Schaffung familienfreundlicher Angebote bis zum Beweis von Innovationsfähigkeit, von der Anfrage ehrenamtlicher Betätigung bis zur Förderung von guten Kooperationsbeispielen. Als Ideenanstrengung erzählen die Ereigniskarten dabei deutschlandweite best-practise-Beispiele.

So entsteht im gesamten Spiel scheinbar wie von selbst ein Stadtgefüge mit verschiedenen Bezugslinien und einer eigenen Werteskala. Das Spiel motiviert damit zur Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle im Gemeinwesen und der Mitgestaltung desselben. Vor allem entsteht in jedem einzelnen Beteiligten das Gefühl, gleichwertiger Partner in einem Prozess der Gemeinwesenentwicklung zu sein.

Die Eigenheit des Spieles zeichnet sich vor allem durch diese Positionen aus:

**Vielfältige Interessen einbeziehen:** Der stetige Rollenwechsel jedes Spielers vom Investor/Bewohner (Bauen, Kneten und Werben) zum Besucher und wieder zum Eigentümer macht das vielgestaltige Netz an Bezügen im Gemeinwesen und die eigene Rollenvorstellung darin erlebbar. Durch den Wechsel zwischen den Rollen »Eigentümer/Investor« und »Besucher« muss der einzelne Spieler für die eigenen Bauten werben und um sie Geschichten erfinden. Nachfolgend wird auch er als Person und mit seinen Bauten von den anderen umworben. So steht er im Mittelpunkt des Interesses der Mitspieler, auf deren Interessen er beim nächsten Spielzug selber wiederum eingehen muss. In den erdachten Geschichten um die eigenen Bauten werden die Vorstellungen, Ideen und Wünsche des Spielers deutlich. Alle Spieler stehen dabei auf der gleichen Ebene und müssen auf einander eingehen und reagieren.

**Voller Ideenpool:** In den Werbegeschichten steckt eine Vielzahl von kreativen Ideen. So füllt sich in einer kommunikativen Spielerrunde der Ideenpool wie von selbst. Mancher Bau mit seinen zusätzlichen Nutzungsvarianten wird in der Realität so kaum direkt umsetzbar sein. Sicher aber stellen einige Ansätze gute Entwicklungsoptionen für die Zukunft dar. Diese Ideen, in der spielerischen Runde assoziativ kreiert, können persönliche, kommunale und organisationale Perspektiven eröffnen.

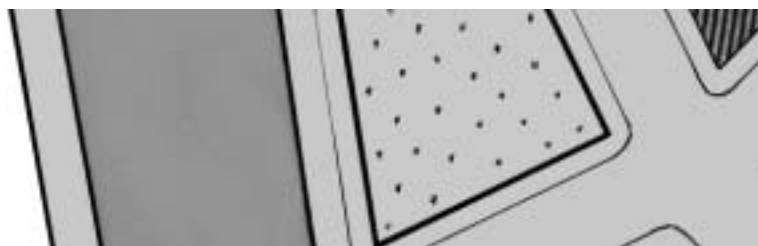
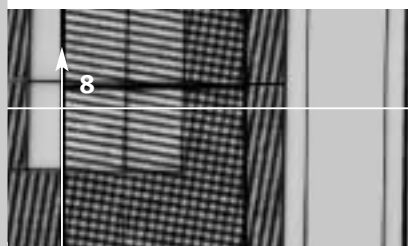
**Gewinn für das Gemeinwesen:** Zur Ehrenbürgerwahl wird zwar nach Punkten ein Gewinner des Spieles gekürt, aber es gibt eigentlich keine Verlierer, denn jeder Mitspieler hat von anderen auch anerkennende Bewertungen erhalten, wie z.B. »Das schönste Haus«. So endet das Spiel für jeden moderat: Zwar ist einer der Gewinner, aber Zuspruch erfahren auch andere mit ihren Angeboten. Gewonnen haben am Ende alle Teilnehmer, wenn ein ihren Wünschen und Vorstellungen entsprechender Lebensraum entstanden ist.

**Generationsübergreifend, interkulturell:** Wer das Spiel im beruflichen Kontext einsetzt bei der Berufsorientierung, Personalentwicklung, Teambildung oder Bürgerbeteiligung bemerkt, dass damit auch im privaten Bereich von Familie, Freunden oder Nachbarschaft Unterhaltung generationsübergreifend und interkulturell möglich ist. Auch in anderer Richtung, vom familiären Kontext ausgehend, ist die Brücke zwischen privatem Einsatz und der fachlich-beruflichen Verwendung gegeben. ■

Projektverlauf

Kopiervorlagen

Tipps und Adressen





# WIRKUNGEN UND QUALITÄTEN DES SPIELERISCHEN VERFAHRENS

## Wirkungen

Die Ergebnisse eines Spieles können vor allem in drei Aspekten nachfolgende Wirkungen erbringen:

- **Orientierung:** Mit der Artikulation von Ideen und Wünschen und durch die gegenseitige Bezugnahme werden eigene Vorstellungen und deren Wahrnehmung durch andere deutlich. Daraus wird sowohl für den Einzelnen wie auch für das Unternehmen das Selbst- und Außenbild klarer. Das Ausprobieren von Rollen und die Gewinnung neuer Ideen unterstützt die Orientierung und Entwicklung von Handlungsstrategien.
- **Kommunikation:** Das Spiel zwingt zur Kommunikation durch unterschiedlichste Ausdrucksformen: durch plastisches Gestalten, Gesten und verbale Aussagen wird die Kommunikationsfähigkeit des einzelnen gefördert. In der Kommunikationssituation Spiel lösen sich Hierarchien auf und setzen die Spieler auf eine Ebene. Erleichtert wird so der Aufbau persönlicher, emotionaler Bezüge zu den Mitspielern und deren Sichtweisen.
- **Lernen & Handeln:** Das Motiv des Lernens aus der Lebenswelt des anderen erfährt eine Aufwertung. Damit steigt auch die Bereitschaft des Einzelnen, sich zu engagieren und in praktizierte demokratische Formen (z.B. Initiativen) einzubringen.
- **Beteiligung:** Die Bereitschaft des einzelnen Bürgers oder Unternehmers, sich an Projekten und Prozessen in seinem eigenen Wohn- oder Arbeitsumfeld zu beteiligen, steigt. Konkrete Beteiligungsprojekte können initiiert werden (Umsetzung von »Spiel«-Ideen).

Mit dem Spielende ist der Prozess der Berufsorientierung bzw. Personalentwicklung nicht abgeschlossen. Die vorrangige Qualität des Instrumentes liegt in der Förderung der Motivation und Bereitschaft für Gestaltungsprozesse, der Eröffnung

von Bezugslinien zwischen auch kulturell sehr verschiedenen Partnern und der Bildung sozial-kommunikativer Kompetenz in einem laufenden Prozess.

## Besondere Qualitäten in der praktischen Anwendung

Das Brettspiel zeichnet sich gegenüber anderen Methoden vor allem aus durch:

- selbständiges »sinnliches« Gestalten (Knetmaterial)
- Aktionen ohne Form- oder inhaltliche Vorgaben
- hohes Maß an Interaktion mit emotionaler Präferenz
- mobiler Einsatz in den unterschiedlichsten Kommunikationssituationen (ohne Aufwand hinsichtlich Technik / Raum)
  - in öffentlichen Veranstaltungen (z.B. Beteiligungsverfahren)
  - im Familien- oder Freundeskreis
  - in Planungs- und Teambildungsprozessen in nichtöffentlichem Kreis (Verwaltung, Politik, Wirtschaft, Bürgerschaft)
  - in Bildungseinrichtungen, soziokulturellen Einrichtungen, Unternehmen

Um nun die benannten Effekte und Anwendungsmöglichkeiten wirksam werden zu lassen, steht das Spiel nicht allein, sondern ist in den Kontext eines mehrstufigen Verfahrens/Projekttes eingebettet.

Die zu Beginn der Einführung beschriebene Verfahrensweise wird nun im Folgenden in ihren Schritten dargestellt und zur Unterstützung der eigenen Anwendung mit kopierbaren Arbeitsmaterialien versehen. ■

- Gruppe zusammenstellen
- Termine und Orte für die Treffen festlegen
- Spieltreffen vorbereiten (bei mehr als 12 Teilnehmer dazu Vorbereitungsgruppen bilden)

Für die Teilnahme angesprochen werden sollten Jugendliche, die sich für die Entdeckung von Arbeitswelten und Berufsbildern interessieren. Die Projektgruppe kann sich in schulischem Rahmen oder bei Freien Trägern wie z.B. Jugendzentren finden. Auch für Firmen ist das Projekt als Arbeitsansatz mit Bewerbergruppen interessant. Im Sinne der Auslotung unterschiedlicher Berufsbilder sollten mindestens 10 und maximal 20 Jugendliche mitmachen. Die Beschränkung wird empfohlen, da einerseits mit steigender Teilnehmerzahl auch der Aufwand bei der Firmensuche (4. Schritt) steigt. Andererseits ist mit einer großen Gruppe der vorgeschlagene Workshopcharakter schwer zu realisieren, auch wenn einige Schritte als Kleingruppenarbeit organisiert werden können.

Um das Projekt durchzuführen bedarf es ein bis zwei Personen, die als **Moderatoren der Workshops**, als Unterstützer bei der Partnersuche von Firmen und als Begleiter bei dortigen Treffen agieren.

*Brauchen Sie Unterstützung für das Gesamtprojekt oder für Teilaufgaben wie z.B. die Workshopmoderation? Eine Recherche nach Unterstützungsmöglichkeiten personeller (oder auch finanzieller) Art sollte Teil der Vorbereitung sein. Oft finden sich diese vor Ort durch Quartiersmanager, Initiativen wie die Agenda21 oder auch Förderprogramme wie »Soziale Stadt« u.a.*

Je nach dem, ob mehr als 12 Jugendliche am Projekt teilnehmen und damit beim Spieltreffen mehr als zwei Spieltische entstehen, sollte eine kleine Vorbereitungsgruppe eingerichtet werden. Vier bis sechs Schüler spielen im Vorhinein das Spiel und qualifizieren sich so zu **Spielanleitern** für den ersten Workshop. In jedem Fall wird ein Probespiel für den/die Projektleiter/in empfohlen. Nach einmaligem Spielen ist es leicht, das Spiel auch anderen zu erklären.

Für das erste gemeinsame Spiel sollten je nach Alter und Vorkenntnissen die **Reihenfolge der Ereigniskarten** bestimmt werden. Die Ereigniskarten regen durch unterschiedliche thematische Aufgabenstellungen - von Ideen für Jugendfreizeitangeboten bis zu Vorschlägen für Umweltschutz - verschiedene Aspekte an. Vorgeschlagen wird daher folgende Reihenfolge: (Überschriften der Ereigniskarten) Hochhaus, Gratiswerbung, Produktion, Arbeitsplatz, International, Hochwasser, Innovation, Größer, Lernen, Ehrenamt, Erfolg, Mitarbeiter, Förderprogramm, Denkmal

Ein Festlegen der drei Termine und Orte für die drei Workshops empfiehlt sich frühzeitig, damit der Zeitrahmen für alle überschaubar ist. Zugleich entsteht damit eine gewisse Verbindlichkeit für die kontinuierliche Teilnahme.

Bei der Vereinbarung der Projektlaufzeit sollte beachtet werden, dass in Klassenstufen, in denen Berufsorientierung im Lehrplan steht, das Projekt im Schuljahr gut »eingetaktet« wird. Da das Projekt auch bei der **Suche nach Praktikumsplätzen** unterstützend wirkt, ist seine Durchführung zu Beginn des Schuljahres zu empfehlen.

Inklusive der Vorbereitung wird eine Zeitraum von ca. 2 Monaten angesetzt. Modifiziert kann das Verfahren jedoch auch bei Projekttagen eingesetzt werden.

Die in dieser Broschüre enthaltenen **Kopiervorlagen** (KopV) verstehen sich als Vorschlag. Natürlich können sie auch verändert werden oder an Tafel oder Flipchart als Vorlage für Mitschriften dienen.

Angestrebt werden sollte, der Firma/Institution, die sich später zum »Mitspielen« (4. Schritt) bereit erklärt, mit einer Dokumentation zu danken und so auch ihr Anregungen zu vermitteln. Über die Form der **Dokumentation** sollte sich die Projektleitung vor Projektbeginn einigen, um die entsprechenden Materialien wie z.B. Aufzeichnungen und Fotos in den Workshops mit den Jugendlichen auch zu erstellen. ■

# 1. SCHRITT\_SPIELEND ZU BERUFSIDEEN

- Vorstellung und Einführung in das Projekt
- Fragebogen zur beruflichen Orientierung
- »XAGA - Das Stadtspiel« spielen und Ideen aufzeichnen
- Erste Sammlung von Wunschberufen/-branchen und deren Kompetenzprofilen
- Bildung von Kleinteams für die Infosammlung/Hausaufgabe
- Hausaufgabe: Infos zu Kompetenzen und zu Firmen mit gewünschtem Berufsbild im eigenen Ort sammeln.

**Zeitraumen:** 3 Stunden

**Ziel dieses Workshops ist die spielerische Annäherung an Berufswünsche.**

## **Fragebogen zur beruflichen Orientierung**

Die Möglichkeiten des Erfassens und späteren Vergleichens von vorhandenen bzw. sich entwickelnden Berufsorientierungen gibt der Einsatz des »Fragebogen zur beruflichen Orientierung« (KopV 1) vor dem Spielbeginn. Gleichzeitig wirkt das stille Bearbeiten der Fragestellungen als thematische Einführung -

## **Bauten aus dem Spiel**

*Bahnhof, Bootsverleih, Spielplatz, McDonalds, Solarwohnhaus, Wellness-Schwimmbad, Kaufhaus, Disco, Schule, Chipfabrik, Umweltehrpfad, Uni, Serverproduzent und -dienstleister*

## **Materialien für das Treffen**

*Pro Teilnehmer je eine KopV 1 »Fragebogen zur beruflichen Orientierung«, KopV 2 »Ergebnisliste«, KopV 3 »Profilbildung« (in diesem Heft), große/r Spieltisch/e, ein »XAGA - Das Stadtspiel« für je sechs Teilnehmer, alte Blätter als Knetunterlagen, Flipchart + Marker zum Mitschreiben, Kreppband und Platz zum Anpinnen beschriebener Flipchartbögen*

ohne jedoch schon zu sehr die anschließende kreative Spielphase zu beeinflussen.

## **»XAGA - Das Stadtspiel« spielen**

Je nach Teilnehmerzahl wird »XAGA -Das Stadtspiel« an mehreren Tischen gespielt. Anleiter sind der/die Projektleiter/in oder die Jugendlichen aus der Vorbereitungsgruppe. Vor Spielbeginn prüfen sie die Reihenfolge der Ereigniskarten in den Spielen (siehe »Vorbereitung«). Jeder Spielanleiter trägt während des Spieles die gekneteten Bauten und Objekte sowie auffällige Werbungen in die »Ergebnisliste« (KopV 2) ein. Vor der letzten Spielrunde, der »Ehrenbürgerwahl«, überprüft er zusammen mit den Spielern noch einmal seine Liste. So bleiben alle Bauideen erhalten. Nach dem Spiel erfolgt die gegenseitige Vorstellung der »Städte« durch jeweils einen Mitspieler.

## **Erste Sammlung von Wunschberufen und deren Kompetenzprofilen.**

Mit den Fragen: »In welchen Berufen würdet ihr gern in diesen Städten tätig sein? Ist euer Wunscharbeitsplatz dabei? Wenn nicht, wie sieht er aus?« kann der/die Projektleiter/in in das Gespräch zur beruflichen Orientierung überleiten. Genannte Wunschberufe und Firmen werden am Flipchart nach der Kopiervorlage »Profilbildung« festgehalten. Je nach zur

# 1. SCHRITT\_SPIELEND ZU BERUFSIDEEN

Verfügung stehender Zeit bzw. Größe der Gruppe kann natürlich nur ein Teil als Beispiel für schon existierende Berufswünsche festgehalten werden.

Für das Zusammentragen erster Vorstellungen von beruflichen Kompetenzen bedarf es einer Einführung des Begriffes »Kompetenz«.

## ***Bildung von Kleinteams für die Infosammlung/Hausaufgabe***

Die Hausaufgabe sollte möglichst nicht einzeln sondern schon in Kleinteams realisiert werden. Dazu müssen sich jeweils zwei bis drei Teilnehmer auf eine Branche oder ein Berufsbild einigen, für die/das sie gemeinsam die Kopiervorlage »Profilbildung« bearbeiten. So könnte z.B. jeder Jugendliche einfach seinen Namen beim gewünschten Beruf in die Tafel-

### **Beispiel aus dem Fragebogen von verschiedenen Jugendlichen:**

**Wie viel Zeit willst du für deine Berufsausbildung investieren?**

*»So drei Jahre, wie normal. Aber ich weiß gar nicht so recht, wie lange Ausbildungen so gehen.«*

**Was ist für dich das Wichtigste für deine berufliche Perspektive?**

*»Dass ich mich weiter hoch arbeiten kann und vielleicht irgendwann ein eigenes Geschäft aufmache.«*

**Willst du als Selbständige/r oder als Angestellte/r tätig sein?**

*»Angestellter, weil Selbständigkeit zu große Lasten und Probleme bringt!«*

*Kompetenz, lat: competentia - Vermögen und Fähigkeiten im Denken, Handeln, Reflektieren, Wissen und Wollen werden als Kompetenzen zusammengefasst.*

- *personale Kompetenz: z.B. Fähigkeit zur Selbstkritik, Leistungs-/Lernbereitschaft, Selbstständigkeit*
- *soziale Kompetenz: z.B. Konfliktlösefähigkeit, Team- und Kooperationsfähigkeit*
- *Fachkompetenz*
  - *Sachkompetenz: Fachwissen und dessen sachgerechte Anwendung*
  - *Methodenkompetenz: Problemlösestrategien, Kommunikationstechniken, Verhaltensmethoden*
  - *Entscheidungskompetenz: z.B. Problembewusstsein, Urteilsvermögen*
  - *Handlungskompetenz: verantwortliches und begründetes Verfolgen eines Ziels*

*Quelle: Köck/Ott: Wörterbuch für Erziehung und Unterricht. Donauwörth, 1994- 5. Auflage.*

/Flipchartmitschrift eintragen. Gleichgesinnte finden mit dieser Methode schnell zusammen.

### ***Hausaufgabe:***

Sie besteht im Erarbeiten der »Profilbildung« (KopV 3). Darin werden zu einem Berufsbild/einer Branche erste Informationen und Fragen zusammengetragen. Bis zum nächsten Treffen sollte genügend Zeit zur Verfügung stehen, um die Informationen auch »einholen« zu können, d.h. mind. eine / max. zwei Wochen. ■



## 2. SCHRITT \_ AUF INFORMATIONSSUCHE

- Hausaufgabe der Schüler
- Firmensuche durch Projektleiter

**Zeitraumen:** möglichst 2 Wochen

Die Schüler/innen sammeln Informationen in ihrer

Kopiervorlage »Profilbildung«

über das erwählte Berufsbild und über die Firmen vor Ort, in denen dieser Beruf ausgeübt wird. Über Berufsbilder können sie sich bei Eltern, Freunden oder direkt in den Firmen erkundigen. Unter »Tipps« sind in dieser Broschüre auch Adressen für die Webrecherche aufgeführt. Auch erste Ideen für Fragen an die Mitarbeiter im späteren Firmentreffen sollten schon überlegt werden.



Auch der/die Projektleiter sollten sich schon über Firmen informieren und voranfragen, ob sie zur Teilnahme am Projekt (4. Schritt) bereit wären. Die Vorrecherche richtet sich danach, wie weit die Selbständigkeit der teilnehmenden Jugendlichen eingeschätzt wird bzw. an dieser Stelle gefördert werden soll. ■

### Beispiel aus der Sammlung von Wunschberufen und ersten Ideen zu deren Kompetenzprofilen

<i>Bau</i>	<i>Berufe/Branchen</i>	<i>Kompetenzen</i>	<i>Firmen</i>
<i>Wellness-Schwimmbad</i>	<i>Im Wellnessbereich</i>  <i>Therapeutin</i>  <i>Masseuse</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Mit Leuten umgehen</i></li> <li>■ <i>Probleme entdecken/lösen</i></li> <li>■ <i>Geduld</i></li> <li>■ <i>Technik</i></li> <li>■ <i>Kreativ sein</i></li> <li>■ <i>Feingefühl</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Badeanlagen</i></li> <li>■ <i>Fitnesscenter</i></li> </ul>

### 3. SCHRITT \_ AUSWAHL DER FIRMEN UND VORBEREITUNG DES FIRMENBESUCHES

- ☑ Vorstellung der Hausaufgabe
- ☑ Methoden zur Ansprache der Firmen
- ☑ Vorbereitung von Teil 1 des Firmentreffens: »Spielelemente«
- ☑ Vorbereitung von Teil 2 des Firmentreffens: »Direkte Fragen zu Berufsbildern«
- ☑ Hinweise zur Beratungszeit

Zeitraumen: ca. 3 Stunden

**Ziel dieser Phase ist es, Partner-Firmen zu finden und die Jugendlichen auf das dortige Firmen-Treffen vorzubereiten.**

#### Vorstellung der Hausaufgabe

Die Jugendlichen stellen die Kompetenzen für das erwählte Berufsbild und die dazu gefundenen Unternehmen vor. Auch deren Adresse und Telefonnummer sollten für eine mögliche Anfrage zur Projektteilnahme vorhanden sein. Wenn nötig, stellt die Projektleitung ihre Firmenalternativen vor und gibt Ergänzungen zum Kompetenzprofil.

#### Beispiel zum Berufswunsch Kfz-Mechatroniker:

*Kompetenzen: Notendurchschnitt von 2 in den Fächern von Physik und Mathematik erforderlich, technische Kenntnisse, Feinmotorik, Ordnung, längere Einsätze und Mobilität, anwendungsfähiges Englisch, Kenntnisse in S5/S7 Programmierung*

*Firmen: Adressliste von Kfz-Werkstätten in der näheren Umgebung*

#### Materialien für das Treffen

*pro Teilnehmer eine KopV 4 »Information für Projektpartner«, KopV 5 »Checkliste Fragen«, A4-Blätter, großer Spieltisch, »XAGA - Das Stadtspiel«, alte Blätter als Knetunterlagen*

#### Methode zur Ansprache der Firmen

Um Firmen für das Projekt zu interessieren, stellt sich die Frage nach einer Argumentation »Was hat die Firma von der Teilnahme an dem Projekt?«, oder »Wie läuft das Projekt ab?«.

Damit die Schüler in der nun folgenden Beratungszeit Firmen ansprechen können, muss über Formen und Inhalte dieser Firmenansprache gesprochen werden. Die Kopiervorlage »Firmenanfrage« soll diesen Punkt unterstützen.

Um XAGA auch in der Firma/Institution spielen zu können, müssen sich drei Mitarbeiter der Firma/Institution zu dem Treffen bereit erklären. In jedem Fall benötigt man vier Spieler.

Manchmal ist die Projektteilnahme aus arbeitsorganisatorischen Gründen aber nur ein bis zwei Mitarbeitern möglich. Dann könnte ein weiterer Schüler mitspielen.



### 3. SCHRITT \_ AUSWAHL DER FIRMEN UND VORBEREITUNG DES FIRMENBESUCHES

#### Vorbereitung von Teil 1 des Firmentreffens: »Spielemente«

Jeweils 4 Jugendliche setzen sich zusammen um das XAGA-Spielbrett. Jeder Jugendliche knetet nun seinen Wunscharbeitsplatz, d.h. den Ort, an dem sein erwählter Beruf ausgeübt werden kann. Anschließend entwickelt er aus den bisher gefundenen Kompetenzprofilen Werbeideen für seinen eigenen Bau sowie

Fragen an die Mitspieler. Für das Aufschreiben empfiehlt sich auf einem A4-Blatt folgendes Schema



anderen mit ihren aufgeschriebenen Werbungen anzulocken versuchen. Dabei kann der setzende Spieler auch seine notierten Fragen stellen.

Meine Werbung:	Fragen an Mitspieler mit Berufswunsch.....
Fragen an Mitspieler mit Berufswunsch.....:	Fragen an Mitspieler mit Berufswunsch.....:

#### Vorbereitung Teil 2: »Direkte Fragen zu Berufsbildern in den Firmen«

Jetzt geht es um die Erstellung einer Fragen-Hitliste (KopV 5: »Checkliste für Fragen«) für den Einsatz beim

Vorher aber sollte als Anregung besprochen werden, was für eine überzeugende Werbung wichtig ist. (z.B. über die AIDA-Formel)

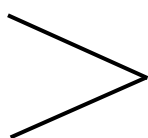
Danach wird reihum- wie im XAGA-Spiel - geworben, d.h. jeder setzt einmal seinen Stadtbewohner (Halmamännchen), den die

#### Beispiele aus der »Checkliste Fragen«

- »Welche Schulfächer sind wichtig?«, »Welche Erfahrungen brauche ich?«, »Welche Weiterbildungsmöglichkeiten im Beruf gibt es?«, »Warum haben Sie diesen Beruf gewählt?«

#### AIDA -Formel

- A-Attention -Aufmerksamkeit erregen
- I- Interest-Interesse wecken
- D-Desire-Wunsch erzeugen
- A-Action (Besuch) auslösen



(durch Information, Originalität und Sympathie)

### 3. SCHRITT \_ AUSWAHL DER FIRMEN UND VORBEREITUNG DES FIRMENBESUCHES

Firmengespräch. Genügend Input dürfte nach dem Vorausgegangenen vorhanden sein. Nicht zu letzt aus der Hausaufgabe, der »Profilbildung« (KopV 3) können inhaltliche Anregungen bezogen werden.

Bei der Fragebildung sollte auf folgende Kriterien beachtet und später bewertet werden:

Verständlichkeit, keine Wiederholung, Ergänzungsfragen statt Ja-Nein-Entscheidungsfragen, Tonlage (freundlich, höflich), Anrede (direkt, persönlich).

Reihum liebt jeder in der Vierergruppe seine Fragen vor. Die Mitspieler haben dabei die Aufgabe, bei »Verstoß« gegen die genannten Fragekriterien Einspruch zu erheben. So können die Fragen überprüft und verbessert werden.

#### Vorbereitung des Gesamtablaufes

Noch einmal wird kurz der Ablauf des Firmentreffens besprochen (siehe S. 17). Wenn die Kleinteams aus drei Jugendlichen bestehen, kann der dritte die Dokumentation z.B. durch Fotografieren unterstützen bzw. auch mitspielen.

Vor dem Spiel wird die Ereigniskarte »Arbeitsplatz« so eingemischt, dass der Jugendliche sie in der ersten Runde zieht! Die Bewerbungen seiner Mitspieler um eine Stelle in seinem gebauten Wunscharbeitsort sollten die Jugendlichen unbedingt mitnotieren.

Für die nun anschließende Kontaktierung von Firmen durch die Jugendlichen bzw. die Projektleitung zur Spiel-Verabredung (4. Schritt) mit den Firmen sollte eine Beratungszeit vereinbart werden. In dieser Zeit ist die Projektleitung (in

#### Beispiel für Werbungen und Fragen

*KFZ-Werkstatt: »Gute Qualität für günstige Preise!« - »Hast du Erfahrungen mit Autoreparatur?«*

*Wellnesscenter: »Neueste Ayurveda-Massagetechniken, damit lockere ich gestresste Menschen. Ich biete Rabatte, wenn sie öfter kommen!« - »Was macht dich so glücklich in deinem Beruf?«*

der Schule oder dem Jugendzentrum) für die Abstimmung mit den Kleinteams präsent. Natürlich kann man auch die organisatorische Verabredung und vielleicht noch nötige Unterstützungshilfen auch per Email oder telefonisch geben.

#### Beratungszeit

**Zeitraum:** drei Wochen

In dieser Zeit fragen die Jugendlichen eine Firma/Institution für das Firmentreffen an und vereinbaren einen Termin. Unterstützt werden sie dabei durch die Projektleitung.

Für den Abschlussworkshop bereitet die Projektleitung für jeden Teilnehmer eine Teilnehmerurkunde vor. ■





### 3. SCHRITT \_ AUSWAHL DER FIRMEN UND VORBEREITUNG DES FIRMENBESUCHES

#### Gesamtablauf des Firmentreffens

	Begleitende/r Projektleiter/in	Schüler mit entsprechendem Berufswunsch	Zweiter Schüler
<b>Beginn:</b>	1. Begrüßung/Projekterklärung	2. Begrüßung/Vorstellung (Name, Schule, Berufswunsch)	3. Begrüßung/Vorstellung (Name, Schule, Berufswunsch)
<b>Spiel:</b>	Spielerklärung/-anleitung  Achtung: Die Ereigniskarte »Arbeitsplatz« so einmischen, dass der Jugendliche sie in der ersten Runde zieht!  (Fotografieren)	Mitspielen, dabei Kneten des Berufswunsches/Arbeitsplatzes als erstes Gebäude	Dokumentation  (Mitschrift des Gebauten und der Werbung in KopV »Ergebnisliste«)  (Fotografieren)
<b>Auswertung:</b>	Fragen an und von den Mitspielern/Mitarbeitern der Firma unterstützen/ergänzen	»Checkliste Fragen«: Fragen an und von den Mitspielern/Mitarbeitern, Notizen zu Antworten	Fragen an und von den Mitspielern/Mitarbeitern, Notizen zu Antworten
	Dank für gemeinsames Spiel/Treffen		

#### Ereigniskarte »Arbeitsplatz«

*Fachkräftemangel: Wählen Sie einen Ihrer Bauten, für den Sie dringend Fachpersonal suchen. Ihre Mitspieler/innen bieten sich Ihnen als qualifizierte Arbeitskraft an. Den besten Bewerber entlohnen Sie mit einem Ihrer Stadttaler.*



- Begrüßung und Projektvorstellung im Unternehmen/in der Institution
- Teil 1: Spielen und dokumentieren
- Teil 2: Gespräch über Berufsfeld und dessen Dokumentation
- Dank an die Firma

**Zeitraumen:** 1,5 bis 2 Stunden

### **Begrüßung und Projektvorstellung im Unternehmen/in der Institution**

Am Anfang steht natürlich die Begrüßung. Der/die begleitende/r Projektleiter/in erklärt den Mitarbeitern der Firma/ Institution kurz noch einmal das Anliegen des Projektes sowie den Ablauf dieses Treffens. Auch die Jugendlichen stellen sich ganz kurz vor und nennen ihren Berufswunsch.

### **Teil 1: Spielen und dokumentieren**

Die Spielanleitung übernimmt der/die Projektleiter/in. (Richtiges Einmischen der Ereigniskarte »Arbeitsplatz« nicht vergessen)

Der Jugendliche mit dem der Firma entsprechenden Berufswunsch ist aktiver Mitspieler. Er baut als erstes seinen Wunscharbeitsplatz und umwirbt ihn. Das zweite jugendliche Teammitglied schreibt alle Gebäude und Werbeideen in die »Ergebnisliste« (KopV 2) und achtet besonders auf die Bewerbungen der Firmenmitarbeitern bei der Ereigniskarte »Arbeitsplatz«. Wenn möglich fotografiert er/sie oder der/die Projektleiter/in für die Dokumentation.

### **Materialien für das Treffen**

*großer Spieltisch, »XAGA - Das Stadtspiel«, alte Blätter als Knetunterlagen, KopV 2 »Ergebnisliste«, ausgefüllte KopV 5 »Checkliste Fragen«*



Da der Spielteil nicht mehr als eine Stunde dauern soll, muss der/die Projektleiter/in die Spielzeit im Auge behalten. Die Spielphase »Stadtentwicklung« sollte deshalb auf drei Runden begrenzt werden.

### Teil 2: Gespräch zum Berufsbild

Dem Spiel folgt das Gespräch der Jugendlichen zum Berufsbild mit den vorbereiteten Fragen der »Checkliste Fragen« (KopV 5). Anknüpfungspunkt können auch die Bewerbungen der Mitarbeiter auf die Ereigniskarte »Arbeitsplatz« sein. Der begleitende Projektleiter/in sollte Fragen ergänzen, insbesondere hinsichtlich des Bezuges zwischen Wunscharbeitsplatz und der rund herum entstandener Stadt. Die gemeinsam gebaute Stadt sollte im Blickfeld bleiben. Über die Frage nach der Rolle des Wunscharbeitsplatzes wird auch die Rolle der Firma/der Institution im Gemeinwesen für die Beteiligten deutlich.

Zum Gesprächsabschluss sollte der Dank an die Mitarbeiter nicht vergessen werden - und die Übergabe einer Projektdokumentation als Anregung und Erinnerung. (siehe »Vorbereitung« und 5.\_Schritt)

Wenn es die finanzielle Ausstattung des Projektes erlaubt (siehe Recherche zu Fördermöglichkeiten in »Vorbereitung«) freut sich die Firma sicher auch über ein »XAGA-

### Beispiele aus dem 1. Teil des Firmentreffens

#### *Berufswunsch Kindergärtnerin -*

#### *Bauten und Werbung im Kindergarten*

*Mitspielerinnen: die Kindergartenleiterin, zwei Erzieherinnen*

*Reaktion: trotz anfänglicher Skepsis dem Spiel und der Methode gegenüber wurde mitgespielt*

*Bauten und Werbung: sehr kinderfreundliche Ausrichtung mit Kindergarten, Zoo, Naturlehrpfad, Schwimmbad, Spielplatz usw. und z.B. Sparpreisen für Kinder und Kinderfest*

#### *Berufswunsch Web -Designer -*

#### *Bau Web-Büro*

*Mitspieler: vier Studenten, Ausbilder*

*Bewerbungen auf die Ereigniskarte »Arbeitsplatz«: jahrelange Erfahrung, gute Computersprachenkenntnisse, gute Präsenz, billige Herstellung von Computerteilen*

#### *Berufswunsch Kfz-Mechatroniker -*

#### *Bau Kfz-Werkstatt*

*Mitspieler: Energieelektroniker, IT-Systemelektroniker, Industriemechaniker*

*Bewerbungen auf die Ereigniskarte »Arbeitsplatz«: Elektrotechniker mit Ausbildung, Meisterausbildung, »Ich brauche keinen Job...dreckige Hände... angebotener Stundenlohn von 7,50 ist zu gering - 25% Zuschlag für sehr gute Leistung wurde ausgehandelt.«*

Das Stadtspiel« als Abschlussgeschenk - denn XAGA ist für die Firma, die nun das Spiel kennen gelernt hat, vielfältig als Instrument zur Unternehmenskommunikation und Personalentwicklung einsetzbar (siehe »Weitere Einsatzmöglichkeiten«). ■



### Beispiele aus dem 2. Teil des Firmentreffens

#### Kindergärtnerin

*Informationen aus den Antworten:*

*Ausbildung: 3 Jahre - wichtige Schulfächer sind Sozialkunde und Biologie - Realschulabschluss - mit Menschen umgehen können - soziales Empfinden zeigen - gute Sprachkenntnisse haben - körperlich fit sein - musikalisch und kreativ sein - eigene Probleme zu Hause lassen - jeder Tag gleich und doch trotzdem immer verschieden - körperliche Belastung - Bezahlung nicht so, wie sie sein sollte.*

#### Masseuse

*Informationen aus den Antworten:*

*Arbeit in Schichten oder als Selbständiger verschiedene Stunden in verschiedenen Studios - Schulabschluss 10. Klasse günstig, aber nicht so wichtig - verschiedene Ausbildungen: von nur ein paar Wochen bis zu zwei Jahren, eine längere Ausbildung ist für Stellenbewerbung immer besser - viele verschiedene Massagetechniken, zu denen man immer wieder neue dazu lernen kann - Höflichkeit ist gefragt, auch wenn der Kunde und Geldgeber sich z.B. nicht wäscht und unangenehm riecht - für den Kundenkontakt ist die Fähigkeit, Gespräche führen zu können, sehr wichtig - viel körperliche Arbeit - Kondition und Ausdauer, wenn z.B. ein Kunde nach dem anderen kommt.*

- Eindrücke u. Ergebnisse vorstellen
- Berufsprofil erstellen
- Praktikumsbewerbung vorbereiten
- Diskussion von Perspektiven
- Dokumentation besprechen
- Teilnehmerurkunde

**Zeitraumen:** 2 Stunden

Ziel des Treffens ist die Zusammenfügung der gewonnenen Eindrücke und Informationen zu einem Berufsprofil und einer Projektdokumentation. Bei einer Teilnehmergruppe mit Interesse an einem Praktikum (altersabhängig) wird die Anfrage eines Praktikumsplatzes vorbereitet.

### Eindrücke u. Ergebnisse vorstellen

Zu Beginn des Abschlussworkshops stellen die Jugendlichen ihre Eindrücke aus den Firmentreffen vor. Folgende Fragen sollten dabei für die anderen beantwortet werden: Wo und mit wem habe ich gespielt? Welchen Eindruck hatte ich von a) dem Ort, b) von der Atmosphäre des Treffens, c) von den Mitspielern/Mitarbeitern der Firma/Institution.

### Berufsprofil erstellen

Die »erspielten« und erfragten Elemente für das Berufsprofil sollten nun festgehalten werden. Hier spielt einerseits die in der Vorbereitung getroffene Entscheidung für die Dokumentationsform eine Rolle, in erster Linie jedoch das Alter und die Interessenlage der Jugendlichen. Bei jüngeren Teilnehmern empfiehlt sich vielleicht statt der Schriftform eher die Anwendung von anderen Ausdruckformen des gewonnenen Berufsprofils. Von Skulpturen über

### Materialien für das Treffen

*pro Teilnehmer eine KopV 6 »Berufsprofil« und eine (durch die Projektleitung erstellte) »Teilnehmerurkunde«, (eventuell Materialien für gewählte Kreativtechniken)*

Bilder sind hier verschiedene Kreativtechniken einsetzbar.

Jugendliche mit Praktikumsinteresse jedoch sollten ihre Erkenntnisse schriftlich festhalten. Vorgeschlagen wird dazu die Kopiervorlage »Berufsprofil«. Hier werden Vor- und Nachteile, erforderliche und noch zu erlernende Fähigkeiten sowie Praktikumsziele eingetragen. Ergebnis des Berufsprofils kann natürlich auch sein, dass der anfängliche Berufswunsch verworfen wird, jedoch hoffentlich durch die anderen Teilnehmer ein neuer angeregt wurde. Auf diesen lassen sich die folgenden Schritte ebenso beziehen.

### Praktikumsbewerbung vorbereiten

Mit Hilfe des entstandenen Berufsprofil soll nun im Rollenspiel eine Praktikumsbewerbung vorbereitet werden. Dazu wird in Vierergruppen weiter gearbeitet. Ein Jugendlicher spielt die Rolle des Bewerbers um ein Praktikum, die anderen übernehmen die Rolle der Firma/Institution. Sie bilden die Kommission, die den Bewerber befragt und über die Befürwortung eines Praktikums entscheidet. Dazu nutzt sie die Fragen aus dem »Berufsprofil« (KopV) und kann zu den Antworten des Bewerbers vertiefende Fragen stellen.

Nach der Fragerunde begründet die »Kommission«, ob und warum sie ein Praktikum befürwortet. Damit gibt sie auch Tipps, was der/die Bewerber/in gut vermitteln kann und was noch zu verbessern wäre. Da jeder Jugendliche dabei in die Rolle von Bewerber und

## 5. SCHRITT \_ ABSCHLUSSWORKSHOP

Praktikumskommission kommt, sollte hier eine konstruktives Miteinander entstehen.

Den Jugendlichen wird im Rollenspiel deutlich, auf was es bei einer Praktikumsanfrage ankommt: auf klare Vorstellungen vom Praktikumsziel und eine klare Vermittlung dieser Vorstellungen. Beides ist auch für telefonische und schriftliche Anfragen entscheidend. In wie weit nun gemeinsam das Vorgehen sowie ein schriftlicher Lebenslauf oder eine ausformulierte Praktikumsbewerbung erarbeitet werden, ist von der konkreten Interessenlage und der zur Verfügung stehenden Zeit abhängig. Unter Tipps finden die Jugendlichen dazu auch weitere Anregungen z.B. unter [www.praktikum.de](http://www.praktikum.de). Konkrete Kontakte für Anfragen bei Firmen vor Ort können sie dem Projekt ebenfalls entnehmen. Vielleicht ist das Praktikumsthema im Firmentreffen schon angesprochen worden.

### Diskussion von Perspektiven

Haben die Jugendlichen nun wirklich klarere Vorstellungen entwickelt und berufliche Orientierung erfahren? Die Projektleitung kann das sicher dem Arbeitsergebnissen entnehmen. Die Frage sollten jedoch auch die Jugendlichen in einem gemeinsamen Gespräch an dieser Stelle thematisieren. Hat ihnen das Projekt Spaß gemacht? Wie werden sie sich jetzt weiter engagieren?

### Dokumentation besprechen

Ein weiteres Engagement sollte der Projektdokumentation gelten. In diesem Abschlussworkshop sind als Arbeitsergebnisse persönlich geprägte Berufsbilder entwickelt wor-

*Beispiel für Nachfragen der Praktikumskommission:*

*Z.B. an die Bewerberin für ein Praktikum im Kindergarten: Hast du schon mal mehrere Kinder gleichzeitig betreut? Wie würdest du ein Kinderfest gestalten? Was war dein Lieblingsspiel als Kind?*

den, ob in künstlerischer Form oder als »Berufsprofil« (KopV). Als Ausdruck von Vorstellungen Jugendlicher über die Arbeitswelt und auch als Außenwahrnehmung der eigenen Firma/Institution bilden die »Berufsprofile« - zusammen mit Fotos und der Liste der Bauten aus dem gemeinsamen Spiel - ein interessantes Material für die Firma/Institution. Weitere Anregungen für die Firma sind in dieser Broschüre im Kapitel »Weitere Einsatzmöglichkeiten« aufgeführt. Sie können daher gern diese Broschüre auch an die Spielpartner weitergeben. (Broschüren kostenlos unter [info@xagaspiele.de](mailto:info@xagaspiele.de) bestellen, so lange der Vorrat reicht.)

Die Übergabe der Dokumentation durch einen Jugendlichen an den Spielpartner, d.h. die Firma/Institution, kann auch ein Anknüpfungspunkt sein, einen Praktikumsplatz dort nachzufragen.

Gut für jede Praktikumsanfrage ist sicher der Nachweis, dass sich der Bewerber mit seinem Berufswunsch schon intensiv auseinandergesetzt hat. Deshalb gibt es zu Projektende für alle eine »Teilnehmerurkunde« (siehe »Beratungszeit«) mit auf den Weg für ihr künftiges Engagement, ihr Leben bewusst zu gestalten. ■

# KOPIERVORLAGE 1 »FRAGEBOGEN ZUR BERUFLICHEN ORIENTIERUNG

Name \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_

Hast du schon eine Idee, was du beruflich machen willst? Wenn ja, welche?

Wie weit hast du dich bisher um deine Berufswahl bemüht?

Wie viel Zeit willst du in deine Berufsausbildung investieren?

Was darf ein Beruf für dich haben/nicht haben?

Was ist für dich das Wichtigste für deine berufliche Perspektive?

Willst du als Selbständige/r oder Angestellte/r tätig sein?

Benenne bitte deine Interessen und Hobbies!

# KOPIERVORLAGE 2 »ERGEBNISLISTE«

»XAGA - Das Stadtspiel« - gespielt am \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_  
mit \_\_\_\_\_

Baustart	Stadtentwicklung 1	Stadtentwicklung 2	Stadtentwicklung 3	Baufest

Bewerbung zur Ereigniskarte »Arbeitsplatz«

Interessante Werbung/Ideen:

Kopiervorlagen



Profilerstellung des gewünschten Berufes			
Beruf	Benötigte Kompetenzen	Unternehmen vor Ort	Eng verbundene Branchen

Welche Fragen sollte ich an die Mitarbeiter/innen stellen, um mehr über ihren Beruf herauszufinden?

(Ausbildung, Tätigkeiten, Arbeitsweise und -zeit, Fähigkeiten, Alltag, Perspektiven usw.)

---



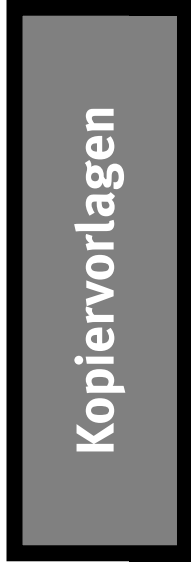
---



---



---



# KOPIERVORLAGE 4 »INFORMATION FÜR PROJEKTPARTNER

## Spielend zu neuen Perspektiven - ein Projekt zur Berufsfrühorientierung

### Warum sollte Ihre Firma an diesem Projekt teilnehmen? Weil es darum geht, ...

- auf spielerische Weise junge Menschen in ihrer Berufsfrühorientierung zu unterstützen.
- die zukünftigen Lehrstellenaspiranten aufzuklären, was von ihnen verlangt wird und welche Fähigkeiten sie brauchen, um diesen Beruf auszuüben.
- den auch für Sie vielleicht ungewohnten und neuen Ansatz eines Spieles für neue Ideen in Ihrer Firma/Institution zu nutzen, das Berufsfeld mit verschiedenen Kompetenzen zukunftsorientiert zu erweitern sowie die Rolle Ihrer Firma/Institution im Gemeinwesen neu auszuloten.
- Sie erhalten die Ergebnisse der Durchführung des Projektes in Ihrer Firma/Institution als Dokumentation sowie mit der Broschüre »Kreative Wege in der Berufsfrühorientierung« Tipps, wie Sie in Ihrem Unternehmen »XAGA - Das Stadtspiel« als Instrument zur Kommunikationsförderung und Personalentwicklung nutzen können.

Träger des Projektes ist \_\_\_\_\_

Das Projekt soll Schüler in ihrer Berufsorientierung unterstützen, damit diese sich für einen Beruf bewusster entscheiden und sie eine Lehrstelle oder ein Praktikum gut vorbereitet antreten können. Zugleich soll es Ihrer Firma/Institution helfen, das Anforderungsprofil für Bewerber weiterzuentwickeln.

Das Projekt besteht aus 5 Schritten:

1. **Spielend zu Berufsideen:** im Auftaktworkshop spielen die Jugendlichen »XAGA - Das Stadtspiel« und leiten aus der selbst entworfenen Stadt Berufsfelder ab. Je nach Interessen bilden sich Kleinteams.
2. **Auf Informationssuche:** Die Schüler/innen sammeln Informationen über das erwählte Berufsbild und über Firmen/Institutionen vor Ort, in denen dieser Beruf ausgeübt werden kann.
3. **Auswahl der Firmen/Institutionen und Vorbereitung des dortigen Treffens:** In einem zweiten Workshop werden diese Informationen vorgestellt. Im Mittelpunkt steht die Vorbereitung für das Treffen zwischen den Kleinteams und Ihrer Firma/Institution. Es werden Fragen und die Durchführung/der Ablauf des Spieltreffens bei Ihnen vorbereitet.
4. **Workshop »Aktiv in Ihrer Firma/Institution«:** In Begleitung des/der Projektleiter/in spielen die Schüler mit 2-3 Mitarbeitern Ihrer Firma/Institution »XAGA - Das Stadtspiel« und dokumentieren beim Spiel sowie dem anschließenden Gespräch, was sie über die Berufswelt Ihrer Mitarbeiter herausgefunden haben. Effekte für Ihre Firma sind:
  - a. Unter den Mitarbeitern wird durch das Spiel die Kommunikation und das Selbstbild gefördert.
  - b. Es entstehen neue Werbeideen für die Firma.
  - c. Entstehung einer Profilbeschreibung für die Beruflichkeit
5. **Abschlussworkshop:** Die Ereignisse werden mit den Jugendlichen umfassend ausgewertet und eine Dokumentation daraus erstellt, die Sie als Dank für Ihre Mitarbeit erhalten.

### Ansprechpartner für Ihre Fragen:

\_\_\_\_\_

Ein Projekt von \_\_\_\_\_

Adresse, Tel., Mail: \_\_\_\_\_

Berufswunsch: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Firma/Institution: \_\_\_\_\_

Notizen zu Antworten:

**Fragen:**

**Berufswunsch:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

**Abschlussfrage: Welche Fragen haben Sie an mich?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Kopiervorlagen

# KOPIERVORLAGE 6 »BERUFSPROFIL«

Profil zu meinem Berufswunsch: \_\_\_\_\_

Welche Vorteile hat der Beruf?

Welche Nachteile hat der Beruf?

Welche Fähigkeiten brauche ich für diesen Beruf?

Welche davon muss ich noch erlernen bzw. verbessern?

Was ist das Ziel meines Praktikums?

Datum \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Kopiervorlagen

## Wettbewerbe/Modellprojekte

»Wir-hier und jetzt« ist eine Bundesinitiative des Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Stiftung Demokratische Jugend sowie der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung zur Unterstützung u.a. von Berufsfrühorientierung durch Projekte, die modellhaft versuchen, in diesem Bereich neue Wege zu gehen. Die in dieser Broschüre vorgestellte Methode wurde im Rahmen der Initiative erprobt und gefördert.

☞ [www.wir-hier-und-jetzt.de](http://www.wir-hier-und-jetzt.de)

Schülerfirmen sind eine Möglichkeit, Berufsorientierung durch praktisches Erleben zu unterstützen. Die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung fördert Schülerfirmen und gibt Infos dazu unter:

☞ [www.dkjs.de/schuelerunternehmen](http://www.dkjs.de/schuelerunternehmen)

Der gegenseitige Wissens- und Erfahrungstransfer zwischen älteren Menschen und Jugendlichen eröffnet für beide Gruppen neue Lern- und Handlungsräume. Diesen Kerngedanken untersuchte 2001/2002 in Sachsen ein Projekt der **ABWF** (Arbeitsgemeinschaft für betriebliche Weiterbildungsforschung). Im Mittelpunkt stand dabei das Instrument **Schülerfirma im Bereich Senioren ans Netz (SAN)**. Schüler geben dabei als Schülerfirma PC-Kurse für Senioren, Senioren geben an die Schülerfirma ihr Wissen und Erfahrungen aus ihrem Berufsleben weiter. Inzwischen hat sich das SAN-Schülerfirmennetzwerk weiterentwickelt und wird auch von der LEA im Rahmen des ABWF-Modellprogrammes »Management für regionale Lernkulturen« unterstützt.

☞ [www.san-schuelerfirmen.de](http://www.san-schuelerfirmen.de)

☞ [www.abwf.de](http://www.abwf.de) (weitere interessante ABWF-Projekte)

Aktuelle Tipps zu Förderprogrammen für Schülerfirmen und **Links zu vielen Schülerfirmen** bundesweit, (bei denen man sich direkt nach ihren Erfahrungen erkundigen kann), gibt es unter

☞ [www.schuelerfirmen.de](http://www.schuelerfirmen.de)

Unter dem Titel **Schule Wirtschaft** unterstützt die Stiftung der Deutschen Wirtschaft für Qualifizierung und Kooperation e.V. unterschiedliche Projekte, wie z.B. Trans-Job, zum Thema. Einen Überblick dazu gibt es unter

☞ [www.sdw.org](http://www.sdw.org)

Bundesweit ziemlich bekannt ist der jährliche **Girls´Day**, der insbesondere Mädchen ihrer Berufsorientierung unterstützen will. Unternehmen, Betriebe, Hochschulen, Bildungsstätten und Forschungszentren öffnen dabei ihre Türen für Schülerinnen der Klassen 5 bis 10, um ihnen u.a. naturwissenschaftliche, informationstechnologische, technische und technikahe Berufsbilder näher zu bringen. Termin 2004: 22. April, mehr Infos unter

☞ [www.girlsday.de](http://www.girlsday.de)

1999 wurde von Bund und Ländern das Projekt »Schule - Wirtschaft/Arbeitsleben« zur Verbesserung des Übergangs Jugendlicher von der Schule in die Berufsausbildung gestartet, an dem sich bundesweit 360 Schulen beteiligten. Die Ergebnisse werden auch im Internet zugänglich gemacht.

☞ [www.swa-programm.de](http://www.swa-programm.de), [www.sowi-online.de/reader/berufsorientierung/index.html](http://www.sowi-online.de/reader/berufsorientierung/index.html)

Das Management einer Bank spielerisch auszuprobieren ermöglicht das jährlich ausgerichtete Bankenplanspiel **SCHUL/BANKER** des Bundesverbandes deutscher Banken.

Gemeinsam mit der Frankfurter Allgemeinen Zeitung veranstaltet der Bankenverband auch regelmäßig den Wettbewerb »Jugend und Wirtschaft«. Über das Entdecken und Recherchieren spannender Wirtschaftsthemen, soll Wirtschaft erlebbar werden.

☞ [www.schulbank.de](http://www.schulbank.de)

☞ [www.juwi.org](http://www.juwi.org)

Der jährlich stattfindende Nachwuchswettbewerb »Jugend forscht« ist ein Anknüpfungspunkt für die Berufsorientierung. Einzelne Mädchen und Jungen unter 22 Jahren sowie Dreier-Teams können sich in Fachgebieten wie Arbeitswelt, Biologie, Chemie, Geo- und Raumwissenschaften u.a. jeweils bis zum 30. November jeden Jahres zur Teilnahme anmelden. Mehr Infos unter

☞ [www.jugend-forscht.de](http://www.jugend-forscht.de)

## Infos im Internet

Im Internet lassen sich viele Informationen für die Recherche von Berufsprofilen sowie zu die Berufsorientierung unterstützenden Instrumenten finden. Einige Beispiele dafür werden nachfolgend aufgeführt:

**AusbildungPlus** ist ein Internet-Informationssystem zur dualen Berufsausbildung, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert wird. Jugendliche finden dort vielfältige Informationen und Tipps für ihre Berufsorientierung.

☞ <http://dbs.schule.de/Ausbildung.html>

Viele Infos und Tipps - wie z.B. eine Datenbank zu Ausbildungsberufen - bietet die **Bundesagentur für Arbeit**.

☞ <http://berufenet.de>, [www.machs-richtig.de](http://www.machs-richtig.de), [www.was-werden.de](http://www.was-werden.de)

Selbstverantwortung und individuelle Lernplanung von Schülerinnen und Schülern will der **Berufswahlpass** fördern.

☞ [www.berufswahlpass.de](http://www.berufswahlpass.de)

Eine umfangreiche Linksammlung rund ums Thema Berufswahl bietet auf privater Initiative der **Berufswahlnavigator**.

☞ [www.berufswahlnavigator.de](http://www.berufswahlnavigator.de)

Hinweise darauf, ob der gewünschte Beruf nachgefragt wird und dafür Ausbildungsstellen vorhanden sind, lassen sich in **Stellenbörsen** finden. Die Online-Recherche allein ist aber mit Vorsicht zu genießen, da nicht alle Stellen und Ausbildungsstellen dabei zu finden sind.

☞ [www.deutscher-stellenmarkt.de](http://www.deutscher-stellenmarkt.de), [www.jobs-cout24.de](http://www.jobs-cout24.de), [www.jobline.de](http://www.jobline.de), [www.jobpilot.de](http://www.jobpilot.de), [www.jobworld.de](http://www.jobworld.de), [www.stellenmarkt.de](http://www.stellenmarkt.de)

**Praktika** lassen sich eher im direkten Kontakt mit Firmen vor Ort arrangieren - wie in dem in dieser Broschüre vorgestellten Projekt. Aber auch das Web bietet hier Recherchemöglichkeiten, z.B. unter

☞ [www.karrierefuehrer.de](http://www.karrierefuehrer.de), [www.praktikum.de](http://www.praktikum.de)

Alle aufgeführten Adressen entstammen einer Webrecherche. Für die Inhalte der genannten Seiten übernehmen wir keine Verantwortung. ■

# WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN FÜR FIRMEN UND INSTITUTIONEN

## Weitere Einsatzmöglichkeiten der XAGA-Spiele

Unternehmen und Organisationen können die XAGA-Spiele auch in eigenen Entwicklungsprozessen einsetzen, z.B. bei:

- Kommunikations-, Kreativitäts- und Verkaufstraining
- Personalauswahlverfahren
- Teambildungsprozesse
- Neue Produkte / Dienstleistungen im vernetzten System kreativ finden und ihre Passfähigkeit ausloten

### *Kommunikations-, Kreativitäts- und Verkaufstraining*

Die Anforderungen an kommunikative Kompetenzen der Mitarbeiterschaft von Unternehmen sind in den letzten Jahren ständig gestiegen. Zukünftig wird es von Bedeutung sein, in welchem Maße es dem einzelnen Mitarbeiter gelingt, die gesamte Firma in ihrem Profil und ihrer Identität zu repräsentieren. Grundlage für ein Mitarbeiter-Selbstverständnis ist die konkrete Aufgabe am individuellen Arbeitsplatz.

Gefordert ist dabei sein Verstehen der Zusammenhänge im Unternehmen sowie das aktive Einbringen in das nach außen in den Markt und in die Gesellschaft orientierte Angebotsprofil seiner Firma. Eine derzeit anlaufende Trainingsausrichtung nennt sich: verkaufstaktiver Innendienst. Hier werden sogenannte Innendienstmitarbeiter für den Verkaufsprozess sensibilisiert. Ziel ist es, sie in ihrem Selbstverständnis zu Kundenberatern zu ent-

wickeln, die den Fachberater (Außendienst) im Verkaufsprozess unterstützen.

Mit dem Spiel können natürlich auch klassische, auf Kommunikation und Kreativität ausgerichtete Tätigkeitsprofile, wie Verkauf (z.B. Außendienstler - Fachberater) und Kommunikation (z.B. Call-Center) geschult werden.

Da das Spiel bei jedem Einsatz eine (von den Spielern erfundene) variable Konstellation an Bauten und Werbeideen aufweist, kann es mehrfach bzw. auch prozessbegleitend eingesetzt werden.

### *Personalauswahlverfahren*

Durch den spielerischen und subjektiv-emotionalen Zugang zu einer Aufgabenstellung, die letztlich Originalität (der Bauten) und Passfähigkeit (der Nutzungen) abfragt, zeigen sich in einem bemerkenswerten Maße die Fähigkeiten und Veranlagungen der Mitspieler. Dies trifft sowohl auf die Nutzungskombinationen (Bewältigung und Gestaltung von Komplexität) als auch auf die teambildenden (kommunikativen, sozialen) Fähigkeiten zu.

### *Teambildungsprozesse*

Um Produktions- oder Verfahrensabläufe effizient und erfolgreich zu gestalten, ist das Zusammenspiel von verschiedenen Fachlichkeiten (in ihrer Expertenkompetenz) von entscheidender Bedeutung. In Projektkontexten verbinden sich Personen sogar nur zeitweilig, um in Arbeitsteilung zu einem Ergebnis zu gelangen, das jedoch in seiner Qualität »aus einem Guss« sein sollte. Beim Spielen der XAGA-Spiele wird über einen spaßhaften, kreativen Einstieg in ein alternatives Thema (Stadtteil gestalten) eine

## WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN FÜR FIRMEN UND INSTITUTIONEN

Einführung

Projektverlauf

Kopiervorlagen

Tipps und Adressen

gemeinsame Gesprächsbasis angelegt. Die Mitspieler erfahren in dieser Weise gegenseitig Eigenarten, Ansichten und Kompetenzen. Das Maß an Offenheit und Aktivität bestimmt jeder Mitspieler selbst.

In beiden Bereichen werden auf bemerkenswerte Weise Persönlichkeitspotentiale aufgedeckt und nutzbar gemacht.

### *Neue Produkte / Dienstleistungen im vernetzten System kreativ finden und ihre Passfähigkeit ausloten*

Während des Spieles muß jeder Spieler für seine Bauten werben, um die begehrten Besucher zu sich zu locken (denn der besuchte Bau/Spieler erhält einen Taler). Die Ideen an Nutzungen und Darstellung von Leistung und Eigenheit der Bauten werden durch die Verschiedenartigkeit der Bauten und die persönlichen Stile der Mitspieler stimuliert. Da der besuchende »Spieler am Zug« jeweils wechselt, richtet sich der Focus (und die Werbung) auf jeweils andere Personen am Spieltisch. Wie von selbst entsteht ein Bezügenetz, welches Widersprüche zulässt (Atomkraftwerk neben Biobäckerei), aber spätestens in der Abschlussrunde auch die Tragfähigkeit von Verbindungen und die Ausgewogenheit des Gesamtangebotes überprüft. Der entstandene Pool an Ideen im Netz stellt ein besonders interessantes und meist auch anregendes Ergebnis der Spielrunde dar.

Dieser Ideenpool kann insbesondere für Vorhaben in den folgenden Bereichen von großem Interesse sein:

- Stadtmarketing/Citymarketing
- Entwicklung von Profilen/Angeboten in Geschäftsstraßen und Gewerbegebieten

- Für Bauträger/Wohnungswirtschaft: Entwicklung und Profilierung für Neu- und Umstrukturierung von Stadtteilen/Wohnanlagen sowie dem wohnungsnahe Dienstleistungssektor

Diesen Vorschlägen liegen Erfahrungen des Projektträgers zu Grunde. Gespielt haben wir u.a. z.B. im Training von Verkäuferinnen einer großen Kaufhauskette, mit Einzelhändlern und Gewerbetreibenden in Städten und Stadtteilen, mit Mitarbeitern eines Call-Centers und nicht zuletzt bei dem hier dokumentierten Projekt »Berufsfrühorientierung«. Mit dem BDVT (Berufsverband der Verkaufsförderer und Trainer e.V.) findet bereits seit längerer Zeit eine eigenständige Kooperation statt, die u.a. auf die Entwicklung einer weiteren, neuen XAGA-Spielvariante speziell für den Trainingseinsatz ausgerichtet ist.

Die Entwicklung der Spielmethodik wird begleitet und unterstützt von Peter H. Krötenheerdt, BDVT, Vizepräsident Regionale Arbeit/Mitgliederbetreuung, [peter.kroetenheerdtweb.de](mailto:peter.kroetenheerdtweb.de) ■



*Peter Krötenheerdt, BDVT, und Georg Pohl, Netzwerk Südost e.V., im Gespräch zur Weiterentwicklung der XAGA-Spiele*



»Entdecken - Lernen - Unternehmen« prozesshaft anzuregen hat sich LEA, die Lern- und Entwicklungsagentur des Netzwerk Südost e.V. und Träger dieses Projektes, zum Motto und damit zur Aufgabe gemacht. Die LEA ist ein Pilot- und Entwicklungsprojekt für regionale Strukturbildung und innovatives Lernen, das lokale Initiativen, deren Kooperation sowie Projekte und Fragestellungen in ihrer Entwicklung unterstützen will. Das Lernen an der Erfahrung des anderen steht dabei im Mittelpunkt eines regionalen Managements. Auch mit dem Projekt zur Berufsfrühorientierung füllt LEA seine Schnittstellenfunktion zwischen den Bereichen Schule und Wirtschaft aus. Gestaltet wird dabei ein lebendiger Lernprozesses, der neue Perspektiven für den Einzelnen, für Firmen/Organisationen und damit für die Region aufweist. Angestrebt wird hier, wie auch in anderen LEA-Projekten, der Transfer vom Einzelprojekt hin zu Anwendungsmöglichkeiten für Dritte.

Seit 1998 arbeitet der 1993 gegründete Netzwerk Südost e.V. als Fachverein für Stadtteil-, Regionalentwicklung und Gemeinwesenarbeit über die Grenzen Leipzigs hinaus an der Stadt-Umland-Beziehung. Nicht nur um die Überwindung der Stadt- bzw. Verwaltungsgrenzen geht es dabei. Wesentliche Schwerpunkte sind die Erweiterung des fachlichen Horizontes durch interdisziplinäre Arbeitsansätze und die Suche nach neue Herangehensweisen bei Lern- und Entwicklungsprozessen.

Rahmen für die Entwicklung, Erprobung und Anwendung der XAGA-Spiele bildete das Projekt »Management für regionale Lernkulturen«/Programm »Lernkultur Kompetenzentwicklung« des Programmbereiches LisU, »Lernen im sozialen Umfeld«, des ABWF e.V.<sup>1</sup>. Ziel des Projektes ist es, Unterstützungsfunktionen und

»Lerndienstleistungen« über intermediäre Teams in »Tätigkeits- und Lernagenturen« bereit zu stellen und damit die Entwicklung und Ausprägung neuer Lernkulturen zu befördern.

☞ [www.stadt-land-mulde.de](http://www.stadt-land-mulde.de)

☞ [www.abwf.de](http://www.abwf.de)

Mehr zu »XAGA-Das Stadtspiel« und »XAGA-Das Dorfspiel« finden Sie unter

☞ [www.xagaspiele.de](http://www.xagaspiele.de)

Dort finden Sie auch die Broschüre/Projektmethodik »Neue Wege im Gemeinwesen. ‚XAGA-Das Dorfspiel‘ - Spielend beitragen zur Entwicklung im und am eigenen Ort«, Leipzig, 2003 ■



<sup>1)</sup> *Arbeitsgemeinschaft für betriebliche Weiterbildungsforschung Berlin. Der Programmbereich LisU, Lernen im sozialen Umfeld und seine Einzelprojekte werden gefördert durch das BMB-F sowie dem ESF*

**EIGENE NOTIZEN**

**Einführung**

**Projektverlauf**

**Kopiervorlagen**

**Tipps und Adressen**

## Impressum:

Autoren: Jimena Carvajal, Georg Pohl, Annette Ullrich,  
Kapitel »Weitere Einsatzmöglichkeiten für Firmen und  
Institutionen« mit Unterstützung von Peter H. Krötenheerdt,  
Training O.V.K. und DIALOGTEAM, Leipzig,  
[www.kroetenheerdt.de](http://www.kroetenheerdt.de)

Fotografien: Birgitta Kowsky: alle außer S. 13 & 32: Jimena  
Carvajal

Layout: Markus Zeeh

Druck: Druckerei Steier GmbH, Leipzig, 2004

LEA dankt für die Erprobung des Verfahrens der  
Mittelschule Liebertwolkwitz und den für die Beispiele aus-  
gewählten Firmen, d.h. der Sächsischen Akademie für  
Werbung, der Sachsentherme, der Elop Leipzig GmbH und  
dem Kindergarten Holzhausen.

Herstellung im Auftrag der LEA, Lern- und  
Entwicklungsagentur des Netzwerk Südost e.V., Stötteritzer  
Str. 43, 04317 Leipzig, Tel./Fax 0341/9902309, [lea@stadt-land-mulde.de](mailto:lea@stadt-land-mulde.de),  
[www.stadt-land-mulde.de](http://www.stadt-land-mulde.de)

Das Projekt »Kreative Wege in der Berufsfrühorientierung«  
wurde gefördert durch die Bundesinitiative »wir...Hier Und  
Jetzt«, [www.wir-hier-und-jetzt.de](http://www.wir-hier-und-jetzt.de)



e n t d e c k e n - l e r n e n - u n t e r n e h m e n



l e r n + e n t w i c k l u n g s a g e n t u r

Region Leipzig Südost | Muldentalkreis | Leisnig | Döbeln

[www.stadt-land-mulde.de](http://www.stadt-land-mulde.de)

[lea@stadt-land-mulde.de](mailto:lea@stadt-land-mulde.de)

