

IdentiFIND

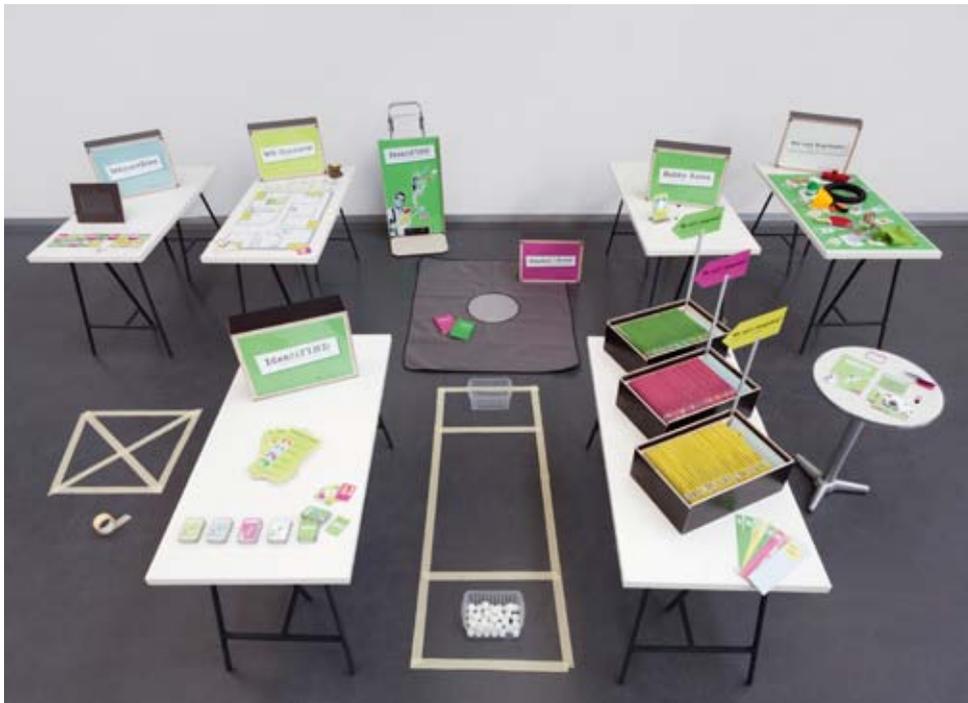
Du kannst mehr als Schulabschluss!





Was ist **IdentiFIND?**

IdentiFIND ist ein Aktionsspiel zur Berufswahlvorbereitung. Das Spiel hilft Jugendlichen ihre eigenen Stärken herauszufinden, es wirkt inspirierend und motivierend und macht Lust, den eigenen Start in die Berufswelt mit Neugier und Zuversicht anzugehen. IdentiFIND kann in der Schule beispielsweise als Teil eines Projekttages oder einer Projektwoche aber auch von Bildungsträgern und Unternehmen für Gruppen von vier bis 30 Personen eingesetzt werden. Auch eine gemeinsame Durchführung mit der Berufsberatung der Arbeitsagentur ist denkbar, die im Rahmen der Beratungstermine auf die Ergebnisse eingehen kann. Das Aktionsspiel richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe 1 ab Klassenstufe 8 und wurde bereits erfolgreich mit Jugendlichen aller Schulformen zwischen 14 und 21 Jahren getestet. In drei Stunden durchlaufen die Jugendlichen mehrere Spielstationen, an denen sie sich mit dem Thema „eigene Stärken“ befassen, sie finden ihre ganz persönlichen Stärken heraus und bekommen zum Schluss individuell zugeschnittenes Inspirationsmaterial zum Mitnehmen.



Inhalt

Der Spielablauf	7
Aktion	9
WG-SIMULATOR	
WAHRHEIT ODER PFLICHT	
HOBBY-RATEN	
JOBMASCHINE	
WIR SIND KUGELBAHN	
Reflexion	21
Inspiration	25
Nachbereitung im Unterricht	29
Eckdaten zum Produkt	31
Kontakt	33
Impressum	34
Dank an alle Unterstützer	35





Der Spielablauf

Der etwa dreistündige Spieldurchlauf gliedert sich in drei Phasen:

Aktion...

Nach einer kurzen Begrüßung beginnt die 75-minütige Aktionsphase. Sie dient als spielerischer Einstieg in das Thema „eigene Stärken“. Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen in Gruppen fünf Stationen, die sich mit Stärken im Alltag beschäftigen.

...Reflexion...

Nach einer kurzen Pause geht es zur Sache. Die Schülerinnen und Schüler finden in der etwa 30-minütigen Reflexionsphase mit Hilfe des Kommunikationsspiels STÄRKEN-CHECK in der jeweiligen Gruppe ihre Stärken heraus.

...Inspiration.

Während der anschließenden 30-minütigen Inspirationsphase bekommen die Jugendlichen Infomaterial für das Leben nach dem Schulabschluss. Wichtig bleibt natürlich trotz allem eine vertiefende Nachbereitung im Unterricht durch die Lehrerinnen und Lehrer.



Aktion ...

Die 75-minütige Aktionsphase dient als spielerischer Einstieg in das Thema „meine eigenen Stärken“. An fünf Spielstationen lässt sich das Leben als Erwachsener auf humorvolle Art und Weise ausprobieren. Nebenbei erfahren die Jugendlichen, welche Stärken sich im Alltag zeigen.

Die Spiele reichen von pantomimischem Darstellen über eine digitale Fotomontage, Teambildungs- und Kommunikationsspielen bis hin zum Brettspiel.





WG-Simulator

Richtet gemeinsam eure WG ein!

*Endlich eine eigene Wohnung!
Doch wer bekommt das große Zimmer,
wer spart stattdessen an der Miete?
Wer hat gute Einrichtungsideen für die
WG und wer kauft den Kühlschrank? Die
Jugendlichen kreieren ihre Traum-WG,
müssen sich ihr Geld einteilen, setzen sich
mit Gemeinschaftsideen auseinander
und überlegen, was ihnen am Wohnen
wichtig ist.*

Ein Wohnungsgrundriss mit sechs Zimmern, Küche, Bad und Balkon wird gemeinsam bezogen. Die Schülerinnen und Schüler verteilen die Zimmer und können anschließend von ihrem Geld Möbel kaufen. Auf der Rückseite der Karten gibt es Stärken zu entdecken, die sich im gewählten Einrichtungsstil widerspiegeln.





Wahrheit oder Pflicht

...stell dich der Herausforderung!

Das Thema Nummer Eins bei Jugendlichen ist die Liebe. Beim Flaschendrehe können die Schülerinnen und Schüler über ihre Vorstellungen und Wünsche diskutieren und sich auf spielerische Weise näher kommen.

Die Flasche entscheidet, wer als Nächstes an der Reihe ist. Jeder, der dran ist, kann zwischen zwei Büchern wählen, die er oder sie auf einer zufälligen Seite aufschlägt: Beim Buch Wahrheit gibt es eine Frage zum Thema Liebe zu beantworten, beim Buch Pflicht werden witzige Aufgaben erledigt. Als Anregung gibt es zur Frage oder Aufgabe passend verschiedene Stärken.





Hobby-Raten

Welches Hobby passt zu welcher Stärke?

Persönliche Stärken zeigen sich nicht nur im Schulunterricht sondern auch in der Freizeit. Doch welches Hobby passt zu welcher Stärke? Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, ihre eigenen Stärken auch in den Beschäftigungen zu suchen, an denen sie in ihrer Freizeit Spaß haben.

Auf einer improvisierten Bühne stellen die Jugendlichen verschiedene Freizeitbeschäftigungen pantomimisch dar, eine oder einer muss erraten, um welches Hobby es sich handelt. Als kleine Hilfe sieht sie oder er eine Stärke, die für dieses Hobby nützlich ist.





Jobmaschine

Fotografier dich in deinem Traumjob!

Was ist dein Traumberuf? Schülerinnen und Schüler können sich selbst in verschiedenen Berufen fotografieren. Dieser Rollentausch ermöglicht eine spielerische Auseinandersetzung mit den eigenen Berufsvorstellungen.

Zur Verfügung haben die Schülerinnen und Schüler 18 Kärtchen mit unterschiedlichsten Stärken und einen Tablet-Computer. Auf der Rückseite der Kärtchen befindet sich ein

QR-Code, der durch die Kamera des Tablets gescannt wird. Zur gewählten Stärke bekommen die Jugendlichen Fotos von passenden Berufen vorgeschlagen, in welche sie sich einzeln oder gemeinsam hineinfotografieren können. Die Schülerinnen und Schüler können durch den Spaß an der Sache unterschiedlichste Berufe ganz ohne Berührungsängste „anprobieren“. Im Anschluss an das Spiel bekommt die Lehrkraft alle Fotos zum Ausdrucken als jpg-Dateien.





Wir sind Kugelbahn

Bringt die Bälle durch Teamwork ins Ziel!

Hier wird Teamwork groß geschrieben. Ziel ist es, so viele Tischtennisbälle wie möglich zum Ziel zu befördern. Durch Absprachen und Zusammenarbeit bilden die Schülerinnen und Schüler eine menschliche Kugelbahn. So entsteht ein gemeinsames Erfolgserlebnis und die Gruppe wird gestärkt.

Aus zehn verschiedenen Gegenständen wählen die Schülerinnen und Schüler jeweils einen aus. Gemeinsam planen sie, wie sie die Tischtennisbälle allein mit diesen Hilfsmitteln zum Ziel befördern können, ohne dass diese den Boden berühren: werfen, auffangen, rollen, schnipsen – jeder Gegenstand kann auf verschiedene Weise benutzt werden. Kreativität und Planungsvermögen sind genauso gefragt wie Kommunikationsfähigkeit und Geschicklichkeit.



... Reflexion ...

Nun gehts ans Eingemachte.
Mit Hilfe des Kommunikationsspiels STÄRKEN-CHECK
können die Jugendlichen gemeinsam herausfinden,
welche Stärken andere ihnen zuschreiben
und wie sie sich selbst einschätzen.





Stärken-Check

Worin bist du stark?

Nachdem die Schülerinnen und Schüler an den fünf Spielstationen erfahren haben, was Stärken sind und dass sie sich überall im Alltag zeigen, geht es nun darum, die eigenen Stärken zu benennen.

jedem aus der Gruppe von den anderen Jugendlichen Stärken zugeordnet. Als Begründung kann eine Spielsituation aus der Aktionsphase dienen oder ein alltägliches gemeinsames Erlebnis. Die Jugendlichen haben so die Gelegenheit herauszufinden, was andere an ihnen mögen und wertschätzen.

Beim Kommunikationsspiel STÄRKEN-CHECK versuchen die Jugendlichen sich in 30 Minuten untereinander möglichst gut einzuschätzen. Bei diesem Kartenspiel werden reihum

Anschließend entscheidet jeder für sich, welche der genannten Eigenschaften ihm am besten entspricht.



... Inspiration.

Die Jugendlichen haben nun einiges über ihre eigenen Stärken erfahren. Dazu passend nehmen sie sich Informationsmaterial in einer Sammelmappe mit nach Hause.

Sie kann in den Berufswahlpass oder einem anderen Dokumentationssystem eingeklebt werden und wird für eine spätere Nachbereitung genutzt.



Wo soll's hingehen?

Inspiration für deine Zukunft



Die drei Ideenboxen

Inspiration passend zu deinen Stärken!

Nachdem die Jugendlichen durch das Spiel STÄRKEN-CHECK etwa drei bis fünf ihrer persönlichen Stärken kennengelernt haben, geht es nun darum, ihnen einen möglichen Weg für die Zukunft aufzuzeigen.

Zu jeder Stärke suchen sich die Schülerinnen und Schüler aus drei IDEENBOXEN die passenden IDEENKARTEN heraus, auf denen ihnen verschiedene Vorschläge gemacht werden, wie sie ihre Stärken im Berufsleben nutzen können. Die Angebote umfassen

vorwiegend anerkannte Ausbildungsberufe, zusätzlich aber auch Alternativen wie das Freiwillige soziale Jahr.

In einer SAMMELMAPPE werden alle IDEENKARTEN gesammelt und zur Weiterbearbeitung des Themas abgeheftet. So stehen sie jederzeit zur Verfügung und können zu einer individuellen Berufsberatung mitgenommen werden.

Für Schulklassen des Gymnasiums oder ältere Jugendliche existiert zusätzlich eine Spielvariante ohne Berufswahlkontext





Nachbereitung im Unterricht



Eine nachhaltige Wirkung erzielt das Spiel besonders, wenn die Schülerinnen und Schüler auch nach dem Spieldurchlauf mit den gewonnenen Erkenntnissen weiterarbeiten.

Zur Unterstützung der Pädagoginnen und Pädagogen bieten wir ein BEGLEITHEFT mit Anregungen für den Schulunterricht an. Darin enthalten sind kleine Spiele zu verschiedenen Themen, die mit der Berufswahl zusammenhängen.

Zusätzlich kann eine Zusammenarbeit mit der Berufsberatung der Agentur für Arbeit erfolgen, die im Rahmen der Beratungstermine auf die Ergebnisse des Spiels eingehen kann.



Eckdaten zum Produkt

IdentifIND ist ein mobiles System, bestehend aus neun stabilen Kisten mit den Maßen 52 cm x 35 cm x 15 cm und einer Transportkarre. In einem PKW kann das Spiel problemlos transportiert werden und an Schulen, in Jugendzentren oder in Besprechung- und Veranstaltungsräumen durchgeführt werden. Der Platzbedarf ist gering, es genügt ein etwa 80 qm großer Raum. Für die Vorbereitung und Auf- und Abbau wird etwa jeweils eine Stunde benötigt.

Für die Durchführung des Spiels wird eine Person benötigt, die sich neben dem Auf- und Abbau auch als Spielleiter um die Anleitung der Schulklasse vor Ort kümmert. Bei der Durchführung des Spiels empfiehlt es sich, je nach Teilnehmeranzahl weitere Betreuungspersonen wie Lehrkräfte, Schulsozialarbeiter/innen oder Betreuer/innen hinzuzuziehen.

Die Materialien im Einzelnen:

Fünf Kisten beinhalten die Spielmaterialien für die Stationen der Aktionsphase. Sie dienen gleichzeitig als Stationsmarkierung und Kurzspielanleitung der einzelnen Spiele. Eine Kiste beinhaltet das Kartenspiel STÄRKEN-CHECK für die Reflexionsphase. In dieser Kiste befinden sich auch die Materialien für die Spielanleiterin oder den Spielanleiter (Spielanleitung, Gong, Begleithefte für Lehrkräfte, etc.) Die anderen drei Kisten sind die IDEENBOXEN der Inspirationsphase mit IDEENKARTEN und Sammelmappen. Zusätzlich gibt es ein Wartungspaket für die Spielleiterin oder den Spielleiter mit Verbrauchsmaterial zum Nachfüllen.



Kontakt

Sie interessieren sich für IdentiFIND und wollen das Spiel an ihre Schule oder in Ihr Jugendzentrum holen? Oder wollen Sie es als Bildungseinrichtung bzw. Unternehmen an Schulen anbieten? Dann wenden Sie sich an:

Landkreis Lüchow-Dannenberg:
info@ausbildung-dan.de

oder

Büro für Sinn und Unsinn – Willotte Spieldesign:
info@buero fuersinn undunsinn.de



Impressum:

Halle (Saale), Januar 2014

Herausgeber

Landkreis Lüchow-Dannenberg im Rahmen des ESF-Projektes Ausbildungspakt
Königsberger Str. 10
29439 Lüchow (Wendland)
+49 (0)5841 120273
+49 (0)5841 9796471
info@ausbildung-dan.de
www.ausbildung-dan.de



Entwicklung und Gestaltung

Büro für Sinn und Unsinn – Willotte Spieldesign
Janus & Dumaz GbR
Tel. +49 (0)345 775158040
info@buerofuersinnundunsinn.de
www.bürofürsinnundunsinn.de

Bilder

Fotos: René Schäffer, Halle (Saale)
Foto S. 28: Werbeagentur Blauzweig, Lüchow
Fotos Titelbild: Shutterstock – Ryan Jorgensen,
Shutterstock – Dmitry Lobanov

gefördert durch



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds



Landkreis Lüchow-Dannenberg



Sparkasse
Uelzen Lüchow-Dannenberg



Dank an alle Unterstützer

Das Aktionsspiel IdentifIND wurde vom Büro für Sinn und Unsinn – Willotte Spieldesign im Auftrag des Landkreises Lüchow-Dannenberg im Rahmen des ESF-Projektes Ausbildungspakt Lüchow-Dannenberg und in Zusammenarbeit mit unzähligen Akteuren der Region entwickelt und Ende 2013 fertig gestellt. An der Entstehung des Spiels waren sowohl Lehrkräfte, Schulsozialarbeiter/innen und Schüler/innen beteiligt, als auch Berufsberater/innen, Vertreter/innen der Jugendberufshilfe und regional ansässiger Unternehmen. Ihrem Engagement gilt unser Dank.

Besonderer Dank geht auch an die Sparkasse Uelzen Lüchow-Dannenberg, die den Bau des Spiels finanziell unterstützt hat.

IdentiFIND – Du kannst mehr als Schulabschluss! ist ein Aktionsspiel zur Entdeckung eigener Stärken und dient der Berufswahlvorbereitung in der Sekundarstufe 1 ab Klassenstufe 8. In dieser Broschüre finden Sie alle Infos zum Spiel auf einen Blick.



gefördert durch:



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds



Landkreis Lüchow-Dannenberg

 Sparkasse
Uelzen Lüchow-Dannenberg