

1.1.1 Was spielst du?

Theoretischer Abriss: Spielen ist eine ganz wichtige Tätigkeit, denn beim Spielen lernen wir. Wir spielen nicht wahllos, sondern gehen beim Spielen unseren Interessen nach. Jugendliche zB investieren viele Stunden in Computerspiele, um die dort gestellten Aufgaben besser und besser bewältigen zu können. Sie trainieren dabei bestimmte Fähigkeiten, wie zB Auge-Hand-Koordination, Reaktionsfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Lösen komplexer Aufgaben, Durchhaltevermögen und vieles mehr. Dass sie dabei lernen und Kompetenzen entwickeln, ist ihnen selten bewusst. Der erste Schritt, um einen Transfer dieser Kompetenzen von der Spielwelt in die reale (Arbeits-) Welt zu ermöglichen, ist die Bewusstmachung dieser Fähigkeiten.

Art der Übung: Kleingruppenarbeit, Beratungsübung

Übungsziel: Fähigkeiten und Fertigkeiten, die im Spiel trainiert werden, sichtbar und bewusst machen, Transfer ermöglichen, Interessen und Motivationen klären.

Quelle: ARGE Berufliche Orientierung Margit Voglhofer/Max Nemeth, „ggc – gaming guidance competence, Arbeitsbehelf Computer- und Konsolenspiele für die Berufs- und Bildungsberatung“.

Beschreibung der Methode: Der/die TrainerIn stellt zuerst die Frage im Plenum, wer denn ein „Lieblingsspiel hat oder als Kind hatte. Im Anschluss werden Beispiele gesammelt und bei Bedarf erklärt, damit sich alle etwas darunter vorstellen können. An einem der Beispiele wird dann der Frage nachgegangen, was man denn bei diesem Spiel können muss bzw. lernt, wenn man es nicht kann. Der/die TrainerIn kann gerne ein Beispiel aus dem eigenen Leben nehmen, wie zB: „Beim Kartenspielen habe ich gelernt, wie man sich Karten merkt und Punkte zusammenzählt – rechnen! Außerdem habe ich gelernt, wie man taktisch Karten ausspielt, seine Chancen einschätzt, den Gegner/die GegnerIn einschätzt und wie man verliert. Wie sieht das bei Euch aus?“

In 2-er-Gruppen tauschen sich die TeilnehmerInnen aus:

- Was ist/war mein Lieblingsspiel?
- Warum habe ich das so gern gespielt?
- Was hat mir daran gefallen?
- Was muss man dabei können/lernen?
- Worin muss man gut sein?

Die Ergebnisse werden auf Flipcharts festgehalten und dann im Raum aufgehängt, wobei mehrmals genannte Spiele zusammen hängen sollen. Der/die TrainerIn greift ein bis zwei Beispiele auf und ergänzt gemeinsam mit der Gruppe Kompetenzen und Interessen. Dann wird noch ein „Galerieszpaziergang“ vorgenommen, bei dem alle TN alle Flipcharts begutachten und auch eigene Kommentare darauf hinterlassen können.

Beispiel Barbiepuppenspielen:

Interesse: Mode, Rollenspiel, Mann-Frau-Rollen, Einrichten, Geschichten erfinden

Kompetenzen: Fingerfertigkeit (An- und ausziehen), Nähen, Häkeln, Stricken, Welches Outfit passt für welchen Anlass?, Was passt zusammen? Phantasie, Kreativität, Rollenspiel: schauspielerisches Talent, sprachlicher Ausdruck, Konfliktverhalten,

Aufarbeitung:

- Was habt ihr beim Spielen gelernt?
- Habt ihr jetzt mehr über Eure Kompetenzen und Interessen erfahren?
- Was heißt das jetzt in Bezug auf Eure Berufswahl?

Dauer der Methode: 60 min

Vorbereitung/ Material: Flipchartpapier und Stifte

Anmerkungen: Wichtig: JedeR erlebt sein/ihr Spiel anders. Spielt der eine gerne DKT, weil er/sie gerne mit Geld umgeht, interessiert den/die andereN daran vielleicht der geografische Aspekt!

Zielgruppen: Jugendliche und Erwachsene bei der Berufswahl