

# SPIELANLEITUNG

## HEFT 1

DAS  
BO<sup>3</sup>



Lernspaß mit Karten!  
Spielend lernen, für den Unterricht und für zu Hause.

Dieses fachdidaktische Spiel stellt die Berufsorientierung der Kinder und Jugendliche in den Focus. Sie lernen spielend etwas über Berufe, Stärken und Fähigkeiten. Zusätzlich bietet dieses Spiel einen Beitrag zur positiven Persönlichkeitsentwicklung und erleichtert den Umgang mit Gender und Gendersensibilität für Kinder ab dem 4. Lebensjahr.

Spielend lernen im Klassenzimmer und zu Hause mit sieben möglichen Varianten.

## INHALT

- Spielanleitung (Heft 1), Unterrichtskonzepte (Heft 2)
- 36 Berufskarten: (80x80mm)
  - o 24x mit Fotos
  - o 12x leer
- 24 Berufsbezeichnungen: (80x30mm)
  - o 12x mit Bezeichnung
  - o 12x leer
- 58 Stärkenkarten: (50x50mm)
  - o 16x mit Bezeichnung
  - o 16x mit Bild
  - o 16x mit Beschreibung
  - o 10x leer

# INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt .....	1
Inhaltsverzeichnis .....	2
Mögliche Varianten des Spiels.....	3
Variante 1: „Pärchen-Spiel“ .....	4
Variante 2: „Beruf der Woche“ .....	7
Variante 3: „Welche Berufe passen dazu?“ .....	9
Variante 4: „Stärke der Woche“ .....	11
Variante 5: „Welcher Beruf bin ich?“ .....	12
Variante 6: „Charakter-Stärken“ .....	13
Variante 7: „Gruppeneinteilungen“ .....	14
Neue kreative Varianten .....	15
Impressum .....	18



## VARIANTE 1: „PÄRCHEN-SPIEL“

Die erste Variante ist das „Pärchen-Spiel“. Hierbei ist das Ziel, dass die Kinder mit den Spielkarten in Kontakt kommen. Die Spielerinnen und Spieler sollen die ausgewählten Berufe kennen lernen und auch eine „Normalität der Geschlechter“ in den verschiedenen Berufen erkennen. Weiters sollen die Spieler und Spielerinnen Stärken kennen lernen und diese auch mit den gezeichneten Bildern in Verbindung bringen können. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass die Spielerinnen und Spieler die Stärken beschreiben können und es im besten Fall schaffen, mehrere Stärken auch auf sich selbst zu beziehen. Das „Pärchen-Spiel“ soll als Einstieg dienen, um einen ersten spielerischen Kontakt mit Berufsorientierung zu schaffen. Zusätzlich bietet diese Methode die Möglichkeit, die Klasse auf ein und denselben Wissensstand zu bringen.

### **Vorbereitung:**

Für diese Variante benötigt man die 24 Berufskarten und 32 Stärkenkarten. Diese Variante kann in Gruppen gespielt werden, wobei jede Gruppe mindestens zwei Spielerinnen oder Spieler haben muss. Die endgültige Zahl der verwendeten Karten ist von der Klassen- beziehungsweise Gruppenstärke sowie vom Schwierigkeitsgrad der Spielvariante abhängig. Eine Möglichkeit besteht darin, die Klasse in drei Gruppen zu teilen. Gruppe 1 bekommt die Berufskarten, Gruppe 2 eine Hälfte der Stärkenkarten, also acht Karten mit Beschreibung und die dazugehörigen acht Karten mit Bildern. Die dritte Gruppe bekommt die andere Hälfte der Stärkenkarten.

### **Beginn:**

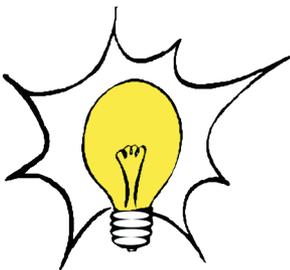
Das Spiel beginnt mit dem Mischen der Karten. Anschließend werden diese verdeckt auf einen Tisch gelegt. Die Spieler und Spielerinnen beginnen nacheinander jeweils zwei Karten aufzudecken, um ein Pärchen zu finden. Ein Kartenpärchen besteht entweder aus jeweils einem männlichen und einem weiblichen Foto der Berufskarten oder aus einer Beschreibung und einem Bild der Stärkenkarten. Wenn die zwei aufgedeckten Karten kein Paar bilden, müssen diese wieder umgedreht werden. Danach findet ein Spielerinnen- bzw. Spielerwechsel statt.

Wichtig dabei ist jedoch auch, dass die Positionen der Karten während des gesamten Spiels nicht verändert werden. Gelingt es einer oder einem Spielenden in einem Zug, ein zusammengehöriges Paar aufzudecken, so darf sie bzw. er dieses Paar aus dem Spiel entfernen und behalten. Beim Aufdecken eines Pärchens gibt es keinen Wechsel der Spielerinnen bzw. des Spielers. Das bedeutet, dass das richtige Aufdecken von zwei zusammengehörigen Karten auch dadurch belohnt wird, dass die Spielerin oder der Spieler daraufhin weiterspielen darf. Das Pärchen-Spiel wird so lange gespielt, bis alle Kartenpaare gefunden wurden.

**Ziel:**

Um die Siegerin oder den Sieger zu ermitteln, müssen alle die Anzahl der Karten zählen. Der Spieler bzw. die Spielerin mit den meisten Karten (bzw. identischen Kartenpaaren) gewinnt das Spiel.

Natürlich sollten die Spieler und Spielerinnen die aktive Rolle übernehmen, jedoch ist es wichtig, dass die Lehrperson vorab einige Erklärungen einbringt. Zunächst sollte grundsätzliches Wissen über Berufe und ihre Tätigkeiten erarbeitet werden, danach sollten die Stärken besprochen werden, um sie schon vorab mit den Bildern in Verbindung setzen zu können. Zur Unterstützung gibt es dazu eine genaue Beschreibung und Unterrichtsbeispiele im Heft 2. Zusätzlich gibt es Druckversionen im Anhang der Diplomarbeit unter: <http://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/download/pdf/2246198?originalFilename=true>



Um diese Variante komplexer zu gestalten, kann die Lehrperson diese Berufsbezeichnungen und ihre Beschreibungen zu den Stärken mit austeilen. Dann wird das „Pärchen-Spiel“ mit jeweils drei Karten gespielt. Das Ziel hierbei ist, dass die Spielenden nun bei einem Zug jeweils drei zusammenpassende Karten finden und aufdecken sollen.

## VARIANTE 2: „BERUF DER WOCHE“

Die zweite und wichtigste Variante des Spiels ist der „Beruf der Woche“. Diese dauert insgesamt einen Monat, kann aber natürlich bei Bedarf verlängert werden. Die Spieler und Spielerinnen sollen dabei lernen, Stärken geschlechterunabhängig mit Berufen in Verbindung zu bringen sowie Berufsbilder für beide Geschlechter neutral zu bewerten. Dieser Aspekt des Spiels soll nicht nur die Gendersensibilität, sondern auch das Wissen über Berufe und Berufsbilder fördern. Ein anspruchsvolles Abschlussgespräch soll den Spielerinnen und Spieler helfen, die Stärken zu begründen und mit Beispielen zu belegen. Dabei müssen Beispiele und Beschreibungen zu den Stärken gefunden und begründet werden, warum die genannten Stärken für den „Beruf der Woche“ erforderlich sind. Der Schwerpunkt bei diesem Abschlussgespräch liegt in der Unterstützung der individuellen Berufsorientierung, aber auch in der Stärkung des positiven Selbstbildes.

### **Vorbereitung:**

Zuvor sollten alle Stärken und Berufe erarbeitet werden. Es ist wichtig, dass jede und jeder Mitspielende den ausgewählten Beruf kennt und auch alle Stärken und Fähigkeiten identifizieren kann.

### **Beginn:**

Man beginnt mit der Präsentation von zwei Karten eines gewählten Berufes, also jeweils mit einem männlichen und einem weiblichen Foto, am besten gut sichtbar an der Wand befestigt. Diese bleiben dann die ganze

Woche über hängen und ergeben so den „Beruf der Woche“. Die Spieler und Spielerinnen fügen im Verlauf der Woche selbstständig die kleineren Karten mit Stärken, die zu dem Beruf passen, hinzu. Damit soll gefördert werden, dass die Spielerinnen und Spieler Stärken geschlechterunabhängig mit Berufen in Verbindung bringen. Auch sollen sie die Berufe für beide Geschlechter neutral bewerten können.

**Ziel:**

Am Ende der Woche soll mit einem Abschlussgespräch das Ergebnis gefestigt werden. Diese Abschlussdiskussion stellt das wichtigste Instrument für den Lernerfolg dar. Hierbei wird über den Beruf und die dazu gehängten Stärken gesprochen und reflektiert. Mögliche Fragen für dieses Abschlussgespräch befinden sich im Heft 2 Unterrichtskonzepte, der dritten Unterrichtseinheit.

Die Aufgabe der Spielerinnen und Spieler ist es zu begründen, warum sie eine bestimmte Stärke ausgewählt und hinzugefügt haben, oder auch warum nicht.

**Diese Variante sollte mindestens viermal wiederholt werden, um das Zuordnen und Begründen von Stärken ausführlich zu üben.**

### VARIANTE 3: „WELCHE BERUFE PASSEN DAZU?“

Eine weitere Variante der Anwendung dieses fachdidaktischen Spiels ist es Berufe den Stärken zu zuordnen. Hierzu braucht man die Stärkenkarten in allen Ausführungen sowie die unbedruckten großen Karten.

#### **Vorbereitung:**

Zur Bildung von 3er-Gruppen werden die Stärkenkarten an die Spielerinnen und Spieler ausgeteilt. Dabei wird die benötigte Anzahl der Stärkenkarten mit alle drei Arten verteilt. Eine Gruppe besteht somit aus Bezeichnung, Bild, und Beschreibung einer Stärke.

#### **Beginn:**

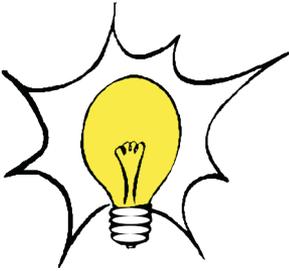
Jede Gruppe bekommt eine oder zwei leere Karten mit dem Auftrag, darauf Berufe zu schreiben, welche jedoch mit der Stärke auf den Karten, die sie bekommen haben, in Verbindung stehen müssen. Zur Ausübung des ausgewählten Berufs muss die Stärke relevant sein.

#### **Tipp:**

**Mit einem abwaschbaren Stift, sind die Karten wieder verwendbar!**

#### **Ziel:**

Jede Gruppe soll erklären, welche Berufe sie gefunden hat und warum sie glaubt, dass ihre Stärke für diese Berufe von Relevanz ist. Das kann in Form einer kurzen Präsentation geschehen.



Um diese Variante anspruchsvoller und effizienter zu gestalten, kann sich die Lehrperson dazu entschließen, statt Partner- oder Gruppenarbeit die Übung als Einzelarbeit durchzuführen. Dazu wird jeweils eine Version der Stärkenkarten, entweder Bezeichnung, Bild oder Beschreibung, ausgeteilt und jede Spielerin und jeder Spieler bereitet allein eine Kurzpräsentation vor.

## VARIANTE 4: „STÄRKE DER WOCHE“

Eine andere Spielvariante bezieht sich wiederum auf die Zuordnung von Stärken zu Berufen. Diese Spielart kann man „Stärke der Woche“ nennen. Denn es wird in der gleichen Art und Weise wie Variante 2 gespielt.

### **Vorbereitung:**

Die Lehrerin oder der Lehrer sucht eine Stärke aus oder lässt einen Spieler oder eine Spielerin wählen und platziert diese mit allen drei Ausführungen (Bezeichnung, Bild, Beschreibung) an die Wand, wo sie für den Rest der Woche gut sichtbar bleibt. Die Spielerinnen und Spieler haben die Woche über Zeit, Karten mit Berufen hinzu zu fügen, immer jedoch nur unter der Voraussetzung, dass die Stärke für den Beruf relevant ist. Finden die Spielerinnen und Spieler noch weitere Berufe, für welche diese Stärke von Bedeutung ist, so können sie ihre Ideen auf den unbeschriebenen Karten festhalten und hinzufügen.

### **Ziel:**

Am Ende der Woche ist ein ähnliches Abschlussgespräch zu führen wie schon in Variante 2 erklärt.

## VARIANTE 5: „WELCHER BERUF BIN ICH?“

Das fachdidaktische Spiel kann auch als eine Art des „Wer bin ich?“-Spiels eingesetzt werden.

### **Vorbereitung:**

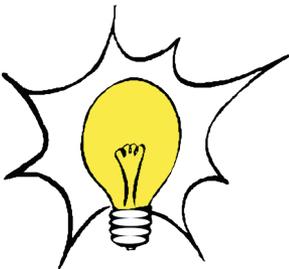
Für diese Variante erhalten einzelne Spielerinnen und Spieler eine Karte mit der Berufsbezeichnung, welche sie nicht sehen dürfen. Diese wird auf der Stirn oder dem Rücken befestigt.

### **Beginn:**

Um zu erraten welcher Beruf sie sind, dürfen die Spielerinnen und Spieler nun hintereinander Fragen an die Klasse stellen. Die Fragen dürfen jedoch nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Es dürfen so lange Fragen gestellt werden, bis die erste Frage von der restlichen Klasse mit einem Nein beantwortet wird, dann ist der oder die Nächste an der Reihe.

### **Ziel:**

Das Spiel gewinnt, wer zuerst errät welcher Beruf auf seiner Karte steht.



Wenn die Lehrperson diese Variante etwas anspruchsvoller gestalten will, kann man die Stärkenkarten hinzunehmen. Die Lehrerin oder der Lehrer deckt nach der Reihe Stärkenkarten auf und die restliche Klasse sagt, ob die Stärke für den Beruf, der an der Reihe ist, eine wichtige Rolle spielt.

## VARIANTE 6: „CHARAKTER-STÄRKEN“

Das fachdidaktische Spiel eignet sich auch gut dafür, den Spielerinnen und Spieler eigene positive Eigenschaften und Charakterstärken bewusst zu machen. Gute Möglichkeiten dafür sind zum Beispiel Geburtstage, Ehrungen oder auch Motivation.

### **Vorbereitung:**

Es wird ein Sitzkreis gebildet, in dessen Mitte sich der oder die Ausgewählte setzen darf.

### **Beginn:**

Die Mitspielenden nehmen je eine Stärkenkarte, die ihrer Meinung nach zu der oder dem Auserwählten passt und legen diese in Kreis- oder Strahlenform rund um die bzw. den in der Mitte Sitzenden auf den Boden. Wichtig dabei ist, dass alle Spielerinnen und Spieler ihre Kartenwahl begründen und erklären.

### **Ziel:**

Die Spieler und Spielerinnen sollen dabei unterstützt werden ein positives Selbstkonzept zu kreieren. Zusätzlich leistet diese Variante einen Beitrag zur positiven Persönlichkeitsentwicklung.

## VARIANTE 7: „GRUPPENEINTEILUNGEN“

Die Karten können auch bei der Einteilung für Gruppenarbeiten oder Kleingruppen wertvolle Dienste leisten. Hierbei können 2er- oder 3er-Gruppen gebildet werden, indem entweder die Stärken- oder die Berufskarten ausgeteilt werden, mit oder ohne Berufsbezeichnung.

Außerdem bieten die Spielkarten jede Menge Anwendungsmöglichkeiten und Spielvarianten, welche in dieser Anleitung noch nicht beschrieben wurden. Um die Kreativität und den Spielgeist der Spielerinnen und Spieler sowie der Lehrerinnen und Lehrer zu fördern, bietet dieses fachdidaktische Spiel viele Gelegenheiten.

Den Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sind keine Grenzen gesetzt, um dem Spieltrieb freien Lauf zu lassen!







## IMPRESSUM

### IDEE, KONZEPTION & ENTWICKLUNG

Mag.<sup>a</sup> rer. nat. Victoria Fasching  
[www.bo3.zeit-frei.at](http://www.bo3.zeit-frei.at)

### DESIGN & ILLUSTRATION

Tamara Steinwender, BA  
[www.zeit-frei.at](http://www.zeit-frei.at)

### DRUCK

kraxner design  
[www.kraxner-design.at](http://www.kraxner-design.at)

### EMPFOHLEN VON

Arbeiterkammer Steiermark  
Hans-Resel Gasse 8 - 14  
8020 Graz  
Telefon: 05/7799



E-Mail: [bjb@akstmk.at](mailto:bjb@akstmk.at)  
[www.stmk.arbeiterkammer.at/beratung/bildung/index.html](http://www.stmk.arbeiterkammer.at/beratung/bildung/index.html)



Friseur/in

