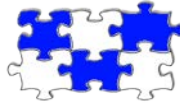


AB 1: Spielverlauf

<u>Zeit</u>	<u>Spielphase</u>
Ca. 20 Min.	<p>1. Vorbereitungsphase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dozent soll die Position des Spielleiters einnehmen • Dozent kann Informationstext ASD (AB 2) nutzen, um Kurs einen kurzen Überblick über das Berufsfeld zu geben • Kurs wird in 5 Gruppen eingeteilt, die jeweils eine der 5 Rollen übernehmen <ul style="list-style-type: none"> ○ Rolle von Pascal kann mit weniger Teilnehmern besetzt werden, wenn Größe des Kurses sich nicht aufteilen lässt • Alle Teilnehmer schauen gemeinsam das Video zur Ausgangslage mit Blick auf ihre Rolle an • Teilnehmer haben zusätzlich die Möglichkeit, die Ausgangslage als Dokument (AB 3) herunterzuladen • Verständnisfragen werden im Plenum geklärt
Ca. 30 - 45 Min.	<p>2. Gruppenarbeitsphase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielleiter teilt den Gruppen die jeweiligen Rollenbeschreibungen (AB 4-8) aus (auch online verfügbar) <ul style="list-style-type: none"> ○ Zu beachten: das Spiel ist nur realistisch und bringt einen Lernerfolg mit sich, wenn die Teilnehmenden sich ausschließlich die Beschreibung der eigenen Rolle durchlesen! • Teilnehmer treffen sich in jeweiliger Gruppe zum gemeinsamen Austausch und Fragenklärung, um eine für die Gruppe repräsentative Meinung auszubilden <ul style="list-style-type: none"> ○ Teilnehmer lesen sich zunächst die Rollenbeschreibung durch und diskutieren über die Denkanstöße; dazu können die Gesetzestexte und Zusatzinformationen auf den jeweiligen Arbeitsblättern (wenn vorhanden) benutzt werden • Am Ende der Gruppenarbeitsphase wird stellvertretend ein Mitglied ausgewählt, dass im Anschluss die jeweilige Rolle bei der Hilfeplanung „spielerisch“ übernimmt (Austausch mit Gruppe weiterhin möglich!)
Ca. 30 - 60 Min. <i>(je nachdem, wie viel Zeit zur Verfügung steht und wie viele Ereigniskarten verwendet werden)</i>	<p>3. Plenum → Hilfeplanung</p> <ul style="list-style-type: none"> • die 5 Stellvertreter setzen sich an „runden Tisch“, jeweilige Gruppe sitzt dahinter <ul style="list-style-type: none"> ○ Namensschilder (AB 11) werden auf Tisch gestellt • Rolle „Frau Blum“ moderiert das Gespräch und entscheidet wann und in welchem Umfang welcher Tagesordnungspunkt besprochen wird <ul style="list-style-type: none"> • möglicher Ablauf: <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorstellungsrunde (wer sind die anwesenden Personen?) ○ Rahmenbedingungen (zeitlicher Umfang,...) ○ Tagesordnung (Ziel der Sitzung: geeignete HzE für Pascal) ○ aktuelle Situation (verschiedenen Personen berichten) ○ Zielvereinbarung ○ Erwartungen verdeutlichen ○ Absprachen/ Zuständigkeiten (wer kümmert sich um was?) • Stellvertreter hat Möglichkeit Rücksprache mit seiner Gruppe zu halten, indem er „Time Out Karte“ (AB 9) zeigt <ul style="list-style-type: none"> ○ max. 1 Minute Zeit; andere Gruppen können sich nun auch austauschen



	<ul style="list-style-type: none"> • Spielleiter hat Aufgabe einzugreifen, wenn das Gespräch hakt und um neue Impulse reinzugeben <ul style="list-style-type: none"> ○ siehe Ereigniskarten (AB 10) • Ziel ist es, dass sich die Teilnehmer möglichst einvernehmlich auf eine HzE einigen → Spiel darf nicht offen ausgehen, Einigung muss getroffen werden
Ca. 20 Min.	<p>4. Auswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurs kommt im Plenum mit Dozent zusammen • Austausch ... <ul style="list-style-type: none"> ○ wie das Hilfeplangespräch verlaufen ist ○ was gut oder schlecht war ○ wer sich wie gefühlt hat ○ was man hätte besser machen können ○ was einem weitergeholfen hat ○ was für Schlüsse für späteren Beruf gezogen werden können ○ ...
	<p>Geplante Gesamtspielzeit Min: 1,5 h (90 Min.) Max: 2,5 h (150 Min)</p>