



The Real Game Series

■ Die Reihe „The Real Game Series“ zur Lebens- und Berufswegeplanung besteht aus sechs englischsprachigen Simulationsspielen (eine deutsche Adaption mit Übersetzung liegt z. Zt. noch nicht vor) für individuelle Wege in das Erwachsenwerden, die interaktives, experimentelles und vor allem praktisches Lernen in der Schule ermöglichen.

■ Jedes Spiel ist auf eine bestimmte Altersgruppe bzw. Klassenstufe zugeschnitten. Grundlegendes Ziel ist es, praxisbezogen in die Realität der Lebens- und Arbeitswelt der Erwachsenen einzuführen und den Teilnehmerinnen und Teilnehmern diejenigen Kompetenzen zu vermitteln, die für eine erfolgreiche Lebens- und Berufswegeplanung sinnvoll und wichtig sind.

■ Dabei werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft, die Berufswahlvorbereitung auch in den Fächern Englisch, Mathematik, Naturwissenschaften, Arbeitslehre, Geografie, Sozialkunde, Sport und Wirtschaftslehre zu verankern.

■ Die Spielserie wurde 1994 als Pilotprojekt in Kanada gestartet und wird inzwischen auch flächendeckend in den USA, Australien, Neuseeland, Großbritannien, Holland, Dänemark, Frankreich und Ungarn durchgeführt.



Die Spiele

The Play Real Game

- Leben und Arbeiten in einer Gemeinde
- 10 Sitzungen
- Zielgruppe: 8 -10 Jahre

The Make It Real Game

- Arbeiten in einem kleinen Betrieb mit internationalen Geschäftsbeziehungen
- 12 Sitzungen
- Zielgruppe: 10 -12 Jahre

The Real Game

- Erfolgreich Handeln im Erwachsenenleben und bei der Arbeit/im Beruf
- 5 Unterrichtseinheiten, 18 Sitzungen
- Zielgruppe: 12 -14 Jahre

The Be Real Game

- Koordination und Harmonisierung von Arbeit, Familie, Freizeit und sozialer Gemeinschaft, auch unter wechselnden Rahmenbedingungen
- 3 Unterrichtseinheiten, 17 Sitzungen
- Zielgruppe: 14 -16 Jahre

The Get Real Game

- Unterschiedliche Wege aus der Schule in das Berufs- und Erwachsenenleben
- 13 Sitzungen
- Zielgruppe: 16 -18 Jahre

Real Times, Real Life

- Problemlösungswege und Karriereplanung für Erwachsene



Ziele, Methoden, Inhalte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer

- nehmen spielend Rollen des täglichen (Arbeits-) Lebens an,
- werden in einer simulierten Gemeinschaft / Gesellschaft tätig,
- lernen, Berufs- und Arbeitsmarktinformationen zu finden und zu nutzen,
- erkunden bezahlte und unbezahlte Arbeitsmöglichkeiten in diversen Jobs und Berufen,
- erfahren die Beziehung zwischen Bildung, Ausbildung, Einkommen und Lebensstilen,
- verstehen die Relevanz von Schulfächern für das spätere Leben und das Berufsziel,
- überblicken und erfahren die Realität der sich ständig verändernden Arbeitswelt,
- erfahren durch Simulation den Verlust der Arbeit, die Arbeitssuche und die Übergangsprobleme bei beruflichen Veränderungen,
- lernen, das Beste aus den ständigen Veränderungen in Leben und Arbeit zu machen,
- üben und beherrschen wesentliche Prinzipien und Fähigkeiten bei der Berufswegeplanung.



TRG Series in Deutschland

■ Seit Juni 2003 findet der erste Pilotversuch in Deutschland statt, in dem bilinguale Schulen mit einem englischsprachigen Zug in Berlin und Bremen die Spielstufen

- The Play Real Game
- The Real Game
- The Be Real Game

durchführen und ihre Arbeit evaluieren.

■ Da z. Zt. nur englischsprachige Versionen der Spiele zur Verfügung stehen, ist der Einsatz der einzelnen Spielstufen zunächst im Englischunterricht und hier vor allem im Bereich Landeskunde vorgesehen.

■ Pro Spielstufe liegt jeweils ein Ordner vor, der alle notwendigen Schüler- und Lehrermaterialien für den Unterricht einschließlich Overhead-Folien, Poster und Kopiervorlagen enthält. Schülersätze können für jede Zielgruppe gekauft oder mit Hilfe einer mitgelieferten Anleitung selbst hergestellt werden. Die Dauer und Intensität des Einsatzes kann flexibel gehandhabt werden.

■ Partner:Schule-Wirtschaft bereitet die Lehrerinnen und Lehrer in Trainingsseminaren auf die Durchführung von „The Real Game Series“ vor, unterstützt und begleitet sie in der Einführungsphase und darüber hinaus.

Kontakt und Kooperation

■ Im Internet unter „www.realgame.com“ und unter „www.psw-berlin.de“ erhalten Sie erste wichtige Informationen über den Stand der Pilotphase in Berlin und Bremen.

■ Wenn Sie „The Real Game Series“ an Ihrer Schule, in Ihrem schulischen Verwaltungsbezirk, in Ihrem Bundesland vorstellen bzw. einführen möchten, nehmen Sie bitte Kontakt auf mit:



P:S-W Partner:Schule-Wirtschaft
 Haus der Wirtschaft
 Am Schillertheater 4
 10625 Berlin
 Fon: 030 – 31 80 41 38
 Fax: 030 – 31 80 41 39
 E-Mail: info@psw-berlin.de

■ P:S-W Partner:Schule-Wirtschaft ist als Partnerorganisation von The Real Game Inc. und dem National Life/Work Centre, Kanada, mit der Koordination und Implementierung von „The Real Game Series“ in Deutschland beauftragt:

- Informationsveranstaltungen vor Ort
- Zielvereinbarungen
- Trainingsseminare
- Beratung bei der Durchführung und Evaluation



Lebens- und Berufswegeplanung
im englischsprachigen Unterricht