

# The Real Game Series

Lernspiele für die Lebens- und  
Berufswegeplanung  
in englischer Sprache

## Allgemeine Informationen

---

### Impressum:

P:S-W Partner:Schule-Wirtschaft  
Haus der Wirtschaft  
Am Schillertheater 4  
10625 Berlin

Tel.: 030 – 31 80 41 38  
Fax: 030 – 31 80 41 39  
E-Mail: [info@psw-berlin.de](mailto:info@psw-berlin.de)  
Internet: [www.psw-berlin.de](http://www.psw-berlin.de)

Juni 2003

---

## The Real Game Series

Dieses englischsprachige Spiel wird bereits sehr erfolgreich an Schulen in USA, Kanada, Australien, Neuseeland, Großbritannien, Frankreich, Ungarn, Holland und Dänemark als Maßnahme zur Lebens- und Berufswegeplanung für Schülerinnen und Schüler eingesetzt. Kernidee ist die Verknüpfung von Realitätssimulationen mit Realität; die Themen sind altersgruppengemäß gestaltet.

Durch Simulationen, Rollenspiele und vor allem Projekte, die die außerschulische Wirklichkeit aktiv einbeziehen, können Jugendliche in Interaktion mit Eltern, Lehrkräften, Expertinnen und Experten Chancen und Risiken beim Übergang von der Schule in die Arbeitswelt bzw. den Beruf antizipieren und aus ihren individuellen Erfahrungen lernen.

The Real Game Series bietet Lernspiele auf sechs Niveaustufen ab acht Jahren bis ins Erwachsenenalter:

### The Play Real Game:

- Leben und Arbeiten in einer Gemeinde
- Ca. 10 Unterrichtsstunden
- Zielgruppe: 8 -10 Jahre

### The Make It Real Game:

- Arbeiten in einem kleinen Betrieb mit internationalen Geschäftsbeziehungen
- Ca. 12 Unterrichtsstunden
- Zielgruppe: 10 -12 Jahre

## The Real Game

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

## The Be Real Game

- Koordination und Harmonisierung von Arbeit, Familie, Freizeit und sozialer Gemeinschaft
- 3 Unterrichtseinheiten, ca. 17 Unterrichtsstunden
- Zielgruppe: 14 -16 Jahre

## The Get Real Game

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

## Real Times, Real Life:

- Problemlösungswege und Karriereplanung für Erwachsene

Alle Spiele werden seit 1990 in Kanada, den USA, Australien, Neuseeland, Großbritannien, Frankreich, Dänemark, Holland und Ungarn eingesetzt, von Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften und Berufsberaterinnen und Berufsberatern evaluiert und weiterentwickelt.

## The Real Game in Deutschland

Seit Mai 2003 findet das erste Pilotprojekt in Deutschland statt, in dem bilinguale Schulen mit einem englischsprachigen Zug in Berlin und Bremen die Lernspiele „The Real Game“, „The Play Real Game“ und „The Be Real Game“ durchführen und ihre Arbeit evaluieren.

**Folgende Schulen nehmen an dem Pilotprojekt teil:** Brøndby-Oberschule, Clay-Oberschule, Gustav-Heineman-Oberschule, Heinrich-Böll-Oberschule, Jule-Verne-Oberschule, Max-Beckmann-Oberschule, Merian-Oberschule, Rudolf-Virchow-Oberschule, Staatliche Internationale Schule Berlin, Walter-Gropius-Oberschule, Wilma-Rudolph-Oberschule - alle in Berlin - sowie Gymnasium Hermann-Böse-Straße und Gymnasium Hamburger Straße - beide in Bremen.

Da z. Zt. nur englischsprachige Versionen zur Verfügung stehen, haben sich die Lehrkräfte für den Einsatz des englischen Spiels „The Real Game“ entschieden, da dieses die größte Nähe zu deutschen Verhältnissen aufzuweisen verspricht. Der Einsatz ist zunächst im Englischunterricht und hier vor allem im Bereich Landeskunde vorgesehen.

Einige Schulen führen darüber hinaus „The Play Real Game“ und „The Be Real Game“ in der kanadischen Version durch.

Pro Spielstufe liegt jeweils ein Ordner vor, der alle notwendigen Materialien für den Unterricht einschließlich Overhead-Folien, Poster und Kopiervorlagen enthält. Materialiensätze für Schülerinnen und Schüler können separat 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 und unterstützt und begleitet sie in der Einführungsphase und danach. Finanziell wird das Vorhaben durch die Bundesanstalt für Arbeit gefördert.

## Die englische Spielversion

Berufswahl- und Berufsorientierung ist ein wichtiger Bestandteil des Lehrplans an Schulen in Großbritannien und seit 1997 als obligatorisches Element im Curriculum der Klassen neun bis elf enthalten.

Nachdem „The Real Game Series“ erfolgreich in Kanada und den USA eingeführt worden war, fanden in Großbritannien ein regionaler Pilotversuch mit vier Schulen in Kent und ein nationaler Pilotversuch mit 40 Schulen statt. Der große Erfolg dieser Tests überzeugte das britische Bildungsministerium von der Qualität der Lernspiele und englische Adaptionen wurden erstellt.

Seither spielen und evaluieren die Schülerinnen und Schüler auch „The Make It Real Game (TMRG)“ und „The Be Real Game (TBRG)“ mit ihren Lehrkräften in ganz Großbritannien.

## Die Rolle des Lehrers

Die Programme sind tätigkeitsorientierte, experimentelle Erkundungsspiele mit einem hohen Reflexionsanteil. Jedes Element braucht die leitende Hand des Lehrers: für die Vorbereitung, für Erklärungen, Koordination und Nachbereitung.

Bis zu einem bestimmten Grad spielen sich die Programme von selbst, dennoch muss die Lehrkraft leitend, beratend, unterstützend tätig werden. Sie moderiert die Diskussion, Reflexion und unterstützt die Assoziationen.

Jede einzelne Stundenbeschreibung beinhaltet detaillierte Hinweise und Vorschläge für die Moderation wie auch für die Lernerfolgskontrolle.

Die Programme eignen sich sehr gut für Team-Teaching und bieten zahlreiche Möglichkeiten für fächerübergreifendes Lernen. Einbezogen werden sollen auch:

- Berufsberaterinnen und -berater,
- Eltern,
- ältere Schülerinnen und Schüler,
- Referendarinnen und Referendare,
- Praktikantinnen und Praktikanten,
- Vertreterinnen und Vertreter der Gemeinde („community“),
- andere Expertinnen und Experten.

Es wird empfohlen, Programmkoordinatoren an den Schulen zu benennen. Ihnen kommt eine Schlüsselrolle bei der Anleitung und beim Training des Kollegiums/der Lehrkräfte zu.

Sie planen und koordinieren die Aktivitäten, evaluieren die Ergebnisse und das Programm mit den Schülerinnen und Schülern und den Lehrkräften und erarbeiten Adaptionen- und Modifikationsvorschläge.

## Funktionsweise des Lernspiels „The Real Game“ (TRG)

TRG besteht aus 5 Unterrichtseinheiten („units“), die in einzelne Sitzungen bzw. Unterrichtsstunden („topics“) unterteilt sind:

1. Grundlagen (2 topics)
2. Den Lebensunterhalt verdienen (5 topics)
3. Lebensqualität (3 topics)
4. Veränderungen und Wahlmöglichkeiten (5 topics)
5. Die persönliche Reise (3 topics)

Jede Einheit und jede Sitzung baut auf der vorhergehenden auf.

Innerhalb der Sitzungen gibt es:

1. Aktivitätselemente
2. Diskussionselemente

Im **Lehrerhandbuch** werden zu den einzelnen Sitzungen (ähnlich wie in einem Stundenverlauf) jeweils folgende Aspekte näher beschrieben:

- Überblick
- Zeitaufwand
- Lernergebnisse / Lernziele
- Lernmittel
- Vorbereitung
- Einzelschritte

Bei den Diskussionsfragestellungen und den Aufgaben handelt es sich um Vorschläge; auf jeden Fall sollte immer genügend Zeit für die reflexiven Phasen eingeplant werden.

Das Spiel wurde so flexibel wie möglich gestaltet. Lehrkräfte können ihre gesamte Kreativität, ihre Erfahrung und ihr Wissen einbringen, um es so gut wie möglich auf die Lerngruppe/Klasse zuzuschneiden, die privaten Umfeld der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen und auch außerschulische Veranstaltungen einzuplanen.

Die Eltern können an verschiedenen Stellen einbezogen werden. Ein Elternbrief liegt dem Lehrerhandbuch bei; er beschreibt das Programm und soll die Eltern anregen, ihre Kinder beim Spiel zu unterstützen. Der Brief kann im Original oder als Übersetzung mit Unterschrift des Schulleiters an die Eltern weitergeleitet werden.

Im TRG werden verschiedene Möglichkeiten zur Lernerfolgskontrolle angeboten (Gruppenprojekte, Tests etc.), die durch eigene Methoden ergänzt werden sollen.

Der breite Rand im Lehrerhandbuch ist für eigene Notizen gedacht; ein eigenes Notizbuch/Kladde für ausführlichere Protokolle, Mitschriften, Ideen wird empfohlen.

## Inhalt des TRG-Ordners:

- ein Handbuch für Lehrkräfte
- ein Exemplar der Schülermappe
- Kopiervorlagen
- 40 Berufsbilder
- Das „Spin Game Wheel“ (Wählscheibe für Themenkomplexe im Quiz)
- das „High Five Poster“ mit fünf wichtigen Leitregeln des Spiels
- Fragekarten
- Schicksalskarten

Das **Handbuch** dient zur Vorbereitung der einzelnen Sitzungen/Stunden und enthält Materialien, Fragekomplexe, Anregungen etc. Alle Kopiervorlagen und Spielkomponenten sind hier abgebildet. Außerdem sind alle wichtigen Voraussetzungen, die Geschichte der The Real Game Series sowie ein Glossar und verschiedene Adressen enthalten.

Die **Schülermappe** ist für die Hand der Schülerinnen und Schüler gedacht: Ähnlich wie in einem Portfolio (oder im Berufswahlpass) können hier die Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler gesammelt werden. Das nur in der Beispielmappe im Ordner enthaltene „activity poster“ kann für die Schülerinnen und Schüler kopiert werden. Schülermappen für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in ausreichender Zahl mitgeliefert.

In den **Kopiervorlagen** sind alle Vorlagen für die Materialien enthalten, die man zur Umsetzung der Stunden benötigt. Auch die Vorlage für den Elternbrief findet man hier. Der Fragebogen zu „My ideas about...“ kann statt in der ersten Sitzung auch bereits eine Woche vor Spielbeginn an die Schülerinnen und Schüler ausgegeben werden; auf diese Weise kommt der Spielcharakter eher zur Geltung und die Schülerinnen und Schüler haben nicht den Eindruck, einen Test vor sich zu haben.

Die **40 Berufsbilder** sind ein wichtiges Element des TRG. Hier werden von den Schülerinnen und Schülern nach dem Zufallsprinzip Berufsrollen ausgewählt. Es ist wichtig für die Lehrkräfte, sich vor der Sitzung 4 „What´s My Line“ intensiv mit den Berufsbildern auseinanderzusetzen (siehe Appendix A im Handbuch).

Das **Spin Game Wheel** braucht man für das Quiz, das mehrfach mit den Schülerinnen und Schülern gespielt wird. Es wird normalerweise mit einem Overhead-Projektor benutzt. Die Fragekarten enthalten Fragen aus den Bereichen Wissenschaft/Gesundheit, Sprache, Kunst, Mathematik/Technologie, Geisteswissenschaften, Allgemeines. Gespielt wird ähnlich wie in den z. Zt. gängigen Quiz-Shows.

Das **High Five Poster** enthält folgende Grundsätze, die als Leitregeln für das Spiel funktionieren:

1. Nur die Veränderung ist von Dauer!
2. Man lernt sein ganzes Leben lang!
3. Konzentriere Dich auf Deinen Weg!
4. Folge deinem Herzen!
5. Lass Dich unterstützen!

Das Poster kann laminiert an die Wand des Klassenraums gehängt werden; es sollte auf jeden Fall immer im Sichtbereich der Schülerinnen und Schüler und der Lehrkräfte sein.

Die **Schicksalskarten** kommen z.B. im „Reality Check“ vor, um überraschende Elemente einzubringen, die die Flexibilität der Schülerinnen und Schüler herausfordern.

## Tipps und Hinweise

### Community Groups:

In der zweiten Sitzung von TRG werden die Schülerinnen und Schüler in sogenannte „community groups“ eingeteilt. In diesen Gruppen bzw. „communities“ bleiben sie während des gesamten TRG. Bei der Einteilung sollte berücksichtigt werden, dass eine gute Mischung von Fähigkeiten, Persönlichkeiten, Stärken und Schwächen erreicht wird. Private Freundschaften sollten möglichst unberücksichtigt bleiben. Eine Gruppengröße von 6 Schülerinnen und Schülern ist ideal.

### Guest Speakers:

TRG enthält diverse Möglichkeiten für Besuche von Experten in der Klasse, die die Schülerinnen und Schüler durch ihren Realitätsbezug erfahrungsgemäß interessieren und motivieren. Die Stellen, an denen Experten vorgesehen sind, sind im Handbuch markiert (z.B. S.47). Einladungen sollten rechtzeitig ausgesprochen werden!

### Team Teaching:

Gelegenheiten zum Team Teaching sind im Handbuch bei „Tips and Suggestions“ markiert (z.B. S.58).

### Planning Activities and Optional Activities:

Besonders für die Sitzungen „Reality Check“, „Getting Away“, „Job Loss“ und „Career Day Activity“ benötigen etwas mehr Vorbereitung und sollten daher rechtzeitig geplant werden.

---