

FAB!

DAS FORSCHUNGSSPIEL ZU AUSBILDUNG UND BERUF



Entstanden aus dem Forschungsprojekt CoAct
(Co-designing Citizen Social Science for Collective Action)

The CoAct project has received funding from the European Union's Horizon 2020
research and innovation programme under grant agreement number 873048

Impressum

FAB! Das Forschungsspiel zu Ausbildung und Beruf.

Autorin: Teresa Wintersteller

Illustration und Layout: Lana Lauren

Danke an alle Mitwirkenden:

Julia Benkovits, Shenja Danz, Marlene Märker, Jacqueline Hackl,
Veronika Wöhrer & die jugendlichen Testspieler*innen und Trainer*innen

Licence: CC BY-NC 4.0

FAB!

Das Forschungsspiel zu Ausbildung und Beruf



Entstanden aus dem Forschungsprojekt CoAct
(Co-designing Citizen Social Science for Collective Action)

Entstehungsgeschichte von FAB!

Im Zuge des EU-Projekts CoAct (Co-designing Citizen Social Science for Collective Action) haben wir, ein Team am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien, gemeinsam mit Jugendlichen in Angeboten der AusBildung bis 18 geforscht. Aus der Zusammenarbeit entstand die Idee, ein Spiel zu entwickeln, das Jugendlichen Grundzüge der Sozialforschung vermittelt. Wir sind der Meinung, dass Forschen und Forschung allen Menschen zugänglich sein sollten. Dieses Spiel ist ein Beitrag, Sozialforschung für Jugendliche erfahrbar zu machen. Dies passiert, indem die Spieler*innen Inhalte kategorisieren, sich gegenseitig interviewen und Informationen sammeln.

Uns war es wichtig, an die Themen, die die Jugendlichen in unserem Projekt besonders beschäftigt haben, anzuknüpfen. Aus diesem Grund greifen die verschiedenen Spielelemente Anliegen rund um **Ausbildung und Arbeit, Gesundheit und Diskriminierung** auf. Im Spiel werden wichtige Informationen zu diesen Themen vermittelt und die Spieler*innen zu einer gemeinsamen Auseinandersetzung mit diesen angeregt. Die Inhalte des Spiels wurden aus Studien wie beispielsweise dem Afrozensus 2020 sowie aus Informationen von verschiedenen Organisationen wie zum Beispiel der Arbeiterkammer und dem Arbeitsmarktservice zusammengestellt. Die Quellen befinden sich jeweils auf den Karten und können via QR Code abgerufen werden. **Da sich die Inhalte des Spiels auf die Gegebenheiten und Angebote in Österreich beziehen, empfehlen wir das Spiel für Jugendliche ab 15 Jahren, die österreichische Bildungs- und Freizeiteinrichtungen besuchen.**

Wir wünschen dir viel Spaß mit FAB!

Weitere Informationen zum Projekt findest du hier:
<https://coactproject.univie.ac.at> oder <https://coactproject.eu>.

Du willst uns Feedback geben oder hast Fragen und Anliegen?
Dann wende dich gerne an veronika.woehrer@univie.ac.at.

Hinweise für den Selbstdruck:

Das Spiel wird im Format A4 (alle Spielkarten, die Notizzettel und die Punktekarten) und A3 (der Spielplan) doppelseitig gedruckt und sollte bei häufigerer Verwendung laminiert werden. Du kannst das Spiel natürlich auch bei einer Druckerei in stärkerem Papier drucken lassen. Die Spielkarten und Punktekarten werden entlang der grauen Linien ausgeschnitten.

Zusätzlich zu den Karten brauchst du pro Spieler*in noch zwei Spielfiguren in derselben Farbe und Setz-Steine für die Punkte irgendeiner Farbe (9 Steine pro Spieler*in). Bei der Auswahl der Setz-Steine kannst du kreativ sein und z.B. Kieselsteine oder Holzscheiben verwenden. Du kannst auch die Papier-Setz-Steine, die im Spiel enthalten sind, ausdrucken und ausschneiden. Einen Würfel brauchst du auch noch.

Am Ende der Spielanleitung gibt es noch die Lösungen für die Recherche-Karten und ein Glossar, in dem einige schwierige Wörter erklärt sind.

ACHTUNG! Beim Drucken musst du darauf achten, dass kein zusätzlicher Rand hinzugefügt wird. Hierfür z.B. „tatsächliche Größe“ in den Druckeinstellungen auswählen. Wie diese Einstellung genau bezeichnet wird, kann sich je nach Betriebssystem und Programm unterscheiden. Deshalb empfehlen wir einen Probedruck von wenigen Seiten, um zu überprüfen, ob die Vorder- und Rückseiten der Karten zusammenpassen.

Hinweise zur pädagogischen Begleitung:

Die Themen von FAB! können als Anstoß genommen werden, um über Begriffe, Probleme und Herausforderungen von Jugendlichen bei der Ausbildung oder bei der Arbeitssuche zu diskutieren. Dies kann während des Spiels – z.B. durch die Erarbeitung von unbekanntem Begriffen – oder im Nachhinein geschehen. Gerade Jugendliche, die Diskriminierung, Rassismus oder Benachteiligung in ihrem Leben und insbesondere im Bildungssystem und bei der Ausbildungs- oder Arbeitssuche erleben, können durch das Aufgreifen dieser Themen unterstützt werden. Wir empfehlen bei Bedarf, den Jugendlichen weiteres Material oder Workshops zu diesen Themen zur Verfügung zu stellen.

Spielregeln

Alter der Spieler*innen: 15+

Anzahl der Spieler*innen: 3-4

Spielzeit: ca. 1 Stunde

Benötigtes Spielmaterial

Spielfiguren (pro Spieler*in jeweils 2 Spielfiguren in derselben Farbe) + 1 Würfel

9 Setz-Steine für die Punktekarte pro Spieler*in (z.B. bei 4 Spieler*innen also 36 Setz-Steine)

1 Notizzettel pro Spieler*in

1 Punktekarte pro Spieler*in

1 Boom-Kartenset

1 Recherche-Kartenset

1 Forschungs-Kartenset

1 Quiz-Kartenset

Einleitung

Ihr seid Teil eines Forschungsteams, das über Ausbildung und Beruf forscht. Eure Aufgabe ist es ein erfolgreiches Forschungsprojekt durchzuführen, aber Achtung! Ihr werdet auf Hindernisse und Herausforderungen stoßen. Gemeine Kolleg*innen, verlorene Notizen oder vergessene Bücher werden es euch schwer machen! Wer als Erstes alle Punkte gesammelt hat und das Ziel erreicht, hat gewonnen!

Spielaufbau

Alle Spieler*innen suchen sich eine Spielfigur aus und stellen sie auf das Feld **START**.

Legt die **Setz-Steine für die Punktekarten** auf die Seite vom Spielplan.

Jetzt nehmen sich noch alle Spieler*innen:

1 Spielfigur für das Quiz in derselben Farbe wie die eigene Spielfigur

1 Punktekarte

1 Notizzettel

und legen alles vor sich auf den Tisch.

Sortiert die übrigen Karten nach den Symbolen auf ihrer Rückseite. Mischt die einzelnen Stapel und legt sie nebeneinander neben den Spielplan. Es gibt die Kartenstapel:



Quiz



Recherche



Forschung



Boom

Jetzt seid ihr bereit zum Spielen!

Spielziel

Fülle alle Punkte deiner Punktekarte mit Setz-Steinen und notiere die Antworten zu 3 Fragen auf deinem Notizzettel, indem du die verschiedenen Aufgaben löst.

Wer als erstes alle Aufgaben erfüllt und das Ziel erreicht, hat gewonnen!

Spielablauf

Die jüngste Person beginnt.

Du würfelst und fährst mit deiner Spielfigur die Augenzahl auf dem Würfel im Uhrzeigersinn und kommst auf einem Feld zum Stehen. Bei einer 6 darfst du gleich noch einmal würfeln und weiterfahren.

Ziehe dann die Karte mit dem Symbol, das auf deinem Feld abgebildet ist. Führe die jeweilige Aktion der Karte aus (siehe unten: Erklärung der verschiedenen Karten). Wenn du einen Setz-Stein gewonnen hast, lege ihn auf deine Punktekarte bei dem Symbol der Spielkarte. Dann ist die nächste Person dran.

Falls du auf deiner Punktekarte schon alle Punkte mit dem Symbol des Feldes mit Setz-Steinen gefüllt hast, ziehst du keine Karte. Dein Zug ist damit leider beendet. Die nächste Person ist dran.

Beispiel: Adi würfelt eine 4 und zieht mit der eigenen Spielfigur vier Felder weiter. Dort ist das Symbol für Quiz abgebildet. Adi hat auf seiner Punktekarte bereits seine drei Punkte bei Quiz mit Setz-Steinen gefüllt. Adi muss also diese Runde aussetzen. Die nächste Person ist dran.

Erklärung der verschiedenen Karten



QUIZ Karten

Du ziehst eine Karte vom Quiz-Stapel und liest die Frage vor. Alle Spieler*innen (außer dir!) überlegen für sich, welche Antwort richtig ist und setzen ihre Spielfigur für das Quiz **auf A B oder C** in der Mitte vom Spielplan. Dann liest du die richtige Antwort vor.

Die richtige Antwort ist **fett** geschrieben.

Alle, die richtig getippt haben, legen einen **Setz-Stein für Quiz** auf ihre Punktekarte. **Du bekommst einen Setz-Stein für das Quiz.** Falls die Spieler*innen bereits alle Punkte auf ihrer Punktekarte mit Setz-Steinen gefüllt haben, bekommen sie keinen Setz-Stein mehr.



BOOM Karten

Auf den Boom-Karten steht immer, was du machen musst. Boom-Karten können etwas Gutes für dich sein (z. B. dass du einer Person einen Setz-Stein auf der Punktekarte wegnehmen kannst) oder etwas Schlechtes (z. B. dass du die nächste Runde aussetzen musst).



Kartensymbol: Bibliothek

Wenn du diese Karte ziehst, musst du deine Spielfigur in die Bibliothek stellen und die nächste Runde aussetzen. Falls du dabei über das Start-Feld ziehst, bekommst du keinen Setz-Stein für den Joker.



Kartensymbol: Würfel

Wenn du diese Karte ziehst, darfst du das Würfelergebnis von deinem nächsten Zug selbst bestimmen.

Beispiel: Sarah braucht noch einen letzten Setz-Stein bei Recherche auf ihrer Punktekarte. Das nächste Recherche-Feld ist auf dem Spielplan 4 Felder entfernt. Wenn Sarah das nächste Mal dran ist, legt sie die Boom-Karte ab und wünscht sich eine 4. Sie zieht ihre Spielfigur 4 Felder weiter und nimmt sich eine Recherche-Karte.



Kartensymbol: Pfeile

Wenn du diese Karte ziehst, darfst du einen Setz-Stein auf deiner eigenen Punktekarte verschieben. Du musst aber nicht.

ACHTUNG! Wenn du noch keinen Setz-Stein hast, verfällt diese Karte.



Kartensymbol: Sterne

Wenn du diese Karte ziehst, darfst du einem*einer anderen Mitspieler*in einen Setz-Stein von der Punktekarte wegnehmen und auf deine eigene Punktekarte legen.

ACHTUNG! Wenn du keinen freien Platz mehr auf deiner Punktekarte hast, kannst du niemandem einen Setz-Stein wegnehmen. Auch falls noch niemand einen Stein hat, verfällt diese Karte.



Kartensymbol: Gehirn

Wenn du diese Karte ziehst, musst du einen Setz-Stein von deiner Punktekarte entfernen. Du darfst dir aussuchen, welchen Setz-Stein du wegnimmst. Wenn du noch keinen Setz-Stein auf deiner Punktekarte hast, verfällt diese Karte.



Forschungs-Karte

Führe die Anweisungen auf der Karte aus. Es gibt 2 Arten von Forschungs-Karten:



1. Karten mit diesem Symbol bedeuten:

Du musst den anderen Spieler*innen die Frage auf der Karte stellen und alle ihre Antworten auf deinem Notizzettel notieren. Dann legst du einen Setz-Stein für Forschung auf deine Punktekarte.

Beispiel: Adrian zieht eine Forschungs-Karte. Auf der Karte steht:

Was ist euer Traumberuf? Frage deine Mitspieler*innen und schreibe alle ihre Antworten auf deinen Notizzettel. Leg dann einen Setz-Stein für Forschung auf deine Punktekarte.

Adrian fragt nun reihum seine Mitspieler*innen, welchen Traumberuf sie haben und schreibt ihre Antworten auf seinen Notizzettel. Dann legt er einen Setz-Stein bei Forschung auf seine Punktekarte. Die nächste Person ist dran!

ACHTUNG! Wenn jemand nicht antworten will, bekommst du trotzdem einen Setz-Stein.



2. Bei Karten mit diesem Symbol:

Such dir eine*n Mitspieler*in aus. Ihr müsst gemeinsam eine Lösung für die Frage finden. Ihr schreibt beide eure Antworten auf euren Notizzettel. Dann legt ihr beide einen Setz-Stein für Forschung auf eure Punktekarte.

Beispiel: Leon zieht eine Forschungs-Karte. Auf der Karte steht:

Suche 1 Mitspieler*in aus! Warum sollen Chefs Jugendliche mit schlechten Noten einstellen? Findet 2 Argumente dafür. Schreibt beide eure Antworten auf euren Notizzettel. Legt dann beide einen Setz-Stein für Forschung auf eure Punktekarte.

Leon fragt Masha, ob sie mit ihm die Forschungsfrage beantworten mag. Masha und Leon überlegen gemeinsam Argumente, warum Chefs Jugendliche mit schlechten Noten einstellen sollen. Sie schreiben beide die Ideen auf ihren Forschungszettel. Dann legen sie einen Setz-Stein bei Forschung auf ihre Punktekarte. Die nächste Person ist dran!

ACHTUNG! Ihr könnt euch jede Mitspieler*in als Teampartner*in für die Forschung aussuchen. Wenn ihr als Teampartner*in bereits alle Steine bei Forschung ausgefüllt habt, müsst ihr trotzdem helfen, bekommt aber keinen Stein.



Recherche-Karten

Zieh eine Karte vom Recherche-Stapel. Lies sie laut vor und überlege dann:
Zu welchem Thema gehört die Karte? Entweder:

- Arbeit
- Diskriminierung
- Gesundheit
- Freizeit

Die Themen sind auf dem Spielplan eingezeichnet. Suche das Thema, zu dem die Karte gehört und ziehe deine Figur dorthin. **Manchmal stimmen mehrere Themen, dann kannst du dir aussuchen, auf welches Feld du deine Figur stellst.** Falls du dabei über das Start-Feld ziehst, bekommst du **keinen** Setz-Stein für den Joker. **Dann lege einen Setz-Stein auf deine Punktekarte bei Recherche und behalte die Recherche-Karte.**

(Falls du die Lösung nicht weißt, findest du sie am Ende der Anleitung).

Info: Was ist eine Recherche?

Bei einer Recherche sammelt man verschiedene Informationen zu einem Thema, z.B. in der Bibliothek oder im Internet.

Erklärung der Felder Joker und Bibliothek



Das Joker-Feld

Es gibt noch eine zweite Möglichkeit, Setz-Steine für deine Punktekarte zu bekommen:
den Joker! Der Joker ist auf dem Start-Feld abgebildet.

Jedes Mal, wenn du über das Start-Feld ziehst, kannst du dir einen Setz-Stein für deine Punktekarte nehmen. Du musst dafür nicht genau auf dem Start-Feld landen. Du entscheidest, auf welches Feld du deinen Setz-Stein setzen möchtest (Quiz, Recherche oder Forschung). Wenn du vergisst dir einen Setz-Stein zu nehmen und die nächste Person schon gewürfelt hat, hast du leider Pech gehabt! Du darfst dir erst wieder einen nehmen, wenn du das nächste Mal über das Start-Feld fährst.



Kartensymbol: Die Bibliothek

Wenn du mit deiner Spielfigur auf der Bibliothek zum Stehen kommst, musst du die nächste Runde aussetzen. Es gibt auch eine Boom-Karte, die dich in die Bibliothek bringt. Auch dann

musst du eine Runde aussetzen. Falls du dabei über das Start-Feld ziehst, bekommst du keinen Setz-Stein für den Joker.

Gewinnen

Wenn alle Punkte auf deiner Punktekarte mit Setz-Steinen gefüllt sind & 3 Forschungsfragen auf deinem Notizzettel ausgefüllt sind, musst du noch das Ziel erreichen.

Wer als erstes seine Punktekarte und seinen Notizzettel fertig hat und das Ziel erreicht, hat gewonnen. **Du musst NICHT genau auf dem Ziel zum Stehen kommen.**

Wenn dir jemand auf dem Weg zum Ziel einen Setz-Stein von deiner Punktekarte klaut (das geht nur mit einer Boom-Karte!), musst du ihn noch einmal einsammeln.

Was passiert, wenn?

Du kommst auf ein Feld und hast schon alle Steine dieser Kategorie?

Dann musst du leider diese Runde aussetzen. Die nächste Person ist dran.

Du kommst auf die Bibliothek?

Dann musst du leider eine Runde aussetzen.

Viel Spaß beim Spielen!

Lösung Recherche: Welche Zahl steht auf der Karte? Hier findest du die richtige Lösung.

15	Diskriminierung/Arbeit	8	Arbeit	1	Freizeit
16	Diskriminierung	9	Gesundheit/Diskriminierung	2	Arbeit
17	Diskriminierung/Arbeit	10	Freizeit	3	Diskriminierung/Arbeit
18	Arbeit	11	Freizeit	4	Arbeit
19	Arbeit	12	Diskriminierung	5	Freizeit
20	Freizeit	13	Diskriminierung	6	Gesundheit
		14	Diskriminierung	7	Gesundheit

Glossar

In unserem Spiel kommen ein paar schwierige Wörter vor. Hier haben wir einige von ihnen erklärt:

Afro-diasporisch:

Die afrikanische Diaspora hat eine sehr lange Geschichte. Viele Menschen vom afrikanischen Kontinent wurden durch den Sklavenhandel im 17. Jahrhundert in verschiedene Regionen der Welt verschleppt, z.B. nach Nordamerika oder Großbritannien. Aber auch in Österreich wurden Menschen afrikanischer Herkunft z. B. im Nationalsozialismus verfolgt. Menschen, die sich der afrikanischen Diaspora zugehörig fühlen, sind unter anderem durch diese gemeinsame Geschichte verbunden. Mit dem Begriff afro-diasporisch wird trotz ihrer Zerstreuung auf der ganzen Welt die gemeinsame Zugehörigkeit zu Afrika und auch eine gemeinsame Identität, Geschichte und Weltanschauung ausgedrückt. (vielen Dank an Colin Palmer:

<https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/september-1998/defining-and-studying-the-modern-african-diaspora>

Arbeiterkammer:

Die Arbeiterkammer vertritt Arbeitnehmer*innen in Politik und Wirtschaft. Bei der Arbeiterkammer kannst du dich als Arbeitnehmer*in zu vielen verschiedenen Themen rund um Arbeit und Beruf beraten lassen. Außerdem kann dich die Arbeiterkammer auch mit einer Rechtsvertretung unterstützen, z.B. bei einer ungerechtfertigten Entlassung.

Arbeitgeber*in:

Ein*e Arbeitgeber*in ist jemand, der einen andere Person beschäftigt, zum Beispiel in einem Betrieb. Ein*e Arbeitgeber*in kann aber zum Beispiel auch eine Organisation sein.

Arbeitnehmer*in:

Ein*e Arbeitnehmer*in arbeitet für jemanden anderen, zum Beispiel für eine Firma. Das bedeutet, du verpflichtest dich mit einem Arbeitsvertrag zu einer Arbeitsleistung. Es gibt verschiedene Arbeitnehmer*innen: Angestellte, Arbeiter*innen, geringfügig Beschäftigte oder Lehrlinge.

Gebärdensprache:

Mit der Gebärdensprache können sich beispielsweise gehörlose Menschen unterhalten. Bei dieser Sprache bildet man Wörter mit den Händen. Aber auch der Gesichtsausdruck ist Teil der Gebärdensprache.

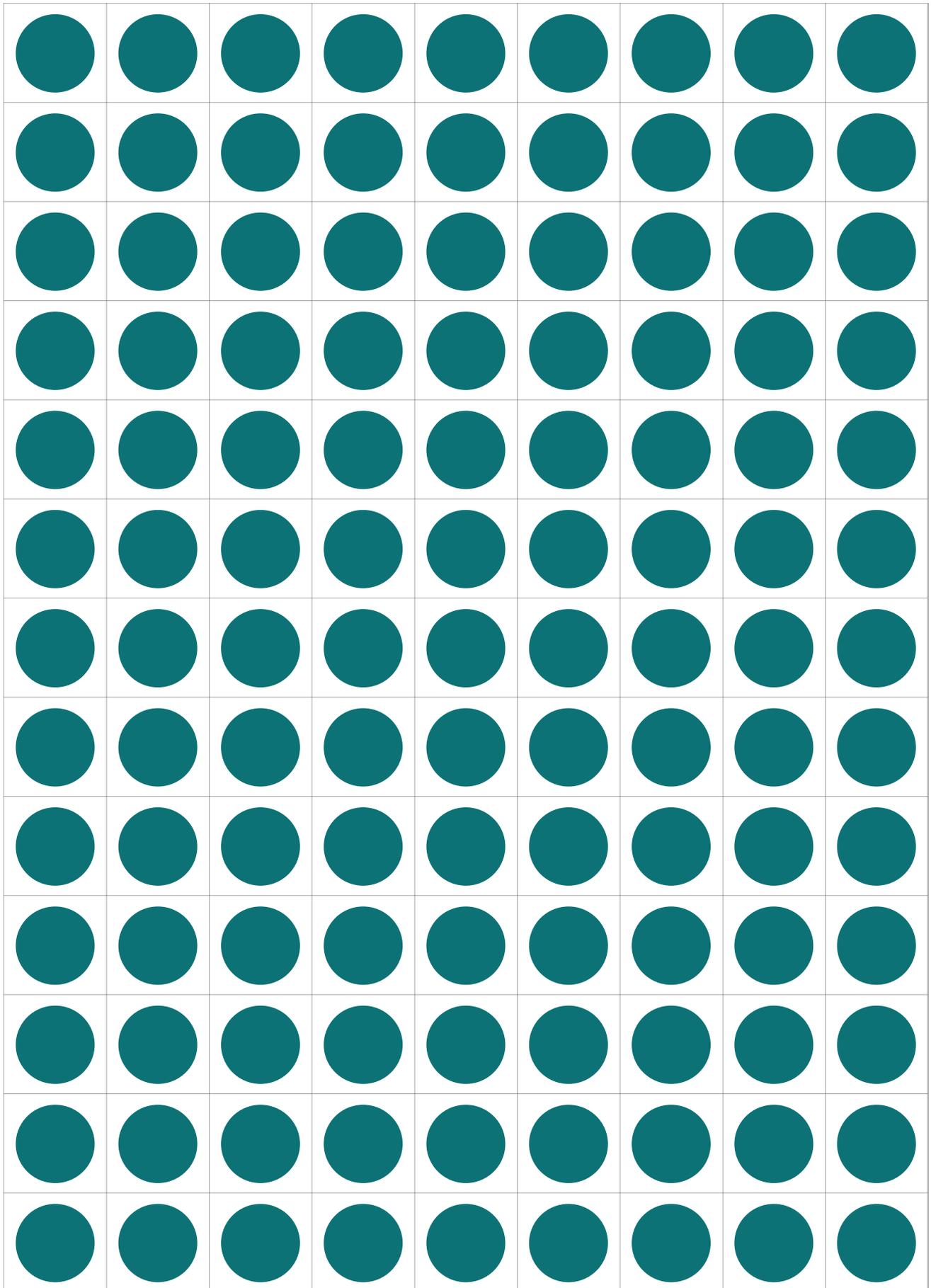
Recherche:

Bei einer Recherche sammelt man verschiedene Informationen zu einem Thema, z.B. in der Bibliothek oder im Internet. Wir haben für das Spiel verschiedene Informationen über die Themen Arbeit, Freizeit, Gesundheit und Diskriminierung aus sozialwissenschaftlichen Studien und von Organisationen zusammengestellt.

Sozialforschung:

Bei einer Sozialforschung geht es darum, was Menschen machen, warum sie es machen und welche Meinungen Menschen haben. Um das herauszufinden gibt es verschiedene Methoden, zum Beispiel das Interview oder eine Umfrage. Ein*e Sozialwissenschaftler*in arbeitet zum Beispiel an einer Universität oder in einem privaten Forschungsinstitut.

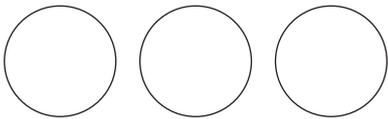
SETZ-STEINE ZUM AUSSCHNEIDEN:



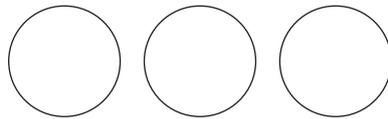
PUNKTEKARTE



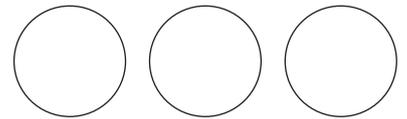
FORSCHUNG



RECHERCHE



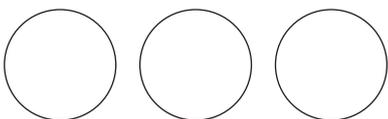
QUIZ



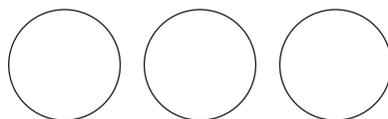
PUNKTEKARTE



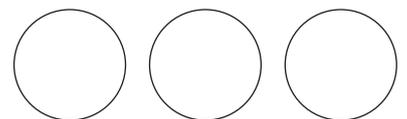
FORSCHUNG



RECHERCHE



QUIZ





FORSCHUNG NOTIZ-ZETTEL

Forschungsfrage 1:

Forschungsfrage 2:

Forschungsfrage 3:
