

Einleitung und Hintergrund 3

<i>Ziele & inhaltlicher Aufbau</i>	4
<i>Spielen und Berufsorientierung in der Schule</i>	5
<i>Gendersensibel und inklusiv mit den Ability Modulen arbeiten</i>	8
<i>Systematische Beobachtung in den Ability Modulen</i>	9
<i>Hinweise zur Qualitätssicherung und individuellen Nutzung im schulischen Ganzttag</i>	10

Die Ability Module 13

<i>Aufbau des Ability Modulsystems</i>	14
<i>Varianten der Testphase zum Einsatz im schulischen Ganzttag</i>	16
<i>Methodensammlung zu den Testaufgaben</i>	18
<i>Modul 1 „Fähigkeiten und Berufe“</i>	24
<i>Modul 2 „Testphase“</i>	27
<i>Modul 3 „Das bin ich!“</i>	37
<i>Modul 4 „Masterplan“</i>	41

Gruppeneinteilung und Stimmungsabfrage 43

<i>Methoden zur Stimmungsabfrage</i>	44
<i>Methoden zur Gruppeneinteilung</i>	47

Kopiervorlagen der Aufgaben- & Arbeitsblätter 49



Einleitung & Hintergrund

Ziele & inhaltlicher Aufbau

„Ability“ heißt das 2003 gegründete Projekt zur Berufsorientierung der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Thüringen e.V. und der Name ability = Fähigkeit ist Programm! Das Leitziel von **Ability** ist, Jugendliche mit ihren individuellen Fähigkeiten zu stärken und darüber handlungsorientiert die Berufswahlkompetenz zu fördern. Mit spielpädagogischen aktivierenden Methoden und durch Einbeziehung von Selbst- und Fremdwahrnehmung unterstützt **Ability** Thüringer Schülerinnen und Schüler aller Schularten beim Entdecken und Reflektieren ihrer Stärken und Fähigkeiten. Durch eine gendersensible, inklusive und wertschätzende Herangehensweise können teilnehmende Jugendliche motiviert werden, sich gerne und selbstaktiv mit den eigenen Kompetenzen und Zukunftsvorstellungen auseinanderzusetzen und weitere Schritte im eigenen Berufswahlprozess zu planen und auch zu gehen.

Ziel der Module ist die Förderung der Berufswahlkompetenz von Jugendlichen insbesondere hinsichtlich...

der Stärkung der Selbstkompetenzen

(z.B. Selbstbewusstsein, Reflexionskompetenz) durch:

- Erkennen und Erproben der eigenen Fähigkeiten und Sensibilisieren dafür, dass für die Berufswahl vorrangig die Stärken und Interessen ausschlaggebend sind.
- Fördern der Urteils- und Entscheidungskompetenz hinsichtlich der eigenen Berufsorientierung.
- Erweitern des möglichen Berufsspektrums.

der Erweiterung der Sozialkompetenzen

(z.B. Teamfähigkeit, Kritikfähigkeit, Offenheit) durch:

- die Arbeit in wechselnden Teams und damit ein Erproben eigener sozialer Fähigkeiten.
- Üben von Selbst- und Fremdeinschätzung.
- Kennenlernen verschiedener Berufe und ihrer Gleichwertigkeit für Männer und Frauen.

der Unterstützung der Handlungskompetenz in Bezug auf die eigene Lebenswegplanung durch:

- Erarbeiten konkreter individueller Ziele und Schritte zur Berufs- und/oder Studienwahl.
- Fördern der Motivation zur Beschäftigung mit eigener Berufs- und Lebensplanung und zur Informationssuche.

Die hier vorgestellten Module sind konzipiert für Jugendliche am Beginn ihres Berufswahlprozesses etwa ab der 7. Klasse und sind für alle Schultypen anwendbar. Ziel ist die Förderung der Berufswahlkompetenz in der ersten Entwicklungsphase: „Einstimmen“ für alle drei Dimensionen: Wissen, Motivation und Handlung¹. Anhand dieser Einordnung und unter Bezug auf die Landesstrategie zur praxisnahen

¹ Siehe „Kompetenzmodell“ des Forschungsprojektes ThüBOM in Berufs- und Studienorientierung an Thüringer Schulen / Materialien Nr.165 / Thillm 2010/ S.11ff

Spielen & Berufsorientierung in der Schule

Warum Spiel?

Für den Einsatz von Spielen als Lernmethode sowohl in schulbegleitenden Lernsettings als auch im Unterricht selbst sprechen viele Argumente. Kinder und Jugendliche lernen beim Spiel durch Experiment und Wiederholung. Die Art der Verarbeitung der Informationen ermöglicht ihnen, Erlerntes besser zu behalten. Die Atmosphäre des Spiels bildet dabei die Grundlage für persönliche Entfaltung und fördert eine positive Einstellung zu Lerninhalten. Spielerisches Lernen erhöht zudem die Identifikation mit den Lernprozessen und notwendiges Üben und Vertiefen von Lerninhalten kann damit differenzierter und motivierender gestaltet werden. Spiele geben darüber hinaus Bewegungsreize, die helfen Anspannungen abzubauen. Durch die Aktivierung aller Sinne findet ganzheitliches Lernen statt und es werden intensive Erfahrungen mit konzentriertem Handeln gemacht. Jugendliche können im Spiel miteinander und voneinander handlungsbezogen lernen, neue Wege ausprobieren und mit originellen Lösungen experimentieren. Im Spiel steckt eine Fülle von verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten auch jenseits des wortsprachlichen Könnens.

Die in den Modulen verwendeten Spiele und Übungen sind so gestaltet, dass sie überwiegend in kleineren Gruppen stattfinden. Dies fördert den sozialen Lernprozess und erhöht die Möglichkeit für die einzelnen Jugendlichen sich selbst einzubringen. Aufgrund der Erfahrungen innerhalb des Projekts **Ability** kann davon ausgegangen werden, dass sich die Schülerinnen und Schüler gut auf die beschriebenen Methoden und Spiele einlassen. Auch die positiven Ergebnisse der Projektevaluation bestätigen dies.

Um aktivierende und spielpädagogische Methoden gezielt und motivierend einzusetzen, ist die Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle als Spielleiterin oder Spielleiter und die genaue Vorbereitung der Spieleinheiten von grundlegender Bedeutung.

Berufsorientierung in Thüringen² können die Module sinnvoll in die jeweiligen schulindividuellen Berufsorientierungskonzepte implementiert werden.

Um die Module erfolgreich durchführen zu können, ist es zudem wichtig, sich zuvor mit einigen grundsätzlichen Herangehensweisen bezüglich Inhalt und Durchführung auseinander zu setzen. Diese Aspekte werden im ersten Teil der Broschüre aufgeführt. Im zweiten Teil folgen organisatorische und inhaltliche Hinweise zu den Modulen, sowie eine Übersicht zu möglichen Varianten. Nach der Methodensammlung zu den Testaufgaben finden sich dann die tabellarischen Übersichten zu den einzelnen Modulen. Die Module bauen dabei systematisch aufeinander auf. WarmUps und Zwischendurchspiele sind essentiell, um Kinder und Jugendliche immer wieder mental und physisch in Bewegung zu bringen und die Konzentration zu fördern. In den Modultabellen werden diese WarmUps benannt, können hier aber leider nicht ausführlich beschrieben werden. Wir verweisen daher auf das spielpädagogische Standardwerk „666 Spiele“ von Ulrich Baer oder diverse Spieledatenbanken im Internet. Die Kleingruppenarbeit in immer wieder wechselnden Teams und das Beachten der individuellen Bedürfnisse der Teilnehmenden sind Grundbausteine für die hier erläuterten Module. Eine kurze Auswahl kreativer Methoden zur Stimmungsabfrage und zur Gruppenteilung wird daher im dritten Teil erläutert. Im Teil 4 der Broschüre finden Sie die Kopiervorlagen der Arbeitsblätter und Visualisierungen zu den einzelnen Methoden.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg, vor allem auch Spaß und sprühende Kreativität beim Ausprobieren! Über Anmerkungen, Fragen, Ideen, Kritik und Lob freuen wir uns sehr.

Team **Ability** der LKJ Thüringen e.V.
ability@lkj-thueringen.de
www.lkjthueringen.de/ability/

² Landesstrategie zur praxisnahen Berufsorientierung in Thüringen / TMBWK 2013

13 Tipps für die Spielleitung

1. An allererster Stelle steht, dass die Person, welche die Spielleitung übernimmt, selbst Spaß am Spiel hat. Die eigene Spielfreude überträgt sich auf die Spielenden und wirkt damit positiv auf die Gruppe.
2. Vor allem bei den ersten eigenen Erfahrungen in der Spielleitung ist es von Vorteil, wenn man die selbst anzuleitenden Spiele auch schon selbst gespielt hat. Sicherheit bei der Anleitung und eine Idee vom zu erwartenden Spielverlauf können dadurch gewonnen werden.
3. Die Spielleitung sollte wissen, welche Ziele sie mit den Spielen verfolgt. Sollen sich die Spielenden kennen lernen, sich mit einem bestimmten Thema auseinandersetzen oder einfach nur gemeinsam Spaß haben?
4. Erfahrungsgemäß bietet es sich an mit Spielen, bei denen alle das Gleiche machen, zu beginnen. Folgen können Spiele in kleineren Gruppen, später Paarübungen und wenn die Gruppe schon spielerfahrener ist, auch darstellende Spiele. Grundsätzlich gilt: Je sicherer sich die einzelnen Gruppenmitglieder fühlen, desto mehr Nähe können sie zulassen.
5. Bestimmte Spiele, insbesondere solche bei denen sich die Spielenden körperlich sehr nahe kommen, setzen einen höheren Grad an Vertrautheit innerhalb der Gruppe voraus. Die Spielleitung sollte überlegen, ob die Gruppe schon bereit für so ein Spiel ist, denn es sollte beim Spiel keinesfalls darum gehen, jemanden bloßzustellen, zu blamieren oder auszulachen.
6. Nicht jedes Spiel läuft „nach Plan“, darauf sollte man vorbereitet sein. Spiele werden durch die Mitspielenden verändert und den Gegebenheiten angepasst oder das Spiel

- wird durch die Nichteinhaltung der Regeln unmöglich. Hier ist es wichtig, Störungen wahr- und ernstzunehmen, denn die Spielleitung muss in einem solchen Fall in kurzer Zeit entscheiden, ob das Spiel nur unterbrochen oder eventuell abgebrochen werden muss. Eine Klärung der Situation mit den Teilnehmenden ist dazu immer angebracht.
7. Grundsätzlich sollte niemand zum Mitspielen gezwungen werden. Verweigert sich eine Person, so sollte dies akzeptiert werden, aber auch signalisiert werden, dass das Mitspielen auf jeden Fall erwünscht und immer wieder möglich ist. Gemeinsam könnte man auch nach Alternativen suchen, beispielsweise die Aufgaben eines/einer Schiedsrichters/in zu übernehmen oder vielleicht die Gruppe zu fotografieren.
 8. Das benötigte Material für ein Spiel sollte griffbereit liegen. Es ist meist günstiger, zunächst das Spiel zu erklären und dann das Material auszuteilen, da ansonsten die Ablenkung während der Erklärung groß ist.
 9. Um der Gruppe Sicherheit zu vermitteln ist es wichtig, dass die Spielleitung ihre Ansagen klar und verständlich formuliert. Statt zu sagen: „Wir könnten uns jetzt alle mal in den Kreis setzen.“ ist es besser zu formulieren: „Alle setzen sich in den Kreis.“ Außerdem ist es notwendig, bei der Spielerklärung auf mögliche (Verletzungs-) Gefahren durch das Tempo und die Impulsivität des Spiels hinzuweisen.
 10. Bei der Auswahl der Spiele sollte die Spielleitung darauf achten, dass die angebotenen Spiele die Spielenden weder über- noch unterfordern. Ersteres führt zu Frustrationen, letzteres zu Langeweile und Unlust. Beides führt zur Abwendung vom Spiel.
 11. Ebenso ist die Raumgröße bei der Spielauswahl zu beachten. Klassenräume bieten oft wenig Spielraum für intensive Bewegungsspiele und müssen oft erst umgeräumt werden.

12. Beim Spiel im schulischen Rahmen hat es sich bewährt Kolleginnen und Kollegen in benachbarten Räumen über einen erhöhten Lärmpegel zu informieren. Im Idealfall gibt es einen Raum, in dem niemand „gestört“ wird. Des Weiteren sollte man dafür sorgen, dass die Gruppe ungestört, das heißt ohne ungewollte Zuschauende, spielen kann.
13. Wird eine Spieleinheit mit einem negativen Gefühl beendet, blockiert dies evtl. für das nächste Mal. Wichtig ist es daher immer für einen positiven Ausklang zu sorgen. Ist das letzte Spiel etwa wegen einer Störung abgebrochen worden, so sollte die Spielleitung noch ein kurzes, die Gruppe verbindendes Spiel anbieten.

Berufsorientierung ist (k)ein Spiel

Spiel- und theaterpädagogische Methoden sprechen durch ihren interaktiven, kommunikativen und gruppendynamischen Charakter wichtige Kompetenzbereiche an, die im späteren Ausbildungs- und Arbeitsprozess erwünscht und gefordert werden. Kreative Fähigkeiten spielen heutzutage eine wesentliche Rolle bei der Bewältigung von Lebensaufgaben. Daher ist es sinnvoll, den Unterricht als Problemlösungsprozess zu konzipieren und mit spielpädagogischen Methoden zu gestalten. Die Schule wird somit als Ort erlebt, an dem gelernt und gespielt wird.

Berufsorientierung und hier insbesondere die Berufswahlvorbereitung ist eine schulische Querschnittsaufgabe, die fächerübergreifend auch in den Lehrplänen verankert ist. Um die Schülerinnen und Schüler optimal zu unterstützen, ist es notwendig mit ihnen gemeinsam die Verbindung zwischen den Einzelthemen der Fächer und der zusätzlichen Berufsorientierungsprojekte, den roten Faden der schulischen Berufsorientierung, immer wieder zu erarbeiten. So können Synergien entstehen und die einzelnen Fächerinhalte jeweils lebenspraktischen Sinn für die Jugendlichen ergeben. Die miteinander abgestimmte gemeinsame Nutzung der

Inhalte des Berufswahlpasses³ ist unserer Erfahrung nach eine gute Möglichkeit, diesen fächerübergreifenden „roten Berufswahlorientierungs-Faden“ für die Jugendlichen greifbar zu machen.

Hier folgen nun beispielhaft einige Anknüpfungspunkte zwischen den Berufsorientierungsinhalten der Module in Bezug auf die Lehrpläne der Klassen 5-10 in Thüringer Regelschulen. Ähnliche Punkte könnten auch für Gymnasien und Förderzentren benannt werden.

Wirtschaft-Technik, Wirtschaft-Recht:

- Berufsbilder und deren Anforderungen kennen lernen (Schlüsselqualifikationen) → Berufe durch praktische und theoretische Selbstüberprüfung erkunden
- Berufe im Wandel → „Aufbrechen“ klassischer Frauen- und Männerberufe

Deutsch:

- Mündlicher und schriftlicher Sprachgebrauch → Beschreiben der eigenen Person und effektives sprachliches Bewältigen von Alltagssituationen u.a. Inhalte für Bewerbungsschreiben, Vorstellungsgespräch

Ethik:

- Der eigene Lebensweg → Schullaufbahn eine Entscheidung für das Leben / verschiedene Lebenssituationen / Vereinbarkeit von Familie und Beruf / Arbeit, Beruf und Freizeit / Arbeit als Beruf oder Berufung, als Lebenserfüllung, als moralische Pflicht und als Lebensgrundlage
- Verantwortung und gesellschaftliches Engagement → Verantwortung für das eigene Leben erkennen

Sozialkunde:

- Das Leben in der Gesellschaft → Berufswünsche, Berufschancen und Voraussetzungen dazu / äußere Beweggründe und soziale Motive bei der Berufswahl

³ Informationen dazu finden Sie unter: <https://www.schulportal-thueringen.de/berufsorientierung/berufswahlpass>

Gendersensibel & inklusiv mit den **Ability** Modulen arbeiten

Gendersensibilität

Warum jetzt noch ein englisches Wort: „Gender“? - Im Deutschen gibt es kein eigenes Wort für das „soziale Geschlecht“ (gender) im Unterschied zum „biologischen Geschlecht“ (sex). Deshalb wird das englische Wort „Gender“ verwendet, wenn verdeutlicht werden soll, dass sich Aussagen nicht auf das biologische Geschlecht einer Person beziehen, sondern auf die individuelle Ausgestaltung ihrer sozialen Geschlechterrolle und den gesellschaftlichen Bedingungen dazu. Und individuelle Ausgestaltungen der sozialen Rolle gibt es so viele wie es Personen gibt! Trotzdem interessieren sich Mädchen schon sehr früh nur für wenige Berufe, identifizieren sich selbst oft undifferenziert über scheinbar „typisch weibliche“ Fähigkeiten und machen dann ihr erstes freies Praktikum häufig im Kindergarten. Ebenso meinen Jungen oft, dass sie für Pflege- und Bildungsberufe nicht genug Einfühlungsvermögen hätten und außerdem sei so ein Beruf auch „mega uncool“. Diese eingrenzenden Selbstzuschreibungen kommen nicht von ungefähr, sondern werden in der täglichen Erfahrungswelt der Jugendlichen vermittelt - über Eltern, Medien, Peergroups aber eben auch im schulischen Kontext. Berufsorientierung geschlechtersensibel vermitteln bedeutet daher selbst Grundwissen und ein Bewusstsein für diese Geschlechterthematik zu haben. Darüber hinaus gilt es aber auch den Willen zu haben, in der eigenen Lehrtätigkeit potentiell ausgrenzende geschlechterstereotypische Sichtweisen auf Fähigkeitszuschreibungen, Berufe und Berufsfelder zu vermeiden und diesen aktiv entgegenzuwirken. Ziel ist es, das Berufswahlspektrum und damit die Chancen der Schülerinnen und Schüler zu erweitern.

Bei der Vermittlung der Module sind, neben der wertschätzenden Grundeinstellung, die gendersensible und inklusive Herangehensweise Dreh- und Angelpunkt einer erfolgreichen Durchführung. Die fortlaufende Reflexion der eigenen gendergerechten pädagogischen Haltung und Handlung ist eine wesentliche Voraussetzung für gendersensibles Auftreten. Dies umfasst u.a. den gendergerechten Sprachgebrauch, so ist z.B. bei allen Berufen immer die weibliche und die männliche Form zu benennen, auch in der Schrift-

sprache⁴. Zu achten ist auch auf eine bewusste Nutzung individuell ansprechender Materialien und Methoden. So kann z.B. bei der Nutzung von Bildern bewusst auf stereotype Beruf-Abbildungen verzichtet werden. Der Einfluss von Geschlechterrollen bei der eigenen Berufswahl und Lebenswegplanung kann darüber hinaus an passenden Stellen mit den Teilnehmenden direkt thematisiert und diskutiert werden. Traditionelle Rollenbilder, Berufsvorstellungen wie Selbstzuschreibungen der Jugendlichen sollten dabei gemeinsam mit ihnen hinterfragt und so der Blickwinkel auf eigene Möglichkeiten erweitert werden.

Gendersensibler Unterricht heißt also weder das Thema der Unterschiede zwischen Mädchen(rollen) und Jungen(rollen) zu dramatisieren bzw. extrem zu betonen, noch alle Jugendlichen genau gleich zu behandeln und zu bewerten und damit ungleiche Ausgangslagen zu missachten. Sondern es geht darum, bewusst und sensibel wahrzunehmen, wo Gender Stereotype im eigenen Handeln (Vorbildfunktion) und alltäglichen Umgang wirken, mit dem Ziel Jugendliche jenseits gesellschaftlicher Rollen bestmöglich individuell zu stärken.

Inklusive Pädagogik und Umgang mit Diversität

Ability steht für ein gemeinsames Lernen von- und miteinander. Dabei gilt es die Vielfalt von Ausgangslagen und Identitäten wertschätzend anzuerkennen und alle Jugendlichen zu fördern. Die Module verfolgen durch ihren Schwerpunkt auf individuelle Fähigkeiten und Stärken einen ressourcenorientierten Ansatz, der die Verschiedenheit der Jugendlichen als Bereicherung anerkennt und Wege aufzeigt, die sozialen und personalen Kompetenzen der Teilnehmenden zu fördern und individuell zu nutzen. Durch die Vielfältigkeit der angewendeten Methoden finden unterschiedliche Be-

⁴ Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten, aus denen Sie auswählen können. Einen guten Überblick dazu bietet der **Leitfaden ÜberzeuGENDEre Sprache** der Universität Köln, unter: http://www.gb.uni-koeln.de/service/publikationen/index_ger.html#e11298

Systematische Beobachtung in den **Ability** Modulen

Neben den Spielen zum Austesten der Fähigkeiten ist ein wesentlicher Bestandteil der Module die Beobachtung der Schüler und Schülerinnen. Diese kontinuierliche, systematische Beobachtung bildet die Grundlage für die Rückmeldungen im letzten Modul, dem Masterplangespräch.

Kompetenzen können jedoch nicht direkt beobachtet werden. Wir können nur sehen, was Menschen tun und daraus Rückschlüsse ziehen. Die gezielte Beobachtung ist, im Unterschied zur Alltagsbeobachtung⁵, hierzu ein methodisches Instrument, das bewusst trennt zwischen dem „Sehen“ und dem „Auswerten des Gesehenen“. Ziel ist es, den Einfluss von alltäglichen Stereotypen oder erfahrungsbasiertem Wissen im Blick auf die einzelnen Persönlichkeiten der Jugendlichen zu minimieren und die Schülerinnen und Schüler sozusagen „neu“ sehen zu können. Wichtig ist dazu auch das Bewusstsein, dass wir besonders das wahrnehmen, was wir als bedeutungsvoll erleben oder was wir nicht verstehen. Vorschnelle Bewertungen verstellen hier den Blick auf das Unerwartete.

Die gezielte, systematische Beobachtung sollte in allen Beobachtungssituationen in den Modulen angewendet werden. Erfahrungsgemäß ist es kaum möglich anzuleiten und gleichzeitig systematisch zu beobachten. Ab Gruppengrößen von 13 Teilnehmenden ist es daher notwendig zusätzliche Personen bei der Durchführung einzubinden, mit dem Auftrag gezielt, wertungsfrei und in vielfältigen Situationen die Jugendlichen zu beobachten. Durch das Mehraugenprinzip soll eine möglichst hohe Objektivität geschaffen werden. Die gezielte Beobachtung in den **Ability** Modulen ist besonders gerichtet auf die Möglichkeiten, Fähigkeiten, Stärken und die individuelle Vielfalt der Handlungen, Ideen, Werke sowie Problemlösungen der Schülerinnen und Schüler. Sie beinhaltet als ersten Schritt das systematische Verfolgen und wertungsfreie schriftliche Dokumentieren von konkreten (nicht verallgemeinerten) Tätigkeiten und sozialen Interak-

⁵ Beobachtung in Alltag und Schule beinhaltet oft auch eine sekundenschnelle Bewertung der Situation und Person auf Grundlage von teilweise unbewussten Vorerfahrungen, Wissen und momentaner eigener Verfassung.

Hinweise zur Qualitätssicherung & individuellen Nutzung im schulischen Ganztage

tionen zwischen den einzelnen Jugendlichen. Erst im zeitlich davon getrennten, zweiten Schritt erfolgt die gemeinsame Auswertung aller „gesehenen“ Fakten hinsichtlich der daraus abzulesenden Fähigkeiten und Stärken. Wichtig ist, dass die Jugendlichen von der Beobachtung wissen (Transparenz). Dabei ist zu vermeiden, dass die Beobachtung von den Teilnehmenden als Kontrolle erfahren wird. Beobachtung bedeutet in diesem Zusammenhang nicht eine distanzierte Haltung gegenüber den Jugendlichen einzunehmen, sondern in das Geschehen mit einzutauchen, empathisch mit dabei zu sein, sich selbst wahrzunehmen und zu reflektieren. So kann Beobachtung durchaus als Wertschätzung und als Teil eines Verständigungsprozesses erfahren werden.

Leitfragen für die beobachtenden Personen:

- Bei welcher Tätigkeit hat die/der Jugendliche sich besonders engagiert?
- Welches konkrete Verhalten habe ich in welcher Situation beobachtet?
- Hat sie/er etwas gezeigt, was er/sie vorher noch nicht gezeigt hat?
- Gab es bestimmte Rollen bzw. Aufgabenverteilungen in der Gruppe?

Die Beobachtungen werden möglichst zeitnah schriftlich und so konkret wie möglich festgehalten (Protokoll, Tagebuch). Es sollten dabei keine Bewertungen dazugeschrieben werden. Erst am Ende des gesamten Beobachtungszeitraums (z.B. vor dem Masterplangespräch) wird das Material aller beobachtenden Personen zusammengefasst und ausgewertet. Dabei sind die Aspekte, die mehrfach beobachtet wurden insbesondere hinsichtlich beobachteter Stärken und positiver Eigenschaften ausschlaggebend für die Rückmeldungen im Masterplangespräch.

Wichtige Qualitätsaspekte in den Ability Modulen

Die Module sind systematisch aufeinander aufbauend konzipiert. Damit die Ziele der Module erreicht werden können, sind bestimmte Qualitätsmerkmale zu berücksichtigen, die im Folgenden aufgeführt werden. Die im Projekt erstellten Arbeitsblätter und persönlichen Ergebnisse sollten als Startpunkt für die Begleitung der individuellen Berufswahlwege der Jugendlichen in diversen Unterrichtszusammenhängen (Integrierung der Module im Berufsorientierungskonzept der Schule) und im Alltag (Elternhaus) genutzt werden.

Methodische und organisatorische Qualitätskriterien der Ability Module

- Nutzung von spielpädagogischen, motivationsfördernden Methoden
- Arbeit in wechselnden Kleingruppen
- Achten auf einen positiven, wertschätzenden Umgang miteinander
- Stimmungsabfragen zu Beginn und am Ende der Einheiten als Rahmen, inhaltliche Einstimmung und Ausklang sowie zum Ermöglichen individueller Rückmeldungen der einzelnen Jugendlichen
- gemeinsame Reflexion der Anleitenden und beteiligten Lehrkräfte zu den eigenen Rollen im Projekt und der qualitätsvollen Anpassung der Module an die jeweiligen Gruppen- und Schulsituation
- Verknüpfung mit anderen Berufsorientierungsprojekten an der Schule (z.B. Praxisfelderkundung und -erprobung, Berufsberatung der Schule und der Arbeitsagentur und Praktikum) über die Masterpläne. Diese dienen als Arbeitsmittel, welche über die Module hinaus wirkend genutzt werden sollten, um den persönlichen Berufsorientierungsprozess der Schülerinnen und Schüler zu begleiten. Das bedeutet, dass Lehrkräfte, die mit dem Masterplan weiterarbeiten können, dazu informiert werden.

- Verknüpfung zu anderen Querschnittsaufgaben der Schule, z.B. Verbindung der Masterplanerstellung mit den Lernentwicklungsgesprächen

Inhaltliche Qualitätskriterien

- Thematisierung und Klärung des Begriffes „Fähigkeit“ und insbesondere gemeinsame Erarbeitung einer Definition zu den zu testenden Fähigkeiten
- Thematisierung verschiedener Berufsfelder als erste Orientierung auf dem Weg zur eigenen Berufswahl
- vier Testaufgaben zu jeder getesteten Fähigkeit (Situationsvielfalt)
- Fremdeinschätzungen zu allen Testaufgaben durch Gruppen von Mitschülerinnen und Mitschülern
- regelmäßige Selbsteinschätzungen der Jugendlichen
- möglichst konkrete Beobachtung der genauen Handlungen (ohne Wertung) der Jugendlichen durch Dritte, d.h. anleitende **und** zusätzliche beobachtende Personen sowie abschließendes Zusammentragen aller dieser Beobachtungen zu einem Gesamtbild
- Masterplangespräche als Einzelgespräche, dabei Erstellen der individuellen Masterpläne gemeinsam mit der/dem Jugendlichen

Individuelle Nutzung im schulischen Ganztage

Das Grundsystem der Module ist für sechs Projekttage á 6 Unterrichtsstunden mit abschließenden Einzelgesprächen mit allen Schülerinnen und Schülern (Masterplangespräche) konzipiert. Der genaue Aufbau und Inhalt der einzelnen Module wird im folgenden Kapitel erläutert. Für die Nutzung im schulischen Ganztage ist es natürlich auch möglich, die Module kleinteiliger zu planen. Damit insgesamt die Ziele erreicht werden, sind jedoch oben benannte Qualitätskriterien immer zu beachten. Erfahrungsgemäß ist es notwendig, dass die grundlegende Durchführung in der Hand von einer oder zwei Personen liegt, um den Jugendlichen einen roten Faden zu bieten und eine gezielte Beobachtung und Rückmeldung im Masterplangespräch zu ermöglichen. Wir empfehlen so viele weitere Personen wie möglich an den Beobachtungen und gemeinsamen Auswertungen zu beteiligen. Der Anschluss an schulische Unterrichtsthemen ist darüber hinaus natürlich sehr förderlich. Um Objektivität zu gewährleisten sollte jede Fähigkeit viermal zu verschiedenen Zeitpunkten (Situationsvielfalt) getestet und beobachtet werden. Steht insgesamt weniger Zeit zur Verfügung, ist es besser, statt der Testhäufigkeit, die Anzahl der zu testenden Fähigkeiten zu verringern. Mögliche Variationen werden im Teil 2 dieser Broschüre tabellarisch dargestellt.

Ein wertschätzender individueller Umgang miteinander in der Gruppe, aber auch zwischen Ihnen und den Jugendlichen fördert die Motivation mit der eigenen Berufswahl. Und denken Sie daran, Spielen heißt Spaß haben - für die Jugendlichen wie auch für Sie!

Die Ability Module



Aufbau des Ability Modulsystems

Inhaltliche Übersicht der einzelnen Module

1. Modul: "Fähigkeiten und Berufe"

(270 Minuten = 1 Schultag á 6 Unterrichtsstunden)

Unter der Fragestellung ‚Welche Fähigkeiten verlangt mein Wunschberuf?‘ erarbeiten die Schülerinnen und Schüler **Berufe und Berufsfelder**. Das Modul dient als **Einführung in das Thema Fähigkeiten** allgemein, aber auch speziell hinsichtlich der zu testenden Fähigkeiten und deren Berufsrelevanz. Über das Ansprechen des allgemeinen Wissens über Berufe wird hier die Brücke von der eigenen Berufsorientierung hin zu den eigenen Fähigkeiten und Stärken gebaut.

2. Modul: „Testphase“ (4 x 270 Minuten)

Zu Beginn werden die Definitionen der zu testenden Fähigkeiten gemeinsam erarbeitet. Schwerpunkte sind die acht Fähigkeiten **Einfühlungsvermögen, Fingerfertigkeit, Geduld, Kreativität, Teamfähigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit, Konzentration und sprachliche Ausdrucksfähigkeit**.

Die Jugendlichen erhalten dann die Möglichkeit, sich durch verschiedene Aufgaben, Übungen und Spiele in bestimmten Fähigkeiten auszuprobieren. Alle Aufgaben werden im direkten Anschluss an die Testaufgaben durch die Mitglieder der jeweiligen Kleingruppe mittels Fremdeinschätzungsbögen eingeschätzt. Diese Rückmeldungen werden angeleitet und wenn sie erstmals erfolgen, ist es wichtig die Grundsätze: **„fair, ehrlich und begründet“** ausführlich einzuführen. Darüber hinaus ist bei jeder neuen Fremdeinschätzung erneut darauf zu verweisen. Hierdurch wird auch das faire Geben von Rückmeldungen geschult.

Die einzelnen Aufgaben und Spiele der Testphase sind so aufgebaut, dass die Jugendlichen bei voller Anwesenheit **für alle acht Fähigkeiten jeweils vier Fremdeinschätzungen** durch ihre Mitschüler/innen erhalten. Zudem halten die Schülerinnen und Schüler am Ende jeder Einheit ihre persönlichen Einschätzungen zu den eigenen Kompetenzen schriftlich fest. Eine intensive, systematische Beobachtung der einzelnen Jugendlichen durch das Anleitungsteam und wenn möglich zusätzliche Beobachter/innen begleitet die Testphase. Diese Beobachtungen werden im Anschluss der ersten drei Module zusammengetragen und dann im Masterplangespräch ge-

meinsam mit den Jugendlichen reflektiert. Dieser Dreischritt aus **Fremdeinschätzungen, Selbsteinschätzungen und wertungsfreier Beobachtung** fördert das Reflexionsvermögen der Jugendlichen und ist ein tragender Bestandteil der Testphase. Hinweise zur Beobachtung finden sich im ersten Teil der Broschüre unter „Systematische Beobachtung“.

3. Modul: „Das bin ich!“ (270 Minuten)

Hier wird die Testphase anhand der gesammelten Fremdeinschätzungswerte zusammengefasst und ausgewertet. Dafür ist es wichtig, dass alle Jugendlichen für die jeweilige Fähigkeit, soweit möglich, die gleiche Anzahl von Fremdeinschätzungen erhalten haben. Alle Schülerinnen und Schüler erstellen auf dieser Grundlage ein **individuelles Profil**. Zudem gestalten sie eine Wappen-Collage über ihre Stärken, Charaktereigenschaften, Hobbys und Zukunftswünsche und fassen so ihre Selbstwahrnehmung zusammen.

4. Modul: „Masterplan“ (Einzelgespräche á 20-30 Minuten)

In Einzelgesprächen werden auf Grundlage der Ergebnisse aus den ersten drei Modulen die individuellen Stärken thematisiert und dokumentiert. Gemeinsam wird ein erstes berufliches Ziel formuliert. Zudem werden die nächsten **Schritte der eigenen Berufswahlorientierung gemeinsam erarbeitet und in einem Masterplan festgehalten**.

Organisatorisches zum Ability Modulsystem

Die Module haben jeweils verschiedene Schwerpunkte, bauen jedoch in ihrer inhaltlichen Abfolge systematisch aufeinander auf. Alle Module bzw. Moduleinheiten haben dabei einen festen Rahmen-Ablauf. Begonnen wird immer gemeinsam mit allen Jugendlichen mit einer Stimmungsabfrage, dem Anschließen an Vorrangegangenes, einem Ausblick auf Inhalte und Organisatorisches und einem WarmUp mit der ganzen Gruppe. Beendet werden die Einheiten jeweils auch gemeinsam. Beim ersten Mal wird hier die **Ability-Mappe** als Sammelort für alle Unterlagen und

Fremdeinschätzungen aus den Modulen eingeführt. In der Testphase werden die einzelnen Einheiten jeweils mit einer Selbstreflexion in der Mappenzeit beendet. Auch ein gemeinsames Spiel zum Abschluss kann diesen Rahmen im Ablauf unterstützen und gibt den Jugendlichen eine Basis, um sich auch auf vermeintlich schwierig Aufgaben oder Gruppenkonstellationen leichter einlassen zu können.

Die Durchführung der Module bedeutet insgesamt einen hohen Zeitaufwand mit intensiver Vorbereitung, sowie ausreichend Zeit für Reflexion und zum Zusammentragen bzw. Auswerten der begleitenden Beobachtungen im Nachgang der Moduleinheiten. Erfahrungsgemäß ist daher die Verteilung der einzelnen Module bzw. Einheiten auf verschiedene Tage innerhalb von zwei bis fünf Monaten organisatorisch und inhaltlich durchaus sinnvoll.

Einige Bestandteile aus Modul 1 und 3, z.B. „Berufsfelder kennen lernen“ und „Stärke-Wappen erstellen“ können sehr

gut mit Unterrichtsinhalten verknüpft werden. Modul 2, die Testphase, hat eine eigene Systematik in der die acht Fähigkeiten jeweils vier Mal getestet, fremdeingeschätzt, selbstingeschätzt und beobachtet werden (Siehe Tabelle: Übersicht zu Aufgaben und Fähigkeiten der Testphase). Ihr Ablauf ist daher in geringerem Maße variabel in der Durchführung. Hinweise und Vorschläge zu Veränderungsmöglichkeiten in der Testphase werden im Abschnitt: „Varianten der Testphase zum Einsatz im schulischen Ganztag“ aufgeführt.

Die Masterplangespräche mit den einzelnen Jugendlichen können, müssen aber nicht, alle an einem Tag stattfinden. Das „Masterplan schreiben“ kann beispielsweise auch als Teil des Lernentwicklungsgesprächs oder im Zusammenhang mit anderen individuellen Kompetenzgesprächen geschehen. Wichtig dabei ist es, eine Verknüpfungen zu anderen an der Schule stattfindenden Berufsorientierungs- und Selbstentwicklungsthemen herzustellen.

Tabelle: Übersicht zu Aufgaben und zu bewerteten Fähigkeiten (Fremdeinschätzungen) der Testphase

Testaufgaben (alphabetisch) ↓	Fähigkeiten ↓	Einfühlungsvermögen	Fingerfertigkeit	Geduld	Konzentrationsfähigkeit	Kreativität	mündliche Ausdrucksfähigkeit	Teamfähigkeit	Wahrnehmungsfähigkeit
30 Gegenstände					X				X
Ability-Mobil			X			X			
Alles auf einen Blick									X
Bamboleo & Co			X	X	X			X	
Blind führen und Zwei Ideen - Ein Bild		X							X
Eierfall			X			X		X	
Erzähl mal!					X				
Mondfahrt				X					
Profiling		X							
Rollenspiel		X				X		X	
Sitzweise							X		
Streichholzbilder				X			X		
Tabu							X		
Talkshow		X					X		
Turmbau und Storchennest			X	X	X			X	
Voll SINNig									X
X-Bilder						X			

Varianten der Testphase zum Einsatz im schulischen Ganzttag

Im hier vorgestellten Ability Modul System werden die acht Fähigkeiten innerhalb der Testphase an jeweils vier verschiedenen Projekttagen viermal getestet, jeweils in unterschiedlichen Aufgaben und Gruppenzusammensetzungen. Diese Situationsvielfalt ist notwendig um potentielle Einflussfaktoren, wie etwa die Tagesform der Jugendlichen, die Sympathie innerhalb der Kleingruppen und die jeweiligen persönlichen Voreinstellung zu bestimmten Aufgabenarten im Testverfahren auszugleichen.

Die verschiedenen Testaufgaben können für den Einsatz im Ganzttag natürlich auch zeitlich variiert werden. Grundsätzlich ist dabei auf den allgemeinen Verlauf einer Spieleinheit (Einstimmen, Inhalt klären, Gruppeneinteilung, Testaufgabe, Fremdeinschätzung, Selbsteinschätzung, gemeinsamer Ausklang) und die Möglichkeit zur tatsächlichen systematischen Beobachtung zu achten. Die verschiedenen Fähigkeiten sollten zudem jeweils zeitlich getrennt und in unterschiedlichen Gruppenzusammensetzungen getestet werden. Um bei weniger vorhandener Zeit trotzdem aussagekräftige Ergebnisse zu erreichen, ist es besser ein oder zwei Fähigkeiten weniger zu testen als die Testhäufigkeit der einzelnen Fähigkeiten zu verringern.

Werden punktuell nur einzelne ausgewählte Testaufgaben durchgeführt und reflektiert, können durchaus auch verschiedene andere Fähigkeiten, die notwendig sind um die Aufgabe zu lösen, thematisiert, definiert und in Bezug zur Berufswahl-orientierung gesetzt werden. Hier ist es besonders wichtig die ggf. nur punktuellen Fremdeinschätzungen in Relationen zu setzen. So können z.B. die verschiedenen Einflussfaktoren auf das eigene Handeln und Wahrnehmen (Vorerfahrung, Gruppenkonstellation, Tagesform, Aufgabenstellung etc.) mit den Jugendlichen diskutiert werden. In solchen Kurzversionen sind weder Situationsvielfalt noch verschiedene Reflexionsperspektiven (Selbst-/Fremdeinschätzung und Beobachtung) gegeben. Daher würde dies dem „systematischen Testen“ nicht mehr entsprechen.

Im Folgenden werden zwei Variationsmöglichkeiten zur Testphase tabellarisch dargestellt.

Variante A:

3 Testtage á 270 min

7 Fähigkeiten werden 3 x getestet

Test-Einheit 1

1. Kreativität	Turmbau & Storchennest
1. Teamfähigkeit	
1. Fingerfertigkeit	
1. Geduld	

1. münd. Ausdrucksfähigkeit	Talkshow
1. Einfühlungsvermögen	

Test-Einheit 2

2. Kreativität	X-Bilder
----------------	-----------------

2. münd. Ausdrucksfähigkeit	Tabu
-----------------------------	-------------

2. Teamfähigkeit	Voll SINNig
1. Wahrnehmungsfähigkeit	

2. Einfühlungsvermögen	Profiling Alles auf einen Blick
2. Wahrnehmungsfähigkeit	

Test-Einheit 3

2. Fingerfertigkeit	30 Gegenstände Ability-Mobil
3. Kreativität	
3. Wahrnehmungsfähigkeit	

2. Geduld	Streichholzbilder Blind führen
3. münd. Ausdrucksfähigkeit	
3. Einfühlungsvermögen	

3. Fingerfertigkeit	Bamboleo & Co.
3. Teamfähigkeit	
3. Geduld	

Variante B:

7 Test-Einheiten á 90 -120 Minuten

8 Fähigkeiten werden 4 x getestet

1. Testeinheit

Konzentrationsfähigkeit	Turmbau & Storchennest
Teamfähigkeit	
Fingerfertigkeit	
Geduld	

Einfühlungsvermögen	Alles auf einen Blick Profiling
Wahrnehmungsfähigkeit	

2. Testeinheit

Konzentrationsfähigkeit	Erzähl mal!
-------------------------	--------------------

mündl. Ausdrucksfähigkeit	Talkshow
Einfühlungsvermögen	

3. Testeinheit

Geduld	Mondfahrt Tabu
mündl. Ausdrucksfähigkeit	

Fingerfertigkeit	Ability-Mobil
Kreativität	

4. Testeinheit

mündl. Ausdrucksfähigkeit	Sitzweise
---------------------------	------------------

Kreativität	Eierfall 30 Gegenstände
Teamfähigkeit	
Fingerfertigkeit	
Konzentrationsfähigkeit	
Wahrnehmungsfähigkeit	

5. Testeinheit

Einfühlungsvermögen	Rollenspiel Voll SINNig
Kreativität	
Teamfähigkeit	
Wahrnehmungsfähigkeit	

5. Testeinheit

Einfühlungsvermögen	Rollenspiel Voll SINNig
Kreativität	
Teamfähigkeit	
Wahrnehmungsfähigkeit	

6. Testeinheit

Geduld	Streichholzbilder Blind führen Zwei Ideen – Ein Bild
mündl. Ausdrucksfähigkeit	
Einfühlungsvermögen	
Wahrnehmungsfähigkeit	

7. Testeinheit

Konzentrationsfähigkeit	Bamboleo & Co.
Teamfähigkeit	
Geduld	
Fingerfertigkeit	

Kreativität	X-Bilder
-------------	-----------------

Methodensammlung zu den Testaufgaben (alphabetisch)

30 Gegenstände	Konzentrationsfähigkeit und Wahrnehmungsfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen) Dauer ca. 15 min Material 30 verschiedene kleine Gegenstände, ein Tuch zum Abdecken, Stifte, Zettel, Stoppuhr, Liste der 30 Gegenstände	Ablauf 30 Gegenstände liegen auf einem Tisch und sind mit einem Tuch abgedeckt. Alle TN stehen um den Tisch (jede KG an einer Tischseite). Das Tuch wird für 1 Minute aufgedeckt. Die Aufgabe besteht darin, sich so viele Gegenstände wie möglich zu merken. Während der Minute darf nicht gesprochen und die Gegenstände nicht angefasst werden. Anschließend schreibt jede KG auf, welche Gegenstände auf dem Tisch liegen. In der Auswertung nennt jede KG reihum einen Gegenstand. Die AL kontrolliert dabei mit der Gegenstandsliste. Für jeden genannten Gegenstand erhält die KG einen Punkt. Wenn ein Gegenstand bereits genannt wurde, erhalten sie keinen Punkt. Welche Gruppe hat die meisten Punkte?

Ability- Mobil	Fingerfertigkeit und Kreativität
Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen) Dauer ca. 40 min Material pro KG: eine Pappe, Play Mais und/oder andere Bastelmaterialien (z.B. Papier, Folien, Holzstäbchen, Verpackungsflips, Korken, alte CDs ...), Schere, Klebestreifen	Ablauf Jede KG hat die Aufgabe, ein Modell eines Ability-Mobil zu bauen. Aufgabenstellung: „Baut aus dem vorgegebenen Material das Modell eines Ability-Mobils. Phantasie und Kreativität sind gefragt! Ihr könnt entscheiden, ob man sich damit auf dem Land, in der Luft und/oder im Wasser fortbewegen kann. Überlegt, welchen Antrieb euer Mobil hat. Im Mobil muss zudem Platz für alle Klassenmitglieder sein und es soll einen außergewöhnlichen Namen tragen. Bereitet auch eine kleine Präsentation vor, in der die Besonderheiten des Mobils zum Ausdruck kommen.“ Es ist günstig, wenn die KG separat arbeiten können. Anschließend trifft sich die gesamte Klasse im Stuhlkreis und jede KG präsentiert kreativ und interessant (z.B. auf einer Fahrzeugmesse) ihr Mobil und stellt die Besonderheiten dar.

Alles auf einen Blick	Wahrnehmungsfähigkeit
Arbeitsform paarweise Dauer ca. 30 min Material Arbeitsblätter KV 8A Stifte +Punkteauswertung KV 8B	Ablauf Die Paare sitzen Rücken an Rücken, so dass sie einander nicht sehen können (idealerweise sitzt der/die jeweilige Partner/in in einem zweiten Raum). Alle TN bekommen ein AB und beantworten schriftlich Fragen über die andere Person. Im Anschluss werden die Arbeitsblätter ausgetauscht und jede/r TN hakt die richtigen Antworten ab und zählt diese. Pro richtige Antwort wird ein Punkt gegeben. Für Übertragung des Ergebnisses in die Fremdeinschätzung existierte eine Auswertung nach Punkten.

Bamboleo & Co	Fingerfertigkeit, Geduld, Konzentrationsfähigkeit & Teamfähigkeit
Arbeitsform 4 Kleingruppen (3-6 Personen) Dauer ca. 10 min pro Aufgabe Material Spiele aus dem Handel: Bamboleo und Bausack (beides Zoch Verlags GmbH), ca. 40 cm zugeschnittener Draht pro TN; Bildvorlage für die Drahtfigur, 4-6 Zangen; Aufgabenzettel für die Stationen KV 9 A/B/C/D Uhr	Ablauf Jede KG durchläuft nacheinander die 4 Stationen Bamboleo, Bausack 1, Bausack 2 und Draht biegen (Siehe Aufgabenzettel KV11). Die Gruppen haben pro Station 10 Minuten Zeit. Sie notieren ihr Ergebnis auf ihrem Laufzettel (Notizzettel). Auf Anweisung der AL wechseln die KG die Stationen. Bei insgesamt wenig TN genügt auch eine Bausack-Station. Wenn mehreren AL anwesend sind, ist es günstig, die einzelnen Stationen jeweils direkt mit einer Person zu betreuen.

Blind führen	Einfühlungsvermögen und Wahrnehmungsfähigkeit
Arbeitsform paarweise Dauer ca. 20 min Material Augenbinden (Tücher), Hindernisse aus Stühlen und Tischen im Raum verteilt aufbauen	Ablauf Alle TN finden sich in Paaren zusammen. (A und B). A bekommt die Augen verbunden. B führt A durch den Hindernisparcours. Es ist wichtig, dass dabei eine ruhige ernsthafte Atmosphäre herrscht. Den TN wird erklärt, dass sie bei dieser Übung die Verantwortung für die „blinde“ Person tragen. Nach einiger Zeit wird gewechselt. Anschließend tauschen sich A und B aus: „Wie habe ich mich gefühlt? Was war einfacher, was schwerer und warum? Konnte ich Dir vertrauen oder hatte ich Angst?“

Eierfall	Fingerfertigkeit, Kreativität und Teamfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen) Dauer ca. 40 min Material pro KG: 1 rohes Ei, 2 Strohhalme, 1 Rolle Klebestreifen, 1 Schere	Ablauf Jede KG arbeitet möglichst in einem eigenen Raum. Aufgabenstellung: „Baut für das Ei mit Hilfe von 20 Strohhalmen und Klebestreifen eine Konstruktion die das Ei schützt, so dass es aus einer Höhe von 1 Meter fallen gelassen werden kann ohne zu zerplatzen. Gebt eurer Konstruktion einen kreativen Namen.“ Anschließend präsentiert jede KG ihre Konstruktion mit Namen. Dann wird sie mit Hilfe des Eierfalles aus 1m Höhe getestet. Die Präsentation kann auch in einem Werbespot verpackt sein.

Erzähl mal!	Konzentrationsfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (ca. 7-8 Personen) Dauer ca. 30 min Material 2 Geschichten KV 10 A + Arbeitsblätter	Ablauf Aus der KG werden zwei Gruppen A und B gebildet. Die Gruppe A verlässt den Raum. Gruppe B bildet die Jury. Eine Person der Gruppe A kommt herein, bekommt eine Geschichte vorgelesen und versucht diese anschließend nachzuerzählen. Die Jury überprüft währenddessen mit Hilfe der Jury-Arbeitsblätter, →

für die Jury KV 10 B/C Stifte + Punkteauswertung KV 10 D	→ welche Fakten der Geschichte wiedergegeben werden. Danach kommt die nächste Person herein, bekommt vorgelesen und erzählt nach etc. Wenn alle Personen an der Reihe waren, wechseln die Gruppen, wobei Gruppe B eine andere Geschichte vorgelesen bekommt. Nun bildet A die Jury. Pro richtig erinnerten Fakt gibt es 1 Punkt, für teilweise richtige Erinnerungen ½ Punkt. Für die Fremdeinschätzung existiert eine Auswertung nach Punkten.
---	--

Mondfahrt	Geduld
Arbeitsform Gesamtgruppe Dauer ca. 15 min Material nicht notwendig	Ablauf Alle sitzen im Kreis. Die SL beginnt: „Wir fahren alle gemeinsam zum Mond. Alle dürfen etwas mitnehmen, aber jede Person hier darf jeweils nur bestimmte Dinge ins Gepäck packen. Eure Aufgabe besteht darin, herauszufinden, wer was mitnehmen darf.“ SL (namens Gaby) beginnt: „Ich nehme eine Gabel mit“. Nun nennen alle TN reihum, was er/sie mitnehmen möchte und die SL kommentiert, ob das geht oder nicht. (Jede/r TN darf alle Dinge mitnehmen, die mit dem gleichen Buchstaben anfangen, wie der eigene Vorname). Wer das System/die Regel erkannt hat, darf es nicht laut sagen, sondern spielt weiter bis zur allgemeinen Auflösung mit.

Profiling	Einfühlungsvermögen
Arbeitsform paarweise Dauer ca. 10 min Material pro Schüler/in jeweils 2 Arbeitsblätter KV 11 A/B Stifte, Punkteauswertung KV 11 C	Ablauf Per Zufallsprinzip Paare bilden. Alle TN erhalten zunächst ein Arbeitsblatt mit verschiedenen Fragen, die jede Person für sich beantwortet (immer nur 1 Kreuz pro Frage). Anschließend wird das Arbeitsblatt eingesammelt und alle erhalten ein zweites Arbeitsblatt mit den gleichen Fragen und versuchen auszufüllen, was der/die Partner/in geantwortet haben könnte. Die Paare sollten weit voneinander entfernt, im Idealfall in zwei verschiedenen Räumen arbeiten. Anschließend können sich die Paare austauschen und feststellen, wie viele Antworten übereinstimmen. Pro Übereinstimmung wird ein Punkt vergeben. Für die Fremdeinschätzung existiert eine Auswertung nach Punkten.

Rollenspiel	Einfühlungsvermögen, Kreativität und Teamfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen) Dauer ca. 30 min Material Zettel mit Vorgaben für ein Ereignis, verschiedene Gegenstände	Ablauf Jede KG zieht jeweils einen Zettel mit einem Ereignis und einen Gegenstand. Die Aufgabe besteht darin, in 15 Minuten eine kleine Szene zu entwickeln, in der das Ereignis und der Gegenstand eine Rolle spielen. Anschließend werden alle Szenen präsentiert. Das Publikum rät die Situation und den Gegenstand. Ereignisse können sein: Es ist ein Unfall passiert. Jemand wurde beim Rauchen erwischt. Jemand hat etwas geklaut. Jemand wurde vom besten Freund bzw. von der besten Freundin angelogen. Jemand soll von der Schule fliegen.

Sitzweise	mündliche Ausdrucksfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (3 Personen) Dauer ca. 10 – 15 min Material nicht notwendig	Ablauf Person A und B sitzen nebeneinander. A schließt die Augen und B nimmt eine bestimmte Sitzhaltung ein. Person C erklärt nun A wie B da sitzt. Daraufhin versucht A die gleiche Sitzhaltung wie B einzunehmen. Wenn C meint, dass beide die gleiche Sitzhaltung eingenommen haben, kann A die Augen öffnen. A und B vergleichen. Mindestens sechs (besser neun) Durchgänge spielen, so dass alle mindestens zwei/dreimal die beschreibende Person waren.

Storchennest	Fingerfertigkeit, Geduld und Konzentrationsfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen) Dauer ca. 10 – 15 min Material pro KG: 1 leere Flasche aus Glas und ca. 50 Streichhölzer, Stoppuhr	Ablauf Die Aufgabe besteht darin, innerhalb von 5 Minuten auf den Flaschenhals so viele Streichhölzer wie möglich aufzulegen. In der Mitte muss dabei ein Loch bleiben, so dass am Ende ein Streichholz in die Flasche fallen kann. Anschließend wird gezählt. Welche Gruppe hat die meisten Streichhölzer verbaut?

Streichholzbilder	Geduld und mündliche Ausdrucksfähigkeit
Arbeitsform paarweise Dauer ca. 10 – 15 min Material Streichhölzer	Ablauf Jedes Paar sitzt mit dem Rücken zueinander. Jede/r hat dabei vor sich einen Tisch, Stuhl oder ein Buch als Ablage. Person A legt mit 3 Streichhölzern ein Bild. Dann beschreibt A die Lage jedes einzelnen Streichholzes. B versucht das Bild nach dieser Beschreibung so genau wie möglich zu legen, ohne dass B das gelegte Bild von A sieht. Wenn B fertig ist, werden beide Bilder verglichen und B legt ein neues Bild. Die Anzahl der Streichhölzer kann langsam gesteigert werden. Auf Genauigkeit achten!

Tabu	mündliche Ausdrucksfähigkeit
Arbeitsform Kleingruppen (6-8 Personen) Dauer ca. 20 min Material Das Spiel Tabu aus dem Handel (Hasbro Deutschland GmbH, Parker) oder selbst gemachte Begriffskarten, Stoppuhr	Ablauf Ein/e TN bekommt einen Begriff, den sie/er den anderen erklären soll. In den ersten 30 Sekunden wird nur erklärt und es darf noch nicht geraten werden. Danach dürfen alle raten. Person A erklärt dabei solange weiter, bis der Begriff erraten wurde oder eine Minute vorbei ist. Wurde der Begriff erraten, behält A die Karte und die/der nächste Jugendliche erklärt. Wurde der Begriff nicht erraten, wird die Karte weggelegt und die nächste Person ist dran. Als Testaufgabe für die mündliche Ausdruckfähigkeit sollte darauf geachtet werden, dass die Erklärenden genügend Zeit haben sich auszudrücken und ausreichend oft selbst beschreiben (mindestens 4 Durchgänge). Die Schwierigkeitsstufen können der Gruppe angepasst werden, z.B. bei den Tabu-Wörter und Zeitvorgaben.

Talkshow	Einfühlungsvermögen und mündliche Ausdrucksfähigkeit
<p>Arbeitsform 2 Kleingruppen (jeweils 6-8 Personen pro Talkshow)</p> <p>Dauer 35 min Vorbereitung in Kleingruppe + 15 min Durchführung der Talkshow</p> <p>Material Vorbereitungsaufgabenblätter für die Talkshow-Themen KV 12 A/C ggf. Rollenbeschreibungen KV 12 B/D</p>	<p>Ablauf Vorbereitung: Jede KG erhält ein anderes Talkshowthema. Es wird festgelegt, wer pro und contra ist. Dann sammelt jede KG schriftlich Pro und Kontra - Argumente und alle TN denken sich für sich selbst eine Rolle aus (Name, Alter, Beruf etc.). Haben die TN Schwierigkeiten bei der Rollenfindung, kann die AL sie mit Rollenbeschreibungen unterstützen.</p> <p>Durchführung: Um die Talkshow zu strukturieren, ist es hilfreich, wenn die AL die Moderation übernimmt. Die jeweils andere KG ist das Publikum und übernimmt anschließend die Fremdeinschätzung.</p>

Turmbau	Fingerfertigkeit, Konzentrationsfähigkeit und Teamfähigkeit
<p>Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen)</p> <p>Dauer 40 min</p> <p>Material pro Kleingruppe: 1 Pappe (als Unterlage des Turmes), ein A3/A2-Blatt (z.B. alt Poster), 1 Rolle Klebestreifen und 1-2 Scheren</p>	<p>Ablauf Jede KG arbeitet möglichst in einem eigenen Raum. Die Aufgabe besteht darin, aus dem vorhandenen Material einen Turm so hoch wie möglich zu bauen. Die Pappe darf nur als Unterlage verwendet werden. Der Turm muss selbstständig stehen können.</p> <p>Anschließend erfolgt die Turmpräsentation im Stuhlkreis. Nachdem der Höchste ermittelt wurde, können noch weitere Preise vergeben werden: z.B. für den stabilsten oder den schönsten/kreativsten Turm.</p>

VollSINNig	Wahrnehmungsfähigkeit
<p>Arbeitsform Kleingruppen (3-4 Personen)</p> <p>Dauer 40 min</p> <p>Material Arbeitsaufgabenblätter für die einzelnen Stationen KV 13 A KV 13 B/C/D Notizzettel für die Ergebnisse der KG</p> <p>Hören: 10 nummerierte (Film)Dosenpaare, die mit verschiedenen Materialien gefüllt und zugeklebt sind (z.B. Reis, Nägel, Perlen, Knöpfe...)</p> <p>Riechen: 6 nummerierte (Film)Dosenpaare mit verschiedenen Gerüchen (z.B. Duftöle auf einem Wattedpad)</p> <p>Tasten: 24 verschiedene kleine Gegenstandspaare, Tuch zum Abdecken</p> <p>Schätzen: verschiedene Schätzaufgaben</p>	<p>Ablauf Jede KG durchläuft nacheinander 4 Stationen mit Wahrnehmungsaufgaben. Die KG haben jeweils einen Zettel, auf dem sie ihre Namen & ihre Ergebnisse notieren. Jede Station dauert 10 Minuten.</p> <p>Hören: Die Dosen so sortieren, dass jeweils die mit dem gleichen Geräusch zusammenstehen.</p> <p>Riechen: Die Dosen so sortieren, dass jeweils die mit dem gleichen Geruch zusammenstehen.</p> <p>Tasten: Unter einem Tuch so viele Gegenstandspaare wie möglich ertasten und hervorholen. Falsche Paare werden aussortiert. Diese Station sollte direkt von einer Person betreut werden.</p> <p>Schätzen: Verschiedene Schätzaufgaben lösen (z.B.: Wie viele Streichhölzer sind in der Schachtel? Wie viele Büroklammern befinden sich in dem Glas oder wie viele Haselnüsse befinden sich in dem Luftballon? Wie schwer ist ein bestimmter Stein?)</p> <p>Zettel mit den richtigen Lösungen bereit legen. Anhand der Nummerierung der Dosen (Riechen und Hören) kann man im Anschluss schnell die Ergebnisse der jeweiligen KG überprüfen, damit sich jede KG aufschreiben kann, wie viele richtig sie hatte.</p>

X-Bilder	Kreativität
<p>Arbeitsform Einzelarbeit</p> <p>Dauer ca. 15 min</p> <p>Material Arbeitsblatt KV 14 A Stifte, Punkteauswertung KV 14 B</p>	<p>Ablauf Die Aufgabe besteht darin, auf einem Arbeitsblatt aus einer Vorgabe mit drei Strichen so viele verschiedene Bilder bzw. Bildmotive wie möglich zu malen. Es sollen wirklich unterschiedliche Bilder, nicht nur verschiedene Muster einer Idee, gefunden werden. Danach wird gegenseitig kontrolliert wie viele „kreative“ neue Ideen gefunden wurden. Pro Idee gibt es einen Punkt. Ist ein/e TN schneller fertig, kann die Rückseite für weitere Bildideen genutzt werden. Für die Fremdeinschätzung existiert eine Auswertung nach Punkten</p>

Zwei Ideen – Ein Bild	Einfühlungsvermögen und Wahrnehmungsfähigkeit
<p>Arbeitsform paarweise</p> <p>Dauer ca. 20 min</p> <p>Material weiße A4/A3 Blätter und Farbstifte</p>	<p>Ablauf Alle TN finden sich in Paaren zusammen. Die Aufgabe besteht darin, ohne Worte gemeinsam ein Bild zu einem vorgegebenen Thema (z.B. Weihnachten, Ferien) zu malen. Anschließend werden die Werke im Kreis präsentiert und gemeinsam geschaut, ob ein Bild oder zwei Bilder auf einem Blatt entstanden sind und wie der Mal-Prozess jeweils verlaufen ist.</p>

Modul 1 „Fähigkeiten & Berufe“

Sie haben Vorbildwirkung! Bitte achten Sie insbesondere in diesem Modul auf eine gendersensible Herangehensweise. So sollten z.B. die Berufsfelder in gemischtgeschlechtlichen Gruppen erarbeitet werden. Oder, falls die Jugendlichen sich in getrenntgeschlechtlichen KG zusammenfinden, arbeiten Sie doch „antistereotyp“: Fordern Sie die Mädchengruppe auf, sich mit „Bau und Fertigung“ oder „Technik und Maschinen“ zu beschäftigen und die Jungen, sich mit „Gesundheit und Soziales“ oder „Verkauf und Verpflegung“ auseinander zu setzen. Vor allem, sprechen und schreiben Sie selbst gendersensibel. Wenn Sie z.B. Berufe benennen, nutzen Sie bitte die korrekten entweder neutralen Formen (z.B. „Fachkraft“) und/oder explizit jeweils die weibliche und die männliche Berufsbezeichnungen (z.B. „Arzt/Ärztin“ oder „KFZ-Mechaniker/in“)

ZZIMM-Tabellen

In den folgenden Abschnitten finden Sie die Module tabellarisch gegliedert nach **Z**eit, **Z**iele, **I**nhalten, **M**ethoden und notwendigem **M**aterial. Die Pausen variieren und sind ungefähr alle 45/90 Minuten gesetzt.

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/ Aktivität	Material
10 min	Einstieg ins Thema	Kreativer Einstieg	Rollenspiel zu einer Ausbildungssituation oder einen kurzen Text dazu vorlesen	Rollenspiel/Textmaterial
5 min	TN kennen AL und organisatorische Rahmenbedingungen	Begrüßung	ggf. Vorstellung der AL Zeitplan etc. vorstellen	
30 min	TN kennenlernen mit ihren Interessen und Fähigkeiten	Kennenlernspiel Stuhlkreis stellen	Namen raten Alle TN bekommen ein Kärtchen und schreiben ihren Namen darauf. Auf die andere Seite zeichnen sie geheim drei Eigenschaften oder Hobbys von sich (auch die AL). Alle Namenskärtchen kommen in eine kleine Kiste. Dann wird gemeinsam zum Stuhlkreis umgeräumt. Ein/e TN zieht ein Kärtchen und interpretiert den Inhalt der drei Bilder. Alle gemeinsam raten dann, um wen es sich handelt. Wer es erraten hat, darf die nächste Karte ziehen und interpretieren. „Alle wechseln die Plätze, die ...“ Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Kein Platz ist mehr frei. Die AL steht in der Mitte und	weiße Kärtchen, bunte Stifte
10 min	Gruppengedühl schaffen	Spiel		

ggf. TN kennen lernen			gibt das Kommando „Alle wechseln die Plätze, die ...“. Hier können verschiedene Kriterien eingesetzt werden, z.B.: die grüne Augen haben / die gern schwimmen gehen / die zwei und mehr Geschwister haben etc. Die TN, auf die das genannte Kriterium zutrifft, wechseln nun schnellstmöglich die Plätze und die AL versucht währenddessen ebenfalls einen Platz zu bekommen. Wer keinen Platz erhält, gibt das nächste Kriterium vor. AL fragt die TN: „Was ist euer Wunschberuf?“ „Was gefällt euch an dem Beruf?“: TN können 1-2 (Wunsch-)Berufe nennen. AL schreibt diese auf Moderationskarten und fragt nach, was den TN daran gefällt. 2-3 gegensätzliche Berufe herausnehmen und mit den TN gemeinsam die Voraussetzungen dafür klären: Was macht man da genau? Welche Fähigkeiten braucht man für diesen Beruf? Welche Hobbys sind eine gute Vorbereitung? => deutlich machen, dass es sich bei den Voraussetzungen zum einen um Wissen handelt, welches man in der Schule/Ausbildung erwirbt und zum anderen um Fähigkeiten und Stärken, die jede/r unterschiedlich mitbringt und an denen auch weiter gearbeitet wird. <u>Bereich Schule: Wissenserwerb</u> <u>Bereich persönliche Stärken und Fähigkeiten</u> → Bezug zum Projekt Ability <u>Anmerkung: Karten mit Wunschberufen können am Beginn des Modul 2 nochmals genutzt werden, um die passenden Schulabschlüsse zu benennen.</u> Die AL fragt die TN: „Was heißt ability übersetzt?“ (Englisch) = „Fähigkeiten“ Dies als Überleitung nutzen, um das Vorhaben des gesamten Projektes Ability (Module + Inhalte + Ziel) und die Inhalte des heutigen Modules zu erläutern.	Visualisierung der Überschriften Fähigkeiten und Wissen .
20 min	AL kennt Berufswünsche der TN TN wissen, dass Wissen und Fähigkeiten Voraussetzung für Berufswahl sind	Wunschberufe erfragen Voraussetzung und Fähigkeiten für bestimmte Berufe, Hobbys benennen	Bereich Schule: Wissenserwerb Bereich persönliche Stärken und Fähigkeiten → Bezug zum Projekt Ability Anmerkung: Karten mit Wunschberufen können am Beginn des Modul 2 nochmals genutzt werden, um die passenden Schulabschlüsse zu benennen. Die AL fragt die TN: „Was heißt ability übersetzt?“ (Englisch) = „Fähigkeiten“ Dies als Überleitung nutzen, um das Vorhaben des gesamten Projektes Ability (Module + Inhalte + Ziel) und die Inhalte des heutigen Modules zu erläutern. KG á 3-4 TN KG-Arbeit: „Schreibt 10 unterschiedliche Berufe auf, jeden auf einen extra Zettel. Dabei nennt bitte jeden Beruf nur einmal. Es dürfen auch Wunschberufe benannt werden.“ Anmerkung: Hier helfen die AL in den KG, die richtigen Bezeichnungen für Berufe, z.B. „Reinigungsfachkraft“, zu finden. Die AL achten darauf, dass geringschätzende Berufsbezeichnungen korrigiert werden. Es geht nur um Berufe, die in einer Ausbildung oder Studium gelernt werden können. Informationen zu den genauen Berufsbezeichnungen sind in den jährlich neu von der Agentur für Arbeit herausgegebenen Büchern „Berufe aktuell“ und „Studien- und Berufswahl“ zu finden. Berufe-Scharade Jede KG wählt 2-3 Berufe, die sie vor den anderen pantomimisch darstellt. Anschließend raten die anderen TN die dargestellten Berufe.	Visualisierung der Überschriften Fähigkeiten und Wissen . Methoden dazu Kapitel 3 10 schmale Papierstreifen pro Gruppe (+Reservestreifen), Stifte
5 min	TN kennen Inhalte des Projektes Ability	Ability Module vorstellen		
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung		
10 min	TN sammeln verschiedene Berufe	Berufe sammeln		
15 min	TN sind motiviert, sich mit Berufen zu beschäftigen	Spiel		
10 min	Aktivierung	WarmUp	ggf. nochmal ein Namensspiel	

PAUSE

10 min	TN kennen Berufsfelder und dazugehörige Berufe	Berufe den Berufsfeldern zuordnen	Jede KG erhält das die Übersicht 12 Berufsfelder und ordnet ihre 10 Berufe den Segmenten zu. Für jedes Berufsfeld soll mindestens ein Beruf zugeordnet sein. Ggf. erhalten die KG weitere Papierstreifen, um Berufe zu ergänzen.	1 Übersicht 12 Berufsfelder pro KG KV 1 ca. 5 zusätzliche Papierstreifen pro KG
20 min	TN kennen Berufsfelder und dazugehörige Berufe	Berufe und Berufsfelder	Die TN besprechen die Berufsfelder. Alle sitzen im Stuhlkreis. Die Berufsfelder werden nacheinander im Kreis ausgelegt und kurz besprochen. TN übertragen ihre Berufe von ihren Berufsfelder-Segmenten in den Stuhlkreis. (doppelte Nennungen übereinanderlegen) Dabei wird ggf. gemeinsam mit der Gruppe korrigiert.	12 Überschriften der Berufsfelder
15 min	TN erarbeiten Fähigkeiten und lernen Voraussetzungen zu Berufen kennen	Berufsfelder, Berufe und Fähigkeiten beispielhaft erarbeiten	KG-Arbeit: Jede KG bekommt ein Berufsfeld zugeordnet mit den Aufgaben: 1. Schreibt die Überschrift des Berufsfeldes auf das A3 Blatt. 2. Klebt alle dazugehörenden Berufe auf (keine doppelt). 3. Welche Assoziationen habt ihr zu diesem Berufsfeld? Überlegt auch welche Fähigkeiten und Eigenschaften in diesem Berufsfeld und in diesen Berufen wichtig sind und ergänzt diese auf dem A3 Blatt. <i>Anmerkung: Ziel ist es, gemeinsam die Inhalte für die Collage zu erarbeiten. Es werden in den KG zunächst nur die Berufsfelder erarbeitet, in denen die TN die meisten Berufe gefunden haben. AL klebt Berufe der restlichen Berufsfelder auf.</i>	Aufgabenzettel, leere A3 Blätter, dicke Stifte, Klebestifte
PAUSE				
10 min	Bewegung, Spaß	WarmUp		
35 min	TN kennen berufliche Fähigkeiten	Collagen zu Berufsfeldern	Jede KG fertigt für ihr Berufsfeld eine Collage an. Die vorher erstellten Plakate dienen zur Unterstützung, können je nach Aussehen auch als Grundlage dafür genutzt werden. Es werden Zeitschriften zum Ausschneiden zur Verfügung gestellt.	A3 Papier, Zeitschriften, Scheren, Kleber, Farbstifte
20 min	TN kennen Fähigkeiten	Präsentation	Anschließend werden die Collagen vorgestellt. AL geht besonders auf die 8 Ability-Fähigkeiten ein & zeigt wo diese überall wichtig sind.	
PAUSE				
30 min	TN dokumentieren ihre Ergebnisse	Mappenzzeit: Ability Material- Mappen einführen, Tageszusammenfassung	AB 12 Berufsfelder an alle TN austeilen. TN schreiben zu jedem Berufsfeld zwei Berufe auf , auch den eigenen Wunschberuf. Gemeinsam werden die Berufe noch einmal genannt, damit am Ende alle TN jeweils zwei Berufe mit richtigen Berufsbezeichnung für sich aufgeschrieben haben. Alle TN gestalten ihr Deckblatt für ihre Mappen mit dem Projektnamen (Ability) und dem eigenen Namen. TN bekommen jeweils einen Aktendulli oder Hefter um das Deckblatt und das AB abzuheften. <i>Anmerkung: Als Sammelort für die Ability Materialien kann auch der Berufswahlpass genutzt werden.</i>	Pro TN: 1 AB 12 Berufsfelder KV 2 leere A4 Blätter, bunte Stifte Aktendullis oder Hefter ggf. Berufswahlpässe
15 min	TN reflektieren den Projekttag	Abschluss, Tagesauswertung	Die AL fragt die TN: „Wie hat dir der Projekttag gefallen?“ Die TN wählen nacheinander jeweils einen von drei Smileys (als Symbol) aus und begründen kurz ihre Entscheidung.	3 unterschiedliche Smileys 😊 😊 😊

Modul 2 „Testphase“

Testphase 1

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
20 min	AL + TN wissen Ausgangslage	Stimmungsabfrage Spiel	im Stuhlkreis: Stimmungsabfrage + WarmUp	Methoden dazu Kapitel 3
10 min	TN erinnern sich & kennen Tagesplan	Anknüpfen an Modul 1	Plenumgespräch: Erinnerung an letzten Projekttag Was erwartet euch heute?	
10 min	TN kennen Schulabschluss für ihren Wunschberuf	Schulabschlüsse	Wunschberufe aus Modul 1 (ggf. auch weitere Berufe) & die verschiedenen Schulabschlüsse ungeordnet auslegen. AL fragt die TN: Wo braucht man welchen Schulabschluss? Mit TN über unterschiedliche Bildungswege sprechen.	Moderationskarten mit (Wunsch-)Berufen, Übersicht über Schulabschlüsse
5 min	TN sind in KG	Gruppenteilung	8 KG á 2-4 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
20 min	TN kennen 8 Fähigkeiten und ihre Bedeutung	Erarbeitung und Einführung der zu testenden Fähigkeiten: Teamfähigkeit / Konzentrationsfähigkeit / Fingerfertigkeit / Geduld / mündliche Ausdrucksfähigkeit / Einfühlungsvermögen / Kreativität / Wahrnehmungsfähigkeit	Die KG gestalten ein Plakat zu je einer Fähigkeit mit den Aufgaben: Was stellt ihr euch unter diesen Begriffen vor? In welchen Berufen werden diese Fähigkeiten gebraucht? Danach stellen 4 KG ihre Fähigkeit im Stuhlkreis vor: Konzentrationsfähigkeit, Teamfähigkeit, Geduld, Fingerfertigkeit (Die anderen werden später vorgestellt.)	A3 Papier ggf. vorbereitet mit jeweils einer Fähigkeit als Überschrift
PAUSE				
10 min	Aktivierung	Spiel	WarmUp	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	KG á 3-4 TN	Methoden dazu Kapitel 3

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
40 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Turmbau Geduld, Fingerfertigkeit, Teamfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit	KG-Arbeit in verschiedenen Räumen <i>Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben</i>	pro KG: 1 A3 Blatt, 1 Rolle Klebestreifen, 1-2 Scheren
10 min	TN sehen Ergebnisse und reflektieren zu Fähigkeiten	Präsentation	Präsentation der Türme nacheinander und Plenumsgespräch: Welche Fähigkeiten habt ihr benötigt, um diese Aufgabe zu lösen? <i>Anm: Die TN nennen meist mehr als die vier zu testenden Fähigkeiten. Die AL weist darauf hin, dass hier mehrere Fähigkeiten eine Rolle spielen, aber bei der Aufgabe nur auf diese vier das Augenmerk gelegt wird.</i>	Zollstock (zum Messen der Türme)
15 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Storchennest Geduld, Fingerfertigkeit, Teamfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit	Die KG bleiben bestehen. Sie sitzen in einem Raum an jeweils einem Tisch <i>Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben</i>	Stoppuhr, pro KG: 1 Flasche, ca. 50 Streichhölzer
20 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen und wissen wie sie als Gruppe gemeinsam Fremdeinschätzungen geben	Fremdeinschätzung zu Turmbau und Streichholznest Einführung der Regeln für die Fremdeinschätzung: 1. Wir sind ehrlich bei unseren Einschätzungen. 2. Wir besprechen unsere Entscheidungen gemeinsam im Team. 3. Wir begründen unsere Entscheidungen voreinander.	Regeln für Fremdeinschätzungen vorstellen: ehrlich, gemeinsam, begründet! Jede/r TN bekommt den Fremdeinschätzungsbogen 1 Allgemeiner Ablauf der Fremdeinschätzung erläutern: Eine Person der KG geht raus. Die anderen in der KG überlegen gemeinsam anhand des AB für diese Person, wie sie gerade die einzelnen Fähigkeiten wahrgenommen haben. Sie kreuzen auf dem Fremdeinschätzungsbogen das entsprechende Feld an und merken sich die Begründung. Dann wird das Blatt umgedreht & die zweite Person geht raus. Die andere kommt wieder rein und es wird nun für die nichtanwesende Person beratschlagt und angekreuzt. Wenn alle eine Einschätzung haben, wird sich in der KG kurz dazu ausgetauscht. Hier sollten auch Begründungen für bestimmte Einschätzungen gegeben werden. <i>Anmerkung: Ehrliches und von der Sympathie unabhängiges Einschätzen anderer fällt vielen Jugendlichen schwer. Daher empfiehlt es sich die KG anleitend und hinterfragend zu begleiten.</i>	pro TN 1 AB Fremdeinschätzung 1 für den gesamten Tag KV 3 und ggf. eine Visualisierung der Regeln für die Fremdeinschätzung
PAUSE				
5 min	TN kennen Fähigkeiten und ihre Bedeutung	Einführung von weiteren 4 Fähigkeiten	Im Plenum stellen weitere 4 KG ihre Fähigkeiten, die sie erarbeitet haben, vor: mündliches Ausdrucksvermögen, Einfühlungsvermögen, Wahrnehmungsfähigkeit, Kreativität	ausgearbeitete Definitionen der KG (Plakate)

10 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	2 KG á 6-8 TN – die KG-Aufteilung ggf. vorgegeben, mit dem Ziel kommunikativ schwache & starke TN gut zu verteilen. <i>Anmerkung: Bei mehr als 16 TN besser in 3 KG zu 3 verschiedenen Themen arbeiten.</i>	Methoden dazu Kapitel 3
30 min	TN bereiten Talkshow vor	Testaufgabe: Talkshow mündliche Ausdrucksfähigkeit und Einfühlungsvermögen Vorbereitung Talkshowinhalte (KG 1+2) / Kostümierung (Gruppe 1) / Vorbereitung Publikum (Gruppe 2)	Talkshow-Rollenspiel vorbereiten Gruppe 1 und 2: <i>Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben</i> 1. Klären, wie wird diskutiert & argumentiert (kein Trash!) 2. pro-/contra- Argumente sammeln 3. pro-/contra- Rollen finden und übernehmen 4. Kostümierung Gruppe 1, gleichzeitig bereitet sich Gruppe 2 als Publikum vor: Was wird beobachtet? ggf. Zuteilung, wer welche Person besonders beobachtet. Präsentation Rollenspiel vor Publikum Die AL übernimmt zwecks Strukturierung die Moderation. Publikum macht sich Notizen zu ihren Beobachtungen.	Aufgabenblätter zur Talkshow KV 12 A/C Rollenbeschreibungen KV 12 B/D Kostüme (ggf. nur Accessoires, wie Hüte, Tücher, Ketten und Schlipse)
10 min	TN der KG 1 zeigen Fähigkeiten	Präsentation der Talkshow (Gruppe 1)	PAUSE	
10 min	TN bereiten Talkshow vor	Kostümierung (Gruppe 2) / Vorbereitung Publikum (Gruppe 1)	Während der Kostümierung der Gruppe 2 bereitet sich Gruppe 1 als Publikum vor (Siehe oben).	Kostüme
10 min	TN der KG 2 zeigen Fähigkeiten	Präsentation der Talkshow (Gruppe 2)	Präsentation Rollenspiel vor Publikum Die AL übernimmt zwecks Strukturierung die Moderation. Publikum macht sich Notizen zu ihren Beobachtungen.	
10 min	TN geben Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zur Talkshow	KG sind in verschiedenen Räumen: Die AL wiederholen die Beobachtungsregeln und moderieren die Fremdeinschätzung in den KG KG 1 macht für alle TN in KG 2 die Fremdeinschätzungen KG 2 macht für alle TN in KG 1 die Fremdeinschätzungen	pro TN: das AB Fremdeinschätzung1 KV 3
10 min	TN erhalten Rückmeldung	Gemeinsame Auswertung Talkshow	Alle TN bekommen ihre Fremdeinschätzungsbögen im Stuhlkreis. Nachfragen können an die Gruppe gestellt werden. AL sammelt an Tafel, welche Fähigkeiten neben den Testfähigkeiten für die Talkshow noch wichtig waren.	
30 min	TN reflektieren & dokumentieren ihre Ergebnisse	Mappenzent Selbstreflexion: eigene Stärken und Schwächen an diesem Projekttag	TN füllen für sich das AB Meine besondere Stärke ... aus und heften die Arbeitsblätter des Projekttag in die Mappe	pro TN: 1 AB „ Meine besondere Stärke war heute ... “ KV 7 (1.-Abschnitt)

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
15 min	TN reflektieren den Projekttag	Abschluss, Tagesauswertung	Die AL fragt die TN: „Wie hat dir der Projekttag gefallen?“ Was war besonders gut und was war schwierig? Die TN wählen nacheinander jeweils einen von drei Smileys (als Symbol) aus und begründen kurz ihre Entscheidung.	3 unterschiedliche Smiley, ☺ ☹ 😊
10 min	Positiver Tagesabschluss	Abschlussspiel		

Modul 2 /
Testphase 2

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
20 min	AL + TN wissen Ausgangslage	Stimmungsabfrage Spiel	im Stuhlkreis: Stimmungsabfrage + WarmUp	Methoden dazu Kapitel 3
5 min	TN erinnern sich und kennen Tagesplan	Anknüpfen an vorherigen Projekttag	Plenumsgespräch: Erinnerung an letzten Projekttag Was erwartet euch heute?	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung Einteilung, wer wen beobachtet	2 KG á max. 8 TN (3 KG falls mehr als 16 TN) In der jeweiligen KG zieht jede/r TN geheim einen Namen aus dieser KG. Diese Person soll bei den folgenden	Methoden dazu Kapitel 3

20 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Mondfahrt Geduld	Aufgaben (Mondfahrt + Tabu) unauffällig beobachtet werden, besonders hinsichtlich der gezeigten Geduld Mondfahrt wird mit der gesamten Gruppe zusammen gespielt Siehe Methodensammlung zur Testphase	
25 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Tabu mündliche Ausdrucksfähigkeit	Die KG spielen in separaten Räumen Spezial-Tabu Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	Tabuspiel, Uhr, Schmierpapier
10 min	TN geben und erhalten Rückmeldung	Fremdeinschätzung zu Mondfahrt und Tabu	Jede/r TN bekommt den Fremdeinschätzungsbogen 2 Die Regeln für die Fremdeinschätzung werden wiederholt. Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgaben „Turmbau und Storchennest“, wobei die Einschätzung der vorher eingeteilten beobachtenden Person besondere Berücksichtigung findet.	pro TN: 1 AB Fremdeinschätzung 2 für den ganzen Tag KV 4 ggf. Visualisierung der Regeln zur Fremdeinschätzung
10 min	Aktivierung	Spiel	PAUSE	
5 min	Einstieg ins Thema	Erinnerung der Fähigkeiten Wahrnehmungsfähigkeit und Einfühlungsvermögen	WarmUp Wiederholung im Plenum	A3 Blätter der jeweiligen gestalteten Fähigkeiten
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	TN werden paarweise aufgeteilt	Methoden dazu Kapitel 3
10 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Alles auf einen Blick Wahrnehmungsfähigkeit	Die TN merken sich ihre Partner/innen Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	pro TN: 1 AB Alles auf einen Blick KV 8 A
10 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Profiling Einfühlungsvermögen	Die Paareinteilung und die räumliche Einteilung bleibt bestehen Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	pro TN: 1 AB Profiling für mich KV 11 A & 1 AB Profiling für ... KV 11 B
10 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Auswertung	Alle kommen im Kreis zusammen , die Paare sitzen zusammen und können sich kurz austauschen.	ausgefüllte AB Profiling und AB Alles auf einen Blick
5 min	TN dokumentieren ihre Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Alles auf einen Blick und Profiling	TN haben das selbst ausgefüllte AB Alles auf einen Blick und das ausgefüllte AB Profiling für über den/die Partner/in. Die Fremdeinschätzung erfolgt nach einem Punktesystem , je nach Anzahl der richtigen Antworten. Das Ergebnis wird in die eigene Fremdeinschätzung eingetragen (an Ehrlichkeit appellieren!).	Punkteübersicht Alles auf einen Blick KV 8 B Punkteübersicht Profiling, KV 11 C pro TN: das AB Fremdeinschätzung 2 KV 4
10 min	Aktivierung	Spiel	PAUSE	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	WarmUp KG á 3-4 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
20 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: 30 Gegenstände Wahrnehmungsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit	Siehe Methodensammlung zu Testaufgaben	30 Gegenständen, Tuch, Schmierzettel, Liste der Gegenstände, Stoppuhr

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
10 min	TN geben & erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu 30 Gegenstände	Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgaben „Turmbau und Storchennest“. Anmerkung: im AB nur die ersten zwei Zeilen mit der Wahrnehmungsfähigkeit & der Konzentrationsfähigkeit ankreuzen.	pro TN: das AB Fremdeinschätzung 2 KV 4 ggf. Visualisierung Regeln für die Fremdeinschätzungen
40 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Eierfall Kreativität, Fingerfertigkeit, Teamfähigkeit	Weiter in diesen KG, möglichst in getrennten Räumen: Siehe Methodensammlung zu Testaufgaben	pro KG: 1 Ei, 1 Rolle Klebestreifen, 1 Schere, 20 Strohhalm
15 min	TN sehen Ergebnisse und reflektieren zu Fähigkeiten	Präsentation	KG präsentieren nacheinander ihre Ei-Konstruktionen und testen sie aus 1m-Fallhöhe (Tücher als Unterlage!) Die AL fragt im Plenum: Welche Fähigkeiten habt ihr benötigt, um diese Aufgabe zu lösen? Anmerkung: Die TN nennen oft mehr als die zu testenden Fähigkeiten. Die AL weist darauf hin, dass mehrere Fähigkeiten eine Rolle spielen, aber bei dieser Aufgabe nur auf eine Auswahl das Augenmerk gelegt wird.	gebastelte Ei-Konstruktionen, Zellstofftücher
10 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Eierfall	Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgaben „Turmbau und Storchennest“. Anmerkung: Zu diesem Test gehören im AB die letzten drei Zeilen mit Kreativität, Fingerfertigkeit, Teamfähigkeit	pro TN: das AB Fremdeinschätzung 2 KV 4
10 min	TN reflektieren & dokumentieren ihre Ergebnisse	Mappenzzeit Selbstreflexion: eigene Stärken und Schwächen an diesem Projekttag	TN füllen für sich das AB Meine besondere Stärke ... weiter aus und heften die Arbeitsblätter des Projekttag in die Mappe	pro TN: das AB Meine besondere Stärke war heute KV 7 (2. Abschnitt)
15 min	TN reflektieren den Projekttag	Abschluss, Tagesauswertung	AL fragt die TN: „Wie hat dir der Projekttag gefallen?“ Was war besonders gut und was war schwierig? Die TN wählen nacheinander jeweils einen von drei Smileys (als Symbol) aus und begründen kurz ihre Entscheidung.	3 unterschiedliche Smileys ☺ ☹ ☘
10 min	Positiver Tagesabschluss	Abschlussspiel		

Modul 2 /
Testphase 3

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
20 min	AL + TN wissen Ausgangslage	Stimmungsabfrage Spiel	Im Stuhlkreis: Stimmungsabfrage + WarmUp	Methoden dazu Kapitel 3
5 min	TN erinnern sich und kennen Tagesplan	Anknüpfen an vorherigen Projekttag	Plenumsgespräch: Erinnerung an letzten Projekttag Was erwartet euch heute?	
5 min	TN sind in KG	Gruppenteilung	2 KG á 6-8 Personen (bei mehr als 16 Personen 3 KG)	
30 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Erzähl mall Konzentrationsfähigkeit	KG arbeiten in separaten Räumen Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	Geschichten 1 und 2 KV 10 A AB Jury zu Geschichte 1 KV 10 B AB Jury zu Geschichte 2 KV 10 C Stifte
10 min	TN erhalten Rückmeldung	Fremdeinschätzung zu Erzähl mall	Die Jurymitglieder vergleichen ihre gegebenen Punkte nach jeder Person. Haben sie unterschiedlich viele Punkte gegeben (=Aussagen gehört) wird sich auf eine Punktzahl für diese Person geeinigt. Nach einer Punktssystematik werden am Ende jeweils gegenseitig die Fremdeinschätzungen angekreuzt.	pro TN: 1 AB Fremdeinschätzung 3 für den ganzen Tag KV 5 Punkteübersicht Erzähl mall KV 10 D
10 min	Aktivierung	Spiel	PAUSE	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	WarmUp KG á 3-4 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
50 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Voll SINNig Stationsbetrieb zu Wahrnehmungsfähigkeit, Teamfähigkeit	Stationsbetrieb in KG: Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben Anschließend gibt es eine kurze Auswertung der KG-Ergebnisse und die Auflösung der Schätzaufgaben gemeinsam im Stuhlkreis.	vorbereitete Stationen, KG-Notizzettel, Aufgabenzettel für jede Station KV 13 A-D Lösungszettel

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
35 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Rollenspiel Einfühlungsvermögen, Teamfähigkeit, Kreativität	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben Anschließend kurze Präsentation der Szenen	Tasche mit Gegenständen, Zettel mit Ereignissen
15 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Voll SINNig und Rollenspiel	Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgaben „Turmbau und Storchennest“.	pro TN: das AB Fremd-einschätzung 3 KV 5
5 min	Aktivierung	Spiel	PAUSE WarmUp	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	KG á 3-4 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
30 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Ability-Mobil Fingerfertigkeit, Kreativität	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	pro KG: Bau-Materialien, 1 Schere, Klebestreifen
10 min	TN sehen Ergebnisse reflektieren zu Fähigkeiten	Präsentation	KG präsentieren nacheinander ihre Mobile Die AL fragt im Plenum: Welche Fähigkeiten habt ihr benötigt, um diese Aufgabe zu lösen?	erstellte Ability-Mobile
10 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Ability-Mobil	Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgabe „Turmbau und Storchennest“.	pro TN: das AB Fremd-einschätzung 3 KV 5
10 min	TN reflektieren & dokumentieren ihre Ergebnisse	Mappenzeit Selbstreflexion: Eigene Stärken und Schwächen an diesem Projekttag	TN füllen für sich das AB Meine besondere Stärke ... weiter aus und heften die Arbeitsblätter des Projekttag in die Mappe	pro TN: AB Meine besondere Stärke war heute KV 7 (3-Abschnitt)
15 min	TN reflektieren den Projekttag	Abschluss, Tagesauswertung	Die AL fragt die TN: „Wie hat dir der Projekttag gefallen?“ Was war besonders gut und was war schwierig? Die TN wählen nacheinander jeweils einen von drei Smileys (als Symbol) aus und begründen kurz ihre Entscheidung.	3 unterschiedliche Smileys 😊 😐 😞
5 min	Positiver Tagesabschluss	Abschlussspiel		

Modul 2 /
Testphase 4

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
20 min	AL + TN wissen Ausgangslage	Stimmungsabfrage Spiel	Im Stuhlkreis: Stimmungsabfrage + WarmUp	Methoden dazu Kapitel 3
5 min	TN erinnern sich und kennen Tagesplan	Anknüpfen an vorherigen Projekttag	Plenumgespräch: Erinnerung an letzten Projekttag Was erwartet euch heute?	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	KG á 3 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
10 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Sitzweise mündliche Ausdrucksfähigkeit	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	Stühle
10 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Sitzweise	Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgabe „Turmbau und Storchennest“.	pro TN: 1 AB Fremd-einschätzung 4 KV 6 ggf. Visualisierung Fremd-einschätzungsregeln
10 min	Aktivierung	Spiel	PAUSE WarmUp	
5 min	TN sind in KG	Gruppeneinteilung	TN paarweise einteilen (schwierige Paarkonstellationen vermeiden)	Methoden dazu Kapitel 3
10 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Streichholzbilder mündliche Ausdrucksfähigkeit, Geduld	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	Streichhölzer, ggf. Unterlagen
15 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Blind führen Wahrnehmungsfähigkeit, Einfühlungsvermögen	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	Augenbinden
25 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Zwei Ideen – Ein Bild Wahrnehmungsfähigkeit, Einfühlungsvermögen	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	A3 Papiere, Buntstifte

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/ Aktivität	Material
5 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Blindführen, Zwei Ideen – ein Bild und Streichholzbild	An die Regeln für Fremdeinschätzungen erinnern Alle TN bekommen den Fremdeinschätzungsbogen des/der Partners/in. Die TN schätzen diese/n allein ein und kreuzen ihre Fremdeinschätzung an. Danach tauschen sich die Paare darüber aus.	pro TN: das AB Fremdeinschätzung 4 KV 6
10 min	Aktivierung	Spiel	PAUSE	
5 min	TN sind in KG	Gruppenteilung	WarmUp 4 KG á 3-5 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
40 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: Bamboleo & Co Stationsbetrieb zu Konzentrationfähigkeit, Teamfähigkeit, Geduld, Fingerfertigkeit	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	Bamboleo-Spiel, 2 Bausäcke, Drähte, Biegeanleitung, Zangen, Aufgaben für die Stationen KV 11 A-D
5 min	TN vergleichen ihre Ergebnisse	Ergebnisvergleich	Im Stuhlkreis erfragt die AL die Ergebnisse der KG und vergleicht die besten Drähte.	
5 min	TN geben und erhalten Rückmeldungen	Fremdeinschätzung zu Bamboleo & Co	Der Ablauf der Fremdeinschätzung erfolgt nach dem Muster der Testaufgaben „Turmbau und Storchennest“.	pro TN: das AB Fremdeinschätzung 4 KV 6
10 min	TN zeigen Fähigkeiten	Testaufgabe: X-Bilder Einzelarbeit zu Kreativität	Siehe Methodensammlung zu den Testaufgaben	pro TN: 1 AB X-Bilder KV 14 A
5 min	TN erhalten eine Rückmeldung	Fremdeinschätzung zu X-Bilder	Zur Auswertung werden die Blätter mit der Nachbarperson ausgetauscht . Die TN kreuzen an, welche Bilder sie als neues Motiv erkennen. Auch die Rückseiten kontrollieren! Die Punkte werden auf das Blatt geschrieben. Die Fremdeinschätzung wird wieder über ein Punktesystem erstellt. Alle TN übertragen ihren Wert auf den eigenen Fremdeinschätzungsbogen.	pro TN: das AB Fremdeinschätzung 4 KV 6 Punkteübersicht zu X-Bilder KV 14 B
10 min	TN reflektieren & dokumentieren ihre Ergebnisse	Mappenzzeit Selbstreflexion: eigene Stärken und Schwächen an diesem Projekttag	TN füllen für sich das AB Meine besondere Stärke ... weiter aus und heften die Arbeitsblätter des Projekttag in die Mappe	pro TN: AB Meine besondere Stärke war heute KV 7 (Abschnitt 4)
15 min	TN reflektieren den Projekttag	Abschluss, Tagesauswertung	Die AL fragt die TN: „ Wie hat dir der Projekttag gefallen? “ Was war besonders gut und was war schwierig? Die TN wählen nacheinander jeweils einen von drei Smileys (als Symbol) aus und begründen kurz ihre Entscheidung.	3 unterschiedliche Smileys ☺ ☹ ☹
10 min	Positiver Tagesabschluss	Abschlussspiel		

Modul 3 „Das bin ich!“

Hier werden die einzelnen Fremdeinschätzungen aus dem 2. Modul „Testphase“ ausgewertet und mit dem Selbstbild abgeglichen. Um den Blickwinkel über die acht getesteten Fähigkeiten hinaus wieder zu weiten, geben sich die Jugendlichen untereinander nun auch eine Rückmeldung zu weiteren Eigenschaften, die von der Gruppe als wichtig definiert werden. Zum Abschluss entwerfen sie ihr eigenes Wappen, um kreativ ihre Vorstellungen von sich und ihrer beruflichen und privaten Zukunft zu erarbeiten. Das Modul dient als Abschluss zur Testphase und bereitet die Einzelgespräche im 4. Modul „Masterplan“ vor.

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/ Aktivität	Material
20 min	AL + TN wissen Ausgangslage	Stimmungsabfrage Spiel	Im Stuhlkreis: Stimmungsabfrage + WarmUp	Methoden dazu Kapitel 3
5 min	TN kennen Tagesablauf, TN sehen Bezüge zur Testphase	Anknüpfen an Testphase	AL fragt die TN: Erinnert ihr euch noch an die Testphasen? Worum ging es? Dabei sollen gemeinsam die Fähigkeiten gesammelt und definiert werden und Testaufgaben benannt werden. Was erwartet euch heute?	
30 min	TN fassen ihre Selbst- und Fremdeinschätzungen aus der Testphase zusammen	Auswertung der Testphase 1. Selbsteinschätzung	Die TN füllen das AB Meine Fähigkeiten aus 1. Selbsteinschätzung: Die TN haben die Aufgabe, sich auf dem AB „Meine Fähigkeiten“ selbst einzuschätzen. Sie kreuzen ihre Selbsteinschätzung zu den acht Fähigkeiten jeweils in der oberen, grauen Zeile an. (Wie stark schätze ich diese Fähigkeit bei mir ein?). Bei dieser Aufgabe können die TN das AB „Meine besondere Stärke war heute“ aus der Testphase zur Hilfe nehmen.	pro TN: 1 AB Meine Fähigkeiten KV 15 Ability Mappen mit AB Meine besondere Stärke war heute... und die 4 AB Fremdeinschätzung,

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/Aktivität	Material
10 min	TN visualisieren Ergebnisse aus der Testphase	2. Fremdeinschätzung: Punkteübersicht für die Auswertung der 4 AB mit Fremdeinschätzungen: hervorragend 5 Punkte sehr gut 4 Punkte gut 3 Punkte teilweise 2 Punkte wenig 1 Punkte gar nicht 0 Punkte	2. Fremdeinschätzung: Die TN nehmen sich ihre 4 AB Fremdeinschätzungswerte entgegen. Die Fremdeinschätzungswerte entsprechen einer bestimmten Punktzahl von 1 bis 5 (Siehe Spalte Inhalt). Diese Punktzahl wird für jede getestete Fähigkeit an deren Zeilenende notiert. Dann werden auf einem Notizblatt alle vier Zahlenwerte für jeweils eine Fähigkeit (diese sind unterschiedlich auf allen 4 AB zur Fremdeinschätzung verteilt) notiert, addiert und per Kreuz im AB „Meine Fähigkeiten“ auf den jeweils unteren weißen Zeilen eingetragen. Wichtig: Die Summe ergibt sich aus jeweils 4 Einschätzungen. Für jede fehlende Einschätzung (z.B. wegen Krankheit) werden 2,5 Punkte berechnet. Aus dem Wert der Selbsteinschätzung & dem Wert der Fremdeinschätzung wird der Mittelwert gebildet & notiert.	Notizblatt ggf. Visualisierung der Punktvergabe zu den vier AB Fremdeinschätzung (Siehe Spalte Inhalt)
10 min	Meine Ergebnisse der Testphase		Die TN übertragen den Mittelwert in ihr AB Balkendiagramm. Die Balken der einzelnen Fähigkeiten werden bis zum errechneten Mittelwert ausgemalt.	pro TN: 1 AB Balkendiagramm KV 16 Buntstifte
10 min	Aktivierung		PAUSE	
10 min	WarmUp zur Teamstärkung		WarmUp zur Teamstärkung KG á 3-5 Personen	Methoden dazu Kapitel 3
5 min	TN sind in KG			pro KG: 6 verschiedene Eigenschaften
3 x 10' 30 min	Gruppenteilung Auswahl von Eigenschaften, die den TN in der Ausbildung/im Beruf wichtig sind		1. Schritt: Jede KG erhält sechs Eigenschaften. Die KG soll drei Eigenschaften herausuchen, die im Blatt festhalten. 2. Schritt: Reihum werden die ausgewählten Eigenschaften aller KG genannt, untereinander aufgeschrieben und erklärt. 3. Schritt: Jede/r erhält drei (Klebe-)Punkte und setzen diese an die Eigenschaften, die sie/er persönlich für sehr wichtig hält (evtl. bei Punkteballung noch einen weiteren Punkt für alle TN). Die sechs Eigenschaften mit den meisten Punkten werden ausgewählt. Die TN erhalten das AB Ich-bin-Kreis. Dieser Ich-bin-Kreis ist in sechs Segmente eingeteilt, für jede ausgewählte Eigenschaft eines. An der Tafel wird festgehalten, welche Eigenschaft in welchem Segment zugeordnet wird.	aufgeschrieben auf Papierstreifen (jede KG hat andere Eigenschaften) Stifte, 1 Flipchart-Papier, (Klebe)punkte
10 min	TN schätzen sich selbst ein	Selbsteinschätzung Eigenschaften		pro KG: 1AB Ich-bin-Kreis KV 17 A Buntstifte

10 min	TN schätzen andere TN ein	Fremdeinschätzung Eigenschaften	Die TN schreiben entsprechend dieser Zuordnung die Eigenschaften auf ihr AB. Die TN schätzen für sich ein, wie stark diese Eigenschaften bei ihnen selbst ausgeprägt sind. Dazu malen sie die Segmente von innen nach außen aus. Bis nach außen ausgemalt bedeutet eine sehr starke Ausprägung. Die TN werden zufällig zu einem/einer anderen TN zugeteilt. Mit dem AB Du-bist-Kreis schätzen die TN nach dem Muster von dem AB Ich-bin-Kreis die jeweils andere Person ein. Achtung: die Eigenschaften sind dieselben wie in der Selbsteinschätzung & sollten an der gleichen Stelle auf dem AB stehen.	AB Du-bist-Kreis KV 17 B Buntstifte
15 min	TN werten Ein-schätzungen aus und reflektieren	Auswertung der Eigenschafts- Selbst- und Fremdeinschätzung	Die TN bekommen die Fremdeinschätzung der anderen Person. Im Stuhlkreis stellen die TN nacheinander ihre Selbst- und Fremdeinschätzungen vor . Wo gibt es große Unterschiede? Die TN müssen sich nicht rechtfertigen, aber die Einschätzungen sollen begründet werden. (Bei großen Gruppen in zwei KG arbeiten.)	ausgefüllte „Ich bin“ und „Du bist“ - Kreisdiagramme
10 min	Die TN denken über die eigenen Vorstellungen nach	Fragen zu den eigenen Vorstellungen	PAUSE 4-Ecken-Spiel Die TN bewegen sich durch den Raum. Die AL stellt den TN Fragen wie z.B. 1. Mit was beschäftigt ihr euch in der Freizeit? 2. Wohin möchtet ihr gern in den Urlaub fahren? 3. Wie möchtet ihr später gern arbeiten? In den vier Ecken werden zu jeder Frage die jeweiligen Antwortmöglichkeiten abgelegt: z.B. 1. Malen- Musik – Computer – Sport; 2. Berge – Meer – Stadt – Cluburlaub; 3. im Team – als Chef – allein – gar nicht. Die TN stellen sich spontan zu der für sie passenden Antwort. Einzelne TN können konkreter befragt werden.	Fragen 4 mögliche Antworten je Frage, aufgeschrieben jeweils auf 4 bunte A4 Blätter
15 min	TN kennen Arbeitsauftrag zum Wappen	Vorbereitung Stärke-Wappen	Mit den TN wird die Bedeutung eines Wappens erarbeitet. Wofür gibt es Wappen? Wofür stehen die Symbole in Wappen? Was gibt es für weitere Symbole? Den TN wird das Stärke-Wappen vorgestellt. Das Wappen ist in vier Felder eingeteilt, für die inhaltlichen Bereiche: 1. Das sind meine Stärken (z.B. Geduld, Kreativität - siehe getestete Fähigkeiten, aber auch andere Fähigkeiten)	Überschriften und Inhalte für die 4 Felder des Stärke-Wappens

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode/ Aktivität	Material
45 min	TN visualisieren und reflektieren ihre Stärken, Eigenschaften, Interessen, Zukunftsideen	Stärke-Wappen erstellen	<p>2. So bin ich (z.B. fröhlich, ordentlich, mutig, hilfsbereit – siehe AB „Ich bin ...“, aber auch andere Eigenschaften)</p> <p>3. Das mache ich gern (z.B. Hobbys, Schulfächer, Themen)</p> <p>4. Meine Zukunft (z.B. beruflich, familiär, wohnen)</p> <p>Alle TN gestalten ihr Stärke-Wappen auf A3 als Collage. Sie sollen nichts aufschreiben, sondern Symbole finden. Bei Mangel an Bildern kann auch gemalt werden.</p>	<p>Visualisierung Wappen und Inhalte der 4 Felder, pro TN: eine A3-Vorlage</p> <p>Stärke-Wappen KV 18</p> <p>Stifte, viele bunte Zeitschriften, Klebestifte, Scheren</p> <p>selbst gestaltete Wappen</p>
15 min	TN sehen Ergebnisse und präsentieren sich als Person	Präsentation	<p>Im Stuhlkreis stellen alle TN ihr Wappen vor. Das kann verbunden werden mit einer gemeinsamen Raterunde: Zu wem gehört welches Wappen?</p>	
15 min	TN reflektieren den Projekttag	Abschluss, Tagesauswertung	<p>Die AL fragt die TN: „Wie hat dir der Projekttag gefallen?“ Was war besonders gut und was war schwierig? Die TN wählen nacheinander jeweils einen von drei Smileys (als Symbol) aus und begründen kurz ihre Entscheidung</p>	<p>3 unterschiedliche Smileys</p> <p>😊 😐 😞</p>
10 min	Positives Tages-Projektende	Abschlussspiel	<p>Teamspiel, in dem alle gewinnen oder ein Wunschspiel der Gesamtgruppe</p>	

Modul 4 Masterplan

Zeit und Ort	Ziel	Inhalt & Methode	Material pro TN
20 bis 30 Minuten / störungsfreier Ort	Stärken der Jugendlichen herausstellen und gemeinsam mit ihnen einen Masterplan zur weiteren Berufswahlorientierung erarbeiten.	<p>Einzelgespräche standardisiert anhand eines „Gesprächsleitfadens“ KV 19 A</p> <p>Es bietet sich an, das Masterplangespräch mit den Lernentwicklungsgesprächen und/oder der Rückmeldung zu Kompetenzen aus anderen Praxiserprobungen zu verbinden und dadurch mit und für die Jugendlichen einen roten Faden in ihrem Berufswahlprozess zu knüpfen.</p>	die eigene Ability-Mappen und das Wappen, AB „Masterplan“ KV 19 B und ggf. ein Ability Projektabschluss-Zertifikat
VORBEREITUNG			
<p>Alle Personen, die an der systematischen Beobachtung während der Testphase beteiligt waren, fügen ihre schriftlichen Dokumentationen zusammen. Sie werten dann das „Gesehene“ gemeinsam aus, hinsichtlich der Bestimmung konkreter Fähigkeiten für die einzelnen Jugendlichen.</p>			
BEGINN – STÄRKEN BENENNEN			
<p>Das Gespräch beginnt damit, dass die/der Jugendliche drei oder mehr eigene Stärken benennt und dazu jeweils eine Rückmeldung bekommt, ob und inwiefern dies übereinstimmt mit der Wahrnehmung der anleitenden Personen und ggf. welche weiteren Kompetenzen während des Projektes beobachtet wurden. Schwächen werden in diesem Zusammenhang nur dann thematisiert, wenn sie während der Module besonders auffällig waren. Sie können als Anlass genutzt werden, um Fördermöglichkeiten aufzuzeigen. Die/der Jugendliche hat nun die Aufgabe aus allen benannten Stärken, die drei auszuwählen, die ihr/ihm am wichtigsten sind. Diese können dann später auf einem Ability-Projektabschluss-Zertifikat vermerkt werden. In bestimmten Fällen, wenn beispielsweise aufgrund von Fehlzeiten kaum Fähigkeiten gezeigt wurden, können auch Zertifikate ohne die explizite Benennung der Fähigkeiten ausgestellt werden. Trotzdem sollten immer potentielle Fähigkeiten im Gespräch herausgearbeitet werden. Diese können sich auch auf andere, im Projekt nicht getestete Fähigkeiten beziehen.</p>			
KERN – MASTERPLAN SCHREIBEN			
<p>Hier wird mit den Jugendlichen zusammen ein Ziel formuliert (z.B. „Ich will eine Ausbildung als ... machen.“ / „Ich möchte einen Berufswunsch im handwerklichen Bereich finden.“ etc.). Dieses wird so konkret, wie es zum Zeitpunkt des Gespräches geht, formuliert und aufgeschrieben. Anschließend werden die nächsten, realistischen Schritte er-</p>			

Methoden zur Gruppeneinteilung und Stimmungsabfrage

arbeitet, die in Richtung dieses Zieles führen. Hier kann Bezug zu den Fähigkeiten genommen werden, die der/die Schüler/in noch verbessern könnte. Die Schritte können sich zudem auf die Vorbereitung auf das Praktikum, auf die Verbesserung bestimmter schulischer Leistungen und auf spezifische Informationsbedarfe beziehen. Sowohl das Ziel, als auch die nächsten Schritte werden schriftlich auf dem Masterplan festgehalten. Beide, anleitende Person und Jugendliche/r, unterschreiben den Masterplan, um eine Verbindlichkeit damit auszudrücken. Zum Abschluss vereinbaren sie einen Zeitpunkt, wann der Plan aktualisiert wird.

ABSCHLUSS – IM EINZELGESPRÄCH ODER MIT DER GANZEN GRUPPE

Um eine persönliche abschließende Rückmeldung zu bekommen, ist es möglich einen dritten Gesprächsteil anzuschließen und um ein Feedback zu bitten. Zum positiven Projektabschluss gemeinsam mit allen TN können im Anschluss an die Gespräche ein bis zwei Unterrichtsstunden genutzt werden. Hier werden z.B. entstandene Fotos gezeigt, Feedbackfragebögen ausgefüllt und Lieblingsspiele gespielt. Zudem können die Ability Zertifikate offiziell verliehen werden.

NACHBEREITUNG

Der Masterplan sollte Bestandteil der Berufswahlunterlagen z.B. im Berufswahlpass sein. Es ist wichtig, dass der Masterplan und dessen Umsetzung nach einer gewissen Zeit (z.B. nach dem Schulhalbjahr, nach dem nächsten Praktikum) überprüft und aktualisiert wird.

Methoden zur Gruppeneinteilung

Das Arbeiten in verschiedenen Gruppenkonstellationen ist ein immer wiederkehrender Aspekt bei der Arbeit mit den Modulen. In der Arbeit mit Jugendlichen sollte bereits das Finden der Kleingruppen oder Partner/innen nicht wahllos geschehen. Um verschiedene Gruppenkonstellationen zu gewährleisten sind zufällige Gruppeneinteilungen sinnvoll. Es gibt aber auch Spiele bei denen eine freiwillige Einteilung angebracht ist (z.B. Blind führen). Manche Jugendliche brauchen zudem etwas mehr Zeit, sich an wechselnde Gruppenmitglieder zu gewöhnen. Auch ist es sinnvoll die Gruppenzusammensetzung manchmal unauffällig zu steuern.

Als Anregung für die Gruppeneinteilung werden hier verschiedene kreative Möglichkeiten vorgestellt, die wiederum z.B. über Material und Begriffe weiter variiert werden können. Um bei der Gruppeneinteilung einen reibungsfreien Ablauf zu gewährleisten, sind am Beginn eines Modules bestimmte organisatorische Fragen zu klären: Wie viel Zeit steht für die Gruppenwahl zur Verfügung? Mit wie viel Teilnehmenden wurde gerechnet und sind alle da? Ist das Material für die richtige Anzahl an Mitspielenden vorbereitet?

Abzählen

Arbeitsform
für Paare/Kleingruppen

Material
nicht notwendig

Ablauf

Alle TN sitzen im Stuhlkreis. Reihum bekommt jede mitspielende Person eine Zahl zugeordnet, die sie/er sich merken soll. Bei paarweiser Einteilung wird nur 1 und 2 vergeben. Bei KG werden so viele Zahlen abgezählt, wie KG benötigt werden. Das Abzählen kann variiert werden indem man Buchstaben oder Begriffe wie Eissorten, Automarken, Berufe etc. nimmt. So kann bereits ein Bezug zum Thema hergestellt werden.

Familiennamen

Arbeitsform
für Kleingruppen

Material
Zettel mit Familiennamen

Ablauf

Die Gruppe zieht Zettel mit Familiennamen (Anzahl entsprechend der Gruppengröße). Alle TN suchen nun ihre Familien, in dem sie nur den Familiennamen rufen (nicht den Zettel zeigen). Die Familiennamen klingen alle ähnlich (Himmel, Limmel, Wimmel) oder gleich, haben aber verschiedene Schreibweisen (Schmidt, Schmitt, Schmied, Schmid).

Freiwillig wählen

Arbeitsform
für Paare/Kleingruppen

Material
nicht notwendig

Ablauf

Die Gruppe soll sich eigenständig zu Paaren finden oder zu KG mit einer bestimmten Personenanzahl. Ob das bevorstehende Spiel vor oder nach der Gruppenwahl genannt wird, sollte im Vorfeld überlegt werden. Eventuelle Außen-seiter/innen sollte man im Blick haben und bedenken, wie man mit der Situation umgeht, wenn die TN sich ohne Streit nicht in Gruppen in der genannten Größe aufteilen können oder dabei diskriminierend argumentieren.

Gegenstand wählen

Arbeitsform
für Paare

Material
von den Schülern und Schülerinnen
mitgebrachte Gegenstände

Ablauf

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Die Mitglieder der einen Gruppenhälfte legen, unbeobachtet von den anderen, je einen persönlichen Gegenstand in die Mitte des Raumes. Nun suchen die Anderen sich jeweils einen Gegenstand aus. Jeweils die beiden TN, die den einen bestimmten Gegenstand abgelegt und diesen dann ausgewählt haben, sind ein Paar

Gegenstand ziehen

Arbeitsform
für Paare/Kleingruppen

Material
verschiedene kleine Gegenstände in
mehrfacher Ausführung (kleine
Spielfiguren, Knöpfe, farbige Perlen,
Farbkarten)

Ablauf

Es werden verschiedene kleine Gegenstände in eine Schachtel oder einen blickdichten Beutel gelegt. Für die verschiedenen KG gibt es dabei jeweils verschiedene Gegenstände. Diese Gegenstände müssen so oft vorhanden sein, wie Personen in einer KG sein sollen. Die Gegenstände werden blind von den TN gezogen. Die Personen mit gleichen Gegenständen bilden eine Gruppe. Halbfreiwillige Variante: Gleiche Gegenstände ziehen lassen und die Ansage: „Findet euch so in KG zusammen, dass in jeder KG jeder Gegenstand genau nur einmal vorkommt.“

Hände finden

Arbeitsform
für Paare

Material
nicht notwendig

Ablauf

Die Gruppe steht im Kreis. Alle schließen die Augen und strecken die rechte Hand nach vorn. Die Gruppe geht mit geschlossenen Augen langsam zur Mitte des Kreises. Dabei soll jede Hand eine andere Hand anfassen. Mit den daraus entstandenen Paaren kann weiter gearbeitet werden. Als Zusatz kann gesagt werden, dass nicht die Hand des Nachbarn/ der Nachbarin genommen werden darf.

Kärtchen mit Adjektiven

Arbeitsform
für Paare

Material
Kärtchen mit gegensätzlichen
Adjektivpaaren

Ablauf

TN ziehen eine Karte und suchen nun die Person mit dem passenden Pendant. Gegensatzpaare finden sich z.B.: groß – klein, schwer – leicht, breit – schmal, alt – jung, dick – dünn, heiß – kalt, hoch – tief, laut – leise, steil – eben, süß – sauer, traurig – lustig, glatt – rau, weich – hart, eng – weit, fleißig – faul, rund – eckig, hell – dunkel, voll – leer, langsam – schnell, nass – trocken, einfarbig – bunt ...
Variante: Die TN stellen den gezogenen Begriff pantomimisch dar und suchen so ihre/n Partner/in.

Puzzeln

Arbeitsform
für Kleingruppen

Material
So viele Puzzle wie KG mit jeweils so vielen Einzelpuzzleteilen wie TN pro KG

Ablauf

Es werden so viele verschiedene Puzzle vorbereitet wie es KG geben soll (z.B. aus Postkarten zuschneiden). Jedes Puzzle hat so viele Teile, wie Personen in der jeweiligen KG sein sollen. Alle TN ziehen aus einer Schachtel ein Puzzleteil und suchen die anderen passenden Puzzleteile. Daraus ergeben sich die neuen KG.

Vorgaben ziehen

Arbeitsform
für Paare/Kleingruppen

Material
Karten mit Vorgaben

Ablauf

Alle TN ziehen einen Zettel mit einer Vorgabe, z.B. „humpeln“, oder „Schluck auf“, die dargestellt wird. So finden sich alle mit der gleichen Vorgabe zu einer KG zusammen. Es kann beliebig variiert werden, z.B. mit Tieren (nur die Geräusche machen), Berufen etc.

Methoden zur Stimmungsabfrage

Zu Beginn eines Modules bzw. einer **Ability** Einheit, aber auch immer wieder zwischendurch, ist es sinnvoll zu schauen, wo die Teilnehmenden gerade stehen. Gibt es Störungen, Fragen oder andere wichtige Bedürfnisse zu klären, be-

vor die Gruppe bereit ist, sich dem Thema zu widmen. Zum Erfragen der Stimmung unter den Teilnehmenden werden hier einige kreative Methoden vorgestellt.

Daumenanzeige

Arbeitsform
Gesamtgruppe

Dauer
ca. 5 -10 min. (je nach Gruppengröße)

Material
nicht notwendig

Ablauf

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Alle TN zeigen nacheinander mit Hilfe ihres Daumens (nach oben, Mitte, nach unten) wie es ihr/ihm gerade geht.

Emoticons

Arbeitsform
Gesamtgruppe

Dauer
ca. 10 min.

Material
Emoticons (finden sich vielfältig im Internet)

Ablauf

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Es werden drei verschiedene Emoticons bzw. Smileys (☺ ☹ ☠) herumgegeben. Alle TN zeigen reihum das Gesicht, welches gerade der eigenen momentanen Stimmung entspricht.

Variante: Man legt mehrere verschiedene Emoticons im Stuhlkreis aus. Alle TN haben nun eine Weile Zeit, sich die Gesichter anzusehen. Sie sollen sich dann für einen Smiley entsprechend der momentanen eigenen Stimmung entscheiden. Die Bilder bleiben dabei immer für alle TN sichtbar liegen. Haben sich alle entschieden, zeigt jede/r TN reihum auf das gewählte Emoticon und begründet die Wahl.

Horoskop

Arbeitsform
Gesamtgruppe

Dauer
ca. 10 min.

Material
eine kleine Box mit Tageshoroskopen (mögl. doppelt so viele wie TN)

Ablauf

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Alle TN dürfen sich aus der Box ein Tageshoroskop ziehen und es durchlesen. Haben es alle für sich gelesen, liest reihum jede/r sein Horoskop laut vor und sagt, welche Teile davon gerade zutreffen und welche nicht.

Kopiervorlagen der Aufgaben- & Arbeitsblätter zu den einzelnen Modulen

Postkarten

<p>Arbeitsform Gesamtgruppe</p> <p>Dauer ca. 10 min.</p> <p>Material viele verschiedene, stimmungsvolle, aussagekräftige Postkarten</p>	<p>Ablauf Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. In die Mitte werden die Postkarten gelegt. Alle TN haben nun eine Weile Zeit, sich die Karten anzusehen. Sie sollen sich dann für eine Karte entscheiden, welche die eigene Stimmung gut ausdrückt. Die Karten bleiben dabei jedoch für alle sichtbar liegen. Haben sich alle entschieden, kann jede/r reihum ihre/seine gewählte Karte zeigen. Wer möchte, kann die Wahl begründen.</p>
--	---

Stimmungsbarometer

<p>Arbeitsform Gesamtgruppe</p> <p>Dauer ca. 10 min.</p> <p>Material großflächiges Symbol eines Thermo-/Barometers auf A3Papier, der Nullpunkt liegt dabei etwa mittig, so viele Klebepunkte wie TN</p>	<p>Ablauf Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. In die Mitte wird ein großes Blatt mit dem Symbol eines Thermo- bzw. Barometers gelegt. Die SL erklärt, dass ein Punkt im oberen Bereich des Thermometers eine gute Stimmung widerspiegelt, im unteren Bereich eine schlechte. Nacheinander erhalten alle TN einen Klebepunkt und setzt diesen entsprechend der eigenen Stimmung an das Thermometer. Wer möchte kann diese Wahl begründen. In der Abschlussrunde kann die Stimmungsabfrage mit anders farbigen Klebepunkten wiederholt werden.</p>
--	---

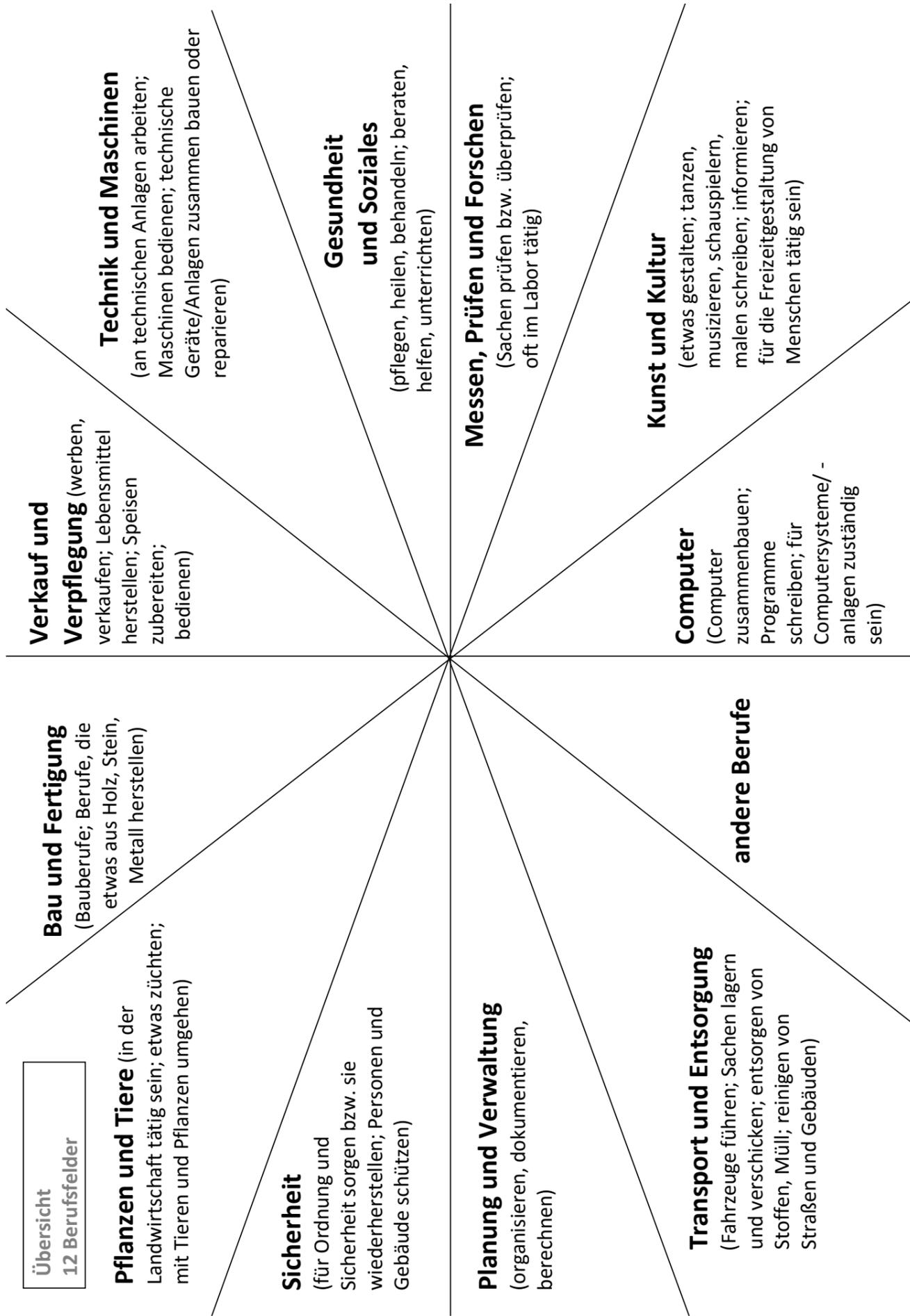
Stuhlbarometer

<p>Arbeitsform Gesamtgruppe</p> <p>Dauer ca. 5 min.</p> <p>Material nicht notwendig</p>	<p>Ablauf Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Nun zeigen gleichzeitig alle TN ihre momentane Stimmung an, indem sie: - auf dem Stuhl stehen für „Mir geht es gut.“ - hinter dem Stuhl stehen für „Es geht so.“ - vor dem Stuhl hocken für „Mir geht es nicht gut.“</p>
--	---

Wetterkarte

<p>Arbeitsform Gesamtgruppe</p> <p>Dauer ca. 10 min.</p> <p>Material A3 Blatt mit dem Symbol einer Sonne, einer Regenwolke und einer Gewitterwolke, Klebepunkte</p>	<p>Ablauf Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. In die Mitte wird das Blatt mit den Wettersymbolen gelegt. Nacheinander erhalten alle TN einen Klebepunkt und setzen diesen entsprechend ihrer Stimmung in das entsprechende Symbol. Wer möchte, kann diese Wahl begründen. In der Abschlussrunde kann die Stimmungsabfrage mit andersfarbigen Klebepunkten wiederholt werden.</p>
--	---

- KV1 Übersicht 12 Berufsfelder
- KV2 AB 12 Berufsfelder
- KV3 AB Fremdeinschätzung 1
- KV4 AB Fremdeinschätzung 2
- KV5 AB Fremdeinschätzung 3
- KV6 AB Fremdeinschätzung 4
- KV7 AB Meine besondere Stärke war heute. . .
- KV8a AB Alles auf einen Blick
- KV8b Punkteübersicht Alles auf einen Blick
- KV9a Aufgabe Bamboleo & Co – Station Bamboleo
- KV9b Aufgabe Bamboleo & Co – Station Bausack 1
- KV9c Aufgabe Bamboleo & Co – Station Bausack 2
- KV9d Aufgabe Bamboleo & Co – Station Draht biegen
- KV10a Erzähl mal - Geschichte1und2
- KV10b Aufgabenblatt Jury Geschichte1
- KV10c Aufgabenblatt Jury Geschichte2
- KV10d Punkteübersicht Erzähl mal
- KV11a AB Profiling
- KV11b AB Profiling für
- KV11c Punkteübersicht Profiling
- KV12a Aufgabenblatt vegetarisches Land
- KV12b Rollen vegetarisches Land
- KV12c Aufgabenblatt Tempolimit
- KV12d Rollen Tempolimit
- KV13a Aufgabe Voll SINNig - Hören
- KV13b Aufgabe Voll SINNig - Riechen
- KV13c Aufgabe Voll SINNig - Schätzen
- KV13d Aufgabe Voll SINNig - Tasten
- KV14a AB X-Bilder
- KV14b Punkteübersicht X-Bilder
- KV15 AB Meine Fähigkeiten
- KV16 AB Balkendiagramm
- KV17a AB Ich-bin-Kreis
- KV17b AB Du-bist-Kreis
- KV18 Stärke-Wappen
- KV19a Gesprächsleitfaden Masterplan
- KV19b AB Masterplan



Übersicht
12 Berufsfelder

Fähigkeiten und Berufe

Name: _____

Ergänze zu jedem Berufsfeld zwei Berufe! Ordne deinen Wunschberuf dem richtigen Berufsfeld zu und markiere ihn farblich!

Pflanzen und Tiere (in der Landwirtschaft tätig sein; etwas züchten; mit Tieren und Pflanzen umgehen)

Bau und Fertigung (Bauberufe; Berufe, die etwas aus Stein, Holz, Metall herstellen)

Verkauf und Verpflegung (werben, verkaufen; Lebensmittel herstellen; Speisen zubereiten; bedienen)

Planung und Verwaltung (organisieren, dokumentieren, berechnen)

Technik und Maschinen (an technischen Anlagen arbeiten; Maschinen bedienen; technische Geräte/Anlagen zusammenbauen oder reparieren)

Kunst und Kultur (etwas gestalten; tanzen, musizieren, schauspielern, malen, schreiben; informieren; für die Freizeitgestaltung von Menschen tätig sein)

Gesundheit und Soziales (pflegen, heilen, behandeln; beraten, helfen, unterrichten)

Computer (Computer zusammenbauen; Programme schreiben; für Computersysteme/-anlagen zuständig sein)

Sicherheit (für Ordnung und Sicherheit sorgen bzw. sie wiederherstellen; Personen und Gebäude schützen)

Messen, Prüfen, Forschen (Sachen prüfen bzw. überprüfen; oft im Labor tätig)

Transport und Entsorgung (Fahrzeuge fahren; Sachen lagern und verschicken; entsorgen von Stoffen, Müll; reinigen von Straßen, Gebäuden)

Fremdeinschätzung 1

Name:	Datum:
--------------	---------------

Turmbau + Storchennest

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du konntest dich gut auf die Aufgabe konzentrieren. (Konzentrationsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest gut mit den Anderen zusammenarbeiten. (Teamfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hast gute Fingerfertigkeit bewiesen. (Fingerfertigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du warst sehr geduldig. (Geduld)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Talkshow

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du konntest dich gut mündlich ausdrücken. (mündliche Ausdrucksfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut in eine Rolle hineinversetzen. (Einfühlungsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Fremdeinschätzung 2

Name:	Datum:
--------------	---------------

Mondfahrt + Tabu

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du warst sehr geduldig. (Geduld)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut mündlich ausdrücken. (mündliche Ausdrucksfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Alles auf einen Blick + Profiling

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du hast deine/n Partner/in gut wahrgenommen. (Wahrnehmungsfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut in deine/n Partner/in hineinversetzen. (Einfühlungsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

30 Gegenstände + Eierfall

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du hast viele Gegenstände wahrgenommen. (Wahrnehmungsfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut auf beide Aufgaben konzentrieren. (Konzentrationsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest gut mit den Anderen zusammenarbeiten. (Teamfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hast bei der Aufgabe Eierfall gute Fingerfertigkeit bewiesen. (Fingerfertigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hattest bei der Aufgabe Eierfall kreative Ideen. (Kreativität)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Fremdeinschätzung 3

Name:	Datum:
--------------	---------------

Erzähl mal!

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du konntest gut zuhören und die Geschichte gut wiedergeben. (Konzentrationsfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Voll SINNig + Rollenspiel

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du hast bei den Stationen eine gute Wahrnehmung. (Wahrnehmungsfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut in eine andere Rolle hineinversetzen. (Einfühlungsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hattest kreative Ideen beim Rollenspiel. (Kreativität)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest gut mit den Anderen zusammenarbeiten. (Teamfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Das Ability-Mobil

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du hast beim Bau des Mobils gute Fingerfertigkeit bewiesen. (Fingerfertigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hattest kreative Ideen. (Kreativität)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Fremdeinschätzung 4

Name:	Datum:
--------------	---------------

Sitzweise

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du konntest dich gut mündlich ausdrücken. (mündliche Ausdrucksfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Streichholzbilder + Blind führen + Zwei Ideen – Ein Bild

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du warst sehr geduldig. (Geduld)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut mündlich ausdrücken. (mündliche Ausdrucksfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest dich gut in deine/n Partner/in hineinversetzen. (Einfühlungsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hattest eine gute Wahrnehmung. (Wahrnehmungsfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Bamboleo & Co.

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du konntest dich gut auf beide Aufgaben konzentrieren. (Konzentrationsvermögen)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du konntest gut mit den Anderen zusammenarbeiten. (Teamfähigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du warst sehr geduldig. (Geduld)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend
Du hast bei den Aufgaben „Draht biegen“ und „Bamboleo“ gute Fingerfertigkeit bewiesen. (Fingerfertigkeit)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

X-Bilder

Fähigkeiten	Einschätzung					
Du hattest kreative Ideen. (Kreativität)	gar nicht	wenig	teilweise	gut	sehr gut	hervorragend

Meine besondere Stärke war heute ...	Daran muss ich noch arbeiten ... bzw. Mir fiel heute schwer ...
Testphase Teil 1	
.....
Testphase Teil 2	
.....
Testphase Teil 3	
.....
Testphase Teil 4	
.....

Testphase 2

Name:

Name Partner/in:

Alles auf einen Blick**Beantworte die folgenden Fragen über deine Partnerin bzw. deinen Partner!**

Welche Farbe hat ihre bzw. seine Hose/Rock?

Wie sieht ihr bzw. sein Oberteil aus?

Trägt sie bzw. er heute Schmuck (z.B. Kette, Uhr, Ohrringe, Ringe, Brille)?

Zusatzfrage zum Schmuck: Wenn ja: Wo? Welche Farbe? Welche Form? (halber Punkt)

Was für Schuhe hat sie bzw. er heute an?

Welche Farbe haben die Schuhe?

Welche Augenfarbe hat sie bzw. er?

Ist sie bzw. er Rechts- oder Linkshänder/in?

Wie sieht seine bzw. ihre Schultasche aus (Farbe/Form)?

..... richtige Antworten



Bewertung für die Fremdeinschätzung „Alles auf einen Blick“

Wahrnehmungsfähigkeit**8** und mehr richtige Antworten **hervorragend****7** richtige Antworten **sehr gut****5** und **6** richtige Antworten **gut****3** und **4** richtige Antworten **teilweise****1** und **2** richtige Antworten **wenig****keine** richtige Antwort **gar nicht**

Testphase 1

Bamboleo

Legt den Korkball auf den Sockel. Balanciert die Platte auf dem Ball aus.

Versucht, die Bausteine einzeln auf die Platte zu stellen, ohne dass die Holzplatte umkippt. Die Steine dürfen weder übereinander noch, gleichzeitig platziert und nicht noch einmal verschoben werden.

Sind alle Steine auf der Platte, könnt ihr nun versuchen alle Steine nacheinander wieder abzubauen.

Falls die Platte abstürzt, könnt ihr erneut anfangen.

Zählt die jeweils aufgebauten und abgebauten Bauteile und schreibt sie auf.



Testphase 1

Bausack-Aufgabe 1

Baut aus den zur Verfügung stehenden Bauteilen einen Turm. Verwendet dabei so viele Steine wie möglich. Das Fundament eures Turmes besteht aus einem Stein.

Zählt die verwendeten Teile. Falls der Turm zusammenbricht, könnt ihr erneut anfangen.

Testphase 1

Bausack-Aufgabe 2

Baut einen möglichst hohen Turm.

Dafür zieht ihr blind Bauteile aus dem Sack. Dieses Bauteil muss verbaut werden, bevor das nächste Bauteil aus dem Sack herausgezogen wird.

Das Fundament kann aus beliebig vielen Steinen bestehen. Falls der Turm zusammenfällt könnt ihr noch mal anfangen.

Gezählt wird der höchste Versuch.



Testphase 1

Draht biegen

Jedes Mitglied eurer Gruppe biegt aus einem Draht mit Hilfe einer Zange die Form nach, welche ihr auf einem Bild kurz zu sehen bekommt.

Wenn ihr fertig seid, vergleicht euer Werk mit dem Bild und wählt den besten Versuch aus. Dieser wird in der großen Runde mit den Ergebnissen der anderen Gruppen verglichen.

Testphase 3

Erzähl mal!

Geschichte 1

Maria und Jenny sind 13 Jahre alt und leben in einem Internat für Sehbehinderte in Wuppertal. Beide sind blind und lieben die Musik. Maria spielt Gitarre und Jenny singt. Maria hat einen russlanddeutschen Jungen namens Johannes kennen gelernt. Er kann sehr gut auf der Trommel spielen. Johannes hat große Sehnsucht nach seiner Heimat. Maria will ihm unbedingt helfen nach Russland zurück zu kommen. Dazu benötigt man jedoch Geld. Maria hat die rettende Idee: Sie machen gemeinsam Musik. Bei verschiedenen Auftritten in den Straßen, im Altenheim und im Jugendclub bekommen sie 300,00 € zusammen. Dies genügt für die Heimreise. Bei den vielen gemeinsamen Aktivitäten hat sich Maria aber in Johannes verliebt. Eigentlich will sie gar nicht mehr, dass Johannes in seine Heimat zurückgeht. Wie wird er sich entscheiden?

Erzähl mal!

Geschichte 2

Achmed aus Marokko ist nach Berlin in die Budapester Straße gezogen. Er spielt sehr gern Basketball. Auf dem Basketballplatz lernt Achmed Martin kennen. Sie freunden sich an. An einem Donnerstag gehen sie gemeinsam in die Disko. Dort lernt Achmed die wunderschöne Jasmin kennen. Jasmin ist 13 Jahre alt, hat langes blondes Haar und wohnt im Stadtviertel Kreuzberg. In der nächsten Zeit unternehmen sie viel zu dritt. Sie gehen gemeinsam ins Kino, am See schwimmen und bringen Jasmin gemeinsam das Basketballspielen bei. Dabei verletzt sich Jasmin am Fuß. Achmed hilft Jasmin und bringt sie daraufhin zu einem Arzt. Achmed verliebt sich in Jasmin. Er erfährt aber, dass sie auch die große Liebe seines neuen Freundes Martin ist. Achmed stellt Jasmin in einem Gespräch unter vier Augen vor die Wahl: Willst du mit Martin zusammen sein oder mit mir! Für wen wird sich Jasmin entscheiden?

Testphase 3

Erzähl mal!

Beobachtungsprotokoll der Jury zu Geschichte 1

Fakten ↓	Namen →				
Maria und					
Jenny					
sind 13 Jahre alt					
Internat für Sehbehinderte					
in Wuppertal					
Beide sind blind					
Beide lieben die Musik					
Maria spielt Gitarre					
Jenny singt					
Maria lernt russlanddeutschen Jungen					
namens Johannes kennen					
er spielt Trommel					
Johannes hat Sehnsucht nach der Heimat					
Maria will ihm unbedingt helfen					
nach Russland zurück zu kommen					
dazu benötigt man Geld					
Maria hat die rettende Idee					
sie machen gemeinsam Musik					
Auftritte in den Straßen					
im Altenheim					
im Jugendclub					
bekommen 300,00 € zusammen					
Maria hat sich in Johannes verliebt					
Maria will nicht, dass Johannes in seine Heimat zurückgeht					
Wie wird er sich entscheiden?					
	gesamt				

Testphase 3

Erzähl mal!
Beobachtungsprotokoll der Jury zu Geschichte 2

Fakten ↓	Namen →				
Achmed					
aus Marokko					
ist nach Berlin gezogen					
in die Budapester Straße					
er spielt sehr gern Basketball					
auf dem Basketballplatz					
lernt Achmed Martin kennen					
sie freunden sich an					
an einem Donnerstag					
gehen sie gemeinsam in die Disko					
dort lernt Achmed Jasmin kennen					
Jasmin ist 13 Jahre					
hat langes blondes Haar					
sie wohnt im Stadtviertel Kreuzberg					
sie unternehmen viel zu dritt					
gehen gemeinsam ins Kino					
am See schwimmen					
bringen Jasmin gemeinsam das Basketballspielen bei					
Jasmin verletzt sich am Fuß					
Achmed bringt Jasmin zu einem Arzt					
Achmed verliebt sich in Jasmin					
Jasmin ist auch die große Liebe von Martin					
Achmed stellt Jasmin in einem Gespräch unter vier Augen vor die Wahl:					
Willst du mit Martin zusammen sein oder mit mir!					
Für wen wird sich Jasmin entscheiden?					
gesamt					

Testphase 3

Bewertung für die Fremdeinschätzung „Erzähl mal!“

Konzentrationsfähigkeit

21 bis 25 Fakten

hervorragend

17 bis 20 Fakten

sehr gut

10 bis 16 Fakten

gut

7 bis 9 Fakten

teilweise

4 bis 6 Fakten

wenig

0 bis 3 Fakten

gar nicht

Profiling

Entscheide dich bei den folgenden Fragen für jeweils **eine** Antwort und kreuze diese an. Sollte keine Antwort zutreffen, entscheide dich für die, die deiner wirklichen Antwort am nächsten kommt.

Du wirst von Freunden ins Kino eingeladen und kannst dir einen Film aussuchen. Für welchen Film würdest du dich entscheiden?

- Liebesfilm
- Horrorfilm
- Actionfilm
- Komödie
- Zeichentrickfilm (z.B. Manga's oder Disneyfilme)

Wenn du frei wählen könntest, wo würdest du am liebsten deine Ferien verbringen?

- am Meer
- in den Bergen
- auf einem Schiff
- zu Hause
- in einer Großstadt

Stell dir vor, du bekommst einen Wunsch erfüllt. Für welches der folgenden Angebote würdest du dich entscheiden?

- ein Jahr lang wird deine Handyrechnung bezahlt
- eine Konzertkarte mit Backstagebesuch bei deinem absoluten Lieblingsstar
- einen Kurs bei einem berühmten Skaterprofi
- ein Schuljahr ohne Noten
- einen Fallschirm- oder Bungeesprung

Was denkst du, wo du in 25 Jahren leben wirst?

- in einer Großstadt
- in deinem jetzigen Heimatort
- im Ausland
- auf dem Land
- in einer kleineren Stadt

Profiling für
(Name Partner/in)

Testphase 2

Versuche dich in deinen Partner/deine Partnerin hineinzuversetzen. Kreuze jeweils die Antwort an, von der du denkst, dass sie dein Partner bzw. deine Partnerin angekreuzt hat. Auch hier gilt: Für jede Frage jeweils eine Antwort.

..... **wird von Freunden ins Kino eingeladen und kann sich einen Film aussuchen. Für welchen Film würde sich entscheiden?**

- Liebesfilm
- Horrorfilm
- Actionfilm
- Komödie
- Zeichentrickfilm (z.B. Manga's oder Disneyfilme)

Wenn frei wählen könnte, wo würde er/sie am liebsten die Ferien verbringen?

- am Meer
- in den Bergen
- auf einem Schiff
- zu Hause
- in einer Großstadt

Stell dir vor, bekommt einen Wunsch erfüllt. Für welches der folgenden Angebote würde er/sie sich entscheiden?

- ein Jahr lang wird seine/Ihre deine Handyrechnung bezahlt
- eine Konzertkarte mit Backstagebesuch bei seinem/Ihrem absoluten Lieblingsstar
- einen Kurs bei einem berühmten Skaterprofi
- ein Schuljahr ohne Noten
- einen Fallschirm- oder Bungeesprung

Was denkst du, wo in 25 Jahren leben wird?

- in einer Großstadt
- im jetzigen Heimatort
- im Ausland
- auf dem Land
- in einer kleineren Stadt

Name: _____

Du darfst entscheiden, welches Unterrichtsfach abgeschafft wird. Welches wählst du?

- Mathematik
- Deutsch
- Biologie
- Wirtschaft/Recht/Technik
- Englisch

Du wirst zum Essen eingeladen. Was bestellst du?

- Thüringer Klöße
- Pizza
- einen Salatteller
- Spaghetti
- eine Portion Pommes

Wenn du es dir aussuchen könntest, wie würdest du arbeiten?

- in einem Team
- allein
- als Chef
- gar nicht
- mit deinem Freund/deiner Freundin

Wenn du plötzlich richtig viel Geld hättest, was würdest du vor allem davon kaufen?

- leckeres Essen
- schöne Klamotten
- Zigaretten
- Schmuck/Kosmetik
- Computerspiele

Name: _____

..... **darf entscheiden, welches Unterrichtsfach abgeschafft wird.**

Welches wählt er/sie?

- Mathematik
- Deutsch
- Biologie
- Wirtschaft/Recht/Technik
- Englisch

..... **wird zum Essen eingeladen. Was bestellt er/sie?**

- Thüringer Klöße
- Pizza
- einen Salatteller
- Spaghetti
- eine Portion Pommes

Wenn es sich aussuchen könnte, wie würde er/sie arbeiten?

- in einem Team
- allein
- als Chef
- gar nicht
- mit dem Freund/der Freundin

Wenn plötzlich richtig viel Geld hätte, was würde er/sie vor allem davon kaufen?

- leckeres Essen
- schöne Klamotten
- Zigaretten
- Schmuck/Kosmetik
- Computerspiele

Testphase 1

Deutschland – ein vegetarisches Land?**Talkshow - Rollen gegen ein vegetarisches Deutschland**Vertreter/in aus der Fleischerzunft

Du leitest eine traditionelle Fleischerei, die sich schon seit 100 Jahren in eurem Familienbesitz befindet. Mit Schlachtfesten und öffentlichen Grillabenden trägst du jährlich zur Gestaltung des Dorflebens bei. Der Vorschlag vom Gesundheitsministerium, den Fleischverzehr zukünftig zu verbieten, empört dich, weil er den Arbeitsplatzverlust aller Fleischer/innen und den Wegfall zahlreicher ländlicher Großveranstaltungen bedeutet.

Leidenschaftliche/r Fleischesser/in

Du kannst dir ein Leben ohne Schweinehaxen, Rinderfilet und Putenwürstchen nicht vorstellen. Auch wenn du schon von den gesundheitlichen Risiken bei übermäßigem Fleischverzehr gehört hast, glaubst du, dass es nicht Aufgabe der Regierung ist, deine Ernährungsgewohnheiten zu ändern. Schließlich bist du ein/e mündige/r Bürger/in und kannst selbst entscheiden, was du zu dir nimmst.

Zu Vegetariern fällt dir nur eines ein: Die essen unserem Essen das Essen weg.

Chefkoch/köchin eines Nobelrestaurants

Du bist seit 10 Jahren Chefkoch/köchin eines renommierten 4-Sterne-Restaurants.

Ein Menü ohne Fleisch zu servieren ist für dich kaum vorstellbar. Eine fleischlose Speisekarte hältst du für un kreativ, fad und langweilig.

Deiner Meinung nach ist Fleisch ein wichtiges Grundnahrungsmittel, immerhin enthält es viele lebensnotwendige Fette und Eiweiße. Deshalb lehnt du den Gesetzesvorschlag vom Gesundheitsministerium entschieden ab.

**Talkshow - Rollen für ein vegetarisches Deutschland**Prominente/r Vegetarier/in

Du bist Manager/in eines berühmten Wirtschaftsunternehmens und seit 30 Jahren strenge/r Vegetarier/in. Überzeugt haben dich die Befunde verschiedener medizinischer Studien, die belegen, dass das Herzinfarktrisiko durch den Genuss von Fleisch enorm steigt. Aus Angst um deine Gesundheit beschränkst du dich deshalb ausschließlich auf den Verzehr von Gemüse, Tofu und Obst. Nun hast du dir das ehrgeizige Ziel gesteckt, mit einem vegetarischen Kochbuch auch andere Menschen für eine fleischlose Ernährung zu begeistern.

Vertreter/in einer Tierschutzorganisation

Du bist aktives Mitglied einer Tierschutzorganisation, welche sich insbesondere für die artgerechte Haltung von Nutztieren einsetzt. Du weißt von übervollen Schweineställen, engen Hühnerkäfigen und qualvollen Tiertransporten. Es macht dich wütend, dass Millionen von Tieren täglich unter unwürdigen Bedingungen leben und sterben müssen.

Deshalb bist du erfreut über den Vorschlag des Gesundheitsministeriums, den Fleischverzehr zukünftig zu verbieten.

Ein junges Model

Du bist Model und musst für deinen Traumberuf einen strengen Diätplan einhalten. Obwohl du mit deiner Figur sehr zufrieden bist, fällt es dir doch manchmal schwer, auf bestimmte Nahrungsmittel zu verzichten. Ganz besonders groß ist die Versuchung dann, wenn dein/e Freund/in einen herrlichen Hackbraten zubereitet. Mit einem allgemeinen Verbot von Fleisch, wie vom Gesundheitsministerium vorgeschlagen, würde es dir viel leichter fallen, dein Traumgewicht zu halten. Deshalb bist du für ihren Vorschlag.

Testphase 1

Tempolimit 80 km/h auf der Autobahn

Der/Die Verkehrsminister/in hat einen Gesetzentwurf vorgelegt, in dem Tempo 80 auf deutschen Autobahnen gefordert wird.

Ihr seid gegen dieses Tempolimit.

Ihr seid zu einer Talkshow zu diesem Thema eingeladen.

Sammelt Argumente, um andere von eurer Meinung zu überzeugen.

**Tempolimit 80 km/h auf der Autobahn**

Der/Die Verkehrsminister/in hat einen Gesetzentwurf vorgelegt, in dem Tempo 80 auf deutschen Autobahnen gefordert wird.

Ihr seid für dieses Tempolimit.

Ihr seid zu einer Talkshow zu diesem Thema eingeladen.

Sammelt Argumente, um andere von eurer Meinung zu überzeugen.

Testphase 1

Tempolimit auf deutschen Autobahnen?**Talkshow - Rollen gegen das Tempolimit**Autofahrer/in

Du bist leidenschaftliche/r Autofahrer/in und drückst gern mal so richtig aufs Gas. Dein Hobby sind schnelle Autos. Über die Forderung des Verkehrsministeriums bist du empört.

Vertreter/in aus der Automobilbranche

Du leitest ein erfolgreiches Automobilunternehmen. Deine Firma ist bekannt für die schnellsten und besten Autos. Du bist gegen das Tempolimit, denn dieses würde für dich hohe Verlustgeschäfte bedeuten, da zukünftig schnelle Autos nicht mehr benötigt werden würden.

Transportunternehmer/in

Du hast ein Transportunternehmen. Dein Geschäft ist es, blitzschnell bestimmte Waren von A nach B zu bringen, z.B. Tiere, Arzneimittel, eilige Post oder Eis. Du findest den Vorschlag des Tempolimits gar nicht gut, denn dies bedeutet für dich, dass du in Zukunft deine Waren nicht rechtzeitig zu deiner Kundschaft bringen kannst.

**Talkshow - Rollen für das Tempolimit**Umweltschützer/in

Du bist ein/e Umweltschützer/in und setzt dich aktiv für den Umweltschutz ein. Du fährst viel mit dem Fahrrad oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln, weil die Abgase der Autos die Luft verschmutzen und dazu beitragen, den Treibhauseffekt zu verstärken. Du unterstützt das Tempolimit, denn es wäre ein wesentlicher Beitrag für den Umweltschutz.

Verkehrsminister/in

Du bist der/die Verkehrsminister/in und hast einen Gesetzentwurf vorgelegt, in dem gefordert wird, dass in Zukunft auf deutschen Autobahnen die Höchstgeschwindigkeit nur noch 80 km/h betragen soll. Du hast diese Maßnahme ergriffen, um die Unfälle zu reduzieren und Kosten für den Straßenbau einzusparen.

Anwohner/in

Du wohnst ganz in der Nähe einer Autobahn. Deine Familie und du – ihr fühlt euch durch den Verkehrslärm sehr gestört. Du findest diesen Vorschlag vom Verkehrsministerium richtig gut, da langsam fahrende Autos auch wesentlich weniger Lärm verursachen.

Testphase 3

Voll SINNig**Hören**

**Vor euch stehen mehrere kleine Dosen.
Eure Aufgabe besteht darin, jeweils die zwei Dosen zu finden, die das gleiche Geräusch machen und sie nebeneinander zu stellen.**



Testphase 3

Voll SINNig**Riechen**

**Vor euch stehen mehrere kleine Dosen.
Eure Aufgabe besteht darin, jeweils die zwei Dosen zu finden, deren Inhalt gleich riecht und sie nebeneinander zu stellen.**

Testphase 3

Voll SINNig

Schätzen



Vor euch liegen verschiedene Dinge.
Eure Aufgabe besteht darin, die Menge, das Gewicht oder die Länge der Dinge zu schätzen. Ihr dürft schauen, hören, fühlen aber nicht messen und zählen.



Testphase 3

Voll SINNig

Tasten



Vor euch liegen abgedeckt verschiedene Gegenstände.
Jeden Gegenstand gibt es zweimal.
Eure Aufgabe besteht darin, die zwei gleichen Gegenstände zu ertasten. Das Gegenstandpaar wird von einer Person hervorgeholt.

Testphase 4

X-Bilder

Was kann man aus 3 vorgegebenen Strichen zeichnen?
In jedem Kästchen soll ein neues und vor allem anderes Bild entstehen.

Falls das Blatt nicht reicht, kannst Du auf der Rückseite weitere Bilder zeichnen.

Testphase 4

Bewertung für die Fremdeinschätzung „X-Bilder“

Kreativität

- mehr als **11** verschiedene Bilder **hervorragend**
- 10 bis 11** verschiedene Bilder **sehr gut**
- 7 bis 9** verschiedene Bilder **gut**
- 4 bis 6** verschiedene Bilder **teilweise**
- 1 bis 3** verschiedene/s Bild/er **wenig**
- kein Bild** **gar nicht**

Das bin ich!

Name.....

Datum.....

Meine Fähigkeiten

Auswertung Testphase

Ich kann mich gut konzentrieren.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich kann mich gut mündlich ausdrücken.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich habe Einfühlungsvermögen.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich bin kreativ.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich bin teamfähig.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich habe Fingerfertigkeiten.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich bin geduldig.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Ich habe eine gute Wahrnehmung.

Selbsteinschätzung	gar nicht 0	wenig 1	teilweise 2	gut 3	sehr gut 4	hervorragend 5
Fremdeinschätzung	0-3 Punkte 0	4-6 Punkte 1	7-9 Punkte 2	10-13 Punkte 3	14-17 Punkte 4	18-20 Punkte 5

Das bin ich!

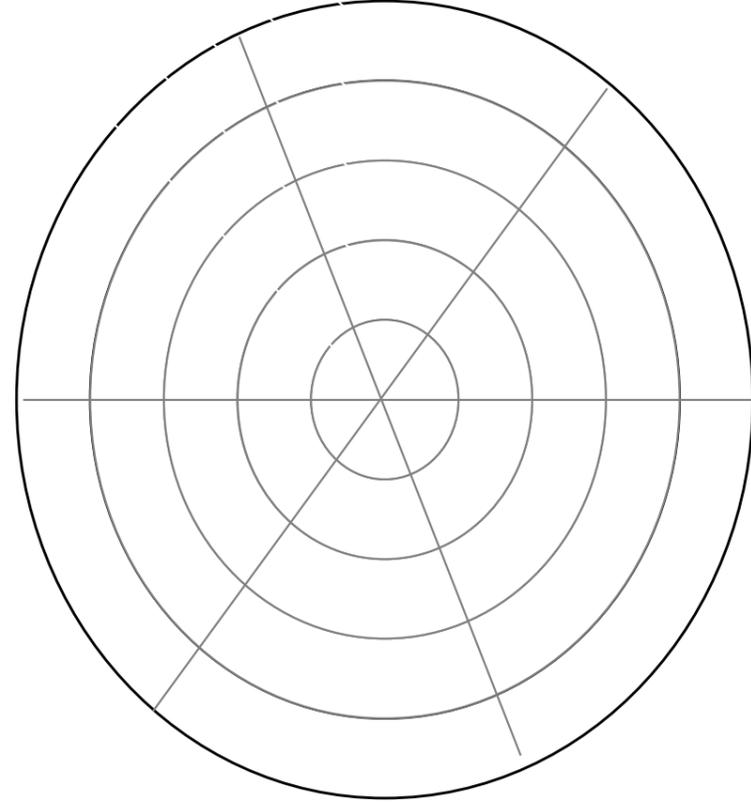
Meine Fähigkeiten

Name: _____

Konzentrationsfähigkeit	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
mündliche Ausdrucksfähigkeit	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
Einfühlungsvermögen	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
Kreativität	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
Teamfähigkeit	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
Fingertätigkeit	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
Geduld	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5
Wahrnehmungsfähigkeit	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5

Das bin ich!

Ich bin . . .



.....

.....

.....

.....

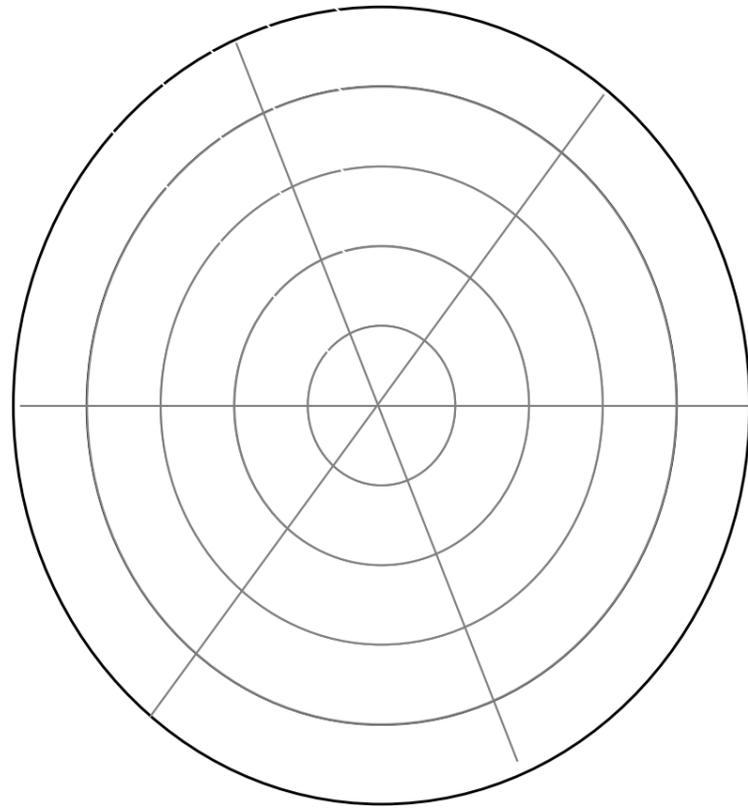
.....

.....

Name

Das bin ich!

Du bist ...



.....

.....

.....

.....

.....

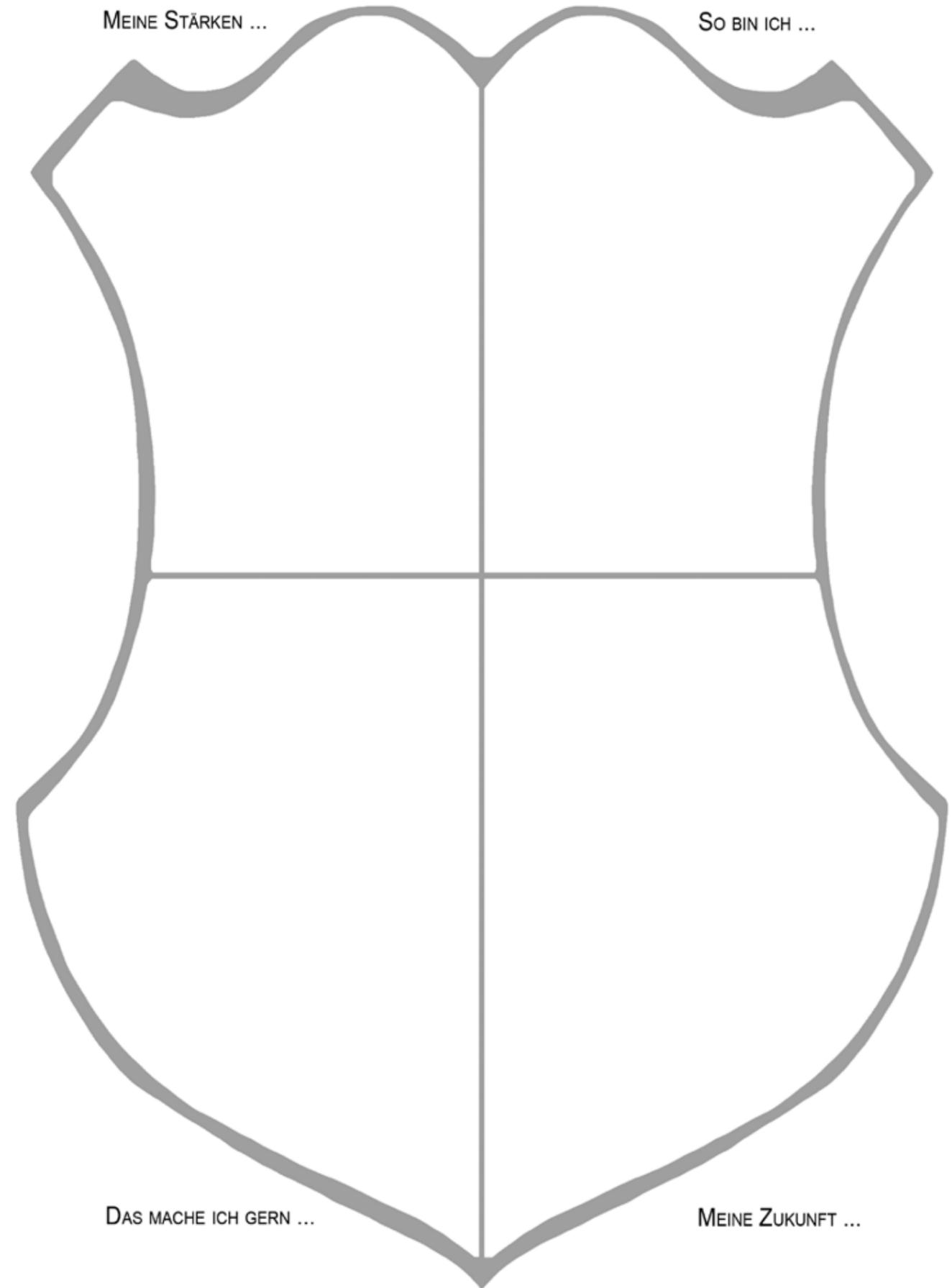
.....

Einschätzung für

von

MEINE STÄRKEN ...

SO BIN ICH ...



DAS MACHE ICH GERN ...

MEINE ZUKUNFT ...

Masterplan

Gesprächsleitfaden zum Masterplangespräch

Für die Gespräche sollte genügend Zeit eingeplant und ein störungsfreier Ort genutzt werden. Die Jugendlichen bringen zum Gespräch ihre **Ability**-Mappe sowie das Wappen mit. Pro TN braucht es zudem ein AB „Masterplan“ und zum Abschluss des Projektes pro TN ein **Ability** Abschluss-Zertifikat.

1. Deine Stärken

Nenne drei Stärken von dir.

Was denkst du, warum sollte dich ein/e Arbeitgeber/in einstellen?

Schaue in deiner **Ability**-Mappe nach. Was zeigen deine Fremd- und Selbsteinschätzungen?

Wie sieht dein Balkendiagramm aus? Und was erzählt dein Wappen dazu?

Danach: Feedback zu den genannten drei Stärken mit Bestätigungen der Selbstwahrnehmung der/s Jugendlichen und Hinweisen, bei welchen konkreten Aufgaben die beobachtenden Personen die genannten Stärken anders wahrgenommen haben. Gegebenenfalls Hinweise zu weiteren beobachteten Stärken. Einigung, welche Stärken im Zertifikat vermerkt werden sollen.

2. Masterplan

Wie stellst du dir deine berufliche Zukunft vor?

Welche Ausbildung möchtest du gern machen? Welche Richtung siehst du für dich?

Oder welche schließt du auch schon aus?

Was für Möglichkeiten ergeben sich aus deinem Stärkeprofil noch?

Zielformulierung:

Zwischen dem Jetzt-Zustand und deinem Ziel gibt es verschiedene Etappen/Schritte. – Wo bist du gerade? Was musst du noch unternehmen, um dort hinzukommen?

Anmerkung: Diese Schritte möglichst konkret, messbar und zeitlich eingegrenzt formulieren. Sie sollten für die Jugendlichen zudem auch realistisch erreichbar sein.

Zudem werden nur Schritte aufgeschrieben, denen der/die Schüler/in auch selbst zustimmt.

3. Feedback zu den Ability Modulen

Was hat dir gut gefallen und was nicht?

Hast du dich durch das Projekt verändert? Hat sich die Klasse geändert?

Würdest du, wenn du eine Bewerbung schreiben musst, nochmal in die **Ability**-Mappe schauen, um dich an deine Stärken und Fähigkeiten zu erinnern?

Anmerkung: Punkt 3 kann auch per Fragebogen abgefragt und ausgewertet werden.