

Brettspiele im Deutschunterricht – Berufe mal anders
Abenteuer Berufswahl – Spielbeschreibung für den DaF-Unterricht

Jugendliche setzen sich im DaF-Unterricht gerne mit Themen auseinander, die für sie von Interesse sind, sie herausfordern und ihren Horizont erweitern. Das Brettspiel **Abenteuer Berufswahl** wurde für Jugendliche entwickelt, die sich in der Berufsorientierungsphase befinden. Sein primäres Ziel ist es, das Interesse der Jugendlichen an der Thematik zu wecken und sie zu motivieren, sich damit auseinanderzusetzen. Während des Spiels erproben die Spieler/innen ihre Stärken: Sie stellen Berufe mit oder ohne Worte dar, raten Berufe, finden passende Berufe in gemeinsamen Gruppenaufgaben oder denken über ihre Interessen nach und vergleichen in Partneraufgaben ihre Selbsteinschätzung mit der Fremdeinschätzung durch einen Mitspieler. Außerdem können mit dem Spiel Informationen zur Berufswelt transportiert werden.

Im **DaF-Unterricht** mit **Jugendlichen** lässt sich das Brettspiel mit der **entsprechenden Reduzierung der Spielkarten** erfolgreich einsetzen. Die hier angeregte Reduzierung beeinträchtigt den Spielverlauf nicht. Gespielt wird in Gruppen. Optimal sind bei diesem Spiel Vierergruppen, aber es sind auch größere Gruppen – max. acht Personen pro Gruppe – möglich, was allerdings die Spielzeit verlängert.

Der Weg ist das Ziel

Ziel des Spiels ist es, sich mit Wegkärtchen **einen Weg zum „Erfahrungsschatz“ in der Spielplanmitte zu bauen**. Man startet an einem beliebigen Landesteg und baut seinen Weg über den Strand und durch den Dschungel bis zur Schatztruhe in der Mitte. Es gibt folgende Wegkärtchen:

			
80 x Gerade	80 x Kurve	40 x Kompass	8 x Sackgasse*
* Das Wegkärtchen <i>Sackgasse</i> wird in der hier beschriebenen Spielversion nicht eingesetzt.			

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler die Schatztruhe erreicht haben.



Gewonnen hat, wer die meisten Erfahrungsmünzen gesammelt hat. **Das Spiel hat also einen Sieger, aber keine Verlierer – es müssen schließlich alle das Ziel erreichen.**

Brettspiele im Deutschunterricht

Wer als Erster die Schatztruhe erreicht, bekommt **drei Erfahrungsmünzen**, der Zweite **zwei** und der Dritte **eine**. Um auf das „Schatzfeld“ vorzurücken, muss man noch einmal eine Aufgabe richtig lösen oder „Freie Fahrt“ würfeln (siehe unten).

Diejenigen, die die Schatztruhe schon erreicht haben, spielen bei Gruppenaufgaben mit. Dabei können sie weitere Erfahrungsmünzen sammeln.

- **Wie baut man seinen Weg?**

Es wird mit dem **Ereigniswürfel** gewürfelt, auf dem sich drei Symbole befinden: **eine Flasche**, **ein Steuerrad** und **ein Schloss mit Schlüssel**. Der Ereigniswürfel bestimmt, ob man seinen Weg weiterbauen kann oder nicht.



FLASCHE



STEUERRAD



SCHLOSS MIT SCHLÜSSEL

Würfelt man eine **FLASCHE**, so zieht man eine **Aktionskarte**, die zu der jeweiligen Landschaft passt, in der man sich gerade befindet: Wenn Sand „unter den Füßen“ zu sehen ist, zieht man eine **Strandkarte**. Wenn hingegen kein Sand mehr „unter den Füßen“ zu sehen ist, man also in den „Dschungel“ gelangt ist, zieht man eine **Dschungelkarte**. Sodann löst man die Aufgabe entsprechend der Anweisung auf der Karte.

Wurde die Aufgabe richtig gelöst, so erhält man so viele **Erfahrungsmünzen**, wie gelbe Punkte auf der Aktionskarte sind, und **darf den Weg weiterbauen**. Dafür nimmt man ein Wegkärtchen und legt es auf das freie Feld vor dem eigenen Steg bzw. an den eigenen Weg an. Dann setzt man seine Spielfigur auf das neue Wegstück.

Wurde die Aufgabe hingegen nicht richtig gelöst, so darf der Weg nicht weitergebaut werden.

**Reduzierung von Aktionskarten „Strand“ und „Dschungel“
für A2-Niveau**



Strandkarten mit *Lupe* 1.1–1.20
Strandkarten mit *Foto/Bild* 1.45–1.66
Strandkarten mit *Glocke* 1.67–1.84



Dschungelkarten *Pantomime* 2.1–2.18 und 2.70–2.72
Dschungelkarten mit *Foto* 2.19–2.30
Dschungelkarten mit *Glocke* 2.31–2.39
Dschungelkarten *Was bin ich?* 2.40–2.54
Dschungelkarten *Beschreiben* 2.73–2.87

Würfelt man ein **STEUERRAD**, so bedeutet das „Freie Fahrt“ und man **muss keine Aufgabe lösen**: Man nimmt einfach ein Wegkärtchen, **baut seinen Weg weiter und rückt mit der eigenen Spielfigur vor**.

Würfelt man ein **SCHLOSS MIT SCHLÜSSEL**, so bedeutet das ein „Zufallsereignis“, und man zieht eine **Zufallskarte**, d. h. eine Karte mit Schloss und Schlüssel. Der Spieler liest den Text auf der Rückseite der Karte und führt die dort **in Fettdruck** beschriebene Anweisung aus. **Alle Anweisungen der Zufallskarten 3.1–3.18 und 3.55–3.57 liegen in zweisprachiger Ausführung vor** (siehe **Anhang 3** *Zufallskarten – Spielanweisungen verstehen*).

**Reduzierung von Zufallskarten
mit SCHLOSS UND SCHLÜSSEL für A2-Niveau**



Zufallskarten 3.1–3.18 und 3.55–3.57

- **Welche Hindernisse gibt es auf dem Weg?**

Auf dem Weg kann man auf folgende Hindernisse stoßen:

	<p>Kompass-Hindernisse: Hier muss man ein Kompasskärtchen einsetzen.</p> <p>Befindet sich das Kompass-Symbol am Strand, so muss man ein Kompasskärtchen ablegen und zwei Erfahrungsmünzen abgeben.</p> <p>Befindet sich das Kompass-Symbol im Dschungel, so muss man ein Kompasskärtchen ablegen und drei Erfahrungsmünzen abgeben.</p> <p>Hat man nicht genug Erfahrungsmünzen, so muss man weitere Aufgaben lösen und Erfahrungsmünzen sammeln. Erst wenn man genug Erfahrungsmünzen besitzt, kann man ein Kompasskärtchen einsetzen und vorrücken.</p> <p>Kompasskärtchen sind auch Kreuzungen. Man kann sie verwenden, um sich zusätzliche Wege zu schaffen oder den eigenen Weg mit dem Weg eines Mitspielers zu verbinden und auf diesem vorzurücken.</p>
	<p>Der Weg ist zerstört! Hier geht es nicht weiter!</p>
	<p>Sackgasse! Hier geht es nicht weiter!*</p>

* Das Wegkärtchen *Sackgasse* wird in der hier beschriebenen Spielversion wie erwähnt nicht eingesetzt.

- Was bedeuten die abgebildeten Symbole auf den Strand- und Dschungelkarten?

Symbol	Bedeutung
<p>Glocke</p> 	<p>Gruppenaufgabe: Diese Aufgaben lösen alle Spieler gemeinsam. Bei richtiger Lösung erhält jeder die entsprechende Zahl von Erfahrungsmünzen.</p>
<p>Lupe</p> 	<p>Einschätzungsaufgabe: Es handelt sich um eine Partneraufgabe. Die Selbsteinschätzung des Spielers muss mit der Fremdeinschätzung durch den linken Nachbarn übereinstimmen, dann gibt es für beide Mitspieler Münzen.</p> <p>Das geht so: Die Person, die die Karte mit der Lupe zieht, notiert ihre Antwort auf einem Blatt Papier, so dass der linke Nachbar sie nicht sieht. Danach antwortet dieser Mitspieler. Nur bei übereinstimmenden Antworten gibt es Münzen.</p>
<p>Nicht laut vorlesen!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pantomime Man stellt ohne Worte einen Beruf dar. ✓ Beschreiben Man beschreibt einen Beruf mit Worten. Dabei darf man (anders als im Originalspiel) auch die Wörter auf der Karte benutzen. <p>Wenn der Beruf erraten wird, bekommen beide Mitspieler die entsprechende Anzahl an Münzen – derjenige, der die Aufgabe ausgeführt hat, und derjenige, der geraten hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Was bin ich? Die Mitspieler stellen dem Spieler, der die Karte gezogen hat, im Uhrzeigersinn „Ja/Nein“-Fragen – bei vier Mitspielern max. drei Fragerunden. <p>Bei einer „Nein“-Antwort kommt der Nächste an die Reihe. Wenn die Mitspieler nach drei Runden den Beruf nicht erraten haben, erhält der Befragte die Münzen; sonst derjenige, der den Beruf erraten hat.</p>

- **Wo findet man die Lösungen (Lösungsvorschläge) für die Aufgaben auf den Aktionskarten?**

Lösungen/Lösungsvorschläge findet man auf den **Kartentrückseiten**. Deswegen müssen auf die Kartenstapel immer die **Deckkarten DSCHUNGEL bzw. STRAND** gelegt werden!

- **Wie beginnt das Spiel?**

- Man legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Die reduzierten Kartensets – Strandkarten mit Deckkarte, Dschungelkarten mit Deckkarte sowie Zufallskarten – werden neben den Spielplan gelegt.
- Jeder der zwei bis acht Spieler/innen wählt einen Landesteg als Startposition.
- Jede/r Spieler/in bekommt folgende Wegkärtchen: **sieben Kurven, sieben Geraden und drei Kompass**.

Die restlichen Wegkärtchen (außer Sackgassen) liegen als Vorrat neben dem Spielplan.

WICHTIG! Wenn einem Spieler die Wegkärtchen ausgegangen sind, kann er weitere Wegkärtchen „kaufen“:

Eine Gerade oder eine Kurve kostet **eine** Erfahrungsmünze, ein Kompasskärtchen **drei** Erfahrungsmünzen.

- Neben dem Spielplan legt man die Erfahrungsmünzen, den Würfel, einige leere Blätter Papier und einen Stift bereit.

Die Spielzeit beträgt ca. 45 Minuten.

WICHTIG! Bevor im DaF-Unterricht gespielt wird, sollten die Lernenden auf das Spiel vorbereitet werden, indem sie in der (den) vorangehenden Unterrichtsstunde(n) mit Hilfe von Spielkarten oder anderen Materialien in das Thema Berufe/Berufswahl eingeführt werden.

Siehe hierzu das Blatt „Ideen für den Einsatz von Materialien des Spiels *Abenteuer Berufswahl* [...] im DaF-Unterricht“.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Quellen:

<https://aws.ibw.at/angebote/aws-spiel/2013/>, Zugriff am 28.12.2017.

Brettspiel *Abenteuer Berufswahl*, AWS Arbeitsgemeinschaft Wirtschaft und Schule im Rahmen des Instituts für Bildungsforschung der Wirtschaft, 2013. Idee und Umsetzung: Wolfgang Bliem.