

Planspiel – Kurzskeizze

Zu Beginn zieht jede Kleingruppe eine Person, einen Ausbildungsberuf und eine Stadt, die die Ausgangssituation für den weiteren Ablauf des Spiels bilden. Die Kopiervorlagen dazu wurden vom „Jugend und Schulden-Team“ ausgearbeitet. Für die Durchführung des Spiels müssen darüber hinaus noch Informationen zu Ausbildungsberufen ausgedruckt werden. Dazu eignen sich die Berufsbeschreibungen der Arbeitsagentur, die ebenfalls das Ausbildungsgehalt beinhalten (www.berufsnet.de). Grundidee des Planspiels ist, dass der Ausbildungsbetrieb in einer anderen Stadt liegt und die Musterpersonen deshalb in eine andere Stadt ziehen und einen eigenen Haushalt gründen müssen.

Jede Gruppe erhält einen **Infofolder**, in dem alle wichtigen und für das Planspiel notwendigen Informationen zusammengetragen sind. Der Infofolder ist die Spielanleitung und enthält zugleich alle Arbeitsaufträge sowie Informationen, die für den Spielverlauf notwendig sind (grundlegende Informationen rund um Verdienst, Wohnung, Telekommunikation, Unterhalt und staatliche Unterstützung, alltägliche Lebenskosten, Versicherungen usw.). Der Infofolder dient als Dokumentation der Gruppenarbeit. In dem Ordner werden alle im Laufe des Planspiels zusammengetragenen Unterlagen gesammelt und Entscheidungen dokumentiert, sodass der Ordner am Schluss auch das Produkt der Gruppenarbeit darstellt. Der Infofolder ist chronologisch aufgebaut und gibt Arbeitsanweisungen, sodass sich der Spielablauf daraus erschließt.

Zunächst sollen die Schüler errechnen, welchen Lohn sie monatlich erhalten (Brutto/Netto), um im Anschluss daran Stück für Stück einen Haushaltsplan aufstellen. **Ziel des Planspiels** ist, dass die Schüler interaktiv einen Haushaltsplan erstellen und verschiedene Kosten kennenlernen, die auf sie zukommen, sobald sie von Zuhause ausgezogen sind. Im Infofolder befindet sich dafür ein Blanko-Haushaltsplan und die Schüler sollen herausfinden, wie hoch die unterschiedlichen Kosten sind. Dafür werden die Schüler vor verschiedene Wahlmöglichkeiten gestellt (z.B. welche Wohnung wird gemietet, welche Möbel werden angeschafft), müssen Prioritäten setzen und Verträge unterschreiben.

Neben dem Infofolder werden zur Informationsgewinnung im Klassenraum 4 Stände aufgebaut. Dafür benötigte Materialien wurden vom „Jugend und Schulden-Team“ zusammengestellt.

Darüber hinaus sind zur **Durchführung des Spiels notwendig:**

- Möbelkataloge,
- Möbelwerbeblättchen,
- Elektronikwerbeblättchen und
- Werbeblättchen von Handy, Telefon- und Internetanbietern
- und die o.g. Informationen zu Ausbildungsberufe

An den **Infoständen** erhalten die Schüler wichtige Informationen, lernen verschiedene Angebote kennen und müssen sich jeweils für eine Möglichkeit entscheiden sowie Verträge abschließen.

- Wohnen
 - Hier liegen verschiedenen Wohnungsangebote mit unterschiedlichen Kosten aus.
 - Hier wird der Mietvertrag unterschrieben.

- Hier können verschiedene Verträge bei unterschiedlichen Stromanbietern etc. abgeschlossen werden.
- Dieser Stand muss betreut werden.
- Telekommunikation
 - Hier können verschiedene Handyverträge abgeschlossen werden
 - Hier können verschiedene Internet- und Festnetzverträge abgeschlossen werden.
 - Hier kann evtl. ein Kabelanschluss gekauft werden oder sich für ein DVBT-Gerät entschieden werden.
 - Dieser Stand muss betreut werden.
- Möbelhaus
 - Hier soll die erste eigene Wohnung eingerichtet werden.
 - Hier liegen verschiedene Möbelkataloge aus.
 - Hier liegen Anzeigen von Ebay-Kleinanzeigen aus (gebrauchte Möbel)
 - Bei diesem Stand ist keine Betreuung notwendig. Hier sollen die Jugendlichen alleine auswählen.
- Beratungsstelle und Jobcenter
 - Hier erhalten die Schülerinnen und Schüler weitere wichtige Informationen und müssen z.T. Entscheidungen erwärfeln (z.B. wird über die Berufsausbildungsbeihilfe entschieden).
 - Hier können alle sonstig anfallenden Probleme oder Fragen besprochen werden und Beratung/Unterstützung eingeholt werden.
 - Dieser Stand muss betreut werden.

→Alle anderen für die eigene Wohnung und den Haushaltsplan benötigten Informationen, können dem Infofolder entnommen werden. Der Infofolder enthält darüber hinaus auch Tipps (z.B., dass man auch einige Möbel aus seinem alten Kinderzimmer mitnehmen kann).

Sonstiges:

- Regel: Abgeschlossene Verträge sind fix und können nicht mehr aufgelöst werden.
- Am Ende des Monats erstellen die Jugendlichen einen Haushaltsplan. Dieser wird für zwei weitere Monate durchgerechnet. Insgesamt erstellen die Schüler also 3 Haushaltspläne. Am Ende sollen die Schüler Resonanz ziehen, ob sie im Plus oder Minus mit ihrem Geld sind.
- Für die beiden Folgemonate muss jede Gruppe je eine Ereigniskarte ziehen (positive und/oder negative Ereignisse z.B. Geburtstagsgeldgeschenk, kaputte Waschmaschine).
- Von dem Zeitumfang sind 6 Schulstunden eingeplant.
- Je nach möglichem Zeitumfang kann das Planspiel auch ausgedehnt werden, indem weiterführende Lerneinheiten zu den verschiedenen Themenfeldern eingeschoben werden. Eine Behandlung der verschiedenen Themen ist auch im Nachhinein möglich.