



„Der Große Preis“ – Arbeit

Simulierte Quizshow zur Wissensvermittlung mit Fakten zu Strukturen und Ungleichheiten am Arbeitsmarkt. Dient als spielerischer Einstieg in den Themenkomplex Arbeit.

Ziele

- Einstieg in den Themenkomplex Arbeit
- Ermitteln des Kenntnisstands der Teilnehmer_innen zum Themenkomplex Arbeit
- Wissensvermittlung zu Strukturen und Ungleichheiten am Arbeitsmarkt

Rahmenbedingungen

Zeit	ca. 45–60 Minuten (Quizspiel ca. 15–20 Minuten)
Gruppengröße	6–30 TN, mit unruhigen Gruppen kann in zwei Kleingruppen gespielt werden
Material	Powerpoint „Großer Preis“, Handreichung mit Antworten, Computer, Beamer, Leinwand, Stoppuhr, Preise, ggf. Verkleidung für Moderator_in und Expert_innen
Raum	Stühle im Halbkreis in Richtung der Leinwand und nach Teams gruppiert

Ablauf der Übung

Am Anfang erklärt die Seminarleitung den Teilnehmenden das Szenario für die folgende Übung: Die Gruppe befindet sich – eingeteilt in Teams – in einer Quizshow.



Die Spieler_innen treten in einem Rate- und Wissensspiel gegeneinander an, wobei sie Fragen zu unterschiedlichen Bereichen beantworten müssen, und zwar zu den Bereichen „Menschen und Berufe“ (Chancen-Ungleichheit am Arbeitsmarkt), „Wunsch und Wirklichkeit“ (individuelle Sicht und gesellschaftliche Realität), „Arbeit und Leben“, „Einkommen“ (Einkommen und Einkommensungleichheit) und „Arbeitnehmer_innen-Rechte und betriebliche Mitbestimmung“.

Zu Beginn der Show finden sich die Teilnehmer_innen in 4–6 Kleingruppen zusammen (eine Kleingruppe sollte aus nicht mehr als 5 Personen bestehen) und bestimmen gemeinsam einen Namen für ihr Team. Anschließend werden die Expert_innen (1–2 Mitglieder der Seminarleitung) mit tosendem Applaus begrüßt und vorgestellt.

Dann erklärt der_die Moderator_in (ein Mitglied der Seminarleitung) die Spielregeln:

Die Teams müssen in jeder Runde eine Frage aus einer von 5 Kategorien (siehe oben) wählen. In jeder Kategorie gibt es wiederum 5 Fragen mit Punktwerten von 20 bis 100 – auch zwischen diesen kann frei gewählt werden. Die höchste Punktzahl bedeutet nicht, dass die entsprechende Frage am schwierigsten ist. In allen Kategorien gibt es Wissensfragen und Meinungsfragen, zu denen die Teilnehmer_innen nachdenken, reflektieren und ihre Meinung äußern sollen. In jeder Kategorie gibt es außerdem Joker. Das Team, das einen davon aufdeckt, bekommt 100 Punkte und muss keine Frage beantworten.

Es wird reihum gespielt, d.h., dass die Teams nacheinander jeweils eine Frage wählen und zu lösen versuchen. Der_die Moderator_in liest die gewählte Frage und ggf. die Antwortmöglichkeiten laut vor. Danach wird die Zeit gestoppt und das aktive Team hat 90 Sekunden Zeit, sich auf eine Antwort festzulegen. Gleichzeitig haben die anderen Teams die Möglichkeit, einen Tipp für die richtige Antwort



abzugeben. Dazu legen sie die entsprechende Antwortkarte verdeckt vor sich auf den Boden.

Liegen die aktiven Spieler_innen mit ihrer Lösung richtig, bekommt das Team die jeweilige Punktzahl auf ihrem Punktekonto gutgeschrieben und die gegnerischen Teams gehen leer aus. Wenn das aktive Team die Aufgabe nicht richtig lösen kann, haben die anderen Teams die Gelegenheit, Punkte „abzugreifen“. Beim Aufdecken der richtigen Antwortkarte bekommen die jeweiligen Teams die Hälfte der jeweiligen Punktzahl.

Sind die Spielregeln und alle Rückfragen geklärt, kann mit dem ersten Team und der ersten Frage begonnen werden. Die Expert_innen ergänzen die Antworten mit weiterführenden Informationen zum Thema und stehen für Rückfragen zur Verfügung.

Sind alle Felder aufgedeckt, endet das Quizspiel. Je nach Punktestand werden die Platzierungen vergeben und die entsprechenden Preise (Süßigkeiten, Urkunden o.Ä.) verteilt.

Auswertung

Vor der gemeinsamen Auswertungsrunde sollte den Teilnehmer_innen eine Pause eingeräumt werden. In einer anschließenden Blitzlichtrunde, die auch in zwei Kleingruppen stattfinden kann, sollte dann jede_r Teilnehmer_in eine Information nennen, die sie_er besonders interessant oder überraschend fand.

Um diese Runde etwas abwechslungsreicher zu gestalten, kann die Bedingung mit eingebaut werden, dass keine der bereits getroffenen Aussagen wiederholt werden darf.





Gedanken und Fragen, die die Teamenden in die Diskussion einbringen können

Bei Meinungsfragen können die Teamenden versuchen, eine Verbindung zwischen der Lebensrealität der Auszubildenden und den gesellschaftlichen Arbeitsmarktstrukturen zu schaffen. Während des Quiz können Antworten auf Faktenfragen immer wieder durch zusätzliche Informationen angereichert werden.

Vorschläge für Weiterarbeit

Sprichwörter-Methode „Ohne Fleiß kein Preis“ zur kritischen Auseinandersetzung mit Normen rund um die Arbeit

oder

Aufstellungsübung „Wie auf Arbeit“ zur weiteren Auseinandersetzung mit Konkurrenz und Diskriminierung auf dem Arbeitsmarkt

Quelle

Bildungsteam Berlin-Brandenburg e.V., basierend auf der Methode des Wissensquiz aus:

Alte Feuerwache e.V.; Jugendbildungsstätte Kaubstraße (Hg.): Methodenhandbuch zum Thema Antiziganismus. Für die schulische und außerschulische Bildungsarbeit, Münster: Unrast-Verlag 2012, S. 60-62.

Material-Anhang

Powerpoint-Spiel und PDF mit Lösungen zu den Fragen