

„Einen Fuß durch die Tür bekommen - Der Weg auf den 1. Arbeitsmarkt“

Teilnehmerzahl	Mind. 20 bis max. 30
Zeitbedarf	3-4 Stunden
Materialien	Evtl. Flipchart

Kurzbeschreibung:

Durch die Einnahme unternehmerischer Positionen und die Erstellung von sozialpädagogischen Maßnahmen soll für Probleme oder Möglichkeiten eines Wechsels auf den 1. Arbeitsmarkt von Menschen mit Behinderungen sensibilisiert werden.

Zielsetzung:

Im Mittelpunkt des Spiels steht die Auseinandersetzung mit dem Übergang eines Menschen mit Behinderung auf den 1. Arbeitsmarkt samt seiner sozialpädagogischen Begleitung und die dem möglicherweise gegenüberstehenden wirtschaftlichen Interessen von Unternehmen und Betrieben. Die Gestaltung des Planspiels ist offen gehalten, die Studierenden sollen so zum Großteil das Geschehen selbst beeinflussen. Sie müssen unterschiedlichste Fragen klären, Meinungen bilden und dabei die Rolle des Sozialarbeiters verlassen, Verhandlungen untereinander austragen und zu Ergebnissen gelangen.

So soll möglichst realitätsnah ein Gefühl für die oft schwierige Situation von Menschen mit Behinderungen, aber auch die Hemmnisse für Betriebe der freien Wirtschaft, Menschen mit Behinderungen einzustellen, vermittelt werden.

Spielablauf:

Das Spiel unterteilt sich in sechs Phasen, die jeweils gleichzeitig von unterschiedlichen Gruppen durchgeführt werden.

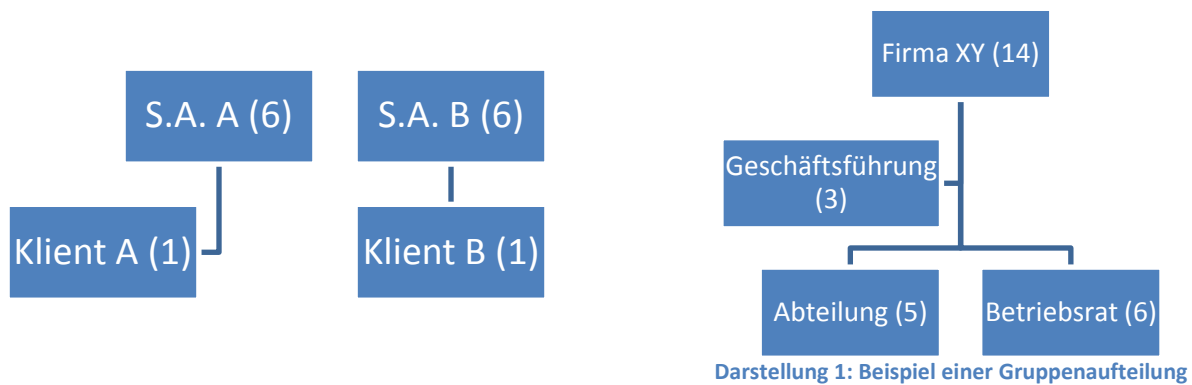
Die Gruppen setzen sich zusammen aus:

- Einer unternehmerischen Fraktion
- Ein bis zwei sozialpädagogischen Fraktionen samt jeweils einem Klienten

Hierbei unterteilt sich die unternehmerische Fraktion weiter in folgende Gruppierungen:

- Die Geschäftsführung (GF)
- Den Betriebsrat (BR)
- Eine Abteilung (AT)





Je nach Gruppengröße wird den Fraktionen eine bestimmte Anzahl an Mitspielern zugewiesen. Dies erfolgt zu Beginn des Spiels mittels Losens.

1. Phase:

Zeit	Ca. 30-45 Minuten
Firma	Sozialarbeiter
Unternehmensgründung	Erstellung eines Klientenprofils

Die unternehmerische Fraktion arbeitet in dieser Phase zusammen (GF, AT, BR). Ziel ist die Gründung einer neuen Firma, die später einen Betriebsrat besitzen wird.

Aufgabe ist es, sowohl einen Namen, einen Firmensitz, die entsprechenden Tätigkeiten, bzw. Angebote der Firma zu benennen und ein Firmenkonzept samt drei Zielen der neuen Firma zu formulieren.

Anschließend soll aus der Firma heraus eine Abteilung gegründet werden, deren Aufgabenfeld organisiert werden muss.

Die erstellte Abteilung ist auf der Suche nach einem neuen Mitarbeiter. Hierzu wird ein Stellenprofil verfasst.

Die Gruppe der Sozialarbeiter samt des jeweiligen Klienten erhält folgende Anweisung:

Sie arbeiten als Sozialpädagogen in einer Werkstatt für behinderte Menschen. Bei einem Ihrer betreuten Klienten können sie sich gut einen Wechsel auf den ersten Arbeitsmarkt vorstellen. Bitte beschreiben Sie diesen Klienten. Nennen Sie hierbei die wichtigsten Eckdaten sowie seine Fähig- und Fertigkeiten.



2. Phase:

Zeit	Ca. 10 Minuten
Firma	Sozialarbeiter
Vorstellung der Firma	Vorstellung der Klienten

In der zweiten Phase stellt sich das neu gegründete Unternehmen samt seines Firmenkonzeptes, seiner Abteilung und das erarbeitete Stellenprofil vor.

Auch die Klienten stellen sich und ihr Profil kurz vor.

3. Phase:

Zeit	Ca. 45 Minuten
Firma	Sozialarbeiter
Recherche der Aufgaben	Gesprächsvorbereitung

Die unternehmerische Fraktion unterteilt sich nun in den BR, die GF und die AT und informiert sich über die eigenen Aufgaben. Hierzu können Informationen ausgeteilt oder selbst erarbeitet werden.

Schwerpunkt der Abteilung in dieser Phase ist es, ein Bewerbungsgespräch vorzubereiten.

Die Sozialarbeiter sind auf die Stellenanzeige aufmerksam geworden und haben erfolgreich ein Bewerbungsgespräch bei der zuständigen Abteilung vereinbaren können. Der Klient soll nun möglichst präzise auf dieses Gespräch vorbereitet werden.

4. Phase:

Zeit	Ca. 20 Minuten
Firma	Sozialarbeiter
Gesprächsführung	Gesprächsführung

Nachdem sowohl die Abteilung, als auch die Sozialarbeiter und die eigenen Klienten auf das Vorstellungsgespräch vorbereitet sind, kommt es nun zum besagten Termin.

Anwesend sind hierbei jeweils ein Vertreter aus der Geschäftsführung und dem Betriebsrat. Ein Entsandter der Abteilung nimmt im Gespräch die Position des Wortführers ein.

Die Klienten nehmen den Termin zusammen mit einem Betreuer des Sozialarbeiterteams wahr.

Anmerkungen: Der Spielleiter kann an dieser Stelle das Geschehen beeinflussen, in dem beispielsweise ein Klient darauf hingewiesen wird, kein Interesse an der Stelle zu haben und durch seinen Betreuer zu dem Gespräch gedrängt wurde. Der zweite Klient hingegen hat großes Interesse die Stelle zu bekommen. Betriebsrat und Geschäftsführung werden darauf hingewiesen, hauptsächlich eine beobachtende Rolle einzunehmen, wichtige Fragen während des Gespräches allerdings zu ergänzen.

5. Phase:

Zeit	Ca. 45 Minuten
Firma	Sozialarbeiter
Entscheidungsfindung	Erstellung eines Maßnahmenkataloges

Nach Beendigung beider Gespräche zieht sich **das Unternehmen** gemeinsam für eine Entscheidungsfindung zurück. Erhält einer der Bewerber die Stelle oder werden Alternativen angeboten? Kommt es zu einer Einigung oder Ablehnung? Die Entscheidungen sollen begründet werden.

Die Sozialarbeiter gehen an dieser Stelle von einer positiven Rückmeldung des Unternehmens aus und erstellen gemeinsam mit dem Klienten einen Maßnahmenkatalog. Dieser beschreibt nötige Vorkehrungen um den Klienten zum Einen auf den Arbeitsplatz organisatorisch und persönlich vorzubereiten, zum Anderen Maßnahmen, die dazu beitragen sollen, sich perspektivisch erfolgreich auf dem 1. Arbeitsmarkt zu etablieren.

6. Phase:

Zeit	Ca. 30 Minuten
Firma	Sozialarbeiter
Vorstellung der Ergebnisse	Vorstellung der Ergebnisse

In der letzten Phase stellen beide Fraktionen ihre Ergebnisse vor.

Seitens des **Unternehmens** betrifft dies die Entscheidungen samt ihrer Begründungen. Die Gruppe der **Sozialarbeiter** stellt jeweils ihren Maßnahmenkatalog vor.

Nach Abschluss des Spiels können die vorgestellten Ergebnisse und die Erfahrungen und Eindrücke während der einzelnen Phasen besprochen und reflektiert werden.

