

Pädagogik studieren...
**Ein nicht immer ganz ernst gemeintes Spiel
rund um B.A., M.A. und Beruf**

erdacht und gemacht von Vanessa Fühner, B.A. Päd.,
unter Mitarbeit von Mona Wiedner, Barbara Sterzenbach, Anna Wolf und Nicole Hoffmann

Du denkst über ein Pädagogikstudium nach?

Du kennst das Ziel, aber noch nicht den Weg?

Du möchtest wissen, wie Bachelor, Master und Beruf zusammenhängen?

Dieses Brettspiel für 2 bis 4 Spieler/innen bietet Antworten...

**Nach dem Bachelorweg entscheidest du, ob du einen Master machen
und dann den Berufsweg bestreiten möchtest –
oder ob du direkt in den Beruf startest.**

**Auf Aktionsfeldern warten dann auch Einblicke,
wo und wie man als Pädagoge/in tätig werden kann.
Sammle möglichst viele Erfahrungs-Chips...**

Die Spielanleitung

Die Vorbereitung

Zunächst muss das Spielzubehör zusammengestellt bzw. ausgedruckt und ausgeschnitten werden; die Chips werden offen ausgelegt; die Karten werden der Farbe gemäß gemischt und in verdeckten Stapeln bereitgelegt:

Spielzubehör (s.u.):	Selbst zu organisieren:
- 1 Spielbrett	- 1 Würfel
- Startkarten (weiß)	- Spielfiguren (max. 4)
- Aktionskarten (rot)	
- Berufskarten (grün)	
- Praktikumskarten (blau)	
- 4 Master-Chips (M)	
- Erfahrungschips (E)	

Der Start

1. Jede/r Spieler/in sucht sich eine Spielfigur aus und stellt diese auf das Startfeld: START Bachelor-Weg.
2. Jede/r Spieler/in zieht eine Karte vom Stapel der Startkarten.
3. Der/die Jüngste fängt an. Er/sie beginnt mit der Erfüllung der Startkarte, indem er/sie würfelt und um die entsprechenden Würfelpunkte vorrückt. Falls er/sie die Bedingung der Startkarte nicht erfüllen kann, muss er/sie eine Runde warten.
4. Es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Der Bachelor-Weg

1. Die Spieler/innen würfeln und ziehen mit ihren Figuren die entsprechende Anzahl an Feldern vor.
2. Wer auf einem Praktikumsfeld P landet, zieht die oberste Karte vom Stapel der Praktikumskarten und liest sie laut vor.
3. Am Ende des „Bachelor-Weges“ landet jede/r Spieler/in auf dem Feld Bachelor-Arbeit, wobei restliche Würfelpunkte verfallen.
4. Jede/r Spieler/in erhält dort 2 Erfahrungschips. Dann muss in der nächsten Runde mindestens eine 4 gewürfelt werden, um weitergehen zu können.

Hier stellt sich jedoch eine Frage: Master-Studium oder direkt in die Arbeitswelt?

Der/die Spieler/in entscheidet selbst, ob er/sie sich direkt auf den „Berufsweg“ begibt oder ob es zusätzlich auf dem „Master-Weg“ in der Mitte weitergeht – die eigene Spielfigur wird dazu auf das jeweilige Startfeld „Berufsweg“ oder „Master-Weg“ gestellt.

Achtung: Manche Karten verlangen den Master-Chip, um Erfahrungs-Chips zu erhalten!

Der Master-Weg

1. Die Spieler/innen würfeln und ziehen mit ihren Figuren im Uhrzeigersinn die entsprechende Anzahl an Feldern vor.
2. Wer auf einem Praktikumsfeld P landet, zieht die oberste Karte vom Stapel der Praktikumskarten und liest sie laut vor.
3. Am Ende des „Master-Weges“ landet jede/r Spieler/in auf dem Feld Master-Arbeit (restliche Würfelpunkte verfallen).
4. Jede/r Spieler/in, der/die auf diesem Feld steht, muss in der nächsten Runde mindestens eine 3 würfeln, um dann auf dem „Berufsweg“ weitergehen zu können. Jede/r Spieler/in, der die entsprechende Augenzahl gewürfelt hat, erhält 3 Erfahrungs-Chips und einen Master-Chip.

Der Berufsweg

1. Die Spieler/innen würfeln und ziehen mit ihren Figuren im Uhrzeigersinn die entsprechende Anzahl an Feldern vor.
2. Wer auf Aktionsfeld A oder Berufsfeld B landet, zieht die oberste Karte des entsprechenden Stapels und liest sie laut vor.

Das Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald der/die erste Spieler/in mit seiner/ihrer Figur auf dem Feld „Lebenslanges Lernen“ landet. Der/die Spieler/in muss dafür aber exakt die benötigte Augenzahl würfeln, sonst muss noch eine Runde gespielt werden!

Die Auswertung

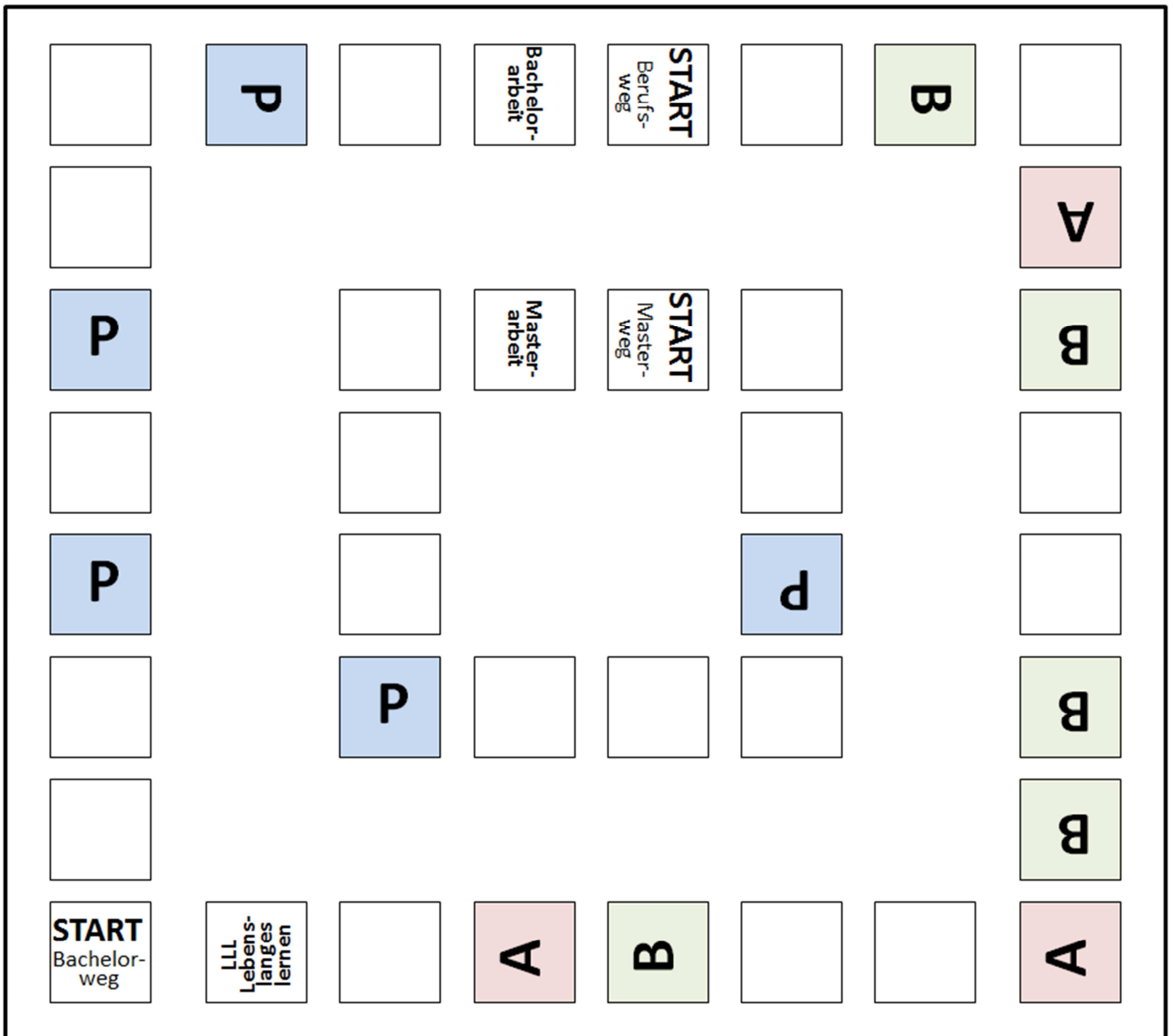
Nachdem ein/e Spieler/in das Feld „Lebenslanges Lernen“ erreicht hat, werden die gesammelten Erfahrungs-Chips und ggf. auch Master-Chips ausgewertet. Dabei gilt folgende Wertung: Erfahrungs-Chip = 1 Punkt / Master-Chip = 3 Punkte.

Der/die Spieler/in mit den meisten Punkten gewinnt.

Hier nun das Spielzubehör...

Der Spielplan

Bitte auf weißem Papier, falls möglich A3, ausdrucken und ausschneiden.



Startkarten

auf weißem Papier ausdrucken und ausschneiden

Du hast ein Freiwilliges Soziales Jahr in einer pädagogischen Einrichtung hinter dir und studierst nun Pädagogik. Würfle eine 2 oder höher, um zu starten.

Durch das Nachrückverfahren wurdest du noch kurzfristig zum Studium zugelassen. Würfle eine 4 oder höher, um zu starten.

Du hast die Info-Tage zur Einführung verpasst; das kostet Zeit. Würfle eine 5 oder höher, um zu starten.

Du hattest schon in der Schule den Leistungskurs „Pädagogik“ und machst mit dem Studium nun dort weiter. Würfle eine 2 oder höher, um zu starten.

Nach deiner Ausbildung zum Erzieher/ zur Erzieherin möchtest du nun Pädagogik studieren. Würfle eine 2 oder höher, um zu starten

Du hast dein altes Studium abgebrochen und möchtest nun Pädagogik studieren. Würfle eine 3 oder höher, um zu starten.

Nach der Schule reist du ein halbes Jahr als ‚Backpacker/in‘ durch Australien. Würfle eine 3 oder höher, um zu starten.

Du bewirbst dich direkt nach dem Abitur um einen Studienplatz für Pädagogik, nur weil du keine bessere Idee hast. Würfle eine 6, um zu starten.

Nach dem Abitur arbeitest du ein Jahr in Kanada als Au-pair. Danach beginnst du das Pädagogik-Studium. Würfle eine 3 oder höher, um zu starten.

Du möchtest direkt nach deinem Abitur mit der Note 1,3 mit einem Bachelor-Studium in Pädagogik beginnen. Würfle eine 3 oder höher, um zu starten.

Du bewirbst dich nach dem Abitur um einen Studienplatz für Pädagogik, weil deine Eltern das gesagt haben. Würfle eine 6, um zu starten.

Praktikumskarten

auf grünem Papier ausdrucken und ausschneiden

<p>Durch dein Praktikum hast du konkrete Ideen für deine Abschluss-Arbeit erhalten. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Du erhältst in deinem Praktikum die Aufgabe einen Flyer zur Einrichtung zu erstellen. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Deine Praktikumsstelle war von deinen Leistungen überzeugt und bietet dir einen bezahlten Job an. Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>
<p>Du machst ein Praktikum an einer Volkshochschule. Erläutere den Mitspieler/innen deine Aufgaben. Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Du machst ein Projektpraktikum in einer Beratungsstelle von ProFamilia. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Deine Praxiseinrichtung war so von deiner Leistung überzeugt, dass sie dir angeboten hat, deine Abschluss-Arbeit dort zu schreiben. Erkläre, welche Vorteile beide Parteien dadurch haben. Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>
<p>Du hast dich im Vorfeld nicht genug über deine Aufgaben als Praktikant/in in der Einrichtung informiert. Jetzt bestehen deine Aufgaben v.a. darin, Kaffee zu kochen und zu kopieren. Gehe für alle Mitspieler/innen Getränke holen.</p>	<p>Du hast dich zu spät um einen Praktikumsplatz in der von dir favorisierten Institution beworben. Jetzt sind dort alle Plätze für ein Praktikum bereits vergeben und du musst dich für eine andere Institution entscheiden. Du musst 1 Runde aussetzen.</p>	<p>Du fühlst dich von deiner Praxiseinrichtung unzureichend betreut und brichst das Praktikum frühzeitig ab. Erkläre die Gründe für den Abbruch. Du musst eine Runde aussetzen, erhältst aber dennoch 1 Erfahrungs-Chip.</p>
<p>Deine Praktikumsstelle bietet dir keine Möglichkeit, einen Einblick in das Arbeitsfeld eines/r Pädagogen/in zu erhalten. Dennoch machst du so die Erfahrung, dass du in dieser Einrichtung nicht arbeiten möchtest. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>„Lehrjahre sind keine Herrenjahre“. Dein/e Praktikumsleiter/in überträgt dir auch Aufgaben, die wenig anspruchsvoll sind. Erfülle eine Aufgabe, die dir deine Mitspieler/innen stellen. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Dein Praktikum war ein voller Erfolg. Du durftest viele Aufgaben wahrnehmen, hast einen guten Einblick in den Berufsalltag bekommen und hattest es stets mit netten Menschen zu tun. Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>

Aktionskarten

auf rotem Papier ausdrucken und ausschneiden

<p>Du hast den Abgabetermin deines Artikels für die Fachzeitschrift „Pädagogik“ versäumt. Du musst 1 Runde aussetzen.</p>	<p>In einem informellen Gespräch mit einer Pädagogik-Studentin berichtest du ihr von deinen Erfahrungen im Praktikum und berätst sie gut. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Der Sohn eines Bekannten bittet dich um Informationen zum Pädagogik-Studium. Ihr sprecht lange darüber. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>
<p>Eine Kollegin bittet dich, ihren Artikel Korrektur zu lesen. Es gelingt dir, gute Anmerkungen zu machen und alle Fehler zu finden. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Dein Text zur Geschichte der Pädagogik in Koblenz steckt voller Fehler. Du musst nacharbeiten und 1 Runde aussetzen.</p>	<p>Du hast viel Erfahrung im Bereich „Prüfungsportfolios“. Erkläre kurz, was ein Portfolio ist. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>
<p>Du wirst für einen Vortrag zum Thema „Pädagogische Handlungsformen heute“ auf eine Tagung eingeladen. Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Du schreibst ein gutes Konzept zum Thema „Transfersicherung nach dem Lernen“. Du musst 1 Runde aussetzen, erhältst jedoch 3 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Du hast vor deinem Vortrag nicht überprüft, ob es einen Beamer im Saal gibt. Nun entfällt deine PowerPoint-Präsentation. Du musst 1 Runde aussetzen.</p>
<p>Auf deine Bewerbung um einen Arbeitsplatz folgt eine Absage. Erläutere Anforderungen eines pädagogischen Berufes deiner Wahl. Du musst 1 Runde aussetzen.</p>	<p>Dein Artikel zu „Lernkulturen“ wurde veröffentlicht. Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Du wirst zu einer Hospitation in einer interessanten Einrichtung eingeladen, auch wenn es keine feste Stelle ist, nutzt du die Gelegenheit. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>
<p>Ein/e Mitspieler/in fragt um Rat, ob sie/er wirklich einen Master-Abschluss braucht. Diskutiert Vor- und Nachteile? Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Dein Vortrag zum Thema „Qualitätssicherung“ wurde mit großer Begeisterung aufgenommen. Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Dein Referat zum Thema „Evaluation“ war nicht gut vorbereitet und wies starke Lücken auf. Du musst 1 Runde aussetzen.</p>

Berufskarten

auf blauem Papier ausdrucken und ausschneiden

Koordinator/in für einen „Familienunterstützenden Dienst“
Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.

Coach in einem Fitnesscenter
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

Führungskräfte-Trainer/in.
Master-Chip erforderlich!
Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.

Mitarbeiter/in für den Bereich Museumspädagogik
Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.

Mitarbeiter/in in der Personalabteilung eines Krankenhauses
Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.

Leitung einer Kinderbetreuungsmaßnahme als Honorarkraft
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

Integrationshelfer/in
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

Berater/in in der Straffälligen-Hilfe
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

Volontariat im Bildungs-Marketing
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

Moderator/in von einzelnen Seminaren im Bereich Schlüsselkompetenzen
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

Sachbearbeiter/in an einer Heimeinrichtung für den Bereich Organisation und Qualität
Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.

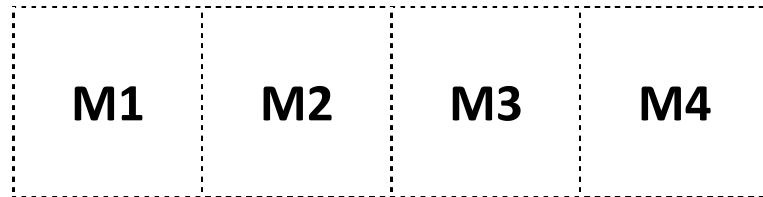
Pädagogische/r Mitarbeiter/in an einer VHS
Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.

<p>Teilzeit-Mitarbeiter/in in einem Bildungszentrum Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Dozent/in beim Landesmedienzentrum Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Studiengangkoordinator/in in einem Fernstudium Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>
<p>Trainer/in für Integrationskurse Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Projektmitarbeiter/in für Berufsbildung am BIBB Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Head of HR Recruiting & Controlling Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>
<p>Leiter/in der Stabsstelle Presse, Marketing und Kommunikation Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Personalentwickler/in eines Automobilherstellers Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Sachbearbeiter/in Prozessmanagement und Prozessoptimierung Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>
<p>Wissenschaftliche/r Mitarbeiter/in am DIE oder am DJI Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Wissenschaftliche/r Mitarbeiter/in im Forschungsbereich „Räumliche Mobilität im Lebensverlauf“ Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Beauftragte/r für Qualitätsmanagement bei einer kleineren Senioreneinrichtung Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>
<p>Projektleitung in einem neuen Netzwerk für Beratungsstellen Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>	<p>Leitung eines kleinen kommunalen Jugendzentrums Du erhältst 1 Erfahrungs-Chip.</p>	<p>Programmbereichsleiter/in für Fremdsprachen bei einem internationalen Träger Master-Chip erforderlich! Du erhältst 2 Erfahrungs-Chips.</p>

Die Chips

auf weißem Papier ausdrucken und ausschneiden

Master-Chips:



Erfahrungs-Chips:

