

**"Arbeitsmarkt-Rallye"**

Wie gewonnen, so zerronnen...

## **Arbeitslosigkeit ist kein Spiel**

Wege in die und aus der Erwerbslosigkeit

**Spiel- und Bauanleitung**

und

**Dokumentation des Kulturseminars 2003**

der hessischen Erwerbsloseninitiativen  
22. bis 25. Juli 2003 in Gelnhausen

**Seminar-Veranstalter:**



**Kirche und Arbeitswelt**

Amt für kirchliche Dienste  
Evangelische Kirche  
von Kurhessen-Waldeck



**Zentrum  
Gesellschaftliche Verantwortung**

der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau

in Kooperation mit dem DGB Landesverband Hessen-Thüringen

**Veranstaltungsort:**

Burckhardt-Haus Gelnhausen

Evangelisches Institut für Jugend– Kultur– und Sozialarbeit e.V.

## Ein Seminar und ein Spiel

Seit 1997 veranstalten das Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau und das Amt für kirchliche Dienste der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck in Kooperation mit dem DGB Hessen ein mal im Jahr ein mehrtägiges Kulturseminar für Erwerbslose. In diesem Jahr fand die Veranstaltung vom 22. bis 25. Juli in Gelnhausen statt. Im Mittelpunkt stand wieder die kreative und inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema Erwerbslosigkeit.

Das Konzept für das diesjährige Seminar hieß: Arbeitslosigkeit als Spiel. Dabei entwickelten die Teilnehmer/innen ausgehend von persönlichen Erfahrungen, Veränderungsideen und gesellschaftlichen Realitäten ein Spiel, das mit lebenden Figuren als Event auf Veranstaltungen oder in Fußgängerzonen gespielt werden kann. Aktuelle Lösungskonzepte wie die "Hartz-Vorschläge" und "Agenda 2010" wurden dabei unter die Lupe genommen und kritisch diskutiert, die Ergebnisse wurden zum Beispiel in Form von Ereigniskarten in das Spiel eingebracht.

Dabei stand zunächst nur die Grundidee fest: verschiedene gesellschaftliche Gruppen wie zum Beispiel Erwerbslose, Arbeiter/innen, Unternehmer/innen oder Politiker/innen stellen sich den erdachten Ereignissen und können dabei durchaus die Position wechseln – vielleicht wird der Politiker nicht mehr gewählt und somit arbeitslos, vielleicht muss die Erwerbslose ihr Glück als Unternehmerin versuchen? Arbeitslosigkeit soll nicht - wie so oft - als "Persönlichkeitsmerkmal" zugeschrieben werden, sondern als möglicher Schicksalsschlag für alle und gleichzeitig aber auch veränderbar und überwindbar erlebt und wahrgenommen werden.

Bei der Vorbereitung war es gar nicht so leicht, Spielkonzept und Seminarkonzept zu trennen. Zu sehr kribbelte es uns in den Fingern und wir mussten uns bremsen, nicht schon vorab ein eigenes Spiel zu entwerfen. Ein kleiner Balanceakt, nicht zu viele Vorgaben zu machen, und dennoch Material auszuwählen und zu besorgen, damit in der Kürze der Zeit aus der Idee ein Spiel werden konnte. Spannend war für uns, was die Teilnehmer/innen aus unserer Grundidee machten, wie sie Ideen zusammentrugen, eigene Pläne und Visionen

einbrachten, und schließlich zu erleben, wie durch die kreative Teamarbeit das Spiel zu wachsen begann und bei jedem neuen Durchspielen immer mehr Gestalt annahm.

Innerhalb von zweieinhalb Tagen intensiver politischer und kreativer Auseinandersetzung entstand so das Spiel mit dem Titel "Arbeitsmarkt-Rallye" - ein flexibler Parcours, der an immer wieder neuen Orten aufgebaut und präsentiert werden und auch leicht nachgebaut werden kann. Die erste Aufführung fand am letzten Seminartag statt, wo ein Spieldurchlauf Presse, geladenen Gästen und interessierter Öffentlichkeit vorgespielt wurde. Die Arbeitsmarkt-Rallye stieß auf große Resonanz und regte zu Diskussionen an.

Das entwickelte Spiel soll nun auch Erwerbsloseninitiativen und anderen Interessierten zur Verfügung gestellt werden. Es kann für Veranstaltungen, Schulklassen, Straßenfeste etc. ausgeliehen werden. Es kann aber auch auf einfache Weise nachgebaut und den aktuellen politischen Gegebenheiten angepasst werden. Zu diesem Zweck enthält das vorliegende Heft neben der Seminar-Dokumentation gleichzeitig die Bauanleitung für das Spiel als "Straßen-Version" für Veranstaltungen oder auch als "Brettspiel" für runde Tische etc. mit einer ausführlichen Spielanleitung, die auch Anregungen für Präsentationen enthält. Noch mehr Material kann beim Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung auf CD bestellt werden, wo auch das Spiel ausgeliehen werden kann (Einzelheiten siehe letzte Seite).

Frankfurt, im November 2003

Holger Wilmesmeier

Martina Bodenmüller

Annelene Frohn

Marion Schick

Vom Ernst der Lage

## **Bringt Hartz die Lösung?**

Die Vorschläge und Aktionen der Bundesregierung, Arbeitsverwaltung und Unternehmensvertreter/innen zur Bekämpfung der Arbeitslosigkeit lassen Erwerbslose oft wie Spielfiguren erscheinen: da wird die Arbeitslosenhilfe gekürzt, mit Sozialhilfe zusammengelegt, Arbeitslose werden in Maßnahmen zwangsvermittelt, dann werden wieder genau diese Maßnahmen gestrichen, Erwerbslose sollen ihre eigene Ich-AG gründen und sich selbst ihren Arbeitsplatz schaffen.

Erwerbslosigkeit ist für die, die es trifft, aber alles andere als ein Spiel. Jahrelange Arbeitslosigkeit hat ernsthafte Folgen für die Betroffenen und auch gesellschaftliche Auswirkungen.

Persönliche Erfahrungen, Veränderungsideen und gesellschaftliche Realitäten bildeten somit die Ausgangspunkte für das Spiel. Dabei wurden verschiedene Wege in die Erwerbslosigkeit diskutiert und verglichen und das Vorurteil der "Selbstverschuldung" von Arbeitslosigkeit revidiert. Gesellschaftliche Ursachen wurden gesammelt, besprochen und verglichen.

Spannend wurde es bei den persönlichen wie auch gesellschaftlichen Lösungsideen zur Überwindung von Erwerbslosigkeit. Dabei wurde einerseits deutlich, dass die Betroffenen nicht tatenlos in der arbeitslosen Situation verharren, sondern bereits unterschiedlichste Versuche zur Überwindung der Erwerbslosigkeit - teilweise auch erfolgreich, bis es zu erneutem Jobverlust kam - unternommen hatten. Eine interessante und vielschichtige Sammlung an gesellschaftlichen Lösungsideen kam zusammen, neben der die Vorschläge von Hartz und Agenda 2010 wenig konstruktiv anmuten, da sie nicht zur Umverteilung der Arbeit beitragen, sondern vor allem Erwerbslosigkeit und Lohnarbeit "billiger" machen sollen und damit zur weiteren Verarmung großer gesellschaftlicher Gruppen beitragen und zudem das Vorurteil der "Selbstverschuldung" von Erwerbslosigkeit festigen.

Die nachfolgenden Karten-Sammlungen und ihre vielschichtige Diskussion bildeten damit den Grundstock für die im Spiel entwickelten Ereigniskarten und Sonderfelder.

### **Wege in die Erwerbslosigkeit**

- ↘ befristeter Vertrag / Mobbing
- ↘ durch Knast, psychisch, Krankheit, Firmenpleite
- ↘ Kündigung
- ↘ Mobbing / Kündigung
- ↘ als Erzieher konsequent auf der Seite der Betroffenen gewesen
- ↘ Mobbing / Strukturveränderungen in der Firma
- ↘ Kostenrationalisierung
- ↘ Krankheit
- ↘ Studienabbruch / Alleinerziehend mit 2 Kindern
- ↘ Das Schicksal wollte es so
- ↘ Falschberatung eines Fachmanns
- ↘ Krankheit
- ↘ Rationalisierung
- ↘ Umstrukturierung durch Computertechnik

### **Wege aus der Erwerbslosigkeit**

- ↗ durch Beziehung / noch kein Banküberfall
- ↗ Initiativbewerbung / Eigene Projekte
- ↗ sich über Zuschüsse informieren
- ↗ Konzepte geschrieben für Schulungen
- ↗ leite Projekt Arbeitsloseninitiativen für Migranten
- ↗ Rente / EU-Rente auf Zeit
- ↗ noch nicht
- ↗ ABM Maßnahmen / Vorruhestand
- ↗ Keine Fortbildung da 58 Jahre alt
- ↗ Eigeninitiative bisher erfolglos
- ↗ Fortbildung im PC-Bereich
- ↗ das Schicksal wird mich lenken
- ↗ durch eigene Kraft und Ideen
- ↗ Wiedereingliederungsmaßnahmen / Praktika / kein Erfolg
- ↗ durch neue Stelle / durch Krankheit kein Herauskommen aus der Arbeitslosigkeit
- ↗ Eigeninitiative / Bewerbungsschreiben

## Gesellschaftliche Ursachen von Arbeitslosigkeit

- ↘ Rationalisierung
- ↘ Leute haben nicht genug Geld um neue Arbeitsplätze zu schaffen
- ↘ Frühe Auslese, da Kinder aus benachteiligten Familien nicht gefördert werden
- ↘ der Mensch wird nur noch benutzt / Arbeitsqualität spielt keine Rolle mehr
- ↘ Profitgier der Unternehmer
- ↘ die Würdelosigkeit des Humankapitals
- ↘ Profitgier der Bosse welche die Arbeitsmittel stellen (Maschine, Fabriken, usw.)
- ↘ Misswirtschaft in der Politik
- ↘ allgemeine Wirtschaftslage in Deutschland
- ↘ Arbeit als reiner Profitfaktor (Arbeitende sind reiner Kostenfaktor)
- ↘ Fresslust des Kapitals, die jeden Lebensbereich durchdringt
- ↘ Anfang des gesellschaftlichen Umbaus durch Computer
- ↘ schlechte Politik / Macht
- ↘ Arbeit lohnt sich nicht für Unternehmen, nicht genügend Profit
- ↘ technischer Fortschritt ist der soziale Rückschritt
- ↘ zu wenig bezahlte Arbeit – keiner will zahlen
- ↘ ohne Abschluss und Zeugnisse keine Arbeit die den eigenen Fähigkeiten entspricht
- ↘ zu große Übereinstimmung der 4 größten Parteien
- ↘ Computertechnik (z.B. bezogen auf den Beruf des Lithographen)
- ↘ Handwerk wird nicht mehr gebraucht
- ↘ Überproduktion
- ↘ Technisierung



## **Gesellschaftliche Lösungsideen**

- Überstundenbegrenzung
- Job-Sharing, mehr Teilzeitarbeit
- Einführung eines gesetzlichen Mindestlohns zur Steigerung der Binnen- nachfrage (und letzten Endes Schaffung von Arbeitsplätzen)
- Bessere Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen für Erwerbslose
- Kapital abschaffen / Betriebe selbst übernehmen
- ausgewählte Fachkräfte (auch aus anderen Ländern) zur Lösung einsetzen
- Stellenwert der Arbeit neu definieren
- Zurücknehmen der Technik
- andere Verteilung der staatlichen Einnahmen
- Anspruchsdenken zurückschrauben bei den Reichen und nicht bei den Armen
- Steuergelder anders verteilen
- mehr feste Assistenten statt wechselnde Aushilfskräfte
- Selbstständig machen / in Rente gehen
- bessere Politik machen, meckern hilft nicht
- bessere Ausbildung für junge Leute
- früheres Rentenalter
- Unternehmen in die Pflicht nehmen
- in kleinen selbst organisierten Zirkeln Alternativen leben
- Maschinensteuer
- nicht über mehr Wachstum
- Misswirtschaft in Politik, zuviel Ausgaben in unnötige Projekte einstellen
- bessere Überlebensstrategien lernen, entwickeln innere (Lebens)Kraft finden und aktivieren (denn im Sinne der Evolution läuft alles nach wie vor zufrieden, ob dabei ein paar Millionen / Milliarden durch die Maschinen fallen rührt den Ablauf der Evolution nicht)
- Politiker sollten Geld investieren für neue Arbeitsplätze für Menschen, die gute Arbeit machen, denn die Menschen müssen zusammen halten, denn was wir machen betrifft auch zukünftige Generationen, Maschinen können die Arbeit nicht alleine machen.
- Arbeit neu definieren / 30 Std. Woche
- Arbeit nicht nur an Profit messen

### **Vorschläge der Bundespolitik ("Hartz" und Agenda 2010)**

- ↖ Hartz Modul 1 : Umbenennung der Arbeitsämter in Job-Center oder Arbeitsagentur als gemeinsame Anlauf- und Servicestellen für alle Erwerbsfähigen
- ↖ Hartz Modul 3: verschärfte Zumutbarkeit:
  - jede Arbeit - auch ohne Sozialversicherung und mit Bezügen niedriger als das Existenzgeld - wird zugemutet
  - höhere Mobilität wird erwartet
  - Möglichkeit von Sperrzeiten wird ausgeweitet, Kürzungen unter das Existenzminimum sind möglich
- ↖ Hartz Modul 5 + Agenda 2010: Arbeitslosengeld II: Zusammenlegung Arbeitslosen- und Sozialhilfe auf Sozialhilfeniveau, unter bestimmten Bedingungen auch darunter; schrittweise Kürzung der Bezüge der jetzigen Arbeitslosenhilfe-Bezieher/innen auf Sozialhilfeniveau, Orientierung an "Lebensstandard" wird aufgegeben, nur noch Grundsicherung
- ↖ Hartz Modul 8: Personal Service Agenturen zur Beschäftigung von Erwerbslosen in Zeitarbeit
- ↖ Hartz Modul 9: Förderung von Existenzgründung aus der Erwerbslosigkeit durch "ICH-AG"-Förderung über 3 Jahre, ausgeweitet auf "Familien"-AG (zur Legalisierung von Schwarzarbeit)
- ↖ Agenda 2010: Ausweitung der geringfügigen Beschäftigung zu "Mini-Jobs" (Anhebung auf max. 400 €) und Einführung von Maxi-Jobs (bis 800 €)

Während des Seminars waren noch nicht alle Entwürfe der "Gesetze für moderne Dienstleistungen am Arbeitsmarkt" bekannt. Ausführliche und aktuelle Informationen zu "Hartz" und "Agenda 2010", neue Gesetzesvorschläge und -änderungen sowie Stellungnahmen können im Internet auf folgenden Seiten eingesehen bzw. heruntergeladen werden:

- ➔ Anti-Hartz-Bündnis: <http://www.anti-hartz.de/>
- ➔ Förderverein gewerkschaftliche Arbeitslosenarbeit e.V.:  
<http://www.erwerbslos.de>
- ➔ Arbeitnehmerkammer Bremen:  
<http://www.arbeitnehmerkammer.de>

## **Spiel und Kreativität als Methoden in der Erwerbslosenarbeit**

Neben der politischen Auseinandersetzung mit Erwerbslosigkeit ging es im Seminar um die kreative Bearbeitung und spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Erwerbslosigkeit, ihren Ursachen und Lösungsmöglichkeiten. Der zur Zeit höchst belastenden, "ernsten" Arbeitsmarktsituation stand die Idee des "Spielens" gegenüber. Dabei wurde einerseits ein Perspektivwechsel angeregt - von der Last zur Lust - denn im Spielerischen, in der Lebensfreude liegt Kraft, neue Aufgaben zu bewältigen. Andererseits wurden kreative Methoden gewählt, um neuen, vielleicht auch ungewöhnlichen Ideen Raum zu geben.

### **Gewinnen und Verlieren - verschiedene Spielkonzepte**

Auch im Spiel geht es mitunter ernst zu. Gewinnen, verlieren, ausscheiden oder hinauswerfen sind zwar spielerische Aktionen, die aber durchaus heftige Emotionen nach sich ziehen können. Um sich Ursachen und Wirkungen verschiedener spielerischer Momente bewusst zu machen, wurden zunächst verschiedene Spielkonzepte durchprobiert und auf ihre Wirkung hin diskutiert. Dabei standen Gewinnspiele mit Ausscheiden, bei denen nur einer letztlich siegt, Mannschaftsspielen oder solchen, bei denen eine Gruppe gemeinsam eine Aufgabe bewältigt, gegenüber.

Anschließend wurde die Gewinn-Frage bezogen auf die gesellschaftliche Situation der Erwerbslosigkeit zur Diskussion gestellt. Dabei wurde deutlich, dass es nicht darum gehen kann, als einzelner Arbeitsloser einen Arbeitsplatz zu "gewinnen", sondern dass das gemeinsame Ziel die Überwindung der Erwerbslosigkeit insgesamt sein muss.

Dass die Situation der Erwerbslosigkeit ebenfalls als "Verlieren" erlebt wird, verdeutlichte sich in der Diskussion. Wenn die Entlassung nicht andere trifft, sondern einen selbst, wenn trotz intensiver Bewerbungsbemühungen immer wieder Absagen ins Haus flattern, trifft schnell das Gefühl ein, "Verlierer" zu sein. Diese Empfindungen konnten im Seminar mit anderen ausgetauscht und diskutiert werden, wodurch das Gefühl des persönlichen "Versagens" relativiert werden konnte.

## **Kreative Arbeit in Arbeitsgruppen**

Ziel des Seminars war auch, Kreativität und unkonventionelle Ideen zu fördern, denn sie sind notwendig, um einerseits die Zeit der Erwerbslosigkeit zu überbrücken und zu "überleben", andererseits um auf dem Arbeitsmarkt wieder Fuß zu fassen. Dass Fleiß und Sorgfalt nicht ausreichen, um bei der Stellensuche erfolgreich zu sein, steht mittlerweile in fast jedem Bewerbungsratgeber. Kreativität und Einfallsreichtum können nicht verordnet, sondern nur von innen heraus entwickelt werden. Dazu bedarf es Anregungen, Material und Raum für Fantasie und Spielerei.

In drei Arbeitsgruppen wurde mit unterschiedlichen kreativen Techniken gearbeitet, um die Materialien für das Spiel anzufertigen. In der Gruppe "Malen" wurden die Spielfeld-Fliesen bemalt. Die Schreib-Gruppe konzipierte nach dem im Plenum gesammelten Ursachen und Lösungsvorschlägen die Ereigniskarten. Und in der Gruppe "Gestaltung" wurden Kostüme für die Spielfiguren angefertigt.

## **Spiel-Entwicklung im Team**

Die Entwicklung des Spiels selbst war natürlich ebenfalls ein kreativer Prozess. Im Team von ca. 20 Teilnehmer/innen entwickelte sich aus der anfänglichen Idee ein komplexes Spielkonzept. Dabei wurden immer wieder neue Ideen einbezogen, durchgespielt, verworfen, angepasst oder integriert. Entscheidungsprozesse wurden von der Gruppe bewältigt, so dass aus vielen unterschiedlichen Ideen schließlich ein Gesamtszenario entstand, in dem die Beiträge der Einzelnen ihren Platz fanden.

Hier war zu beachten, dass im Seminar Teilnehmer/innen aufeinander trafen, die an unterschiedlichen Punkten der Erwerbslosigkeit standen: gerade arbeitslos geworden, noch voller Hoffnung, nach einem Jahr und hundert Bewerbungen desillusioniert, möglicherweise auch verzweifelt, später resigniert, vielleicht eher zynisch, oder auch sich abfindend, weil es krank macht, ständig zu hoffen und enttäuscht zu werden. Den daraus resultierenden unterschiedlichen Umgangsweisen mit der Situation der Erwerbslosigkeit musste im Seminar und im Spiel Rechnung getragen werden. Wie viel Zynismus kann das Spiel ertragen, ohne einzelne zu verletzen? Wie viel Realitätsnähe ist nötig, der Lebenssituation der einzelnen gerecht zu werden?

### **Spiele, Erleben, Verarbeiten...**

Im Verlauf der Spielentwicklung wurde das Spiel immer wieder durchgespielt und auf diese Weise fortentwickelt und verbessert. Die Spielerfahrungen kratzten dabei auch am eigenen Erleben. Wer als Arbeitslose/r zurück zum Start geschickt wird, fühlt sich mitunter an die eigene Kündigung erinnert. Aber auch anderen geht es so - Arbeitslosigkeit kann auch den Unternehmer treffen - und bleibt kein selbstverschuldetes Einzelschicksal. Neue Strategien können im Spiel erlebt werden. Erwerbslose gehen in die Politik, gründen eine Firma. Eine scheinbar verrückte Idee kann im Spiel plötzlich selbstbewusst dargestellt werden. Dies kann Kraft und Hoffnung geben.

Mit kleinen Rollenspielen während des Spielverlaufs wurde Alltägliches nachgespielt, wiedererlebt, ein Stück weit verarbeitet: Zum Beispiel die Beratung im Arbeitsamt bzw. dem neuen "Jobcenter". Dabei konnten Erwerbslose selbst einmal in die Rolle des Beratenden schlüpfen. Im Spiel kann man alles werden: Politiker/in, Unternehmer/in, Arbeiter/in oder arbeitslos, und es ist vor allem "Glückssache". Aber man kann sich auch solidarisieren: zum Beispiel als Unternehmer/in auf eine gewürfelte Sechszehn verzichten und dafür eine/n Arbeitslose/n einstellen.

### **Das Spiel - ein gemeinsames Produkt**

Am Ende des Seminars entstand mit dem Spiel ein wirklich gemeinsames Produkt. Von vorn herein war für den letzten Tag eine Aufführung geplant, zu der auch die Presse eingeladen war. Das Erarbeiten des Spiels fand somit nicht nur im geschützten Raum statt, sondern auch unter Zeit- und Erfolgsdruck - einer realen Arbeitsmarktbedingung. Die gelungene Aufführung des Spiels war somit auch ein Erfolgserlebnis jenseits des privaten Raumes – etwas, was Menschen, die nicht im Erwerbsleben stehen, für gewöhnlich nur selten erleben. Mit dem Spiel wurde dabei ein Produkt entwickelt, das auch über die Präsentation hinaus noch weiter in Erwerbsloseninitiativen, bei Veranstaltungen oder anderen öffentlichkeitswirksamen Aktionen eingesetzt werden kann und damit weiter Bestand hat.



**Spielkonzepte im Test: zum Beispiel "Gordischer Knoten";  
Diskussion um Ursachen und Lösungswege von Erwerbslosigkeit**



**Kreative Arbeit in Arbeitsgruppen:  
Spielfelder, Kostüme, Ereigniskarten**

## Das Spiel-Material: Bauanleitung

Auf den nächsten Seiten ist eine Bau- und Bastelanleitung für die "Arbeitsmarkt-Rallye" zu finden. Zwei verschiedene Versionen können erstellt werden:

### Die Straßenversion:

Ein Parcours aus Teppichfliesen füllt einen Raum oder wird in der Fußgängerzone ausgelegt. Auf diesem Spielfeld laufen lebende Personen von Feld zu Feld.

Die im Seminar erstellte Straßenversion kann nach Absprache im Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau in Frankfurt am Main ausgeliehen werden. Die Bezugsadresse ist auf der letzten Seite (Seite 52) zu finden.

### Die Brettspielversion:

Aus den in diesem Heft abgedruckten Kopiervorlagen kann eine Brettspielversion erstellt werden, die zum Beispiel am "Erwerbslosenstammtisch" in der Arbeitsloseninitiative gespielt werden kann.

Die folgende Bauanleitung gibt Hinweise und Tipps für beide Versionen:

#### 1. Das Spielfeld: flexible Felder

Das Spielfeld wird aus 25 bis 40 Quadraten zusammengesetzt, die je nach zur Verfügung stehendem Raum in unterschiedlicher Form ausgelegt werden. Es gibt "Normalfelder" und "Sonderfelder" (z.B. Ereignisfelder). Für das Straßenspiel werden Teppichfliesen (ca. 40 x 40 cm) mit Dispersionsfarbe angemalt. Dabei werden die Sonderfelder bunt gestaltet, während die Normalfelder einfarbig oder gar nicht bemalt werden. Die Anzahl der Sonderfelder sollte zwischen einem Viertel und einem Drittel liegen. Ein Vorschlag für die Gestaltung



der Sonderfelder findet sich in der Heftmitte (Seiten 24-26). Diese Seiten können herausgetrennt und als Farbkopiervorlage für die Brettspiel-Version verwendet werden. Werden beide Doppelseiten auf A3 vergrößert (141%) erhält man 18 Spielfelder in der Größe von 8,5 cm, außerdem die Spielanleitung zum Aufhängen in DinA 4. Damit sie stabiler sind, empfiehlt es sich, sie auf Fotokarton aufzukleben. Die Normalfelder werden dann in der gleichen Größe aus einfarbigem Fotokarton ausgeschnitten.



## 2. Die Spielfiguren

Vier Spieler/innen sollten es schon sein, mit sechs funktioniert es ganz gut, es können aber auch mehr mitspielen.

In der Straßenversion wird das Spielfeld tatsächlich von lebenden Personen begangen, die zwischen Start und Ziel ihr Glück versuchen. Ihre unterschiedlichen Rollen bekommen sie durch einfache, plakative schnell zu wechselnde Kostüme. Anregungen sind hier und auf den Bilderseiten in diesem Heft zu finden.



- ➔ Arbeitslose: übergroße Bewerbungsmappe
- ➔ Arbeiter/innen: blauer Müllsack mit Ärmelausschnitten als Arbeitsjacke, buntes Kopftuch
- ➔ Unternehmer/innen: umgehängtes Firmenschild mit dem Logo einer Firma, eventuell Krawatte
- ➔ Politiker/innen: mit Doppelklebeband angeklebte Sprechblase mit einem typischem Satz oder Symbol

Alle Kostüme müssen bei sechs Spieler/innen alle sechs mal vorhanden sein, wenn es mehr sein sollen, noch öfter. Die Hände müssen frei bleiben, da sonst nicht mehr gewürfelt werden kann.

Für die Brettspielversion müssen die unterschiedlichen Spielfiguren verschiedene Farben haben. Die Spielfiguren sind Quader mit vier Oberflächen. Auf den vier großen Flächen ist jeweils eine der vier Rollen abgebildet. Die aktive Seite liegt oben. D.h.: wird zum Beispiel ein Arbeiter arbeitslos, so wird der Quader so gedreht, dass nun die Arbeitslosen-Seite oben liegt. Eine Vorlage für die Figurenquader, die dann auf farbigen Karton kopiert wird - pro Mitspieler/in eine neue Farbe, gibt es auf Seite 20.

### 3. Die Ereigniskarten

Für alle vier Gruppen gibt es spezifische Ereigniskarten. Vorschläge aus unserer Version sind im Mittelteil ab Seite 21 zu finden. Es empfiehlt sich aber gerade für politische und öffentlichwirksame Aktionen auch regionale und aktuelle Themen einzubeziehen und auf weitere Karten zu schreiben. Die Karten aus dem Mittelteil (ab Seite 21) können auf bunten Karton kopiert werden und so direkt für

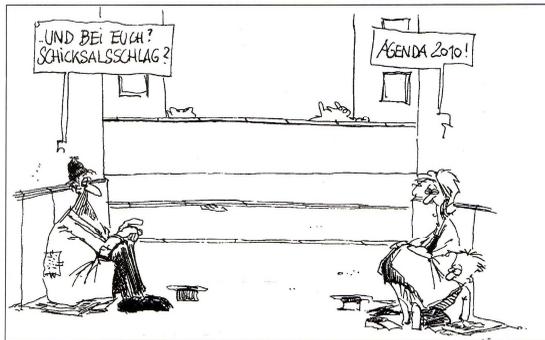


das Spiel verwendet werden. Für die Straßenversion sollten die Karten mindestens DinA 6 haben, für die Brettversion reichen kleinere. Es empfiehlt sich, für die unterschiedlichen Gruppen verschiedene Farben zu nehmen.

#### 4. Der Würfel



Für die Straßenversion ist ein großer bunter Würfel von etwa 40 cm Kantenlänge optimal. Er kann aus Styropor geschnitten oder aus wirklich fester Pappe (Umzugskarton) gebastelt und danach mit Dispersionsfarbe bemalt werden. Für die Brettspielversion reicht ein normaler Sechserwürfel aus.



Quelle: Thomas Plafmann, Frankfurter Rundschau

#### **Noch mehr Material auf CD:**

Beim Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung kann eine CD-Rom mit einer erweiterten Bauanleitung bestellt werden, die Vorlagen für den Direktausdruck und noch weitere Materialien enthält:

- ◆ Dokumentationsheft inklusive Bauanleitung
- ◆ Printvorlagen für Eigengestaltung und Weiterentwicklung für das Erwerbslosenspiel "Arbeitsmarkt-Rallye"
- ◆ Fotogalerie - Impressionen vom Kulturseminar 2003
- ◆ Leitfaden für Kulturarbeit von Erwerbsloseninitiativen
- ◆ weitere Links

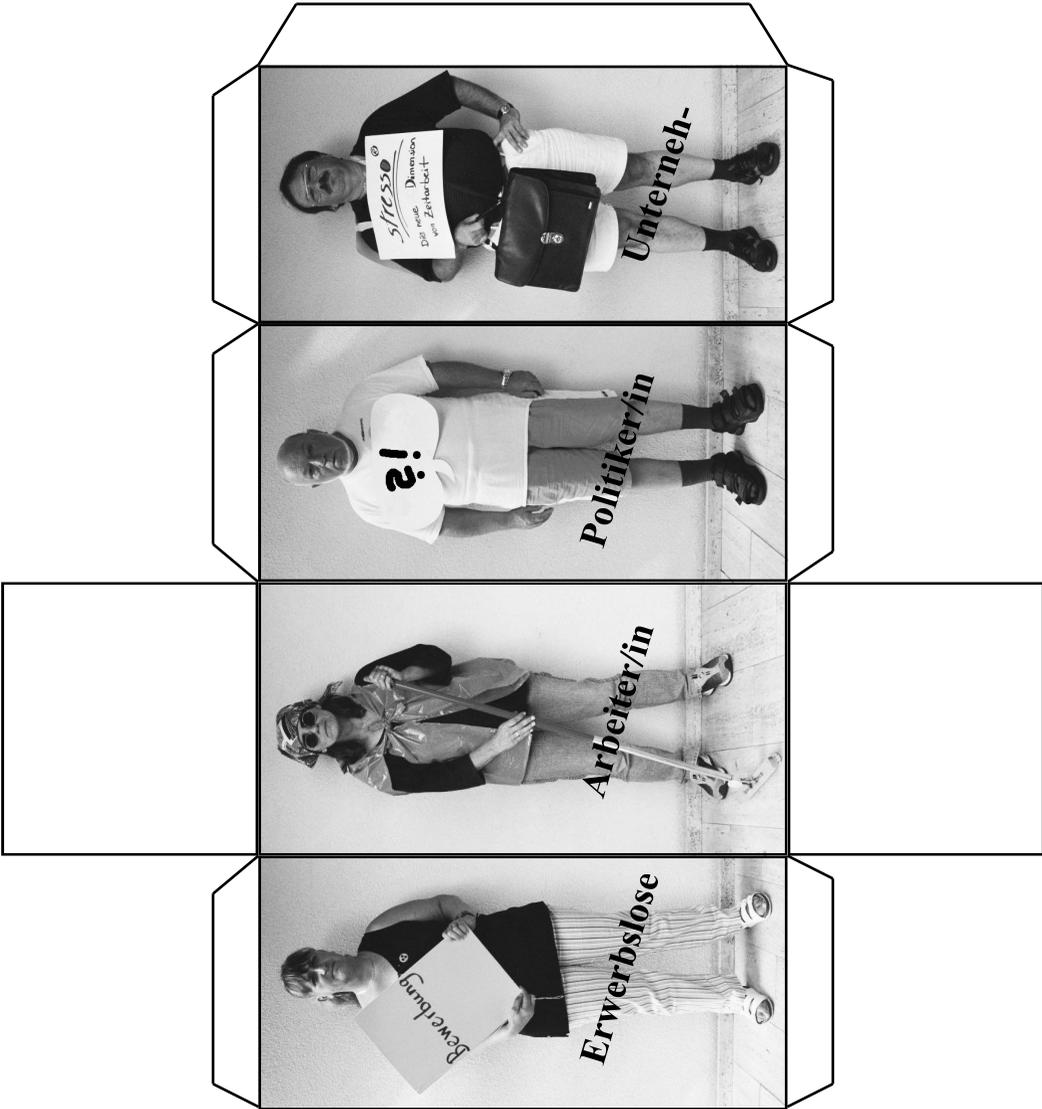
CD bestellen:

Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung (Anschrift letzte Seite); bitte einen frankierten Rückumschlag DinA 5 (1,44 €) + 1,65 € (Selbstkostenpreis) in Briefmarken beilegen.

## **Bauanleitungen**

Der gesamte Mittelteil dieses Heftes ab hier kann vorsichtig herausgetrennt werden und es ergeben sich die Kopiervorlagen für das komplette Spiel.

# Vorlage für die Spielfiguren



Im Maßstab 1:1 auf verschiedenfarbigen Karton kopieren, ausschneiden, knicken und als Quader zusammenkleben.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Politiker/in

Die Agenda 2010 erweist sich als Flop.  
Entwickeln Sie endlich tragfähige Konzepte.

Zurück auf Start!

### Politiker/in

Auf einer Jubiläumsveranstaltung verschlucken Sie sich an einem Hummerschwanz. Sie fallen für längere Zeit aus.

Gehen Sie drei Felder zurück.

### Politiker/in

Sie können in ihrem Wahlkreis die Schließung eines großen Unternehmens nicht verhindern. Ein/e Unternehmer/in und ein/e Arbeiter/in Ihrer Wahl werden erwerbslos. Sie verlieren Stimmen.

Gehen Sie 3 Felder zurück.

### Politiker/in

Ihnen ist bekannt, dass unser System, das nur auf Wachstum und Profit basiert, überholt ist. Sie steigen aus der Politik aus und werden Arbeiter/in in einem alternativen Projekt.

Als Arbeiter/in 2 Felder vor.

### Politiker/in

Als engagierte/r Betriebsrat/ Betriebsrätin und Kommunalpolitiker/in richten Sie ein Teilzeitausbildungsprogramm für allein erziehende Mütter und Väter ein.

Gehen sie 3 Felder vor.

### Politiker/in

Sie haben Wissenslücken in der aktuellen Arbeitsmarktpolitik. Machen Sie sich sachkundig und informieren Sie sich ausgiebig.

1 Runde aussetzen.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Politiker/in

Arbeiten in sozialen Einrichtungen werden vernachlässigt. Beziehen Sie für 1 Jahr einen Platz als Hilfspfleger/in und werden Sie Arbeitnehmer/in.

Gehen Sie als Arbeiter/in 5 Felder zurück.

### Politiker/in

Sie haben zugelassen, dass soziale Errungenschaften zu Grabe getragen werden. Für 1 Jahr gibt es keine Diäten.

4 Schritte zurück.

### Politiker/in

**Politiker-Test**  
30 sec. Grimassen schneiden, um dem Volke zu zeigen, dass man in Bewegung ist.

Nur wer's schafft, wird wieder gewählt. Wer nicht, wird arbeitslos.

### Politiker/in

Bei der letzten Flutkatastrophe schwamm Ihnen leider Ihre Schwarzgeld-Kasse mit dem innen-seitig nicht wasserdichten Familienbesitz davon. Sie haben Anspruch auf Schadensersatz: eine wasserdichte Zwei-Familien-Villa am Euro-Geldstrom.

3 Felder vor.

### Politiker/in

In der Sendung von "Christiansen" werden sie von einem Vertreter einer Erwerbsloseninitiative gnadenlos entlarvt, da dieser die Hartz-Gesetze und die Agenda genau kennt. Sie müssen zurücktreten. Der Sprecher der Erwerbslosenini bekommt einen Job durch die plötzliche Popularität. Die momentan Erwerbslosen würfeln diesen Job aus, die höchste Augenzahl gewinnt ihn. Sie treten als Politiker zurück und gehen als Unternehmer 3 Felder zurück.

### Politiker/in

Sie sind in einem privaten Etablissement erkannt worden. Sie dürfen freiwillig aus Krankheitsgründen zurücktreten.

Sie machen sich als Unternehmer/in eines Luxus-Sauna-Clubs selbständig. Genießen Sie reuevoll. Einmal aussetzen.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Arbeiter/in

Ihre reiche Tante in Amerika ist gestorben. Sie erfüllen sich einen Kindheitstraum und gründen einen Kinderzirkus.

Als Unternehmer/in stellen Sie dafür 1 Mitarbeiter/in ein. (Wenn mehr als eine/r arbeitslos ist, wird der/die Jüngste genommen).

### Arbeiter/in

Immer mehr Normalarbeitsplätze werden durch niedrig entlohnte Zeitarbeit ersetzt. Auch Sie sind davon betroffen und werden für die Hälfte Ihres bisherigen Lohnes eingesetzt. Sie können kaum ablehnen, denn dann bekämen sie vom Arbeitsamt eine dreimonatige Sperrfrist verhängt.

Gehen Sie drei Felder zurück.

### Arbeiter/in

Sie haben sich entschlossen weniger zu arbeiten und wollen Ihre Stelle mit einer Kollegin teilen.

Eine Arbeitslose wird eingestellt.

### Arbeiter/in

Sie sind Mitarbeiter/in im Arbeitsamt. Durch die Hartz-Reformen erhöht sich an Ihrem Arbeitsplatz der Druck, bei der Gewährung von Leistungen zu sparen. Sie informieren darüber die Öffentlichkeit und werden daraufhin entlassen.

Als Arbeitslose/r 2 Felder zurück.

### Arbeiter/in

Durch Ihre gute Idee hat die Firma Gewinn gemacht. Sie machen sich mit der Erfolgsprämie selbständig.

Als Unternehmer/in zwei Felder vor.

### Arbeiter/in

Ihr Arbeitgeber hat angedroht, Hunderte von Arbeitsplätzen durch Rationalisierung abzubauen.

Durch konsequente Verhandlungen des Betriebsrates kann das vorläufig verhindert werden.

3 Felder vor.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Arbeiter/in

Durch zu hohe Leistungsanforderungen und Überlastung am Arbeitsplatz werden Sie krank und müssen zur Kur.

1 Runde aussetzen.

### Arbeiter/in

Als Betriebsrat/rätin haben Sie sich schon seit Jahren im Betrieb engagiert. Diese gewonnenen Kompetenzen möchten Sie nun in die Politik einbringen. Sie werden ins Gemeindeparlament gewählt.

Gehen Sie als Politiker/in 2 Felder vor.

### Arbeiter/in

Sie haben Ihren Arbeitgeber erfolgreich wegen Lohnwucher verklagt und erhalten eine Nachzahlung von 100.000 € für die letzten Jahre. Dadurch können Sie sich mit einer 3 Personenfirma selbständig machen.

Gehen Sie als Unternehmer/in 5 Felder vor und stellen Sie 2 Arbeitslose ein (bei mehreren diejenigen,

### Arbeiter/in

Sie erwischen Sekretärin und Chef in einer prickelnden Situation.

Gerade Zahl beim Würfeln: Sie machen mit und werden befördert: 5 Felder vor

Ungerade Zahl: Entlassung: als Erwerbslose/r 2 Felder zurück

### Arbeiter/in

Sie werden gemobbt, damit ein Verwandter des Chefs eingestellt werden kann.

Sie werden psychisch krank und verlieren den Arbeitsplatz.

### Arbeiter/in

Firmenpleite!

Alle Arbeiter/innen im Spiel werden erwerbslos.

# ARBEITSMARKT- RALLYE • wie gewon- nen, so zerronnen...

## SPIEL REGELN

1. Wer auf ein Ereignisfeld kommt, zieht eine Ereigniskarte

2. Wer auf ein Feld kommt, das besetzt ist, zieht auf das nächste freie Feld in Richtung Ziel

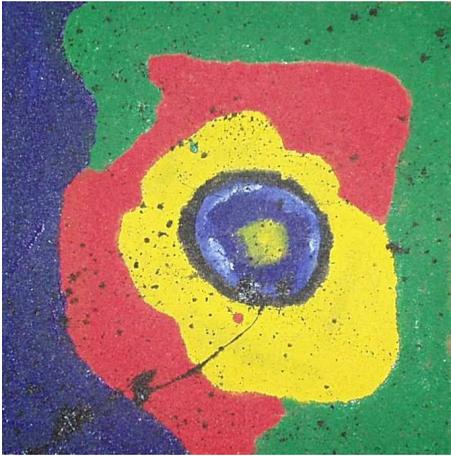
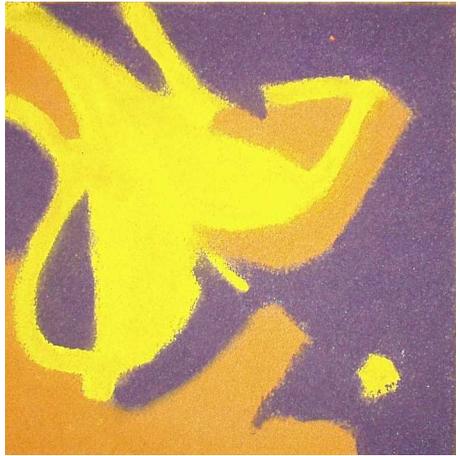
3. Bei einer 6 darf man 6 Felder vor oder **einen** anderen in eine andere Rolle versetzen

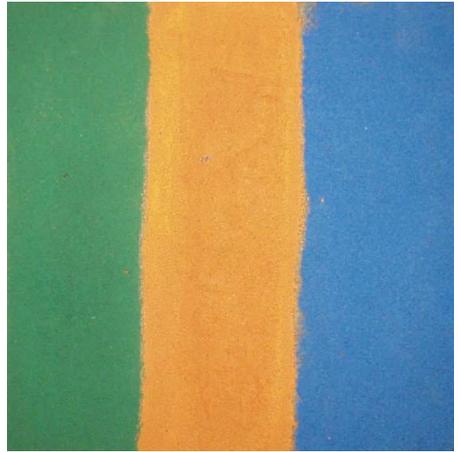
4. Wer auf Job-Center oder ein Signal-Schild\* wird **arbeitslos**

5. Gewonnen hat **der erste im Ziel nur, wenn keiner mehr arbeitslos ist!**

\*kommt







## Vorlage für Ereigniskarten

### Unternehmer/in

Sie gehen als Großunternehmer Pleite. Wegen betrügerischen Bankrotts müssen Sie in den Knast (1 Runde aussetzen).

Der/die zuständige Bankangestellte wird fristlos entlassen (bei mehreren Arbeiter/innen wird der/die mit der niedrigsten Würfelzahl arbeitslos).

### Unternehmer/in

Nach drei Jahren ICH-AG haben Sie über 10.000,- Euro Schulden und müssen Ihren Traum als Selbständige/r aufgeben.

Gehen Sie zum Job-Center und melden sich arbeitslos.

### Unternehmer/in

Sie entschließen sich einen zusätzlichen Ausbildungsplatz zur Verfügung zu stellen. Für diese soziale Tat werden Sie in Ihrer Kleinstadt als Bürgermeister/in vorgeschlagen und gewählt.

Der/die jüngste Arbeitslose erhält die Ausbildungsstelle und wird Arbeitnehmer/in. Sie werden Politiker/in.

### Unternehmer/in

Sie nutzen das neue Programm "Kapital für Arbeit" und schaffen einen neuen Arbeitsplatz.

3 Felder vor und stellen Sie den Arbeitslosen ein, der Ihnen am nächsten steht.

### Unternehmer/in

Sie haben Schwarzarbeiter beschäftigt. Sie müssen die Sozialabgaben nachzahlen und eine Geldbuße von 5.000,- € pro Schwarzarbeiter an eine Arbeitsloseninitiative zahlen.

2 Felder zurück

### Unternehmer/in

Seitenwechsel ist angesagt. Sie gehen als sozial engagierter Mensch für 1 Jahr in eine soziale Einrichtung (Behindertenwerkstatt).

Sie werden Arbeitnehmer/in.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Unternehmer/in

Sie haben Mobbing geduldet und damit schweigend gefördert. Dadurch entstehen erhöhte soziale Kosten.

2 Felder zurück

### Unternehmer/in

Sie haben die Arbeitsschutzbestimmungen gröblich und vorsätzlich vernachlässigt. Dadurch haben sich mehrere Mitarbeiter/innen schwer verletzt.

Als Strafe müssen Sie Ihre Mitarbeiter/innen im Krankenhaus besuchen.

3 Felder zurückgehen.

### Unternehmer/in

Sie haben in Las Vegas Ihr gesamtes Betriebskapital verspielt. Ihr Betrieb ist pleite.

Sie und Ihre 2 Mitarbeiter/innen werden arbeitslos. (bei mehr als 2 Arbeiter/innen im Spiel werden die ältesten entlassen).

### Unternehmer/in

Sie haben nicht genug Geld in die Schmiergeldkasse eingezahlt.

Sie müssen selbst in die Politik und Politiker werden.

Als Politiker/in 2 Felder vor!

### Unternehmer/in

Sie haben den Preis als frauenfreundlichstes Unternehmen in Hessen gewonnen. Aus Freude darüber stellen Sie eine weitere Frau ein, die vorher arbeitslos war.

Sie dürfen 2 Felder vorgehen. Eine Arbeitslose Ihrer Wahl wird Arbeiterin.

### Unternehmer/in

Durch Ihr neues Niedriglohn-Konzept geht die Konkurrenz am Platz pleite.

Sie rücken 3 Felder vor.

Alle anderen Unternehmer/innen im Spiel werden erwerbslos.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Arbeitslose

Sie sind hartnäckig und setzen beim Sozialamt eine Beihilfe für einen PC mit Internetanschluss durch. Dadurch haben Sie die Möglichkeit eine ICH-AG zu gründen.

Gehen sie als Unternehmer/in 2 Felder vor.

### Arbeitslose

Vom reichsten Mann der Welt – Dagobert Duck – gibt es einen Scheck über 10,- €

1 Feld vor!

### Arbeitslose

Sie wollen Ihr Talent in den öffentlichen Dienst stellen!!! Und bewerben sich als Bürgermeister!!!

Sie werden gewählt und rücken als Politiker 2 Felder vor!

### Arbeitslose

Sie haben sich nicht termingerecht beim Arbeitsamt zurückgemeldet. Das Arbeitslosengeld wird um 30% gekürzt.

3 Felder zurück.

### Arbeitslose

Durch Umstrukturierung werden neue Arbeitsplätze im Niedriglohnsektor geschaffen. Nach den neuen Hartz-Gesetzen müssen Sie annehmen.

Gehen sie als Arbeitnehmer/in 1 Feld zurück. Der älteste Arbeitnehmer im Spiel wird dafür entlassen und arbeitslos.

### Arbeitslose

Ihre vorhandenen Fähigkeiten sind bei Arbeitgebern nicht gefragt, da Sie keine entsprechenden Abschlüsse aufweisen können.

Begeben Sie sich zurück zum Start.

## Vorlage für Ereigniskarten

### Arbeitslose

Sie machen sich mit einer Würstchenbude selbständig. Die Ich-AG-Förderung ist dürftig. Ihr Geld geht für die Gründung drauf.

Als Unternehmer/in zurück zum Start!

### Arbeitslose

Zusammen mit einem/einer anderen Arbeitslosen Ihrer Wahl gründen Sie eine Partei. Beide werden Politiker/innen.

Falls Sie der/die einzige Arbeitslose im Spiel sind: Pech gehabt, nix passiert.

### Arbeitslose

Ihre Bewerbungen werden alle abgelehnt. Wegen Depressionen müssen sie Ihren Dok aufsuchen.

4 Felder zurück.

### Arbeitslose

Ihre Umschulungspläne wurden vom Arbeitsamt abgeschmettert.

Setzen Sie eine Runde aus.

### Arbeitslose

Sie haben beim Preisrätsel eine Urlaubsreise gewonnen. Das Arbeitsamt genehmigt keinen Urlaub, deshalb kann die Reise nicht angetreten werden.

1 Feld zurück

### Arbeitslose

Das Job-Center hat Sie in eine Personal-Service-Agentur vermittelt. Diese vermittelt Ihnen einen befristeten Job. Sie können sofort als Arbeiter/in anfangen, allerdings ist ihr Lohn nun niedriger als die vorherige Arbeitslosenhilfe.

Als Arbeiter 3 Felder zurück.

## Vorlage für Ereigniskarten

### **Arbeitslose**

**Sie haben einen Praktikumsplatz.**

**Würfeln Sie eine gerade Zahl, ergibt sich ein Job.**

**Würfeln Sie eine ungerade Zahl, bleiben Sie weiterhin vom Arbeitsleben ausgeschlossen.**

### **Arbeitslose**

**Arbeitsloser findet feste Arbeit und seine Frau findet neuen Arbeitslosen.**

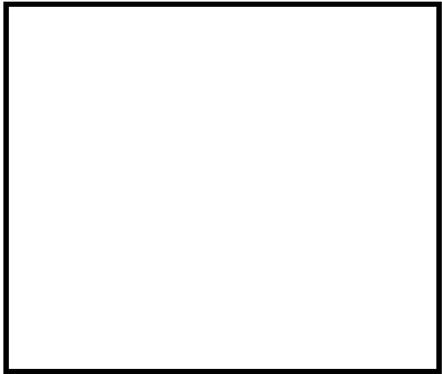
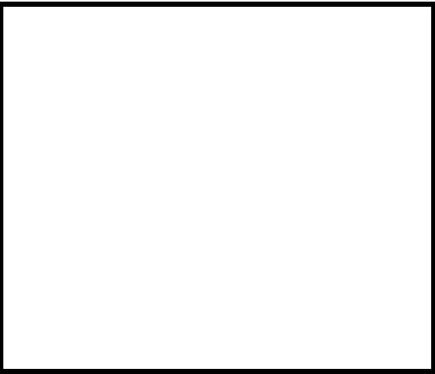
**Einmal aussetzen und Arbeiter werden.**

### **Arbeitslose**

**Test in der Frust-Zentrale Job-Center:**

**30 sec. lachen, als Zeichen, dass Sie sich ernsthaft und konsequent bemühen. Nur wer's schafft, kriegt den Job!**

**Raum für eigene Ereignis-Ideen**



# Spielverlauf und Spiel-Anregungen

## 1. Das Spielziel

Ziel des Spieles ist, den Weg zwischen Start- und Zielfeld zurückzulegen und möglichst als erster ins Ziel zu kommen. Gewonnen hat der/die "Erste" - aber nur, wenn keine/r der anderen Mitspieler/innen mehr erwerbslos ist.

## 2. Die Mitspieler/innen

Das Spiel kann ab drei Personen gespielt werden, aber erst ab ca. vier bis fünf wird es interessant. Sechs sind eine gute Zahl, ab acht wird es verwirrend und dauert recht lang, bis eine Runde gespielt ist. Zusätzlich zu diesen

- ca. 4 bis 8 "Läufer/innen"

können und sollten - insbesondere bei der Straßenversion - noch weitere Personen aktiv werden:

- 1 - 3 Personen für Rollenspiele für Sonderfelder (siehe Sonderfelder.)
- Moderator/in, der/die das Spiel kommentiert (bei Präsentationen unerlässlich; siehe Moderation )
- Würfel-Weiterträger/in (nur bei Straßenversion / Präsentationen sinnvoll, siehe Start und Würfeln)
- Vorleser/in der Ereigniskarten (nur bei Straßenversion / Präsentationen sinnvoll, siehe Ereigniskarten)



### **3. Die Vorbereitungen**

#### **Spielfeld auslegen**

Für die Straßenversion wird aus den Teppichfliesen ein Spielplan ausgelegt, für die Brettversion werden die ausgeschnittenen Spielfelder verwendet. Je nach Raum- bzw. Tischgröße, Anzahl der Mitspielenden und geplanter Zeitdauer kann aus diesem Fundus an Fliesen ein kleiner oder großer Parcours ausgelegt werden. Start und Ziel bilden Anfang und Ende, dazwischen kann beliebig variiert werden. Bewährt hat sich, wenn etwa jedes dritte Feld ein Ereignis- oder Sonderfeld ist. Am Anfang sollten die Ereignisfelder weiter auseinander liegen, dann kommt das Spiel schneller in "Schwung".

#### **Rollen verteilen und Personen einkleiden**

Die Läufer/innen beginnen das Spiel mit einer der vier möglichen Rollen: als Erwerbslose, Arbeitende, Unternehmer/innen oder Politiker/innen. Dabei ist zu Beginn jede Rollenverteilung möglich. Alle können als Erwerbslose beginnen oder entsprechend ihrer "echten" Position, es ist aber auch denkbar dass die Mitspieler/innen ihre Anfangsrolle frei wählen oder die Moderation die Rollen gleichmäßig verteilt. Bei der Brettspielversion kann mit den Spielquadern auch gewürfelt werden — die Seite, die oben liegt, bestimmt die Anfangsrolle.

Während die Brettspieler/innen ihren Quader jeweils so drehen, dass ihre aktuelle Position oben liegt, müssen in der Straßenversion die Personen entsprechend ihrer Rolle eingekleidet werden und ziehen eines der dafür vorgesehenen Kostüme an.

Die übrigen Mitspieler/innen suchen sich einen Platz, der/die Sachbearbeiter/ in im Job-Center setzt sich mit einem Stuhl an das entsprechende Feld, eventuell werden weitere Aktionsfelder besetzt.

#### **Weitere Vorbereitungen**

Die Ereigniskarten werden entsprechend der Rolle, für die sie gelten, auf 4 Stapel gelegt und innerhalb der Stapel gemischt.

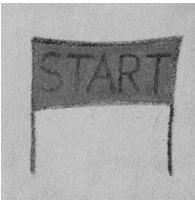
Für Straßenaktionen und öffentliche Präsentationen empfiehlt es sich, für den Gewinner / die Gewinnerin kleine "Präsente" bereitzuhalten. Zum Beispiel

eine saure Gurke, wenn eine/r ins Ziel vordringt, aber dennoch andere Läufer/innen noch immer erwerbslos sind. Oder eine Praline für alle, wenn eine/r das Ziel erreicht und gleichzeitig das Gruppenziel der Überwindung von Arbeitslosigkeit erreicht wurde.

#### 4. Der Spielverlauf

##### Start und Würfeln

Bei Spielbeginn finden sich alle Spieler/innen vor dem Startfeld ein. Es wird vereinbart, wer mit dem Würfeln beginnt (z.B. der / die Jüngste).



Reihum wird dann gewürfelt und die entsprechende Augenzahl auf dem Spielfeld vorangegangen. Für die Straßenversion - insbesondere bei Präsentationen - ist es sinnvoll, wenn eine/r, der nicht mitläuft, sich die Reihenfolge merkt und den Würfel zügig weiterreicht. Denn wenn die Spieler/innen ihre Spielfelder verlassen, um den Würfel zu holen, oder

lang diskutieren, wer nun dran ist, kann das nach außen ziemlich verwirrend wirken.

Zwei Personen bzw. Spielfiguren passen nur schlecht auf ein Feld - wer auf ein Feld kommt, was schon besetzt ist, muss also ausweichen - und zwar ein Feld nach vorn, in Richtung Ziel.

##### Rollenwechsel

Im Laufe des Spiels kommt es an unterschiedlichen Stellen (z.B. aufgrund von Ereigniskarten) zu Rollenwechseln. Das bedeutet, dass z.B. ein vormaliger Erwerbsloser nun aufgrund einer gezogenen Karte in die Politik geht, sprich Politiker wird. In der Straßenversion wird hier das Kostüm gewechselt (z.B. Bewerbungsmappe weg, Sprechblase dran), in der Brettspielversion wird der Spielquader so gedreht, dass nun die aktuelle Seite (hier Politiker/in) oben liegt.

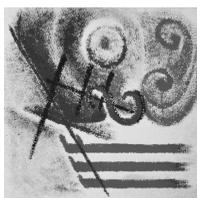
### **Gewürfelte Sechs - möglicher Rollentausch**



Mit einer gewürfelten Sechs kann ein/e Mitspieler/in ganz konkret Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Die Sechs kann wahlweise gezogen werden (6 Felder vor) oder es kann stattdessen ein Rollenwechsel einer anderen Person veranlasst werden. Der/die Spieler/in, der/die die Sechs gewürfelt hat, kann eine andere Person nach Belieben verwandeln, nur nicht sich selbst. D.h. ein Erwerbsloser findet Arbeit, eine Unternehmerin wird arbeitslos, ein Arbeiter geht in die Politik...

### **Ereignisfelder - Ereigniskarten**

Kommt ein/e Läufer/in auf ein buntes Feld, das nicht zu den unten beschriebenen Sonderfeldern gehört, so wird eine Ereigniskarte aus dem Stapel der entsprechenden Personengruppe gezogen.



Für die Straßenversion und insbesondere für öffentliche Präsentationen empfiehlt es sich, wenn eine Person mit einer deutlichen Stimme die jeweilige Karte zieht und laut vorliest. Was auf der Karte steht, wird ausgeführt. Nicht immer trifft es (nur) die Person, die die Karte gezogen hat...

## **5. Mögliche Sonderfelder**

### **Schicksalsschlag Arbeitslosigkeit**

Zwei Verkehrsschilder dienen als Ereignisfelder, auf denen beim Betreten keine Ereigniskarte gezogen wird, sondern in jedem Fall Erwerbslosigkeit eintritt.



Damit soll der derzeitigen gesellschaftlichen Lage Rechnung getragen werden, in der nahezu jeder und überdies ganz unerwartet erwerbslos werden kann. Schicksalsschläge können persönliche Gründe wie z.B. Krankheit, aber auch Firmenaufösungen, Massenentlassungen etc. zur Ursache haben.



Das Spiel: Testläufe und Generalprobe



Die Präsentation

## Jobcenter



Auch das Betreten dieses Feldes führt automatisch zur Arbeitslosigkeit - allerdings können hier die Lösungsvorschläge der Agenda 2010 spielerisch umgesetzt werden. In der Straßenversion sitzt neben dem Feld ein/e Mitspieler/in auf einem Stuhl oder möglicherweise auch an einem Schreibtisch und führt mit dem/der soeben erwerbslos gewordenen Mitspieler/in ein Beratungsgespräch. Dabei kann der/die Sachbearbeiter/in dann frei entscheiden, wie es für den/die Betroffene weitergeht: eine Runde aussetzen, um Bewerbungen zu schreiben, eine Anzahl Felder vor oder zurück aufgrund guter oder fehlender Qualifikationen, oder vielleicht auch die Gründung einer Ich-AG (Erwerbslose/r wird Unternehmer/in) oder die Stellenvermittlung (Erwerbslose/r wird Arbeiter/in). Die Teilnehmer/innen können hier ihre realen Erfahrungen in Arbeits- und Sozialamt oder auch ihre Vermutungen bezüglich der Beratung und Vermittlung im zukünftigen "Jobcenter" ins Spiel bringen.

In der Brettspielversion kann die Job-Center-Rolle genauso von einer nicht mitlaufenden Person übernommen werden oder auch von einem/r der Mitläufer/innen. Hier empfiehlt es sich, vorher eine Regel festzulegen, z.B. Jobcenter spielt jeweils die Person, die links neben dem "Betroffenen" sitzt.

## PSA

Personalservice-Agenturen als Herzstück des Hartz-Konzeptes können mit Hilfe dieses Feldes im Spiel thematisiert werden. Auch hier kann ein Rollenspiel stattfinden. Denkbar wäre zum Beispiel, dass Erwerbslose hier "auf Zeit" einen Job finden, also nur für ein bis zwei Runden - falls sich ihr Leben nicht durch Ziehen einer Ereigniskarte in eine ganz andere Richtung wendet. Oder dass der geringen Vermittlungsquote (laut Frankfurter Rundschau vom 20.09.2003 haben bis August 2003 820 Personalservice-Agenturen insgesamt 608 Erwerbslose - von 15800 - in Dauer-Jobs vermitteln können!) Rechnung getragen wird. Nach einer Runde aussetzen in der PSA bekommt nur derjenige einen Job, der eine Sechs würfelt.



## Kiosk



Falls dieses Feld nicht als normales Ereignisfeld verwendet wird, gibt es für Präsentationen an warmen Tagen eine nette Idee: hier wartet eine Person mit Mineralwasserflasche und Bechern und bietet allen Mitspieler/innen, die darauf kommen einen Becher Wasser an.

## 6. Die Moderation

Für öffentliche Präsentationen oder auch für Mitmachaktionen in der Fußgängerzone, in Schulen oder auf Veranstaltungen ist eine Moderation des Spiels auf jeden Fall zu empfehlen. D.h. dass eine Person, die nicht mitspielt, die Gäste begrüßt, die Spielregeln kurz erklärt und das Spiel durchgehend kommentiert. Dazu gehört das Ankündigen von Ereigniskarten (z.B. "Ereigniskarte für eine Politikerin"), die dann der/die Zuständige laut vorlesen kann, oder auch das Bringen der Kostüme inklusive Helfen beim Umkleiden. Auch ist die Moderation gefragt, auflockernde oder erklärende Kommentare abzugeben und aus dem Spiel insgesamt eine präsentationsfähige "Show" zu machen.

## 7. Das Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn der/die Erste ins Ziel kommt. Gewonnen hat der/diejenige allerdings deshalb noch nicht. Sind noch Erwerbslose im Spiel, so ist das Spielziel nicht erreicht und die gemeinsame Aufgabe nicht bewältigt worden. Bei öffentlichen Präsentationen kann die Moderation hier zum Beispiel eine "saure Gurke" verleihen und entsprechend der Rolle des Gewinners die Situation kommentieren. Ist die Erwerbslosigkeit überwunden (d.h. nur noch Arbeiter/innen, Unternehmer/innen oder Politiker/innen sind im Spiel), so ist der Gewinn ein echter Gewinn. Es kann zum Beispiel kleine Pralinen oder Schokoriegel geben - diesmal für alle.



## 8. Anregungen für öffentliche Präsentationen und Presseeinladung:

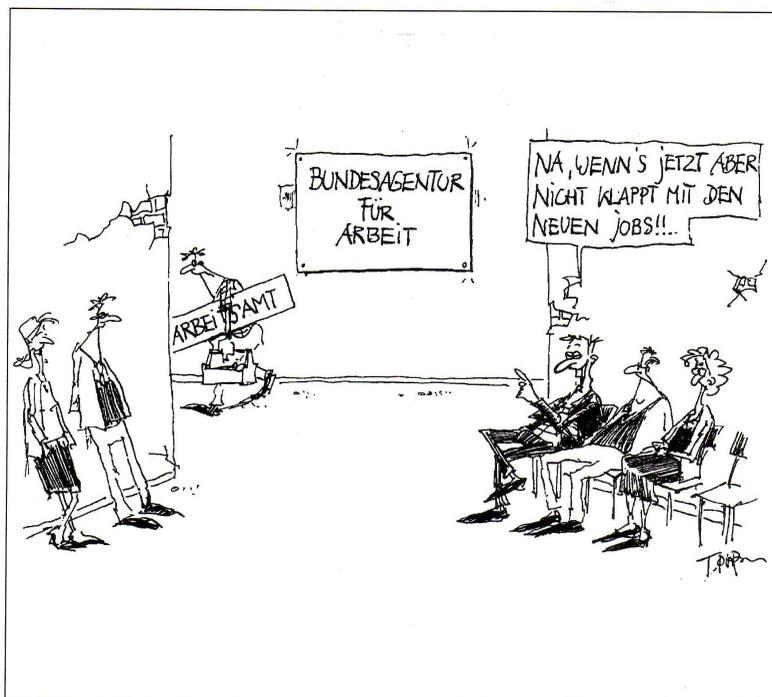
- ◆ Presse rechtzeitig informieren (mehrere Tage vorher), gut sind persönliche Kontakte. Sinnvoll ist, am Tag selbst noch mal nachzuhaken und zu erinnern.
- ◆ Presseerklärung vorbereiten, die "6 Ws" beachten (Wer? Was? Wo? Warum? Wann? Wie?), ggf. auch aktuelle Forderungen einfließen lassen
- ◆ Festlegen, wer Publikum und Presse begrüßt und sich um Presse "kümmert" (je nach Anlass auch Grußworte eines Gastes in Erwägung ziehen).
- ◆ Rahmen und Raum planen und gestalten: Soll es Getränke, Speisen geben? Wie wird Informationsmaterial präsentiert? Bei Veranstaltungen draußen Schlecht-Wetter-Alternative planen
- ◆ Vorher möglichst Probedurchlauf machen und Zeit stoppen (länger als 1/2 Stunde ist für die Presse ermüdend, für Aktionen in Fußgängerzonen sollte Spielzeit evtl. noch kürzer sein)
- ◆ Dabei auch Akustik testen: sind alle überall zu verstehen? (Falls nicht, prüfen, ob Spielfläche verkleinert werden kann)
- ◆ Vorher festlegen, wer die Sonder-Spielrollen übernimmt (Moderation, Würfel-Weiterträger/in, Sonderfelder wie Jobcenter, Vorlesen der Ereignisfelder) und wer mitspielen will
- ◆ Ereigniskarten, Mitspieler/innen-Zahl und Spielfelder aufeinander abstimmen
- ◆ Kleine "Gewinn-Präsente" (z.B. saure Gurken, Schokoriegel) besorgen und am Spielende vergeben
- ◆ Es können durchaus Leute aus dem Publikum mitspielen, ggf. auch Pressevertreter/innen. Mitspieler/innen von außen können umworben, sollten

aber nicht gedrängt werden.

- ◆ Kommt die Presse wider erwarten nicht, so ist eine zeitnahe Pressemitteilung, die sofort im Anschluss möglichst mit (Digital-)Bildern verschickt wird, eine gute Möglichkeit, dennoch in die Zeitung zu kommen.



**Tipp:** Noch mehr Anregungen für öffentliche Präsentationen und kulturelle Veranstaltungen, ihre Vorbereitung und Durchführung sind zu finden im **Leitfaden für Kulturarbeit von Erwerbsloseninitiativen** des Fördervereins gewerkschaftlicher Arbeitslosenarbeit e.V. der im Internet unter <http://www.erwerbslos.de> kostenlos heruntergeladen werden kann.



## **Pressespiegel**

## Für eine Sechs gibt's den Job als Politikerin

Arbeitslose spielen während eines Seminars in Gelnhausen ein Stück Realität nach

Von Detlef Sundermann

Die Wege aus der Arbeitslosigkeit sind nicht nur vielfältig, sondern oft auch äußerst undurchsichtig. Dazu tragen nicht zuletzt die immer neuen gesetzlichen Bestimmungen bei. Beim 6. Kulturseminar der Evangelischen Kirche Kurhessen-Waldeck im Gelnhäuser Burckhardt-Haus übertrugen 25 Arbeitslose die Wirklichkeit auf ein Gesellschaftsspiel mit dem Titel „Gewonnen wie zerronnen“.

GELNHAUSEN. „Das war nicht die beste Wahl“, ruft Spielmoderatorin Martina Bodenmüller dem vermeintlichen Unternehmer „Stresso“ zu, der sich auf das Ereignisfeld „Jobcenter“ gewürfelt hat. Er muss den übergroßen Platz mit der Aufschrift „Stresso“ gegen die riesenhafte, gelbe Mappe mit dem Titel „Bewerbung“ tauschen, weil er nun arbeitslos geworden ist.

Wenig gnädig zeigt sich das Schicksal mit ihm im „Jobcenter“, wo die Mitarbeiterin den über 50-Jährigen nur noch als klaren Fall für die Personalservice-Agentur abstempelt. Dem Leiharbeiter wird zudem auferlegt, zwei Felder zurück zu gehen. Die nächste Mitspielerin hat indes allen Grund zum Jubel. Der große Schaumstoffwürfel bleibt nach dem Wurf mit sechs Augen liegen. Sie darf einen Erwerbslosen

zum Unternehmer oder Politiker erheben. Nach kurzem Überlegen kürt sie eine Frau zur Politikerin. „Da kann man wenigstens was bewegen“, kommentiert die Auserwählte die Entscheidung und hängt sich das Schild mit „blablaba“ um den Hals.

Was sich in dem Spiel mit lebendigen Figuren als leichter Umgang mit dem persönlichen Schicksal darstellt, hat eine dreitägige Vorbereitung erforderlich gemacht. Dabei stand zunächst die Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeitslosigkeit an. Davon zeugten die Meta-Plankarte, auf denen die 25 Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus ganz Hessen ihren Grund für die Entlassung, ihren Weg aus die Arbeitslosigkeit oder ihre politischen Vorschläge zur Bekämpfung der Erwerbslosigkeit schrieben.

Aus vielen Kärtchen ließ sich stille Hoffnungslosigkeit heraus lesen, auch wenn etwa die trotzig-marxistische Forderung, alle Betriebe in Mitarbeiterhand zu geben, als Heil aus der Misere gesehen wird. An mehr Arbeit in einer weniger technisierten Arbeitswelt glaubt indes ein anderer Schreiber, den der Computer offenbar zum Stempelgeldempfänger gemacht hat. Für das Gros der Teilnehmer ist die Wiedereingliederung in die Welt der Erwerbstätigen wegen des Alters von über 50 Jahren vermutlich ohnehin wie ein Stück aus Utopia.

Marion Schick, Beauftragte für Arbeitslosenfragen der Evangelischen Kirche Kurhessen-Waldeck, sieht in dem von Kreativität bestimmten Seminar einen Katalysatorprozess für die Betroffenen, die „hoffnungsvolle Ideen mit nach Hause nehmen“.

Die Menschen kommen in der Regel über die Arbeitslosen-Initiativen in das Seminar. Während man sich in vorangegangenen Veranstaltungen etwa künstlerisch mit der aktuellen arbeitspolitischen Situation auseinander setzte, transformierte man diesmal die Vorschläge der Hartz-Kommission oder die Ziele der Agenda 2010 sowie die „unzumutbaren Verschärfungen der Lebensbedingungen für die Arbeitslosen“ in ein Spiel.

Dies ist offensichtlich so gelungen, dass voraussichtlich die Chance besteht, beim Kreuzfest der Katholischen Kirche in Frankfurt vom 12. bis 14. September „Gewonnen wie zerronnen“ einer breite Öffentlichkeit vorzuführen.

Wie so oft im Leben ist in diesem Spiel nicht jener der Gewinner, der zuerst den Fuß auf das Zielfeld setzt. Zuvor müssen alle Mitspieler irgendwie in Arbeit gebracht werden und das kann wegen vieler fieser Ereignisfelder und -karten ziemlich lang dauern – ganz wie in der Wirklichkeit.



Was macht eine Politikerin aus? Diese Teilnehmerin des Seminars im Burckhardthauses fasst es in drei kurze Worte... (Bild: W. Eberhardt)

# Frau T. zieht die Mobbing-Karte

„Arbeitslos – kein Spiel“: Kirchen laden Erwerbslose zu Seminar ein

**H**eidi T. aus Frankfurt ist als Erste durchs Ziel gekommen – gewonnen hat die 57-jährige Firmenberaterin trotzdem nicht. „Arbeitslosigkeit ist kein Spiel!“ – das wissen die zwanzig Kursteilnehmer aus ganz Hessen nur zu gut, die zu einem „Kreativitäts- und Kulturseminar“ der evangelischen Kirche nach Gelnhausen gekommen sind.

Wie Heidi T. haben sie alle – oft schon seit Jahren – keinen festen Job mehr. Gemeinsam mit den beiden Kursleiterinnen Ma-

## Mischung aus Aktionstheater und Hilflosigkeit

rian Schick vom Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau und Annelene Frohn vom Amt für kirchliche Dienste der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck haben sie ein Gesellschaftsspiel zum Thema Arbeitslosigkeit entwickelt – eine Mischung aus bitter-ironischem Vergnügen, Aktionstheater und Hilflosigkeit.

Gespielt wird das Arbeitsspiel mit lebendigen Spielfiguren, 32

**FRANKFURT a. M. / GELNHAUSEN (epd).** Das Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der hessen-nassauischen Kirche und das Amt für Kirchliche Dienste in der Evangelischen Kirche Kurhessen-Waldeck veranstalten seit 1997 einmal im Jahr ein mehrtägiges „Kulturseminar für Erwerbslose“. Ein Treffen in Gelnhausen hatte das Ziel, aktuelle Lösungsvorschläge der Politik wie etwa das so genannte Hartz-Konzept und die „Agenda 2010“ unter die Lupe zu nehmen.

*Von Andreas Hartmann*

bunten Teppichfeldern, die manche Überraschung bieten, und einem riesigen Würfel. „Wir wollten das Spiel so gestalten, dass man es bei Kirchentagen oder Gemeindefesten ausleihen und vorführen kann“, sagt Schick.

Heidi T. hat zu Anfang des Spiels erst mal Glück, sie hat Arbeit, ist eine von zwei Beschäftigten. Zusammen mit zwei „Politikern“ und zwei „Unternehmern“ versucht sie, als Erste durchs Ziel zu kommen. Gewonnen hat sie allerdings nur, wenn bis dahin alle Arbeitslosen erfolgreich vermittelt wurden.

Das Spiel bietet wie das Arbeitsleben manche plötzliche und unvorhersehbare Wendung in Form von zumeist unangenehmen Überraschungskarten. Da verschluckt sich ein Politiker beim kalten Buffet und muss eine Runde aussetzen. Ein Arbeitsloser wird in ein Callcenter vermittelt oder gründet eine Ich-AG, ein Unternehmer verspielt das gesamte Vermögen und muss nun ebenfalls stempeln gehen.

Heidi T. zieht eine Mobbing-Karte und wird entlassen.

„Bei mir hat Mobbing tatsächlich eine große Rolle gespielt, als ich vor sechs Jahren meine Arbeit verloren habe“, sagt sie bit-

ter. Vierzig Jahre lang hat sie gearbeitet, „aber nun könnte ich es mir aus Altersgründen oft sparen, meine Bewerbungsunterlagen einzuschicken“. Gut die Hälfte der Seminarteilnehmer sitzt am Rand und beobachtet das Spiel mit verkniffener Miene. „Ich mache mir große Sorgen um Leute, die so genannte schlecht Vermittelbare sind“, sagt Frohn.

Schließlich zieht Heidi T. doch noch das große Los: Sie hat einen neuen Job. Zynische Bedingung für den psychologischen Einstellungstest ist eine

Minute Dauerlachen, um eine optimistische Grundeinstellung zu demonstrieren. Aber auch diese – fast – letzte Hürde besteht sie mit Bravour. Doch dann, zwei Felder vor dem Ziel, kommt die

„Es geht darum, die Angst zu durchbrechen“

große Wirtschaftskrise – alle Mitspieler werden arbeitslos.

Heidi T., die Siegerin, die nicht gewonnen hat, erhält als Trostpreis eine saure Gurke. „Angst haben wir alle. Aber es kommt darauf an, diese Angst zu durchbrechen“, sagt sie entschieden. „Letztlich habe ich schon die Hoffnung, dass es irgendwie doch noch klappt ...“



■ Glückssache Jobsuche: 4,35 Millionen Menschen waren Ende Juli arbeitslos, so viele wie seit sechs Jahren nicht mehr in diesem Sommermonat. Unter dem Strich blieben 305 000 Erwerbslose mehr als vor einem Jahr. Besonders für ältere Arbeitnehmer sind die Chancen für einen Neuanfang rar. Foto: dpa



**Nicht nur Sommerfest** feierte die Arbeitsloseninitiative Wetzlar, sondern auch Mitgliederversammlung. Geschäftsführer Peter Diegel-Kaufmann sagte, die Arbeit der Wali werde in der Öffentlichkeit mit großem Interesse verfolgt. So hatten die Wali-Mitglieder bei den Kulturwochen mit ihrem historischen Umzug und einem Schauspiel über den falschen Kaiser Tile Kolup für Aufsehen gesorgt. Bei einem Kulturseminar, das alljährlich von der Evangelischen Kirche Hessen-Nassau veranstaltet wird, wurde ein Spiel entwickelt, in dem es um Arbeitslosigkeit geht. Abends sorgte dann Silvia Wirth mit französischen Musette-Walzern, Klezmermusik und Tango-Rhythmen auf dem Akkordeon für gemütliche Stimmung. (hp/Foto: Pöllnitz)

## Das Veranstaltungsteam



Von links:

### **Holger Wilmesmeier**

arbeitet als selbständiger Künstler und Kunstpädagoge in Darmstadt

Mühlthalstr. 71 G, 64297 Darmstadt

Tel.: 06151 / 54417

Email: [HOLO-Artwork@web.de](mailto:HOLO-Artwork@web.de)

<http://holo-art.bei.t-online.de>

### **Martina Bodenmüller**

arbeitet als selbständige Diplom-Pädagogin und Kunst-Sozialtherapeutin in Gießen

Sandacker 2, 35396 Gießen

Tel.: 0641 / 9718031

Email: [kontakt@mbodenmueller.de](mailto:kontakt@mbodenmueller.de) <http://www.mbodenmueller.de>

### **Marion Schick**

Beauftragte für Arbeitslosenfragen beim Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der

Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau

Ostendstraße 59, 60314 Frankfurt / Main

Tel.: 069 - 489828-0 Fax: 440664

[m.schick@zgv.info](mailto:m.schick@zgv.info)

<http://www.zgv.info>

### **Annelene Frohn**

Fachreferentin Arbeitslosigkeit beim

Amt für kirchliche Dienste der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck - Kirche und Arbeitswelt

Chattenstr. 1, 34305 Niedenstein-Wichdorf

Tel.: 05624 - 926836 Fax: 926837

[frohn.afkd@ekkw.de](mailto:frohn.afkd@ekkw.de) <http://www.afkd.de>

## Impressum

Herausgeber: Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung  
der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau  
Redaktion und Layout: Martina Bodenmüller  
Druck: DGB Landesverband Hessen-Thüringen  
Frankfurt, Dezember 2003

## Karikaturen

Wir danken Thomas Plaßmann für die freundliche Genehmigung des Abdrucks  
zweier Karikaturen in unserem Heft  
(Seiten 18,44)

## Bezugsadresse für Material

- ◆ Ausleihe des Spiels (Straßenversion) gegen Pfand und Spende
- ◆ CD-Bestellung (s. Seite 18): mit 1,44 frankierter Rückumschlag + 1,65 €  
in Briefmarken (Selbstkostenpreis)
- ◆ Weitere Exemplare dieser Dokumentation / Spielanleitung (nach Ab-  
sprache zum Selbstkostenpreis)

### **Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau**

Marion Schick  
Ostendstraße 59  
60314 Frankfurt / Main  
Tel.: 069 - 489828-0 Fax: 440664  
m.schick@zgv.info