



## Bonus: Bewegungsspiele im Klassenzimmer

### 1) Im Stellenvermittlungsbüro

**Ziel:** Die Jugendlichen beraten sich gegenseitig. So versetzen sie sich einerseits in die Rolle von Berufsberatern, andererseits erhalten sie eine Fremdeinschätzung zu ihrer Berufswahl.

Vorbereitung:

- Klasse in zwei Hälften teilen
  - Berufsberatende
  - Berufssuchende
- Jugendliche (Ju) benötigen einen Stift, ein Blatt für Notizen, das persönliche Berufsnetz, die Berufsliste
- Lehrperson (LP) benötigt einen Timer (ca. 3-4 Minuten)
- Hinweis: Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip Speed-Dating.

Ablauf:

1. LP gibt Zeichen zum Start und Ju setzen sich zu einer Berufsberaterin/einem Berufsberater
2. LP startet den Timer (ca. 3-4 Minuten)
3. Berufssuchende und Berufsberatende begrüßen sich gegenseitig
4. Berufssuchende stellen sich und ihre Persönlichkeit vor
5. Berufsberatende schlagen den Berufssuchenden einen oder mehrere Beruf(e) von der Berufsliste vor
6. Die Berufssuchenden notieren sich den oder die Beruf(e)
7. Bei Ablauf der Zeit, ruft die LP «Wechsel!», Berufssuchende stehen auf und gehen zur nächsten berufsberatenden Person
8. Nach mehreren Runden wechseln die Ju ihre Rollen (Berufsberatende ↔ Berufssuchende)
9. Zum Abschluss tauschen sich die Ju über vorgeschlagene Berufe aus:
  - Welche Berufe wurden mehrfach genannt?
  - Welches waren unerwartete/erwartete Berufsvorschläge?
  - Welche Berufe passen zu den Ju? Welche nicht? Weshalb?

## 2) Welchen Beruf stelle ich dar?

**Ziel:** Die Jugendlichen setzen sich spielerisch mit typischen Tätigkeiten verschiedener Berufe auseinander.

### Möglichkeit A

Vorbereitung:

- LP zeigt einem\* einer Jugendlichen einen Beruf auf der Berufsliste. Alle anderen Ju wissen nicht, welcher Beruf gewählt wurde.
- Ju bilden einen Kreis.

Ablauf:

- Die\*der ausgewählte Jugendliche steht in der Mitte und stellt den Beruf pantomimisch dar.
- Ju raten, um welchen Beruf es sich handelt. Wer die richtige Antwort in die Runde ruft, bekommt einen Punkt und stellt den nächsten Beruf pantomimisch dar.

### Möglichkeit B

Vorbereitung:

- LP wählt eine\*n Jugendliche\*n aus, der\*die vor die Tür geht.
- LP wählt einen Beruf von der Berufsliste und eine\*n Jugendliche\*n aus (Kommandant\*in), der\*die die Tätigkeit des Berufs kennt und pantomimisch nachahmen kann.
- Ju bilden einen Kreis.

Ablauf:

- LP holt den\*die ausgewählte\*n Jugendliche\*n zurück in das Klassenzimmer.
- Der\*die ausgewählte Jugendliche stellt sich in die Mitte des Kreises.
- Die anderen Ju beginnen, den ausgewählten Beruf pantomimisch darzustellen, indem sie die Bewegungen/ Gesten der zuvor als Kommandat\*in beauftragten Person nachahmen.
- Der\*die ausgewählte Jugendliche hat drei Versuche, um herauszufinden, wer der\*die Kommandat\*in ist.



## Möglichkeit C

### Vorbereitung:

- Schulklasse in zwei Hälften teilen
- LP zeichnet ein Sportfeld auf die Wandtafel (Fussball, Handball, Basketball, Eishockey, etc.) und setzt eine Markierung auf die Mittellinie (z.B. Magnet).
- LP wählt jeweils einen Beruf von der Berufsliste und eine\*n Spieler\*in eines Teams aus, die\*der nach vorne vor die Klasse tritt.

### Ablauf:

- Die\*der ausgewählte Jugendliche stellt die Tätigkeit des Berufs vor der Klasse pantomimisch dar.
- Die beiden Teams raten, um welchen Beruf es sich handelt. Wer die richtige Antwort zuerst in die Runde ruft, bewegt die Markierung ein Stück weiter in Richtung Tor des gegnerischen Teams.
- Ein\*e Spieler\*in des anderen Teams tritt nun vor die Klasse und erhält von der LP einen Beruf, der pantomimisch dargestellt werden soll.
- Zwei bis drei korrekte Antworten am Stück ergeben einen Torerfolg. Spiel startet wieder von der Mittellinie.
- Das Team, welches zum Schluss am meisten Tore erzielt hat, gewinnt.