

dem eigenen MitspielerInnen der Gruppe dargestellt und soll erraten werden. Gelingt dies, erhalten sie die Goldene Bewerbungszusage und sie gewinnen das Spiel. Wird die Aufgabe nicht gelöst, wird in der nächsten Runde eine neue Karte gezogen und der Beruf muss erneut erraten werden.

**SPIELVARIANTEN** Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielgruppen das Ziel erreicht haben und eine goldene Jobzusagen erhalten haben.

**LERNZIELE**

1. den Aufbau und die Bestandteile eines Lebenslaufes kennenlernen, schriftlich zweisprachig üben und festigen.
2. die Struktur eines Bewerbungsschreibens kennenlernen
3. lustbetonte Auseinandersetzung mit Berufen

## Kids2Write – Toolbox to support writing competence of multilingual children and youth in Europe

Kids2Write develops and pilots motivating learning tools for the promotion of written expression of multilingual children and youth in Europe. The various modules and tools will use methods which children and young people know from games and non-formal learning. Kids2Write intends to present various forms of written expression and forms of writing with special consideration of challenges which multilingual young learners are facing.

**kids2write**



Lifelong  
Learning

**518878-LLP-1-2011-1-DE-KA2-KA2MP**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



# GERMAN

<b>ALTER</b>	14 - 17 Jahre
<b>SOZIALFORMEN</b>	Partnerarbeit, Kleingruppe mindestens zwei oder mehr Spielern
<b>SPRACHENPAARE</b>	DE-TR
<b>SPIELMATERIAL</b>	Spielplan, 3 Spielfiguren, Würfel, Ereigniskarten, Lebenslauf-Puzzle, Bewerbungsschreiben-Puzzle, Fehlersuche Bewerbungsschreiben, Berufskarten, Lösungstreifen, Folienstift, Sanduhr mit 1 und 2 Minuten-Stopp, Lösungstreifen, Papier und Stifte (nicht enthalten)
<b>SPIELZIEL</b>	Kennenlernen verschiedener Berufe, Schreiben eines Lebenslaufes und Auseinandersetzung mit einem Bewerbungsschreiben

## SPIELABLAUF

Die Ereigniskarten werden verdeckt auf dem Spielplan aufgelegt. Jede/r MitspielerIn nimmt seine/ihre Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Er/sie darf erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Bei einer sechs darf erneut gewürfelt werden. Kommt er/sie auf ein Ereignisfeld, zieht eine/r aus der anderen Gruppe eine Ereigniskarte, liest die Frage, den Mitspielern der Gruppe, die ihre Figur auf das Ereignisfeld gezogen haben vor. Diese schreiben die Antworten auf ein Blatt und lesen anschließend ihre Ergebnisse vor. Die Spieler sichern die Kontrolle anhand der Lösungen auf der Ereigniskarte. Wird die Frage richtig beantwortet, ist der/die SpielerIn noch mal an der Reihe, wenn nicht geht er/sie zwei Felder zurück. Wird die Frage in einer Minute gelöst, darf die Gruppe ala Bonus zwei Felder vor. Es darf nicht auf ein besetztes Feld gezogen werden. Der/die SpielerIn muss am vorherigen Spielfeld stehen bleiben. Wenn man auf ein blaues Feld kommt, ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Erreicht eine Figur das erste Aktionsfeld (große Felder mit Symbolen) bleibt sie dort stehen und die übrigen Würfelpunkte verfallen. Die erste Aktion besteht darin, das Lebenslauf-Puzzle richtig zusammen zu setzen. Ist die Spielgruppe damit fertig, so kontrolliert die andere Spielgruppe mit dem Lösungstreifen die Richtigkeit (passen die Streifenmarkierungen genau übereinander- ist das Puzzle richtig zusammengesetzt). Ist die Lösung korrekt, darf die Gruppe erneut würfeln. Wenn nicht muss sie vier Felder zurück gehen. Beim zweiten Aktionsfeld muss das Bewerbungsschreiben-Puzzle zusammengesetzt werden und mit dem Lösungstreifen auf die Richtigkeit hin überprüft werden. Beim dritten Aktionsfeld wird das Bewerbungsschreiben auf Fehler untersucht- findet die Gruppe mindestens 5 Fehler und markiert diese in der Vorlage, so ist die Aufgabe bestanden. Erreicht eine Spielgruppe das Ziel, wird eine Berufskarte gezogen. Dieser Beruf wird mit einer Geste (ohne Geräusche)

# TURKISH

<b>YAŞ GRUBU</b>	14 - 17 yaş grubu
<b>OYUNCU SAYISI</b>	İki kişilik gruplar, en az iki kişiden oluşan küçük gruplar
<b>DİL</b>	Almanca - Türkçe
<b>İÇİNDEKİLER</b>	Oyun alanı, farklı renkte piyonlar, bir adet zar, etkinlik kartları, özgeçmiş yapbozu, iş başvurusu yapbozu, hatalı iş başvurusu, meslek kartları, kontrol şablonu, kum saati (bir dakika). Silinebilir asetat kalemi, kâğıt ve kalem (kutunun içinde bulunmamaktadır).
<b>AMAÇ</b>	Oyunun amacı, farklı meslekleri tanımak, özgeçmiş ve iş başvurusu dilekçesi ile ilgili fikir edinmek ve yazabilmek.

## NASIL OYNANIR?

Etkinlik kartları oyun planının üzerine resimleri altına kalacak şekilde yerleştirilir. Her oyun grubu piyonunu alır ve başlangıç noktasına yerleştirir. Oyuncular zar atarlar ve en yüksek sayıyı atan oyuna başlar. Başlayan oyuncu zarı tekrar atar ve piyonu ile oyun alanında ilerlemeye başlar. Atılan zar altıysa tekrar zar atılır. Oyuncular etkinlik alanına geldiklerinde diğer gruptan biri bir etkinlik kartı çeker ve soruyu, piyonu etkinlik alanında olan oyunculara sesli okur ve cevabı boş bir kâğıda yazmalarını ister. Yazılan cevapların etkinlik kartında bulunan cevap anahtarları ile kontrolü sağlanır. Oyuncular soruya doğru cevap verilerse, oyuna devam etme sırası yine onlardadır; cevap yanlışsa piyon iki hane geriye götürülür. Oyuncular soruyu kum saatine göre bir dakikada tamamlarlarsa ödül olarak iki alan daha ilerlerler. Aynı hanede birden fazla piyon bulunamaz. Bu nedenden dolayı piyon diğer grubun piyonunun arkasındaki haneye konur. Oyun grup şeklinde oynandığında, oyuncular kendi aralarında sıra oluşturmaldırlar. Oyuncu birinci hareket alanına (sembollü büyük haneler) ulaştığında, attığı zar kaç olursa olsun bu alanda kalır ve özgeçmiş yapbozu doğru bir şekilde birleştirilir ve hareket alanlarında yapılan etkinlik diğer gruplar tarafından şablon üzerinden kontrol edilir (şablondaki ve yapboz üzerindeki işaretler aynıysa yapboz doğru birleştirilmiştir). Yapboz doğru birleştirilirse oyuna aynı grup devam eder, yanlışsa piyon dört hane geriye götürülür. İkinci hareket alanında iş başvurusu yapbozu birleştirilir. Üçüncüsünde ise iş başvurusundaki hatalardan beşi bulunur ve asetat kalemiyle işaretlenir ve tekrar şablon üzerinden diğer gruplar tarafından kontrol edilir. Ancak burada şablonu kullanırken ilgili dile göre hazırlanmış bölümü (sayfanın üst kısmında dil seçeneği belirtilmiştir) seçmek gerekir. Hedef alanına ulaşan oyuncu bir meslek kartı çeker. Çekilen kart bir mimik ya da bir hareket ile (ses kullanılmamalıdır) diğer oyuncuların tahmin etmesi için anlatılır. Doğru tahmin eden oyuncu "Altın Kabul Mektubu" ile ödüllendirilir ve "Hayalindeki Meslek" alanına girer ve bu alana ulaştığında oyun sona erer. Tahmin doğru değilse, bir sonraki turda yeni bir meslek kartı çekilir ve tekrar anlatılır.

**NASIL KAZANILIR?** Tüm oyuncular hedef bölgesine ulaşmış, ödüllerini aldıklarında oyun sona erer.

**HEDEF DAVRANIŞ**

- Her iki dilde de bir özgeçmiş içeriği ve yapı olarak yer alması gereken bilgileri tanımak. 2. Bir iş başvurusu mektubunun yapısını tanımak.
- Eğlenceli bir şekilde meslekler hakkında fikir sahibi olmak.