



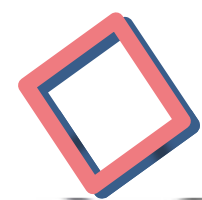
**work
@ble**

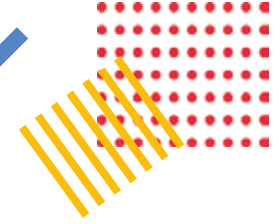
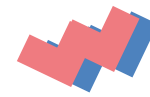
Guidelines für job coaches



work @ble

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“





INHALTSVERZEICHNIS

1. ZWECK DES SPIELS UND RICHTLINIEN	5
2. BESCHREIBUNG DES SPIELS	6
3. FÄHIGKEITEN UND QUALITÄTEN, DIE MESSBAR SIND	19
4. TECHNISCHE ANWEISUNGEN	21
5. EXTRASEITEN: BEDRUCKBARE BLÄTTER. Beschreibung von Fähigkeiten, Qualitäten	25



1. ZIEL DES SPIELS

Der während dieser Covid-19-Krise massiv aktivierte Fernunterricht zeigte die begrenzte Autonomie von Menschen mit geistigen, Lern- und/ work@ble ist ein Computerspiel bzw. ein digitaler E-Scape-Room, in welchem der/die Spieler:in

- angeleitet durch eine Fachkraft der beruflichen Integration - seine/ihre Bewerbungsskills trainieren kann. Das Spiel folgt dem "Edutainment"-Ansatz: In 3 Levels erfahren die Spieler:innen mehr über ihre Träume, Fähigkeiten und Werte und werden spielerisch auf Themen vorbereitet, die bei der Jobsuche wichtig sind.

Durch die Entwicklung eines Computerspiels und dem damit verbundenen Gamification-Ansatz wurde versucht, ein offenes Beratungssetting für Menschen mit Beeinträchtigungen zu schaffen. Durch den spielerischen Kontext sollen sensible Themen angesprochen und Antworten auf Fragen gefunden werden, die in einem herkömmlichen Beratungsgespräch nur schwer behandelt werden können.

Das bei vielen Jugendlichen problematische „Zocken“ verliert durch die Inhalte des Spiels zur persönlichen Zukunftsplanung die negative Konnotation. Durch die einzelnen Aufgaben kann der/die Berater:in gemeinsam mit dem Jugendlichen mehr über relevante Themen im Beratungsfeld der beruflichen Integration gewinnen. Folgende Kompetenzen und Themen werden in den einzelnen Mini-Spielen thematisiert:

LEVEL 1

7 Mini-Spiele rund um die Kompetenzen Selbstbewusstsein und Problemlösung.

LEVEL 2

5 Mini-Spiele zu den Themen Arbeitsmarktbewusstsein, Karriereplanung & Zusammenarbeit mit Kolleg:innen.

LEVEL 3

4 Mini-Spiele rund um die Kompetenzen Selbstorganisation und Kommunikation





Entwickelt wurde das Spiel im Rahmen eines von der Europäischen Union geförderten Erasmus+-Projektes. Eine IT-Expertenorganisation und soziale Dienstleister aus sechs verschiedenen EU-Ländern haben über zwei Jahre diesen digitalen E-scape-Room für die Arbeit mit benachteiligten, arbeitssuchenden Jugendlichen entwickelt.

Begleitet von einem Coach beträgt die Spielzeit ca. 1-1,5 Stunden. Die Spielstände können auch zwischengespeichert werden, um die Levels auf mehrere Beratungstermine aufzuteilen. Achtung: Der gespeicherte Spielstand ist immer nur von dem Browser abrufbar, auf dem das Spiel gespielt und gespeichert wurde. Es gibt kein Log-in. Die Spielsteuerung erfolgt mit Cursor oder Maus bzw. über Touchscreen (mehr dazu auch in Kapitel 3).

2. BESCHREIBUNG DES SPIELS

Das Spielszenario sieht folgendermaßen aus: Der/die Spieler:in geht durch ein Schloss und muss in verschiedenen Räumen Aufgabe lösen. Der Spielverlauf ist linear. Es können keine Rätsel übersprungen und keine alternativen Wege eingeschlagen werden. Insgesamt gibt es 3 Levels, in denen sich die Spieler:innen mit ihren Fähigkeiten, Träumen und den beruflichen Zielen auseinandersetzen. Am Ende des 3. Levels hat der/die Spieler:in das Ziel erreicht und ein Vorstellungsgespräch erfolgreich absolviert.

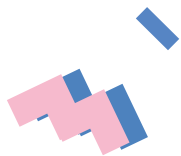
Level READY (Level 1)

In Level 1 dreht sich alles um die Träume und Stärken der Spieler:innen. Der Aufbau des 1. Levels folgt einer Logik, die sich „Frog-Methode“ nennt und in Norwegen von lyk-z entwickelt wurde. Der theoretische Hintergrund dieser Methode soll im Folgenden beschrieben werden.

Die Methode geht davon aus, dass sich Jugendliche besser im Leben zu recht finden, wenn sie sich ihrer Ziele und Stärken bewusst sind. Die Methode bzw. das Spiel sollen dabei unterstützen, sich mit den eigenen Zielen und Stärken auseinander zu setzen und sie auch benennen zu können.

Für den Austausch mit den Spieler:innen ist es hilfreich, wenn das erste Level parallel zum „digitalen Rätsel-Lösen“ auch analog begleitet wird, damit die Spieler:innen die Zusammenhänge besser verstehen. Bevor auf die einzelnen Spiele im ersten Level eingegangen wird, wird hier zuerst der Zusammenhang zwischen den 4 Persönlichkeitsdimensionen, die im ersten Level behandelt werden, erklärt.

Level 1 baut auf folgenden 4 Persönlichkeitsdimensionen auf:



TRÄUME

Ganz zu Beginn werden wir über deine Träume sprechen: Was möchtest du in deinem Leben erreichen? Von was hast du schon immer geträumt? Deinen Traum bzw. dein Ziel klar vor Augen zu haben, hilft dir dabei, auch dorthin zu kommen.

FÄHIGKEITEN

Jeder und jede von uns hat bestimmte Fähigkeiten (auch Qualitäten, Stärken oder Talente genannt), die er oder sie gut kann. Das merkst du auch daran, wenn dir etwas besonders leicht fällt bzw. du es gerne machst. Deine Fähigkeiten sind auch für andere erkennbar - beispielsweise können deine Freunde beobachten, dass du ausdauernd bist, wenn dir eine Sache wichtig ist. Vielen von uns fällt es gar nicht so leicht, darüber zu reden, was wir wirklich gut können. Umso besser, wenn du diese Gelegenheit nutzt, um dir einmal Gedanken darüber zu machen. Deine Fähigkeiten zu kennen und sie gut einzusetzen, hilft dir auch dabei, die passende Ausbildung oder den passenden Lehrberuf zu finden.

WERTE

Werte sind ein Überbegriff, für Themen, die dir im Leben wichtig sind. Sie werden uns in der Familie, im Freundeskreis, in der Schule, am Arbeitsplatz, usw. mitgegeben. Werte sind wesentlicher Bestandteil von dem was dich ausmacht. Zusammen mit anderen Eigenschaften von dir ergeben sie deine Identität. Im Gegensatz zu Fähigkeiten sind Werte nicht so leicht erkennbar. Das dir also zum Beispiel der Wert "Familie" wichtig ist, erkennt man nicht gleich. Man merkt es vermutlich erst, wenn man dich besser kennt und mitkriegt, dass du viel Zeit mit Eltern oder Geschwister verbringst. Auch bei den Werten ist es gut, wenn du die wichtigsten für dich benennen kannst. Sie können dir Orientierung im Leben geben und bei Entscheidungen helfen. Dabei geht es auch um die Frage: Wofür will ich meine Lebenszeit einsetzen?

GEFÜHLE

Wenn du etwas machst, dass du gut kannst (FÄHIGKEIT) und das mit deinen WERTEN übereinstimmt, dann verbindest du damit meistens auch ein positives Gefühl. Unsere Gefühle sind im Alltag sehr wichtig, denn sie sagen etwas darüber aus, welche Gedanken dahinterstehen. Wahrscheinlich hast du selber schon einmal beobachtet, dass es dir viel leichter fällt durch den Alltag zu kommen, wenn positive Gefühle im Hintergrund sind (sich freuen, energiegeladener sein, usw.).





Diese 4 wichtigen Bausteine deiner Persönlichkeit werden in den Mini-Spielen im ersten Level nun miteinander verknüpft. Das kann zum Beispiel so aussehen:

MEIN TRAUM IST ES Krankenpfleger zu werden. UM DAS ZU ERREICHEN, NUTZE ICH MEINE FÄHIGKEIT einfühlsam zu sein. ICH BIN einfühlsam, WEIL MIR DER WERT Herzlichkeit WICHTIG IST. WENN ICH DANACH HANDLE, FÜHLE ICH MICH nützlich UND erfüllt.

Eine Übersicht über die in Level 1 verwendeten Träume, Fähigkeiten, Werte und Gefühle findet sich im Anhang. Im Anhang ab Seite 20 ist auch ein Muster und Vorlagen, um die einzelnen Items auszudrucken und eine gesamte Grafik mit den erarbeiteten Persönlichkeitsdimensionen dem/der Spieler:in mitgeben zu können.

In den folgenden Kapiteln werden die einzelnen Mini-Spiele detailliert erklärt.

Spiel 1: Eintritt ins Schloss und Träume

Am Beginn des Spiels trifft der/die Spieler:in Professor Oak vor dem Schloss. Um mit ihm zu sprechen stellt sich der/die Spieler:in vor ihn und drückt die „Enter Taste“ (auf diese Weise interagiert der/die Spieler:in im Laufe des Spiels mit sämtlichen Charakteren). Professor Oak stellt das Spiel vor und fragt nach dem Namen. Nachdem Name und Geschlecht ausgewählt wurden, bekommt man von Professor Oak die Schlüssel für das Schloss. Die Spieler:innen folgen dem Pfeil auf dem Boden, gehen zur Tür und treten ein.

Im Schloss fragt ein anderer Charakter nach den Träumen. Die Spieler:innen können die Träume aus einer Liste wählen, oder selbst einen Traum benennen. Man muss mindestens zwei Träume wählen.

Ziel: Der/die Spieler:in soll über seine/ihre Träume nachdenken.

Spiel 2 - Qualitätsladen

Pfeile führen den/die Spieler:in zum zweiten Raum, dem „Fähigkeiten-Shop“. Hier kann der/die Spieler:in verschiedene Fähigkeiten „kaufen“, die zu seinem/i ihrem Traum passen. Wiederum wird das Spiel von einem Charakter erklärt, mit dem man interagieren kann. Nachdem die Fähigkeiten ausgewählt wurden, kann man in den nächsten Raum gehen.

Ziel: Der/die Spieler:in soll darüber nachdenken, welche Fähigkeiten er/sie braucht, um seinen/i ihren Traum zu verwirklichen.



Spiel 3 - Zimmer der alten Dame

Im nächsten Raum trifft der/die Spieler:in eine alte Dame. Sie fragt mit welchen „Werten“ die vorher ausgewählten Fähigkeiten verbunden sind. Die Werte werden wiederum in einer Liste angezeigt. Der/die Spieler:in soll die passenden Werte auswählen.

Ziel: Der/die Spielerin soll darüber nachdenken, welche Werte ihm/ihr wichtig sind und sie in Zusammenhang mit seinen/ihren Fähigkeiten setzen.

Spiel 4 - Reflexionsraum

Im nächsten Raum geht es darum, das bisher Ausgewählte zu wiederholen. Der/die Spieler:in wird von einem Charakter aufgefordert, sich für einen Traum zu entscheiden und die entsprechenden (zuvor ausgewählten) Fähigkeiten und Werte zuzuordnen.

Ziel: Wiederholung und Möglichkeit zur Reflexion.

Spiel 5 - Klavierzimmer

In diesem Raum wird der/die Spieler:in aufgefordert, am Klavier ein Lied zu spielen. Dieser Aufforderung muss man nachkommen, um weiter spielen zu können. Wenn man sich an das Klavier setzt und zu spielen beginnt, werden - als Liedtext- zunächst die vorher ausgewählten Träume, Fähigkeiten und Werte angezeigt. Abschließend wird der/die Spieler:in dazu aufgefordert, das Lied zu vervollständigen. Dazu wählt man- wiederum aus einer Liste -aus, wie man sich fühlt, wenn man es geschafft hat, den Traum zu verwirklichen.

Ziel: Der/die Spielerin soll über seine/ihre Träume, Fähigkeiten und Werte nachdenken und sich fragen, welche Gefühle damit verbunden sind. Dies soll dabei helfen, sich selbst besser zu verstehen.

Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

Damit die Spieler:innen die einzelnen Träume, Fähigkeiten und Werte besser verstehen und richtig in Verbindung setzen können, sind Erklärungen von den Berater:innen von Vorteil. Zu diesem Zweck wurde ein analoger Teil entwickelt, der zusätzlich verwendet werden kann (siehe Beschreibung zu Beginn dieses Kapitels und Unterlagen im Anhang).



Spiel 6: Büro des Chefs

Im letzten Raum des ersten Levels ist der/die Spieler:in im Büro des Chefs und wird von ihm nach den Stärken und Schwächen gefragt. Diese werden hier nicht aus einer Liste ausgewählt, sondern in das Mikrofon gesprochen. Dazu muss der/die Spieler:in zunächst den Zugriff auf das Mikrofon erlauben und anschließend mindestens 10 Sekunden sprechen.

Ziel: Der/die Spieler:in denkt über seine/ihre Stärken und Schwächen nach und spricht diese auch aus. Diese Übung kann als Vorbereitung für ein Vorstellungsgespräch gesehen werden.

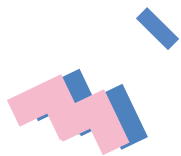
Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

- Manche Spieler:innen fühlen sich nicht wohl dabei, in das Mikrofon zu sprechen und sich aufzunehmen. Alternativ kann auch angeboten werden, dass sie sich bezüglich ihrer Stärken und Schwächen Notizen machen. Hauptzweck ist die Auseinandersetzung damit.
- Es hilft sich zusammen mit dem/der Spieler:in kurz auf diese Aufgabe vorzubereiten.

Spiel 7 - roter Knopf

Der/die Spieler:in folgt den Pfeilen und gelangt vor ein verschlossenes Tor, das den Zugang zum oberen Stock (dem zweiten Level) versperrt. Man erfährt, dass der Schlüssel kaputt ist und es ein Notsystem gibt, um das Tor zu öffnen. Der/die Spieler:in muss sich dafür entscheiden, das Notsystem auszuprobieren, um fortfahren zu können. Als nächstes erscheint ein „roter Knopf“, der exakt eine gewisse Anzahl von Sekunden gedrückt werden muss, damit das Tor sich öffnet. Das Spiel ist so konzipiert, dass es nicht möglich ist, die erforderlichen Sekunden zu erreichen.

Ziel: Der/die Spielerin muss sich einer Aufgabe stellen, die er/sie sie nicht lösen kann. Der/die Berater:in kann sie dabei bestärken, den Mut nicht zu verlieren und ruhig zu bleiben (Frustrationstoleranz).



Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

- Berater:innen sollten die Spieler:innen motivieren, sich nicht auf das Zählen von Sekunden zu konzentrieren, sondern stattdessen nach anderen Lösungen zu suchen, um das Tor zu öffnen.
- Wenn der/die Spieler:in frustriert ist, kann man erklären, dass der Zweck dieses Spiels ist, den Umgang mit Stresssituationen zu verbessern. Man kann außerdem aufzeigen, dass es immer in Ordnung ist, um Hilfe zu fragen. (Für Menschen mit Autismus-Spektrum-Störung eventuell problematisch.)

Level – STEADY (Level 2)

Spiel 8: Interaktion mit einem Bekannten

Im zweiten Level angekommen, wird man von einem weiteren Charakter gefragt, ob man mit ihm etwas trinken gehen möchte. Aus einer Liste können verschiedene Antworten ausgewählt werden. Es gibt positive Antwortmöglichkeiten (z.B. „Das wird sicher lustig) und negative Antwortmöglichkeiten (z.B. „Ich langweile meine Mitmenschen oft“). Nur wenn der/die Spieler:in eine positive Antwort auswählt, kommt er/sie weiter.

Ziel: Den Spieler:innen soll aufgezeigt werden, dass positive Einstellungen positive Auswirkungen haben und sich dadurch neue Möglichkeiten ergeben können.

Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

- Berater:innen sollten das Ziel der Frage/Aufgabe vorab bzw. begleitend erklären. Es geht darum sich grundsätzlich zu überlegen, wie man auf Menschen zugeht.





Spiel 9 - Wortsuppenstube

In diesem Raum erklärt Professor Oak, dass dieses Spiel wie ein klassisches Buchstabenrätsel funktioniert. Der/die Spieler:in läuft über einen Raster mit verschiedenen Buchstaben und muss darin Worte finden, die in diesem Fall Begriffe unterschiedlicher Berufszweigen (z.B Einzelhandel, Landwirtschaft) sind. Wenn er/sie alle gefunden und markiert hat (mit „Enter“), erscheint Oak wieder und schickt den/die Spieler:in in den nächsten Raum.

Ziel: Die Spieler:innen denken über den Arbeitsmarkt und seine Branchen nach und sind zudem gefordert, ein System zu entwickeln, wie sie die Begriffe suchen und finden können.

Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

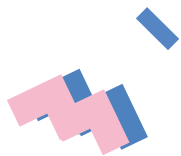
- Das Spiel bietet die Möglichkeit, sich über verschiedenen Berufsfelder und Branchen auszutauschen, in denen eine Ausbildung oder Lehre möglich ist und auf einzelne Berufe näher einzugehen.
- Die einzelnen Begriffe sind in der Wortsuppe gar nicht so leicht zu finden - eventuell braucht es die Unterstützung durch den /die Berater:in.

Spiel 10: Skills Raum

In diesem Spiel müssen sich die Spieler:innen mit ihren „Skills“ beschäftigen. Zunächst wird das Spiel wiederum erklärt. Es geht darum, dass Steine, die „Skills“ repräsentieren, in die Bereiche

„Gegenwart“ „Zukunft“ und „Wichtigste Skills“ gerollt werden (rollen mit „Enter“ Taste). Wenn alle Steine den entsprechenden Feldern zugeordnet wurden, ist das Spiel beendet.

Ziel: Die Spieler:innen denken über ihre (beruflichen) Fähigkeiten nach, die sie brauchen, um sich im Arbeitsmarkt zurechtzufinden und sich weiterzuentwickeln.



Spiel 11 - Zeitmanagement Raum

In diesem Raum trifft man auf mehrere Personen, die Aufgaben zu unterschiedlichen Zeiten zu erledigen haben. Der/die Spieler:in muss die Termine der Personen chronologisch ordnen und sie auf bestimmte Positionen bringen. Auf die Position ganz links wird die Person zugeordnet, die den frühesten Termin hat, auf die Position ganz rechts die Person, die den spätesten Termin hat. Der/die Spieler:in interagiert zu diesem Zweck mit den einzelnen Personen und bestimmt in der Interaktion, dass sie ihm/ihr folgen sollen bzw. bei der entsprechenden Position angekommen, dass sie ihm/ihr nicht mehr folgen sollen.

Ziel: Die Spieler:innen machen sich Gedanken über das Zeitmanagement und trainieren ihre Merkfähigkeit und Organisationsfähigkeit.

Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

- Die Steuerung mit der Maus funktioniert nicht immer fehlerfrei. Im Zweifel immer die Taste „Enter“ verwenden.

Spiel 12: Büro der Chefin

In diesem Raum wird der/die Spieler:in zunächst von einer wütenden Chefin aufgefordert das Büro aufzuräumen. Um das zu tun, muss der/die Spieler:in sämtliche Büro Gegenstände (z.B. Kalender, Telefon, Notizen, Computer) suchen und auswählen (mit „Enter“). Anschließend fordert die Chefin den/die Spieler:in dazu auf wieder an die Arbeit zu gehen. Sie ist wütend und der/die Spieler:in wird gefragt, wie er/sie darauf reagiert. Aus einer Liste können richtige und falsche Antworten ausgewählt werden. Wird eine falsche Antwort ausgewählt, wird die Chefin noch wütender und der/die Spieler:in muss eine andere Antwort wählen. Wenn man die richtige Antwort wählt, ist die Aufgabe gelöst. Dies ist der letzte Raum des zweiten Levels.

Ziel: Der/die Spieler:in soll sich damit auseinandersetzen, welche Dinge in ein Büro gehören und welche nicht. Außerdem soll den Spieler:innen vermittelt werden, wie man in Konflikt- und Stresssituationen optimalerweise reagiert.



Level – GO (Level 3)

Spiel 13 - Telefonraum

Im dritten Level angekommen trifft man Professor Oak, der sagt, dass das Telefon läutet und jemand anruft. Der/die Spieler:in muss sich dazu entscheiden das Telefonat anzunehmen (mit

„Enter“). Während des Telefonats, bei dem es um eine Einladung zu einem Bewerbungsgespräch geht, müssen die Spieler:innen verschiedene Fragen stellen, die in einer Liste angezeigt werden. Manche dieser Fragen sind in dieser Situation unangebracht, andere sollten genau so gestellt werden. Sobald alle richtigen Fragen gestellt wurden, ist die Aufgabe gelöst.

Ziel: Die Spieler:innen werden auf arbeitsbezogene Telefonate vorbereitet und bekommen die Gelegenheit, sich mit unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten auseinanderzusetzen.

Spiel 14: Wohnung

Als nächstes gehen die Spieler:innen in die Wohnung, um sich für das Vorstellungsgespräch fertig zu machen. Die Spieler:innen müssen essen, sich waschen, Zähne putzen (zur betreffenden Stelle gehen und „Enter“ drücken). Wenn alles erledigt ist, ist diese Aufgabe beendet und die Spieler:innen werden dazu aufgefordert, sich anzuziehen. Dies geschieht dann im nächsten Raum.

Ziel: Den Spieler:innen soll vermittelt werden, was alles zur Vorbereitung zum Vorstellungsgespräch dazugehört.

Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

- In diesem Raum können heikle Themen wie z.B. Hygiene und Körperpflege angesprochen werden. Außerdem kann man mit dem/der Spieler:in besprechen, was sie sonst noch wichtig ist, um sich auf ein Vorstellungsgespräch vorzubereiten z.B. Wie kommt er/sie dorthin? Mit dem Bus? Etc.



Spiel 15 - Umkleidekabine

In diesem Raum geht es darum die richtige Kleidung für das Vorstellungsgespräch auszuwählen (mit „Enter“).

Ziel: Die Spieler:innen sollen sich damit auseinandersetzen welche Kleidung zu formellen Anlässen passend ist und welche nicht.

Spiel 16: Vorstellungsgespräch

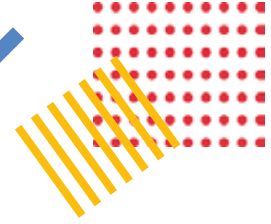
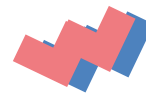
Im letzten Raum des Spiels findet das Vorstellungsgespräch statt. Zuerst wird man von Professor Oak begrüßt, dann geht man auf das goldene Feld und drückt „Enter“. Die Spieler:innen müssen unterschiedliche Fragen beantworten. Zuerst geht es darum, wie man den Raum betritt (anklopfen), dann geht es darum, wie man den Chef begrüßt und schließlich darum wie das Gespräch begonnen wird.

Wenn alle Antworten richtig waren ist das Vorstellungsgespräch beendet und das Spiel gewonnen.

Ziel: Die Spieler:innen sollen sich damit auseinandersetzen, wie ein Vorstellungsgespräch ablaufen kann und welche Fragen/Antworten in einem Bewerbungsgespräch vorkommen können. Soziale Kompetenz und das Verhalten gegenüber einem möglichen Arbeitgeber oder Ausbilder spielen hier ebenfalls eine Rolle.

Empfehlungen von Berater:innen für Berater:innen:

- Das dritte Level und somit das gesamte Spiel endet mit diesem letzten Mini-Spiel recht schnell. Neben den Fragen zu sozialer Kompetenz und Gesprächsführung kann der/die Berater:in das letzte Mini-Spiel darüber hinaus dazu nutzen, weitere Fragen, die in einem Bewerbungsgespräch gestellt werden könnten, mit dem/der Spieler:in zu diskutieren. Z.Bsp.: Weshalb haben Sie sich bei unserem Unternehmen beworben? Was wissen Sie über unser Unternehmen? Was erwartest du dir von diesem Job?



GESCHAFFT!

Guidelines for job coaches





3. STEUERUNG

Charakter bewegen

PER TASTATUR

Sie können Ihren Charakter mit den Pfeiltasten auf der Tastatur bewegen

 Bewegen Sie sich nach oben

 Sich abwärts bewegen

 Geh nach links

 Geh nach rechts

MIT EINER MAUS

Sie können Ihren Charakter auch durch einen linken Mausklick an die Stelle bewegen, an der sich Ihr Charakter bewegen soll

Schneller bewegen

Um den Charakter schneller zu bewegen, halten Sie die „Shift“-Taste gedrückt, während Sie sich bewegen





Interagieren Sie mit Charakteren

PER TASTATUR

Gehen Sie in die Nähe des Charakters, mit dem Sie interagieren möchten, und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können die Interaktion fortsetzen, indem Sie die Eingabetaste drücken.

MIT DER MAUS

Gehen Sie in die Nähe des Charakters, mit dem Sie interagieren möchten, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Charakter. Sie können die Interaktion durch einen linken Mausklick fortsetzen

MENÜ

Um auf das Menü zuzugreifen, drücken Sie die Taste „ESC“

Um durch die Optionen des Menüs zu navigieren, können Sie entweder die Pfeiltasten der Tastatur oder die Maus verwenden.

Um eine Menüoption auszuwählen, drücken Sie „Enter“ auf der Option oder klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

Um zurückzugehen, drücken Sie die „esc“-Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste.

SPIEL SPEICHERN

1. Öffnen Sie das Menü mit der „esc“-Taste
2. Wählen Sie die Option „Speichern“ mit der Maus oder durch Bewegen mit den Pfeilen „nach oben“ und „nach unten“.
3. Klicken Sie auf die Eingabetaste



4. Wählen Sie einen Slot aus, in dem Sie das Spiel speichern möchten (Wenn bereits ein Wilder vorhanden ist, wird er durch den neuen überschrieben).
5. Drücken Sie die Eingabetaste/Linksklick mit der Maus

VERLASSEN SIE DAS SPIEL

1. Öffnen Sie das Menü mit der „esc“-Taste
2. Wählen Sie die Option „Spiel beenden“.
3. Drücken Sie die Eingabetaste/linke Maustaste

SPIELOPTIONEN ÄNDERN

1. Öffnen Sie das Menü mit der „esc“-Taste
2. Wählen Sie die Option „Optionen“.
3. Drücken Sie die Eingabetaste/linke Maustaste

Verfügbare Optionen sind:

- „Always dash“: Der Charakter bewegt sich schneller
- BGM-Lautstärke: Lautstärke der Hintergrundmusik
- BGS-Volumen: Kampfvolumen (wird in diesem Spiel nicht verwendet)
- me volume: Lautstärke der Musikeffekte
- se volume: Lautstärke der Soundeffekte
- Sprache: Sprache des Spiels



Items In den Gegenständen finden Sie Träume, Qualitäten und Werte, die Sie während des Spiels ausgewählt haben.

Startmenü

NEUES SPIEL

Starten Sie das Spiel von vorne.

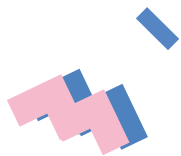
SPIEL FORTSETZEN

Gespeichertes Spiel auswählen und fortsetzen.

1. Wählen Sie im Startmenü die Option „Spiel fortsetzen“
2. Wählen Sie den entsprechenden Speicherpunkt aus
3. Drücken Sie „Enter“/Linksklick mit der Maus

OPTIONEN

- „Always dash“: Der Charakter bewegt sich schneller.
- BGM-Lautstärke: Lautstärke der Hintergrundmusik
- BGS-Volumen: Kampfvolumen (wird in diesem Spiel nicht verwendet)
- me volume: Lautstärke der Musikeffekte
- se volume: Lautstärke der Soundeffekte
- Sprache: Sprache des Spiels



SCHNITTSTELLENSPRACHE:

Ändern Sie die Sprache des Spiels

4. Anhang

Items - Spiel 1: Träume

Ich träume davon, an der Universität oder einer Fachhochschule zu studieren.

Ich träume davon, Menschen zu helfen.

Ich träume davon, einen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten.

Ich träume davon, viel zu reisen.

Ich träume davon, ein gesundes Leben zu führen.

Ich träume davon, eine eigene Familie zu gründen.

Ich träume davon, viel Geld zu haben.

Ich träume davon, immer wieder neue Menschen kennenzulernen.

Ich träume davon, ein Influencer/ eine Influencerin zu sein.

Ich träume davon, ein Krankenpfleger / eine Krankenpflegerin zu sein.

Ich träume davon, ein Bibliothekar / eine Bibliothekarin zu sein.

Ich träume davon, ein IT-Spezialist zu sein

Ich träume davon, ein Gärtner/ eine Gärtnerin zu sein.





Items - Spiel 2: Fähigkeiten

FÄHIGKEITEN	BESCHREIBUNG
ausdauernd	Du hast Geduld wenn du etwas erreichen willst.
zielorientiert	Du behältst dein Ziel im Auge und richtest deine Handlungen danach aus.
mutig	Du schreckst vor nichts zurück.
geduldig	Du lässt dich nicht so schnell aus der Ruhe bringen.
neugierig	Du bist offen Neues zu lernen und zu erfahren.
offen	Du fürchtest dich nicht vor Dingen oder Menschen die anders sind.
liebepoll	Du bist fürsorglich. Du möchtest, dass es der anderen Person gut geht.
einfühlsam	Du kannst dich gut in andere Leute hineinversetzen.
optimistisch	Du siehst die Zukunft positiv.
höflich	Du hast gute Umgangsformen (grüßen, bitte, danke...).
strukturiert	Du hast einen Plan und arbeitest nicht einfach darauf los.
sorgfältig	Du bist genau.
ehrlich	Du sagst die Wahrheit.
verspielt	Du hast Humor und siehst nicht alles so ernst.
kreativ	Du kannst Dinge gestalten oder erschaffen und hast Ideen (malen, Musik machen, schreiben...).
innovativ	Du hast oft neue Ideen und gehst neue Wege.
unabhängig	Du bist selbständig. Du weißt was du willst und kannst und bist nicht auf andere Leute angewiesen.
teamorientiert	Du kannst mit anderen Leuten zusammenarbeiten.
bescheiden	Du gibst nicht an mit deinen Fähigkeiten.
entschlossen	Du kennst dein Ziel und weißt wie du dorthin kommst.
kontaktfreudig	Du sprichst gerne mit anderen Menschen.



Items - Spiel 3: Zimmer der alten Dame

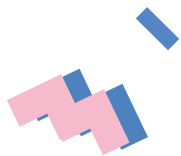
WERTE	BESCHREIBUNG
	Du hast Geduld wenn du etwas erreichen willst.
Erfolg	Dir ist es wichtig Erfolg zu haben mit dem was du tust. Du setzt dir Ziele und möchtest sie erreichen.
Wissen	Dir ist es wichtig viel Neues zu Lernen (innerhalb und/oder außerhalb der Schule).
Freiheit	Dir ist es wichtig frei und unabhängig zu sein.
Liebe	Dir ist es wichtig Liebe im Leben zu haben (Familie, Freunde, Freund*in, Haustiere...)
Mut	Dir ist es wichtig mutig zu sein. Du möchtest viele Dinge ausprobieren und entdecken.
	Du bist fürsorglich. Du möchtest, dass es der anderen Person gut geht.
Kreativität	Dir ist es wichtig Dinge zu gestalten oder zu erschaffen (malen, Musik machen, schreiben...).
	Du siehst die Zukunft positiv.
Unabhängigkeit	Dir ist es wichtig selbständig zu sein. Du weißt was du willst und kannst und möchtest nicht auf andere Leute angewiesen sein.
Herzlichkeit	Dir ist ein liebevoller Umgang wichtig.
Gelassenheit	Dir ist es wichtig auch in schwierigen Situationen ruhig zu bleiben.
	Du sagst die Wahrheit.
Glück	Dir ist es wichtig Glück im Leben bewusst wahrzunehmen. Du achtest auch auf die kleinen Dinge, die dich glücklich machen.
Zuversicht	Dir ist es wichtig positiv in die Zukunft zu schauen. Du hast oft neue Ideen und gehst neue Wege.
Nachhaltigkeit	Dir ist es wichtig, dass etwas (zB dein Erfolg) nicht nur im Moment zählt, sondern für längere Zeit anhält. Du kannst mit anderen Leuten zusammenarbeiten.
Familie	Dir ist es wichtig eine Familie zu haben und viel Zeit mit ihr zu verbringen (Eltern, Geschwister) oder eine eigene Familie zu gründen.
Reichtum	Dir ist es wichtig, reich zu werden und viel Geld zu haben.
Zugehörigkeit	Dir ist es wichtig irgendwo dazuzugehören. ZB Sportverein, Band, Clique.
Solidarität	Dir ist es wichtig zu anderen Menschen zu stehen und sie zu unterstützen.





Items - Spiel 5: Klavierzimmer

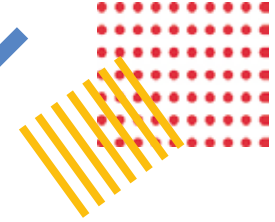
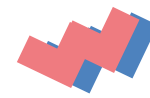
GEFÜHLE	BESCHREIBUNG
stolz	Du bist stolz auf dich.
glücklich	Du bist glücklich.
frei	Du fühlst dich frei.
zufrieden	Du fühlst dich zufrieden.
dankbar	Du bist dankbar für das, was du erreicht hast.
erfüllt	Dir ist es wichtig mutig zu sein. Du möchtest viele Dinge ausprobieren und entdecken. Du bist glücklich und zufrieden. Was du geschafft hast, ergibt einen Sinn für dich und passt zu deiner Persönlichkeit.
leistungsfähig	Du fühlst dich stark und kannst viel leisten.
wichtig	Du siehst die Zukunft positiv. Du fühlst dich wichtig. Du machst einen Unterschied im Leben anderer Menschen.
nützlich	Dir ist ein liebevoller Umgang wichtig. Du fühlst dich nützlich. Du kannst deinen Beitrag im Zusammenleben mit anderen Menschen leisten.
wertvoll	Du fühlst dich wertvoll.
stark	Du fühlst dich stark- als ob du „Bäume ausreißen“ könntest.
bestärkt	Du fühlst dich bestätigt.
friedlich	Du fühlst dich friedlich. Du bist ruhig und zufrieden.
Nachhaltigkeit	Dir ist es wichtig, dass etwas (zB dein Erfolg) nicht nur im Moment zählt, sondern für längere Zeit anhält. Du kannst mit anderen Leuten zusammenarbeiten.
Familie	Dir ist es wichtig eine Familie zu haben und viel Zeit mit ihr zu verbringen (Eltern, Geschwister) oder eine eigene Familie zu gründen.
Reichtum	Dir ist es wichtig, reich zu werden und viel Geld zu haben.
Zugehörigkeit	Dir ist es wichtig irgendwo dazuzugehören. ZB Sportverein, Band, Clique.
Solidarität	Dir ist es wichtig zu anderen Menschen zu stehen und sie zu unterstützen.



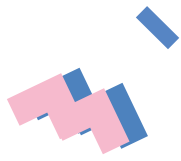
Vorlagen für das analoge BegleitSpiel - Level 1

an einer Universität / Fachhochschule zu studieren	Menschen zu helfen	einen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten
viel reisen	ein gesundes Leben führen	eigene Familie gründen
viel Geld haben	immer wieder neue Menschen kennenlernen	Influencer/ Influencerin
Krankenpfleger/ Krankenpflegerin	Bibliothekar/ Bibliothekarin	IT-Spezialist/ IT-Spezialistin
Gärtner/ Gärtnerin		



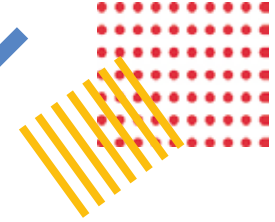
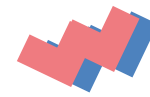


ausdauernd	zielorientiert	mutig
geduldig	neugierig	offen
liebepoll	einfühlsam	optimistisch
höflich	strukturiert	sorgfältig
verspielt	kreativ	innovativ
unabhängig	teamorientiert	bescheiden



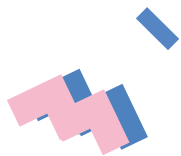
entschlossen	kontaktfreudig	
Du schreckst vor nichts zurück.	Du behältst dein Ziel im Auge und richtest deine Handlungen danach aus.	Du hast Geduld, wenn du etwas erreichen willst.
Du fürchtest dich nicht vor Dingen oder Menschen, die anders sind.	Du bist offen Neues zu lernen.	Du lässt dich nicht so schnell aus der Ruhe bringen.
Du siehst die Zukunft positiv.	Du kannst dich gut in andere Leute hineinversetzen.	Du bist fürsorglich. Du möchtest, dass es der anderen Person gut geht.
Du bist genau.	Du hast einen Plan und arbeitest nicht einfach darauf los.	Du hast gute Umgangsformen (grüßen, Bitte, Danke, ...).
Du hast oft neue Ideen und gehst neue Wege.	Du kannst Dinge gestalten oder erschaffen und hast Ideen (malen, Musik machen, schreiben, ...).	Du hast Humor und siehst nicht alles so ernst.





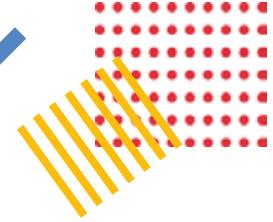
Du gibst nicht an mit deinen Fähigkeiten	Du kannst mit anderen Leuten zusammenarbeiten.	Du bist selbständig. Du weißt genau was du willst und kannst und bist nicht auf andere Leute angewiesen.
	Du sprichst gerne mit anderen Menschen.	Du kennst dein Ziel und weißt wie du dorthin kommst.

Erfolg	Wissen	Freiheit
Liebe	Mut	Kreativität
Unabhängigkeit	Herzlichkeit	Gelassenheit

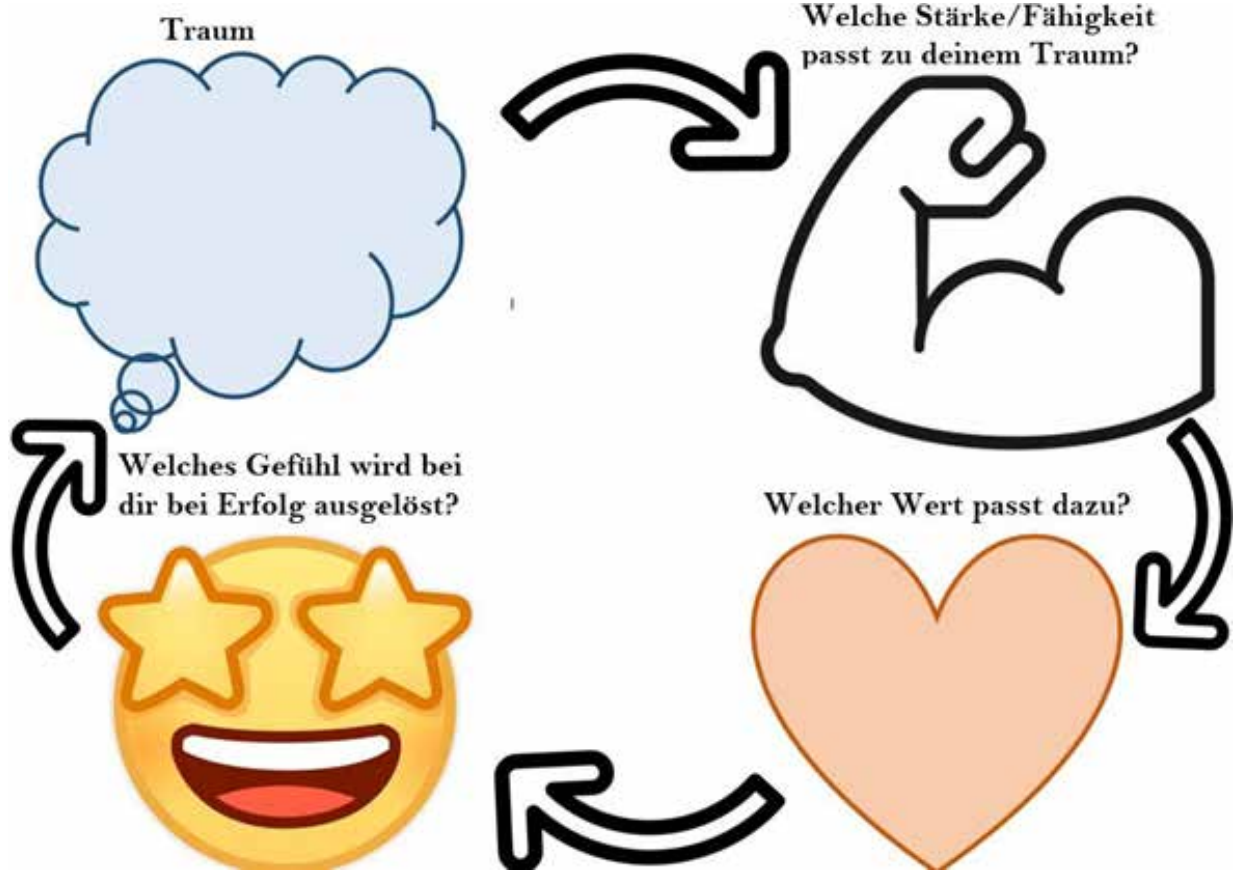


Glück	Zuversicht	Nachhaltigkeit
Familie	Reichtum	Zugehörigkeit
Solidarität		

Dir ist es wichtig, frei und unabhängig zu sein.	Dir ist es wichtig, viel Neues zu lernen (innerhalb und/oder außerhalb der Schule)	Dir ist es wichtig, Erfolg zu haben mit dem was du tust. Du setzt Ziele und möchtest sie erreichen
Dir ist es wichtig, Dinge zu gestalten oder zu erschaffen (malen, Musik machen, schreiben,...)	Dir ist es wichtig, mutig zu sein. Du möchtest viele Dinge ausprobieren und entdecken.	Dir ist es wichtig, Liebe im Leben zu haben (Familie, Freunde, Freund*in, Haustiere, ...)



<p>Dir ist es wichtig, auch in schwierigen Situationen ruhig zu bleiben.</p>	<p>Dir ist ein liebevoller Umgang wichtig</p>	<p>Dir ist es wichtig selbständig zu sein. Du weißt was du willst und kannst und möchtest nicht auf andere Leute angewiesen sein</p>
<p>Dir ist es wichtig, dass etwas (zB. dein Erfolg) nicht nur im Moment zählt, sondern für längere Zeit anhält.</p>	<p>Dir ist es wichtig, positiv in die Zukunft zu schauen.</p>	<p>Dir ist es wichtig, Glück im Leben bewusst wahrzunehmen. Du achtest auch auf die kleinen Dinge, dich glücklich machen.</p>
<p>Dir ist es wichtig, irgendwo dazuzugehören (zB. Sportverein, Band, Clique, ...).</p>	<p>Dir ist es wichtig, reich zu werden und viel Geld zu haben.</p>	<p>Dir ist es wichtig, eine Familie zu haben und viel Zeit mit ihr zu verbringen (Eltern, Geschwister) oder eine eigene Familie zu haben.</p>
		<p>Dir ist es wichtig, zu anderen Menschen zu stehen und sie zu unterstützen.</p>



work @ble



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union