

Gute Arbeit in Sicht!

Spielanleitung für den „Gute-Arbeit-Turm“ im Rahmen der Kampagne „Hier arbeitet ein Mensch“ des Bereichs mensch & arbeit der Diözese Linz

Spiel für 4 Gruppen (oder vier Einzelpersonen)

(Hinweis: Bei mehr als 5 Personen in den Gruppen kann es sinnvoll sein, BeobachterInnen in den Gruppen zu ernennen, die den Spielverlauf beobachten und dokumentieren.)

Spielmaterial:

- 1 Bodenplatte
- 5 Platten (Aussichtsebenen)
- 20 Säulen in vier verschiedenen Farben (4 Reservesäulen)
- 1 Baumeistersiegel (wird auch als Baumeisterwürfel verwendet)
- 4 Dosen mit Pinnadeln (flach – bitte nur diese verwenden!)
- 72 Kärtchen mit Kriterienvorschlägen für die Benennung der Säulen (9 Kärtchen pro Themenbereich – jeweils doppelt vorhanden)
- Liste von Kriterien für jeden Themenbereich (laminiert)
- Stifte zum Beschriften der leeren Kärtchen
- Schachteln zur Verpackung

Spielziel: Einen möglichst hohen Turm bauen. Dabei sollen wesentliche Säulen für gute Arbeit möglichst weit im Turm nach oben wandern.

- **Variante Konkurrenz:** *Es gewinnt jene Gruppe/Person, die die meisten und/oder wichtigsten Säulen auf der höchsten Platte hat.*
- **Variante Kooperation:** *Wichtige Säulen für gute Arbeit sollen durch Gemeinschaftsentscheidungen möglichst weit nach oben kommen.*

Vorab zum Aufwärmen:

- **Teams bilden** – 4 möglichst gleich große Gruppen

Der Baumeisterwürfel entscheidet, welche Gruppe beginnt. Die Gruppe mit dem geringsten Teamalter würfelt mit dem Baumeisterwürfel, die anderen Gruppen wählen dann aufsteigend nach dem Teamalter ihre Farbe und den zugeordneten Themenbereich.

Folgende Themenbereiche stehen zur Wahl und sind auf der Bodenplatte ersichtlich:

- **Solidarität und Arbeitsrecht (rot)**
- **Menschenwürde (blau)**
- **Gerechtes Einkommen (gelb)**
- **Schonung von Ressourcen und Nachhaltigkeit (grün)**

- **Säulen benennen:**

Säulen für gute Arbeit benennen. Es gibt 1 dicke Säule (3 Pkt.), 1 mittlere (2 Pkt.) und 3 dünne Säulen (1 Pkt.). Kriterien für gute Arbeit im jeweiligen Themenbereich sind vorgeschlagen. Die Gruppen einigen sich darauf, welche ihrer Säulen welches Kriterium erhält. Für jede Säule wird ein Kriterium gewählt und auf der Säule befestigt. (5 bis 7 Minuten Beratungszeit, je nach Gruppengröße)

Folgende Kriterien für gute Arbeit stehen für die Benennung der Säulen in den 4 Themenfeldern (rot, blau, gelb, grün) zur Auswahl:

Solidarität und Arbeitsrecht (rot)

- (PAUSE) Gemeinsame Pausenzeiten im Betrieb
- (MITSPRACHE) Informationen und Einbindung in betriebliche Entscheidungsprozesse
- (TRANSPARENZ) Transparente, wertschätzende Kommunikation
- (INTERESSENSVERTRETUNG) Organisation- und Versammlungsfreiheit (Betriebsrat)
- (AUSREICHEND ZEIT) Ausreichend Zeit für Vertretungen und Einschulung
- Gleichwertige Anstellungsbedingungen
- Kollektivverträge
- (FÜRSORGEFLICHT) Fürsorgepflicht des Arbeitgebers/der Arbeitgeberin gegenüber den ArbeitnehmerInnen

Menschenwürde (blau)

- (RUHEZEITEN) Mitbestimmte Ruhe- und Urlaubszeiten
- (SINN) Eigene Fähigkeiten in die Erwerbsarbeit einbringen
- (WERTSCHÄTZUNG) Wertschätzung und Lob von KollegInnen und Vorgesetzten
- (RECHT AUF ARBEIT) Recht auf Arbeit, für alle!
- (VEREINBARKEIT) Vereinbarkeit von Erwerbsarbeit, Familie und gesellschaftlichem Engagement
- (WEITERBILDUNG) Persönlichkeitsstärkende Weiterbildung
- Altersgerechtes Arbeiten
- (GESPRÄCHSKULTUR) Guter Umgang mit Konflikten im Betrieb

Einkommen (gelb)

- (GLEICHBERECHTIGUNG) Gleicher Lohn für gleiche Arbeit
- (AUSKOMMEN) Lohn, der zum Leben reicht
- (SOZIALLEISTUNGEN) Gerechte Sozialleistungen für jede Lebensphase
- (RESPEKT) Jede Arbeit ist gleich viel wert
- Faire Abgeltung von Überstunden
- Faire Lohnspreizung (z. B. Maximumlohn ist höchstens das Fünffache des Minimumlohns)
- Gleiche Aufstiegschancen für Frauen und Männer
- altersgerechte Lohnkurve

Umwelt (grün)

- (NÜTZLICHKEIT) Die Arbeit nützt den Menschen und der Umwelt
- (ARBEITSWEGE) Nachhaltige Arbeitswege (Anbindung durch öffentliche Verkehrsmittel, angepasste Arbeitszeiten, usw.)
- Nachhaltiges Produktionsverfahren (schonender Ressourcenverbrauch, erneuerbare Rohstoffe, usw.)
- (GESUNDHEIT) Gesundheitsschonende Arbeitsbedingungen
- (VERTEILUNG) Gerechte Verteilung von erwirtschafteten Gütern
- Generationenverträglichkeit (Berücksichtigung der nachfolgenden Generationen)
- (EINKAUFSPOLITIK) Nachhaltige Einkaufspolitik im Betrieb (fairer Handel, Berücksichtigung von Herstellungsbedingungen ...)
- (ABFALLVERMEIDUNG) gerechte Entsorgung bzw. Vermeidung von Müll

Startposition

Alle Säulen werden auf die vorgesehene Bodenplatte gestellt. Die erste Platte wird darübergelegt, alle Säulen sind nun abgedeckt durch eine erste Platte. (Bei niedriger Raumhöhe kann die größte Platte ausgelassen werden.)

Ab jetzt wird gespielt!

• Das Bauen:

Gebaut wird reihum, beginnend mit dem jüngsten Team. Während jedes Bauvorgangs müssen die *ALLGEMEINEN BAUVORSCHRIFTEN* (siehe Seite 4 in der Spielanleitung) eingehalten werden.

Das gelungene Bauvorhaben (Säulen werden auf die nächste höhere Platte gestellt)

Wer am Zug ist, nimmt eine beliebige eigene (freistehende oder überbaute) Säule und stellt sie auf die derzeit oberste Platte. Von welcher Ebene aus die Säule höher gesetzt wird, ist dabei egal (Säulen, die sich bereits auf der derzeit obersten Platte befinden, dürfen nicht zum Bauen verwendet werden).

Gelingt das Höhersetzen der Säule, ist der Spielzug beendet.

Das abgebrochene Bauvorhaben

- Ein Bauvorhaben, das zu scheitern droht, darf jederzeit abgebrochen werden.
- Die Säule muss an ihren alten Platz zurückgestellt werden und darf bis zum Spielende für kein weiteres Bauvorhaben ausgewählt werden.
- Der Spielzug ist beendet.

Eine neue Platte aufsetzen

- Welche Gruppe/Person zu Beginn ihres Zuges behauptet, dass sie keine ihrer Säulen auf die oberste Platte stellen kann, ohne dabei den „Gute-Arbeit-Turm“ zum Einsturz zu bringen, stellt den Antrag, die nächste höhere Platte auf das Bauwerk aufsetzen zu dürfen.

Variante Konkurrenz: Jetzt ist Zeit für eine Teambesprechung in der Gruppe – Dauer: 2 Minuten

- Die anderen Gruppen dürfen nach der Teambesprechung gegen den Antrag auf eine neue Platte Widerspruch einlegen.
- Ein Mitglied, der zuletzt widersprechenden Gruppe, muss nun selbst eine beliebige Säule der antragstellenden Gruppe auf die oberste Platte stellen. Gelingt ihm/ihr dies, wird anschließend diese Säule aus dem Spiel genommen. Schlägt sein/ihr Versuch jedoch fehl, darf die antragstellende Gruppe eine beliebige Säule der widersprechenden Gruppe aus dem Turm entfernen und aus dem Spiel nehmen.
- Gibt es keinen Widerspruch, darf die antragstellende Gruppe die nächste Platte auf die oberste Säule legen.

Variante Kooperation: Konferenz der Bauleute. Alle SpielerInnen vereinbaren eine Strategie, wie die für sie besonders wertvoll erscheinenden Säulen ganz nach oben gelangen können. – Dauer: 2 Minuten

- Wenn die SpielerInnen eine Möglichkeit sehen, doch noch eine Säule der Farbe des/r AntragstellerIn nach oben zu setzen, darf das jetzt versucht werden. Gelingt der Versuch, wird reihum weitergespielt. Scheitert der Versuch, bleibt die Säule bis Spielende an dieser Position.
- Wenn alle SpielerInnen zustimmen, wird die neue Platte aufgesetzt.

- Die neu aufgelegte Platte darf seitlich über den Rand des Fundaments hinausragen.
- Die aufgelegte Platte muss in jedem Fall **mindestens drei Säulen bedecken**. Ist dies unmöglich, muss die Gruppe auf das Aufsetzen der Platte verzichten. Ihr Spielzug ist beendet.
- Eine antragstellende Gruppe darf während ihres Spielzugs in keinem Fall eine Säule höher verstellen.
- Alternativ können sie beim Aufsetzen einer neuen Platte auch folgende Regelvariante spielen: Beim Höhersetzen von Platten ist es ab der vierten Platte erlaubt, dass die betreffende Platte nur auf zwei oder weniger Säulen abgesetzt werden darf.

ALLGEMEINE BAUVORSCHRIFTEN

1. Beim Herausziehen der Säulen dürfen die Platten festgehalten und auch leicht angehoben werden. Die Platten müssen aber immer wieder in ihre vorangegangene Position gebracht werden, so dass keine zuvor freistehenden Säulen nun plötzlich bedeckt sind und auch keine zuvor bedeckten nun plötzlich freistehen.
2. Beim Abstellen der Säulen darf keine Platte festgehalten werden.
3. Keine Säule darf über den Rand der Platte hinausragen, auf dem sie abgestellt wird.
4. Die Baureihenfolge der Platten (von unten nach oben) erfolgt der Größe nach. (Bei geringer Raumhöhe – Turm wird bis zu 2,5 Meter hoch – wird auf die größere Platte verzichtet.
5. Bei jedem Bauvorhaben darf immer nur eine Säule ausgewählt und angefasst werden. Verboten sind Zweitversuche (mit anderen Säulen) und das Verschieben (anderer Säulen).
6. Säulen, die sich bereits auf der derzeit obersten Ebene befinden, dürfen nicht zum Bauen verwendet werden.
7. Säulen dürfen nicht direkt aufeinandergestellt werden. Die einzige Ausnahme gibt es auf der obersten Platte: Dort dürfen Säulen beliebig aufeinandergestellt werden.

Wer/was gewinnt? – Das Baumeistersiegel

Das Spiel endet, wenn der „Gute-Arbeit-Turm“ einstürzt oder wenn keine Gruppe eine (weitere) Säule oder eine weitere Platte auf die oberste Ebene bauen kann.

Variante Konkurrenz:

Ab der zweiten aufgelegten Platte beginnt der Wettbewerb um das Baumeistersiegel.

Die Gruppe, die zuerst eine Säule auf die zweite Platte stellt, nimmt das Baumeistersiegel (Würfel) an sich. Das Siegel wechselt immer sofort die Gruppe, wenn eine Gruppe die bisherige siegeltragende Gruppe an Siegpunkten übertrifft, weil sie mehr- oder höherwertige Säulen auf der oberen Platte stehen hat.

So viel sind die Säulen wert:

Dicke Säule: 3 Punkte

Mittlere Säule: 2 Punkte

Dünne Säule: 1 Punkt

Bei Punktgleichheit bleibt das Baumeistersiegel bei der bisherigen Gruppe. Siegpunkte erhält man für jede eigene Säule, die sich momentan auf der obersten Platte befindet. Wird eine neue Platte bebaut, so verfallen alle bis dahin gesammelten Punkte. Das Siegel erhält sofort die Gruppe, die auf die Platte die erste Säule stellt. Übernimmt eine neue Gruppe das Baumeistersiegel, legt sie es grundsätzlich so vor sich ab, dass die Spielerfarbe der Vorbesitzer (von dem sie das Siegel übernommen haben) nach oben zeigt.

Variante Kooperation:

Ab der zweiten aufgelegten Platte wird ausgewertet. Wenn die vereinbarte Strategie der Bauleute aufgeht, können die erreichten Punkte auf der jeweiligen Platte als Gruppenergebnis notiert werden. Die Ergebnisse werden am Ende zusammengezählt.

Was haben wir gelernt? Auswertung

Möglichkeiten zur Diskussion nach dem Aufsetzen einer je weiteren Ebene:

Konkurrenzvariante: Nach Aufsetzen der nächsten Platte Strategiebesprechung im Team

Kooperationsvariante: Konferenz der Bauleute – alle Teams, je einE SprecherIn: welche Säulen müssen nach oben, wie legen wir es an?

Fragen zur Auswertung nach dem Spiel:

Zur Gewichtung der Säulen:

- Welcher Baustein war besonders wichtig in der Bauphase, was sollte unbedingt nach oben wandern?
- Welche Argumente zum Höherstellen von einzelnen Bausteinen wurden verwendet?
- Welche Bausteine haben es nach ganz oben geschafft? Welche sind ausgeschieden?

Zum Spielverlauf:

- Welche Dynamik hat die Konkurrenz zwischen den Teams geschaffen? Was konnte beobachtet werden?
- Was stärkte den Teamgeist? Was wirkte dagegen?
- Was bewirkt die Zusammenarbeit (Konferenz der Bauleute) in der Kooperationsvariante? Was konnte „nur“ gemeinsam erreicht werden?
- Was stärkt die Zusammenarbeit? Was wirkt dagegen?

Übersetzung in die reale Arbeitswelt:

- Sind Argumente Ausdrücke gefallen, die im realen Arbeitsalltag auch zu hören sind?
- Welches Verhalten im Spielverlauf ist auch in den Arbeitswelten in denen du sonst noch unterwegs bist zu erkennen?
- Was sind für dich/euch in der Arbeitswelt tragende Säulen?
- Was steht ganz oben im Kriterienkatalog? Was ist zentral für gute Arbeit in deinem/eurem Umfeld?