

Das Leben ist (k)ein Spiel!

»A Man's Life – Spiel Dein Leben!« Der Boys' Day 2012 in Jena

Christian Redies | Jens Metzdorff |
Christoph Sonnabend | Martin Pietrowski

»Ey Scheiße! Jetzt ist meine Frau schon wieder weg« - »Kaufen wir ein Auto oder eine Monatskarte?« - »Wollen wir Kinder?« - »Oh Mann, würfel bloß eine 1, ich will nicht noch länger arbeitslos sein, blöde Ereigniskarten!«

»Spiel Dein Leben!« - das war 2012 schon zum zweiten Mal ein Projekt für Jenaer Jungen im Alter von 13-15 Jahren. »A Man's Life« ist ein Planspiel zum Thema Lebens- bzw. Zukunftsplanung, das in Anlehnung an unser »Spiel des Lebens«® für eine Aktion zum Boys' Day 2011 entwickelt und 2012 dann weiterentwickelt wurde.

Im Mittelpunkt steht für uns dabei nicht das Kernthema des Boys Day (Jungen für frauentypische Berufe zu begeistern), sondern die spielerische Entwicklung von möglichen männlichen Lebensentwürfen und die Reflexion sich daraus ableitender Konsequenzen. Dies schließt natürlich die Berufswahl und die Gestaltung einer männlichen Erwerbsbiografie ein. Jungen sollen so ihre Lebensentwürfe, wie auch immer diese überlegt sein mögen, möglichst frei von Rollenkli-

schees als berechnete männliche Lebensentwürfe erkennen und annehmen. So können sich die Jungen spielerisch den wichtigen Fragen und Entscheidungssituationen im Leben eines Mannes nähern und im Team die möglichen Höhen und Tiefen, die ein solches bereithält, diskutieren und Lösungsansätze für verschiedene Lebenslagen und -fragen entwickeln.

»A Man's Life« ist in zwei Spielphasen unterteilt, das Jugendalter und das Erwachsenenalter. Das Jugendalter verläuft auf dem Spielfeld linear, beginnt mit der Bewerbung um einen Ausbildungsplatz und endet mit dem Berufsabschluss, der symbolisch durch eine praktische »Gesellenprüfung« bestanden werden muss: Hierbei ist von einem Holzbrett mit Hilfe einer Handsäge ein Stück abzusägen. Das Erwachsenenalter verläuft zyklisch und kann in mehreren Runden gespielt werden.

Das Spiel beginnt mit dem Einstieg ins Berufsleben und hat ein offenes Ende. Für jeden Lebensabschnitt erhalten die beiden Jungen des jeweiligen Te-

ams (gespielt wird in Paar-Teams) einen Lebenslaufzettel, auf dem sie wichtige Ereignisse, die an den verschiedenen Feldern des Spielplans überdacht werden müssen, festhalten können, sowie eine Einnahmen- und Ausgabenaufstellung, auf der sie ihr Einkommen und alle Ausgaben notieren und überblicken können. Am Ende des Spiels kann jedes Team einen abwechslungsreichen Lebenslauf vorweisen und mitnehmen, mit dessen Hilfe sie noch einmal ihr gespieltes Leben rekapitulieren und Entscheidungen reflektieren können.

Die einzelnen Spielfelder sind so angelegt, dass Entscheidungen von den Jungen abverlangt werden, die sich entweder durch verschiedene Möglichkeiten des Spielfeldes ergeben oder gewürfelt werden müssen. Mehrere Ereignisfelder können darüber hinaus jederzeit eine entscheidende Wendung im Leben bringen. Es gibt thematische Spielfelder, bei denen Entscheidungen getroffen werden: zu Kauf und Nutzung von verschiedenen Verkehrsmitteln (Auto, Motorrad, Fahrrad oder öffentliche Verkehrs-



© alle Fotos: juMax Jena e.V.

mittel), zur Anmietung oder Anschaffung von Wohnraum in unterschiedlicher Größe und Lage (z.B. »Hotel Mama«, Wohngemeinschaft, Wohnung oder Eigenheim), zum Abschluss notwendiger Versicherungen oder Sparverträge (z.B. Hausrat-, Haftpflicht-, Unfall- oder Lebensversicherung, Bausparverträge), zum Schließen von Partnerschaften und Ehen sowie zum Zeugen von Kindern, zum eigenen Freundeskreis, Hobbies sowie zu verschiedenen, die Berufsbiografie betreffenden Fragen (z.B. Weiterbildung, Beförderung, Arbeitslosigkeit, etc.).

Weiterhin gibt es Ereignis- und Fragefelder. Ereignisfelder stellen die Jungen vor Tatsachen wie: »Dein Partner verlässt dich«, »Du hast im Lotto gewonnen« oder »Ein schwerer Hagelsturm beschädigt das Dach deines Wohnhauses«. Auf Fragefeldern müssen die Jungen Fragen zu verschiedenen Themen wie bspw. Freundschaft, Liebe und Sexualität beantworten und werden somit ange-regt, sich Gedanken über ihr eigenes Leben zu machen und mögliche Probleme oder Fragen in Gesprächen untereinander zu klären.

Weiterhin gibt es verschiedene Felder, auf welchen die Jungen als Team vor Herausforderungen verschiedenster Art gestellt werden. Im Rahmen erlebnispädagogischer Übungen und kniffliger Aufgaben sollen sie ihre Kreativität und Teamfähigkeit unter Beweis stellen. Erfolgreich gemeisterte Aufgaben wirken sich auf die berufliche Laufbahn (und damit auch auf das Einkommen) aus. Eine Aufgabe besteht darin, auf das im Rahmen der »Gesellenprüfung« abgesägte Brettstück mit Hilfe eines im Feuer erwärmten Stempels ein Brandmal aufzubringen, so



dass die Jungen am Ende des Tages ein selbstgefertigtes Erinnerungsstück an den Tag mitnehmen können.

Als wir am Boys' Day mit 16 Jungen »A Man's Life« spielten, konnten wir beobachten, wie die Jungen nach einer kurzen Phase der Orientierung komplett im Spiel aufgingen, planten, diskutierten, rechneten, abwägten, stritten, lachten und fluchten. Es ging um Arbeit, Autos, Sparverträge, Heirat und Kinder. Man merkte förmlich, wie das Thema Lebensplanung die Jungen beschäftigte. Aufgrund der vielen an der Aktion mitwirkenden männlichen Kollegen (wir waren insgesamt 11 Männer!), konnten wir jedem Zweier-Team einen Mentor zur Seite stellen, der den Jungen bei Entscheidungen beratend zur Seite stand, ihnen ein Beispiel für einen möglichen männlichen Lebensentwurf gab und ihnen nahe

brachte, was solch ein männlicher Alltag für Chancen, Risiken und Überraschungen bereithalten kann – und dass man z.B. als alleinstehender Vater von zwei Kindern nicht unbedingt drei Handys und mehrere Autos gleichzeitig benötigt. Dies ermöglichte einen intensiven Kontakt mit real erlebbaren Männern und minderte ein wenig die Gefahr der Überforderung. Es half den Jungen jedoch, angesichts der vielen neu gewonnenen Eindrücke, ihre Vorstellungen gezielter umzusetzen.

»A Man's Life« ist mit all seinen Facetten ein Spiel, das Ängste vor dem Leben abbauen soll, Chancen und Risiken aufzeigen kann, auf das Leben vorbereitet und vor allem Lust auf das Leben als Mann macht. Im nächsten Jahr werden wir es zum Boys' Day – modifiziert um unsere diesjährigen Erfahrungen – erneut anbieten.

Christian Redies



Jg. 1974,
Jungenarbeiter

Jens Metzdorff



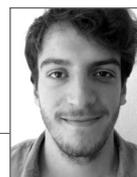
Jg. 1985, Jungenarbeiter,
Schulsozialarbeiter

Christoph Sonnabend



Jg. 1985,
Jungenarbeiter

Martin Pietrowski



Jg. 1989,
Jungenarbeiter

JuMäx Jena e.V. ist ein gemeinnütziger Verein für geschlechtersensible Sozialarbeit und anerkannter freier Träger der Kinder- und Jugendarbeit. Unser Anliegen ist die Umsetzung und Fortentwicklung geschlechtsbezogener Kinder- und Jugendarbeit. Die Mitarbeiter_innen verstehen sich als Ansprechpartner_innen für Mädchen und junge Frauen sowie Jungen und junge Männer ab 8 Jahre und arbeiten mit und für Kinder und Jugendliche parteilich, die gegenwärtigen Gesellschaftsverhältnisse analysierend und hinterfragend. Die Arbeit orientiert sich an geschlechtsspezifischen Neigungen und Interessen. JuMäx Jena e.V. ist Träger der Kontaktstelle Mädchen- und Jungenarbeit sowie – im Verbund mit Diskurs e.V. – von Schulsozialarbeit an verschiedenen Schulen und Schulformen in Jena. > Drackendorfer Str. 12a, 07747 Jena, Tel.: 03641 – 443967, Fax: 03641 – 443841, team@jumaex-jena.de, www.jumaex-jena.de.