

Petra Fuchs

Case Work

Grundlagen Sozialer Arbeit
spielend meistern

Co-Entwickler:
Jannik Ammer
und
Alec Wagner



Mit Download-Materialien

3-6 | 20-30

BELTZ JUVENTA

Inhalt

Vorwort	4
Entstehungsgeschichte und Dank.....	4
Ziele und Bedeutung	5
Wofür ist dieses Begleitheft gedacht?.....	6
Tipps zum Spielen.....	6
Tipps zum Anleiten des Spiels	6
Reflexion: Fragen zum allgemeinen Spielgeschehen	8
Reflexionsfragen und Projekte zu den Karten.....	11
Ressourcen-Karten.....	11
Ereignis-Karten	17
Fall-Karten	21
Impressum	27

Vorwort

Entstehungsgeschichte und Dank

Das Spiel »Case Work: Grundlagen Sozialer Arbeit spielend meistern« entstand im Rahmen meiner Promotion an der Uni Koblenz, in Kooperation mit der TH Rosenheim als Zweitbetreuung sowie der Projektkooperation mit der TH Nürnberg, an der das Spiel entwickelt und getestet wurde. Die damit verbundene Doktorarbeit wird ab 2026 bei Beltz Juventa erhältlich sein. Ein großer Dank geht an meine Doktormutter Prof. Dr. Wiebke Warburg für die vertrauensvolle Zusammenarbeit, die kooperierenden Hochschulen Nürnberg, Rosenheim, Landshut, Augsburg und München, die diese Spielumsetzung erst ermöglicht haben, alle Studierenden, die an der Entwicklung und Testung mitgewirkt haben, und natürlich an den Beltz-Juventa-Verlag, der als Initiator diese Idee gut zwei Jahre lang begleitet und mir größte Freiheiten gelassen hat.

In nur vier Prototypenschleifen ist innerhalb weniger Monate ein tolles Spiel entstanden, das nicht nur – wie eigentlich geplant – den Erstsemestern im Studium Soziale Arbeit helfen kann zu verstehen, was Soziale Arbeit bedeutet. Es kann gerade mit Anwendung der sich hieran anschließenden Reflektionsfragen das ganze Studium begleiten und darüber hinaus in Teams, Workshops und Weiterbildungen eingesetzt werden. Nicht zuletzt ist dies auch dem Einsatz der beiden Co-Autoren Alec Wagner und Jannik Ammer zu verdanken.

Ein abschließender Dank geht an meine wundervollen Kinder, die mit mir als alleinerziehende, berufstätige und promovierende Mutter doch immer wieder zurückstecken mussten. Ohne ihre Unterstützung und ihr Verständnis wäre das Projekt nicht realisierbar geworden.

Ziele und Bedeutung

Ziel war es, dass ein Spiel entsteht, das das Handeln der Sozialen Arbeit verdeutlicht und erlebbar werden lässt. Was macht die Soziale Arbeit aus und worauf kommt es an? Was sollte vermieden werden? Wie fühlt es sich an, wenn nicht genug Zeit zur Verfügung steht oder einzelne unter großem psychischen Druck stehen?

Es sollte also nicht nur ein einfaches Lernspiel entstehen, sondern es sollten Lernerfahrungen durch den Einbezug von Emotionen entstehen. Daher wurde jedes einzelne Spielelement immer wieder mit der Sozialen Arbeit rückgekoppelt und sich die Frage gestellt: Ist dieses Spielelement übertragbar? Konnte der Spielmechanismus oder die Regel nicht in der Sozialen Arbeit verortet werden, wurden sie wieder entfernt. Herausgekommen ist ein Spiel, das alle Spielenden tief in das professionelle Handeln der Sozialen Arbeit eintauchen lässt, das aber auch Fragen aufwirft und Denkanstöße gibt.

Ich wünsche euch allen viel Spaß und Freude mit »Case Work: Grundlagen Sozialer Arbeit spielend meistern« und hoffe, dass das Spiel zur Motivation, sei es im Studium oder der Reflexion im Team, beiträgt.

Petra Fuchs

Wofür ist dieses Begleitheft gedacht?

Dieses Begleitheft wurde erstellt, damit nach dem Spiel thematisch eine Vertiefung stattfinden kann. Hierzu werden Reflexionsfragen und Projekte vorgestellt, die sich auf konkrete Karten beziehen.

Die Karten sind wie folgt sortiert: Ressourcen-Karten – Ereignis-Karten – Fall-Karten. Innerhalb dieser Kategorien sind sie nach Nummern sortiert, um die dazugehörigen Reflexionsfragen schnell auffinden zu können.

Tipps zum Spielen

Versucht alle Personen, die mitspielen, gleichermaßen zu Wort kommen zu lassen. Versucht herauszufinden, welche Fälle vorderdringlich erfüllt werden müssen und widmet euch zuerst diesen. Versucht darüber nachzudenken, welche eurer Ressourcen-Karten nicht nur euch, sondern auch anderen am besten helfen können.

Arbeitet zusammen – immer!

Tipps zum Anleiten des Spiels

Da im Studium oder auch in Teamsitzungen und Workshops nicht viel Zeit zur Verfügung steht, hier ein paar Tipps, wie Zeit gespart werden kann.

Lasst alle Personen, die mitspielen, das Regelheft vorher lesen und vermeidet, dass die Regeln kurz vor dem Spiel gemeinsam gelesen werden.

Gern könnt ihr auch das Video-Tutorial ansehen, das gibt's hier:



Wenn mit mehreren Gruppen zeitgleich gespielt werden soll, empfiehlt es sich, die Spiele vorher aufzubauen.

Auch wenn die Regeln vorher gelesen wurden: Erklärt der Gruppe das Spiel. Hierzu genügen erst einmal die Grundzüge:

1. Vor jeder Person liegen persönliche Kompetenzbereiche (zeigt auf die Skalen), die sich im Spiel ins Plus oder Minus bewegen.
2. Es werden Fälle bearbeitet, für die ihr die Skalen auf bestimmten Niveaus haben müsst und dann Belohnungen erhaltet, wenn ihr sie erfüllt (zeigt dies auf der Fall-Karte).
3. Ihr habt dafür nur begrenzt Zeit, denn die Fälle werden jede Runde eine Woche hochgeschoben (zeigt den Wochentracker), ansonsten muss der Fall als »nicht gelöst« abgelegt werden.
4. Einige Fälle könnt ihr nur zusammen lösen (zeigt einen Teamfall).
5. Es gibt Karten, die eure Skalen beeinflussen. Einmal Ressourcen, die ihr jede Runde erhaltet (zeigt die Ressourcen-Karte) und Ereignisse (zeigt die Ereignis-Karten), die ihr jede Runde ziehen müsst.
6. Den Ablauf und die Details zeige ich euch nun an einer gemeinsamen ersten Runde.

Ab hier geht ihr Schritt für Schritt den Rundenablauf durch:

Bleibt während des Spiels für Regelfragen präsent. Beantwortet bei mehreren Gruppen die Fragen so, dass sie alle hören.

Wenn Zeit ist, stellt nach dem Spiel eine oder mehrere der Reflexionsfragen aus dem Begleitheft.

Reflexion: Fragen zum allgemeinen Spielgeschehen

Spielgeschehen

- Inwiefern seid ihr mit eurem Spielergebnis zufrieden/nicht zufrieden und warum?
- Was hat euer Spielergebnis maßgeblich beeinflusst?
- Welche Spielmechanismen sind euch aufgefallen?

Soziale Arbeit

- Welche Modulinhalte des Studiums Sozialer Arbeit lassen sich im Spiel erkennen?
- Welche Arbeitsbereiche der Sozialen Arbeit lassen sich im Spiel verorten?
- Wie lassen sich diese Spielmechanismen im Handeln der Sozialen Arbeit wiederfinden?
- Welche Spielmechanismen stehen eurer Meinung nach im Widerspruch zum Handeln der Sozialen Arbeit? Warum?

Emotionen

- Welche Emotionen hat das Spiel bei euch ausgelöst?
- Was an diesen Emotionen war angenehm/unangenehm und warum?
- Wo lassen sich diese Emotionen im Arbeitsalltag der Sozialen Arbeit verorten? Wählt gerne einzelne Emotionen aus, die im Spiel besonders übermächtig waren.
- Wie könnt ihr negativen Emotionen in eurer Arbeit vorbeugen und positive fördern?

Teamarbeit im Spiel

- Wie habt ihr als Team im Spiel zusammengewirkt? Was waren Herausforderungen? Was hat euch geholfen?
- Inwiefern hat sich die gelungene/nicht gelungene Teamarbeit auf das Spielgeschehen ausgewirkt?

- Gab es jemanden, der den Ton angegeben hat, oder Personen, die kaum zu Wort kamen? Was könnte die Ursache dafür gewesen sein?
- Habt ihr im Spiel ein Teammitglied gezielt weniger oder mehr unterstützt? Wenn ja, was bedeutet das für ein Team im Berufsalltag?
- Übertragt dies auf die Teamarbeit in der Sozialen Arbeit. Wie könnt ihr mit den Unterschieden von verschiedenen Teammitgliedern umgehen?

Psychische Stabilität

- Welche Faktoren und konkreten Situationen können auftreten, die eure psychische Stabilität beeinflussen?
- Welche dieser Faktoren könnt ihr beeinflussen und wie?
- Was kann euch dabei helfen, mit Situationen umzugehen, die ihr nicht beeinflussen könnt?

Beziehung

- Warum ist Beziehungsarbeit in der Sozialen Arbeit so wichtig?
- Welche Faktoren können die Beziehung zu Klientel, Team, Arbeitgeber:innen etc. positiv und negativ beeinflussen?
- Welche Beziehungstheorien gibt es und wie können euch diese im professionellen Handeln unterstützen?
- Welche Methoden und Verfahren können euch bei der Beziehungsarbeit helfen? Recherchiert gerne.

Zeit

- Wie beeinflusst der Faktor Zeit euer professionelles Handeln?
- Welche Faktoren beeinflussen, wie viel Zeit euch für euren Arbeitsalltag zur Verfügung steht?
- Welchen Einfluss habt ihr persönlich auf den Faktor Zeit?

Reflexionsfragen und Projekte zu den Karten

Sucht euch einen Fall aus und bearbeitet ihn: Findet passende Methoden, Verfahren und Techniken und beschreibt, wie ihr vorgehen würdet.

- Welche Modelle und Theorien der Sozialen Arbeit können euch dabei helfen?
- Welche Fehler können bei der Arbeit an diesem Fall entstehen? Worauf muss geachtet werden?
- Spielt herausfordernde Situationen in einem Rollenspiel nach und reflektiert danach.

Ressourcen-Karten

R1: Ans Netzwerk vermitteln

Warum sind Netzwerkarbeit und Kooperationen in der Sozialen Arbeit bedeutend? Welche Beratungssituationen fallen euch ein, bei denen ihr an andere Stellen verweisen müsst?

R2: Kollegiale Fallberatung

Inwiefern sind Reflexionsmethoden wie beispielsweise die kollegiale Fallberatung Grundlage für ein gelingendes, professionelles Handeln? Woran erkennt ihr, welche Reflexionsmethoden geeignet sind? Woran erkennt ihr, in welcher Regelmäßigkeit diese eingesetzt werden sollten?

Projekt: Erarbeitet euch Inhalte und Abläufe einer kollegialen Fallberatung und verteilt danach die Rollen. Sucht euch dann eine Fallkarte aus dem Spiel aus und bearbeitet diese in einem Rollenspiel. Reflektiert danach gemeinsam, was gelungen/weniger gelungen ist.

R3: Entspanntes Wochenende

»Urlaub ist Urlaub – krank ist krank – frei ist frei«. Warum ist dies für die psychische Gesundheit bedeutend? Gibt es Ausnahmen? Wo sollte die Grenze gezogen werden?

R4: Geburtstagskuchen

Was kann zu einem guten Klima im Team beitragen? Wie kann sich jede:r einbringen? Welche Faktoren können das Teamklima negativ beeinflussen?

R5: Ernährung

Inwiefern beeinflusst ein gesunder/nicht gesunder Lebensstil euren Berufsalltag? Welche Faktoren können am Arbeitsplatz eure Gesundheit beeinflussen?

Projekt: Ihr sollt für euren Träger ein Konzept erarbeiten, um die Gesundheit der Mitarbeiter:innen kurz- und langfristig zu verbessern. Schreibt ein überzeugendes Konzept mit Beispielen und wissenschaftlichen Quellen, die die Wirksamkeit beweisen.

R6: Trägerziele

Sammelt Beispiele für Trägerziele. Stellt euch vor, ihr stimmt mit den Zielen des Trägers nicht überein. Bis zu welchem Punkt könnt ihr darüber hinwegsehen? Was kann getan werden, wenn die Trägerziele nicht tragbar für euch sind?

R7: Zuwachs

Welche Aufgaben dürfen Praktikant:innen in einem von euch gewählten Arbeitsbereich übernehmen? Welche nicht und warum? Wie sollten Praktikant:innen begleitet werden?

R8: Wissen über Gesetze

Wie könnt ihr über Gesetze und Gesetzesänderungen auf dem Laufenden bleiben? Welche Möglichkeiten gibt es als Fachkraft, sich für die Änderung von Gesetzen einzusetzen?

R9: Urlaub

Welche Vorgaben innerhalb des Arbeitsrechts gibt es bezüglich Urlaub? 2 Tage vor Antritt des Urlaubs ruft deine Chefin dich an und möchte, dass du ihn verschiebst, da Personal ausgefallen ist. Musst du einspringen? Warum/warum nicht?

R10: Klient:innenorientierung

Auf was müsst ihr in Hinblick auf eure Zielgruppe und ethische Standards beachten?

Projekt: Recherchiert wissenschaftliche Methoden, mit denen eine Schüler:innenbefragung durchgeführt werden kann. Entscheidet euch für eine und entwickelt exemplarisch eine leitende Fragestellung, Hypothesen und Fragen, die ihr durch die Befragung beantworten wollt.

R11: Neuer Input

Woran erkennt ihr, dass Angebote und Tipps im Internet fundiert bzw. wissenschaftlich sind? Was sind Zeichen für unseriöse Informationen?

R12: Fall gelöst

Wie kann gemessen werden, ob ein Fall gut gelöst wurde? Was spricht dafür, was dagegen?

R13: Lohnerhöhung

»Hauptsache die Arbeit macht Spaß, auf die Entlohnung kommt es nicht an«. Stimmt ihr zu?

R14: Bildung

Welche Bedeutung hat das Lesen von Fachartikeln bzw. die regelmäßige Weiterbildung? Was könnt ihr tun, wenn euer Träger weder Geld noch Ressourcen dafür zur Verfügung stellt?

R15: Reflexion

Welche Methoden, Verfahren und Techniken in Bezug auf Kommunikation gibt es? Welche können euch helfen, mit Kommunikationsproblemen umzugehen?

R16: Teamgeist

Diskutiert, inwiefern gegenseitige Hilfe nötig ist und wann ihr euch warum abgrenzen solltet.

R35: Kompromisse

Wann sind Kompromisse möglich? Gibt es Situationen, in denen ein Kompromiss nicht möglich ist?

R36: Beziehungsarbeit

Ist Soziale Arbeit ohne Beziehungsarbeit möglich? Begründet.

R37: Wertschätzung

Wie könnt ihr als Einzelpersonen zu einem guten Teamklima beitragen?

R38: Lob ans Team

Du bist Teamleitung: Was kann dazu beitragen, dass ein positives Teamklima entsteht? Was kannst du in Konfliktsituationen zwischen Teammitgliedern tun?

Ereignis-Karten

E1: Verlorene Distanz

Inwiefern ist das »Nach-Hause-Mitnehmen« von Arbeitsproblemen eine Belastung? Wie kann sich dies kurz- und langfristig auf euer Wohlbefinden auswirken? Welche Möglichkeiten findet ihr, die euch dabei unterstützen, Abstand zum Berufsgeschehen zu schaffen?

E2: Trennung

Welche weiteren, rein privaten Situationen fallen euch ein, die unerwartet auftreten können? Inwiefern können diese Auswirkungen auf eurer berufliches Handeln haben? Welche Möglichkeiten fallen euch ein, den Herausforderungen gelingender begegnen zu können?

E3: Kommunikationsprobleme

Du bekommst als Teamleitung mit, dass es Missverständnisse gibt. Wie kannst du darauf reagieren? Sammelt konkrete Beispiele.

E4: Kündigung

Was könnte in Teams dazu beitragen, dass sich Teammitglieder wohl fühlen und somit die Fluktuation im Team begrenzt wird?

E5: Differierende Auftragslagen

Wie könnt ihr mit dem Zwiespalt umgehen? Recherchiert zum Tripelmandat nach Staub Bernasconi und erarbeitet damit einhergehende Herausforderungen.

E6: Beziehungsprobleme

Was kann getan werden, wenn ein Beziehungsaufbau zur Klientel nicht oder nur schwer möglich ist?

E7: Fehlende Wertschätzung

Wie könnt ihr selbst oder im Team mit dieser Situation umgehen?

E8: Fehlende professionelle Distanz

Was bedeutet professionelle Distanz und warum ist es wichtig, diese einzuhalten? Welche Probleme können entstehen, wenn die professionelle Distanz nicht eingehalten wird? Welche Fälle fallen euch ein, bei denen es nicht einfach zu entscheiden ist, welche Distanz angemessen ist?

E9: Fehlende Wissenschaftlichkeit

Was sind wissenschaftliche Quellen und was nicht? Wie könnt ihr wissenschaftliche Quellen erkennen?

E10: Überlastung

Welche Möglichkeiten habt ihr, wenn die Überstunden in eurem Job Überhand nehmen? Unter welchen Bedingungen sind Überstunden gestattet und wie viele dürfen es höchstens sein?

E11: Plagiat

Besprecht miteinander, was ein Plagiat ist und wie dieses vermieden werden kann.

E12: Mangelnder Theorie-Praxis-Transfer

Was kann euch dabei helfen, angelesenes Wissen in euer berufliches Handeln zu integrieren?

E13: Ethische Fragen

Warum sollte die Ethik in Forschungsprojekten beachtet werden? Welche Herausforderungen könnten sich in der Sozialforschung ergeben?

Projekt: Erstellt exemplarisch eine Studie, die ihr mit Kindern durchführen wollt. Entwickelt dazu eine Forschungsfrage. Was müsst ihr bei Studien mit Kindern beachten? Bezieht ethische Standards ebenso ein wie mögliche Herausforderungen bei der Durchführung.

E14: Krankheit

Wie könnt ihr privaten Herausforderungen begegnen, die euch belasten?

E15: Fehlende Reflexion

Warum spielt Reflexion – auch die Selbstreflexion – in der Sozialen Arbeit eine so große Rolle? Welche Auswirkungen hat es, wenn das Reflexionsvermögen von Fachkräften nicht ausgeprägt ist?

E16: Lange Bearbeitungszeit

Was kann dazu beitragen, dass der Klient die lange Bearbeitung eher nachvollziehen kann?

E17: Provokation

Welche Strategien können helfen, sich nicht in solche Diskussionen verwickeln zu lassen? Wann sind Diskussionen angemessen und auf was sollte dabei geachtet werden?

E18: Problematische Quelle

Was sind wissenschaftliche Quellen? Woran erkennt ihr diese? Wie könnt ihr vorgehen, wenn ihr vermeintlich interessante Texte in den sozialen Medien gelesen habt?

E27: Geringerer Zeitaufwand

Was sind Merkmale eines gelungenen Zeitmanagements?
Inwiefern könnt ihr bei der Planung Zwischenfälle bedenken?

E28: Rücken frei halten

Wie könnt ihr Privatleben und Arbeit in einen Einklang bringen?
Welche Herausforderungen kann es geben und wie könnt ihr diesen begegnen?

E29: Teamklima

Welchen Einfluss hat das Teamklima auf den Job? Was könnt ihr tun, wenn das Arbeitsklima nicht passt?

E30: Schwere Entscheidung

Inwiefern könnt ihr euch Unterstützung suchen, wenn es euch schwer fällt, Entscheidungen zu treffen? Gibt es Entscheidungen, die ihr nicht alleine treffen solltet und warum?

Fall-Karten

F1: Weitervermittlung

Welche Faktoren können auf Suizidalität hinweisen, wenn euch die betroffene Person nichts davon erzählt? Was könnt ihr tun, wenn euch Suizidalität bekannt ist? Wie könnt ihr Angehörige unterstützen, die bei einem Familienmitglied Suizidalität feststellen? Was kann euch als Team dabei helfen, mit suizidalen Problemlagen umzugehen?

F2: Kinder-Streit

Was können die Kinder mit der Hilfe einer Fachkraft aus dieser Situation lernen? Die Situation klingt sehr einfach: Was wäre dennoch wenig hilfreiches Handeln?

F3: Energie bündeln

Recherchiert Standards der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Erarbeitet Unterschiede zur stationären Jugendhilfe. Welche Unterschiede ergeben sich beispielsweise in der Beziehungsgestaltung oder der Partizipation?

F4: Alkohol im Wohnheim

Recherchiert das Jugendschutzgesetz. Was dürfen Jugendliche ab wann und was nicht? Welche Ideen habt ihr, um mit dieser Situation umzugehen?

F5: Kinderwunsch

Aus welchen Gründen könnte die Frau keine Kinder haben wollen? Welche Argumente für Kinder könnte der Mann haben? Kann/sollte man als Sozialarbeiter:in hier ohne eigene Meinung handeln?

F6: Übergang begleiten

Was sind Gefahren einer zu frühen Entlassung? Ist es besser, auf die Einschätzung des Fachpersonals oder auf den Jungen zu hören? Wie kann der Junge auf seinem Weg gestärkt werden?

F7: Schmerz und Sport

Personen mit chronischen Schmerzen wissen meist, dass Sport die Schmerzen lindern kann. Das Wissen reicht aber oft nicht zur Motivation. Häufig sehen diese Personen Sport als etwas Schmerzvolles an.

F8: Messe-Vorbereitung

Warum ist Außenwirkung für eine Einrichtung wichtig? Welche positiven und negativen Auswirkungen kann diese haben?

F9: Trennung

Welche verschiedenen Sorgerechtsmodelle gibt es? Sucht relevante Gesetzestexte zum Thema Sorgerecht und Umgang heraus.

F18: Familienprobleme

Was können Anzeichen einer Kindeswohlgefährdung sein? Worauf sollte beim Vorgehen geachtet werden? Was sollte vermieden werden?

F19: Gangkriminalität

Recherchiert nach Aussteigeprojekten und sammelt Input für eine mögliche Unterstützung des Jungen.

F20: Inobhutnahme

Welche unterschiedlichen Unterbringungsmöglichkeiten gibt es? Wovon ist die Auswahl der Unterbringung abhängig? Beachtet dabei auch die Gesetzeslage.

F21: Familienhilfe

Welche Herausforderungen können auftreten, wenn Menschen mit Fluchterfahrung begleitet werden? Welche Unterstützung im beruflichen Netzwerk kann es für euch als Fachkräfte geben?

F22: Jobcenter-Briefe

Diskutiert darüber, inwiefern es eure Aufgabe wäre, für Klient:innen Anträge auszufüllen und wovon abhängt, ob ihr sie dabei unterstützt.

F23: Streetwork

Sammelt Beispiele, die dazu beitragen, eine Beziehung aufzubauen. Worauf muss dabei geachtet werden?

F24: Extremismusprävention

Diskutiert darüber, warum sozialpädagogische Angebote in der JVA sinnvoll sein können. Wie kann fachlich damit umgegangen werden, dass ihr mit Klientel arbeitet, die moralisch Verwerfliches in ihrem Leben getan haben?

F25: Übergangmanagement

Recherchiert, wie die Entlassung konkret (auch zeitlich) vorbereitet werden kann.

F26: Trigger-Thema

Welche Symptome können auf eine Panikattacke hinweisen?
Wie kann während einer Panikattacke geholfen werden?

F27: Ambulante Altenpflege

Welche Möglichkeiten kann es geben, Menschen mit Einsamkeit zu unterstützen? Welche Auswirkungen kann Einsamkeit haben?

F28: Einschätzung

Welche Möglichkeiten und Grenzen gibt es bei der sozialpädagogischen Betreuung von Klientel? Wie würde eine sozialpädagogische Anamnese ablaufen?

F29: Drogenberatung

Welche Faktoren können Abhängigkeit verstärken bzw. den Weg aus der Abhängigkeit hemmen? Welche Unterstützungsmöglichkeiten gibt es?

F30: Rückfälle

Diskutiert miteinander: Würdet ihr Klientel immer und immer wieder (z. B. nach erneuten Rückfällen) begleiten? Oder gibt es Grenzen? Wenn ja, welche?

Impressum



Die Autorin

Petra Fuchs bringt umfangreiche Erfahrung sowohl aus der praktischen Sozialen Arbeit als auch aus der Lehre und Forschung mit. Nach ihrem Masterabschluss hat sie an verschiedenen Hochschulen in der Sozialen Arbeit und Kindheits- und Jugendpädagogik unterrichtet, unter anderem mit einem

Fokus auf Game-Based-Learning und Gamification. Parallel promoviert sie an der Universität Koblenz im Bereich Erziehungswissenschaft, in Kooperation mit der TH Rosenheim, und entwickelte dieses Lernspiel für die Soziale Arbeit. In der Praxis hat Petra Fuchs ein erfolgreiches Jugendzentrum aufgebaut und geleitet sowie den gemeinnützigen Verein »Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e. V.« gegründet, der unter anderem von der ehemaligen Bundeskanzlerin Merkel ausgezeichnet wurde. Sie hat zudem Erfahrungen in der Digitalisierung von Organisationen und Medienpädagogik gesammelt, insbesondere im Umgang mit jungen Zielgruppen.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Verlagsgruppe Beltz behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Dieses Kartenspiel ist erhältlich als:

GTIN: 4019172400286 (Print)

ISBN: 978-3-7799-9190-8 (E-Book)

1. Auflage 2026

© 2026 Beltz Juventa

Beltz Verlagsgruppe GmbH & Co. KG

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

service@beltz.de

Alle Rechte vorbehalten

Illustrationen: ©Jannik Ammer

Bildnachweise: ©Jannik Ammer (Kalender, Figuren der Fallkarten) • ©GettyImages: BojanMirkovic (Zeit), Dreamcreation (Psychische Stabilität), Kharom Pleedee (Ressourcen), Vladimir Ivankin (Beziehung), filo (Professionelles Handeln), Denys (Ereignis)

Lektorat: Svenja Dilger

Herstellung und Satz: Rooda Lee

Umschlaggestaltung: Rooda Lee, Jannik Ammer

Druck und Bindung: Pario Print

Printed in Poland

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Petra Fuchs

Case Work

Grundlagen Sozialer Arbeit
spielend meistern

Co-Entwickler:
Jannik Ammer
und
Alec Wagner

Regelheft



Mit Download-Materialien

3-6 | 20-30

BELTZ JUVENTA

Inhalt

Spielmaterial	4
Worum es geht	4
Spielaufbau	6
Aufbau der Karten	7
1. Skalen-Karten	7
2. Fall-Karten	8
3. Besonderheit: Teamfälle	10
4. Ressourcen-Karten	12
5. Ereignis-Karten	14
Spielablauf	15
Phase 1: Teambesprechung - eine neue Woche beginnt!	15
Phase 2: Arbeitsphase - ran an die Fälle!	17
Phase 3: Reflexionsphase - seid ihr in Balance?	19
Spielende	22
Spielvarianten	23
Wichtige Hinweise	24
Schlusswort	25
Impressum	27

Spielmaterial

4–6 Personen (empfohlen: 4–5 Personen)

10+ Jahre





20–30 Minuten

38 **Ressourcen**-Karten 

30 **Ereignis**-Karten: »Zwischenfall« und »So nicht!«

30 **Fall**-Karten: Einzel-  und Teamfälle 

24 **Skalen**-Karten: 1 Set pro Person bestehend aus:

- Zeit 
- Beziehung 
- Psychische Stabilität 
- Professionelles Handeln 

6 **Spielablauf**-Karten (1 Karte pro Person)

15 **Wochentracker**-Karten

1 **Fall-gelöst**-Karte (zum Tracken der Fälle)

1 **Fall-nicht-gelöst**-Karte (zum Tracken der Fälle)

24 **Marker**-Steine

(zum Verschieben der Werte auf den Skalen-Karten)

1 **Regel-** und **Begleitheft**

(mit Vertiefungs- und Reflexionsfragen)

Worum es geht

Was ist Soziale Arbeit eigentlich? Wir könnten nun sagen: Die Soziale Arbeit unterstützt Menschen dabei, Wege aus Problemlagen zu finden. Doch so einfach ist das natürlich

nicht. Die Soziale Arbeit ist vielfältig und komplex. Ihr als (angehende) Sozialarbeiter:innen müsst nicht nur mit Herausforderungen anderer Menschen umgehen, sondern dabei auch noch auf eure eigenen Ressourcen und ein gutes Zeitmanagement achten. Damit euch die Arbeit gelingt, ist viel Wissen über euren Arbeitsbereich erforderlich, zudem müsst ihr in der Lage sein, Beziehungen aufzubauen. Diese komplexen Zusammenhänge in der Sozialen Arbeit zu verstehen, ist wichtig, wenn ihr Menschen gelingend begleiten wollt. Das ist teils herausfordernd. Umso wichtiger ist es, dass ihr euch nicht als Einzelkämpfer:innen versteht, sondern im Team zusammenarbeitet und immer wieder euer Handeln reflektiert. Gebt nicht auf. Sprecht euch gut ab und achtet aufeinander, dann werdet ihr es meistern!

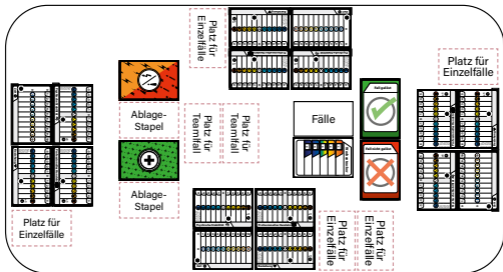
»Case Work: Grundlagen Sozialer Arbeit spielend meistern« ist ein Spiel, das euch einen ersten Eindruck der Sozialen Arbeit gibt. Durch das kooperative Lösen von Fällen, dem Managen eurer Zeit🕒, eurer psychischen Stabilität🧠, eurem professionellem Handeln📚 und euren Beziehungen❤️ lernt ihr spielerisch, was euch in der Sozialen Arbeit erwartet. Dabei trifft ihr immer wieder auf unerwartete Ereignisse⚡, mit denen ihr klarkommen müsst. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Fälle (von maximal 5 Fällen) der Sozialen Arbeit einzeln, aber auch im Team erfolgreich zu lösen.

Wir starten jetzt mit den Regeln: Nach einer kurzen Darstellung des Spielaufbaus (S. 6) und dem Aufbau der einzelnen Karten (S. 7-14), wird der Spielablauf (ab S. 15) beschrieben. Eine Beispiellrunde findet ihr online zum Downloaden.



Hier ist das Passwort:
Spielefuchsin!CaseWork#2025



Spielaufbau









1. Alle legen ein Set an **Skalen-Karten** vor sich aus:
Eine Skala »Zeit« ⌚, eine Skala »Psychische Stabilität« 🧠, eine Skala »Professionelles Handeln« 📚 und eine Skala »Beziehung« ❤️. Lasst daneben Platz für Einzelfall-Karten ♠️, die später ins Spiel kommen.
Anmerkung: Achtet darauf, dass ihr die Skalen jeweils in der gleichen Reihenfolge anordnet, dann seht ihr schneller, wie es um die Skalen eurer Teammitglieder bestellt ist. Jede Skala hat eine Vorder- und eine Rückseite. Welche Seite ihr verwendet, dürft ihr euch aussuchen :)
2. Nehmt euch je vier **Marker-Steine** und legt einen Marker auf den Wert 0 der Skala »Zeit« ⌚ und jeweils einen Marker-Stein auf den Wert +1 der Skalen »Psychische Stabilität« 🧠, »Professionelles Handeln« 📚 und »Beziehung« ❤️.
3. Mischt die **Ressourcen-Karten** ⊕ (positive Effekte) und Ereignis-Karten ⚡ (negative oder positive Effekte) separat und legt sie als getrennte, verdeckte Nachziehstapel bereit. Lasst daneben Platz für je einen Ablagestapel.

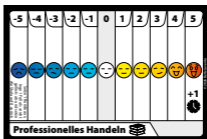
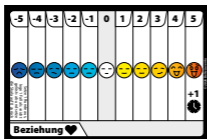
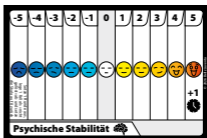
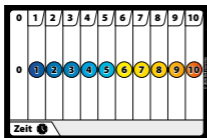
4. Mischt die Fall-Karten  +  und legt sie mit den Wochentracker-Karten daneben als verdeckten Nachziehstapel bereit. Legt die Karten »Fall gelöst« und »Fall nicht gelöst« aus.

Aufbau der Karten

1. Skalen-Karten

Die vier verschiedenen **Skalen** »Zeit« , »Psychische Stabilität« , »Professionelles Handeln«  und »Beziehung«  haben alle vor sich ausliegen. Sie stellen euren fachlichen und persönlichen Kompetenzbereich dar.

Die Werte der **Skalen** werden im Spiel genutzt, um **Fälle zu bearbeiten** und abzuschließen, indem sie bis zu einem bestimmten geforderten Wert verändert werden. Hierfür werden die Marker-Steine auf den Wertspalten der Skalen zwischen -5 und +5 nach links oder rechts verschoben. Die Werte verändern sich durch das **Ausspielen von Ressourcen-Karten**  positiv und durch Ereignis-Karten  negativ oder positiv.



Spielende

Das Spiel endet, sobald insgesamt 5 Fall-Karten auf den Karten »Fall nicht gelöst« oder »Fall gelöst« liegen.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr die laufende Runde noch zu Ende spielen. Vielleicht schafft ihr es, noch einen sechsten Fall zu lösen?

Wie gut seid ihr?

5+ Fälle gelöst: Super! Einzeln und als Team seid ihr sehr professionell unterwegs.

3–4 Fälle gelöst: Gute Arbeit! Reflektiert regelmäßig, um euch zu verbessern.

1–2 Fälle gelöst: Es gibt noch viel zu tun.

0 Fälle gelöst: Verloren.

Reflexion

Habt ihr das Spiel beendet, empfehlen wir eine Reflexionsphase anzuschließen. Dazu könnt ihr das Begleitheft zur Hilfe nehmen oder eigene Themen besprechen. Mit der Reflexion könnt ihr tiefer in einzelne Themen eintauchen, diese kritisch beleuchten und miteinander diskutieren.

Spielvarianten

Mit 3 Personen spielen

Sortiert alle Teamfälle aus, für die ihr 3 Personen zur Lösung des Falls benötigt.

Längeres Spiel

Ihr habt Lust auf ein längeres Spiel? Dann lasst das Spiel erst enden, wenn 10 Fälle aus dem Spiel genommen wurden. Passt die Auswertung wie folgt an:

10+ Fälle gelöst: Super! Einzeln und als Team seid ihr sehr professionell unterwegs.

7–9 Fälle gelöst: Gute Arbeit! Reflektiert regelmäßig, um euch zu verbessern.

4–6 Fälle gelöst: Es gibt noch viel zu tun.

0–3 Fälle gelöst: Verloren.

Schwierigkeit erhöhen

Euch ist das Spiel zu einfach? Dann testet und kombiniert die folgenden Möglichkeiten:

1. Zieht 2 anstatt 3 Ressourcen-Karten in der Teambesprechungsphase.
2. Zieht bereits in der ersten Runde Ereignis-Karten.
3. Sortiert positive Ereignis-Karten aus und spielt nur mit negativen.
4. Spielt das Spiel mit nur 3 Personen ohne die Dreier-Teamfälle auszusortieren.
5. Sortiert alle Fälle aus, die nur eine Woche benötigen.





So nicht!

Kommunikationsprobleme

Es gibt Missverständnisse im Team.

Alle tragen die Konsequenzen.

-1



-1







Ressourcen

Kollegiale Fallberatung

Ihr hattet eine kollegiale Fallberatung, die euch geholfen hat.

-3



+1



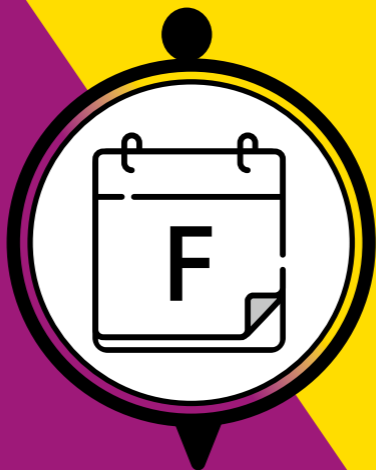
+1



+1



R2



2 **Fall**

Übergang begleiten

Ein Jugendlicher im Wohnheim soll in ein paar Wochen entlassen werden. Er sagt dir, dass er sich nicht bereit fühlt. Hilf ihm, den Übergang zu erleichtern.

-3

2

2**+1****-2****-1****F6**

-5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5



Setze 1 Runde aus,
lege 1 Fall als »nicht
gelöst« ab und setze
die Skala auf 0 zurück

+1



Professionelles Handeln



Wochentracker

1

2

3

4

5