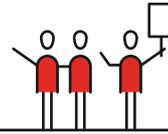




STREIK.CHECK

Bereitet euch als Team vor



Vorwort

Das Streik.Check-Dialogspiel hat das **Ziel**, die betrieblichen Streik-Voraussetzungen zu identifizieren und im Team abzustimmen. Es eignet sich zur Diskussion und Suche nach Antworten auf kritische Ereignisse. Der Streik.Check ist somit zur systematischen Vorbereitung für die nächste Tarifrunde bzw. eines Streiks in eurem Betrieb zu nutzen. Gemeinsam zu spielen, unterstützt bei den Teilnehmenden die breite Akzeptanz von Ideen und Vorschlägen!

Aufbau Streik.Check

Der Streik.Check besteht aus **sechs Phasen**. Wobei die Phasen entsprechend der Anleitung nacheinander durchgeführt oder auch einzelne Phasen herausgegriffen werden können. Eine komplette Durchführung dauert **ca. 90 Minuten**.

- ▶ **PHASE 0** Tarifrundenquartett **ca. 15 Min.**
- ▶ **PHASE 1** Der Weg zum Streik **ca. 10 Min.**
- ▶ **PHASE 2** Betriebsbereiche **ca. 10 Min.**
- ▶ **PHASE 3** Organisationsgrad **ca. 15 Min.**
- ▶ **PHASE 4** Aktive der IG Metall **ca. 20 Min.**
- ▶ **PHASE 5** Gliederung der Bereiche **ca. 10 Min.**
- ▶ **PHASE 6** Ereignisse **ca. 25 Min.**

Spielmaterial

Ein **Spielset** besteht aus:

- dieser Anleitung inkl. Lösung Spielbrett *Streik* (Seite 08)
- Spielkartenset mit 65 Karten
- 15 roten Spielfiguren
- einem Spielbrett *Streik*
- einem Canvas
- Post-its
- einem Fineliner
- Spielkartenset Tarifrundenquartett mit 27 Karten



65 Karten



Anleitung



Canvas / Protokoll
auf Metaplanwand



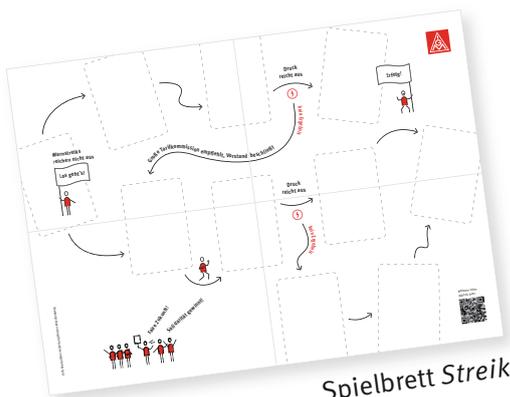
Post-its



Vertrauensleute



Tarifrundenquartett
27 Karten



Spielbrett Streik

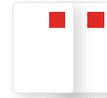
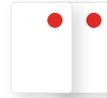
PHASE 0

TARIFRUNDENQUARTETT Dauer ca. 15 Minuten

Das Tarifrunden-Quartett zeigt den Gesamttablauf einer Tarifrunde auf – von den ersten Überlegungen bis hin zum Tarifergebnis. Es ist möglich dieses Quartett separat zu nutzen.

Das Spiel besteht aus:

- 20 Spielkarten aus 10 Kartenpärchen (roter Kreis (●) oder rotes Quadrat (■)),
- einer Zonk-Karte und
- 5 Phasenkarten.



Über die Farbe und das Muster erkennst du die vier Karten eines Quartetts. Jedes Quartett besteht wiederum aus zwei Pärchen: markiert mit einem Kreis oder Quadrat. Die fünf Quartette des Spiels stehen für die fünf Phasen einer Tarifrunde. Die Zonk-Karte sowie die übergeordneten Phasenkarten werden erst am Spielende relevant.

Spielvorbereitung Tarifrundenquartett

Lege die Phasenkarten beiseite, mische die übrigen Karten und gebe sie möglichst gleichmäßig an die Teilnehmenden aus.

Spielablauf

1. Der Spieler mit der geringsten Streikerfahrung beginnt.
2. Hat der Spieler ein vollständiges Pärchen auf seiner Hand, legt er das Pärchen offen vor sich ab. Hat er kein Pärchen, darf er einen Mitspieler nach einer fehlenden Karte fragen.

Fragen nach der fehlenden Karte:

- ▶ Der Spieler darf nur nach einer Karte fragen, wenn er bereits die andere Karte des Pärchens auf der Hand hält.
- ▶ Der Spieler fragt einen Mitspieler: „Hast du eine Karte mit Quadrat der Phase grün auf der Hand?“ **Achtung:** Die Karten Kreis/Kreis (●) und Quadrat/Quadrat (■) bilden jeweils ein Pärchen.
- ▶ Hat der befragte Mitspieler die Karte auf der Hand, muss er diese herausgeben und erhält dafür eine beliebige Karte zurück.
- ▶ Sollte der Mitspieler die Karte nicht auf der Hand halten, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

3. Der Spieler legt das nun vollständige Pärchen sofort vor sich ab. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

4. Wer zuletzt die Zonk-Karte in der Hand hält, darf zuerst versuchen, die ausgelegten Karten und Phasen in die inhaltlich richtige Reihenfolge zu bringen. Natürlich dürfen die anderen dabei helfen. Startet mit der Zuordnung der Phasenkarte zu jedem Quartett. Dann bringt die Phasen in die richtige Reihenfolge. Schaut euch schließlich die vier Karten des Quartetts an: Ist deren Reihenfolge identisch mit dem Ablauf einer Tarifrunde?

5. Wenn die Reihenfolge richtig gelegt wurde, könnt ihr ein Lösungswort lesen.



Spielvorbereitung Streik.Check

1. Sprecht eure Kolleginnen und Kollegen an.

Für ein gutes Spiel und konstruktiven Austausch benötigt ihr mindestens drei, besser sechs bis acht **Teilnehmende**.

Bei mehr Interessenten empfehlen wir diese auf zwei oder drei Spielgruppen aufzuteilen, dann benötigt ihr allerdings auch die entsprechende Anzahl an Sets.

2. Beschafft euch die entsprechende Anzahl an Streik.Check-Sets von eurer IG Metall-Geschäftsstelle. Zudem solltet ihr mit der Geschäftsstelle klären, ob ein aktueller Betriebsplan vorhanden ist, welcher für die Phase 3 hilfreich wäre.

Alternativ könnt ihr das Kartenset, das Poster, die Vorlage für die Dokumentation und die Spielanleitung von unserer Internetseite via QR-Code herunterladen.

3. Sucht euch einen guten Ort zum Spielen.

Ihr benötigt einen großen Tisch, um die Karten gut sichtbar auslegen zu können.

4. Verteilt die Rollen.

Die **Spielleitung** ist für den Ablauf des Spiels verantwortlich und kümmert sich um die Anleitung des Spiels. Die Spielleitung sortiert die Karten zu Beginn nach den sechs Phasen in fünf Kartenstapeln.

Es empfiehlt sich, die anderen Aufgaben auf zwei weitere Personen in der Gruppe zu verteilen:

- Der/Die **Schreiber:in** notiert die Ergebnisse der Diskussionen im Protokoll (Canvas/Metaplan) und übernimmt im Spielverlauf die schriftlichen Aufgaben.
- Der/Die **Zeitnehmer:in** behält die Zeit in den Phasen im Auge.
Bitte stimmt euch zu Beginn ab, wie viel Zeit die Mitglieder eurer Gruppe für das Spiel zur Verfügung haben.



5. Denkt an das Ziel des Spiels.

Beim Streik.Check geht es darum, gemeinsam zu diskutieren, um so alle Teilnehmenden auf einen gleichen Stand zu bringen. Am Ende seid ihr vorbereitet, die Voraussetzungen für einen erfolgreichen Streik zu schaffen und könnt gut an den besprochenen Punkten weiterarbeiten.

Es gilt, die Punkte zu finden, wo ihr eure Stärken oder auch Schwächen seht. Jede und jeder Teilnehmende ist wichtig und bringt ihre/seine Erfahrungen ein. Ermutigt alle, sich an der Diskussion zu beteiligen.



Geschichte zum Einstieg

Die Tarifrunde ist in vollem Gange! Nach der fünften Tarifverhandlung und vielen Warnstreiks konnte kein Verhandlungsergebnis erzielt werden.

Nun liegt es an uns: Wir müssen den Druck erhöhen, um ein tragfähiges Ergebnis zu erzielen. Die Arbeitgeber werden es uns nicht leichtmachen. In der Presse spricht der Verhandlungsführer der Arbeitgeberseite davon, dass die IG Metall „nur ein paar Leute auf den Hof jagt, die schweigende Masse aber nicht auf Konflikt aus ist“.

PHASE 1

DER WEG ZUM STREIK Dauer ca. 10 Minuten

Die Spielleitung legt das Spielbrett auf den Tisch und verteilt die **Karten** an die Teilnehmenden, sodass jede:r mindestens eine Karte erhält.

Variante: Habt ihr erfahrene Kolleginnen oder Kollegen dabei, könnt ihr die Zeit begrenzen: „In 5 Minuten müssen die Karten zugeordnet werden.“

All die Gespräche mit den Arbeitgebervertretern haben nicht zum Ziel geführt. Nun steht der Streik vor der Tür.

- In welchen Phasen wird der Streik ablaufen, wie erklärt ihr das euren Mitgliedern im Betrieb?
- Wo seht ihr Erklärungsbedarf?



PHASE 2

BETRIEBSBEREICHE Dauer ca. 10 Minuten

Die Spielleitung deckt die 15 **Karten** der Reihe nach auf. Auf den Karten sind typische Unternehmensbereiche abgebildet.

Lasst uns einmal gedanklich durch unseren Betrieb hier am Standort gehen:

- Welche Bereiche gibt es?
- Welche müssen wir zusätzlich notieren?

Sollten die Bereiche nicht zutreffen, habt ihr die Möglichkeit euch weitere Wildcards über den **QR-Code** zu besorgen.



PHASE 3

ORGANISATIONSGRAD (Dauer ca. 15 Minuten)

Die Gruppe hat nun die **Karten** mit den Betriebsbereichen vor sich ausliegen.

Der/Die Schreiber:in hat die **Post-its** und den **Fineliner** zur Hand.

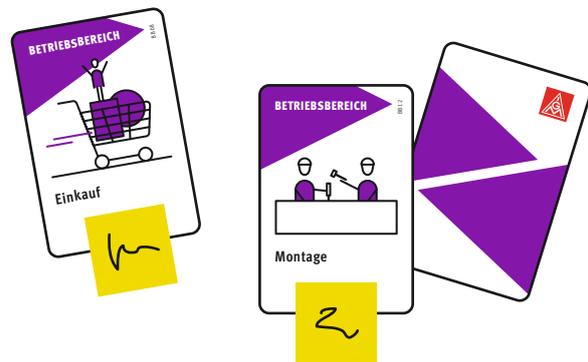
Daraufnotiert er/sie die Schätzungen der Spielenden.

Die Spielleitung fragt zum Einstieg dieser Phase alle Teilnehmenden:

- Wir sprechen ja immer über den Organisationsgrad eines Betriebes. Wie hoch ist der Orga-grad in eurem Betrieb insgesamt, was schätzt ihr?
- Wenn ihr nun durch die Bereiche geht, wie hoch schätzt ihr dort jeweils euren Organisationsgrad ein? Stimmt euch ab und einigt euch auf eine Zahl.

Variante: Vielleicht unterscheiden sich die geschätzten Zahlen stark von den tatsächlichen Mitgliederzahlen. Warum ist das so? Versucht dabei immer eine gemeinsame Erklärung der Gruppe zu erhalten.

Wenn ihr einen Betriebsplan habt, eignet sich dieser für die Phase 3.



PHASE 4

AKTIVE DER IG METALL (Dauer ca. 20 Minuten)

Die Gruppe hat immer noch die **Karten** mit den Betriebsbereichen vor sich ausliegen. Durch die Spielleitung muss zu Beginn entschieden werden, ob für die Abbildung der Vertrauensleutestrukturen die Karten oder Figuren verwendet werden.

Zum Einstieg der Phase sollte durch die Spielleitung eine Diskussion angestoßen werden:

- Es gibt unterschiedlich aktive Mitglieder
- In welchen Bereichen haben wir Vertrauensleute?

Die **Karten** „Vertrauensleute“ oder **kleine Figuren** werden zu den Betriebsbereichen dazu gelegt bzw. gestellt um sichtbar zu machen in welchen Bereichen Vertrauensleutestrukturen vorhanden sind.

Tragende Vertrauensleute sind solche Vertrauensleute, die sehr aktiv sind, eine tragende Rolle im Streik oder auch bei anderen Aktivitäten der IG Metall einnehmen.

- Wo befinden sich unsere tragenden Vertrauensleute?
- In Bereichen mit tragenden Vertrauensleuten werden die bisherigen Karten / Figuren durch die Karten „tragende Vertrauensleute“ oder **große Figuren** ausgetauscht.

Um die Gesamtlage der Bereiche besser einordnen zu können, werden die Karten Entwicklungspotential, Störer/Verweigerer, Gefahr ebenfalls den Bereichen zugeordnet.



Wenn ihr euch die Übersicht anschaut:

- Wo seht ihr Entwicklungspotential? Für diese Bereiche könnten wir uns Zeit nehmen und einen Plan erarbeiten.
- Wie schaffen wir es, mehr Vertrauensleute zu tragenden Vertrauensleuten zu entwickeln?



Die aktuelle Situation in den Bereichen spielt ebenfalls eine Rolle:

- In welchen Bereichen bestehen Gefahren, wie z.B. eine Verlagerung oder ein Mitgliederrückgang?
- Wo gibt es Personen, die ihr als Störer und Verweigerer bezeichnen würdet?
- Wo steht der Aufwand für die Aktivierung oder Gewinnung neuer Mitglieder in keinem Verhältnis zum Nutzen?

Der/Die Schreiber:in notiert wichtige Einschätzungen und Fragen im **Canvas**.

Hinweis: Wollt ihr daran weiterarbeiten? Dann meldet euch! Wir unterstützen euch mit **weiteren Materialien**, zum Beispiel zur Gewinnung neuer Vertrauensleute.

PHASE 5

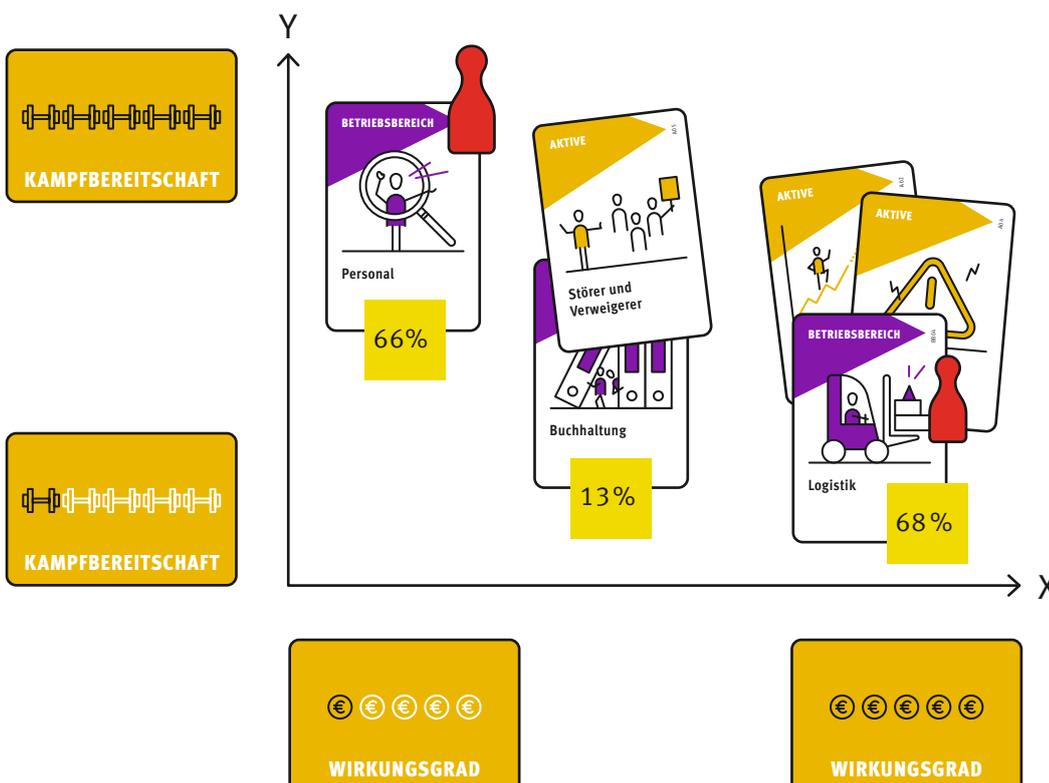
GLIEDERUNG DER BEREICHE Dauer ca. 10 Minuten

Die Spielleitung legt mit den **Karten** „Kampfbereitschaft“ und „Wirkungsgrad“ eine **Matrix**.

Ein guter Organisationsgrad ist kein Selbstzweck. Durch veränderte Rahmenbedingungen kann sogar ein hoher Organisationsgrad in seiner Wirkung verpuffen. Nun gilt es, noch einen Schritt tiefer nachzudenken:

- In welchem Bereich sind wir wirklich kampfbereit?
- Wo erzeugen wir mit unseren Aktionen und Mitgliedern den höchsten Wirkungsgrad (wirtschaftlich, Überraschungseffekt etc.)?
- Welcher Bereich ist von zentraler Bedeutung und muss erschlossen werden?

Achtung: Es reicht nicht aus, wenn unsere Kampfkraft nur in einem Bereich ausgeprägt ist.



Ordnet die ausliegenden Karten mit den Betriebsbereichen und Akteuren in die zwei Achsen dieser Matrix ein. Haben die Akteure etwas damit zu tun oder woran könnte das liegen?

PHASE 6

EREIGNISSE (Dauer ca. 20-30 Minuten)

Als Spielleitung deckt ihr den **Kartenstapel** mit den Ereignissen auf, die während oder vor einem Streik auftreten könnten. Wir spielen in zwei Schritten.

Ihr könnt euch noch so gut auf einen Arbeitskampf bei euch im Betrieb vorbereiten, es drohen immer wieder Überraschungen und ungeplante Ereignisse. Oder der Arbeitgeber versucht sogar, gezielt eure Vorbereitungen zu behindern. Was kommt euch bekannt vor, was ist bei euch nicht vorstellbar und wie könntet ihr darauf reagieren?

Im **ersten Schritt** geht ihr sehr zügig mit den Teilnehmenden durch die Karten und bildet daraus zwei Stapel:

- Stapel 1: Welche Ereignisse treffen auf euren Betrieb zu oder sind hier vorstellbar?
- Stapel 2: Welche Ereignisse sind in eurem Betrieb nicht möglich oder vorstellbar?

Variante: Der erste Schritt kann auch dadurch abgedeckt werden, dass die Spielleitung passende Ereigniskarten auswählt.

Im **zweiten Schritt** nimmt die Spielleitung den Kartenstapel auf, den die Teilnehmenden als vorstellbare Ereignisse bezeichnet haben. Geht nun langsamer durch diese Karten. Greift drei davon heraus, die sich noch nicht ereignet haben und diskutiert geeignete Reaktionen darauf bzw. Abwehrmaßnahmen.

Der/Die Schreiber:in notiert wichtige Einschätzungen und Fragen im **Canvas**.



Die nächsten Schritte

Wenn eure Gruppe gemeinsam durch das Spiel gegangen ist, ist es an der Zeit, sich auch einmal zu feiern! Jetzt kennt ihr eure Stärken und Schwächen und könnt die Zeit bis zur nächsten Tarifrunde nutzen, daran weiterzuarbeiten.

Als nächstes solltet ihr auf der Grundlage der Notizen die für euch **notwendigen Aktivitäten** für die Vorbereitung eines Streiks zusammentragen und ausformulieren. Kombiniert die Vorschläge. Schaut euch an, wo es Unterschiede und wo es Gemeinsamkeiten in den Einschätzungen gab. Diskutiert die Gründe.

Nach dem Zusammenfassen der Ergebnisse beginnt mit der Aufstellung eines **Handlungsplans** und dem Verteilen von **Aufgabenpaketen**. Denkt daran, eure Analysen mit möglichst vielen Kolleginnen und Kollegen zu teilen. Schaut euch an, wo ihr euch Unterstützung oder Hilfe holen solltet und überlegt, wer das sein könnte. Wichtig ist es, eine gemeinsame Verbindlichkeit herzustellen.

Vielen Dank für euren Beitrag zur Entwicklung einer gerechten und fairen Tarifwelt!

Deine IG Metall Baden-Württemberg

QR-Code zum Download von Spielmaterialien und weiteren Informationen.



