

# MYjoboly

Berufsorientierungsspiel für Mädchen und junge Frauen. Spielerisches Entdecken von Werten und Zukunftswünschen, die Impulse geben für Berufs- und Karrierevorstellungen.

**Spielerinnenanzahl:** 3 – 8

**Spielleiterin:** 1

**Alter:** 14 – 25 Jahre

## Inhalt

- 1 MYjoboly Spielplan
- 1 MYjoboly Spielanleitung
- 432 Wertechips
- 32 Wertekarten
- 20 Aktionskarten
- 11 Ratekarten
- 10 Positionskarten
- 10 Blankokarten je Kartensujets

## Zusätzlich werden benötigt

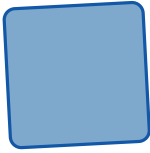
- 1 Würfel
- 8 Spielfiguren (Jede kann ihre eigene Spielfigur basteln. Z.B. aus Knetmasse. Es können auch Münzen oder echte Spielfiguren verwendet werden.)
- Blätter und Stifte für jede Spielerin
- Kassa zur Aufbewahrung der Wertechips

## Hinweise und Ziel

- Das Spiel kann mit Mädchengruppen einer Klasse oder in Jugendhäusern im Zuge von Berufsorientierungsprojekten oder ähnlichen Settings gespielt werden. Eine Multiplikatorin begleitet die Mädchen durch das Spiel und nimmt zugleich die Rolle der Spielleiterin ein. Ihre Aufgabe ist es, die Diskussionen der Mädchen zu den teilweise sehr offen gestellten Fragen auf die Themen Berufswahl und Zukunftsvisionen zu konzentrieren. Außerdem klärt sie eventuell vorkommende Verständnisfragen und gewährleistet einen fairen Spielablauf.
- Gegen Spielende sollen die Spielerinnen sich darüber austauschen, was ihnen im Leben und bei der Berufswahl wichtig ist. Dadurch erfahren sie, welche Berufe ihren Wünschen und Wertvorstellungen entsprechen könnten. Dabei liegt es an der Spielleiterin, genderbewusst auf das breite Spektrum und die verschiedenen Möglichkeiten der Berufswahl aufmerksam zu machen.
- Ziel der Spielerinnen ist es nicht, möglichst viele Wertemarken zu besitzen, sondern möglichst bedeutsame Wertekarten zu erwerben. Da nicht alle Mädchen und Frauen die gleichen Werte als wichtig erachten, stellt dies eine weitere Diskussionsgrundlage dar.
- Auf die Blankokarten können eigene Fragen, Aktionen und Rätsel formuliert werden, die für die Mädchen gerade aktuell sind.

## Spielanleitung

- Die Fragekarten sortieren, gut durchmischen und dem entsprechenden Symbolfeld auf dem Spielplan zuordnen.
- Jede Spielerin erhält 30 Wertechips.
- Die Spielerinnen vereinbaren gemeinsam, wie viele Runden bis zum Ziel durchlaufen werden müssen.
- Jede Spielerin wählt eine Spielfigur und positioniert diese auf dem Startfeld.
- Alle würfeln und die niedrigste Zahl beginnt.
- Der Würfel entscheidet, wie viele Felder sich die Spielerin fortbewegen darf. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf demselben Spielfeld stehen.
- Auf einem Feld angekommen, ist die entsprechende Aufgabe durchzuführen. Es gibt fünf Arten von Feldern.



- **Leere Felder**

Es geschieht nichts. Die Nächste ist an der Reihe.



- **Wertefelder**

Gelangt eine Spielerin auf ein Wertefeld, nimmt sie die oberste Karte vom Stapel der Wertekarten und liest die Fragen laut vor. Reihum sagen alle, wie viele Wertechips sie dafür bezahlen möchten, damit sie die Wertekarte erhalten. Wer die Karte gezogen hat, bietet zuletzt. Wer nach der zweiten Runde das höchste Gebot hat, gibt die betreffende Anzahl von Wertechips in die Kasse. Sie bekommt die Karte und erläutert kurz, was sie sich unter dem Wert, den sie erstanden hat, vorstellt und warum ihr das so viel Wert ist.

Wenn niemand bieten möchte, darf die Spielerin, die die Karte gezogen hat, die Frage beantworten und somit die Karte für sich behalten. Sie bekommt dafür zusätzlich von allen anderen Mitspielerinnen zwei Wertechips.



- **Positionsfelder**

Würfelt sich eine Spielerin auf ein Positionsfeld, nimmt sie eine Positionskarte vom Stapel und nimmt zum Satz Stellung, der auf der Karte steht. Sie bekommt dafür einen Wertechip aus der Kasse. Ihre Positionskarte schiebt sie wieder unter den Stapel.



- **Ratefelder**

Gelangt eine Spielerin auf ein Ratefeld, zieht sie eine Ratekarte und liest den Satz auf der Karte laut vor. Verdeckt schreibt sie ihre Antwort auf einen Zettel. Nun raten die anderen Mitspielerinnen reihum, was auf den Zettel geschrieben wurde. Die erste, die die richtige Antwort findet, erhält einen Wertechip aus der Kasse.



- **Aktionsfelder**

Auf den Aktionskarten stehen Anweisungen für aktives und kreatives Tun. Gelangt eine Spielerin auf ein Aktionsfeld, zieht sie eine Aktionskarte, erledigt die angeführte Aufgabe und erhält dafür Wertechips aus der Kasse. Wie viele das sind, steht auf der Aktionskarte.

# Viel Spaß!