

12. RÉSZ



A társasjáték ismertetése

1. A játékszabályok röviden

- Tekintsd át a részletes játékszabályokat!
- Dobással döntsétek el az indulási sorrendet!
- Válassz bábut és tedd a startsávba!
- Dobj és lépj a bábuddal a dobás szerinti mezőre!
- Kövesd a mezőben olvasható utasítást!
- Ha sikerült valamelyik Bankba bejutnod, vásárolhatsz 4 Talentumért egy rád jellemző erőforrást (egy alkalommal csak egyet vehetsz)
- Írd be a megvásárolt erőforrást a Tulajdonság gyűjtőlapodra az adott Bank neve mellé
- Az győz, aki leghamarabb megszerzi a 12 erőforrást (minden Bankból kettőt kell beszerezned)!
- Minden korosztálynak ajánlott a társasjáték első oldalával kezdeni a játékot (**PÁLYÁRA FEL! 1**), a 16 éven felüliek pedig folytathatják a második oldallal (**PÁLYÁRA FEL! 2**)

2. A részletes játékleírás

A pályaaorientációval kapcsolatos legfontosabb tulajdonságokat, személyi jellemzőket és képességeket az erőforrásbankok „felvásárolták”, melyeket Talentum kártyákkal lehet visszavásárolni. Az említett kártyákat a játékpályán haladva közvetlenül lehet megnyerni. Értelemszerűen a legtöbb mezőhöz jár jutalom kártya. A játékban négy különböző színű Talentum kártya található hozzá tartozó értékkel.

SÁRGA	1 talentum
KÉK	2 talentum
ZÖLD	3 talentum
PIROS	4 talentum

Az eredményes pályaválasztási program alapja az összeszedett egyéni gondolkodás, ami szakszerű pályatanácsadáson való részvételre ösztönözi a fiatal generációt. A kártyákon levő információk azt a célt szolgálják, hogy a fiatalok vegyenek részt aktívan az egyéni pályaválasztási programban. Továbbá alkalmanként és folyamatosan igénybe vehető, használható pályaválasztási lehetőségekre hívják fel a figyelmet.

A haladás közben szerzett kártyákat, azaz a Talentumokat az útvonal menti Bankokhoz érve személyes Erőforrásra lehet váltani. **Erőforrásnak** számít minden **személyes** és **pályajellemző**. Fontos, hogy a játékosnak olyan erőforrásokat kell gyűjteni, amit magára nézve érvényesnek, azaz jellemzőnek tart. A pályák jellemzői is erőforrást jelentenek, ha azok megegyeznek személyes jellemzőinkkel. Hat Bank található a pályán, ahol egy-egy bank azonos jellegű erőforrásokat kínál.

A bankokban vásárolható minden egyes erőforrás egyenértékű. Egy belépéskor egy erőforrás vásárolható, aminek az ára 4 talentum.

A játék kezdetén mindenki a start mezőbe helyezi választott figuráját. Az első dobáskörben a kockával eldöntjük a versenysorrendet. Később annyit lehet lépni, ahányat a játékos kockája mutat. A mezők tartalmazzák a következő teendőt, a lehetőséget és a nyert kártyát.

A Bankoknak egy főkapuja és egy kiskapuja van. A főkapun értelemszerűen az adott mezőkre lépve lehet belépni. A kiskapun az léphet a Bankba, akinek van kettő ugyanolyan szövegű kártyája (ha különböző színű, az nem kizáró tényező).

A játéktáblán nincs célmező, mert a cél nem egy adott hely, hanem az, hogy minden bankból két erőforrást megszerezzünk. Így lesz teljes a személyi erőforrásunk, amit portfóliónak, vagy személyes érték-tárnak nevezünk. Ezért a játékhoz tulajdonság gyűjtőlap tartozik.

Az első helyezett az, aki előbb tudott minden bankban 2 erőforrást vásárolni. **De az igazi nyertesek azok, akik a rájuk valóban jellemző erőforrásokat vették meg és megértik a kártyák üzeneteit.**

A pályatanácsadásnak természetesen még további fontos, valóságos és elérhető elemei is vannak. Ez a játék annak ellenére nem helyettesítheti a tanácsadást, hogy a probléma komplex szemléletére irányítja a figyelmet.

Ha hatékony játékeredmény a cél, akkor érdemesebb játékvezetővel játszani. Ő vezeti a játékosok tulajdonság gyűjtőlapját amire feljegyzi a megszerzett erőforrásokat. Ez a lap mutatja, hogy milyen erőforrásból hányat kell szerezni még.

Hány erőforrást kell szerezni?

A győzelemhez minden bankból kell vásárolni kettőt, nem többet és nem kevesebbet. Senki sem mindenható, és a számítógéppel támogatott tanácsadásban is korlátozva van a figyelembe vehető tulajdonságok és jellemzők mennyisége. Ott esetenként 2-nél több is figyelembe vehető, de ez a játékot feleslegesen bonyolítaná.

BANK

SZAKTERÜLET
BANKKAPCSOLÓDÁS
BANK

FELADATBANK

ALAPTERMÉSZET
BANK

KÉPESSÉGBANK

MUNKAMÓD
BANK

A BANKOKBAN VÁSÁROLHATÓ ERŐFORRÁSOK



Tudomány | Természetvédelem | Műszaki | Ipar
Adminisztráció – ügyvitel | Kereskedelem | Szolgáltatás
Humanitárius terület | Oktatás – társadalom
Gazdaság – üzlet | Fizikai teljesítmény

Kapcsolatteremtés- és tartás | Konfliktustűrési- és kezelési
Kooperativitás (együttműködés) | Szabálykövetés
Kitartás | Szolidaritás | Kreativitás

Tárgyak tervezése, készítése, javítása | Számok, adatok kezelése
Üzleti, hivatali kapcsolat emberekkel | Másokon segíteni
Rutin feladatok | Elméleti és alkotó munka
Tudományos, vagy technikai munka
Szervezés, vezetés, elismerés kivívása | Kézi munka
Növények, állatok, emberek | Gépek, eszközök, eljárások

Sokféle, változatos feladat | Felelősségvállalás
Emberekkel való foglalkozás | Stressz hatás alatti munka
Tényeken alapuló döntések | Művészi elképzelések, érzések kifejezése
Előírt feladatok ismétlése | Egyéni megítélésen alapuló döntések
Szabályok, technológiai eljárások szerint végzett munka
Emberek irányítása, befolyásolása

Helyesírás | Értő olvasás | Számolás | Rajzolás | Muzikalitás
Kézügyesség | Szem- és kézkoordináció | Testkoordináció
Ujjügyesség | Problémamegoldás | Új iránti fogékonyság

Önálló | Csoportos | Strukturált | Laza
Rögzített idejű | Kötetlen
Irányító | Végrehajtó | Pörgős | Monoton
Személyközpontú | Tárgyias

TULAJDONSÁG GYŪJTÓLAP



Szakterület		
Kapcsolódás		
Feladat		
Alaptermészet		
Képesség		
Munkamód		

Ugye milyen érdekes így látni, hogy mit gondolsz magadról? Vajon megfelel ez a valóságnak? Ennek kiderítésében segíthetünk, ha eljössz ingyenes pályaválasztást segítő programunkra és kitöltöd számítógépes tesztünket!

További információ az útmutató füzet 23. oldalán található.

TULAJDONSÁG GYŪJTÓLAP



Érdeklődési típus		
Munkakörnyezet		
Tanulmányi érdeklődés		
Képességek 2.		
Érzékelési képességek		
Munkaterület		

Ugye milyen érdekes így látni, hogy mit gondolsz magadról? Vajon megfelel ez a valóságnak? Ennek kiderítésében segíthetünk, ha eljössz ingyenes pályaválasztást segítő programunkra és kitöltöd számítógépes tesztünket!

További információ az útmutató füzet 23. oldalán található.

3. Kiegészítés a 16 éves kortól ajánlott játékrészhez

A második táblán folytatott játék mindenben megegyezik az alapjátékkal, csak a bankok kínálata más.

BANK	A BANKOKBAN VÁSÁROLHATÓ ERŐFORRÁSOK
 <p>ÉRDEKLŐDÉSI TÍPUS BANK</p>	Irányító Módszeres Szociális Tárgyas Újító
 <p>MUNKAKÖRNYEZET BANK</p>	Szabadban végezhető Zaj- és vibrációmentes Por-, gáz- és füstmentes Sugárveszélymentes Fertőzésmentes Allergikus- és vegyi hatásoktól védett Hideg, zárt térhez nem kötött Meleg, zárt térhez nem kötött Földalatti terekhez nem kötött Nedves, nyirkos helyhez nem kötött Fokozott balesetveszélytől mentes
 <p>TANULMÁNYI ÉRDEKLŐDÉS BANK</p>	Magyar nyelv és irodalom Idegen nyelv Fizika Matematika Kémia Földrajz Történelem Biológia és egészségügyi szaktárgyak Műszaki szaktárgyak Gazdasági szaktárgyak
 <p>KÉPESSÉGEK 2. BANK</p>	Figyelemmegoszthatóság Figyelemfenntarthatóság Rövidtávú emlékezet Hosszú távú emlékezet Beszédkészség Képi irányultságú emlékezés Adatokra való emlékezés Alakészlelés Térlátás Képzelt Türelem
 <p>ÉRZÉKELÉS BANK</p>	Látásélesség Színek közötti különbségtétel Hallásélesség Ízlelés Szaglás Tapintás Egyensúly
 <p>MUNKATERÜLET BANK</p>	Vezetés, igazgatás Műszaki és természettudományok Orvostudomány, egészségügy, szociális ellátás Oktatás-képzés Gazdaságtudomány-pénzügy Társadalomtudomány és jog Művelődés – vallás – sport – művészet Ügyviteli foglalkozások Szolgáltatás Mezőgazdaság Halászat – erdő- és vadgazdálkodás Bányászat Feldolgozás Termékgyártás-szerelés Védelem

PÁLYÁRA FELI!

A két játékban szerzett erőforrások együtt adják az egyénnek a szükséges információt

- *egy önéletrajz vagy portfólió összeállításához*
- *a célirányos tájékozódáshoz*
- *a pályaválasztási döntéshez*

Az itt szerzett információk azonban szubjektívek. Nem csak azért szorulnak megerősítésre, mert önértékelés alapján születtek, hanem azért is, mert a játék során nem vethetjük alá az eredményt szakmai kontrollnak. A tanulók vásárlásai nem szakember által megerősített választások.

Erősen ajánlott tehát, hogy olyan számítógéppel támogatott egyéni tanácsadáson győződjünk meg megalapozottságukról, ahol a tanácsadó közreműködése mellett a programok

- *válaszaid alapján, külső beavatkozás nélkül ellenőrzik az ellentmondás mentességet, ami biztosítja az objektivitást*
- *minden válaszod összevetésre kerül minden foglalkozás minden jellemzőjével*
- *ezek alapján indoklással ellátott pályaaajánlatot kaphatsz*

Ezek az egyéni tanácsadások azok szerepelnek jól, akik vállalják a játékot, és kipróbálják a játékban is ajánlott alkalmakat, eszközöket.

