

# Kompetenz-Bingo und Berufsberater

Berufswelt  
erkunden

Ich und meine  
Stärken

Sowohl das „Kompetenz-Bingo“ wie auch der „Berufsberater“ bauen direkt auf das Material „Berufe-Map“ von Seite 68 auf. Für beide Übungen benötigt man die Spielkarten „Kompetenzpunkte“, die von den Jugendlichen selbst hergestellt werden und bereits einen wichtigen Lernschritt darstellen.

Das „Kompetenz-Bingo“ bietet einen spielerischen Zugang zu Berufsanforderungen auf der einen und dem eigenen Stärkenprofil auf der anderen Seite. Bei der Aufgabe „Berufsberater“ schlüpfen die Jugendlichen selbst in die Rolle der Berufsberaterin oder des Berufsberaters.

## Material:

4 x Vorlage „Kompetenzpunkte“

1 Stifte, Scheren | fertige Plakate des Arbeitsmaterials „Berufe-Map“

Falls es nicht möglich ist, vor Spielbeginn das Arbeitsmaterial „Berufe-Map“ durchzuarbeiten, können die Begriffe für die Kompetenzpunkte über die Recherche auf [www.berufenet.arbeitsagentur.de](http://www.berufenet.arbeitsagentur.de) gesucht werden. Auch hier empfiehlt es sich, die Jugendlichen auf die 14 Berufe des Materials „Berufe-Map“ zu lenken, da bei dieser Berufsauswahl eine breite Vielfalt und gleichzeitig interessante Übereinstimmungen bei den Kompetenzen deutlich werden.

## Vorbereitung der Spielkarten „Kompetenzpunkte“:

1. Die Jugendlichen erstellen als erstes aus den Berufe-Maps mindestens 45 Kompetenzpunkte. Vielleicht finden sie ja auch 60 Begriffe! Die Begriffe werden in die vier Kopien der Vorlage „Kompetenzpunkte“ eingetragen. Kein Begriff darf doppelt vorkommen und alle müssen gut leserlich geschrieben sein! Sind die drei bzw. vier Vorlagen voll, werden sie für jeden einmal kopiert. Anschließend schneiden die Jugendlichen die Spielkarten aus, sodass jede oder jeder 45 bzw. 60 Karten hat.
2. Jede und jeder wählt nun für sich 9 Kompetenzpunkte aus, die besonders gut zu den eigenen Stärken passen. Sind die Karten fertig, kann mit dem Kompetenz-Bingo oder mit der Aufgabe „Berufsberater“ begonnen werden.

## Anleitung „Kompetenz-Bingo“:

Es gibt eine Spielleiterin oder einen Spielleiter, die/der einen kompletten Satz mit allen 45 bzw. 60 Karten „Kompetenzpunkte“ bekommt und diese gemischt vor sich auf einen Stapel legt. Die anderen Jugendlichen legen

## Ziele

- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Berufsanforderungen
- Erarbeitung eines eigenen Stärkenprofils
- Verbindung von Stärkenprofilen mit Berufsbereichen („Berufsberater“)

ihre individuell ausgewählten neun Kompetenzpunkte in einem rechteckigen Feld aus 3 x 3 Karten offen vor sich auf den Tisch.

Nun kann das Spiel beginnen. Die Spielleitung nimmt nacheinander die oberste Karte von ihrem Stapel und liest den Kompetenzbegriff laut vor.

Hat jemand den Begriff als Kompetenzpunkt, darf er ihn umdrehen. Wer als erstes drei Punkte in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) umgedreht hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen. Zum Abschluss fragt die Spielleitung den Gewinner, warum er oder sie diese drei Kompetenzpunkte ausgewählt hat und wo er oder sie diese Kompetenzen bereits unter Beweis stellen konnte.

## Anleitung „Berufsberater“:

Die Jugendlichen kleben ihre neun ausgewählten Kompetenzpunkte auf ein Blatt Papier und schreiben ihren Namen darauf. Anschließend werden die Blätter untereinander getauscht, sodass jeder das Blatt von einem anderen hat und zum Berufsberater oder zur Berufsberaterin für diese Person werden kann.

Die Berufsberater gehen nun mit den Blättern zu den Plakaten mit den „Berufe-Maps“ und vergleichen, wo es die meisten Übereinstimmungen gibt. Sie dürfen bis zu vier Berufe auswählen und als Berufsvorschläge auf dem Blatt notieren. Anschließend werden die Empfehlungen der Berufsberater in der Gruppe vorgelesen und begründet. Zum Abschluss erhält jeder sein Blatt mit den Kompetenzpunkten und Berufsempfehlungen zurück. □

		
		
		
		
		

