



Mannopoli – Spielanleitung

Ein etwas anderes Ratespiel zum Thema Berufs- und Lebensplanung.

Bei diesem Spiel werden mindestens zwei Gruppen gebildet, die abwechselnd Fragen und Aufgaben zur Zukunftsplanung lösen müssen. Die Fragen werden von jedem einzelnen Mitspieler selbst gewählt (z.B. Beruf 60) und zunächst einmal alleine beantwortet. Finden einzelne Jungen keine Lösung, hilft Ihnen ihr Team. Kann das eigene Team die Frage nicht beantworten, wird sie an das andere weitergegeben. Wichtig ist bei jeder Frage oder Aufgabe alle Jungen zu fragen, ob sie mit der Lösung einverstanden sind. Allerdings sollten nur begründete Einwände berücksichtigt werden. Die letztendliche Entscheidung über die Punktevergabe kann entweder die Spielleitung (Lehrer, Jungenarbeiter, Pädagoge, usw.) fällen oder aber mit der Gesamtgruppe ausgehandelt werden.

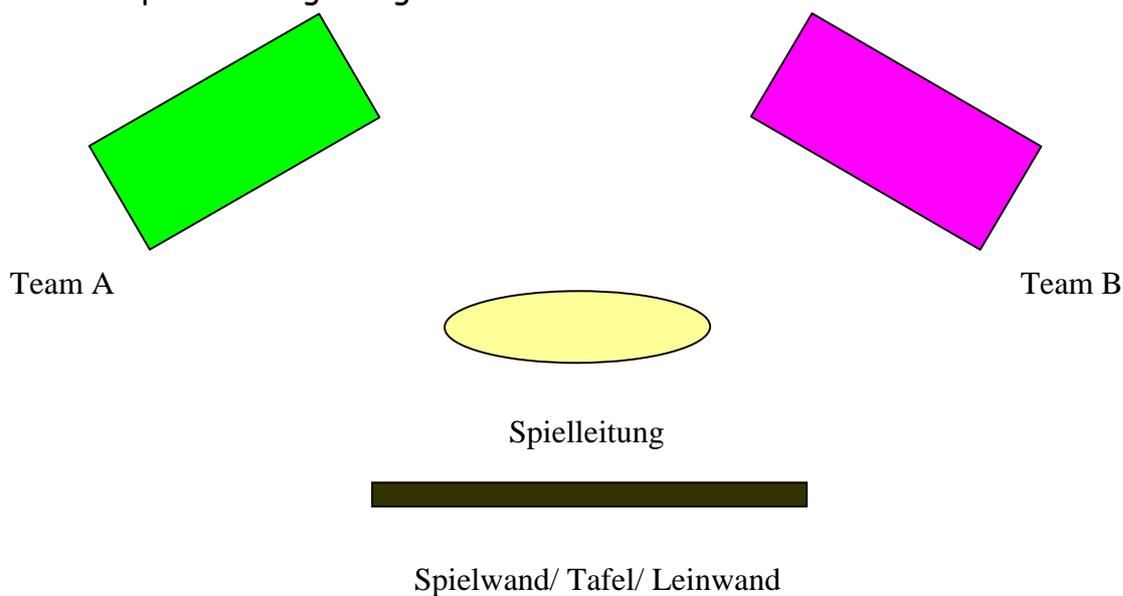
Wie bei dem Fernsehspiel „Der große Preis“ wird eine **Tafel/Wand** oder ein **Computer mit Beamer und Leinwand** benötigt, auf der in verschiedenen Spalten die Themen und in den Zeilen die **Punkte 20 bis 100** vorhanden sind. **Hinter jeder Position verbirgt sich eine Frage oder Aufgabe (Rollenspiele)**, die zunächst verdeckt ist. Um von einer aufgerufenen Folie zur Gesamtübersicht zu gelangen, muss der Maus-Pfeil auf die entsprechend aufgerufene Folie gerichtet, z.B. „Zukunft 20“, und diese dann angeklickt werden (ansonsten würde automatisch die nächste Frage angezeigt). Bei der Frage „Hausarbeit 60“ besteht eine Ausnahme: Mit dem Maus-Pfeil bitte zuerst auf den Rand klicken, damit die Folie mit den Wäschesymbolen angezeigt wird. Nun wählt ein Junge eine Karte (z.B. Hausarbeit 40) und bekommt die Aufgabe von der Spielleitung vorgelesen und erklärt. Wird diese gelöst, ist das andere Team dran. Die Punkte werden für jede Gruppe gesammelt. Gewonnen hat die Gruppe mit dem höchsten Punktestand. Allerdings gerät der Punktestand im Verlauf des Spiels häufig in den Hintergrund und die Auseinandersetzung mit den Themen in den Vordergrund.

Bei dieser Variante sollte den Jungen vor dem Spielbeginn gesagt werden, dass alle 100er und bei manchen 80er Fragen Rollenspiele beinhalten, die von den Teams in gemeinsamer Arbeit gelöst werden sollen. Jede Gruppe sollte sich vor Spielbeginn auf einen Gruppennamen einigen, der dann gut sichtbar auf eine Wandzeitung geschrieben wird.

Beruf	Erziehung	Beruf	Hausarbeit	Jungen
20	20	20	20	20
40	40	40	40	40
60	60	60	60	60
80	80	80	80	80
100	100	100	100	100

Teams sollten dabei aus **höchstens 6 Mitspielern** bestehen.

Der **Aufbau des „Spielfeldes“** oder „Ratestudios“ in einer Schulklasse könnte zum Beispiel wie folgt vorgenommen werden:



Bei den **Joker-Antworten** erhält die Gruppe die Punkte ohne eine Frage beantworten zu müssen.

Die Fragen und Aufgaben in diesem Spiel sind als Idee gedacht und können von Ihnen nach belieben ausgetauscht werden. Zentral für den Spielverlauf ist, zu jeder Frage und Aufgabe auch einen eigenen Standpunkt zu haben.

Entwickelt wurde das Spiel von den Mitarbeitern der **Alten Molkerei Frille** in Petershagen.

Digitalisiert wurde es von Herrn **Franz Gerd Ottmeier Glücks** - **Überarbeitet** wurde es von Herrn **Miguel Diaz**.