PATEIKĖ
Irmgard

ON
2015-11-18

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Karjeros pokeris



Vaidmenų žaidimas apie profesijos pasirinkimą, darbo pokalbius, patyčias ir karjerą.

Šios temos yra visiškai naujos ir mūsų paaugliams. Mes vaidiname rimtas situacijas ne visai rimtai.

Žaidimo pristatymas

„Big Boss“ ir personalo vadovas pasirodo tinkamai apsirengę ir pristato savo idėją:

„Mes ketiname įkurti įmonę, kuri sėkmingai veiks gerokai po tūkstantmečio sandūros. Mūsų įmonė turi keturis aukštus, kiekvienas iš jų atitinka tam tikrą socialinį sluoksnį. Taigi, vadovų aukštas, kadrų aukštas, darbininkų aukštas ir nekvalifikuotų darbininkų aukštas. Jūs nusprendžiate, kokioje pozicijoje pradėsite dirbti. Tačiau, žinoma, ši hierarchija vėliau gali pasikeisti.

Mes, kaip verslo savininkai, suteikiame kapitalą ir žinias, reikalingas įmonės valdymui. Jūs kuriate produktą. Įmonės tikslas – tapti sporto rinkos lyderiu. Mūsų produktas turėtų patraukti jaunimą ir tapti bestseleriu.

Savo produktą galite pristatyti per dviejų minučių trukmės reklamą. Laiko viršyti negalima, nes reklamos sekundės yra nepaprastai brangios!

Jūsų produktą galite nupiešti, aprašyti arba pagaminti. Be to, jūsų „lenktynininkui“ reikia įsimintino pavadinimo. Šiai užduočiai turite 30 minučių – laikas yra pinigai! Įmonė nekantriai laukia sėkmingų produktų! Sėkmės.“

Paaugliai bus suskirstyti į keturias grupes, kurios išliks tokios pačios per visą renginį.

1-asis paraiškų etapas – produktų pristatymas

Bus pristatyti išradingi išradimai su ne mažiau išradingais pavadinimais.

Vertinimą atliks šios grupės:

- Komandos iš „Didžiojo bosso“ gaus 1800 frankų (žaidimo „Monopolis“ pinigų).
- Kiekviena grupė privalo visus savo pinigus paskirstyti kitoms trims grupėms.

- Tai darydamos, jos negali nieko atiduoti sau pačioms.
- Paskirstytos sumos turi būti laikomos paslaptyje.

Pinigus į vokelius surenka personalo vadovas.

Pokalbis dėl darbo

Produktas yra svarbus. Tačiau žmonės, kurie jį kuria, yra dar svarbesni! Štai kodėl dabar svarbiausia yra pasirinkti tinkamus žmones.

Įdarbinimo vadybininkas ir generalinis direktorius sukūrė įmonės įvaizdį:

- pasitikėjimą keliančią išvaizdą
- visiškas atsidavimas įmonei
- Asmeninėms pokalbėms ir džiaugsmui čia nėra vietos
- Išoriniai požymiai, tokie kaip apranga, pažymiai ir diplomai, neturi didelės vertės
- Motyvacija yra esminė
- Vyriausiasis vadovas vertina pataikavimą
- Punktualumas yra svarbus
- pamiršti dokumentai nėra tokia didelė tragedija, jei matosi gera valia
- Šeima nėra blogas dalykas, bet vaikų neturėtų būti per daug, o laiko jai skirti – ne per daug

Šios savybės reikalingos, norint įvertinti toliau pateiktus klausimus. Po vieną, po vieną kandidatą iš kiekvienos grupės bando atsakyti į juos. Tas, kuris labiausiai atitinka įmonės lūkesčius, gauna 50 frankų.

- Įeinate į biurą ir pasisveikinate. Kaip tai darote?
- Aprašykite savo aprangą
- Kokią pasiteisinimą pateikiate, kai vėluojate į pokalbį?
- Ką iš tikrųjų manote apie mano kaklaraištį?
- Tarp pokalbių „didysis bosas“ kažką numeta ant grindų. Kurios grupės atstovai tai pakels?
- 11:45 į jūsų kabinetą ateina darbuotojas su asmenine problema. Kaip reaguojate?
- Personalo vadovas nori pamatyti jūsų paraiškos dokumentus, bet jūs juos pamiršote. Kaip reaguojate?
- Ar turite šeimą? Kaip ji atrodo ir ką jums reiškia?

Dabar grupės pasiskirsto vokelius su pinigais ir juos suskaičiuoja.

Birža

Dabar kiekviena komanda turi galimybę padidinti (arba prarasti) savo kapitalą. Tačiau spekuliacijos akcijų rinkoje yra savanoriškos. Grupė nusprendžia, ar statyti, ir kiek pinigų statyti. Savo sprendimą jie praneša vyriausiajam bosui.

Žaidimo paruošimas: kortų kaladė išdėstoma ant stalo. Komandos siunčia atstovą, kuris apverčia kortą, turinčią įtakos statymui.

- Širdis: dvigubinimas
- „Scoop“: nuostolis
- Kampas: stagnacija
- „Cross“: pakartotinis traukimas

Hierarchijos nustatymas

Tas, kas po akcijų rinkos turi daugiausia pinigų, sėdi prie vadovų stalo, po to seka kadrai, darbininkai ir nekvalifikuoti darbininkai.

Šis suskirstymas pirmiausia atsispindi stalų įrengime:

Vadovybė turi porcelianinius indus, sidabrinius stalo įrankius, vyno taures ir pan. Jie geria „Rimuss“ ir apelsinų sultis.

Kadrų nariai turi stovyklinius indus, stovyklines taures ir įprastus stalo įrankius. Jie geria „Coca-Cola“ ir mineralinį vandenį.

Personalas valgo iš popierinių lėkščių, geria iš plastmasinių puodelių ir naudoja plastmasinius stalo įrankius. Jie geria arbatą.

Nekvalifikuoti darbininkai turi metalinius indus ir plastikinį šaukštą. Jie geria paprastą vandenį.

Žinoma, jie turi patiekti maistą vadovams, o po to taip pat išplauti visus indus ir vėl juos patiekti. Kad maisto patiekimas neperaugtų į pernelyg didelį krūvį, vadovas turi užtikrinti, kad viskas vyktų rimtai. Padėjėjų palengvinimui jiems reikia kiekvienam vadovui patiekti maistą tik vieną kartą (jie gali patys pasiimti maisto atsargas).

Šioje hierarchijoje jie valgo užkandžius (pvz., salotas ir bandeles). Tuo pačiu metu kiekviename aukšte jie turi sugalvoti savo statusui tinkamą pasirodymą, kuris atliekamas po valgio.

2-asis bandomasis etapas

Po pasirodymo 1800.- bus vėl paskirstyta grupėms. Ši suma turi būti paskirstyta kitoms komandoms taip pat, kaip ir pirmą kartą.

Pažeidimų kortelė

Nors streikuoti yra nedora tikram šveicarui, šią kortelę galima laimėti. Tačiau ji naudinga tik nekvalifikuotiems darbininkams. Jie gali ją panaudoti, kad atsisakytų atlikti savo „Ämtli“, o patiekalų padavimą ir indų plovimą turės atlikti darbininkai. Jei kortelę laimi kita grupė, ją galima parduoti raundo pabaigoje. Kortelę laimi ta grupė, kuri žaidime „Big Boss“ ištraukia trumpiausią degtuką.

Įvykis: Vagystė

Deja, mūsų įmonėje taip pat yra vagių. Žinoma, tai niekada nebūna aukštesnių pareigų darbuotojai, o kalti yra darbininkai ir nekvalifikuoti darbuotojai.

Jiems leidžiama paslėpti pavogtus daiktus maišuose ir vilnonėse antklodėse, o į aukštesnius aukštus jie turi eiti po vieną. Kitiems, žinoma, leidžiama nešti maišus ir pan., kad sukeltų sumaištį. Nors daiktų nematysite, dažnai pagal jų elgesį galima suprasti, ar jie nešasi pavogtus daiktus, ar ne.

Direktoriai vertina nekvalifikuotus darbininkus. Vadovai – darbininkus.

Už kiekvieną teisingai atspėtą asmenį įmonė moka 250 frankų premiją. Jei kontrabanda pavyksta, žemesnieji lygmenys gauna tokią pačią sumą.

Įvykis: avarija

Deja, įvyko nelaimingas atsitikimas darbe. Tai kenkia įmonės reputacijai, o direktoriams už akcijų vertės sumažėjimą išskaičiuojama 150 frankų. Kas dar yra kaltas, sprendžiama žaidimo būdu:

Naudojant eismo ženklus iššžymėta trasa. Ją reikia įveikti su pakrautu padėklų vežimėliu arba bagažo vežimėliu.

Už kiekvieną nuverstą „monstrą“ skiriama bauda

Už kiekvieną pargriautą „Monarch“ skiriama 100 frankų bauda. Lėčiausia grupė taip pat sumokės 300 frankų.

Birža

Kaip jau buvo skelbta, bandomasis etapas bus užbaigtas mainų metu.

Po to suskaičiuojami pinigai ir iš naujo nustatoma hierarchija. Daugiausia dar galima parduoti streiko kortelę, o tai vis dar gali turėti įtakos padalijimui. Po galutinio sprendimo pagrindinis patiekalas valgomas šia sudėtimi.

3-iasis ištvermės etapas

Po to, kai susitvarkėme ir buvome aptarnauti darbininkų (arba darbuotojų užregistruoti streiko kortelėse), prasideda ištvermės etapas. Vėlgi, ekonomika mums nelabai palanki.

Įvykis: aplinkosaugos skandalas, susijęs su korupcija

Deja, į mūsų nuotekas pateko nedidelis kiekis cheminių medžiagų (tačiau visuomenei nerimauti nereikia). Žinoma, tai kenkia įvaizdžiui, o vadovybė praranda 150 frankų. Tačiau vėlgi aišku, kad pagrindinė kaltė tenka vienam skyriui. Bet kuris? Kaltininkai nustatomi metant kauliukus. Kiekviena grupė siunčia savo atstovą. Jie meta kauliukus vienas po kito. Pirmoji grupė, surinkusi 20 ar daugiau taškų, išvengia bausmės. Paskutinė sumoka 500 frankų už padarytą žalą aplinkai.

Tačiau prieš metant kauliukus reikia atkreipti dėmesį į štai ką: atrodo, kad korupcija egzistuoja ir mūsų įmonėje... didysis bosas arba personalo vadovas imasi kyšių (tai turi būti sutarta iš anksto). Skyriai gali nuspręsti, ar nori kam nors duoti 50 frankų kyšį.

Jei jie papirko tinkamą asmenį ir buvo pripažinti kaltais, jiems nereikia mokėti 500 frankų. Tačiau jei jie papirko netinkamą asmenį ir buvo pripažinti kaltais, jie sumokės 200 frankų be kyšio sumos ir baudos už sukeltą kyšininkavimo skandalą. Sumokėtas kyšis, jei vėliau kaltė neįrodoma, lieka be pasekmių.

Įvykis: mokesčių sukčiavimas

Nespėjus pasibaigti aplinkosaugos skandalui, jau laukia kita nelaimė. Mokesčių institucijos nustatė apskaitos trūkumus. Kas padarė šią klaidą, nustatoma atlikus paprastą skaičiavimą: Visiems skyriams pateikiama tokia užduotis: 15 233 + 16 105 – 2 553 × 2 + 18 228 – 23 × 5 + 11 001 = 55 346

Kiekviena grupė, kuri pateikia neteisingą rezultatą, yra kalta ir moka 200 frankų. Greičiausia grupė gauna 300 frankų kaip atlygį už ypatingus nuopelnus. Antroji – 200 frankų. Trečioji – 100 frankų.

Renginys: meilės romanas

Vėliausiai nuo Klintono laikų kiekviena įmonė žino, kokią žalą gali padaryti meilės romanas. Matyt, ir mūsų įmonėje vyksta kokie nors nesąžiningi žaidimai, tačiau jie toleruojami tik skyrių viduje. Žaidimo eiga: personalo vadovas iš kiekvieno skyriaus atrenka keturis panašiai atrodančius vaikinus, o grupės paskiria merginą, kurią reikia išvesti iš akiračio. Kai jie išeina, atskirame kambaryje vaikinams nuimami žiedai ir akiniai, o megztiniai ir kelnės – sukeičiami. Tada jie sugrąžinami į salę ir pasodinti ant keturių paruoštų kėdžių. Po to į salę įvedama užrištomis akimis mergina iš pirmosios grupės. Dabar ji turi, liesdama ir uostydama, išsiaiškinti, kuris vaikinas priklauso jos skyriui. Žinoma, už bet kokį grupių ar dalyvių triukšmą skiriama didelė bauda. Vėliausiai po 2 minučių mergina turi apsispręsti ir atsisėsti ant pasirinktos vaikino kelių. Jei ji neteisingai atspės, šiam skyriui teks sumokėti 300 frankų

advokatams, kad šie ištaisytų padėtį.

Įvykis: produkto gedimas

Paskutiniame užsiėmime mūsų įmonėje vėl atsiranda gaminio defektas. Jo pašalinimas reikalauja ypatingo greičio ir tikslumo, o už tai atitinkamai atlyginama.

Žaidimo eiga: Sprendimo žodis (pvz., mašinos nustatymai) užrašomas keturiomis spalvomis, o atskirų raidžių iškarpos išdėstomos po visą kambarį. Kiekvienai grupei priskiriama viena spalva. Grupės nariai kartu ieško raidžių ir bando atspėti sprendimo žodį. Greičiausia grupė gauna 500 frankų. Deja, dėl gamybos nuostolių iš vadovybės vis tiek bus atskaityta 100 frankų.

Birža

Ištvermės raundas, kaip jau žinoma, baigiamas mainų metu.

Po to suskaičiuojami pinigai ir hierarchija nustatoma iš naujo. Daugiausia dar galima parduoti streiko kortelę, o tai vis dar gali turėti įtakos padalijimui.

Po galutinio sprendimo šia sudėtimi valgomas desertas ir atliekamos pareigos.

4. Svarbios pastabos

Jei norima integruoti šią pamaldą, tai puikiai tinka kaip pokalbis prie stalo. Tinkamos temos:

- Neteisybė mokykloje/darbe
- Patyčios
- Mizoginija
- Tarpusavio tarnystė
- Elgesys su valdžia ir pinigais Dievas – didysis bosas? Geri darbai – atlygis, blogi darbai – bausmė?

Žaidimo vadovybė turi gerų būdų palaikyti drausmę, baudžiant ar atlygindama už įžeidžiančius komentarus ir gerus poelgius finansinėmis priemonėmis. Tačiau to negalima perlenkti, nes kitaip tai įgaus pernelyg didelę reikšmę.

Šis žaidimas trunka ilgai. Pagrindiniame sporto kurse, kuriame dalyvavo apie 70 dalyvių, aprašyta pilna žaidimo versija truko daugiau nei šešias valandas! Taigi jį galima žaisti beveik tik stovykloje arba savaitgalį.

Tai tikrai verta! Nepaisant trukmės, nuotaika išlieka puiki, o paaugliai yra visiškai sužavėti.

Karjera_Pokeris_YW

Šaltinio nuoroda:

Turinys ir viršelio nuotrauka: Autorinės teisės priklauso BESJ, www.besj.ch

Autorius: Matthias Spiess, BESJ komandos sekretorius

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Vaidmenų žaidimas
Paauglių klubas
Profesijos pasirinkimas
Karjera
Piktnaudžiavimas

Amžius
13–16 metų

Dalyvių skaičius
1–20

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Vietovė / aplinka
Uždarose patalpose

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Vietovė / aplinka
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/karjeros-pokeris