INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
18-11-2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Carrièrepoker



Rollenspel over beroepskeuze, sollicitatiegesprekken, pesten en carrière.

Deze onderwerpen zijn ook voor onze tieners gloednieuw. We spelen de ernstige situatie na op een niet al te serieuze manier.

Inleiding tot het spel

Big Boss en HR Manager verschijnen in gepaste kleding en pitchen hun idee:

"We gaan een bedrijf oprichten dat tot ver na de millenniumwisseling succesvol zal zijn. Ons bedrijf heeft vier verdiepingen, elk met een eigen sociale laag. Dus een verdieping voor leidinggevenden, een voor kaderpersoneel, een voor arbeiders en een voor ongeschoolde arbeiders. Jij bepaalt zelf in welke functie je begint. Deze hiërarchie kan later natuurlijk nog veranderen.

Wij, als bedrijfseigenaren, zorgen voor het kapitaal en de expertise om het bedrijf te leiden. Jij ontwikkelt het product. Het doel van het bedrijf is om marktleider te worden in de sportwereld. Ons product moet jongeren aanspreken en een bestseller worden.

Je kunt je product presenteren door middel van een reclamespotje van twee minuten. Je mag de tijd niet overschrijden, want reclameseconden zijn ontzettend duur!

Je product mag worden getekend, beschreven of gebouwd. Daarnaast heeft je ‘racer’ een pakkende naam nodig. Je hebt 30 minuten voor deze opdracht – tijd is geld! Het bedrijf kijkt uit naar succesvolle producten! Veel succes.”

De tieners worden verdeeld in vier groepen die gedurende het hele evenement bij elkaar blijven.

Eerste aanmeldingsronde – Presentatie van producten

De ingenieuze uitvindingen met al even ingenieuze namen zullen worden gepresenteerd.

De beoordeling wordt uitgevoerd door de groepen:

- De teams ontvangen 1800 Fr. (Monopoly-geld) van de Big Boss.
- Elke groep moet al haar geld verdelen onder de andere drie groepen.

- Daarbij mag niets aan zichzelf worden ingezet.
- De verdeelde bedragen moeten geheim worden gehouden.

Het geld wordt door de personeelsmanager in enveloppen verzameld.

Sollicitatiegesprek

Het product is belangrijk. De mensen erachter zijn nog belangrijker! Daarom draait het er nu om de juiste mensen te kiezen.

De wervingsmanager en de grote baas hebben een imago voor het bedrijf bedacht:

- een zelfverzekerde uitstraling
- volledige toewijding aan het bedrijf
- Persoonlijke praatjes en vrolijkheid horen hier niet thuis
- Uiterlijke kenmerken zoals kleding, cijfers en diploma's hebben weinig waarde
- Motivatie is cruciaal
- De grote baas stelt vleierij op prijs
- Stiptheid is belangrijk
- vergeten papierwerk is niet zo erg als er maar goede wil is
- Een gezin is niet slecht, maar niet te veel kinderen en niet te veel tijd eraan besteden

Deze eigenschappen zijn nodig om de volgende vragen te beoordelen. Een voor een probeert één sollicitant per groep de vragen te beantwoorden. Wie het meest aansluit bij de bedrijfsvisie, krijgt 50 Fr.

- Je komt het kantoor binnen en zegt hallo. Hoe doe je dat?
- Beschrijf je kleding
- Welk excuus geef je als je te laat bent voor een sollicitatiegesprek?
- Wat vind je eigenlijk van mijn stropdas?
- De grote baas laat tussen twee sollicitatiegesprekken door iets op de grond vallen. Welke groep raapt het op?
- Een medewerker komt om 11:45 naar je kantoor met een persoonlijk probleem. Hoe reageer je?
- De personeelsmanager wil je sollicitatiedocumenten zien, maar je bent ze vergeten. Hoe reageer je?
- Heb je een gezin? Hoe ziet dat eruit en wat betekent het voor jou?

Nu worden de enveloppen met het geld uitgedeeld en door de groepen geteld.

Beurs

Elk team heeft nu de kans om zijn kapitaal te laten groeien (of te verliezen). Speculeren op de aandelenmarkt is echter vrijwillig. De groep beslist of ze willen inzetten en hoeveel geld ze willen inzetten. Ze melden hun beslissing aan de grote baas.

Spelopstelling: een stapel kaarten wordt op tafel gelegd. Teams sturen een afgevaardigde om een kaart om te draaien die van invloed is op de inzet.

- Harten: verdubbeling
- Scoop: verlies
- Hoek: stagnatie
- Kruis: opnieuw trekken

De hiërarchie vaststellen

Wie na de beurs het meeste geld heeft, mag aan de directietafel plaatsnemen, daarna volgen de kaderleden, de arbeiders en de ongeschoolde arbeiders.

Deze indeling komt vooral tot uiting in de uitrusting van de tafels:

Het management heeft porseleinen borden, zilveren bestek, wijnglazen, enz. Ze drinken Rimuss en sinaasappelsap.

De kaderleden hebben kampeerborden, kampeerbekers en gewoon bestek. Ze drinken cola en mineraalwater.

Het personeel heeft papieren borden, plastic bekers en plastic bestek. Zij drinken thee.

De ongeschoolde arbeiders hebben veldpannen en een plastic lepel. Ze drinken gewoon water.

Natuurlijk moeten ze de bazen eten serveren en daarna ook alle borden afwassen en opnieuw serveren. Om te voorkomen dat het serveren uit de hand loopt, moet de leider ervoor zorgen dat het serieus blijft. Ter verlichting voor de helpers hoeven ze elke baas maar één keer te bedienen (ze kunnen zelf voor bevoorrading zorgen).

In deze hiërarchie eten ze het voorgerecht (bijv. salade en broodjes). Tegelijkertijd moeten ze op elke verdieping een optreden bedenken dat past bij hun status, dat na de maaltijd wordt opgevoerd.

2e proefperiode

Na de presentatie van de voorstelling wordt het bedrag van Fr. 1800.- opnieuw onder de groepen verdeeld. Dit bedrag moet net als de eerste keer onder de andere teams worden verdeeld.

Stakingskaart

Hoewel staken een echte Zwitser onwaardig is, kan deze kaart worden gewonnen. Deze is echter alleen nuttig voor ongeschoolde arbeiders. Zij kunnen hem gebruiken om hun Ämtli te weigeren, waardoor het serveren en afwassen door de arbeiders moet worden gedaan. Als een andere groep de kaart wint, kan deze aan het einde van de ronde worden verkocht. De kaart wordt gewonnen door de groep die bij Big Boss de kortste lucifer trekt.

Gebeurtenis: Diefstal

Helaas zijn er ook dieven in ons bedrijf. Het zijn natuurlijk nooit de hogere echelons, maar de arbeiders en ongeschoolde arbeiders zijn de schuldigen.

Ze mogen de gestolen spullen in tassen en wollen dekens verstoppen en moeten zich één voor één bij de hogere echelons melden. De anderen mogen natuurlijk tassen enz. dragen om verwarring te zaaien. Hoewel je de spullen niet ziet, kun je aan hun gedrag vaak zien of ze gestolen goederen bij zich hebben of niet.

De directeuren beoordelen de ongeschoolde arbeiders. De kaderleden beoordelen de arbeiders.

Voor elke persoon die correct wordt geraden, keert het bedrijf een bonus van 250 Fr. uit. Als de smokkel slaagt, ontvangen de lagere lagen hetzelfde bedrag.

Gebeurtenis: ongeval

Helaas heeft zich een bedrijfsongeval voorgedaan. Dit schaadt de reputatie van het bedrijf en de directeuren krijgen 150 Fr. in mindering gebracht wegens verlies van aandelen. Wie er nog meer

schuldig is, wordt bepaald door middel van een spel:

Er wordt een parcours uitgezet met verkeersborden. Dit moet worden afgelegd met een beladen palletkar of bagagekar.

Voor elk omvergeworpen monster wordt een boete opgelegd

Voor elke omvergereden verkeersmonarch geldt een boete van Fr. 100. De langzaamste groep moet bovendien Fr. 300 betalen.

Exchange

Zoals eerder aangekondigd, wordt de proefperiode afgerond tijdens de uitwisseling.

Daarna wordt het geld geteld en wordt de hiërarchie opnieuw vastgesteld. Hooguit kan de stakingskaart nog worden verkocht, wat nog invloed kan hebben op de indeling. Na de definitieve vaststelling wordt het hoofdgerecht in deze opstelling gegeten.

3e uithoudingsronde

Na het afwassen en het serveren door de roustabouts (of het afrekenen door de werknemers) is het tijd voor de uithoudingsronde. Ook nu weer zit de economie ons niet gunstig.

Gebeurtenis: milieuschandaal met corruptie

Helaas is er een klein beetje chemicaliën in ons afvalwater terechtgekomen (maar het publiek hoeft zich geen zorgen te maken). Dit schaadt natuurlijk het imago en het management verliest Fr. 150.-. Maar ook nu weer is het duidelijk dat één afdeling de hoofdschuld moet dragen. Maar welke? De schuldigen worden bepaald met dobbelstenen. Elke groep stuurt een afgevaardigde. Zij gooien om de beurt de dobbelstenen. De eerste groep die 20 of meer punten scoort, is van de haak. De laatste betaalt Fr. 500 voor de veroorzaakte milieuschade.

Voordat er echter met de dobbelstenen wordt gegooid, moet het volgende worden opgemerkt: ook in ons bedrijf lijkt corruptie voor te komen... de grote baas of de HR-manager neemt steekpenningen aan (dit moet van tevoren worden afgesproken). De afdelingen kunnen beslissen of ze iemand willen omkopen met Fr. 50.

Als ze de juiste persoon hebben omgekocht en schuldig worden bevonden, hoeven ze de Fr. 500.- niet te betalen. Maar als ze de verkeerde persoon hebben omgekocht en schuldig worden bevonden, betalen ze Fr. 200.- bovenop het smeergeld en de boete vanwege de omkopingszaak die hierdoor is ontstaan. Een betaalde omkoping zonder dat er later schuld is bewezen, blijft zonder gevolgen.

Geval: belastingfraude

Het milieuschandaal is nog maar net voorbij of de volgende ramp staat al op de loer. De belastingdienst heeft tekortkomingen in de boekhouding vastgesteld. Wie deze fout heeft gemaakt, wordt met een eenvoudige berekening achterhaald: Alle afdelingen krijgen de volgende rekensom: 15.233 + 16.105 - 2.553 x 2 + 18.228 - 23 x 5 + 11.001 = 55.346

Elke groep die een verkeerd resultaat geeft, is schuldig en betaalt Fr. 200. De snelste krijgt Fr. 300.- als beloning voor bijzondere verdiensten. De tweede Fr. 200.-. De derde Fr. 100.-.

Evenement: liefdesaffaire

Sinds Clinton weet elk bedrijf hoe schadelijk een liefdesaffaire kan zijn. Blijkbaar is er ook bij ons wat geknoei, maar dat wordt alleen binnen de afdelingen getolereerd. Spelverloop: De personeelsmanager selecteert vier op elkaar lijkende jongens uit elke afdeling, en de groepen wijzen een meisje aan dat uit het zicht moet worden gebracht. Zodra ze weg zijn, worden de jongens in een aparte kamer ontdaan van ringen en brillen, en worden truien en broeken verwisseld. Vervolgens worden ze weer naar binnen geleid en op vier daarvoor bestemde stoelen geplaatst. Daarna wordt het meisje van de eerste groep geblinddoekt naar binnen geleid. Ze moet nu door aanraking en geur achterhalen welke jongen bij haar afdeling hoort. Uiteraard wordt elk geluid van de groepen of de kandidaten bestraft met een hoge boete. Uiterlijk na 2 minuten moet het meisje een keuze hebben gemaakt en gaat ze op de schoot van de gekozen jongen zitten. Als ze het verkeerd raadt, kost het deze afdeling Fr. 300.- aan advocatenkosten om de zaak weer recht te zetten.

Evenement: productfout

Als afsluitende opdracht doet zich opnieuw een productfout voor bij ons bedrijf. Het verhelpen ervan vereist extreme snelheid en precisie, en wordt dienovereenkomstig beloond.

Spelverloop: Het oplossingswoord (bijv. machine-instellingen) wordt in vier kleuren opgeschreven en de afzonderlijke letters worden uitgeknipt. Deze worden verspreid door de ruimte. Elke groep krijgt een kleur toegewezen. Ze zoeken samen naar de letters en proberen het oplossingswoord te achterhalen. De snelste groep ontvangt Fr. 500. Helaas wordt er vanwege het productieverlies nog steeds Fr. 100.- ingehouden door het management.

Beurs

De uithoudingsronde wordt – zoals bekend – bij de uitwisseling afgerond.

Daarna wordt het geld geteld en wordt de rangorde opnieuw vastgesteld. Hooguit mag de stakingskaart nog worden verkocht, wat nog invloed kan hebben op de indeling.

Na de definitieve uitslag wordt het dessert in deze opstelling gegeten en worden de taken uitgevoerd.

4. Belangrijke opmerkingen

Als de overdenking in de bijbelstudie moet worden geïntegreerd, leent dit zich goed als gespreksonderwerp aan tafel. Geschikte onderwerpen zijn onder meer:

- Ongerechtigheid op school/op het werk
- Pesten
- Vrouwenhaat
- Elkaar dienen
- Omgaan met macht/geld God = de grote baas? Goede daden – beloning, slechte daden – straf?

De leiding van het spel heeft goede manieren om de discipline in toom te houden door grove opmerkingen te bestraffen en goede daden te belonen met financiële middelen. Het mag echter niet overdreven worden, anders krijgt het te veel gewicht.

Dit spel duurt lang. In de basiscursus sport met ongeveer 70 deelnemers duurde de beschreven volledige versie meer dan zes uur! Het kan dus bijna alleen tijdens een kamp of weekend worden gespeeld.

Het is de moeite waard! Ondanks de duur blijft de sfeer geweldig en zijn de tieners helemaal in hun nopjes.

Careers_Poker_YW

Bronvermelding:
Inhoud en omslagafbeelding: Copyright BESJ, www.besj.ch

Auteur: Matthias Spiess, secretaris van het BESJ-team

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Rollenspel
Tienerclub
Beroepskeuze
Carrière
Pesten

Leeftijd
13–16 jaar

Aantal deelnemers
1–20

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Terrein / Omgeving
In gesloten ruimtes

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Terrein / Omgeving
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/carrierepoker