INVIATO DA
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Il poker delle carriere



Giochi di ruolo sulla scelta della professione, i colloqui di lavoro, il bullismo e la carriera.

Questi temi sono una novità assoluta anche per i nostri ragazzi. Affrontiamo situazioni serie in modo non del tutto serio.

Introduzione al gioco

Il Grande Capo e il Responsabile delle Risorse Umane si presentano in abiti adeguati e espongono la loro idea:

«Creeremo un'azienda destinata ad avere successo ben oltre l'inizio del nuovo millennio. La nostra azienda si articola su quattro piani, ciascuno corrispondente a un livello sociale: un piano per i dirigenti, uno per i quadri, uno per gli operai e uno per i lavoratori non qualificati. Sarai tu a decidere in quale posizione entrare. Tuttavia, questa gerarchia potrà ovviamente cambiare in seguito.

Noi, in qualità di titolari dell'azienda, forniamo il capitale e le competenze necessarie per gestirla. Voi sviluppate il prodotto. L'obiettivo dell'azienda è diventare leader di mercato nel settore sportivo. Il nostro prodotto deve attrarre i giovani e diventare un best seller.

Potete presentare il vostro prodotto tramite uno spot pubblicitario di due minuti. Non è consentito superare il tempo a disposizione, poiché i secondi di pubblicità sono incredibilmente costosi!

Il vostro prodotto può essere disegnato, descritto o costruito. Inoltre, il vostro "racer" ha bisogno di un nome d'effetto. Avete 30 minuti per questo compito: il tempo è denaro! L'azienda non vede l'ora di vedere prodotti di successo! Buona fortuna."

I ragazzi saranno suddivisi in quattro gruppi che rimarranno tali per tutta la durata dell'evento.

1° ciclo di candidature - Presentazione dei prodotti

Verranno presentate le ingegnose invenzioni dai nomi altrettanto ingegnosi.

La valutazione sarà effettuata dai gruppi:

- Le squadre riceveranno 1'800 franchi (denaro del Monopoly) dal Grande Capo.

- Ogni gruppo dovrà distribuire tutto il proprio denaro tra gli altri tre gruppi.
- Nel farlo, non è consentito scommettere nulla su se stessi.
- Gli importi distribuiti devono rimanere segreti.

Il responsabile del personale raccoglierà il denaro in buste.

Colloquio di selezione

Il prodotto è importante. Ma le persone che ci lavorano sono ancora più importanti! Ecco perché ora è fondamentale scegliere le persone giuste.

Il responsabile delle assunzioni e il grande capo hanno definito l'immagine che l'azienda vuole trasmettere:

- un'immagine sicura
- impegno totale nei confronti dell'azienda
- Le chiacchiere personali e l'allegria non hanno spazio
- L'aspetto esteriore, come l'abbigliamento, i voti e le credenziali, non ha molto valore
- La motivazione è fondamentale
- Il grande capo apprezza le lusinghe
- La puntualità è importante
- le pratiche dimenticate non sono poi così gravi se c'è buona volontà
- La famiglia non è un male, ma non troppi figli e non troppo tempo da dedicarle

Queste caratteristiche sono necessarie per valutare le seguenti domande. Uno alla volta, un candidato per gruppo prova a rispondere. Chi corrisponde maggiormente alla filosofia aziendale riceve 50 franchi.

- Entri in ufficio e saluti. Come lo fai?
- Descrivi il tuo abbigliamento
- Quale scusa adduci quando arrivi in ritardo a un colloquio?
- Cosa ne pensi davvero della mia cravatta?
- Il grande capo fa cadere qualcosa per terra tra un colloquio e l'altro. Quale gruppo lo raccoglie?
- Un dipendente viene nel tuo ufficio alle 11:45 con un problema personale. Come reagisci?
- Il responsabile delle risorse umane vuole vedere i tuoi documenti di candidatura, ma tu li hai dimenticati. Come reagisci?
- Hai una famiglia? Com'è e cosa significa per te?

Ora le buste con i soldi vengono distribuite e contate dai gruppi.

Borsa

Ogni squadra ha ora l'opportunità di aumentare (o perdere) il proprio capitale. Tuttavia, la speculazione sul mercato azionario è facoltativa. Il gruppo decide se scommettere e quanto denaro puntare. Comunica la propria decisione al grande capo.

Preparazione del gioco: un mazzo di carte viene disposto su un tavolo. Le squadre inviano un delegato a girare una carta che influisce sulla scommessa.

- Cuore: raddoppio
- Scoop: perdita
- Angolo: stagnazione
- Croce: riprova

Definizione della gerarchia

Chi ha più soldi dopo la quotazione in borsa può sedersi al tavolo dei dirigenti, seguito dai quadri, dagli operai e dai lavoratori non qualificati.

Questa divisione si riflette principalmente nell'allestimento dei tavoli:

I dirigenti hanno piatti di porcellana, posate d'argento, calici da vino, ecc. Bevono Rimuss e succo d'arancia.

I quadri hanno piatti da campeggio, tazze da campeggio e posate normali. Bevono Coca-Cola e acqua minerale.

Il personale ha piatti di carta, bicchieri di plastica e posate di plastica. Beve tè.

Gli operai non qualificati hanno gamelle e un cucchiaio di plastica. Bevono acqua naturale.

Naturalmente, devono servire il cibo ai capi e poi anche lavare tutti i piatti e riservarli. Per evitare che il servizio si protragga eccessivamente, il caposquadra deve assicurarsi che tutto proceda con serietà. A sollievo degli aiutanti, questi ultimi devono servire ciascun capo solo una volta (possono rifornirsi da soli).

In questa gerarchia, consumano l'antipasto (ad esempio insalata e panini). Allo stesso tempo, devono ideare uno spettacolo consono al loro status su ogni piano, che viene messo in scena dopo il pasto.

2° turno di prova

Dopo la presentazione dello spettacolo, la somma di 1'800 franchi verrà nuovamente distribuita ai gruppi. Tale somma dovrà essere ripartita tra le altre squadre come la prima volta.

Scheda di sciopero

Sebbene lo sciopero sia indegno di un vero svizzero, questa carta può essere vinta. Tuttavia, è utile solo per i lavoratori non qualificati. Questi possono usarla per rifiutarsi di svolgere i propri Ämtli e il servizio ai tavoli e il lavaggio dei piatti dovranno essere effettuati dai lavoratori. Se un altro gruppo vince la carta, questa può essere venduta alla fine del round. La carta viene vinta dal gruppo che ottiene il fiammifero più corto a «Big Boss».

Evento: Furto

Purtroppo, anche nella nostra azienda ci sono dei ladri. Naturalmente, non si tratta mai dei piani superiori, ma la colpa ricade sugli operai e sui lavoratori non qualificati.

A loro è permesso nascondere gli oggetti rubati in borse e coperte di lana e devono presentarsi uno alla volta ai piani superiori. Agli altri, ovviamente, è permesso portare borse e simili per creare confusione. Anche se non vedrete gli oggetti, spesso è possibile capire dal loro comportamento se stanno trasportando merce rubata o meno.

I dirigenti giudicano gli operai non qualificati. I quadri giudicano gli operai.

Per ogni persona indovinata correttamente, l'azienda eroga un bonus di 250 franchi. Se il contrabbando va a buon fine, gli strati inferiori ricevono la stessa somma.

Evento: incidente

Purtroppo si è verificato un incidente sul lavoro. Ciò danneggia la reputazione dell'azienda e ai dirigenti vengono detratti 150 franchi per la perdita di quote azionarie. Chi altro è responsabile viene

deciso con un gioco:

Viene tracciato un percorso con dei segnali stradali. Questo deve essere completato con un carrello portapallet carico o un carrello portabagagli.

Per ogni «mostro» rovesciato viene inflitta una penalità

Per ogni «monarca» abbattuto, viene inflitta una multa di 100 franchi. Il gruppo più lento dovrà inoltre pagare 300 franchi.

Exchange

Come già annunciato, la fase di prova si concluderà durante lo scambio.

Successivamente, si procede al conteggio del denaro e alla ridefinizione della gerarchia. Al massimo, la carta «strike» potrà ancora essere venduta, il che potrebbe influire sulla divisione. Dopo la determinazione definitiva, si consuma il piatto principale in questa formazione.

3° round di resistenza

Dopo esserci lavati e aver ricevuto il pasto dai manovali (o dopo che i lavoratori ci hanno timbrato il cartellino), si passa alla prova di resistenza. Ancora una volta, la situazione economica non ci è favorevole.

Evento: scandalo ambientale con corruzione

Purtroppo, una piccolissima quantità di sostanze chimiche è finita nelle nostre acque reflue (ma la popolazione non deve preoccuparsi). Ovviamente questo danneggia l'immagine e la direzione perde 150 franchi. Ma ancora una volta, è chiaro che la colpa principale ricade su un reparto. Ma quale? I colpevoli vengono determinati con i dadi. Ogni gruppo invia un delegato. Lanciando i dadi uno dopo l'altro, il primo gruppo a totalizzare 20 o più punti è fuori dai guai. L'ultimo paga 500 franchi per il danno ambientale causato.

Prima di lanciare i dadi, tuttavia, occorre tenere presente quanto segue: sembra che anche nella nostra azienda esista la corruzione... il grande capo o il responsabile delle risorse umane è corrotto (da concordare in anticipo). I reparti possono decidere se vogliono corrompere qualcuno con 50 franchi.

Se hanno corrotto la persona giusta e vengono giudicati colpevoli, non devono pagare i 500 franchi. Ma se hanno corrotto la persona sbagliata e vengono giudicati colpevoli, pagheranno 200 franchi oltre alla tangente e alla multa a causa dello scandalo di corruzione che ne è derivato. La tangente versata senza che sia stata successivamente provata la colpevolezza rimane senza conseguenze.

Evento: frode fiscale

Non appena lo scandalo ambientale si è concluso, ecco che arriva la prossima calamità, pronta e in agguato. Le autorità fiscali hanno individuato delle irregolarità nella contabilità. Per scoprire chi ha commesso questo errore basta un semplice calcolo: Tutti i reparti ricevono il seguente calcolo: 15'233 + 16'105 - 2'553 x 2 + 18'228 - 23 x 5 + 11'001 = 55'346

Ogni gruppo che fornisce un risultato errato è colpevole e paga 200 franchi. Il più veloce riceve 300 franchi come ricompensa per meriti speciali. Il secondo 200 franchi. Il terzo 100 franchi.

Evento: relazione amorosa

Almeno dai tempi di Clinton, ogni azienda sa quanto possa essere dannosa una storia d'amore. A quanto pare, anche nella nostra ci sono delle scappatelle, ma possono essere tollerate solo all'interno dei reparti. Svolgimento del gioco: il responsabile del personale seleziona quattro ragazzi dall'aspetto simile per ogni reparto, e i gruppi designano una ragazza che deve essere portata fuori dalla vista di tutti. Una volta che se ne sono andati, ai ragazzi vengono tolti anelli e occhiali in una stanza separata, e si scambiano maglioni e pantaloni. Vengono poi ricondotti nella sala e fatti sedere su quattro sedie predisposte. A questo punto viene fatta entrare la ragazza del primo gruppo con gli occhi bendati. Ora deve scoprire, toccando e annusando, quale ragazzo appartiene al suo reparto. Naturalmente qualsiasi rumore da parte dei gruppi o dei candidati viene punito con una multa salata. Entro e non oltre 2 minuti la ragazza deve aver deciso e si siede sulle ginocchia del ragazzo scelto. Se sbaglia, quel reparto dovrà pagare 300 franchi per le spese legali necessarie a sistemare la faccenda.

Evento: difetto del prodotto

Come prova finale, la nostra azienda deve affrontare un altro difetto di prodotto. Risolverlo richiede estrema rapidità e precisione, e viene ricompensato di conseguenza.

Svolgimento del gioco: la parola soluzione (ad es. «impostazioni della macchina») viene scritta con quattro colori e le singole lettere vengono ritagliate. Queste vengono distribuite per tutta la stanza. A ogni gruppo viene assegnato un colore. I partecipanti cercano insieme le lettere e cercano di scoprire la parola soluzione. Il gruppo più veloce riceve 500 franchi. Purtroppo, a causa della perdita di produzione, verranno comunque detratti 100 franchi dalla direzione.

Borsa

Il round di resistenza si conclude, come già noto, allo scambio.

Successivamente, viene effettuato il conteggio del denaro e la gerarchia viene azzerata. Al massimo, è ancora possibile vendere la carta "strike", il che potrebbe influire sulla divisione.

Dopo la determinazione definitiva, si consuma il dessert in questa formazione e si svolgono le funzioni.

4. Note importanti

Se si desidera integrare questa riflessione, è un ottimo spunto per una conversazione a tavola. Tra gli argomenti adatti figurano:

- Ingiustizie a scuola/sul lavoro
- Bullismo
- Misoginia
- Aiutarsi a vicenda
- Come gestire il potere e il denaro Dio = il grande capo? Le buone azioni vengono ricompensate, quelle cattive punite?

La direzione del gioco dispone di buoni metodi per mantenere la disciplina, punendo o premiando con risorse finanziarie le osservazioni offensive e le buone azioni. Non bisogna però esagerare, altrimenti il gioco assume un peso eccessivo.

Questo gioco dura a lungo. Nel corso base di sport con circa 70 partecipanti, la versione completa descritta ha richiesto più di sei ore! Pertanto, può essere giocato quasi esclusivamente in un campo estivo o durante un fine settimana.

Ne vale la pena! Nonostante la durata, l'atmosfera rimane fantastica e i ragazzi sono davvero entusiasti.

Carriere_Poker_YW

Riferimento alla fonte:
Contenuto e immagine di copertina: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autore: Matthias Spiess, segretario del team BESJ

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco di ruolo
Club per adolescenti
Scelta della professione
Carriera
Bullismo

Età
13–16 anni

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/il-poker-delle-carriere