Carreira no pôquer

Dramatização sobre como escolher uma carreira, entrevistas de emprego, bullying e carreiras.

Esses tópicos também são novos para nossos adolescentes. Nós representamos a realidade de uma forma não totalmente séria.

Introdução ao jogo

O chefão e o gerente de RH se apresentam em trajes apropriados e vendem sua ideia:

"Vamos criar uma empresa que será bem-sucedida muito depois da virada do milênio. Nossa empresa tem quatro andares, cada um com uma camada social. Portanto, um andar executivo, um andar de quadros, um andar de trabalhadores e um andar de trabalhadores não qualificados. Você decide em qual posição entrará. Entretanto, essa hierarquia pode mudar mais tarde, é claro.

Nós, como proprietários da empresa, fornecemos o capital e a experiência para administrar a empresa. Você desenvolve o produto. A meta da empresa é tornar-se líder de mercado em esportes. Nosso produto deve atrair os jovens e deve se tornar um best-seller.

Você pode apresentar seu produto por meio de um comercial de dois minutos. Não há tempo excedente, pois os segundos de propaganda são incrivelmente caros!

Seu produto pode ser desenhado, descrito ou construído. Além disso, seu "piloto" precisa de um nome de peso. Você tem 30 minutos para essa tarefa - tempo é dinheiro! A empresa espera ver produtos de sucesso! Boa sorte."

Os adolescentes serão divididos em quatro grupos que permanecerão durante todo o evento.

1ª rodada de inscrições - Apresentação dos produtos

As invenções engenhosas com nomes igualmente engenhosos serão apresentadas.

O julgamento será feito pelos grupos:

- As equipes receberão Fr. 1800 (dinheiro do Monopólio) do Big Boss.
- Cada grupo deve distribuir todo o seu dinheiro entre os outros três grupos.
- Ao fazer isso, nada pode ser apostado em si mesmo.
- Os valores distribuídos devem ser mantidos em segredo.

O dinheiro é coletado em envelopes pelo gerente de pessoal.

Entrevista de aplicação

O produto é importante. As pessoas por trás dele são ainda mais importantes! É por isso que agora tudo se resume a escolher as pessoas certas.

O gerente de contratação e o chefão criaram uma aparência para a empresa:

- aparência confiante
- comprometimento total com a empresa
- Conversas pessoais e alegria não têm lugar
- As aparências externas, como vestuário, notas e credenciais, não têm muito valor
- A motivação é fundamental
- O chefão gosta de elogios
- A pontualidade é importante
- a papelada esquecida não é tão trágica se houver boa vontade
- A família não é ruim, mas não deve ter muitos filhos e não deve dedicar muito tempo a ela

Essas características são necessárias para avaliar as perguntas a seguir. Um candidato por grupo, um a um, tenta responder. Quem corresponder mais às ideias da empresa receberá P. 50.

- Você chega ao escritório e o cumprimenta. Como você faz isso?
- Descreva sua vestimenta
- Que desculpa você dá quando está atrasado para uma entrevista?
- O que você realmente acha da minha gravata?
- O chefe deixa cair algo no chão entre as entrevistas. Qual grupo pega o objeto?
- Um funcionário vai ao seu escritório às 11:45 com um problema pessoal. Como você responde?
- O gerente de pessoal quer ver seus documentos de candidatura, mas você os esqueceu. Como você reage?
- Você tem uma família? Como ela é e o que significa para você?

Agora os envelopes com o dinheiro são distribuídos e contados pelos grupos.

Troca

Cada equipe agora tem a oportunidade de aumentar (ou perder) seu capital. No entanto, a especulação no mercado de ações é voluntária. O grupo decide se vai apostar e quanto dinheiro vai apostar. Eles informam sua decisão ao chefão.

Configuração do jogo: um baralho de cartas é colocado em uma mesa. As equipes enviam um representante para virar uma carta que afeta a aposta.

- Heart: dobrar
- Copo: perda
- Corner: estagnação

- Cross: empatar novamente

Fixação da hierarquia

Quem tiver mais dinheiro depois do mercado de ações pode se sentar à mesa do executivo, depois o quadro, os trabalhadores e os trabalhadores não qualificados.

Essa divisão é expressa principalmente no equipamento das mesas:

A gerência tem pratos de porcelana, talheres de prata, taças de vinho etc. Eles bebem rimuss e suco de laranja.

A equipe tem pratos de acampamento, copos de acampamento e talheres comuns. Eles bebem Coca-Cola e água mineral.

Os funcionários têm pratos de papel, copos de plástico e talheres de plástico. Eles bebem chá.

Os trabalhadores não qualificados têm gamelas e uma colher de plástico. Eles bebem água pura.

É claro que eles têm de servir a comida aos chefes e depois lavar todos os pratos e servi-los novamente. Para evitar que o serviço se agrave, o líder deve se certificar de que a situação é séria. Para o alívio dos ajudantes, eles só precisam servir cada chefe uma vez (eles mesmos podem obter suprimentos).

Nessa hierarquia, eles comem o aperitivo (por exemplo, salada e pãezinhos). Ao mesmo tempo, eles têm de apresentar uma performance condizente com seu status em cada andar, que é realizada após a refeição.

2ª rodada de ensaios

Após a apresentação da performance, o valor de 1.800 euros será novamente distribuído entre os grupos. Esse valor deve ser distribuído às outras equipes como na primeira vez.

Cartão de greve

Embora a greve não seja digna de um verdadeiro suíço, essa carta pode ser ganha. Entretanto, ele só é útil para trabalhadores não qualificados. Eles podem usá-la para recusar seu Ämtli e o serviço e a lavagem da louça devem ser feitos pelos trabalhadores. Se outro grupo ganhar a carta, ela poderá ser vendida no final da rodada. A carta é ganha pelo grupo que empatar a partida mais curta no Big Boss.

Evento: Roubo

Infelizmente, também há ladrões em nossa empresa. É claro que nunca são os andares superiores, mas os trabalhadores e os trabalhadores não qualificados são os culpados.

Eles têm permissão para esconder os itens roubados em bolsas e cobertores de lã e devem se apresentar um a um nos andares superiores. Os outros, é claro, podem carregar bolsas, etc., para

confusão. Embora você não veja os itens, muitas vezes é possível saber pelo comportamento deles se estão carregando mercadorias roubadas ou não.

Os diretores julgam os trabalhadores não qualificados. Os quadros são os trabalhadores.

Para cada pessoa adivinhada corretamente, a empresa dá um bônus de Fr. 250. Se o contrabando for bem-sucedido, as camadas inferiores recebem a mesma quantia.

Evento: acidente

Infelizmente, ocorreu um acidente industrial. Isso prejudica a reputação da empresa e os diretores são deduzidos em Fr. 150 por perda de ações. Quem mais é culpado é decidido em um jogo:

Um percurso é traçado com monarcas de trânsito. Esse percurso deve ser concluído com um carrinho de paletes ou de bagagem carregado.

Para cada monstro derrubado, é aplicada uma penalidade

Para cada monarca derrubado, há uma multa de Fr. 100. O grupo mais lento também pagará Fr. 300.

Intercâmbio

Conforme anunciado anteriormente, a rodada de experiência será concluída na bolsa.

Depois disso, o dinheiro é contado e a hierarquia é redefinida. No máximo, a carta de ataque ainda pode ser vendida, o que ainda pode afetar a divisão. Após a determinação definitiva, o prato principal é consumido nesta formação.

3ª rodada de enduro

Depois de lavar a louça e ser servido pelos roustabouts (ou receber o cartão de greve dos trabalhadores), vamos para a rodada de resistência.

Evento: escândalo ambiental com corrupção

Infelizmente, uma pequena quantidade de produtos químicos entrou em nosso esgoto (mas o público não precisa se preocupar). É claro que isso prejudica a imagem e a gerência perde 150 francos. Mas, mais uma vez, está claro que um departamento tem de assumir a culpa principal. Mas qual deles? Os culpados são determinados com dados. Cada grupo envia um delegado. Eles lançam os dados um após o outro. O primeiro grupo a marcar 20 ou mais pontos está fora do jogo. O último paga Fr. 500 pelo dano ambiental causado.

No entanto, antes de lançar os dados, é preciso observar o seguinte: A corrupção parece existir em nossa empresa também... o chefão ou o gerente de RH está na jogada (deve ser acordado previamente). Os departamentos podem decidir se querem subornar alguém com Fr. 50.

Se tiverem subornado a pessoa certa e se tornarem culpados, não precisarão pagar os Fr. 500. Mas se tiver subornado a pessoa errada e se tornar culpada, pagará Fr. 200, além do suborno e da multa, devido ao caso de suborno que foi desencadeado. O suborno pago sem culpa comprovada posteriormente permanece sem consequências.

Evento: fraude fiscal

Assim que o escândalo ambiental termina, a próxima calamidade chega, pronta e esperando. As autoridades fiscais identificaram falhas na contabilidade. Quem cometeu esse erro é descoberto com um simples exercício: todos os departamentos recebem a seguinte conta: 15.233 + 16.105 - 2553 x 2 + 18.228 - 23 x 5 + 11.001 = 55.346

Cada grupo que dá um resultado errado é culpado e paga Fr. 200. O mais rápido recebe Fr. 300 como prêmio por méritos especiais. O segundo recebe Fr. 200. O terceiro, Fr. 100.

Evento: caso de amor

Desde Clinton, no máximo, toda empresa sabe como um caso de amor pode ser prejudicial. Aparentemente, também temos alguns casos amorosos, mas eles só podem ser tolerados dentro dos departamentos. Jogabilidade: Quatro rapazes de aparência semelhante de cada departamento são selecionados pelo gerente de pessoal, e os grupos designam uma garota que deve ser levada para longe da vista. Depois que elas saem, os rapazes são despojados de anéis e óculos em uma sala separada, e os moletons e as calças são trocados. Em seguida, eles são levados de volta para dentro e colocados em quatro cadeiras fornecidas. Em seguida, a garota do primeiro grupo é conduzida com os olhos vendados. Ela agora tem de descobrir, tocando e cheirando, qual garoto pertence à sua seção. É claro que qualquer barulho por parte dos grupos ou dos candidatos é punido com uma multa alta. Depois de 2 minutos, no máximo, a garota deve ter decidido e se sentar nos joelhos do garoto escolhido. Se ela errar o palpite, isso custará a esse departamento Fr. 300 - para os advogados acertarem o caso novamente.

Evento: erro de produto

Como evento final, outro defeito de produto ocorre em nossa empresa. Consertá-lo exige extrema velocidade e precisão, e é recompensado de acordo.

Jogabilidade: A palavra da solução (por exemplo, configurações da máquina) é escrita com quatro cores e as letras individuais são recortadas. Elas são distribuídas pela sala. Cada grupo recebe uma cor. Eles procuram as letras juntos e tentam descobrir a palavra solução. O grupo mais rápido recebe Fr. 500. Infelizmente, Fr. 100 ainda serão deduzidos da gerência devido à perda de produção.

Troca

A rodada de enduro é concluída - como já se sabe - na troca.

Depois disso, o dinheiro é contado e a hierarquia é reiniciada. No máximo, a carta de ataque ainda pode ser vendida, o que ainda pode afetar a divisão.

Após a determinação definitiva, a sobremesa é consumida nessa formação e os cargos são exercidos.

4. Observações importantes

Se a devoção quiser ser integrada, isso funciona bem como uma conversa de mesa. Os tópicos adequados incluem:

- Injustiça na escola/trabalho
- Bullying
- Misoginia
- Servir uns aos outros
- Lidando com poder/dinheiro Deus = grande chefe? Boas ações - recompensa, más ações - punição?

A liderança do jogo tem boas maneiras de manter a disciplina sob controle, punindo ou recompensando com recursos financeiros os comentários ruins e as boas ações. No entanto, isso não deve ser exagerado, ou terá um peso muito grande.

Esse jogo continua por muito tempo. No curso básico de esportes com cerca de 70 participantes, a versão completa descrita levou mais de seis horas! Portanto, ele pode ser jogado praticamente apenas em um acampamento ou fim de semana.

Vale a pena! Apesar da duração, o clima continua ótimo e os adolescentes ficam totalmente entusiasmados.

Careers_Poker_YW

Referência da fonte:

Conteúdo e imagem da capa: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autor: Matthias Spiess, Secretário da Equipe do BESJ