



Job of dop?

“Op een dag vind je de job van je leven, en dan ben je weg natuurlijk!”

Klinkt veelbelovend, maar wat als die dag niet aanbreekt?

Leef je in armoede, dan kan je soms héél lang op de job van je dromen wachten. Niet iedereen heeft immers gelijke kansen. Hoe lager je op de sociale ladder staat, hoe minder kansen je hebt op de arbeidsmarkt.

Job of dop? Een reuzegroot verschil. De spelers ondervinden het aan den lijve. Hoe langer aan de dop, hoe meer in 't slop. Op de arbeidsmarkt komt het erop aan om je bedrijf rendabel te houden en uiteindelijk de 'Gelijke-kansenkrans' te winnen. Niet het meest winstgevende bedrijf, maar het bedrijf dat kansrijke keuzes maakt, wordt aan het einde van de rit beloond.

'Job of dop' brengt een actueel thema dichterbij het bed van 12- tot 18-jarigen. De spelers gaan op in het woordspel 'Time's Up' en leven zich uit in de proeven op de jobbeurs. Tussendoor moeten er tactische en inhoudelijke keuzes gemaakt worden.

Op een dag vind je het spel van je leven, en dan ben je weg natuurlijk. Smijt je erin!

'Job of Dop' is een uitgave van Spoor Zes.



VOOR WIE BESTEMD?

- ✓ Lokale afdeling
- ✓ Twee of drie begeleiders



DOEL

- ✓ Spelers ontdekken dat niet iedereen dezelfde kansen heeft om op de arbeidsmarkt te geraken.
- ✓ Afhankelijk van je situatie in het spel streef je een ander doel na. Spelers op de arbeidsmarkt proberen de 'Gelijke-kansenkrans' in de wacht te slepen. De werkzoekende proberen eerst op de arbeidsmarkt te geraken, waarna ze streven naar diezelfde prijs. Degene die het meest kansrijke beleid voerde, wordt beloond!



DUUR

- ✓ 2 uur



LEEFTIJDSGROEP

- ✓ 12- tot 18-jarigen
- ✓ Minimum 6 en maximum 30 deelnemers



MATERIAAL

- ✓ Materiaal voor de opdrachten

Om de opdrachten uit te voeren, heb je materiaal nodig dat je vooraf klaarzet. Een deel van het materiaal vind je als bijlage in de brochure, de rest voorzie je zelf. Je kan de brochure ontlene op het secretariaat of aankopen bij Welzijnszorg.

- ✓ Accommodatie

Binnen (drie verschillende lokalen) of buiten (drie aparte plaatsen op het terrein)



OPZET/STAPPENPLAN

- ✓ Voorbereiding

Per spelonderdeel leg je het spelmateriaal klaar. Meer informatie hierover vind je in de brochure.

- ✓ Startsituatie

Alle spelers krijgen een persoonlijk cv. Zo komen ze te weten of ze zich al dan niet op de arbeidsmarkt bevinden en welke positie ze binnen of buiten de arbeidsmarkt hebben. **De eerste groep** bestaat uit werkgevers, werknemers en zelfstandigen. Iedereen behoort tot een verschillende bedrijf. **De tweede groep** bestaat uit werkzoekenden.

- ✓ Spelverloop

Het spel verloopt afzonderlijk en anders voor de twee groepen. Om de kloof tussen niet-werkenden en werkenden aan te tonen, weten de spelers niets over het spelverloop van de andere groep.

Wat volgt is slechts een beknopte beschrijving van het spel. De volledige speluitleg vind je terug in de brochure.

Spelverloop eerste groep (= werkenden)

De verschillende beroepstakken nemen het tegen elkaar op. Niet het meest winstgevende bedrijf, maar het bedrijf dat het meest kansrijke beleid voert, sleept de eindprijs in de wacht.

De bedrijven schatten zelf in hoe ze de 'Gelijke-kansenkrans' moeten behalen. De begeleiders hebben een scoreblad met criteria om de eindwinnaar te bepalen, maar de bedrijven proberen die criteria tijdens het 'Time's Up'-spel zelf te achterhalen. Zo denken ze bewuster na over de gelijke kansen op de werkvloer.

Bij het woordenspel 'Time's Up' moeten woorden geraden worden die gelinkt zijn aan de verschillende bedrijven. Maar ook moeten er dus tactische en inhoudelijke keuzes gemaakt worden op een stapje dichterbij de 'Gelijke-kansenkrans'.

Tussenin verlaten de spelers van de arbeidsmarkt drie keer de speltafel voor de jobbeurs. Daar ontmoeten ze de werkzoekenden. Er zijn dus drie gezamenlijke momenten.

Spelverloop tweede groep (= werkzoekenden)

De werkzoekenden proberen op de arbeidsmarkt te geraken. De begeleider vertelt hen niet welke sectoren er meedoen in het spel en wat er op de arbeidsmarkt gebeurt. De enige opdracht die ze krijgen, is: probeer aan het werk te geraken. Pas na de eerste jobbeurs weten ze voor welke bedrijven ze kunnen solliciteren.

Alle spelers hebben een cv waarop zowel hun thuissituatie als hun eventuele diploma's en vaardigheden staan. De spelers bekijken hun situatie en bedenken zelf een tactiek om aan 'de andere kant' te geraken. De begeleider kondigt bij het begin van het spel aan dat er drie keer een jobbeurs zal plaatsvinden. Daar zullen ze de kans krijgen om te solliciteren bij een bedrijf naar keuze. Worden ze niet aangenomen, dan keren ze terug naar hun oorspronkelijke situatie.

De werkzoekenden spelen ook Time's Up, maar met een andere stapel. De woorden zijn hier gelinkt aan de situatie van niet-werkenden

✓ Einde van het spel

Na drie rondes komt iedereen bijeen. Met de hele ploeg sta je in een nabespreking even stil bij enkele vragen. Eindigen doe je met het plechtig overhandigen van de 'Gelijke-kansenkrans' aan de winnende bedrijf.





TIPS

- ✓ Beschik je niet over twee uur?
 - Je kunt het spel inkorten door de laatste 'Time's Up'-ronde te schrappen
 - Of speel de campagnewerkvorm '**De gereedchapskist**' van 45min. Deze vind je ook in de brochure. De speluitleg vind je ook terug in de fiche 'De gereedchapskist'.



WAT KAN HET PROVINCIAAL TEAM/SECRETARIAAT DOEN?

Je kan de spelkaartjes en spelbrochure gratis uitlenen bij het secretariaat. Stuur een mailtje naar jeugdrokekruis@rokekruis.be of geef een seintje op 015 / 44 35 70.

Maar je kan het spel ook bestellen via <http://www.welzijnszorg.be/campagne2009/Catalogus/default.asp> aan 6 euro.