

Jobjagers

Handleiding

Je bent op zoek naar een job! Natuurlijk, je hebt heel wat technische kennis opgedaan in jouw vakgebied. Wist je dat persoonlijke vaardigheden tegenwoordig vaak een bepalende factor zijn voor een werkgever?

Ben je eerder enthousiast? Creatief? Of ben je zelfs een durfal, gedreven, punctueel ...? In het jargon worden deze niet-technische vaardigheden "soft skills" genoemd. Kan je ze op die manier in de verf zetten dat je de job van je leven bemachtigt?

Val op bij je potentiële werkgever en overtuig vooral je mede-kandidaten zodat je de winnaar wordt van dit spell!



édition

formaform

Over welk materiaal beschikken we?

- Job-kaarten. Op elk kaartje staan twee jobs vermeld: een "echte" job en een "fun" job.
- 27 "Soft skills"-kaarten (zie verder)
- Stemformulieren

Wat is de opzet van het spel?

1. Meng de 27 soft skills - kaarten en leg ze met de voorkant naar beneden op een stapel in het midden van de tafel.
2. Meng de job-kaarten en geef aan elke speler drie kaarten.
3. Leg de overgebleven kaarten met de voorkant naar beneden op een stapel in het midden van de tafel.
4. Elke deelnemer krijgt een stemformulier en schrijft er de namen van de andere deelnemers op. Uiteraard mag je niet op jezelf stemmen ! Niemand schrijft dus zijn eigen naam op dat formulier.

Hoe verloopt het spel?

Het spel wordt in twee of drie rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fasen.

Fase 1: onderzoek. Men ontdekt welke vier soft skills-kaarten tijdens deze ronde worden gebruikt.

Fase 2: sollicitatiegesprek. Nu begint het! Het komt erop aan te bewijzen dat je over de vier soft skills beschikt die nodig zijn voor de betreffende job. Elke speler krijgt maximum twee minuten!

Fase 3: aanwerving. Tijd om te stemmen! Elke speler kiest die kandidaat die voor hem/haar het meest overtuigend overkwam.

De fasen zijn in elke ronde identiek, maar het sollicitatiegesprek kan ook anders gespeeld worden (zie verder). Het spel eindigt aan het einde van de tweede of de derde ronde.

Hoe verlopen de rondes?

Fase 1: onderzoek

De eerste speler draait **vier soft skills-kaarten** om en legt ze met de voorkant naar boven op tafel. Wanneer de inhoud van alle vier de kaarten voor alle spelers duidelijk is, gaan we over naar fase 2 (het sollicitatiegesprek).

Fase 2: sollicitatiegesprek

Elk om beurt overtuigt iedere speler de anderen (**maximum gedurende twee minuten**) dat zijn job het meest beantwoordt aan de vier betreffende soft skills.

**Evolutie van de sollicitatiegesprekken over de verschillende rondes, zie verder.*

Fase 3: aanwerving

Na alle sollicitatiegesprekken en argumentaties, kruipt elke speler in de rol van aanwerver, en moet er gestemd worden. Wie was de beste kandidaat? Wie was het meest overtuigend? Ieder vinkt discreet een vakje aan op het stemformulier, meer bepaald in de kolom van de betreffende ronde. Elke speler mag maar **één naam** aanvinken, namelijk dus van diegene die het meest overtuigend overkwam tijdens de sollicitatiegesprekken.

Wanneer iedereen heeft gestemd, is de ronde gedaan. De speler die links van de eerste speler van de vorige ronde zit, wordt de eerste speler van de nieuwe ronde.

De vier **soft skills-kaarten** uit de eerste ronde worden opzij gelegd zodat ze makkelijk teruggevonden kunnen worden tijdens de nabespreking.

Men kan aan een nieuwe ronde beginnen, namelijk met de **onderzoeksfase**.

N.B.: Het resultaat van de stemming wordt pas **op het einde van het ganse spel** bekend gemaakt om er ondertussen de spanning in te houden.

**Evolutie van de sollicitatiegesprekken over de verschillende rondes.*

1ste ronde: Elke speler kiest uit de drie **job-kaarten** die hij in handen heeft één van de **“fun”-jobs**, namelijk de job die het meest overeenkomt met de **4 soft skills kaarten** die omgedraaid op tafel liggen. Die kaart legt elke speler voor zich op tafel met de voorkant naar beneden.

Speler nummer één begint, en één voor één worden de gekozen kaarten getoond. Iedere speler heeft **maximum twee minuten** om de anderen ervan te overtuigen dat de gekozen job het meest beantwoordt aan de **4 soft skills-kaarten** die op tafel liggen.

Wanneer alle spelers hun **job-kaart** verdedigd hebben, gaat men over naar de **aanwervingsfase**.

2de ronde: Elke speler heeft nu nog **2 andere job-kaarten**. In deze fase wordt er met één van de **“echte”** jobs gespeeld. Men kiest één van de twee **“echte”** jobs en legt die kaart met de voorkant naar beneden op tafel. De laatste kaart die men heeft, legt men opzij en wordt in dit spel niet gebruikt.

Net als in de 1ste ronde, beginnen we met de eerste speler. Elke speler laat z'n kaart zien en heeft **maximum twee minuten** om de anderen ervan te overtuigen dat de gekozen job diegene is die het best overeenkomt met de **4 soft skills kaarten** op tafel.

Als iedereen z'n **job-kaart** heeft verdedigd, kan de **aanwervingsfase** beginnen.

3de ronde (optioneel): Aan het begin van deze ronde heeft geen enkele speler nog een **job-kaart**. Elke speler neemt om beurt de bovenste kaart van de **stapel job-kaarten**. Ieder verdedigt om beurt de **“fun-job”** die erop staat, namelijk dat het de job is die het meest overeenkomt met de **4 soft skills-kaarten**. Weer heeft men maximum twee minuten om zijn argumentatie uiteen te zetten.

Als iedereen z'n **job-kaart** heeft verdedigd, kan de **aanwervingsfase** beginnen.

Het einde van het spel

Het spel stopt dus na twee of drie rondes.

Het moment van de waarheid is gekomen. Welke speler was het meest overtuigend? Per gespeelde ronde vertelt elke speler voor wie hij gestemd heeft.

Per ronde:

- **1 punt** per speler per ontvangen stem.
- De winnaar van een ronde krijgt **3 extra punten** voor de fantastische overwinning. Bij gelijkspel krijgt elk van die spelers **1 extra punt** voor de gedeelde overwinning.

Alle scores die men per ronde behaalde, worden opgeteld. De speler met de hoogste score wint het spel.

Als er gelijkspel is tussen twee of meerdere spelers delen ze fier deze overwinning. Ze zullen dus dezelfde job uitvoeren en aan het einde van elke maand het loon moeten delen!

Voorbeeld van de puntentelling op het einde van het spel:

N.B. in de tabel werden de namen voor de duidelijkheid vervangen door de initialen.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Rudy	J	C	V
Chloé	V	V	R
Jonathan	J	C	N
Natacha	R	V	R
Vincent	J	N	N

Ronde 1:

Rudy kreeg **1 stem**. Hij krijgt dus **1 punt**.

Jonathan kreeg **3 stemmen**. Hij krijgt dus **3 punten** voor de verkregen stemmen + **3 extra punten** voor zijn fantastische overwinning.

Vincent kreeg **1 stem**. Hij krijgt dus **1 punt**.

Ronde 2:

Chloé kreeg **2 stemmen** en deelt de overwinning met Vincent. Ze krijgt dus 2 punten voor de verkregen stemmen + **1 extra punt voor de gedeelde overwinning**. Vincent krijgt exact **hetzelfde aantal punten** als Chloé.

Natacha kreeg **1 stem**. Ze krijgt dus **1 punt**.

Ronde 3:

Rudy deelt zijn overwinning met Natacha. Ze kregen elk 2 stemmen. Ze krijgen dus elk **2 punten** voor de verkregen stemmen en **1 extra punt voor de gedeelde overwinning**. Vincent krijgt **1 punt** voor de stem die hij kreeg.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Totaux
Rudy	1		2 + 1	4
Chloé		2 + 1		3
Jonathan	3 + 3			6
Natacha		1	2 + 1	4
Vincent	1	2 + 1	1	5

Alle scores worden opgeteld en we zien dat Jonathan de winnaar van het spel is.

Variant

Ronde 1: “fun” job-kaart wordt getrokken uit de hand van een speler

Ronde 2: “fun” job of “echte” job, naar keuze van de spelers zelf

Ronde 3: “echte” job-kaart wordt getrokken uit de hand van een speler

Variant met meer dan 6 spelers

Met meer dan 6 spelers speel je maar één of maximum twee rondes, anders wordt het langdradig.

Spel met slechts 1 ronde:

Geef elke speler 2 **job-kaarten**. Elke speler verdedigt of één van de twee “fun” jobs die hij gekregen heeft, of één van de twee “echte” jobs.

Elke speler kiest de kandidaat die hij het beste vond in zijn argumentatie. De winnaar van deze ronde krijgt dus de job.

Spel met 2 rondes:

In het begin van het spel krijgt elke speler 3 **job-kaarten**.

De eerste ronde wordt gespeeld met één van de “fun” jobs dat elke speler in zijn handen heeft.

Tijdens de tweede ronde kiest elke speler één van de “echte” jobs uit de overgebleven kaarten die hij heeft.

Het stelsysteem dat de winnaar bepaalt, blijft hetzelfde als bij een normaal verloop van het spel.

Variant: het slechtste sollicitatiegesprek

Men kan één van de drie rondes vervangen door deze variant. Men verdedigt deze keer niet het feit dat men wel over de 4 soft skills beschikt om de job te bemachtigen, maar juist dat men die soft skills niet heeft. De speler moet uitgebreid voorbeelden geven die aantonen waarom hij de slechtste kandidaat voor de job is. Deze keer stemt men voor de slechtste kandidaat voor de job. Zoals je ziet, kan een verliezer in dit spel toch winnen!

N.B.: deze variant vereist meer acteertalent van de spelers en is dus moeilijker.

Debriefing aan het einde van het spel

Met dit spel willen we de kandidaten laten kennis maken met het begrip “soft skills”. Om die reden is het interessant om een follow-up-gesprek te houden wanneer het spel volledig gespeeld is. Dit zal bij de spelers het besef verhogen dat men in de jacht naar een job ook z'n soft skills in de verf moet zetten. Dit is

een spel met pedagogische doeleinden. Het zal je zeker inspiratie geven en als springplank dienen voor jouw oefeningen op soft skills.

Mannelijke en vrouwelijke vorm

Op de job-kaarten staan zowel de mannelijke als vrouwelijke vorm vermeld.

De letters in het vet maken het verschil tussen de twee.

Indien er een punt staat met één of meerdere letters erna, dan vormen de letters achter de mannelijke vorm en het punt het vrouwelijke alternatief.

Als er maar één woord staat, betekent het dat het een genderneutraal woord is.

Dit spel is een creatie in het kader van de Cré@tatons FormaForm 2019

Herpain Rudy - Ledoyen Vincent – Malchus Natacha – Mansvelt
Jonathan – Mertens Chloé

Vertaald en aangepast naar het Nederlands door Sabine Peere

Met hartelijke dank aan Sambre & Jeux voor hun onschatbare
hulp tijdens de realisatie van dit project, en FormaForm voor
de organisatie van Cré@tatons 2019.

Jobjagers



Dit spel is een creatie in het kader van de Cré@tatons FormaForm 2019

Herpain Rudy - Ledoyen Vincent – Malchus Natacha – Mansvelt Jonathan –
Mertens Chloé

Vertaling en aanpassing naar het Nederlands door Sabine Peere

Ontwerp en grafische productie verzorgd door Thierry Vandeputte (Cepegra).



forem.

