

Kong Gulerod

- undervisning og introduktion til arbejdsmarkedet

Kong Gulerod er et spil, som formidler viden om jobsøgning og normer på arbejdspladser. Spillet er opbygget som et kasino med et lykkehjul. Udviklingsarbejdet er finansieret af Industriens Uddannelses- og Samarbejdsfond og er derfor gratis.

Målgruppe

Den primære målgruppe er unge mellem 16-25 år, med ingen eller meget ringe viden om jobsøgning og forhold på arbejdsmarkedet. Jan Jensen, Læsevejleder ved AARHUS TECH, som har testet Kong Gulerod, mener dog også, at ældre kursister kan have glæde af spillet.

Kort om spillet

Kong Gulerod bygger på tre spørgeskemaanalyser. Arbejdsgiverne har svaret på, hvordan de ansætter lærlinge/unge og hvilke kompetencer arbejdsgivere vægter. TR har gennem en række senarier beskrevet normer på deres arbejdsplads. Unge under 25 år har beskrevet normer oplevet som ny på en arbejdsplads og hvordan de har fået arbejde/læreplads. Analyserne er gennemført af Bifrost i tæt samarbejde med DI, Dansk Metal og 3F indenfor CO industri og AARHUS TECH.

Analyserne viser, der er forskel på normer alt efter størrelse af virksomhed, geografi og alder på medarbejderne. Det videregiver spillet. Det er derfor ikke altid lige let at svare rigtigt. Det kræver overvejelser og giver de unge en viden om, at arbejdspladskultur ikke er entydig. Kort sagt skærper opmærksomheden og viser nødvendigheden af at stikke fingeren i jorden, når man er ny på en arbejdsplads.

Der er tre kategorier, hvor den unge kan teste sin viden. Det er:

- **Jobsøgning** (ansøgning, opfølgning, jobkanaler, jobsamtale)
- **Ny i job** (normer på en arbejdsplads når man er ny)
- **På job** (normer på en arbejdsplads, kompetencer og arbejdsmiljø)

Under de tre kategorier er spørgsmålstyperne:

- **Hvad er normalt?** (Svarende til det flest angiver i analyserne)
- **Hvad er smart?** (Oftest referende til gode råd fra respondenter)
- **Hvad er dumt?** (Det færrest angiver eller gode råd fra respondenter)

Elever, som har testet opgavetyper, beskriver det som en værktøjskasse, så man har nogle retningslinjer. I spørgsmålstypen '**Kender du typen?**', som kun kan spilles, når der er flere spillere, skal en spiller gætte, hvad en anden spiller vil gøre i en konkret situation. Denne spørgsmålstype viser, hvor godt man kender hinanden, hvilke signaler man sender og forskellige handlingsmuligheder.

Der er også spørgsmålstyper, som ikke er under de tre overordnede kategorier. Det er:

- **Ret og regler** (Regler f.eks. sygefravær, arbejdsmiljø, opsigelse)
- **Prøv lykken** (Forhold, som kan afgøre ansættelse, eks. gode forbindelser, tidligere kriminalitet)

Prøv lykken er jokeren, som pludseligt kan forandre spillet afgørende med mange points som enten bliver trukket fra eller lagt til. I spillet er det tilfældigt hvilket kort, som kommer ud, men det illustrerer at forhold ud over kompetencer eller en god ansøgning, spiller ind, når jobbet besættes eller skal fastholdes.

Der er mulighed for oplæsning af spørgsmål, men for langt de fleste, vil det ikke være nødvendigt, da spørgsmålene er udarbejdet, så svage læsere også skal kunne læse dem.

Hvordan kan spillet bruges?

Spillet kan anvendes som singleplayer, hvor den enkelte tester sig selv eller som multiplayer, hvor op til fem kan spille mod hinanden. Spillet kan spilles både på mobil og på PC.

Kong gulerod er testet på AARHUS TECH, hvor eleverne spillede mod hinanden. Læreren beskrev det således: *'.. også observeret elever der har spillet imod hinanden og har siddet og jublet over spillet'*.

En anden lærer testede spillet ved at eleverne to og to diskuterede svarmulighederne for derigennem i højere grad at reflektere over spørgsmålene. Denne form betyder et mindre spilelement og kan dermed virke mindre engagerende, til gengæld kan det fremme refleksionen. De to former kan evt. kombineres så man spiller to og to mod hinanden.

Kong Gulerod kan i en undervisnings- eller vejledningssituation anvendes som introduktion eller teaser til jobsøgning, praktikperiode eller ansættelse. Spillet kan også anvendes som opfølgning på en praktikperiode.

På arbejdspladsen kan TR eller en arbejdsleder anvende Kong Gulerod som anledning til introduktion om normer på en arbejdsplads.

Spilleregler

Der er udarbejdet en udførlig beskrivelse af spilleregler både som single og multiplayer. Test har dog vist, at Kong Gulerod er så intuitivt opbygget, at unge sagtens kan gå i gang uden nærmere introduktion til spilleregler.

Kontakter

Analyser og indhold:

Bifrost, kontaktperson: Annie Nielsen, mail: mail@bifrost-konsulent.dk, Mobil: 51 84 64 08

Teknisk design og grafik:

Cadpeople, kontaktperson: Peter Korgaard, mail: pk@cadpeople.dk, Mobil: 50 94 97 94

Testning:

AARHUS TECH, kontaktperson: Jan Jensen, Læsevejleder, Center for metalproduktion og – udvikling
Mail: janj@aarhustech.dk, Dir. Tel. 8937 3156, Mobil: 61987409

Samarbejdspartnere:

CO- industri, DI, Dansk Metal, 3F, AARHUS TECH, Ministeriet for undervisning.