

Uitleg van het levensvaardighedenspel

Een speler gooit met de dobbelsteen en komt vervolgens op een vakje terecht. Aan het begin van het spel worden de voorwaarden rondom het spel duidelijk gemaakt door degene die het spel leidt. De voorwaarden zijn bijvoorbeeld: respect voor elkaar en elkaars situatie hebben, constructieve en positieve feedback uiten, laat weten als je iets waardeert aan de ander en probeer zo veel mogelijk elkaars perspectief te begrijpen en uit te vragen.

Wanneer een speler op het vakje dilemma's komt, trekt de speler een kaart met een dilemma op de achterkant. Eerst vertelt de speler zelf wat hij van het dilemma vindt en of hij het in zijn eigen leven tegenkomt, daarna is er ruimte voor de andere spelers om hun mening rondom het dilemma te geven. Iedereen hoeft het niet eens te zijn met iedereen, wel moet er respect worden getoond voor het uiten van ieders mening en de standpunten.

Wanneer een speler op het vakje kennis komt, trekt de speler een kaart en stelt aan de anderen in de groep de vraag: "Wat weet jij over:" En noemt vervolgens het onderwerp dat op het kaartje staat. De andere spelers hebben dan een bepaalde tijd om alles over dat onderwerp op te noemen wat zij ervan weten. Na de tijd wordt er door degene die het kaartje heeft getrokken voorgelezen wat er verder op dat kaartje staat, namelijk een klein beetje achtergrond informatie over het onderwerp. Mogelijk dat er in het spel nog een aparte bladzijde komt waar alle achtergrond informatie over het spel en de onderwerpen worden toegelicht.

Wanneer de speler op het vakje voor thema's komt, dan krijgt de speler de vrijheid een thema te kiezen waar hij persoonlijk moeite mee heeft gehad. De speler krijgt de tijd om na te denken welke moeilijke situatie met betrekking tot zijn/haar sociale en emotionele welbevinden te maken had. Wanneer de speler een situatie gekozen heeft en zich veilig genoeg voelt, begint hij met het vertellen van zijn verhaal, dit wordt eerst zonder onderbreking verteld, wanneer de speler klaar is met vertellen kunnen de andere deelnemers vragen stellen en aangeven wat ze van het verhaal vinden.

Op het moment dat er geen vragen meer zijn, kiest de spelers die het verteld heeft twee vaardigheden uit, een vaardigheid is wat goed ging en de andere vaardigheid is wat er niet goed ging. Dit noteert de speler, de volgende stap is om een van deze vaardigheden of een andere vaardigheid uit te kiezen welke hij wil leren om beter in de situatie te handelen/om te gaan. Dit zal de leidraad voor de persoonlijke doelen zijn.

Wanneer de speler deze ronde heeft afgerond, is de volgende speler aan de beurt. Elke speler moet minimaal 1 keer in het gehele spel een moeilijke situatie verteld hebben. Aan het eind van het spel hebben de deelnemers dilemma's en kennisonderwerpen besproken en is er ingegaan op minimaal 1 situatie per deelnemer. Elke deelnemer heeft een persoonlijk doel kunnen formuleren aan de hand van de vaardigheden die goed, niet goed gaan en welke kan helpen.

Bij elk spel dat gespeeld wordt zal er één iemand zijn die de leiding neemt en zelf niet meespeelt. Dit is om ervoor te zorgen dat iemand het gesprek leidt wanneer de anderen geen input weten en om de voorwaarden te hanteren. Bij voorkeur een student wanneer het spel door een student gespeeld wordt. Dan is er een gelijkwaardigheid in deelnemers en de juiste aansluiting op belevingswereld.

Door het spelen van het spel krijgen de studenten de kans om hun verhaal te delen, er is ruimte voor waardering, emoties. Veel studenten willen gehoord worden en kunnen niet altijd de goede persoon vinden om iets te bespreken of om over te hebben, dit biedt de mogelijkheid dat zij het wel doen.