

FOA / KONFLIKTSPILLET

”Konfliktspillet” - Hvordan klarer du konflikten?

Konfliktspillet er en sjov faglig udfordring, der skal gøre studerende mere bevidste om, hvordan de tackler vold, trusler og chikane på arbejdspladsen eller under praktik.

Deltagerne stilles spørgsmål om konfliktløsning i forbindelse med vold, trusler og chikane på arbejdspladsen. Spørgsmålene er udformet som udfordringer, hvor spillerne skal vælge mellem flere svarmuligheder.

For at gøre stemningen god og afslappet er det en god idé at fortælle deltagerne, at der er tale om udfordringer/dilemmaer, hvortil der kan være flere løsninger, som kan være rigtige på hver deres måde.

Udformning

Selve spillet er udformet som et kæmpe brætspil. På brættet er der markeret en sti med et start- og et målfelt. Ved siden af stien er der felter til spørgsmålskort og jokerkort. Holdenes position på pladen markeres af spillebrikker.

Forberedelse

Start med at sikre, at I har modtaget følgende:

- _ Spillevejledning (som du har i hånden nu)
- _ Spilleplade
- _ Kort med spørgsmål og svar
- _ Jokerkort
- _ Brikker
- _ Terning

Spillepladen leveres i tre baner, der lægges sammen til en hel spilleplade. For at holde bedre sammen på spillepladen anbefales det at bruge det vedlagte tape på gummisiden/bagsiden af tæppet.

Når spillepladen er lagt ud på gulvet blandes kortene med ”spørgsmål og svar” (der er et spørgsmålstegn bag på dem) og lægges i en bunke med fronten nedad på

feltet med et spørgsmålstegn. Det samme gøres med "jokerne", der placeres på feltet med jokeren.

Inden spillet kan starte

Bed eleverne dele sig i to hold bestående af 1-4 spillere. Hvert hold tildeles en spillebrik i hver sin farve som placeres på startfeltet. De to hold stiller sig hver for sig rundt om spillepladen – gerne med god plads, således at andre elever også kan se hvad der foregår.

Regler

Holdet, der først når i mål eller kommer længst inden for en tidsramme som eventuelt er defineret, har vundet. Så snart et hold lander på målfeltet er spillet slut, uanset hvilket hold der er startet. Herefter overrækkes en eventuel præmie.

Spillet ledes af en spilmester fra FOA.

Spillets gang

De to hold slår hver med terningen én gang for at bestemme, hvem der starter spillet. Det hold der slår højest starter herefter spillet ved at slå med terningen.

Holdene skiftes til at slå og rykker det antal øjne, som terningen viser. Når holdet har rykket, trækker en repræsentant fra det modsatte hold et spørgsmål fra bunken med spørgsmålskort.

Når spørgsmålet er stillet, gives kortet videre til spilmesteren, som afventer holdets svar. Såfremt spilmesteren ønsker det, kan der lægges en tidsbegrænsning ind på svaret. Herefter læses svaret op, og spilmesteren fortæller om holdet får lov til at rykke ekstra frem, blive stående eller rykke tilbage.

Holdene slår og svarer efter tur indtil det ene hold har passeret målfeltet.

Lander et hold på et Jokerfelt (kun efter terningslag), trækker spilmesteren et jokerkort. Alt efter udsagnet på jokerkortet risikerer holdet at skulle rykke frem, tilbage eller stå over en omgang.

Spilmesterens rolle

Det er vigtigt at spilmesteren sørger for at der er nogenlunde ro og orden for at spillet kan gennemføres inden for ca. 20-30 minutter.

Der er tre svarmuligheder til hver faglig udfordring. I kan komme ud for at deltagerne begynder at drøfte andre muligheder. I sådanne tilfælde er det jeres opgave at få dem til at holde sig til de svarmuligheder, der er angivet. Dog skal man overveje, om en god diskussion skal afbrydes, hvis den er relevant i forhold til spørgsmålet.

Det anbefales at lade begge hold se eller høre alle svar, da læringen også ligger i at svare forkert. Selv de forkerte svar understøtter de mest rigtige svar.

God fornøjelse med spillet.