

Virkningsfuldt pædagogisk...

TÆNDSTIKSPIL/KLUNSESPIL



FORMÅL MED KLUNSESPILLET

At dele perspektiver, holdninger og refleksioner for at få en fælles forståelse og se nye veje.

At bevidstgøre den enkelte om, hvordan den enkelte kan bidrage med.

At bevidstgøre den enkelte om eget ansvar på de forskellige niveauer: Organisation, ledelse, TRIO/MED-udvalgsniveau, arbejdsmiljørepræsentant, tillidsrepræsentant, medarbejderrepræsentant.

At prioritere indsatsen i forhold til det videre arbejde

- ***"Hvordan og med hvad, kan jeg/vi bidrage med ...?"***
- ***"Hvad er mit/vores næste skridt?"***
- ***"Hvordan kan vi sammen gøre noget?"***

FORBEREDELSE

TRIO/MED-udvalget udarbejder nogle aktuelle udsagn om jeres psykiske arbejdsmiljø og udførelse af kerneopgaven ud fra jeres praktiske hverdag. Det kan fx være "vi er gode til at give hinanden feedback", "vi respekterer hinanden fagligheder" eller "vi kender hinandens bidrag til vores fælles kerneopgave".

Udsagnene kan I skrive på kort til at fordele på bordet. I kan også blot skrive dem på en liste på et stykke A4-papir.

Deltagerne inddeles i grupper med ca. 4 personer pr. gruppe. Hver deltager får udleveret 5 tændstikker.

Der vælges en "gamemaster", der læser udsagnene op undervejs.

Hvis I har valgt at skrive udsagn på kort, så vælger hver deltager et kort fra bordet med et udsagn, der optager én mest.

SPILLEREGLER

"Gamemasteren" starter første runde med at læse udsagnet højt for de øvrige i gruppen. Hvis I har udsagnene på en liste, læser "gamemasteren" første udsagn op.

Alle deltagere i gruppen forholder sig individuelt til udsagnet ved at vælge et antal tændstikker (hemmeligt under bordet), som tages i hånden, svarende til hvor enige, man er med udsagnet.

5 tændstikker = helt enig, 0 tændstikker = helt uenig.

(Hvis I ønsker et konkurrenceelement, kan I lade hver deltager gætte på det samlede antal tændstikker for hver runde. Lad det gå på tur, hvem der starter med at gætte først. "Vinderen" får et point i form af en tændstik, som han/hun lægger ved siden af sig. Det gælder så om at få flest tændstikker.)

Alle deltagere viser nu det valgte antal af tændstikker, som han/hun har sin hånd frem for hele gruppen. Den i gruppen, der har *det højeste antal* tændstikker, beskriver et konkret eksempel fra hverdagen, der belyser, hvorfor han/hun er enig.

Den i gruppen, der har *det færreste antal* tændstikker, beskriver et eksempel, der belyser, hvorfor han/hun er uenig, hvorefter de øvrige deltagere byder ind med andre eksempler og giver deres mening til kende.

Gruppen meningsudveksler sammen og har fælles dialog om udsagnet.

AFSLUTNING AF SPILLET

Opsummering af forslag til, hvordan I kan komme videre. Hvad er næste skridt? "Gamemaster" noterer.

Der bruges gennemsnitlig ca. 10 minutter på hver klunserunde.

Der vælges nu et nyt emnekort og spillet fortsætter, til I har været igennem alle deltagernes valgte udsagn eller når listen er udtømt. I kan også stoppe spillet tidligere, hvis tidsrammen er begrænset.