

# Charterstarter speluitleg

## Aantal spelers

4 tot 8 spelers. 1 van de spelers neemt de begeleidersrol op maar kan wel meespelen.

## Speelduur

Er is geen vaste speelduur. Voorzie minstens een uur tijd. Afhankelijk van de groepsgrootte en de intensiteit van de gesprekken.

## Winnen

Wie de meeste juiste inschattingen maakt over zijn/haar medespelers wint het spel. Maar... het spel speel je best niet té competitief. Een score bijhouden is zelfs niet nodig, maar kan wel om het spelplezier te verhogen.

## Doel

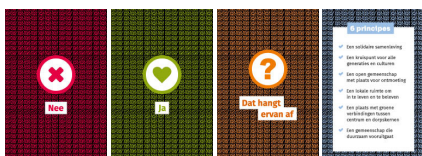
1. We maken kennis met elkaar op een speelse manier.
2. We verkennen de zes principes uit het Charter door middel van situaties uit het leven gegrepen.
3. We beseffen dat de charterprincipes geen holle slogans zijn maar ook impact hebben op ons dagelijks handelen als inwoner.

## Vorbereiding

Schudt de 36 kaartjes met situaties door elkaar en leg ze midden op tafel op een stapel met de leeskant naar onder.



De spelers zitten rond de tafel met elk drie antwoordkaarten (JA / NEEN / DAT HANGT ER VAN AF) en één kaart met het overzicht van de zes principes.



## Spelregels

- › De jongste speler (speler A) mag beginnen.
- › Speler A neemt een kaart van de stapel situatiekaarten en leest deze luidop voor.
- › Speler A kiest een andere speler in de groep (Speler B) waarvan speler A denkt het antwoord op de vraag

te kunnen voorspellen. Speler A schuift de kaart door naar de gekozen speler B.

- › Alle andere spelers trachten nu te voorspellen hoe speler B zal reageren en leggen hierbij één van de drie antwoordkaarten voor zich neer op de tafel met het antwoord naar onder. 'Ja', 'Neen' of 'Dat hangt er van af'.
- › Als iedereen één van de antwoordkaarten voor zich op de tafel heeft neergelegd mag speler B, die de situatiekaart voor zich heeft liggen, antwoorden. Speler B vertelt wat die in deze situatie 'waarschijnlijk' in realiteit zou doen. Een eerlijk antwoord is een goed antwoord. Bij een antwoord mag er ook wat omkaderende uitleg gegeven worden waarom de speler zo zou reageren op de situatie. Zeker bij het antwoord 'dat hangt er van af' willen we horen hoe die 'nuance' in elkaar zit.
- › Nu mogen alle andere spelers hun vermoeden kenbaar maken door hun gespeelde antwoordkaart om te draaien. Wie juist was, verdient een punt.
- › Er kan een korte uitwisseling plaatsvinden over hoe andere spelers zelf zouden reageren op die situatie. Zeker als er spelers 'anders' zouden reageren.
- › De speler links van speler A komt nu aan de beurt om een kaart te trekken en die aan iemand toe te wijzen.

## Aandachtspunten voor de spelbegeleider

### Jouw rol

Per groep speelt één tafelbegeleider het spel mee. De tafelbegeleider is verantwoordelijk voor de speluitleg en zorgt voor:

- › het kennismaken zorg dat de spelers elkaars naamkaartje kunnen zien. Een namenrondje is niet nodig, het spel is zelf een uitgebreide kennismaking
- › het comfort van alle spelers. Iedereen voelt zich vrij en onbevangen om mee te doen en de vragen eerlijk te beantwoorden.
- › een positieve sfeer. Er zijn geen 'juiste of foute antwoorden' op de dilemma's. Spelers die oordelend zijn, of andere deelnemers willen terechtwijzen op hun gedrag spreek je daarop aan. Je waakt over de waardigheid en de integriteit van alles spelers en hun antwoorden. Er is geen goed of fout gedrag, we zijn allemaal feilbare mensen en hoeven geen consensus te vinden.

## **Bij het begin: het spel uitleggen**

- › Kader het spel in de dag en verwijs naar de charterprincipes als drager voor de situaties.
- › Overloop de regels. Simuleer hoe een ronde verloopt.
- › Alle spelers nemen deel aan het spel. Een passieve luisterhouding is niet wenselijk. Stel mensen op hun gemak.

## **Tijdens het spel: gesprek stimuleren**

- › Vermijdt dat er meerdere simultane gesprekken ontstaan bij de nabespreking van een situatie. Zorg steeds voor één focus.
- › Zorg voor een aangenaam spelritme. Een te uitvoerige nabespreking van iedere situatie is niet nodig, maar ook een te snel verloop waarbij geen ruimte meer is voor reflectie van de verschillende deelnemers is niet aangewezen. Zorg voor rust en ruimte voor spontane opmerkingen en vragen.
- › Moedig stillere spelers aan door hen een keer rechtstreeks een vraag te stellen.

## **Competitiviteit**

- › Zorg dat het 'winnen' en 'punten scoren' niet de bovenhand haalt op de inhoudelijke bespreking van de situaties.
- › Indien nodig kan iets meer nadruk op het winnen en competitie de aandacht versterken.

## **Discussie tussen spelers**

- › Een inhoudelijke discussie of meningsverschil tussen spelers is geen probleem. Integendeel, het kan net interessant zijn. Geef ruimte aan de verschillende houdingen en peil naar de beweegredenen.
- › Nodig spelers voortdurend uit om 'ik-boodschappen' te geven en niet te spreken voor anderen. Kom tussen als spelers elkaar beoordelen of veroordelen.
- › Let op met veralgemeningen of verwijzingen naar 'normaal gedrag'. Peil naar waarden, niet naar normen.