



Beschrijving spelconcept 'Later! je leven in delen'

Ontwikkeld door:

NJR

Annelies Omvlee, Lucas Wirtz

Perscontact:

Bart Stienissen, tel. 030-2303575, bartstienissen@njr.nl

NJR

Kromme Nieuwegracht 58

3512 HL Utrecht

Ontwikkeld in samenwerking met:

APS - Dolf Hautvast, Henno Oldenbeuving

Jens van Tricht - zelfstandig trainer & coach



Inhoud

1.	Introductie project 'Later!'	3
2.	Levensrollenspel 'Later! je leven in delen'	3
3.	Spelverloop en methode	4
Bijlage 1:	Beeldmateriaal levensrollenkaartjes	7

1. Introductie project 'Later!'

Met het project Later! maakt NJR inzichtelijk wat jongeren zelf denken en vinden over de verdeling van zorgtaken, huishouden, studie en werk. Later! levert op deze manier een inhoudelijke bijdrage aan het maatschappelijk debat vanuit het perspectief van jongeren zelf. Later! bestaat uit een aantal onderdelen. Deze onderdelen vormen gezamenlijk input voor een strategisch advies eind 2010 aan het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, over hoe jongeren gedurende het opgroeien bewust kunnen worden gemaakt van de impact van keuzes voor later.

Het eerste deel vormt een kwalitatief en kwantitatief onderzoek onder 1941 jongeren van het NJR Panel, uitgevoerd in januari tot en met mei 2010. Op basis van resultaten van dit onderzoek en in samenwerking met enkele experts in onderwijs en training heeft NJR een interactief levensrollenspel ontwikkeld: 'Later! je leven in delen'. Van dit tweede deel van het project, het levensrollenspel, wordt hieronder beknopt het concept en de regels van het spel beschreven.

2. Levensrollenspel 'Later! je leven in delen'

Het spel is ontwikkeld voor zowel leerlingen van onder- als de bovenbouw van vmbo tot en met vwo als voor hbo- en wo-studenten. Afhankelijk van de leeftijd en levensfase van de deelnemers wordt het spel ingevuld met specifieke levensrol dilemma's en interventies door de spelleiders. Er kunnen tussen de 6 en 40 deelnemers aan het spel deelnemen; het aantal trainers / spelleiders dient hier op te worden aangepast. Het is zeer geschikt voor scholen in het voortgezet onderwijs omdat het spel mogelijkheden biedt de thematiek later te verdiepen in bijvoorbeeld de vakken Maatschappijleer of Burgerschap. Het spel zou ook goed houvast kunnen bieden voor loopbaanbegeleiding, decanaat of mentoraat.

2.1 Doel van het spel

Het doel van Later! je leven in delen is tweeledig:

1 Het **primaire doel** is onderzoekend van aard. Met de in deze (concept)versie van het spel opgeworpen dilemma's en levensvragen, wil NJR de resultaten van het voorafgaande onderzoek verdiepen. Het continue evalueren van het spelverloop laat zien hoe jongeren reageren op levensrol dilemma's, waarmee hopelijk de achterliggende invloeden en mogelijke positieve interventies op rolpatronen zichtbaar worden.

2 Het **secundaire doel** van het spel is methodisch van aard. Door het spel op haar methodische, didactische en pedagogische kwaliteit te testen, wil NJR het spel verbeteren en in een later stadium

als onderwijs- en loopbaanbegeleidingmethode verder ontwikkelen en uitgeven. Hiermee heeft NJR de intentie om jongeren in een vroeg stadium goed over keuzes als vakkenpakket, profiel, studie, werkgever en partner na te denken. Dit moet er toe leiden dat levensrollen worden ingevuld op basis van vrije individuele keuzes en niet op basis van oude, wellicht gestigmatiseerde, rollenpatronen.

3. Spelverloop en methode

Het spel verloopt in een aantal fasen:

Fase 1.

Elke deelnemer krijgt 16 kaartjes die de gemiddelde tijdsbesteding per dag in acht verschillende levensrollen symboliseren. Elk kaartje staat hierbij voor een uur invulling van een dag. Deze rollen zijn: student/scholier, werker, familielid, vriend, partner, vrijetijdsbesteder, huishouder en ouder. Iedere deelnemer krijgt bij de start van het spel een basispakket¹ aan kaartjes. Een eerste dilemma dient zich meteen aan, als vraag door een trainer / spelleider gesteld: klopt dit basispakket voor de deelnemer? Zo niet, dan kunnen de deelnemers de samenstelling van hun kaartjes aanpassen. Hier komen de vragen: “welke rollen heb ik?, waar sta ik in het leven? en welke rollen kan ik kiezen?” naar voren. Pas in een later stadium komen de vragen ‘wat wil ik?’ en ‘wat kan ik?’ naar voren wanneer bepaalde dilemma’s zich gaan voordoen (bijv. studiekeuze). De deelnemers leggen de 16 kaartjes in een 4x4 diagram voor zich op tafel.

Fase 2.

Het spel kan nu starten en verloopt aan de hand van een visuele levenslijn van 12 naar 18 jaar. Voor het uitbeelden van deze tijdslijn is een digitale applicatie ontwikkeld die in het groot geprojecteerd wordt op schoolbord of wand. In de levensloop zijn drie ‘honken’ vastgelegd: 12 jaar, 18 jaar, en 30 jaar. Voor de groep van deelnemers vanaf 18 jaar verloopt het vanaf 18 via 24 naar 36 jaar.

Fase 3.

Op de honken staat de digitale tijdslijn even stil en neemt de spelleider de tijd om gericht vragen te stellen aan de deelnemers over de levensfase waarin ze zich dan in het spel bevinden. Deze honken zijn ook de momenten waarom de deelnemers hun kaartjes kunnen omwisselen voor een set die ze bij dat moment in het leven vinden passen. Dit omwisselen zorgt voor een levendige discussie in de groep over tijdsbesteding en invulling van de levensrollen. De deelnemers kunnen op elk moment de spelleider vragen om de tijdslijn te stoppen, als ze iets willen zeggen over een bepalende gebeurtenis of omwenteling in hun levensrollen. De kaartjes worden echter enkel verwisseld op de honken.

Fase 4.

1 Zie 3.2 Spelregels

Wanneer het spel belandt bij het 18-honk worden sommige deelnemers door de spelleider aan elkaar gekoppeld als vaste partner/verkering. Deze stellen krijgen gezamenlijk 32 kaartjes te verdelen en zullen vanaf nu gezamenlijk keuzes moeten maken over rolverdeling in het gezin. Ook wordt er op dit honk door de deelnemers een tekening gemaakt over de belangrijkste gebeurtenis in hun leven tijdens de periode van 12 – 18 jaar. Het maken van deze tekening werkt als afwisseling in het spel en zorgt ervoor dat het bewustzijn van het effect van bepaalde gebeurtenissen op levenskeuzes wordt vergroot. Het spel verloopt vervolgens langs de overige honken op de tijdslijn, waarbij andere belangrijke gebeurtenissen worden besproken en de deelnemers steeds de invloed ervan op hun rollen bespreken.

Fase 5.

Aan het einde van het spel is het tijd voor reflectie, waarin de deelnemers kijken naar hun gemaakte keuzes en zich bewust worden van zaken als rolverdeling, tijdsbesteding, maatschappelijke waarden, invloed van keuzes op de rolverdeling etc. De spelleiders zorgen voor gerichte vragen over het spelverloop en laten de deelnemers nadenken over wat zich tijdens het spel in hun leven heeft afgespeeld.

3.1 Opstelling

De deelnemers worden in groepjes van vier opgedeeld; op die manier wordt er gewerkt in een opstelling voor samenwerkend leren. Zo kunnen de deelnemers zowel in tweetallen, viertallen, als plenair werken. Op deze wijze is het spel voor iedereen geschikt om actief mee te doen, ook voor degenen die zich klassikaal niet veilig genoeg voelen om iets te zeggen.

3.2 Spelregels

Om het maximale uit het spelproces te halen en de deelnemers werkelijk bewust te maken van de keuzes in levensrollen is er een aantal spelregels en beperkingen geformuleerd. Deze regels brengen dilemma's naar boven waardoor levendige discussie ontstaat over de rolverdeling. De deelnemers worden zich hierdoor sterk bewust van hun keuzes.

- Het basispakket levensrollenkaartjes voor een 12 jarige (bij spel met deelnemers van 12-18 jaar) is als volgt:
 - 8 scholier;
 - 4 familielid;
 - 2 vriend;
 - 2 vrijetijdsbesteder.

- Het basispakket levensrollenkaartjes voor een 18-jarige (bij spel met deelnemers > 18 jaar) is als volgt:
 - 8 scholier;
 - 2 familielid;
 - 2 partner;
 - 2 vriend;
 - 2 vrijetijdsbesteder.

- Vanaf 18 jaar hebben de deelnemers minimaal één kaartje 'huishouden';
- Vanaf 18 jaar hebben de deelnemers minimaal vier kaartjes 'werker' of vier kaartjes 'scholier';
- Als er stelletjes gevormd zijn, hebben beide partners evenveel partnerkaartjes;
- Als er stelletjes gevormd zijn, kunnen de 'werker' of 'scholier' kaartjes ook allemaal bij één partner terechtkomen, zodat de ene partner maximaal elk van deze kaartjes heeft en de andere partner in het uiterste geval géén;
- Bij de rol van 'ouder' zijn altijd minimaal vijf kaartjes te verdelen over de beide partners, waarbij één versus vier kaartjes de uiterste verdeling is.

3.3 Trainers / spelleiders

De trainers / spelleiders die bij 'Later! je leven in delen' worden ingezet, zijn jonge mensen tussen 20 en 30 jaar oud. Idealiter zijn er drie trainers / spelleiders per spel; dit aantal kan worden aangepast op basis van de groepsgrootte. Een van hen leidt het spel: introductie, verloop van het spel, vragen, uitleg. De twee andere trainers / spelleiders lopen door de klas en bevragen de leerlingen, waardoor iedereen aandacht krijgt en het spel optimaal kan beleven.

Bijlage 1. Beeldmateriaal levensrollenkaartjes (digitaal op te vragen bij NJR)

