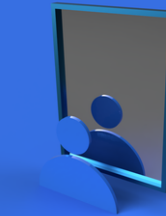


Motivation på spil

Et trænings og implemeteringsspil i
i Den Motiverende Samtale

Engagerende

Kan vi følges ad?



Fokuserende

Hvor er vi på vej hen?



Fremkaldende



Hvorfor vil du gå
den vej?

Planlæggende



Hvordan vil du komme
derhen?

Kontakt info
Mobil: 42 55 99 42
info@mariaschack.dk
CVR: 42 35 63 60

SuperVision
by Maria Schack

SPILLEREGLER

Antal spillere:

Fra 3- 12 spillere.

I kan vælge at dyste mod hinanden individuelt eller at opdele jer i mindre hold og lade holdene dyste mod hinanden. Spilles på hold må holdet tale sammen, inden der gives et svar.

Spilletid:

Inden spillet startes, skal I beslutte jer for hvor lang tid, I ønsker at spille. FX 30 minutter. Sæt en Timer og spillet sluttes, når den aftalte tid er slut.

Hvordan kommer I igang?

- Den spiller som sidst har haft fødselsdag starter med at slå med terningen.
- Terningens farve definerer spørgsmåls kategorierne.
- Lander terning på farven hvid, er der frit valg i forhold til kategori.
- Personen/holdet til højre for den spiller, der slår med terningen, er oplæser.
- Oplæseren har den funktion at læse spørgsmålet og agere dommer på det aktuelle spørgsmål. Såfremt oplæseren er i tvivl, må de andre spillere inddrages som meddommere. Dog ikke den spiller/holdet der skal svare på spørgsmålet.
- Når spørgsmålet er besvaret, går terningen videre til den næste spiller/hold med urets retning. Selvom den spiller/holdet der har slået med terningen, ikke besvarer spørgsmålet.
- Oplæser funktionen/dommeren skifter ligeledes. Det er således personen/holdet, som nu sidder til højre for den spiller, der slår med terningen.

Spørgsmålstyper:

Inden for de 4 spørgsmåls kategorier, er der 4 forskellige spørgsmålstyper.

- **Ja/nej spørgsmål** = paratviden spørgsmål der kan besvares med ja eller nej. Det gælder om at være hurtigst til at trykke på ja/nej knappen. Den spiller/holdet der først trykker på den korrekte knap vinder kortet. Dog må der først trykkes på knapperne, når oplæseren har læst hele spørgsmålet. Trykker en spiller, inden spørgsmålet er læst færdigt, har denne spiller/holdet mistet muligheden for at svare på dette spørgsmål. De andre spillere fortsætter.
- **Ring med klokken spørgsmål**= træning i omformulering af lukkede spørgsmål til åbne spørgsmål. Det gælder om at være hurtigst til at ringe med klokken. Den spiller som først ringer med klokken får lov at svare. Dog må der først ringes med klokken, når oplæseren har læst hele spørgsmålet. Trykker en spiller, inden spørgsmålet er læst, har denne spiller/holdet mistet muligheden for at svare på dette spørgsmål. De andre spillere fortsætter. Er svaret korrekt, vinder spilleren/holdet kortet. Er svaret ikke korrekt, har de andre spillere nu mulighed for at ringe med klokken. Såfremt ingen kan svare på spørgsmålet, er kortet tabt, og oplæseren giver det korrekte svar.
- **Bonus spørgsmål** = spørgsmål der dykker dybt ned i MI og belønnes med dobbelt antal point. Bonus spørgsmål besvares af den spiller/holdet, der har slået med terningen. Svarer spilleren/holdet korrekt, vindes kortet. Svarer spilleren/ holdet ikke korrekt, er kortet tabt, og oplæseren giver det korrekte svar.
- **Case spørgsmål** = træning i åbne spørgsmål, bekræftelse, refleksion og opsummering. Case spørgsmål besvares af den spiller/holdet, der har slået med terningen. Svarer spilleren/holdet korrekt, vindes kortet. Svarer spilleren/holdet ikke korrekt, er kortet tabt, og oplæseren giver det korrekte svar, eller det korrekte svar finder I frem til i fællesskab.

Hvordan vindes spillet?

På hvert kort er der angivet et antal point. Når den aftalte spilletid er slut, tæller alle spillerne/hold point sammen ud fra de kort, de hver især har vundet. Spilleren/holdet med flest point har naturligvis vundet dette spil.

Spillets indhold:

- Et sæt spilleregler
- 4 kortæsker med 50 spørgsmålkort i hver æske
- En terning
- En ja og en nej knappe
- En klokke

Kilder:

Fourth Edition

Motivational Interviewing

Helping people Change and Grow.

William R. Miller

Stephen Rollnick