

# Om at være menneske – Vejledning til lederen

## Spillet, der giver rum for samtaler om små og store spørgsmål i livet



### Med hvem og hvorfor?

Spillet formål er at skabe refleksion og gode samtaler. Det kan både bruges i kirkelige sammenhænge og ikke-kirkelige. Kirker kan bruge spillet til åbne spilleaftener, samtaleforløb i mindre grupper, konfirmander, som gave til brudepar eller til menighedsrådets arbejde. Derudover kan spillet bruges i sammen med din partner, med venner/veninder, til facilitering af eksistentielle samtaler i på arbejdspladsen og som individuel refleksion.

Spillet består af en terning og 108 spørgsmål fordelt på de 6 kategorier: Tro, Håb, Kærlighed, Fødsel, Liv og Død.

### Hvordan?

Man spiller i grupper med 2-5 personer. Eventuelt flere grupper samtidig. Man spiller typisk i 1½-2 timer alt efter hvor dyb en samtale, man ønsker. Der er en spillevejleder, der introducerer spillet – og enten sidder med i gruppen – eller hvis der er flere grupper, så går rundt mellem grupperne og støtter op om spillet. Hvis du spiller med flere grupper, skal de sidde i samme lokale, så du dels kan introducere til spillet for alle på een gang, dels så du kan gå rundt mellem bordene og holde øje med, at spillet glider for dem. Et tip: Vælg hellere lidt for små borde, end fx 2 borde sat sammen. For så skal man tale så højt for at høre hinanden. Vær opmærksom på, at med 5 spillere i en gruppe kan 1 runde tage mere end 50 minutter – så hellere grupper á 4 spillere.

1. Fortæl om spillets formål (samtale), og at man kan deltage som lige den, man er. Spillet lægges på bordet i de 6 bunker svarende til de 6 kategorier: Tro, Håb, Kærlighed, Fødsel, Liv og Død.

2. Bed deltagerne om hver især at finde en udfordring, de vil spille om. Udfordringen skal være formuleret som et spørgsmål. Det kan være et problem, man har, eller et ønske for fremtiden – det kan være mere eller mindre personligt alt efter, hvem man spiller med – det kan være på kort eller langt sigt – det kan have noget med tro at gøre eller ikke. Spillet tager det udgangspunkt, at vi som mennesker naturligt vurderer, hvad vi vil sige og ikke sige i den gruppe, man sidder i. Man kan evt. skrive sin udfordring på et skilt foran sig, så man kan huske den spillet igennem. Eksempler på udfordringer:

- Hvordan kan jeg være den forælder, jeg gerne vil være?
- Hvordan løser jeg en konflikt, jeg aktuelt er i?
- Hvad er det egentlig, jeg vil?
- Hvordan kan jeg mærke Guds nærvær?

3. Når deltagerne har fundet hver deres udfordring, deler de den kort med hinanden. OBS: De skal ikke gå igang med at uddybe udfordringen, det kommer senere.

4. Så er det tid til at spille! Der er én spilleregul: Den, der trækker spørgsmålet, ejer sin sandhed. Det betyder, at vi ikke skal blive enige; men at vi i gruppen skal hjælpe den, der har spørgsmålet til at blive klogere. Man må gerne give råd, inspirere og udfordre – og den, der har spørgsmålet, afgør, hvad der giver mening for ham/hende. Og så er den diskussion ikke længere.

5. Kast terningen, træk et spørgsmål i den farve, terningen viser. Læs spørgsmålet højt og reflekter/tænk højt over dit svar. Demonstrer eventuelt ved selv at kaste terning og trække et spørgsmål og læs det højt. Italesæt at spørgsmålet er "mærkeligt" – at man ikke lige kan svare/at man er helt blank. Spørgsmålene er netop formuleret, så de frister os til at tænke nyt og ikke svare det, vi plejer. Giv det tid – efter ca. 20-30 sekunder dukker der nok noget op i hovedet, og ellers er man velkommen til at spørge de andre i gruppen om hjælp til at komme i gang. De andre i gruppen inspirerer og udfordrer – og husker, at den, der har trukket spørgsmålet, ejer sandheden. Når deltageren har reflekteret lidt over spørgsmålet, skal refleksionen trækkes over på den udfordring, deltageren har valgt. Spørgsmålet er en trædesten til at blive klogere på sin udfordring. "Hvis denne refleksion skal give mening til din udfordring – hvordan kunne det så hænge sammen for dig?"

6. Når refleksionen har givet mening for deltageren, gives terningen videre til den næste. Det tager typisk 10-20 minutter for hvert spørgsmål – så pas på tiden – og regn ikke med at nå alle spørgsmål igennem. Spilleværten sørger for, at der bliver tid til alle, fx ved at holde øje med at terningen bliver givet videre. Man kan fx spørge: "Hvis du skulle trække meningen ud af din refleksion lige nu – hvad er den så?"

7. De følgende runder spilles med samme udfordring – det nye spørgsmål og refleksion giver et nyt perspektiv eller et udybende perspektiv på udfordringen. Hvis man spiller længe, fx 3-5 timer, kan det være forfriskende med en "hurtigrunde": Kast terningen, træk et spørgsmål og svar på max. 2 min – det, der umiddelbart falder dig ind.

8. Afslut med en runde om, hvad I hver især tager med fra spillet.

### **Særlige noter til spilleværter:**

Vær ikke nervøs – deltagerne skal nok finde ud af at hjælpe hinanden. Der kan godt være stille øjeblikke – det betyder bare, at deltagerne lige har brug for at tænke sig om – bare giv dem tid til det.

Hvis du er præst og spillevært: Husk, at du giver rum til, at deltagerne forsøger sig frem med perspektiver, der måske ikke helt stemmer overens med teologien – og spørg så, om det vil kunne give mening for dem at se det på denne måde. Ja, som præst risikerer man, at en deltager finder mening i ikke helt teologisk forsvarlige synspunkter og ikke (endnu) kan finde mening i det mere teologiske korrekte perspektiv. Vi skærer ikke igennem, men accepterer synspunkterne som det, der kan give mening for den enkelte lige nu.

**GOD FORNØJELSE!**

### **Andre måder at bruge spillet på...**

Man kan også bruge spillet til som indledning på et møde fx i et menighedsråd. Man kaster terningen, trækker et spørgsmål og lader spørgsmålet gå hele vejen rundt, så alle giver deres tanker om spørgsmålet. Det tager ca. 10 min og er en god start på mødet.

Eller man kan vælge en fælles overordnet udfordring for spillet: "Hvordan får vi mere glæde ind i menighedsrådsarbejdet?" eller "Hvordan bliver vi endnu bedre til ledelse og samarbejde?" eller "Dåb". Hver deltager vælger stadig sin egen udfordring, men indenfor det overordnede emne.

Du kan også bruge spørgsmålet som anledning til en refleksion fx på en gåtur. Definer hvad der er din største udfordring lige nu. Kast terningen og træk et spørgsmål – brug din gåtur til at reflektere over spørgsmålet i relation til din udfordring.

Spillet er udviklet af Lise Damkjær, [www.learning4life.dk](http://www.learning4life.dk) og udgivet af Kirkefondet, [www.kirkefondet.dk](http://www.kirkefondet.dk). Her tilbydes facilitering af spillet eller træning af spilleværter tilrettet netop jeres behov.

Har du ikke nok spil til alle grupper, men vælger at dele spillet op, kan ekstra spilleterninger og spilleregler købes hos Kirkefondet.

I er velkomne til at sende eventuelle spørgsmål til spillet til Lise Damkjær på [lise@learning4life.dk](mailto:lise@learning4life.dk). Lise Damkjær er civilingeniør, coach og proceskonsulent og medlem af menighedsrådet ved Valby Søndre Sogn, København.