

CompetentieCompetitie



SPEL



4-6



1

In dit spel stem je op elkaars competenties en eigenschappen. Probeer door slimme inschatting en onderbouwing de meeste punten te verdienen.

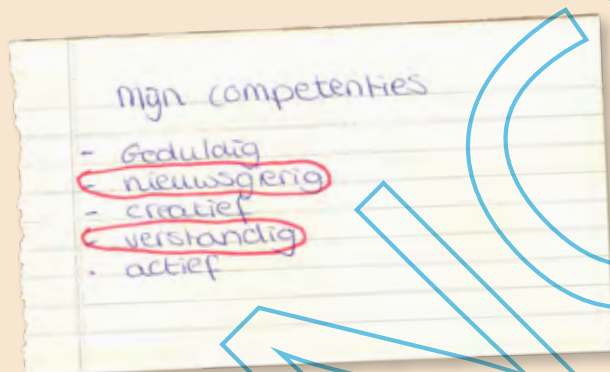
Benodigheden

- Groepen van 4-6 spelers
- Schaar, papier en pen
- Eén set uitgeknipte kaartjes met competenties en eigenschappen, zie bijlage
- Vijf 'loopbaanjokers' voor elke speler
- Kleine papertjes met de namen van je tegenspelers - schrijf groot

Vorbereiding

Kies uit de competentiekaartjes vijf competenties die het beste bij jou passen. Schrijf ze op, en zorg dat je tegenspelers dit niet zien!

Jouw doel is straks om de kaartjes te bemachtigen waar die vijf competenties op staan.



Omcirkel nu twee van je vijf competenties. Als je van deze competenties de kaartjes weet te krijgen, verdien je dubbele punten. De speler met de meeste punten wint.

Spelverloop

Ga bij elkaar zitten. Leg de stapel met competentiekaartjes gesloten in jullie midden. In je hand heb je kaartjes met de namen van al je **tegenspelers**. Het spel speelt zich verder af in rondes. Elke ronde gaat als volgt:

- Iemand, het maakt niet uit wie, pakt de bovenste kaart van de stapel en draait deze om.
- Beslis bij welke speler die competentiekaart het beste past. Leg het naamkaartje met de naam van die speler op tafel, maar houd je hand er op.
- Als iedereen 'gestemd' heeft, haalt iedereen zijn hand weg. De speler op wie de meeste spelers hebben gestemd, krijgt het competentiekaartje. De ronde is voorbij, tenzij iemand een loopbaanjoker inzet (zie volgende pagina).
- Bij gelijkspel krijgt niemand het competentiekaartje, tenzij iemand een joker inzet. Je speelt tot alle kaartjes omgedraaid zijn.

Let op!

Omdat je geen kaartje met jouw eigen naam erop hebt, kun je nooit op jezelf stemmen.

Loopbaanjokers!

Als je niet de meeste stemmen krijgt bij een kaartje wat je wil hebben, dan kun je binnen drie seconden na bekendmaking van de stemming een loopbaanjoker inzetten. Je hebt hier voor vijf jokers, die je elk maar één keer mag inzetten.

Bij het inzetten van je joker moet je onderbouwen **waarom** jij deze competentiekaart moet krijgen. Hoe je moet onderbouwen, staat op de onderbouwingskaart. Heb je dit onderbouwd, dan telt de joker als één stem voor jou. Een joker heeft bovendien altijd 'voorrang': ontstaat er door het inzetten van jouw joker(s) een gelijkspel, dan win je. Een andere speler mag na jouw onderbouwing wel weer een joker opgooien om jou weer te overtroeven.

Als je tegenspelers vinden dat je de joker niet goed onderbouwt, ben je de joker kwijt en telt hij niet. Alle tegenspelers moeten het ermee eens zijn dat je onderbouwing niet klopt. Een slechte onderbouwing is bijvoorbeeld "het is gewoon zo", een onlogische redenering ("Ik ben vriendelijk, omdat ik goed kan sporten") of een duidelijke leugen. Kunnen jullie het niet eens worden, dan bepaalt de docent of de onderbouwing voldoende is.

Wie wint?

Het spel eindigt als de stapel met competentiekaartjes op is. Dan laten de spelers één voor één hun lijstje en hun verzamelde competentiekaartjes zien.

Elk kaartje van één van je opgeschreven competenties geeft je één punt. Je omcirkelde competenties geven je twee punten. Zo kun je maximaal zeven punten halen. De speler met het hoogste puntenaantal wint!

Tips voor je strategie

1. Schrijf competenties op die jou het meest onderscheiden van je tegenspelers. Dan heb je de beste kans om die kaartjes te krijgen.
2. Heb je nog jokers over, nadat jouw vijf opgeschreven competenties zijn verspeeld? Gebruik ze om competenties af te pakken van je tegenspelers. Dat kan hen punten kosten.
3. Als je stemt op een competentie die jij wilt hebben, stem dan op de persoon die deze competentie volgens jou het minst heeft. Dan heb je een hogere kans dat de stemming in jouw voordeel gaat. Dit valt natuurlijk wel op, dus pas op voor jokers.

Klaar?

Maak een foto van de competentiekaartjes die je hebt bemachtigd en upload deze in je loopbaandossier van Qompas.

Geduldig	Nieuwsgierig	Verstandig	Actief	Stoer
Luisteraar	Overtuigend	Avontuurlijk	Nadenkend	Betrouwbaar
Voorzichtig	Eerlijk	Zorgzaam	Gevoelig	Sportief
Vrolijk	Netjes	Spraakzaam	Sociaal	Beleefd
Hardwerkend	Handig	Behulpzaam	Bescheiden	Zelfstandig
Creatief	Zelfverzekerd	Flexibel	Serieus	Volwassen
Enthousiast	Spontaan	Rustig	Doorzetter	Grappig
Geïnteresseerd	Relaxed	Moedig	Vriendelijk	Muzikaal