



Spillet, der er for 3-6 spillere, fungerer som en sjov indgangsvinkel til at synliggøre realkompetencer og til en konkret snak om, hvordan kompetencer, som man har udviklet i foreninger, frivilligt arbejde eller folkeoplysningen, kan sættes i spil i forhold til specifikke jobfunktioner.

Spillet handler om de kompetencer, man udvikler ved f.eks. at arrangere en spejderlejr, lave mad til hjemløse eller ved at gå på daghøjskole. Det er realkompetencer, som måske kan tælle med, selvom man ikke har papir på dem.

Spillerne får ord og begreber og kan spejle deres egne erfaringer i Kompetencespillet, og man bliver opmærksom på, at de kompetencer, man har erhvervet sig uden for det formelle uddannelsessystem, faktisk er betydningsfulde, når man skal finde sin egen vej videre – på arbejdsmarkedet, i uddannelsessystemet og i livet.

Spillet går ud på at skaffe sig et specifikt job ved hjælp af de kompetencekort, man har på hånden. Spillerne skiftes til at agere chef og ansøgere – og det er ikke altid lige let. Hvilke kompetencer kræver et job som bestyrelsesformand i en bordtennisforening f.eks. og hvad skal der til for at blive bedemand – eller redaktør på Se & Hør?

Kortene kan også bruges som hjælperedskab for afklaring af realkompetencer i forbindelse med vejledning. Spillet er udviklet af Jeppe S. Christensen i samarbejde med Dansk Folkeoplysnings Samråd og Daghøjskoleforeningen.

Spillet sætter ord på nøglekompetencer - de kompetencer, der lukker op for at man kan bringe sine andre kompetencer i spil. Eks. sociale kompetencer.

<https://daghojskoler.dk/node/205>

www.daghojskoler.dk