



Implementation of effective practices for the development of students' emotional intelligence with particular emphasis on anti-discrimination activities at European universities

IMPROVING
EMOTIONAL
INTELLIGENCE



Co-funded by
the European Union

EQUNI Spelmoderatie Richtlijnen

Inleiding: Waarom het EQUNI-spel begeleiding vereist

Het EQUNI-spel behandelt complexe en gevoelige thema's zoals discriminatie, uitsluiting en emoties via een ervaringsgerichte, spelgebaseerde leeraanpak. Hoewel het spel actieve betrokkenheid en interactie stimuleert, kan het ook emotionele reacties, ethische spanningen en momenten van persoonlijke reflectie oproepen. Daarom is **het EQUNI-spel ontworpen om mét begeleiding te worden gespeeld**.

Begeleiding helpt om het doel van het spel te kaderen en de metaforische aard ervan te verduidelijken. Een moderator ondersteunt deelnemers bij het begrijpen dat discriminatie binnen het spel symbolisch is en dient als leermiddel, niet als persoonlijk oordeel. Door duidelijke intenties te formuleren, de coöperatieve en competitieve elementen van het spel toe te lichten en een veilige en respectvolle omgeving te creëren, ondersteunt begeleiding betekenisvolle deelname en gedeeld begrip.

Tijdens het spel kunnen deelnemers emoties ervaren zoals ongemak, frustratie of weerstand. **Begeleiding is essentieel om emotionele dynamieken** te monitoren, emotionele reacties te normaliseren als onderdeel van het leerproces en gepast te reageren wanneer ondersteuning nodig is.

Gefinancierd door de Europese Unie. De meningen en standpunten in deze publicatie zijn die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of de Nationale Agentschap (NA). Noch de Europese Unie noch de NA kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld.

Projectreferentie: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417

Implementatieperiode: 31-12-2022 tot 30-12-2025

Programma: Erasmus+

Actietype: Samenwerkingspartnerschappen in hoger onderwijs

EU-subsidie: €400.000,00

Coordinator



Lodz University
of Technology

Partners



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble



Nykiel



UAlg

UNIVERSIDADE DO ALGARVE





Door validatie, respect voor persoonlijke grenzen en begeleide reflectie tijdens en na het spel helpen moderators om ervaring om te zetten in leren en inzichten te verbinden met bredere academische, professionele of dagelijkse contexten.

We moedigen je aan om het spel te benaderen met openheid, nieuwsgierigheid en vertrouwen in zowel de deelnemers als het leerproces. Je hoeft niet alle antwoorden te hebben – jouw aanwezigheid, aandacht en bereidheid om mee te bewegen met wat zich in de groep ontvouwt, zijn het belangrijkste. Door een veilige, inclusieve en respectvolle ruimte te creëren, help je het spel om te vormen tot een betekenisvolle gelegenheid voor dialoog, verbinding en gezamenlijke reflectie over discriminatie en empathie.

Voorbereiding van de moderator

Waar mogelijk zouden moderators het EQUNI-spel eerst zelf als speler moeten ervaren voordat zij het begeleiden. Dit helpt om emotionele reacties, groepsdynamieken en leerkansen beter te kunnen inschatten. Deze ervaringskennis ondersteunt een zelfverzekerdere begeleiding, een groter emotioneel bewustzijn en passendere reacties op onverwachte situaties tijdens het spel.

Daarnaast dienen moderators zich vooraf vertrouwd te maken met alle spelmaterialen, waaronder de **Spelintroductie** en de **EQUNI EHBO-kit**, om een vlot verloop te garanderen en duidelijk te kunnen reageren op vragen of onverwachte situaties.

Fase 0: Optionele betrokkenheid vóór het spel

Indien passend voor jouw groep kun je ervoor kiezen om deelnemers al vóór de spelsessie te betrekken. Deze fase is **optioneel** en dient te worden afgestemd op de voorkennis, ervaring en context van de groep. Deze fase wordt vooral aanbevolen voor groepen met beperkte eerdere blootstelling aan thema's zoals discriminatie, emotionele intelligentie of empathie, en kan helpen bij het opbouwen van een basisbegrip en emotionele voorbereiding.

Educatief materiaal delen

Voorzie de groep van materialen zoals korte artikelen, video's of reflectie-oefeningen over discriminatie, emotionele intelligentie of empathie. Deze materialen kunnen deelnemers helpen om vooraf al na te denken over de thema's van het spel. Korte reflectievragen of -opdrachten kunnen ook vóór of na het spel worden gedeeld om het leren verder te verdiepen dan alleen het spel zelf.





Deelnemers uitnodigen om de EQUINI-app te verkennen

De EQUINI-app is beschikbaar in de **Google Play Store** en de **Apple Store**. De app kan vóór het spel worden gebruikt ter voorbereiding, tijdens het spel als ondersteunend hulpmiddel, of na de sessie voor reflectie en verdere verdieping.

Deelnemers kunnen worden aangemoedigd om geselecteerde functies van de app te verkennen, zoals de singleplayer-modus, om vertrouwd te raken met kernconcepten en thema's van het spel. Tijdens het spel kan de app ook worden gebruikt om extra vragen- of takenreeksen te introduceren die het bordspel aanvullen, afhankelijk van de behoeften van de groep.

Om de app effectief te gebruiken, dienen moderators zich vooraf vertrouwd te maken met de functies en te bepalen hoe en wanneer de app zal worden ingezet. Het gebruik van de app moet altijd worden afgestemd op het profiel van de groep, de leerdoelen en de begeleidingscontext.

Fase 1: Voor het spel – Voorbereiding & kadering

Het doel bepalen

Leg de educatieve doelen van het spel uit: **bewustwording rond discriminatie vergroten, empathie bevorderen en emotionele intelligentie ontwikkelen**. Verdeel de deelnemers vóór de start in twee teams en wijs pionnen toe. Introduceer de metafoor van het Monster van Discriminatie als een symbolische uitdaging die gezamenlijk verzwakt moet worden, en leg tegelijk het speelse competitieve element uit, gebaseerd op het verzamelen van tokens door elk team.

Een veilige ruimte creëren

Maak duidelijk dat **discriminatie in het spel symbolisch** is en niet persoonlijk. Moedig openheid aan, maar benadruk dat geen enkele deelnemer verplicht is om persoonlijke ervaringen te delen. Wees voorbereid om deelnemers te ondersteunen die mogelijk ongemak ervaren.

Om psychologische veiligheid te versterken, worden moderators aangemoedigd om:

- Samen eenvoudige groepsafspraken te maken (bijv. respectvol luisteren, vertrouwelijkheid).
- Emoties en fouten te normaliseren door het spel te kaderen als een leeromgeving, niet als een test.
- Inclusieve, genderneutrale en cultureel respectvolle taal te gebruiken.
- Actief groepsdynamieken te observeren en deelname in balans te brengen.



- 
- De sessie zorgvuldig af te sluiten, bijvoorbeeld met een korte grounding- of positieve reflectie-oefening, en indien nodig relevante vervolbronnen te delen.

Materialen voorbereiden

Zorg ervoor dat alle spelelementen klaarliggen: **spelbord, pionnen, avatars, dobbelstenen, tokens, kaarten en EHBO-kits**. Bereid de fysieke ruimte vooraf voor, inclusief een tafel met verplaatsbare stoelen en – indien mogelijk – een aparte ruimte waar teams taken kunnen bespreken voordat zij reageren. Voor sommige activiteiten kunnen extra creatieve materialen nodig zijn, zoals blanco papier, potloden of kleurstiften.

Overweeg bij de start van het spel om teams te vragen 30 tokens in het Monster te plaatsen en de resterende tokens gelijk over de teams te verdelen. Dit maakt de kracht van het Monster zichtbaar en tastbaar.

Speltijd bepalen

Spreek een tijdsbewaker af en bepaal de totale duur. In de praktijk kun je rekenen op ongeveer **60 minuten speeltijd, plus 20–30 minuten voor introductie en afsluitende reflectie**.

Strategie voor kaartselectie

Om psychologische veiligheid en groepscohesie te bevorderen, is het aan te raden elke kaartenstapel (**Rood: Slachtoffer, Roze: Regels, Geel: Strijd**) vooraf in een doordachte volgorde te schikken.

Bovenkant van de stapel: eenvoudige, leuke opdrachten die vertrouwen en nieuwsgierigheid opbouwen.

Midden: matig uitdagende opdrachten die samenwerking en emotionele betrokkenheid vereisen.

Onderkant: meer reflectieve of emotioneel intensieve opdrachten die ethische of persoonlijke thema's kunnen raken.

Pas de kaartselectie en volgorde altijd aan je deelnemers aan. Dit kan betekenen dat kaarten worden verwijderd met verwijzingen die niet relevant zijn voor de groep (bijv. specifieke beroepen), of opdrachten die meer deelnemers vereisen dan beschikbaar zijn. Moderators kunnen de inhoud van kaarten ook aanpassen of nieuwe opdrachten creëren met behulp van het EQUINI-kaarttemplate.

Het aanpassen van kaarten is onderdeel van goede begeleiding en doet geen afbreuk aan de integriteit van het spe.





Fase 2: Tijdens het spel – Begeleiding & betrokkenheid

Groepsverbondenheid stimuleren

Begin met luchtige interacties, zoals het voorstellen van avatars. Vier kleine successen en moedig lachen en samenwerking aan. Benadruk dat beide teams uiteindelijk samenwerken om het Monster te verzwakken.

Spelverloop & emotionele veiligheid begeleiden

Houd gedurende het spel de emotionele dynamiek in de gaten en grijp indien nodig voorzichtig in. Emotionele reacties zoals ongemak, verdriet of frustratie zijn een natuurlijk onderdeel van het leerproces. Normaliseer deze emoties, bied pauzes of korte onderbrekingen aan wanneer nodig en respecteer persoonlijke grenzen. Moedig het gebruik van de EQUINI EHBO-kit aan om emoties en behoeften te helpen benoemen, en vermijd het afdwingen van persoonlijke openheid.

Tijdens het spel kunnen momenten van reflectie of vrijwillig delen ontstaan. Erken deze op een zachte manier wanneer passend, met respect voor de grenzen van deelnemers en zonder de spelstroom te verstoren.

Valideer gedurende het spel alle bijdragen, erken verschillende perspectieven en benadruk het belang van vertrouwelijkheid binnen de groep.

Zorg voor eerlijk spel, met name bij de regels rond de discriminatiedobbelsteen, maar blijf flexibel. Als spelers creatieve aanpassingen voorstellen die samenwerking, emotionele veiligheid of betrokkenheid ondersteunen, verwelkom deze dan als co-creatie in plaats van vast te houden aan rigide regels.

Bij zeer kleine groepen, of wanneer de uitkomst van de dobbelsteen vrijwel alle spelers zou uitsluiten van een activiteit, kan de moderator besluiten om alle deelnemers uit te nodigen om mee te doen. Deze flexibiliteit helpt samenwerking te behouden en ondersteunt de ontwikkeling van emotionele intelligentie.

Leren ondersteunen

Help deelnemers om spelopdrachten te verbinden met ervaringen uit het echte leven. **Moedig empathie** en perspectiefwisseling aan en gebruik de EQUINI EHBO-kit om het begrip van emoties, behoeften en discriminatie gerelateerde concepten te verdiepen.





Tijd en flow bewaken

Houd het spel in beweging en laat tegelijkertijd ruimte voor betekenisvolle gesprekken. Houd er rekening mee dat het eerste deel van het spel trager kan verlopen vanwege de nieuwheid van het spel en de tijd die deelnemers nodig hebben om de regels, rollen en symbolische elementen te begrijpen. Emotionele betrokkenheid en actieve deelname nemen vaak toe naarmate de sessie vordert.

Fase 3: Na het spel – Reflectie & integratie

Reflectie begeleiden

Leid een afsluitend gesprek met vragen zoals:

- Welke emoties heb je ervaren?
- Wat heb je geleerd over discriminatie?
- Welke acties kun je ondernemen om discriminatie tegen te gaan?
- Wat heb je over jezelf geleerd?

Delen zonder druk

Geef deelnemers de ruimte om vrijwillig persoonlijke ervaringen te delen. Valideer alle bijdragen en benadruk opnieuw de vertrouwelijkheid.

Verbinden met breder leren

Koppel inzichten uit het spel aan academische, professionele of dagelijkse contexten (bijv. inclusief onderwijs, teamwork, studentenbegeleiding). Doe suggesties voor vervolgv activiteiten of -gesprekken om het leerproces voort te zetten.

Reflecteer op je eigen ervaring als moderator

Reflecteer na de sessie op je begeleidingspraktijk. Denk na over groepsdynamieken, momenten van emotionele betrokkenheid of weerstand, je reacties op onverwachte situaties en wat je een volgende keer zou aanpassen.





Printbare checklist voor EQUINI-spelmoderators

Voor het spel

- ☐ Begrijp het doel en de metafoor van het spel.
- ☐ Creëer een veilige en inclusieve omgeving.
- ☐ Organiseer de fysieke ruimte (**tafels, stoelen, eventuele break out rooms indien mogelijk**).
- ☐ Bereid alle spelmaterialen voor (**bord, pionnen, avatars, dobbelstenen, tokens, kaarten, EHBO-kits**).
- ☐ Bereid alle creatieve materialen voor (**blanco papier, potloden of kleurstiften**).
- ☐ Bepaal of en hoe de **EQUINI-app** wordt gebruikt.
- ☐ Stem kaartselectie en -volgorde af op de groep.
- ☐ Wijs een tijdsbewaker aan en spreek de duur af.

Tijdens het spel

- ☐ Stimuleer groepsverbondenheid en betrokkenheid.
- ☐ Monitor emotionele dynamiek en psychologische veiligheid.
- ☐ Zorg voor eerlijk spel en blijf flexibel.
- ☐ Ondersteun leren en emotionele reflectie.
- ☐ Bewaak tijd en flow.

Na het spel

- ☐ Begeleid de reflectieve nabespreking.
- ☐ Moedig vrijwillig delen aan.
- ☐ Verbind inzichten met breder leren.
- ☐ Stel vervolgactiviteiten voor.
- ☐ Reflecteer op je eigen ervaring als moderator.

