

Skema til Planlægningsøvelse 5.4

© Tilværelsespsykologi

Brainstorm på fremmere og hæmmere som skal bygges ind i spillet
(det kan være felter, kort man kan trække, omveje man skal gå eller lignende)

Fremmere	
Vil (kort eller felter der på forskellig måde handler om, at man gerne vil, ønsker det, håber på det osv)	
Kan (kort eller felter der på forskellig måde handler om, at man godt kan, ved nok, har evner, har mulighed for at lære noget osv)	
Ydre muligheder (kort eller felter der handler om, at der er gode ydre muligheder - eller at man selv kan skabe dem)	
Blive mødt (Kort eller felter der handler om, at man får støtte, hjælp eller anerkendelse fra andre)	
Gør (Kort eller felter der handler om, at man tager en beslutning, går i gang med at gøre noget osv)	

Hæmmere	
Vil (Kort eller felter der på forskellig måde handler om, at man ikke har lyst, ikke orker, kan mærke modvilje osv)	
Kan (kort eller felter der på forskellig måde handler om, at man ikke kan, ikke ved nok, ikke giver sig selv mulighed for at lære osv)	
Ydre muligheder (kort eller felter der handler om forhindringer, eller at der mangler de ting, man skal bruge osv)	
Blive mødt (Kort eller felter der handler om, at man ikke bliver mødt med støtte og hjælp - eller ikke vil tage imod hjælp osv)	
Gør (Kort eller felter der handler om, at man ikke beslutter sig - ikke kommer i gang med at gøre noget osv)	

