



# Informatieve spelen

## Jaarthema 2018-2019

### Door dik en dun

## Zichzelf en de andere beter leren kennen

### De magische verbinding

**Doelgroep:**

+14, +16, +20, leiding

**Doel van het spel:**

'De magische verbinding' is een eenvoudig kaartspel waarin de spelers elkaar en zichzelf op een ontspannen manier beter leren kennen.

Door begrippenkaarten uit te wisselen, komen 2 magische verbindingen tot stand: een innerlijke en een uiterlijke verbinding. De innerlijke verbinding geeft weer hoe een deelnemer over zichzelf denkt. De uiterlijke verbinding toont hoe de anderen de speler bekijken. Het spel loopt ten einde wanneer elke speler zowel een uiterlijke als een innerlijke verbinding heeft.

### Kwaliteitenspel + handleiding

**Doelgroep:**

+16, +20, leiding

**Doel van het spel:**

Een kleurrijk persoonlijkheidsspel dat helpt om meer zicht te krijgen op de vraag: Wie ben ik? Door het spelen van het Kwaliteitenspel kun je een antwoord vinden op vragen als:

- Wat zijn mijn sterke en minder sterke kanten?
- Hoe zien anderen mij?
- Welke kwaliteiten wil ik ontwikkelen?

De handleiding bevat 20 spelvormen die met het kwaliteitenspel kunnen worden gespeeld.

### Kennismakingsspel

**Doelgroep:**

+16, +20, leiding

**Doel van het spel:**

Het Kennismakingsspel bestaat uit 56 kaarten. Op elke kaart staat een vraag en wordt een bijhorende kleurenfoto afgebeeld. Door een foto aan een vraag te koppelen, raken de deelnemers sterker betrokken bij de vraag en wordt hun creativiteit gestimuleerd. Hierdoor vinden ze veel gemakkelijker een passend antwoord op de vraag.

De vragen zijn onderverdeeld in 6 groepen:

- Jeugd & verleden
- Karakter & interesse
- Motivatie & inspiratie
- Doen & laten
- Werk & loopbaan
- Wensen & toekomst

Door de verschillende vragen te beantwoorden, krijgen de deelnemers een beter beeld van zichzelf en van de anderen.

## Kernkwadrantenspel

### Doelgroep:

+16, +20, leiding

### Doel van het spel:

Een unieke en inspirerende manier om jezelf en anderen te leren kennen.

## Teambuilding

### Persona

#### Doelgroep:

+14, +16, +20, leiding

#### Doel van het spel:

'Persona' bestaat uit portret- en actiekaarten. De speelkaarten vormen de leidraad om een gesprek over relaties te voeren. De portretkaarten geven fictieve personages weer. De actiekaarten stellen relaties tussen deze personages voor.

Aan het begin van het spel gebruiken de deelnemers de actiekaarten om relaties te verzinnen tussen de fictieve personages. Na een tijdje spelen, leggen de spelers de portretkaarten aan de kant en passen ze de actiekaarten op de eigen relaties toe.

### Team geluk

#### Doelgroep:

Leiding

#### Doel van het spel:

Dit speciaal ontwikkelde spel bevat 56 kaarten vol inspirerende inzichten en eenvoudige activiteiten waar elk team gelukkiger van wordt.

## Verlies & rouw

### Door het zure heen

#### Doelgroep:

-9,-12,+12,+14,+16,+20

#### Doel van het spel:

Deze werkmap reikt inzichten en praktische informatie aan over hoe kinderen en jongeren in jeugdbewegingen kunnen omgaan met verlies, afscheid en rouw.

### Door het zure heen gebroken

#### Doelgroep:

-9,-12,+12,+14,+16,+20

#### Doel van het spel:

Deze werkmap bevat getuigenissen, theoretische achtergrond, handige tips, werkvormen en spelmethodieken om met kinderen en jongeren op weg te gaan rond verlieservaringen in drie toepassingsgebieden: relatiebreuken, langdurig of ernstig ziek zijn en zelfdoding.

# Relaties & gevoelens

## Gevoels-en behoeftekaarten

**Doelgroep:**

-12, +12, +14, +16, +20

**Doel van het spel:**

Deze kaarten bieden heel wat mogelijkheden om te kijken naar behoeften en gevoelens. De kaarten hebben een kleurrijke afbeelding en één of meerdere begrippen.

## 3D Denken-durven-doen

**Doelgroep:**

+12, +14, +16

**Doel van het spel:**

3D is een interactief spel voor klasgroepen van het eerste tot en met het laatste jaar van het secundair onderwijs. De groep of de begeleider maakt een keuze uit één van de zes thema's waarrond het spel kan worden gespeeld: welbevinden – ruzie & agressie – middelengebruik – gezondheid – seksualiteit – multimedia. Zes teams wandelen door een fictieve stad. Tijdens deze tocht kunnen ze punten verdienen door te denken, te durven of te doen. De leerlingen kunnen hun mening verwoorden of van gedachten wisselen bij een korte vraag, een kringgesprek of een teamopdracht die te maken heeft met het gekozen thema. Tussendoor komen speelse doe-opdrachten aan bod die het geheel luchtig en plezierig maken.

## So what?! The Gayme

**Doelgroep:**

+12,+14

**Doel van het spel:**

"Ik ben een jongen en draag graag make-up" en "ik ben jaloers als mijn lief naar andere meisjes kijkt". Aan de hand van veertig illustraties gaan tieners in gesprek met elkaar. Al spelenderwijs maken tieners kennis met gevoelige thema's in de maatschappij. Het spel maakt onderwerpen als seksualiteit, holebi en transgender bespreekbaar en doorbreekt het taboe.

## Soulmate

**Doelgroep:**

+12, +14, +16

**Doel van het spel:**

Praten en luisteren staan in dit spel centraal. Via vraag- en themakaarten kan men seksualiteit, relaties en gevoelens bespreken. Op speelse wijze geven de spelers zich beetje bij beetje bloot en komen ze steeds dichterbij hun geheime soulmate. Het doel van dit spel is zichzelf en de anderen beter leren kennen.