



ZET 'M NIET BUTEN SPEL!



Sander

Elk kind ondervindt het wel een keertje: je hoort niet bij de groep. Met Sander is het net zo. Sander is 9 en telt vaak niet mee. Hoe dat komt? Bij Sander thuis is de situatie niet zo eenvoudig: rondkomen met een beperkt budget, er alleen voor staan met drie kinderen, de kinderen soms iets moeten ontzeggen, in een hoekje en een hokje geduwd worden ... In de verhalen vertelt Sander over de uitsluiting die hij meemaakt in heel gewone dingen. Maar hij vertelt ook over de solidariteit en wat er kan gebeuren als mensen naar elkaar gaan luisteren. Wat er gebeurt als iedereen mag meespelen.



VOOR WIE BESTEMD?

- ✓ Lokale afdeling



DOEL

- ✓ Kinderen spelenderwijs laten ervaren dat iedereen kan en mag meespelen. Mogen meespelen maakt voor een kind het verschil tussen erbij horen of uitgesloten worden.



DUUR

- ✓ 2 à 3 uur



LEEFTIJDSGROEP

- ✓ Kinderen tussen 6 en 10 jaar.



MATERIAAL

Inhoud speldoos:

- ✓ 150 spelkaartjes (5 sets van elk 30 kaartjes)
- ✓ boekje met spelregels: achteraan in het boekje vind je de tekst van de verhalen en de uitleg van de opdrachten.

Materiaal voor de opdrachten: om de opdrachten uit te voeren, heb je materiaal nodig dat je vooraf klaarzet.

- ✓ kaders om de puzzel in te leggen
Tip: voorzie 5 stukken karton A3-formaat. De kinderen kunnen de puzzel hierop leggen.

- ✓ grote rol papier
- ✓ tekenmateriaal
- ✓ enkele scharen
- ✓ stoepkrijt
- ✓ 1 binnenband van een fiets
- ✓ oude kranten
- ✓ 1 fietspomp
- ✓ 1 fiets
- ✓ enkele sjaltjes
- ✓ 1 bal
- ✓ materiaal voor een hindernissenparcours: stoelen, tafels, emmers, jutezakken, ... wat voorhanden is.

Accomodatie:

- ✓ Het spel is leuker als buitenactiviteit, maar het kan ook als binnenactiviteit.



OPZET/STAPPENPLAN

- ✓ Voorbereiding

In de speldoos vind je 150 spelkaartjes, 5 sets van elk 30 spelkaartjes. Aan het begin van het spel krijgt elke speler 1 spelkaartje van elke set. Maak op voorhand voor iedere speler 1 stapeltje van telkens 5 verschillende spelkaartjes.

Hoe verdeel je de spelkaartjes?

Om de spelkaartjes gemakkelijk uit elkaar te houden, kreeg elke set een andere kleur. De spelkaartjes zijn aan twee zijden bedrukt. Op de voorkant van elke set staan 2 aparte figuurtjes. Enkel op de eerste set staat 1 figuurtje. Draai je de spelkaartjes van dezelfde set om, dan vormen die samen een grote tekening. Maak evenveel stapeltjes als er spelers zijn. Leg op de stapeltjes een spelkaartje van elke set. Wat telt, is de voorkant van de spelkaartjes. Aan de hand van de voorkant wordt de groep tijdens het spel in twee verdeeld, in een groepje dat meespeelt en een groepje dat wordt uitgesloten.

Wat doe je met de rest van de kaartjes?

Het spel is voorzien voor 30 spelers. Als er bv 10 spelers zijn, heb je 20 spelkaartjes per set over. De kaartjes die je over hebt, deel je aan het begin van het spel niet uit aan de kinderen. Je geeft die kaartjes pas op het moment dat de kinderen de puzzel maken. Zo is de puzzel volledig, zelfs als het spel wordt gespeeld met minder dan 30 kinderen.

- ✓ Spelverloop

Elke speler krijgt 1 stapeltje spelkaarten (van elke set 1 kaartje).

De begeleid(st)er vertelt het **eerste verhaal**. De kinderen nemen het **spelkaartje dat**

bij het verhaal hoort. De hele groep doet de opdracht. De groene spelkaartjes worden samen gelegd, omgedraaid en de kinderen maken de puzzel.

De begeleid(st)er vertelt het **tweede verhaal**. Na het verhaal nemen de kinderen **het spelkaartje dat bij het verhaal hoort**. Maar niet iedereen heeft hetzelfde figuurtje op het gele spelkaartje staan! Sommige kinderen herkennen Sander op hun kaartje, de meeste kinderen hebben Bart op hun kaartje. Wat nu? De kinderen die Sander op hun spelkaartje hebben, worden uitgesloten. Ze zijn nieuw in de groep, net als Sander. De begeleid(st)er trekt een binnenband van een fiets over hen. Daarmee laat je duidelijk zien dat dit een apart groepje is. Als de kinderen de spelopdracht met de hele groep willen spelen, moeten de kinderen die wel mogen meespelen (alle kinderen met Bart op het spelkaartje) eerst een **meespeelopdracht** doen. Dat is niet verplicht. Het is wel belangrijk dat alleen de groep die mag meespelen deze opdracht uitvoert. De uitgesloten kinderen kijken toe. Lukt de meespeelopdracht, dan kunnen de uitgesloten kinderen meespelen met de spelopdracht. Lukt de meespeelopdracht niet, dan blijven ze uitgesloten, en opgesloten in de binnenband.

Hierna wordt de **spelopdracht** uitgevoerd met alle kinderen die aan de opdracht mogen meedoen. En dat is dus afhankelijk van het lukken of mislukken van de meespeelopdracht. Het beste is als je de uitgesloten kinderen toch laat meespelen met de spelopdracht, maar in hun binnenband: op die manier hinderen ze de spelopdracht. Na de spelopdracht leggen de kinderen hun gele spelkaartjes samen voor de puzzel. Als de meespeelopdracht gelukt is, gebruiken de kinderen voor de puzzel de spelkaartjes van de hele groep. Als de meespeelopdracht mislukt is, dan worden de spelkaartjes van de uitgesloten kinderen niet bij de puzzel gevoegd. De puzzel is dan onvolledig, omdat niet iedereen kon meespelen.

Hetzelfde doen we met het **derde, vierde en vijfde verhaal**.

✓ Einde van het spel

Op het einde houden we een korte **nabespreking** met de kinderen. Enkele richtvragen: Waar gaat het spel over? Je kan de link met de groep leggen door de puzzels er terug bij te nemen. Misschien is er een puzzel onvolledig omdat de kinderen geen meespeelopdracht deden, of omdat die opdracht is mislukt. Hoe komt dat? Iedereen zonder onderscheid laten meespelen, vraagt een inspanning, en misschien moest de inspanning een ietsiepietsie groter zijn.

Je kan de kinderen ook vragen hoe ze zich voelden toen ze niet mochten meespelen. Je kan de kinderen laten tekenen over Sander. Het is belangrijk dat je hier de nadruk legt op het meespelen. De opdracht kan zijn om te tekenen over Sander die mag meespelen. Je kan de kinderen dezelfde opdracht geven maar dan over een groep kinderen waar iedereen mag meespelen. Voorzie vellen papier en tekenmateriaal.



TIPS

- ✓ Wie de 5 delen (verhaal + meespeelopdracht + spelopdracht) niet na elkaar wil spelen, kan elk deel op een verschillend moment spelen, bijvoorbeeld elke week een stuk.
- ✓ Je kan het puzzelen ook voor het einde houden. Nadat je alle opdrachten hebt uitgevoerd, hou je één groot puzzelmoment. Het nadeel is dat je voor een deel de link met de verhalen verliest. Sommige kinderen vinden dit niet erg: tijdens het puzzelmoment kunnen ze het verhaal in eigen woorden opnieuw vertellen. Dat is heel bruikbaar om van daaruit naar een korte nabespreking over te stappen.
- ✓ Als er te weinig tijd is om het volledige spel te spelen, kan je 2 of 3 verhalen met opdrachten doen, en daarna een nabespreking.



WAT KAN HET PROVINCIAAL TEAM/SECRETARIAAT DOEN?

Je kan de spelkaartjes en de verhalen gratis uitlenen bij het secretariaat. Stuur een mailtje naar jeugdrokekruis@rokekruis.be of geef een seintje op 015 / 44 35 70.