

# Geen grapjes over pesten

Een spel over omgaan  
met pesten en plagen



**HANDLEIDING  
BIJ HET SPEL**

## DOELGROEP

Het spel is bedoeld voor kinderen uit de groepen 5 t/m 8.

## TIJDSDUUR

30 à 45 minuten

## BENODIGDHEDEN

- spelbord
- spelregels
- pionnen
- dobbelsteen
- keuzekaartjes
- anti-pestkaarten



## DOEL VAN HET SPEL

Kinderen leren spelenderwijs hoe je om kunt gaan met pesten, zowel als gepest kind maar ook als pestkop. De voorbeelden zijn ontleend aan de dagelijkse praktijk. Op de keuzekaartjes staan de situaties kort beschreven waarna de vraag volgt: Wat zou jij doen? De kinderen maken een keuze en beleven de gevolgen van hun keuze.

## UITLEG

Het spel brengt de kinderen op alle plekken waar gepest wordt. Onderweg naar school, op het schoolplein, de gymzaal, de klas, het sportveld, de speeltuin...

Onderweg komen de deelnemers op rode, blauwe en groene vakjes te staan.

- **Rood betekent: de medespeler die links van je zit pakt een keuzekaart.**
- **Blauw betekent: voer een opdracht uit - zie de achterkant van de spelregels.**
- **Groen betekent: je kunt gewoon door, er is niets aan de hand.**

De keuzekaartjes betreffen situaties die kinderen dagelijks meemaken. Tussen de keuzekaartjes zitten ook de zogenaamde 'plaagkaarten', waarmee ze het spel kunnen beïnvloeden.

De leerlingen beginnen met het doornemen van de spelregels. Vervolgens mogen ze om de beurt gooien. Degene die het hoogste gooit mag beginnen. De leerlingen mogen ook zelf extra spelregels verzinnen:

- Als iemand drie gooit, moet deze speler drie plaatsen terug in plaats van vooruit.
- Als iemand zes gooit mag deze speler zelf weten hoeveel stappen vooruit gezet mogen worden (maximaal zes).

### **EINDE VAN HET SPEL**

De speler die als eerste bij de ingang van de pestvrije school is en de school wil binnengaan, moet in het bezit zijn van minimaal 5 anti-pestkaarten. Als een deelnemer die heeft, mag hij of zij de pestvrije school binnen!

### **TAAK VAN DE LERAAR**

- Verdeel de groep in groepjes van 4 tot 5 kinderen. Bij meerdere spellen kunnen alle leerlingen tegelijk het spel spelen.
- Neem de spelregels met de kinderen door (zie de spelregelkaart) en bespreek ze eventueel klassikaal.
- Tijdens het spel mogen kinderen discussiëren en initiatieven tonen.
- Laat kinderen hun antwoorden zoveel mogelijk onderbouwen/uitleggen.
- Kinderen kunnen op ieder gewenst moment om de hulp van de leraar vragen.
- Tijdens het spelen kan de leraar observeren en daar waar nodig kinderen ondersteunen in hun keuze.
- Speeltijd: 30 à 45 minuten. In dit tijdsbestek zijn wellicht niet alle leerlingen bij de pestvrije school aangekomen. De leraar kan de vakjes waar de kinderen op staan en het aantal anti-pestkaarten dat ze hebben verzameld opschrijven, zodat ze er de volgende keer verder mee kunnen gaan.
- Na het spelen van het spel kan de leraar evalueren (zie hieronder). Hierbij kan de leraar:
  - gebruik maken van de gemaakte observaties;
  - bepaalde keuzekaartjes bespreken;
  - vragen naar bevindingen van leerlingen.
- Het spel kan elk jaar diverse keren worden gespeeld, klassikaal of tijdens keuzemomenten/vrij spel.

## AANDACHTSPUNTEN

- Als kinderen op 70 staan moeten ze eerst minimaal 5 anti-pestkaarten kunnen laten zien. Misschien willen medespelers wel helpen om de pestvrije school in te gaan?
- Houd kinderen die niet tegen hun verlies kunnen goed in de gaten en breng dat eventueel ter sprake in het groepje.
- Treed indien nodig op als mediator of scheidsrechter.

## EVALUATIE

Hier volgen enkele voorbeelden hoe het spel na afloop kan worden geëvalueerd:

- De leraar pakt (willekeurig of gericht) een aantal keuzekaartjes om te bespreken.
- De leerlingen moeten hun antwoord toelichten, hierbij zal de leraar zo nodig doorvragen.
- De leraar laat leerlingen die een ander antwoord hebben gegeven bij het keuzekaartje op elkaar reageren.
- De leraar vraagt aan de leerlingen welke anti-pestmaatregelen of gedragingen ze hebben ingezet in het spel.
- Op basis van observaties kan de leraar ook vragen stellen, zoals:
  - *Ik heb gezien dat jij het moeilijk vond bij de keuzekaartjes waarbij je werd gevraagd in te grijpen? Waarom was dat?*
  - *Je zette de plaagkaartjes steeds bij dezelfde medespeler in? Waarom deed je dat? En wat vond die medespeler daar van?*
  - *Jij hebt gewonnen. Hoe was de reactie van je medespelers? Hoe vond je deze reacties?*

Het *Geen grapjes over pesten spel* is gemaakt bij de uitgave *Geen grapjes over pesten*. In dit project bestaande uit een boek, een dvd en een ondersteunende website staan 125 activiteiten om te werken aan de pestvrije school.

Meer informatie over dit activiteitenprogramma staat op [www.kwintessens.nl/pesten](http://www.kwintessens.nl/pesten).

ILLUSTRATIES: Anet van der Vorst  
SPELIDEE: Jeroen Hoogerwerf

**Kwintessens**  
uitgevers

NUR 023  
ISBN 978 90 5788 366 8  
Bestelnummer 6527

# Geen grapjes over pesten

*Een spel over omgaan met pesten en plagen*



## SPELREGELS

1. Begin het spel met het kiezen van een pion. Er kunnen maximaal vijf spelers meedoen. Neem allemaal drie anti-pestkaarten. Leg de overige anti-pestkaarten op het groen vakje op het spelbord. Leg de keuzekaarten op het blauwe vakje op het spelbord.
2. Onderweg kom je op verschillende vakjes.
  - Als je op een **rood** vakje komt, pakt de speler links van je een kaartje van de stapel keuzekaartjes. Deze medespeler leest het kaartje voor en ook het antwoord.
  - Als je op een **blauw** vakje komt, kijk dan wat er staat achter het nummer van het vakje achterop deze spelregelkaart.
  - Als je op een **groen** vakje komt, blijf dan gewoon rustig staan, er gebeurt niks.
3. Let op: Als je een keuzekaartje moet pakken, kan er ook een plaagkaart tussen zitten!
4. Gooi dan allemaal om de beurt met de dobbelsteen. Wie als eerste 3 gooit mag beginnen. Daarna ga je met de wijzers van de klok mee.
5. Spreek eventueel nog extra spelregels af, bijvoorbeeld:
  - Als iemand 3 gooit, moet deze speler drie plaatsen terug in plaats van vooruit.
  - Als iemand 6 gooit mag deze speler zelf weten hoeveel stappen vooruit gezet mogen worden, maar natuurlijk maximaal maar zes.
6. De speler die als eerste bij de pestvrije school komt (vakje 70) en de school binnen wil, moet vijf anti-pestkaarten hebben. Als je die niet hebt, vraag dan of je medespelers je kunnen helpen.
7. Om in de pestvrije school te komen (vakje 70) mag je niet meer gooien dan het aantal plaatsen.  
Bijvoorbeeld: je staat op 68, nu moet je 2 gooien om op 70 te komen. Als je meer gooit blijf je gewoon staan en gaat je beurt voorbij.

**Veel speelplezier!**

## Wat moet je doen als je op een blauw vakje komt?

1. *Hé slomo, dat kan sneller!* Ga snel door naar 3.
4. *Oh oh, twee pestkoppen!* Loop een straatje om en sla een beurt over.
12. *Je kon het niet laten haar uit te schelden voor 'schele kip'.* Ga terug naar vakje 7.
18. Je ziet dat een jongetje op het schoolplein wordt gepest. Vertel aan je medespelers wat je doet om hem te helpen Ga daarna door naar 21.
21. Je hebt net een jongetje dat gepest werd geholpen door naar hem te luisteren. Heel goed! Wacht hier een beurt om hem te troosten.
26. Je hoort twee meisjes die Agnes heel hard uitlachen om haar bloemetjesjurk. Je doet niets en loopt hard door. Je mag drie vakjes vooruit, naar 29.
29. Ga terug naar 26 om voor Agnes op te komen. Of ga naar 30 voor een keuzekaart.
34. Daar heb je die pestkoppen weer! Dit keer roep je naar ze of ze willen ophouden met dat geduw. Goed gedaan! Sla een beurt over om het gevallen jongetje overeind te helpen en te troosten.
38. Weer als laatste gekozen bij de gymles... lever een anti-pestkaart in.
41. Je staat mee te lachen met de andere kinderen. Je had ook kunnen opkomen voor dit kind! Sla een beurt over om te bedenken hoe je het volgende keer gaat doen.
46. Je plaaggeest laat je struikelen. Je reageert meteen en mag twee plaatsen vooruit!
49. Je bent op de foto gezet bij het omkleden voor de gymles. Nu wordt je foto op het mobieltje aan al je klasgenoten getoond. Sla een beurt over om dit op te lossen.
53. Je gaat gewoon tussen twee jongens in staan die met elkaar vechten. En ze houden er nog mee op ook. Je bent een held! Ontvang een anti-pestkaart van al je medespelers.
63. Je bent bijna op de pestvrije school. Maar je band is lek gestoken. Ga terug naar 58 om je band te laten plakken.
66. Het is gelukt om jongens in de klas te laten stoppen met elkaar te pesten. Alle spelers krijgen een anti-pestkaart uit de pot.
70. De pestvrije school! Je hebt gewonnen als je vijf anti-pestkaarten hebt. Vraag anders aan je medespelers of ze je willen helpen!