

Wat is het doel van het spel?

Het doel van het spel is met elkaar te praten over wat je meemaakt in het leven, en wat je daarbij denkt en voelt. Zo leer je elkaar beter begrijpen.

Met hoeveel personen kun je het spel spelen?

Je kunt het bordspel spelen met 2 tot 6 personen. Wil je het spel met een grote groep spelen? Kijk dan op pagina 8.

Voor wie is het spel bedoeld?

Het spel is bedoeld voor alle kinderen, met en zonder beperking, van 7 tot 13 jaar.

Dit spel spreekt jou vast aan als je:

- * een jonge mantelzorger bent
- * een broertje of zusje hebt met een ziekte
- * een vader of moeder hebt met een ziekte of beperking
- * kindercoach bent
- * leerkracht bent
- * zorgprofessional bent
- * werkt in een wijkteam

Waar kun je het spel spelen?

- * thuis
- * in een gezinshuis
- * op school
- * op de buitenschoolse opvang
- * op de scouting
- * in een gespreksgroep
- * in een behandelcentrum

Wat is de inhoud van dit spelblik?

- * 9 Speelborden
- * 6 Pionnen
- * 385 Opdrachtkaarten
- * 162 Complimunten
- * 6 Categoriekaarten
- * Snelregels
- * Luistervragen
- * 1 Dobbelsteen
- * 1 Zandloper (30 seconden)
- * 1 Kladblok met potlood
- * Spelregels

Hoe lang duurt het spel?

De ideale speeltijd is 45 minuten. Je kunt altijd kiezen om het spel langer te spelen.

Je kunt ook afspreken om 2 of 3 rondes te doen en daarna te stoppen.

Hoe werkt het speelbord precies?

Ieder speelbord heeft een kleur en bij iedere kleur hoort een thema.



Wat is het startbord?

Dit is de startplek voor alle pionnen.

Zet je pion hier neer voor het spel begint.



Dobbelsteen

Op de dobbelsteen staan de nummers 1 tot en met 5 en een vlakje met pijltjes. Als je 1, 2, 3, 4 of 5 gooit, ga je met de pion dat aantal stappen vooruit.

Als je de pijltjes gooit, mag je naar één van de pijltjesvakjes op een ander speelbord. Je mag zelf kiezen naar welk bord je gaat.



Zandloper

Gebruik de zandloper bij de opdrachten waarbij je iets moet tekenen of uitbeelden. De zandloper geeft aan hoe lang je over de opdracht mag doen, maximaal 30 seconden.

Complimunten

Tijdens het spel kun je complimenten verdienen. Een compliment heeft dezelfde kleur als de kleur van het speelbord.



Categorieën



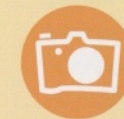
Vraag

Er staat een vraag op het kaartje. Vertel daarover.



Eens of oneens

Dit zijn stellingen. Geef je reactie en vertel wat je ervan vindt.



Foto

Kies een foto en vertel waarom je deze hebt gekozen.



Tekenen of uitbeelden

Er staat één woord of zin op het kaartje. Teken of beeld dat uit.



Quiz

Er staat een vraag op het kaartje waarbij drie antwoorden mogelijk zijn. Raad het juiste antwoord.



Doe-opdracht

Er staat een opdracht op het kaartje. Voer deze opdracht uit.



Levenskaart

Op de levenskaarten staan dingen die in je leven kunnen gebeuren. Je kunt er complimenten mee winnen of verliezen, of je wordt naar een ander speelbord gestuurd.

Snelregels

Dit zijn spelregels in een korte versie, zodat je snel kunt starten met het spel.

Luistervragen



Dit zijn vragen waarbij je actiever luistert. Deze vragen zorgen ervoor dat je meer vertelt over een kaartje. Als je een opdrachtkaart hebt beantwoord, kan de spelleider of kunnen de andere spelers een luistervraag stellen aan degene die aan de beurt is.

Categoriekaart

Op dit kaartje staat een kort overzicht van alle categorieën.

Elke speler krijgt een categoriekaart als geheugensteuntje.

Hoe speel je het spel?

Vorbereiding

- * Leg de speelborden aan elkaar op tafel. Je kunt ervoor kiezen om alle speelborden op tafel te leggen. Je kunt er ook voor kiezen om maar 4 speelborden op tafel te leggen. Je mag dan zelf kiezen over welke onderwerpen je wilt praten. Bijvoorbeeld: school, vrije tijd, vrienden, familie.



- * Leg alle kaarten op categorie en maak stapels.
- * Geef elke speler een categoriekaart.
- * Leg het kladblok, potlood, de luistervragen, zandloper en dobbelsteen klaar op tafel.
- * Spreek af hoe lang je het spel speelt, bijvoorbeeld 45 minuten.
- * Kies een spelleider. Het is belangrijk dat de spelleider weet hoe het spel werkt en dus de spelregels al gelezen heeft of het spel al een keer gespeeld heeft.

Wat doet de spelleider?

- * Een van de spelers is de spelleider.
- * De spelleider legt het spel uit.
- * De spelleider let op de tijd.
- * De spelleider deelt de kaartjes en complimenten uit.
- * De spelleider laat de spelers zelf een kaartje kiezen en zelf voorlezen.
- * Uitzondering: de spelleider leest de kaartjes voor met de quizvragen.
- * De spelleider houdt de tijd in de gaten en zorgt dat iedereen aan de beurt komt.
- * De spelleider speelt zelf ook mee.

Tip: je kunt de taken ook verdelen.

Wat zijn de afspraken?

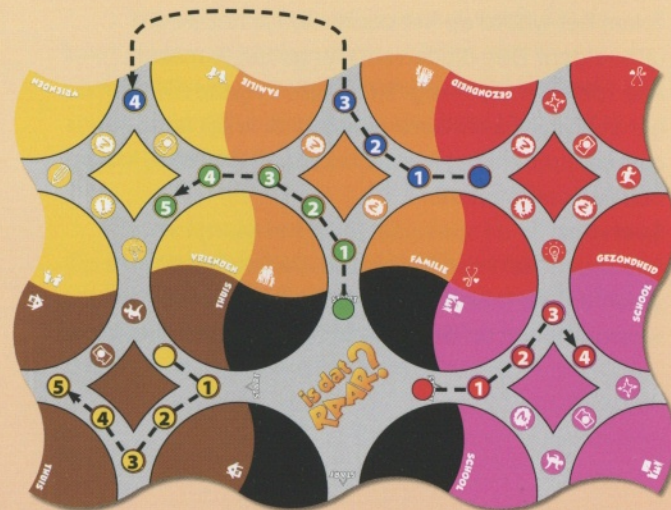
De spelleider vertelt wat de afspraken zijn als je het spel speelt.

- * laat elkaar uitpraten
- * luister naar elkaar
- * heb respect voor elkaar
- * als je een vraag niet wilt beantwoorden, is dat oké. Je mag dan een nieuwe kaart pakken.
- *

Tip: je mag dit lijstje aanvullen met eigen afspraken.

Hoe speel je het spel?

- * Elke speler gooit met de dobbelsteen.
- * De speler die het laagst gooit met de dobbelsteen, mag beginnen.
- * Als je het vlak met de pijltjes gooit, mag je nog een keer gooien.
- * Als je begint, mag je zelf een pion kiezen en deze op het startbord zetten.
- * Bedankt dat je meedoet met het spel. Je ontvangt 2 complimenten in dezelfde kleur als jouw pion.
- * Begin op het eerste vakje van één van de speelborden dat aan het startbord vastligt.
- * Als je met de dobbelsteen de pijltjes gooit, mag je naar elk speelbord toe. Ga dan op een vlakje staan met de pijltjes.
- * Loop met je pion over de vlakjes op het bord.
- * Maak zoveel stappen als je hebt gegooid met de dobbelsteen.
- * Je mag alle kanten op lopen.



- * Staat er al iemand op een vakje, ga dan naar het volgende vakje.
- * Kom je op de rand van het speelbord? Dan mag je er op een andere plek waar jij dat wilt, weer op.
- * Als je je pion hebt verzet, kom je op een vakje met een picto te staan.
- * Bij iedere picto horen opdrachtkaartjes.
- * Pak een kaartje van de stapel kaarten die bij de picto én bij de kleur hoort.
- * Bekijk de kaart en doe de opdracht die op het kaartje staat.
- * Hieronder staat welke soort opdrachten bij de verschillende picto's horen.
- * Door de opdrachten uit te voeren en de vragen te beantwoorden, kun je complimenten verdienen.
- * De compliment heeft dezelfde kleur als het speelbord.

Tip: Als je 3 complimenten van dezelfde kleur hebt, mag je deze inwisselen voor 1 compliment naar keuze.

Wanneer heb je gewonnen?

De speler die na de afgesproken tijd (bijvoorbeeld 45 minuten) de meest verschillende kleuren complimenten heeft, is de winnaar van het spel. Als er meerdere winnaars zijn, kijk je welke speler in totaal de meeste complimenten heeft.



Uitleg van de opdrachtkaarten

Vraag



Je leest de vraag hardop voor. Je beantwoordt de vraag en ontvangt een compliment.

Spelvorm 2: alle spelers vertellen over hun ervaringen, maar zij krijgen geen compliment.

Spelvorm 3: raden wat de ander denkt. De speler die aan de beurt is, schrijft het antwoord op van deze vraag. De andere spelers schrijven ook op wat ze denken dat het antwoord is van degene die aan de beurt is. Als de antwoorden hetzelfde zijn, krijgen de spelers die het goed geraden hebben een compliment.

Eens of oneens



Lees de zin voor die op het kaartje staat. Zeg of je het hier wel mee eens bent of niet. En vertel waarom dit zo is. Het is jouw mening.

Als je je mening hebt gegeven, krijg je een compliment.

Spelvorm 2: alle spelers geven een reactie op de stelling. Ze krijgen geen compliment.

Spelvorm 3: raden wat de ander denkt. De speler die aan de beurt is, schrijft op of je het eens of oneens bent met de stelling. De andere spelers schrijven ook op wat ze denken dat degene die aan de beurt is, heeft opgeschreven. Als de antwoorden hetzelfde zijn, krijgen de spelers die het goed geraden hebben een compliment.

Foto



Leg alle foto's van hetzelfde thema naast elkaar (bijvoorbeeld alle paarse kaartjes met een foto). Kies een foto en vertel waarom jij deze foto hebt gekozen en waar je aan denkt bij deze foto. Je krijgt daarna een compliment.

Spelvorm 2: alle spelers geven een reactie op de foto.

Spelvorm 3: kies een foto die je raar vindt.

Spelvorm 4: kies een foto waar je blij van wordt.

Spelvorm 5: kies een foto waar je verdrietig van wordt.

Tekenen of uitbeelden



Hier mag je kiezen. Wil je tekenen? Dan pak je het kladblok en potlood. Lees het woord op het kaartje voor jezelf. Niet hardop!

Niemand mag het weten.

Gebruik de zandloper wanneer de speler begint met tekenen of uitbeelden.

Teken het woord op het papier. Wil je het woord uitbeelden? Doe dit dan zonder geluid te maken.

Alle spelers mogen tegelijk raden. Degene die het eerste het antwoord goed raadt, krijgt een compliment en degene die tekent of uitbeeldt, krijgt ook een compliment.

Spelvorm 2: de spelleider leest het kaartje voor.

Alle spelers tekenen het woord. Daarna bekijk je samen alle tekeningen. Alle spelers vertellen waarom ze het op deze manier getekend hebben.

Tip: Als alle spelers graag tegelijk wat willen vertellen, mag de eerste speler die de vinger opsteekt een antwoord geven.

Doe-opdracht



Lees de opdracht op het kaartje voor. Voer de opdracht uit, daarna krijg je een compliment.

Als je de opdracht met anderen samen uitvoert, krijgt iedereen een compliment.

Quiz



De spelleider leest de vraag voor die op het kaartje staat en ook de drie antwoorden waaruit je mag kiezen. Eén van die antwoorden is goed. De speler kiest een antwoord. Als je het goede antwoord hebt gegeven, krijg je een compliment. Als het antwoord fout is, mogen de andere spelers raden. De speler die als eerste het goede antwoord geeft, krijgt een compliment.

Levenskaart



Op deze kaarten staan gebeurtenissen uit het leven. Lees het kaartje voor en vertel wat je van deze gebeurtenis vindt. Op de kaart staat wat je moet doen, je krijgt een compliment of je moet je pion verzetten naar een ander bord. Als je naar een ander bord gaat, pak je geen nieuw kaartje.

Moeilijke vragen

Op sommige kaartjes staan moeilijke vragen. Dit kunnen lange zinnen zijn of zinnen met moeilijke woorden. Een moeilijke kaart herken je aan het sterretje op de achterkant van het kaartje.



Spelvariantie: Kaartspel

Als je de prikkelarme versie van het bordspel wilt, kies dan voor het kaartspel.

Bij deze spelvariantie gebruik je de achterkant van de speelborden.

Je gebruikt geen pionnen, geen dobbelsteen en geen complimenten.

Hierbij enkele voorbeelden hoe je het spel kunt spelen.

Vorbereiding

- * Kies twee speelborden (bijvoorbeeld vrienden en dromen).
- * Kies twee stapels opdrachten (bijvoorbeeld vragen en foto's).



- * Spreek van te voren af hoe lang je het spel wil spelen.

Hoe speel je het spel?

- * Leg de speelborden met de achterkant naar boven
- * Leg de opdrachtkaarten met de achterkant naar boven op het speelbord.
- * Vraag wie als eerste een kaart wil pakken. De speler beantwoordt de vraag of opdracht.
- * Dan geef je de vraag aan een andere speler die ook de vraag beantwoordt.
- * Daarna mag de volgende speler een kaart kiezen.

Spelvarianties: Speel het spel met groepen groter dan 6 personen

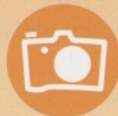
Spelvariantie Stel je voor

6 – 48 spelers

6 spelers per groep

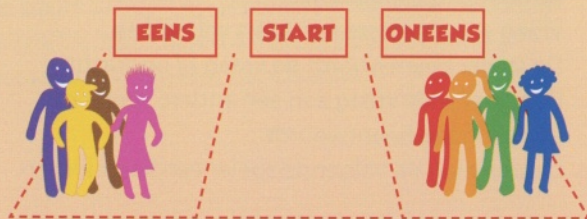
Nodig

- * Alle fotokaarten uit het spel
- * Een tafel waar je omheen kunt lopen



Uitleg

- * Vraag of iedereen op de tafel een kaartje wil kiezen dat hem aanspreekt. Geef hiervoor enkele minuten de tijd.
- * De spelleider begint, laat zijn foto zien en vertelt waarom hij voor dit kaartje heeft gekozen.
- * De spelleider geeft de beurt aan een andere speler, enzovoort.



Spelvariantie Wat vind jij?

6 – 30 spelers

Nodig

- * Kaartjes met stellingen (Eens of oneens) van verschillende thema's
- * Een ruimte die in drie delen kan worden verdeeld en waarin de spelers kunnen lopen.



Uitleg

- * De spelleider gaat voor de groep staan en legt uit dat hij stellingen in zijn hand heeft waar iedereen iets van mag vinden.
- * Daarna wijst de spelleider drie plekken aan in de ruimte: eens, oneens en start. De middelste plek is het start vak en alle spelers gaan daar staan.
- * De spelleider leest de stelling voor en vraagt aan de spelers om naar het vak te gaan dat zij vinden passen bij de stelling. Dus als je het eens bent met de stelling ga je bij het vak **eens** staan, en ben je het oneens met de stelling, dan ga je bij het vak **oneens** staan.
- * Als iedereen een keuze heeft gemaakt, vraagt de spelleider aan sommige spelers waarom ze hebben gekozen voor eens of oneens. De spelleider kan ook vragen hoe het is om te kiezen voor een vak waar de meerderheid niet voor heeft gekozen.
- * Spelers mogen tussendoor van gedachten veranderen. De spelleider vraagt naar hun gedachten.
- * Als een paar spelers hun mening hebben gegeven, gaat iedereen weer terug naar het start vak.
- * De spelleider leest dan de volgende stelling voor.

Spelvariantie Speeddate

8 – 16 spelers

Nodig

- * Speelkaarten met vragen
- * Elastiekjes of paperclips
- * Bel
- * Een ruimte waar spelers kunnen rondlopen

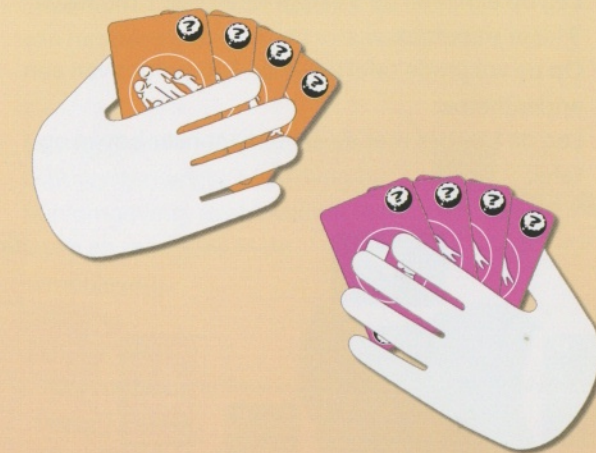


Vorbereiding

Maak setjes van 4 vragen van 1 thema (kleur) en bundel deze met een elastiek of paperclip. Bijvoorbeeld 4 kaartjes met vragen van het thema Thuis, 4 kaartjes met vragen van het thema Dromen, enzovoort.

Uitleg

- * Geef aan elke speler een setje van 4 kaarten.
- * De beste manier om het uit te leggen, is om het voor te doen aan de groep spelers.
 - De spelleider vraagt een speler om naar voren te komen.
 - De spelleider geeft deze speler een setje van 4 kaartjes.
 - De spelleider gaat tegenover deze speler staan en trekt blind een kaartje van hem.
 - De spelleider leest de kaart voor en beantwoordt de vraag.
 - Dit kaartje is nu van de spelleider.
 - Vervolgens trekt een andere speler een kaartje bij de spelleider, leest het voor, beantwoordt de vraag en houdt het kaartje.
- * Laat na deze uitleg de deelnemers rondlopen in de ruimte en met elkaar kaartjes uitwisselen.



- * Vertel daarbij dat het de bedoeling is dat de deelnemers binnen 10 minuten 4 verschillende kaartjes hebben.
- * Na 10 minuten geef je met de bel aan dat de tijd voorbij is.
- * De spelleider vraagt de spelers naar hun eerste reactie en kijkt wie er een set van 4 verschillende kleuren kaartjes heeft.
- * Vraag de spelers daarna om alle kaartjes weer in te leveren.

Tip: Speeddate bij meer dan 16 spelers:

- Kies ervoor om elke speler 3 kaarten te geven in plaats van 4.
- Haal vraagkaarten uit een extra bordspel.
- Combineer de vraagkaarten met de eens/oneens kaarten.

Spelvariantie Doordraaien

8 – 32 spelers

4 spelers per tafel

Nodig

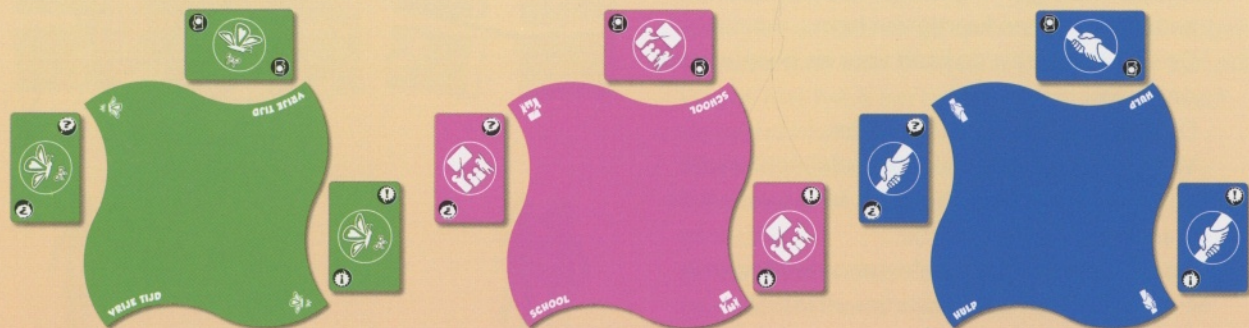
- * Tafels met 4 stoelen
- * Klok
- * Bel
- * Kaartjes vragen, eens of oneens en foto's.



- * Eventueel losse spelborden

Vorbereiding

- * Selecteer de speelkaarten per thema.
- * Elke tafel krijgt een apart thema.
- * Leg op een tafel de 3 categorieën van 1 thema, in 3 losse stapeltjes.
- * Op de volgende tafel leg je de 3 stapeltjes van een ander thema.
- * Leg de kaartjes met de achterkant naar boven op tafel.



Uitleg

- * Vraag de spelers om aan een tafel naar keuze te gaan zitten. De spelleider legt uit wat de bedoeling is. De spelers pakken om de beurt een kaart van 1 van de 3 stapeltjes, geven een reactie en gaan met elkaar in gesprek.
- * **Vraag:** de speler leest de vraag voor en geeft antwoord op de vraag.
- * **Eens of oneens:** De speler leest de stelling voor en geeft aan of hij het ermee eens is of niet en vraagt de andere spelers naar hun mening.
- * **Foto's:** De speler laat de foto aan de groep zien en vertelt waaraan hij denkt bij deze foto.
- * Blijf niet te lang stilstaan bij een kaart. De spelleider houdt de tijd bij.
- * Geef bij 8 minuten aan dat er nog 2 minuten zijn en dat er dan gewisseld wordt.
- * Als de 10 minuten voorbij zijn, klinkt de bel en zoekt iedereen een nieuwe plek.
- * Nodig de spelers uit naar een andere tafel te gaan om met de spelers die daar zitten over een ander thema te praten.

Spelvariantie Teams in actie

10 – 20 spelers

Nodig

- * Kaartjes met tekenopdrachten en quizvragen
- * Ruimte waar de teams bij elkaar kunnen zitten
- * Flapover + stift
- * Zandloper
- * Complimunten



Uitleg

- * Verdeel de groep in 2 teams.
- * De spelleider legt het spel uit en vertelt hoe lang het duurt of hoeveel rondes er zijn.
- * Van team 1 komt een speler naar voren die van de spelleider een teken- of uitbeeldkaartje krijgt.
- * De speler bepaalt zelf of hij wil tekenen of uitbeelden.
- * De speler krijgt 30 seconden om uit te beelden of te tekenen.
- * Het team overlegt en geeft één antwoord. Dus zomaar wat roepen en hopen dat het goede antwoord erbij zit, is niet toegestaan.
- * Als het antwoord goed is, krijgt het team 2 complimenten. Als het antwoord fout is, mag het andere team raden. Als dat team het goed heeft geraden, krijgt het 1 compliment.
- * Dan is het andere team aan de beurt. Als beide teams zijn geweest, stelt de spelleider een quizvraag aan beide teams. De teams mogen overleggen en 1 antwoord geven.
- * Ieder team met een juist antwoord krijgt 2 complimenten.

Meer spellen:

Vlaamse aanvulling Is dat RAAR?

Een set van 46 extra kaarten, voor mensen uit Vlaanderen. Deze aanvullingsset is ontwikkeld door ergotherapeuten van het UPC Duffel.



Een Steekje Los?

In gesprek over psychische gezondheid en kwaliteit van leven (leeftijd vanaf 14 jaar)



26 uitbreidingssets Een Steekje Los?

Kaartspel over specifieke thema's als uitbreiding van het bordspel, waaronder een set voor de jeugd (12 t/m 18 jaar). Deze kaartspellen kunnen ook los van het bordspel gebruikt worden.



Doe je mee?

Een spel voor mensen met een licht verstandelijke beperking en hun omgeving, over kwaliteit van leven en meedoen in de samenleving.



Meer info: www.eigenwijsspel.nl

- * Alle spellen zijn financieel mede mogelijk gemaakt door fondsen.
- * De spellen worden verkocht zonder winsttoegmerk.
- * De opbrengst wordt gereserveerd voor de herdruk.
- * **Bestellen spellen:** www.debagagedrager.nl/shop