



BELFEDAR



SAMENWERKEN OF HET BESTERVEN ... VAN HET LACHEN

◀ SPELREGELS ▶

In het koninkrijk Uménia, in een vallei die baadt in het zonlicht, breekt een mooie, zonovergoten dag aan. Elke boom, elk blaadje en elk bloempje stralen rust en plezier uit... Iedereen denkt al aan de goocheltrucs en jongleershows, aan de dansen en de grappen en grollen die jullie zullen opvoeren in de straten en op de marktplaatsen van de omliggende dorpjes. Want het moet gezegd, jullie groep van straatartiesten kent elke dag meer succes en wordt overal overladen met applaus.

Maar plotseling breekt er een bulderend onweer los. De regen gutst op jullie neer en jullie moeten haastig op zoek naar een schuilplaats. De burcht van Belfedar is vlakbij. Maar jullie zouden beter uitkijken... Hoeveel keer hebben de dorpelingen jullie niet gewaarschuwd? "Iedereen die de burcht binnendringt, verdwijnt voor eeuwig van de aardbol!"...

Weg met die belachelijke legende! Te midden van de dikke mist die de burcht omgeeft, merken jullie een lichtje op. Snel vluchten jullie de burcht binnen. Zodra jullie de drempel over zijn, maakt het licht plaats voor dreigende duisternis. De poorten vallen met een luide klap dicht! Uit de duisternis weerklinkt een onheilspellende stem...

*"Sidder en beef, nietige stervelingen! Jullie zijn nu in de klauwen van Belfedar!
Deze burcht is mijn thuis en ik ben dol op het jennen van arme, hulpeloze reizigers!"*



Om te ontsnappen aan de wreedheid van Belfedar, zijn jullie volledig aangewezen op jullie zelf. Niemand anders kan helpen. Als jullie ooit nog de blauwe hemel van Uménia willen zien, rest er maar één ding: de uitdagingen van Belfedar tot een goed einde brengen! Haast jullie om de sleutels van de poorten te verzamelen! Maar wees op jullie hoede: een geopende poort kan zich ook terug sluiten. Behoed jullie voor de toverkunst van Belfedar: om jullie in de war te brengen en belachelijk te maken, gebruikt de gemaskerde demon nu eens een toverdrank, dan weer een kwaadaardige vloek.

Dwarsboom de valstrikken en zorg ervoor dat je niet gevangen komt te zitten in één van de kerkers...

Doe de poorten verdwijnen met je toverstaf, maar bescherm je tegen listige aanvallen van Belfedar met de magische schilden.

Ontdek geheime doorgangen waarvan zelfs het booswicht niet weet dat ze bestaan. Als dat tenminste geen list is van de doortrapte burchtbewoner...

Verlaat zo snel mogelijk de burcht, maar laat geen enkele poort gesloten want dan zijn jullie voor eeuwig vervloekt! Jullie zijn samen de burcht binnen gevlucht en jullie moeten samen ontsnappen... of er voor altijd vastzitten. Als één iemand zich niet tijdig naar de uitgang kan begeven of als één van de poorten gesloten blijft, zijn jullie gedoemd om de rest van jullie dagen rond te dwalen in de burcht, veroordeeld tot het opvrolijken van Belfedar's oude dag.

Zullen jullie er in slagen om elke poort te openen vooraleer het te laat is? Zullen jullie uit de burcht geraken om terug te keren naar het wondere land van Uménia? Niets is minder zeker...

MATERIAAL

- De spelregels, 9 geheugensteuntjes en een gids voor de spelleider.
- Een spelbord, een timer, een dobbelsteen, 8 pionnen, 8 poorten.
- 9 schildkaarten, 49 kolfkaarten (toverdrank of vloek), 123 recto-verso gedrukte uitdagingskaarten (bruin en blauw, goed voor 246 uitdagingen)
- Te voorzien (materiaal nodig voor bepaalde uitdagingen): pen en papier, voorwerpen in de kamer, een schaar, etiketten, kledingstukken, blinddoek, touw, een zak...
Als de spelers niet over het nodige materiaal beschikken om een uitdaging te volbrengen, mogen ze verdergaan met een volgende uitdaging.
- De timer is geleverd met batterijen.
De timer kan gemakkelijk gebruikt worden op de volgende manier:
om te starten, druk op de O/I knop, om te stoppen druk opnieuw op de O/I knop.
Om een bepaalde tijd in te stellen, druk aanhoudend op *sec* (voor de seconden) en *min* (voor de minuten) totdat je de gewenste tijd krijgt. Als de timer afgaat, volstaat het om op de O/I knop te drukken om terug te keren naar de ingestelde tijd. Als de timer bijvoorbeeld afgaat na 30 seconden, komt de tijd weer terug op 30 seconden te staan door op de O/I knop te drukken. Om de timer terug op nul te zetten, druk tegelijkertijd op *sec* en *min*.

SPELERS

4 tot 8 spelers, vanaf 10 jaar.

SPELDOUR

Elk spel duurt tussen de 30 en 60 minuten, zonder de eventuele nabespreking van het spel mee te rekenen.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van de spelers is om alle poorten van de burcht van Belfedar te openen om te kunnen ontsnappen en terug te keren naar de wondere wereld van Uménia. Om dit te kunnen doen, moeten ze sleutels en toverstokken verdienen. Als er aan het einde van het spel nog een poort gesloten is, sluit een vloek van Belfedar alle poorten en zitten de spelers voor eeuwig gevangen in de burcht.

SPELVERLOOP

- 1 Vooraleer er gespeeld wordt, kiest elke speler een pion uit en plaatst deze in het midden van de burcht.
- 2 De 8 poorten worden, gesloten, rondom de muren van de burcht geplaatst (hiervoor dienen de inkepingen op het spelbord).
- 3 De spelers kiezen de kleur van de uitdagingen waarmee ze willen spelen: blauw of bruin.
- 4 Elke speler krijgt een schildkaart alvorens het spel begint.
- 5 Om te bepalen wie mag beginnen, wordt de dobbelsteen geworpen.
De speler die het laagste aantal ogen werpt, mag beginnen.
- 6 De speler die begint, werpt de dobbelsteen en gaat het aantal vakjes vooruit zoals aangegeven op de dobbelsteen.
- 7 Het spel verloopt in wijzerzin.



Sleutel Indien je op dit vakje belandt, trek je een uitdaging en lees je de instructies luidop voor.



Als de uitdaging tot een goed einde gebracht wordt, mag er een gesloten poort geopend worden.
Als de uitdaging mislukt, moet een geopende poort terug gesloten worden, behalve natuurlijk als alle poorten nog gesloten zijn.

Toverstaf Indien je op dit vakje terecht komt, trek je een uitdaging en lees je de instructies luidop voor. Als de uitdaging tot een goed einde gebracht wordt, mag de speler een poort definitief wegtoveren. De poort wordt weggehaald van het spelbord en kan nooit meer gesloten worden. Bovendien zetten **alle** spelers (behalve diegene(n) die gevangen zit(ten) in de kerkers) hun pion op het toverstafvakje. Als de groep niet slaagt in de uitdaging of weigert om de uitdaging uit te voeren, moeten er 2 poorten terug gesloten worden en blijven de pionnen op hun vakje staan.



Op de uitdagingskaarten kunnen de spelers volgende verduidelijkingen aflezen:

★ **makkelijke uitdaging** ★★ **gematigde uitdaging** ★★★ **gevorderde uitdaging**
(die bepaalde vaardigheden, vertrouwen in de groep en/of kennis van de andere spelers vereist)



uitdaging op tijd

Soort opdracht:



tekenen | schrijven



uitbeelden | bewegen



spreken | zingen

Opgelet: voorbeelden die gegeven worden op de kaartjes mogen niet gebruikt worden tijdens de uitdagingen! Om het speelse aspect en de spanning tijdens het spel te garanderen, is het mogelijk om een speelleider aan te duiden die beoordeelt of een uitdaging gelukt dan wel mislukt is.

Schatkist Als je op dit vakje belandt, mag je kiezen om ofwel voor een sleutel of een toverstaf te spelen of om een kolfkaart te trekken. Als de toverstafuitdaging met succes volbracht wordt, zetten alle spelers hun pion op dit vakje (behalve spelers die gevangen zitten).



Kolf Als je terecht komt op dit vakje, trek je een kolfkaart. Je hebt 1 kans op 2 om een "vloek" te trekken. Wee je gebeente als dat het geval is! Er staat je een onaangename beproeving te wachten, zoals bijvoorbeeld een ronde overslaan. Indien je echter een "toverdrank" trekt, heb je geluk. Je krijgt onverwachts hulp om als overwinnaar uit dit avontuur te komen. Je mag bijvoorbeeld je pion verplaatsen naar een vakje naar keuze.



Kerker Ramp, oh ramp! Je bent in een hinderlaag gelopen in één van de kerkers van de burcht van Belfedar. Er zijn slechts 2 manieren om te ontsnappen: ofwel komt er een andere speler op hetzelfde vakje terecht en bevrijdt je (jij bent vrij en de andere speler ook), ofwel gaat de groep ermee akkoord een poort op het spelbord terug te sluiten of om een poort terug op het spelbord te plaatsen. Enkel dan mag je verder gaan op het spelbord. Wanneer je gevangen zit, mag je wel blijven deelnemen aan de uitdagingen, je mag echter niet met de dobbelsteen gooien of je pion verplaatsen.



Opgelet: de andere spelers kunnen de burcht niet verlaten zonder jou!
Om te kunnen winnen moeten ze je bevrijden vóór de laatste uitdaging.

Geheime doorgang Proficiat, je hebt een geheime doorgang ontdekt! Als je door de geheime deur wandelt, kan je door eender welke andere geheime doorgang in de burcht terug tevoorschijn komen. Je plaatst je pion dus op een andere geheime doorgang naar keuze. Opgelet, strategie is van belang!



Schild De kaart dient als joker en mag slechts 1 maal gebruikt worden gedurende het spel. Met de joker kan je er voor kiezen om niet deel te nemen aan een uitdaging, of om een uitdaging over te slaan (als jij het bent die de uitdaging van de stapel neemt). Met deze kaart kan je ook een "vloek" opheffen. Je legt het schild voor je en legt vervolgens de uitdaging of kolfkaart onderaan de stapel en wacht op de volgende ronde om verder te spelen. Opgelet, de kaart kan niet gebruikt worden als je gevangen zit in een kerker of bij de laatste uitdaging.



EINDE VAN HET SPEL

Om te ontsnappen uit de burcht van Belfedar volstaat het om minstens evenveel ogen te gooien als er resterende vakjes op het spelbord zijn. Bijvoorbeeld: er zijn nog slechts 3 vakjes te gaan en je gooit een 5. Dan bereik je toch het einde van het spelbord. Je moet dus niet precies 3 gooien om uit te spelen.

Het spel eindigt in 2 gevallen:

1. Als een speler er in slaagt om te ontsnappen uit het doolhof van de burcht, dus wanneer hij de uitgang van de burcht bereikt én alle poorten geopend zijn. Óf als alle poorten verdwenen zijn door gebruik van de toverstaf, los van het feit of een speler de uitgang bereikt heeft of niet. Op dat moment moet een ultieme uitdaging erover beslissen of alle spelers de burcht mogen verlaten of niet. Als ze in de uitdaging slagen, hebben de spelers het spel gewonnen. Mislukken ze, dan verliezen ze het spel.
2. Als een speler er in slaagt om te ontsnappen uit het doolhof van de burcht, dus wanneer hij de uitgang van de burcht bereikt, maar nog niet alle poorten geopend zijn. In dat geval moeten er nog een aantal uitdagingen aangegaan worden, namelijk evenveel als het aantal gesloten poorten plus één extra, de ultieme uitdaging. Als er bijvoorbeeld nog 1 poort gesloten is, moeten er nog 2 uitdagingen uitgevoerd worden. Bij 2 gesloten poorten moeten er nog 3 uitdagingen uitgevoerd worden. Als één opdracht niet lukt, is het spel verloren. Dan sluiten alle poorten zich en zijn de spelers voor eeuwig vervloekt!

UITGEVER: Evens Foundation

COÖRDINATIE: Joanna Krawczyk & Marjolein Delvou

CONCEPT: Christelle Lacour, Université de Paix

PARTNER: Jeugd en Vrede vzw

ILLUSTRATIES EN GRAFISCH ONTWERP: Swanski – www.SWANARTS.com

OPMAAK: Grondwerp

PRODUCTIE: Granna





BELFEDAR



SAMENWERKEN OF HET BESTERVEN ...VAN HET LACHEN



◀ UITGEBREIDE HANDLEIDING ▶

BELFEDAR

SAMENWERKEN OF HET BESTERVEN ... VAN HET LACHEN

Van 10 tot 100 jaar, met familie of vrienden.
Op school of tijdens buitenschoolse activiteiten.

DE PARTNERS



Université de Paix asbl
De la prévention à la gestion positive des conflits

De Université de Paix

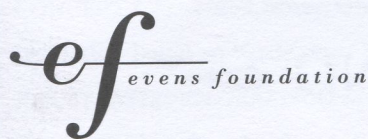
is een Belgische vzw met een netwerk in Frankrijk, Luxemburg en Spanje. De organisatie werd in 1960 opgericht door Dominique Pire, winnaar van de Nobelprijs voor de Vrede in 1958. De vereniging hield zich toen voornamelijk bezig met het samenbrengen van jongeren om hen bewust te maken van het belang van dialoog als weg naar vrede en hen te wijzen op de mogelijkheden van concrete actie.

Tussen 1992 en 2003 creëerde en verfijnde de Université de Paix twee programma's rond coöperatieve spelen in het kader van vredeseducatie: «Jeux coopératifs pour bâtir la paix» en «Graines de Médiateurs». Ondertussen ontwikkelen de trainers van de Université de Paix hun werk op het gebied van peer mediation al een twintigtal jaren met behulp van coöperatieve spelen, zowel op school als in jeugdorganisaties.

Om te kunnen beantwoorden aan de groeiende vraag van opdrachtgevers en aan hun wens om nieuwe denkpistes en acties te lanceren in het onderwijs om te werken aan tolerantie en respect, ontwikkelde de Université de Paix meer en meer hulpmiddelen. Dit materiaal werd steeds uitgewerkt met als doel de ontwikkeling van sociale vaardigheden te ondersteunen die enerzijds cruciaal zijn om conflicten op een positieve manier aan te pakken en anderzijds een gevoel van burgerzin aanwakkeren.

De laatste jaren bleken meer en meer ouders, opvoeders, animatoren en leerkrachten ook op zoek naar educatieve werkinstrumenten die de verschillende aspecten van samenwerking bijeenbrengen; ludieke leermiddelen die eenvoudig te begrijpen zijn alsook direct inzetbaar op het terrein. Belfedar is speciaal gecreëerd om aan deze groeiende behoefte tegemoet te komen.

Meer info over de missie en werking van de Université de Paix via www.universitedepaix.org



De Stichting Evens

is een stichting van openbaar nut met zetel in Antwerpen en bijkomende bureaus in Parijs en Warschau. De stichting initieert en ondersteunt duurzame projecten die bijdragen tot de ontwikkeling en versterking van Europa, gebaseerd op culturele en sociale diversiteit en dit binnen de volgende domeinen: vredeseducatie, media, Europees burgerschap.

Met haar acties binnen het programma vredeseducatie, wil de stichting kinderen, jongeren en volwassenen ondersteunen om kritisch na te denken en om actoren in een "cultuur van vrede" te worden in hun families, scholen, sociale netwerken, gemeenschappen, enz. Om deze doelstelling te realiseren, zet de stichting in op het leren en aanleren van attitudes en vaardigheden om conflicten op een positieve manier te hanteren, op het aanmoedigen van tolerantie en begrip, respect voor anderen en jezelf alsook op bewustwording van (structureel) onrecht.

Het is in dit kader dat de Stichting Evens het werk van de Université de Paix ondersteunt om Belfedar verder te ontwikkelen, te produceren en te verspreiden.

Na een eerste editie in het Frans wordt het spel uitgebracht in het Nederlands, Pools en Spaans. Met behulp van dit spel wenst de Stichting het onderwijs en het jeugdwerk spelenderwijs bewust te maken van het belang van positieve conflictantering. De distributie van het spel is slechts een eerste stap. In samenwerking met de partnerorganisaties worden naderhand ook workshops en vormingen op het getouw gezet.

Meer info via www.evensfoundation.be en www.belfedar.org.



Jeugd & Vrede

is een pluralistische jongerenorganisatie die op speelse wijze werkt rond conflict. Met onder andere vormingen voor jeugdwerkers, kampen voor maatschappelijk kwetsbare kinderen en jongeren, een inleefreis naar het Zuiden, spelen en tentoonstellingen rond oorlog, culturen of pesten, hebben ze een ruim aanbod voor jeugdwerk en onderwijs.

Jeugd & Vrede streeft ernaar dat alle kinderen en jongeren in Vlaanderen en Brussel een actieve cultuur van vrede en geweldloosheid ontdekken, vormgeven en geëngageerd uitdragen. Jeugd & Vrede wil bij hen een maatschappijkritische houding aanwakkeren en leert hen vanuit een sterke verbondenheid om te gaan met conflict. De organisatie werkt inclusief en versterkend vanuit ieders eigen kracht, en staat garant voor een speelse, interactieve en participatieve aanpak.

Het coöperatieve spel Belfedar past perfect in dit plaatje. Jeugd & Vrede werkte mee aan de aanpassing van het spel en neemt de promotie en verspreiding van de speldoos op zich. Ook vormingen over Belfedar behoren tot het aanbod. Dit alles gebeurt in nauwe samenwerking met de Stichting Evens.

WAT ZIJN DE DOELEN VAN HET SPEL?

Geweld kan verschillende vormen aannemen. Vele kinderen en jongeren worden geconfronteerd met verbaal, fysiek, institutioneel of structureel geweld. Geweld manifesteert zich tussen kinderen, tussen volwassenen of tussen jongeren en volwassenen. Vaak is het een ultieme, eenzijdige poging om aan te geven dat een probleem of conflict zich stelt. Geweld ontnemt kinderen en jongeren de kans om te leren van conflicten.

Belfedar kiest voor een positieve benadering van conflict. Door sociale ontplooiing aan te moedigen en de rijkdom die in diversiteit schuilt te benadrukken, willen we iedereen aanzetten om verantwoordelijk met elkaar om te gaan. Dit spel gaat dus om meer dan conflicten hanteren. Het zet in op aanleren van respect en burgerschap. Belfedar toont dat samenwerken tof is en vrede niet moeilijk te bereiken is.

Belfedar is een coöperatief spel waarbij het spelplezier voorop staat. Het gemeenschappelijke doel kan enkel bereikt worden door elkaar te helpen bij het uitvoeren van de uitdagingen. Om allemaal samen te ontsnappen uit de burcht is het nodig om solidair te zijn en samen te werken. Bijna alle uitdagingen zijn gericht op samenwerking, zijn interactief, laten uitwisseling van ideeën toe en bevorderen luisteren naar elkaar. Dit komt ook terug in de manier van spelen, de strategie. De spelers hebben er alle belang bij te luisteren naar elkaar, te onderhandelen en elkaar te helpen om de uitdagingen tot een goed einde te brengen. Enkel zo kunnen ze de overwinning binnenhalen. Zonder afbreuk te willen doen aan competitieve spellen die ook bepaalde waarden bijbrengen, ligt het accent hier toch meer op gezelligheid, het plezier om de andere spelers beter te leren kennen en een gezamenlijke strijd om te winnen.

Het is dus zo dat alle spelers deelnemen aan een activiteit als één van de spelers bijvoorbeeld op een vakje met een toverstaf komt. Alle spelers hebben er immers iets bij te winnen: voorgoed een poort doen verdwijnen en zich bovendien – als ze de uitdaging tot een goed einde brengen – als groep verzamelen op het vakje in kwestie alvorens verder te spelen.

Hetzelfde geldt voor het einde van het spel: het spel kan enkel gewonnen worden als alle spelers slagen in de gezamenlijke laatste uitdaging. Het idee is dus: iedereen wint of iedereen verliest! Het voordeel van samenwerking ontdekken de spelers doorgaans zelf tijdens het spel.

WAT ZIJN DE ANDERE DOELSTELLINGEN VAN BELFEDAR?

Dit gezelschapsspel wil constructieve communicatie tussen mensen aanmoedigen. Zo kunnen conflicten met zichzelf, met anderen en met de groep worden voorkomen.

Meer specifiek gaat het over de ontwikkeling van sociale vaardigheden die cruciaal zijn om geweld te voorkomen en conflicten op een positieve manier aan te pakken. De verschillende opdrachten hebben als doel zichzelf en elkaar beter te leren kennen, het zelfvertrouwen van de deelnemers aan te wakkeren, creativiteit en samenwerking te stimuleren, de eigen gevoelens beter te leren kennen en uiten,...

De 250 uitdagingen zijn actief en interactief: mime, tekenen, woordspelletjes, beweging, zang, schrijven,...

Bovenop het amusement dat deze diversiteit met zich meebrengt, biedt het spel voor eenieder de mogelijkheid om de eigen talenten in te zetten en te koppelen aan de capaciteiten van de andere deelnemers om zo het spel te kunnen winnen.

Elkaar beter leren kennen:

de andere op een andere manier leren kennen
en jezelf beter leren uitdrukken.

Deze uitdagingen helpen om de andere spelers op een andere manier te leren kennen, maar ook om jezelf uit te drukken over eigen ervaringen. Dit is een krachtig preventiemiddel voor conflicten, aangezien je, als je de andere beter leert kennen:

1. makkelijker gemeenschappelijke kenmerken kan vinden, eerder dan verschillen die vaak een bron van conflict zijn,
2. zijn standpunt beter kan begrijpen en je kan inleven in zijn positie, zonder het daarom eens te moeten zijn,
3. je vooroordelen over hem achterwege kan laten en hem anders kan bekijken.

Zelfrespect:

vertrouwen in zichzelf, de andere en de groep bevorderen.

Zelfrespect is een belangrijke dimensie in de opvoeding van kinderen. Mensen met een beperkt zelfvertrouwen lopen meer risico om in geval van conflict systematisch weg te vluchten, zich gedeisd te houden voor de andere of de andere koste wat het kost te domineren. Iemand met voldoende vertrouwen in zichzelf en de andere, zal zijn mening uitdrukken en tegelijkertijd de mening van de andere respecteren en zoeken naar oplossingen die beide partijen ten goede komen.

Bepaalde uitdagingen in het spel bevorderen het groepsgevoel wat erg belangrijk is om positieve conflictantering in een groep te vergemakkelijken.

Creatieve expressie:

creativiteit en verbeelding ontwikkelen.

In een conflictsituatie hebben mensen soms de neiging om te denken dat er slechts 1 oplossing mogelijk is. Blijk geven van creativiteit betekent uit het gebruikelijke denkpatroon treden om nieuwe oplossingen te bedenken voor problemen en moeilijkheden die zich stellen: win/win oplossingen.

Emoties:

je emoties uitdrukken in plaats van oordelen te uiten.

Om geweldloos en positief te communiceren is het enerzijds belangrijk om je eigen gevoelens uit te drukken in de ik-vorm. "Ik word super blij als je dat zegt want je zorgt ervoor dat ik weer in mezelf geloof." Het laat toe te praten over jezelf, wat je voelt bij wat iemand anders zegt of doet, in plaats van verwijten te maken en kritiek te geven. Het is een alternatief voor het uiten van oordelen over de andere, in de jij-vorm. "Jij moet me ook altijd kwaad maken, hé!" Dat is vaak vruchteloos én ligt dikwijls aan de basis van een conflict.

Anderzijds laat het lichamenlijk uiten van je gevoelens in geval van conflict toe om afstand te nemen, een beeld te krijgen wat je nood aan hebt om je beter te voelen en je uit te drukken zonder helemaal op te gaan in je gevoelens.

Luisteren:

observeren en luisteren naar de andere om zijn ervaring beter te begrijpen.

Luisteren is een buitengewone manier om conflicten te voorkomen en te hanteren. Als je de tijd neemt om naar de andere te luisteren, om te begrijpen hoe hij het ziet, zelfs zonder het daarom eens te zijn met elkaar, zal hij voelen dat er geluisterd wordt en dat hij aanvaard wordt. De andere zal dan op zijn beurt ook jouw ervaring beter begrijpen.

Samenwerking:

ervaar de voordelen in vergelijking met competitie.

Tijdens het spelen van Belfedar doen zich talloze gelegenheden voor waar de spelers de keuze hebben tussen samenwerken met anderen of terugvallen op het gebruikelijke systeem van "ieder voor zich". Gedurende het spel zullen de spelers met verbazing talrijke struikelblokken van competitie ontdekken evenals ontegensprekelijke voordelen van onderlinge hulp, samenwerking en solidariteit. Ze winnen of verliezen het spel samen, veeleer dan dat het één tegen allen is.

Het schild is een kaart die slechts 1 maal gebruikt mag worden tijdens het spel. De kaart geeft aan de spelers het recht om niet deel te nemen aan een opdracht of om de werking van een "vloek" op te heffen, zonder iets te winnen of te verliezen. Op die manier biedt het schild de deelnemers de mogelijkheid om zich af te schermen wanneer ze hun grens bereikt hebben en om duidelijk "neen" te zeggen op het moment dat ze geen zin hebben om een uitdaging aan te gaan. Wanneer de kaart gebruikt wordt, biedt dit ook de kans aan de jongeren om zichzelf bevestiging te durven geven.

Op www.belfedar.org staat een overzicht van alle uitdagingen met hun overeenkomstige doelstellingen.

DE SPELERS: AANTAL EN LEEFTIJD?

We stellen vast dat het spel het beste tot zijn recht komt bij spelers vanaf 10 jaar. Vanaf 10 jaar ontwikkelen kinderen hun logisch denkvermogen en zijn ze in staat om even de positie van de andere in te nemen. In dit ontwikkelingsstadium beschikt het kind eveneens over de noodzakelijke woordenschat en schrijf- en leesvaardigheden om het spel te kunnen spelen.

Het spel kan gespeeld worden in jeugdbewegingen, in de klas, in sportclubs... Je kan het spel ook spelen in familiekring om zo andere manieren van communiceren tussen de deelnemers te bevorderen.

Het aantal spelers is belangrijk voor het goede verloop van het spel. Het is aan te raden om het spel te spelen met 4 tot 8 spelers. Het aantal spelers kan ook meer dan 8 bedragen, maar dit vertraagt uiteraard het spelritme. Een te groot aantal spelers of een te klein spellokaal kunnen de spelactiviteit in grote mate beïnvloeden en de deelnemers afhouden van de vastgelegde doelstellingen.

De begeleider heeft er dus alle belang bij om een grote groep onder te verdelen in meerdere kleine groepjes, die ieder om de beurt het spel spelen (bijvoorbeeld in een systeem van wisselende volwassenen of zelfs met mensen van verschillende generaties, bijvoorbeeld in werkgroepen). Een andere mogelijkheid is om het spel tegelijkertijd te spelen met meerdere groepen van 8

personen met elk een speldoos, op voorwaarde dat er voor elke groep een (volwassen) spelleider is. Na enkele spelletjes kan ook een jongere de verantwoordelijkheid van spelleider op zich nemen.

WANNEER SPELEN?

Om ervoor te zorgen dat het spelen van Belfedar meer zin en impact heeft, is het aan te raden om het op regelmatige basis te spelen. Het kan gezien worden als een ritueel of als een speciaal moment wanneer de aanwezige personen de tijd nemen om op een speelse en constructieve manier te communiceren met elkaar.

Het spel spelen vergt heel wat concentratie van zowel de spelleider/begeleider als van de kinderen of jongeren. Het wordt dus best gespeeld wanneer de deelnemers niet te moe of te gespannen zijn. Het is ook belangrijk om na te denken over het meest geschikte moment tijdens de week om het spel te spelen en zich daaraan te houden. Kinderen zijn graag voorbereid en kijken er naar uit. De begeleider kan de spelmomenten eventueel aanduiden op de jaarkalender.

WAT ZIJN DE IDEALE OMSTANDIGHEDEN?

De spelers zitten op stoelen of op kussens in een cirkel rond een tafel of op de grond. Dit vergemakkelijkt de dialoog en versterkt het groepsgevoel. Het zet de spelers op gelijke voet en zorgt er voor dat alle spelers elkaar kunnen zien en gezien kunnen worden. De cirkelopstelling lijkt ons noodzakelijk om de communicatie op een goede manier te laten verlopen en de doelstellingen te kunnen bereiken.

Het is essentieel om een lokaal te voorzien dat groot genoeg is voor een groep van 8 personen én waar plaats is om bijvoorbeeld behendigheidsspelletjes, uitbeeldingen of een dansje uit te voeren.

Voor bepaalde uitdagingen is er bijkomend materiaal nodig, dat wordt aangegeven op de kaartjes. Indien het materiaal niet in de speldoos zit, is het normaal gezien wel aanwezig op de meeste plaatsen: voorwerpen, scharen, etiketten, kledij, blinddoeken,... Als je echter niet over het nodige materiaal beschikt tijdens het spelen, mag je de betreffende uitdagingen opzij leggen.

Tijdens het spel kan je een schriftje of boekje bijhouden met alle schrijfsels, getuigenissen, tekeningen, creaties en emoties die tijdens het spel aan bod zijn gekomen. Dit boekje kan dan bewaard en de volgende keer aangevuld worden. Het kan ook dienen om gevoelens, verhalen, vragen of dagelijkse overpeinzingen die tussen twee spelsessies naar boven komen, te bundelen.

WAT IS DE ROL VAN DE BEGELEIDER/SPELLEIDER?

De betrokkenheid van een speelleider tijdens de activiteiten is essentieel. Hij geeft zich helemaal tijdens de uitdagingen, drukt zijn ondervindingen uit, analyseert wat hij heeft geobserveerd op dezelfde manier als de andere spelers. De speelleider toont zo aan dat tijdens het spel de relatie verandert: er zijn geen volwassenen of jongeren meer, geen juist of fout antwoord, geen evaluatie. Alles wat gezegd wordt, zowel door de speelleider als door de spelers, gebeurt op voet van gelijkheid.

De oprechte deelname van de speelleider aan het spel moedigt ook de andere spelers aan om zich uit te drukken en zich te laten kennen. Deze nieuwe dynamiek geeft de speelleider de kans om de spelers anders te leren kennen. Bovendien kan de speelleider de activiteiten en gebeurtenissen tijdens het spel koppelen aan de dagelijkse realiteit van de groep.

De spelinstructies die op de spelkaarten staan, zijn min of meer samenhangend en uitgewerkt. Er zijn drie moeilijkheidsgraden; ook die worden aangegeven op de uitdagingen. Dit houdt in dat de begeleider of speelleider bepaalde kaartjes kan weglaten, de volgorde kan veranderen (bijvoorbeeld de makkelijkere uitdagingen eerst), het spel kan aanpassen naargelang de leeftijd, het aantal spelers, de verwachtingen en de graad van concentratie van de spelers enz. Het is ook interessant om het soort opdrachten af te wisselen, van beweging naar luisteren of schrijven enz. Als de begeleider of speelleider voor aanvang van het spel merkt dat de spelers de benen moeilijk kunnen stilhouden, dat balpennen vallen... kan hij actieve uitdagingen afwisselen met uitdagingen die rust brengen.

Op dezelfde manier kan de begeleider of speelleider beslissen om de kolfkaarten in een bepaalde volgorde te steken, aangezien ze het verloop van het spel kunnen beïnvloeden. Hij kan bijvoorbeeld alle toverdranken bovenaan de stapel steken en alle vloeken achteraan of ervoor kiezen om ze gelijkmatig te laten afwisselen. Bepaalde opdrachten waarvoor het nodige vertrouwen vereist is, kunnen eveneens onderaan de stapel geplaatst worden, zoals diegene die mogelijk onaangenaam of gênant zijn om voor de hele groep uit te voeren.

De speler die een uitdaging trekt, leest met luide stem de instructies voor aan de rest van de groep. De speelleider zorgt voor de naleving van de instructies: hij herinnert de spelers eraan, bedient de timer indien nodig, ... Hij kan dit doen in samenspraak met de groep, maar uiteindelijk is het de speelleider die beslist of de spelers al dan niet geslaagd zijn in het volbrengen van een uitdaging. Als de uitdaging mislukt, moeten de spelers 1 poort sluiten in geval van een sleuteluitdaging en 2 poorten in geval van een mislukte toverstafuitdaging.

Een iets oudere of meer ervaren jongere of een jongere die het spel al een paar keer gespeeld heeft, kan ook de rol van speelleider op zich nemen. De rol van speelleider kan dus ook in beurtrol opgenomen worden door de jonge spelers. Indien er geen duidelijke speelleider is, zal de groep samen beslissen of een opdracht al dan niet succesvol volbracht is. Dit zorgt voor meer discussie en bevordert de positieve communicatie nog eens extra. Een uitdaging.

MOET MEN LEEFREGELS VOORZIEN?

Om ervoor te zorgen dat iedereen zich op zijn gemak voelt, dat er naar elkaar geluisterd wordt en dat iedereen zich vrij voelt om te spreken, kan de speelleider leefregels voorstellen, de regels uitleggen en toezien op de naleving ervan. De voordelen van zo'n 'geruststellend' kader hebben soms tot gevolg dat deze leefregels ook buiten de spelactiviteit aangehouden worden. Bovenop het feit dat de invoering van een kader als een eerste kennismaking met communicatie en conflicthantering beschouwd kan worden, vergroot dit ook de bewustwording van noodzakelijke voorwaarden voor het functioneren in groep, alsook het verantwoordelijkheidsbesef van eenieder.

In functie van de sfeer in de groep en het spelverloop zal de speelleider beslissen om een reglement te gebruiken of om het te spelen zonder reglement. De leefregels zijn niet meer dan een extra hulpmiddel om de spelersgroep te begeleiden. Zo'n reglement is bijzonder handig als er een uitwisselingsmoment plaatsvindt na het spel.

Enkele voorstellen om werkbare leefregels op te stellen. Bepaalde regels zijn onderhandelbaar, andere regels niet. Het ideaal is natuurlijk om te proberen zoveel mogelijk regels te onderhandelen met de groep en te laten aanvaarden als voorwaarden om een goed spelverloop te ondersteunen.

De speelleider zet mondeling de regels (wat) en hun bestaansreden (waarom) uiteen, net als de gevolgen bij het niet naleven van de regels (hoe). De regels kunnen opgeschreven worden op een bord en de eventuele gevolgen bij het niet respecteren ervan onder of naast elke regel. De gevolgen zijn bij voorkeur herstellende sancties, gericht op het opnemen van verantwoordelijkheid voor de gevolgen of het compenseren van de gevolgen, wat verantwoordelijkheidsgevoel bijbrengt en het constructieve leerproces bevordert.

Zich uitdrukken in een groep of discussies modereren in een groep is niet altijd eenvoudig. Eén van de middelen om het spreken in goede banen te leiden is de praatstok (er kan evengoed een bal gebruikt worden): de speler die mag spreken, moet de stok vasthouden. Het is aan de speelleider om in te schatten of de spelers nood hebben aan dergelijk hulpinstrument of niet.

Hieronder staan enkele voorstellen van regels en gevolgen in geval van overtreding. Je kan er zeker zelf ook enkele verzinnen.

Regel	Consequentie
Ik spreek voor mezelf wanneer ik mijn gevoelens en mening uitdruk: «ik denk...», «ik voel...»,...	Ik herformuleer wat ik wilde zeggen maar dan in de «ik»-vorm.
Ik kwets niet, niet met woorden noch met gebaren.	Als ik iets kwetsend gezegd heb, herformuleer ik wat ik gezegd heb in aanvaardbare taal. Als ik een kwetsend gebaar maakte, doe ik een voorstel om het goed te maken.

Ik praat enkel wanneer ik de praatstok heb.

De eerste keer herhaal ik wat er gezegd is. Als ik nogmaals in de fout ga, verlies ik het spreekrecht tijdens de volgende ronde gedurende x minuten.

Let wel: bovenstaande regels zijn geformuleerd voor een spelersgroep bestaande uit jongeren. Het is aan de spelleider om deze regels anders te formuleren voor een ander spelerspubliek en toch de betekenis ervan te respecteren. De spelleider staat in voor de naleving van het reglement en mag tussenkomen als er een inbreuk wordt gepleegd. Bovendien kan elke speler een regel in herinnering brengen of erop wijzen dat een bepaalde regel niet wordt/werd gerespecteerd.

Je kan beslissen of de regels al of niet onderhandelbaar zijn tijdens het spel: in dat geval kan een speler op elk moment een aanpassing voorstellen of een aanpassing bediscussieren met de rest van de groep. Het is mogelijk om de regels in de diepte uit te werken voor het eerste spel gespeeld wordt en ze vervolgens gericht aan te passen aan wat er gebeurt in de groep.

HOE BELFEDAR GEBRUIKEN IN GEVAL VAN SPANNINGEN IN DE GROEP?

In een groep die elkaar niet zo goed kent, voelen de spelers zich mogelijk minder op hun gemak: ze voelen zich niet echt veilig en hebben weinig vertrouwen in elkaar. Anderzijds kunnen er ook spanningen heersen in groepen met spelers die elkaar wel kennen.

In dat geval is de aanwezigheid van een volwassen spelleider dan ook wenselijk aangezien de jongeren misschien op dat moment nog niet in staat zijn om zelfstandig en op een aanvaardbare manier om te gaan met hun conflicten. De spelleider kan de knoop doorhakken op het moment dat er geschillen optreden, zoals het al dan niet slagen in een uitdaging, of wanneer de spelers overeenstemming proberen te bereiken over de te volgen strategie om het spel te winnen.

Om deze spanning aan te pakken, kan het ook interessant zijn, zoals reeds eerder uitgelegd, om vooraf uitdagingen te selecteren die weinig vertrouwen in elkaar en de groep vragen of die haalbaar lijken ondanks de spanningen. De uitdagingen waarbij bijvoorbeeld fysiek contact voorkomt, waarbij spelers hun emoties moeten delen of waarbij een zekere vorm van onderhandelen komt kijken, kunnen de eerste keer best aan de kant gelegd worden om ruimte te hebben voor uitdagingen waarbij de spelers elkaar beter leren kennen.

Het is essentieel om leefregels, die reeds van kracht zijn in zo'n groep, te respecteren tijdens het spel. De spelleider blijft waakzaam voor elke vorm van inbreuk op respect voor de spelers en de groep en legt het spel stil indien nodig om de spanningen, die tijdens het spel ontstaan zijn, te reguleren. Het zal soms nuttig blijken om het spel stil te leggen, te discussiëren over wat er als moeilijk werd ervaren en te zoeken naar oplossingen opdat het anders zou verlopen vooraleer er – onmiddellijk of op een later moment – verder gespeeld wordt.

WELKE VRAGEN KUNNEN ER GESTELD WORDEN NA HET SPEL?

Na het spel kan de spelleider de nodige tijd en ruimte inlassen om te praten en van gedachten te wisselen. Om het spel goed tot zijn recht te laten komen, is het wenselijk dat de spelleider en de spelers hun ervaringen delen, hun gevoelens uitdrukken, samen nadenken over verschillende reacties die het spel heeft uitgelokt of over nieuwe perspectieven die het spel geopend heeft. Zo'n moment laat toe om de opgedane ervaringen te verankeren en hun integratie in het dagelijks leven te vergemakkelijken.

De nabespreking kan je starten op basis van de hiernavolgende vragen. Dit kan in een kringgesprek, door middel van individuele reflectie of aan de hand van actieve methodieken. Actieve benaderingen bieden een uitweg wanneer woorden niet volstaan om je uit te drukken of wanneer woorden in de weg staan. Bovendien biedt "active reviewing" een mooi alternatief voor saaie reflectiegesprekken.

Zo kunnen de deelnemers reageren op stellingen door plaats in te nemen in de ruimte. Bijvoorbeeld, de stelling luidt: "Ik leerde de andere spelers beter kennen tijdens dit spel.", vervolgens kunnen de deelnemers plaats nemen op een denkbeeldige as. Wie helemaal akkoord gaat, staat links, wie niet akkoord is, staat rechts. De twijfelaars zoeken de nuance van het midden op. Je kan telkens enkele deelnemers aan 't woord laten. Op dezelfde manier kan je vragen of stellingen poneren waarop de spelers antwoorden door zich groot of klein, hoog of laag, boos of blij... uit te drukken.

Gebruik het spelmateriaal eens op een andere manier. Het is fijn om aan de hand van het spelbord of de kaarten enkele vragen aan de groep te stellen. Welke kleur van de pionnetjes drukt mijn gevoel bij dit spel het beste uit. Waar zou ik onze groep plaatsen op 't spelbord? Nog helemaal gevangen in Belfedar's kluwen of net sterk genoeg om er al uit te komen? Vergif of toverdrank, wat vond ik de moeilijkste uitdaging. Welke was de leukste?



Hieronder volgen enkele voorbeelden van vragen die aan het eind van het spel gesteld kunnen worden:

- 1 Was het makkelijk/moeilijk om jezelf uit te drukken? Om te luisteren? Om oplossingen te zoeken?
Om elkaar aan te raken? Om te onderhandelen? Om je gevoelens onder controle te houden?
- 2 Hoe voelde je je tijdens het spel?
- 3 Denk je dat de anderen je anders hebben leren kennen door wat je hebt laten zien van jezelf?
- 4 Heb je dankzij dit spel bij de anderen dingen ontdekt die je voordien niet wist?
- 5 Ben je verbaasd, verrast, onder de indruk van wat een andere speler over zichzelf gezegd heeft?
- 6 Wat hebben jullie geleerd van elkaar?
- 7 Wat kan het spel jou bijbrengen? Wat kan het spel bijdragen aan je relatie met de anderen en met de groep?
- 8 Welke gemeenschappelijke kenmerken heb je gevonden met de anderen?
- 9 Welke strategie heb je gebruikt tijdens het spel?
- 10 Wat vind je van het beeld dat de groep over je heeft?
- 11 Hoe kan je uitdrukken wat je leuk vond en wat niet aan het gedrag van iemand anders?
- 12 Ben je tevreden over de boodschappen die je gegeven hebt? Over de ontvangen boodschappen? Waarom?
- 13 Wat vond je plezierig tijdens het spel? Wat apprecieerde je tijdens het spel?
- 14 Wat heb je minder geapprecieerd? Waar had je het moeilijk mee?
- 15 Wat kan je anders doen?
- 16 Werk je liever alleen, per twee of in groep? Waarom?
- 17 Is het makkelijk om naar het standpunt van iemand anders te luisteren en het te accepteren?
- 18 Hoe functioneerde de groep om tot een vergelijk te komen? Kwam iedereen aan het woord, was er een geanimeerd debat, een stemming...?
- 19 Welke verantwoordelijkheid heb je op jou genomen tijdens het verloop en de ontknoping van het spel?
Hoe ben je te werk gegaan?
- 20 Hoe heb je om hulp gevraagd? Reageerden de andere deelnemers op dezelfde manier?
- 21 Zijn er situaties in het dagelijkse leven waarin je je gedraagt zoals tijdens het spel?
- 22 Kan je de dingen die je geleerd en ontdekt hebt dankzij dit spel, toepassen en gebruiken in situaties in het dagelijkse leven?
- 23 Om welke redenen wilden sommige spelers niet deelnemen aan bepaalde activiteiten?
- 24 Ben je tevreden met het resultaat?
- 25 Is het gemakkelijk om de instructies te begrijpen of te respecteren? Waarom?
- 26 Heb je oog gehad voor je gevoel van welbehagen? Voor dat van anderen? Waarom?
- 27 Is het makkelijk om jouw standpunt duidelijk te maken aan anderen?
- 28 Is het gemakkelijk om een oplossing, voorgesteld door iemand anders, te aanvaarden?
- 29 Als we het spel opnieuw zouden spelen, zou je dan op dezelfde manier reageren? Waarom?
- 30 Wat zou je graag kunnen doen of zeggen tijdens het volgende spel?

- AERE (2001). *Éduquer à la responsabilité*. Chronique sociale, Lyon.
- ANTIPODES (2004). *Jeux et exercices pédagogiques*. Iteco, Brussel.
- M. BARLOW (2001). *Améliorer la communication*. Chronique sociale, Lyon.
- B. BAYADA et G. BOUBAULT (2004). *Pratiques d'éducation non violente*. Charles Léopold Mayer, Parijs.
- L. CANTER et K. PETERSEN (2003). *Bien s'entendre ... pour apprendre!* La Chenelière, Montréal.
- J. CARON (1994). *Quand revient septembre ... Guide sur la gestion de classe participative (volume 1)*. La Chenelière, Montréal.
- J. CARON (1997). *Quand revient septembre ... Guide sur la gestion de classe participative (volume 2)*. La Chenelière, Montréal.
- E. CRARY (2004). *Négocier, ça s'apprend tôt!* Université de Paix, Namen.
- N. DARD et V. COSTETTI (2007). *L'Arc-en-ciel des sentiments*. Esserci, Reggio Emilia.
- S. DE GRAEVE (2006). *Apprendre par les jeux*. De Boeck, Brussel.
- P. DERU (2006). *Le jeu vous va si bien!* Le Souffle d'Or, Barret-sur-Méouge.
- D. DRUART ET M. WAELPUT (2006). *Coopérer pour prévenir la violence. Jeux et activités d'apprentissage pour les enfants de 2 ans ½ à 12 ans*. De Boeck, Brussel.
- G. DUCLOS (2004). *L'Estime de soi, un passeport pour la vie*. Hôpital Sainte-Justine, Montréal.
- G. DUCLOS (1997). *Quand les tout-petits apprennent à s'estimer*. Hôpital Sainte-Justine, Montréal.
- G. DUCLOS, D. LAPORTE et J. ROSS (2002). *L'Estime de soi des adolescents*. Hôpital Sainte-Justine, Montréal.
- N. DU SAUSSOIS (1982). *Activités en ateliers à l'école maternelle*. Armand Colin Bourrelier, Baume-les-Dames.
- D. DRUART et M. WAELPUT (2005). *Coopérer pour prévenir la violence*. De Boeck, Brussel.
- C. FORTIN (1999). *Je coopère, je m'amuse*. La Chenelière, Montréal.
- J. FORTIN (2001). *Mieux vivre ensemble dès l'école maternelle*. Hachette Éducation, Parijs.
- M. et B. FUSTIER (2001). *Exercices pratiques de créativité à l'usage du formateur*. Éditions d'Organisation, Parijs.
- J. GERBER (2000). *Pour une éducation à la non-violence*. Chronique sociale, Lyon.
- S. GIRARDET (2004). *Silence, la violence!* Hatier Jeunesse, Parijs.
- D. GOBRY (1999). *Éduquer à la confiance en soi, en l'autre, aux autres*. Chronique sociale, Lyon.
- S. HEUGHEBAERT ET M. MARICQ (2007). *Construire la non-violence. Les besoins fondamentaux de l'enfant de 2 ans ½ à 12 ans*. De Boeck, Brussel.
- J. HOWDEN ET F. LAURENDEAU (2005). *La Coopération: un jeu d'enfant*. Chenelière Éducation, Québec.
- H. JAOUÏ (1991). *Créatifs au quotidien. Outils et méthodes*. Hommes et Perspectives, Marseille.
- D. LAPORTE et L. SÉVIGNY (2002). *L'estime de soi des 6-12 ans*. Hôpital Sainte-Justine, Montréal.
- C. LELEU (2006). *Apprendre à coopérer de 5 à 14 ans*. Démopédie, Brussel.
- P. MERLO ET P. LELIÈVRE (2006). *Jeux de groupe pour mieux vivre ensemble*. Casterman, Parijs.
- Non-Violence Actualité (2004). *Conflit, mettre hors-jeu la violence*. Chronique sociale, Lyon.
- Non-Violence Actualité (2001). *Jouons ensemble. 40 jeux de groupe pour les 6-12 ans*. Non-Violence Actualité, Montargis.
- S. OVAERE et L. VAN ASSCHE (2008). *(Actie + reflectie)² = active reviewing?!, reflecties in duo vanuit het ervarings(gericht)leren*. Eindverhandeling bachelordiploma Sociaal Werk, Heverlee.
- M.-C. POISSON et L. SARRASIN (1998). *À la maternelle ... voir grand!* La Chenelière, Montréal.
- G. RAMIREZ (1982). *Jeux et violences*. Non-Violence Actualité, Montargis.
- C. STEINER (2006). *Le Conte chaud et doux des chaudoudoux*. InterÉditions, Parijs.
- P. TRAUBE (2003). *Éduquer, c'est aussi punir!* Labor, Brussel.
- Université de Paix (2000). *Graines de médiateurs ... Médiateurs en herbe*. Mémor, Brussel.
- Université de Paix (2010). *Graines de médiateurs II: Accompagner les enfants dans l'apprentissage de la gestion positive des conflits*. Université de Paix, Namen.
- Université de Paix (2005). *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*. Chronique sociale et Université de Paix, Lyon et Namen.
- B. WISEMAN DOUCETTE (1997). *Pacte - Un programme de développement d'habiletés socio-affectives*. Chenelière Mc Graw-Hill, Québec.

Je kan onderstaand invulformulier gebruiken. Het laat toe om snel te evalueren of de spelers het spel hebben gewaardeerd, wat ze leuk vonden, wat ze minder leuk vonden, veranderingen die ze zouden willen aanbrengen, ... Je kan het ook invullen voor jullie groep en opsturen naar Jeugd & Vrede, Kon. Astridlaan 160, 2800 Mechelen.

Leeftijd van de speler:

.....

Geslacht van de speler:

M – V (omcirkelen)

Datum:

.....

Duur van het spel:

.....

Aantal spelers:

.....

Inrichting en plaats:

.....

Groepstype (vakje aanvinken)

- ☐ Klas (leerlingen)
- ☐ Vrijtijdsgroep
- ☐ Jeugdbeweging
- ☐ Sportclub: sport =
- ☐ Familie
- ☐ Onder vrienden
- ☐ Andere:

Naam en voornaam

van de volwassen spelleider of begeleider:

.....

.....

1 Hoe voel je je na het spel?

.....
.....

2 Wat vond je leuk aan het spel?

.....
.....

3 Wat kan het spel jou bijbrengen? Wat draagt het spel bij aan je relatie met anderen?

.....
.....

4 Wat vond je minder goed aan het spel?

.....
.....

5 Wat zou jij veranderen aan het spel: wat stel jij voor?

.....
.....

6 Voor welke opdracht en waarom heb jij de schildkaart gebruikt?

.....
.....