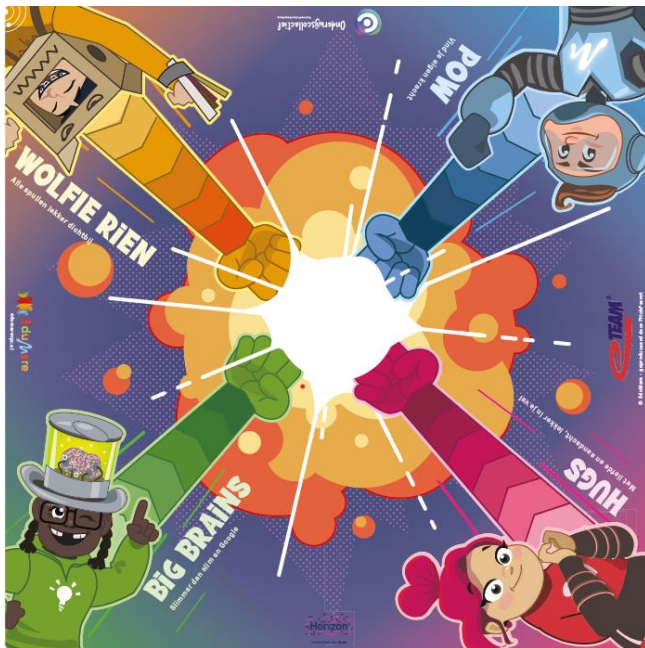


Spelregels Gelijke Kansen bordspel

Nodig: Gelijke Kansen bordspel, vraagkaarten en fiches, pen en papier/laptop.



Doel van het spel?

Met dit praatspel kun je elkaar helpen om uit verschillende situaties te komen. Leerlingen hebben anoniem problemen aangedragen en vragen zich af wie hen kan helpen en hoe deze problemen kunnen worden opgelost. Het spel bevat voorgedrukte hulpvragen.

Dit is een praatspel waarin **geen** verliezers zijn, alleen maar winnaars. Dit spel kan worden gespeeld door een kleine groep, door de leerlingenraad, of met de hele klas. Er is 1 gespreksleider, dat kan de leerkracht zijn, maar bijvoorbeeld ook een leerling.

Voordat het spel begint

- 1. Leg de volgende materialen op een tafel klaar:**
 - Bordspel
 - Dobbelsteen
 - Vraagkaarten
 - Fiches
 - Pen en papier of laptop (voor het verslag)
- 2. Maak duidelijk aan de groep wie vandaag de gespreksleider is.**
(leerkracht/leerling).
- 3. Bepaal de tijdsduur van het spel en het aantal kaarten (hulpvragen) dat je vandaag trekt.**

4. Bepaal wie het verslag maakt (of dat is de leerling die aan de beurt is voor de hulpvraag)

Hoe het werkt?

Met de dobbelsteen wordt bepaald wie er mag beginnen; degene die het laagste gooit, mag beginnen. Daarna is de volgorde met de klok mee.

Tip: Bepaal vooraf met de dobbelsteen ook hoeveel problemen vandaag worden besproken.

De eerste leerling (die het laagste getal op de dobbelsteen heeft gegooid) draait een kaart om. Het probleem wordt voorgelezen, en samen wordt bepaald in welke categorie het probleem/de vraag valt. Daarna wordt er al pratend naar een oplossing gezocht. Van wie roepen we hulp? Van Pow, van Hugs, van Big Brains of van Wolvie Rien.

Na het bespreken van het probleem en het zoeken van de oplossing legt de leerling die aan de beurt is het fiche bij de stripheld die heeft geholpen bij het oplossen van de hulpvraag.

Verdieping

De problemen kunnen worden onderverdeeld in één ster, twee sterren en drie sterren.

*Eén ster: Een makkelijk en eenvoudig samen op te lossen probleem.

**Twee sterren: Een probleem dat in de groep of op school kan worden opgelost.

***Drie sterren: Zwaardere problemen, waarbij ook hulp van buiten de school nodig kan zijn. (denk aan: ouders of een instantie)

Blanco kaarten

In het spel zitten ook 9 *blanco* kaarten waarop de groep zelf vragen kan invullen en/of anoniem in een 'hulppot' kunnen doen. Ook de hulpvraag op de *blanco* kaart wordt in de groep besproken. Zo krijgt de anonieme inzender ook anoniem een oplossing.

Samenvattend

Telkens wanneer één van de striphelden wordt ingeschakeld en helpt om een oplossing te vinden, krijgt die stripheld een punt. Aan het eind van de serie vragen, kun je zien welke stripheld het sterkst aanwezig moet zijn in de groep

om problemen op te lossen. Dit geeft mogelijk ook **inzichten** aan de leerkracht in de groep.

Verwerking

Je kunt de oplossingen uit het spel ook gebruiken in je klassenregels. Het is ook goed om andere betrokkenen bij jouw groep (denk aan hulpouders, overblijfskrachten, etc) te informeren over oplossingen die je met elkaar verzint voor hulpvragen.