

Cyberpestpraatspel

1 Doel van het spel

Het Cyberpestpraatspel nodigt op een speelse manier uit om over cyberpesten te praten. Het draagt ook bij om sociale vaardigheden m.b.t. cyberpesten te ontwikkelen.

De vaardigheden zijn opgesplitst in 4 rubrieken die op het spelbord vermeld staan met 4 verschillende kleuren. De kleuren komen overeen met de kaartjes waar de rubrieken opstaan.

Er zijn 4 verschillende vaardigheden terug te vinden in het spel, nl.: denken en voelen, rollenspelen, inzichtvragen en stellingen.

Het spel kan je best onder begeleiding spelen.

Het spel is bedoeld voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar.

2 De 4 rubrieken zijn:

2.1 DENKEN EN VOELLEN (GEEL)

De spelers krijgen in deze rubriek situaties te lezen waarbij ze moeten vertellen wat ze hierover denken en hoe ze zich bij zo een situatie zouden voelen.

Leerdoel: leren en durven praten over een onderwerp in een groep en het leren inzien dat andere spelers soms bij een situatie anders denken en voelen dan jezelf.

2.2 ROLLENSPEL (BLAUW)

De spelers krijgen in deze rubriek een situatie te lezen waarbij ze een rollenspel moeten spelen. Men krijgt hierin te maken met een aantal concrete (probleem)situaties, waarin bepaalde oplossingen gezocht moeten worden en waarin men zich weerbaar moet opstellen.

Leerdoel: leren opkomen voor jezelf en op een creatieve manier oplossingen bedenken voor (probleem)situaties.

2.3 INZICHTSVRAGEN (GROEN)

De spelers krijgen in deze rubriek een aantal kennisvragen die handelen over thema's internet, GSM, vormen van cyberpesten, wat doen bij cyberpesten, e.d. Op deze manier kan je de spelers op een speelse manier wat kennis i.v.m. cyberpesten bijbrengen.

Leerdoel: Spelenderwijs meer inzicht krijgen in een aantal thema's die rechtstreeks of onrechtstreeks te maken hebben met cyberpesten.

2.4 STELLINGEN (ROOD)

De spelers krijgen in deze rubriek een aantal stellingen te lezen waar ze hun eigen mening over moeten uiten. Ook wordt er aan een andere medespeler gevraagd om zijn/haar mening hieromtrent weer te geven. Misschien kan je komen tot een discussie.

Leerdoel: leren een eigen mening in een groep te uiten en in discussie te gaan met anderen, zonder hierbij anderen te kwetsen. De spelers leren op een aanvaardbare manier kritiek te uiten en te krijgen.

3 Benodigdheden

- Spelbord
- 2 dobbelstenen
- Pionnen
- Opdrachtkaartjes
- Punten

4 Spelregels

Bij de aanvang van het spel mogen alle spelers hun pion op het vakje 'start' plaatsen. Om de beurten gooien we met de dobbelsteen, wie het hoogste gooit mag beginnen. Daarna wordt er met de wijzers van de klok mee gespeeld.

De spelers gooien nu om de beurt met de dobbelsteen en verplaatsten hun pion het aantal vakjes dat overeen komt met het aantal ogen op de dobbelsteen. Nadat de speler zijn pion heeft verplaatst neemt hij een kaartje van dezelfde kleur als zijn vakje waar hij nu op staat. De speler leest de opdracht voor en voert deze uit. (Met uitzondering van de kennisvragen, want onder aan het kaartje staan de juiste antwoorden vermeld) De groep mag beoordelen als de speler zijn opdracht goed heeft uitgevoerd, bij discussie beslist de begeleider als deze opdracht al dan niet goed is uitgevoerd. Wanneer de speler de opdracht goed uitvoert, krijgt hij één punt. Indien de opdracht niet goed werd uitgevoerd ontvangt hij geen punten.

Het spel is gedaan als alle spelers het vakje 'einde' hebben bereikt of als de afgesproken speluur is afgelopen.

De speler die als laatste over de eindstreep gaat krijgt één extra punt, de voorlaatste speler krijgt twee extra punten, enz. De winnaar ontvangt dus het meeste aantal extra punten.

De winnaar is diegene met het meeste punten. Dus om te winnen moet je niet alleen zo snel mogelijk over de eindstreep geraken, maar ook zoveel mogelijk opdrachten goed uitvoeren.

Tot slot zijn er nog een aantal "speciale vakjes" op het spelbord:

- De vakjes met deze aanduiding << wil zeggen dat men 2 plaatsen moet terug gaan.
- Het vakje met deze aanduiding > wil zeggen dat men 1 extra opdracht moet maken of één punt moet afstaan.
- Het vakje met de aanduiding 'Terug naar start' wil zeggen dat je terug naar start moet gaan of 5 punten afstaan.

Veel speelplezier!!!