

Kwist het!

Thema:	kennis is te koop
Leeftijd:	15-18 jaar
Aantal:	minimum 4 personen; je kan ook werken in duo's
Materiaal:	je moet zelf briefjes ophangen in een donkere ruimte (zie voorbereiding en bijlagen) en materiaal voor de opdrachten voorzien
Duur:	ongeveer 3 uur (1,5 tot 2 uur spelen, achteraf nabespreking)
Vorm:	bordspel met vragen en opdrachten

Inleiding

Waar ben jij goed in? Intelligentievragen of praktische kennis? Ontdek de vaardigheden van je medespelers in dit spel.

Vorbereiding

Laat je niet afschrikken door de lange speluitleg, het spel op zich zit eenvoudig in elkaar. Leden weten vooraf niets van wat er zal gebeuren.

Hang in een bepaalde kamer/lokaal allerlei blaadjes met antwoorden op vragen (zie verder) op. Dat hoeven niet alle antwoorden te zijn. Bijvoorbeeld: 'de keizer van China' of 'Leopold II' of 'een lage mi spelen met de duim half op het duimgaatje'. Aan de deur van het lokaal hang je goed zichtbaar: 'de vooropleiding'.

Spelers kunnen antwoorden op de blaadjes in de kamer overschrijven op een 'eigen' papier of deze proberen te onthouden. Er zijn twee mogelijkheden voor de 'inrichting' van de kamer:

- ofwel verduister je de kamer, geef je spelers een hoofdlampje en hang je de blaadjes kriskras door elkaar (niet op ooghoogte hangen maakt het extra moeilijk, maar dan moet je spelers ook wat meer tijd geven)
- ofwel hang je een zodanige overdaad aan blaadjes op (ook enkele 'onbruikbare'), zodat een speler deze nooit allemaal in 1 minuut kan lezen, laat staan onthouden

Verloop

De voorronde: 'wij zijn geen onbeschreven blad' en 'de vooropleiding'

Geef elke speler een enveloppe. Per enveloppe zit er een verschillend soort papier in. De ene speler vindt een natgemaakt stukje papier, de andere een serviette, nog anderen krijgen een cursusblok, een zwart A4-blad, een bierviltje, ... Vergeet niet om ook pennen uit te delen. Deze enveloppe symboliseert 'het erfelijke/biologische'. Niemand is een onbeschreven blad. Je krijgt iets mee waar je niet zelf voor gekozen hebt. Vanaf 'de vooropleiding' mag je zelf kiezen (hoeveel geld je uitgeeft).

Geef elke speler € 500 (neggeld), in briefjes van € 100 en een paar van € 50. Dat is ieders startkapitaal. Zet je leden samen voor de deur van de kamer/lokaal 'de vooropleiding' Stel hen de vraag: "Hoeveel wil je betalen voor je vooropleiding?" Geef geen verdere uitleg. Iedere speler schrijft een bedrag op een briefje (vb. € 150; ze kunnen putten uit hun startkapitaal, dus maximum € 500 inbrengen) en steekt dit in een enveloppe. Welk bedrag de spelers inzetten, bepaalt hoe lang ze in die kamer mogen blijven. Bijvoorbeeld iemand die € 100 heeft gegeven, mag 1 minuut in de kamer blijven. Iemand die maar € 50 gaf slechts 30 seconden.

Start

Nadat elke speler de kamer heeft bezocht, ga je aan tafel zitten.

Vertel de spelers: "Jullie hebben wellicht enkele antwoorden kunnen noteren die je nodig zal hebben bij dit spel."

Vul de hand van elke speler aan met nog eens € 500 (in briefjes van € 100). Opgelet: vanaf nu start elke speler met een verschillend bedrag (afhankelijk van wat ze gegeven hebben voor 'de vooropleiding').

Wanneer iemand niets heeft uitgegeven, zou die starten met € 1000.

Leg hen dan de spelregels uit.

We spelen rond het kopen van kennis. Kennis is verdeeld over 4 categorieën:

- creativiteit
- intelligentie
- praktische kennis
- sociale vaardigheden/kennis

Van elke van die categorieën bedachten we voorbeeldvragen en -opdrachten, die je in bijlage kan vinden.

De vier categorieën hebben elk een kleur. Bijvoorbeeld intelligentie groen, sociale vaardigheden geel, praktische kennis rood, creativiteit oranje.

Ieder speelt individueel. Een speler mag in zijn/haar beurt kiezen welke kleur/categorie hij/zij wil spelen.

Hij/zij kijkt dan naar het spelbord (een bord in de vorm van een hersenpan, verdeeld in vier helften waarop kaartjes van de vier categorieën liggen) en kiest een categorie. Hij/zij moet van die categorie een kaartje kopen. Kaartjes kosten € 100, gelijk uit welke categorie ze komen. Antwoordt hij/zij juist op de vraag van het kaartje of voert hij/zij de opdracht goed uit, dan ontvangt hij/zij het desbetreffende kaartje.

Vragen en opdrachten (vb. praktische kennis of creativiteit) worden door één persoon (namelijk de speler die dat kaartje kocht) uitgevoerd, maar de andere spelers mogen gissen of die speler slaagt of niet. Ze schrijven 'ja' of 'nee' op een papiertje en geven dit af aan de spelleiding. Of ze maken hun mening bekend door een rood ('nee') of groen ('ja') blaadje naar voren te schuiven. Elke andere speler die juist gegokt heeft krijgt een bedrag (voorstel: € 10) uitbetaald. Op die manier zit er ook een stukje mensenkennis in het spel: "hoe goed schat jij de ander in? hoe goed ken jij de ander?"

Antwoorden op vragen zijn juist of fout. Bij de categorieën 'creativiteit' of 'praktische kennis' bepaalt de spelleiding hoe goed ze het vonden. Spelleiding geeft een score van 1-4. Scores van 3-4 geven recht op het kaartje, 1-2 niet. Let als leiding wel op dat je 'objectief' (alle leden gelijk) en 'niet kwetsend' beoordeelt.

In zijn/haar beurt kiest een speler zelf in welke categorieën hij/zij zich wil bekwamen. In elke categorie is er de mogelijkheid om kaartjes te krijgen. Antwoord je goed of voer je juist uit, dan krijg je geen geld, maar wel het kaartje. Die kaartjes kunnen je van dienst zijn. Je hebt immers de mogelijkheid om met een set kleurenkaartjes een beroep te kiezen vb. bakker, dokter, metser, ... De beroepenkaartjes liggen open op tafel. De bakker zal meer praktische kennis nodig hebben, de dokter meer cognitieve (intelligentie) kennis. Een voorstel tot combinaties van kaartjes die bij een beroep horen, zit in bijlage.

Heb je net een beroepenkaartje verworven? Dan wordt *vanaf je volgende beurt* je loon uitgekeerd en dit elke beurt opnieuw. Op het beroepenkaartje staat vermeld hoeveel dat loon precies bedraagt. Lonen worden steeds aan het begin van de beurt uitbetaald.

Eens je een beroep gekozen hebt, is het mogelijk ook nog andere beroepen te 'kiezen'. Cumuls zijn toegestaan. Naast dokter kan je dus ook nog muzikant zijn.

Opgelet:

* *dezelfde set kaartjes kan leiden tot verschillende beroepen*

Bijvoorbeeld met drie gele en twee oranje kaartjes (veel sociale vaardigheden) kan je zowel opvoedster als redactrice van een roddelblad worden. De laatste verdient meer dan de opvoedster; dat is in het echte leven ook het geval. Met dezelfde kennis kan je toch nog verschillende richtingen uit. Dit moet wel goed geduid worden. Niet: "een opvoedster is minder dan een redactrice van een roddelblad", maar "je verdient minder geld en toch heb je dezelfde kennis, het is je eigen keuze welke richting je uitgaat"

* *personen met een verschillende set kaartjes (verschillend beroep) kunnen evenveel loon ontvangen*
Bijvoorbeeld: een metsers heeft een heel andere combinatie kaartjes dan een dokter, maar het loon dat aan het begin van elke beurt wordt uitgekeerd, is voor beiden wel hetzelfde.

Einde

De spelleiding bepaalt het aantal beurten dat er gespeeld wordt. Als richtgetal geven wij 10 tot 20 beurten per speler mee.

Nabespreking

Vragen als:

- Heb jij veel geld? Kon jij de anderen goed inschatten?
- Waarin ben jij het beste? Klopt het met wat je kan in werkelijkheid? (bijvoorbeeld "ik ben creatief, maar op school ben ik niet zo'n bolleboos!")
- Zet jij iets dat je goed kan in de verf?
- Wat denk jij over "kennis brengt op"?
- Dezelfde kennis en toch niet hetzelfde verdienen, vind jij dat eerlijk?
- Is er een winnaar in dit spel? Is dat diegene met het meeste geld?
- Heb jij kaartjes gekozen die je leuk vond of heb je het spel eerder tactisch gespeeld (naar het best verdienende beroep toe)?
- Was je soms verbaasd over jezelf (dat je iets wist/kon)?

Tips en variaties

- * Meerdere beroepenkaartjes in het spel van hetzelfde beroep steken. In een tussentijdse proef (als de groep nood heeft aan actie) spelen we die beroepen tegen elkaar uit. Tijdens het spel worden alle vuilnismannen, kuisvrouwen, ... kortom iedereen met hetzelfde beroep uitgedaagd om tegen elkaar te spelen. Wie wint, krijgt extra geld bij. Wie verliest, verliest meteen ook zijn beroep en moet het beroepenkaartje afgeven. Je kan nooit weigeren om aan deze 'tussentijdse evaluatie' of 'kwaliteitscontrole' deel te nemen. In de uitdaging krijgen de vuilnismannen, kuisvrouwen, ... een specifieke opdracht, geformuleerd door de spelleiding.
- * Wanneer geen enkel gekocht kaartje lukt (waardoor je het niet mag houden), kom je op termijn in geldnood of -gebrek te zitten. Dan krijg je aan het begin van je volgende beurt een blauwe kaart. Dat is de stempelkaart waarmee je toch een zeker loon ontvangt (€ 10 bijvoorbeeld). De VDAB betaalt vanaf nu je loon.
- * Speel het spel vooraf met de begeleiding al eens; dat vergemakkelijkt de speluitleg naar je leden toe.



Bijlagen

Categorieën & voorbeeldopdrachten/-vragen

intelligentie: (groene kaartjes)

- wat is de hoofdstad van de provincie Henegouwen? (Bergen)
- wat is de kleinste vogel ter wereld? (kolibrie)
- wie schreef Pluk van de Petteflet? (Annie M.G. Schmidt)
- wat is het kwadraat van 15? (225)
- geef de naam van de leider van Italië tijdens WOII (Mussolini)
- hoeveel magen heeft een koe? (4)
- is Frankrijk een republiek of een koninkrijk? (republiek)
- geef de naam van de zanger van The Sex Pistols (Johnny Rotten)

Je kan hiervoor nog putten uit Trivial Pursuit-vragen of je boeken uit het vijfde en zesde secundair onderwijs van onder het stof halen.

creativiteit: (oranje kaartjes)

- zing een lied
- maak muziek waarbij je potten en pannen als percussie gebruikt
- geef een mimevoorstelling
- geef een acrobatievoorstelling
- maak een bloem uit crèpepapier
- schmink een dier op het gezicht van één van je medeleden
- draag op een expressieve manier een gedicht voor
- schrijf zelf een gedicht van minimum 2 strofen (8 regels) lang
- dans 1 minuut lang op muziek
- maak een tekening met een penseel en verf (het penseel moet tussen je tenen zitten)

sociale vaardigheden: (gele kaartjes)

- hoe heet de hond van (naam lid)?
- hoeveel zussen heeft (naam lid)?
- wie verjaarde tijdens het vorige bivak?
- wat is het beroep van de moeder van (naam lid)?
- geef voor- en familienamen van de leiding
- welk huisnummer heeft (naam lid)?
- welke opleiding volgt (naam leider)? aan welke onderwijsinstelling?

Eventueel mogen hier ook vragen bij uit een boek over psychologie. Het gaat dan om antwoorden die (wetenschappelijk) juist zijn eerder dan persoonlijke.

praktische kennis: (rode kaartjes)

- maak mayonaise met de voorziene ingrediënten: ei, olie, azijn, peper, zout
- kook een eitje (zacht)
- draai een vijs in een plankje met een schroevendraaier
- plooi een origamibootje met behulp van een handleiding
- speel de hoge mi op een blokfluit
- raad het materiaal geblinddoekt (voorzie een 3-tal voorwerpen)
- selecteer afval
- maak een bepaalde knoop

Praktische kennis is maar bewezen wanneer leden dit ook effectief gedaan hebben.

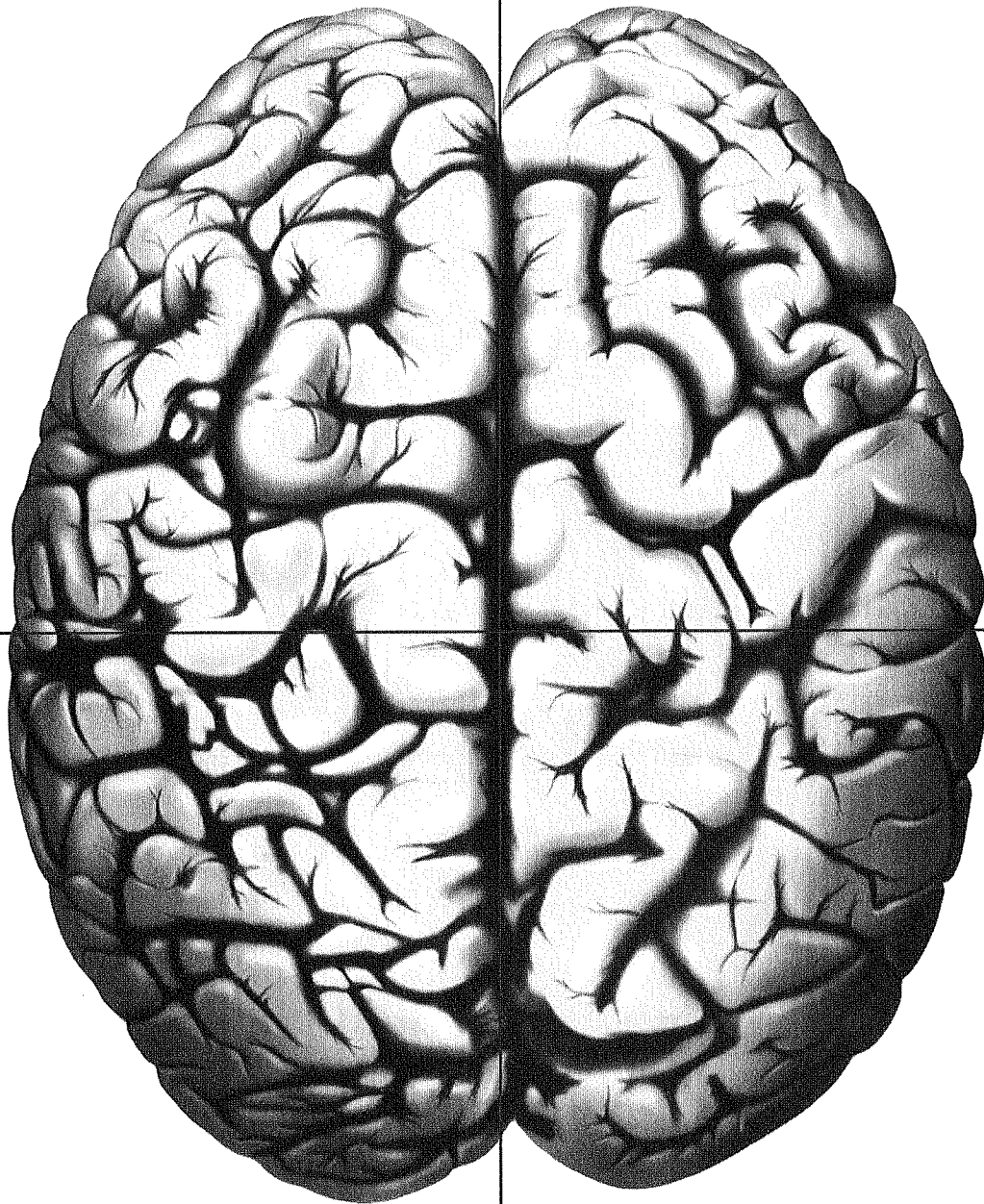
Beroepen

- dokter: 4 (2 intelligentie, 1 sociale vaardigheden, 1 praktische kennis)
- leerkracht: 3 (2 intelligentie, 1 sociale vaardigheden)
- vuilnisman/vrouw: 2 (2 praktische kennis)
- kok: 3 (2 praktische kennis, 1 creativiteit)
- opvoedster: 3 (2 sociale vaardigheden, 1 intelligentie)
- journalist: 3 (2 sociale vaardigheden, 1 intelligentie)
- bakker: 3 (2 praktische kennis, 1 creativiteit)
- kuisvrouw/man: 2 (2 praktische kennis)
- muzikant: 3 (2 creativiteit, 1 intelligentie)
- advocaat: 4 (2 intelligentie, 1 sociale vaardigheden, 1 creativiteit)
- boswachter: 3 (1 intelligentie, 2 praktische kennis)
- modeontwerper: 3 (2 creativiteit, 1 praktische kennis)
- fietskoerier: 2 (1 praktische kennis, 1 sociale vaardigheden)
- timmerman: 3 (2 praktische kennis, 1 creativiteit)
- vroedvrouw/man: 3 (1 intelligentie, 1 sociale vaardigheden, 1 praktische kennis)
- acteur: 3 (2 creativiteit, 1 intelligentie)



CREATIVITEIT

INTELLIGENTIE



**PRAKTISCHE
KENNIS**

**SOCIALE
VAARDIGHEDEN**

© Corel Corporation

Leg je masker af!

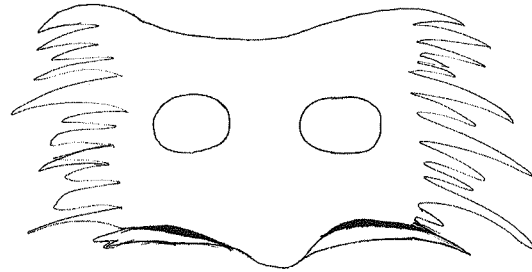
Thema:	identiteit, zelfbeeld
Leeftijd:	12-15 jaar
Aantal:	minimum 16 personen
Materiaal:	pennen, papier, viltstiften, schaar, elastiekjes, stuk aluminiumfolie (30 x 40 cm), eventueel blaadje met tekst op
Duur:	ongeveer 2 uur
Vorm:	spel, verhaal, bezinning en creatief moment

Inleiding

In het dagelijkse leven zijn we nogal snel geneigd om komedie te spelen of onze gevoelens te verbergen. Niet enkel met carnaval worden er maskers opgezet. We willen nadenken over wanneer we elkaars echte gezicht niet te zien krijgen en ons echte gezicht tonen. Dat betekent dat we onszelf en de anderen aanvaarden met goede en minder goede eigenschappen.

Vorbereiding

Verdeel de groep in twee of vier groepjes.



Verloop

Laat de jongeren situaties bedenken waarin ze niet helemaal zichzelf waren, of waarin iemand anders een masker opzette. Vlot het bedenken van die situaties niet? Deze situatie kan misschien inspireren:

Op de bus zit je te roddelen over iemand... die persoon stapt plots op de bus en zet zich in jouw buurt. Hoe loopt het gesprek verder? Hoe gedragen de roddelaars zich?

Vraag aan de jongeren om hun situatie duidelijk op een blaadje papier te schrijven. Is iedereen hiermee klaar? We lezen de situaties en elk groepje kiest er eentje uit om na te spelen. Elk groepslid kiest een rol (bijvoorbeeld: boze vader, leugenachtige jongere, ...) en maakt met behulp van het knutselmateriaal een masker dat zijn/haar personage zo goed mogelijk typeert.

Zorg ervoor dat er een paar uitvluchten of verontschuldigheden in elk toneeltje voorkomen en laat de leden hun situatie even inoefenen. Dan volgen de toneeltjes. Wanneer de situaties worden uitgebeeld, luisteren de andere groepen en proberen zij erachter te komen wat de maskers betekenen. Eventueel duid je in elk groepje iemand aan die de bevindingen van de medegroepsleden noteert. Maak in ieder geval na elk toneeltje even tijd voor het vertellen van die bevindingen.

Je kan dit koppelen aan het verhaal van Zacheüs uit het Nieuwe Testament (zie www.denieuwebijbelvertaling.be, Lucas 19, 1-10). De bekering van Zacheüs, die zijn masker aflegt en op die manier Jezus binnenlaat in zijn leven, toont ons wat belangrijk is: tot inkeer komen en durven uitkomen voor je ware zelf. Door ons eigen masker af te leggen, leren we aan elkaar wat Jezus steeds heeft gezegd en getoond: voor God hoeft je geen masker te dragen. Voor God mag je zijn wie je bent! Als Jezus iemand aankijkt, voelt die zich niet langer klein en nietig. De waardering van Jezus voor elke mens maakt dat mensen een nieuwe kans krijgen, hun masker kunnen afleggen.

