



VEILIG jeugdwerk SPEL
SPELUITLEG

Aantal spelers: 4 tot 12
Duur: 1-1,5 uur
Leeftijd: 16+

Doel


Een veilige plek voor kinderen en jongeren. Dat willen we allemaal. Dit spel daagt je uit om samen goed na te denken over situaties, vragen en stellingen rondom veilig jeugdwerk. De échte uitdaging is om daarna de plek waar jij actief bent veilig te maken voor iedereen. Daarnaast is het natuurlijk ook de bedoeling dat je al je kennis en ervaring in de strijd gooit om de vijf verschillende kleuren kaarten van dit spel te bemachtigen!

Soorten vragen en kaarten

Dit spel gaat over vijf verschillende soorten veiligheid, herkenbaar aan een kleur en icoontje op de kaart.

-  *Veiligheid in de groep*
-  *Veiligheid fysiek*
-  *Veiligheid in emoties*
-  *Veiligheid in de ruimte*
-  *Veiligheid in afstand & nabijheid*

Er zijn drie soorten vragen. Je herkent ze aan het symbool op de voorkant van de kaart:

-  *Speel*
-  *Kies*
-  *Bespreek*

Spelverloop

Leg de antwoordkaarten met de letters A, B, C en D op vier verschillende plekken in de ruimte. Leg het kaartje met uitleg over de icoontjes op tafel zodat iedereen het kan zien.

Schud de rest van de kaarten en leg deze ondersteboven op een stapel. De jongste speler pakt als eerste een kaart. Er zijn drie verschillende vragen die op de kaart kunnen staan.



1. Speelvraag

De kaarttrekker leest de speelkaart en kiest het benodigd aantal spelers om de situatie uit te spelen. De speeltijd is twee minuten. Gebruik hiervoor de zandloper. Behandel hierna de vragen op de kaart. De kaarttrekker bepaalt wie het beste heeft gespeeld. Deze krijgt de kaart van de kaarttrekker.



2. Kiesvraag

De kaarttrekker leest de kaart voor en is de spelleider. Alle spelers gaan bij de antwoordletter van hun keuze staan. Zij maken hun keuze binnen een minuut. Gebruik hiervoor de zandloper. De kaarttrekker zorgt ervoor dat iedere speler zijn keuze beargumenteert. De speler met de beste argumenten krijgt de kaart van de kaarttrekker.



3. Bespreekvraag

De kaarttrekker leest de stelling en vraagt of wijst iemand aan die zijn mening hierover geeft. De anderen mogen reageren. De kaart gaat naar de speler die volgens de kaarttrekker de beste argumenten had. Bespreek deze vraag drie minuten. Gebruik hiervoor de zandloper.

Zandloper

De zandloper geeft een minuut aan.

Dit spel wordt met de klok meegespeeld. Het spel is afgelopen als een speler tenminste één kaart van elke kleur heeft verzameld. Wil je het spel anders beëindigen? Dat kan ook. Wees creatief en bedenk zelf een variant!



Alert is een uitgave van het Leger des Heils.

www.legerdesheils.nl/say
say@legerdesheils.nl