

Inhoud materialenkoffer

1.	De Gelukzak	2
2.	3D	2
3.	Energize! 2	3
4.	Soulmate.....	3
5.	Vlinderslag	4
6.	Het vlaggensysteem	4
7.	De gelukzoekers	4
8.	Eigen wijsheden spel	5
9.	Gevoelswereldspel	5
10.	Vaardighedenspel.....	6
11.	Het kwaliteitenspel.....	6
12.	Het spel van lesgeven.....	7
13.	Het teamspel	7
14.	Een schreeuw om hulp.....	8



1. DE GELUKZAK

WAT?

De Gelukzak is een boeiend spel voor jongeren tussen 14 en 18 jaar. De Gelukzak is geïnspireerd op de positieve psychologie en legt de nadruk op de maakbaarheid van het leven.

We kunnen er niet altijd op rekenen dat de zon schijnt en dat het geluk aan onze kant staat. We moeten er soms ook wat voor doen. Eén advies: neem het geluk in eigen handen. Daar draait het om in De Gelukzak. Al pratend en discussiërend lossen de spelers situaties op die ze tegenkomen in het echte leven. Stootten ze zich eerst nog twee maal tegen dezelfde steen, na het spelen van dit spel is dat voorgoed verleden tijd.

VOOR WIE?

Jongeren tussen 14 en 18 jaar.

MEER INFORMATIE?

In Petto Jeugddienst

mailbox@inpetto-jeugddienst.be

03/366 15 20

<http://www.inpetto-jeugddienst.be/Onzethemas/Pestenendiversiteit/Hetspel/tabid/5100/Default.aspx>



2. 3D

WAT?

3D is een interactief spel. De groep of de begeleider maakt een keuze uit één van de zes thema's waarrond het spel kan worden gespeeld: welbevinden – ruzie & agressie – middelengebruik – gezondheid – seksualiteit – multimedia. Zowel de positieve als de negatieve aspecten van deze onderwerpen komen in het spel aan bod. De vragen en stellingen gaan over groepsdruk, assertiviteit, durven, verwachtingen, respect, raad vragen, gevoelens, experimenteren, zichzelf zijn, enz. Het spel daagt jongeren uit om over verschillende onderwerpen na te denken en er met elkaar over te spreken.

VOOR WIE?

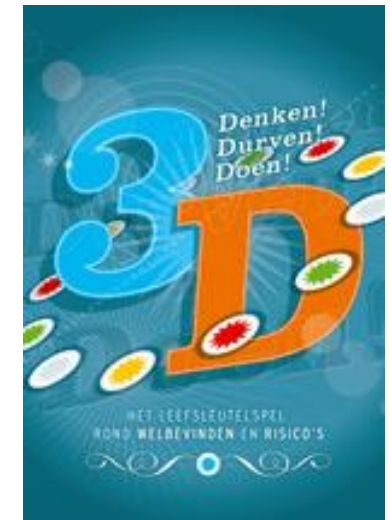
Klasgroepen van het eerste tot en met het laatste jaar van het secundair onderwijs.

MEER INFORMATIE?

Leefsleutels vzw

Tel: 015/45 94 20

www.leefsleutels.be



3. ENERGIZE! 2

WAT?

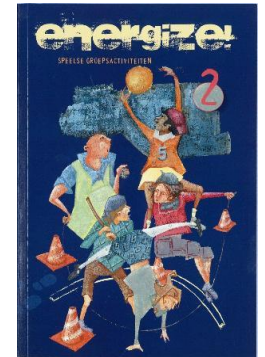
In Energize 2 verzamelde Leefsleutels 101 werkvormen om in de klas mee aan de slag te gaan. Het zijn spelideeën die niet alleen in de les Leefsleutels, maar ook in andere lessen, activiteiten of projecten kunnen gebruikt worden: opwarmers, ijsbrekers, groepsverdelers, samenwerkingsopdrachten, doe-oefeningen, ... Er is bij elke werkvorm ruim aandacht besteed aan doelstellingen, reflectievragen en suggesties.

VOOR WIE?

Jongeren vanaf 12 jaar

MEER INFORMATIE?

Leefsleutels
Leopoldstraat 95
2800 Mechelen
Tel: 015/45 94 20
www.leefsleutels.be



4. SOULMATE

WAT?

'Soulmate' is een spel omtrent communicatie. Praten en luisteren staan tijdens het spelen centraal. Via vraag-en themakaarten worden seksualiteit, relaties en gevoelens bespreekbaar gemaakt. Op speelse wijze geven de spelers zich beetje bij beetje bloot en komen ze steeds dichterbij hun geheime soulmate. Het doel van dit spel is zichzelf en de anderen beter te leren kennen.

VOOR WIE?

Het spel kan gespeeld worden vanaf 12 jaar met 6 tot 12 spelers.

MEER INFORMATIE?

Centrum Informatieve Spelen vzw
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be



5. VLINDERSLAG

WAT?

'VlinderSlag' laat de deelnemers van gedachten wisselen over verschillende vormen van geweld: verbaal geweld, steaming, fysiek geweld, psychisch geweld, pesten, vandalisme, ... Het komt allemaal aan bod in het spel. De kern van het spel bestaat uit 15 tekeningen. Elke tekening beeldt een gewelddadige situatie uit. De spelers krijgen de kans om hun gevoelens over de tekeningen te uiten. Om de spelers hierbij te helpen kunnen ze terugvallen op de gevoelskaart die ze aan het begin van het spel hebben ontvangen.

VOOR WIE?

9 – 15 jaar

MEER INFORMATIE?

Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
België
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be



6. HET VLAGGENSYSTEEM

WAT?

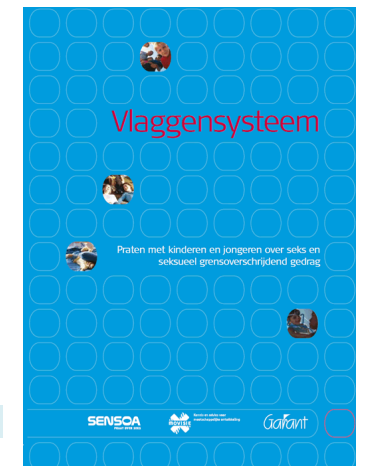
Het Vlaggensysteem biedt een antwoord op de vraag hoe men pedagogisch kan omgaan met en reageren op seksueel gedrag van kinderen en jongeren. Het kwalificeert dit gedrag op basis van een aantal criteria en geeft aan wat een gepaste reactie is. Het pakket bestaat uit een boek met handleiding en leidraad, een educatieve kaartenset met tekeningen om in de praktijk mee aan de slag te gaan en een cd-rom met digitale hand-outs, tekeningen en een normatieve lijst.

VOOR WIE?

Kinderen en jongeren

MEER INFORMATIE?

Sensoa vzw
Telefoon 03-238.68.68



7. DE GELUKZOEKERS

WAT?

Het kant-en-klare pakket leert jongeren hun mentale veerkracht en geluk versterken. 'De Gelukzoekers' is geïnspireerd op de positieve psychologie. Wetenschappelijk onderzoek toonde aan dat er strategieën zijn die je geluk en mentale fitheid kunnen bevorderen. Deze vormen de basis van de zeven gelukslijnen van het CM-geluksplan in het pakket. Via het spel en de bijhorende lessenreeks spoor je met je leerlingen langs die zeven gelukslijnen en zet je hen aan om werk te maken van hun eigen geluk. 'De Gelukzoekers' sluit aan bij de vakoverschrijdende eindtermen voor het secundair onderwijs en bij de Vlaamse gezondheidsdoelstellingen in het kader van suïcidepreventie.

VOOR WIE?

Tweede graad secundair onderwijs

MEER INFORMATIE?

<http://www.cm.be/nl/120/bewustgezond/voorscholen/secundaironderwijs/de-gelukzoekers.jsp>



8. EIGEN WIJSHEDEN SPEL

WAT?

Het 'Eigen wijsheden spel' bestaat uit 144 kleurrijke kaarten. Op de voorzijde van een kaart staat een citaat, op de achterzijde een vraag die aan het citaat is gekoppeld. De citaten en de vragen zijn in 6 verschillende thema's ondergebracht: relaties, leiderschap, communicatie, verandering, zingeving en persoonlijke ontwikkeling. Door de vragen te beantwoorden, brengen de spelers de thema's aan de orde en leren ze zichzelf en de anderen (beter) kennen. Door een citaat aan een vraag te koppelen, raken de spelers sterker betrokken bij de vraag en wordt hun creativiteit gestimuleerd. Hierdoor vinden ze veel makkelijker een passend antwoord op de vraag.

VOOR WIE?

Vanaf 14 jaar

MEER INFORMATIE?

Centrum Informatieve Spelen vzw
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be



9. GEVOELSWERELDSPEL

WAT?

Gevoelens spelen een belangrijke rol in ons leven. Ze beïnvloeden ons gedrag in hoge mate en daarom is het zinvol ze te kennen en te begrijpen. Veel mensen vinden het echter lastig om hun gevoelens onder woorden te brengen. 'Gevoelenswereldspel' komt hieraan tegemoet.

VOOR WIE?

Vanaf 14 jaar

MEER INFORMATIE?

Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
België
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be

10. VAARDIGHEDENSPEL

WAT?

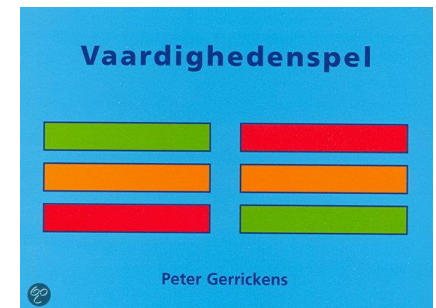
De invalshoek bij dit veelzijdige communicatiespel is de vraag: Wat kan ik? Het Vaardighedenspel kan in vrijwel alle werk- en privésituaties worden gebruikt om op een speelse manier de wijze van functioneren en communiceren te bespreken én te verbeteren. Het spel is dan ook bestemd voor iedereen die zich met communicatie bezig houdt. Het Vaardighedenspel bestaat uit 140 kaarten met daarop sociale en communicatieve vaardigheden. Bijvoorbeeld: helder formuleren, samenvatten, beslissingen nemen, opbouwende kritiek geven en duidelijk uitleggen.

VOOR WIE?

Vanaf 14 jaar

MEER INFORMATIE?

Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
België
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be



11. HET KWALITEITENSPEL

WAT?

Kaartenset waarmee je kwaliteiten en valkuilen van een persoon kunt weergeven. Een kleurrijk persoonlijkheidsspel dat helpt om meer zicht te krijgen op de vraag: 'Wie ben ik?'. Door het spelen van het Kwaliteitenspel kan een antwoord gevonden worden op vragen als:



- Wat zijn mijn sterke en minder sterke kanten?
- Hoe zien anderen mij?
- Welke kwaliteiten wil ik ontwikkelen?

VOOR WIE?

Leerlingen vanaf 14 jaar

MEER INFORMATIE?

Centrum Informatieve Spelen vzw
 Naamsesteenweg 130
 3001 Leuven
 België
 cis@spelinfo.be
 www.spelinfo.be



12. HET SPEL VAN LESGEVEN

WAT?

Leraar zijn is geweldig, maar niet elke dag even gemakkelijk. Hoe gaat u om met een boze of verdrietige leerling of met een klas die niet vooruit te branden is? Door buiten de les regelmatig te oefenen met lastige, veel voorkomende situaties en te reflecteren op uw eigen gedrag, kunt u (meer) grip krijgen op de uitdagingen van het lesgeven. Het Spel van Lesgeven biedt een schat aan praktische oefeningen die u leren hoe u het beste kunt omgaan met verschillende situaties en leerlingen.

VOOR WIE?

Het spel is bedoeld voor álle leraren (beginnend en ervaren) in het basisonderwijs, in het secundair onderwijs en in het hoger onderwijs.

MEER INFORMATIE?

<http://www.cps.nl/>



13. HET TEAMSPEL

WAT?

Het Teamspel biedt een uitstekend concept voor het verbeteren van samenwerking in teams in organisaties.

Centrale vragen zijn daarbij:

- Wat is de missie van uw team?
- Wat zijn de ambities van de teamleden en hoe passen die in het gezamenlijke doel van het team?
- Wat zijn de onderlinge rolverwachtingen tussen de teamleden?
- Wat zijn de procedures en werkafspraken die u maakt om uw doelen te bereiken?
- Hoe zijn de onderlinge verhoudingen?

VOOR WIE?

Teams in organisaties

MEER INFORMATIE?

Vzw EPO Uitgeverij: 03/239.68.74

14. EEN SCHREEUW OM HULP

WAT?

Dit boek biedt een leidraad om de No Blame-aanpak bij pesten toe te passen op school of daarbuiten. Via voorbeelden en een uitgeschreven stappenplan wordt deze niet bestraffende en probleemoplossende strategie toegelicht.

VOOR WIE?

Schoolpersoneel

MEER INFORMATIE?

Leefsleutels

Leopoldstraat 95

2800 Mechelen

Tel: 015/45 94 20

www.leefsleutels.be

