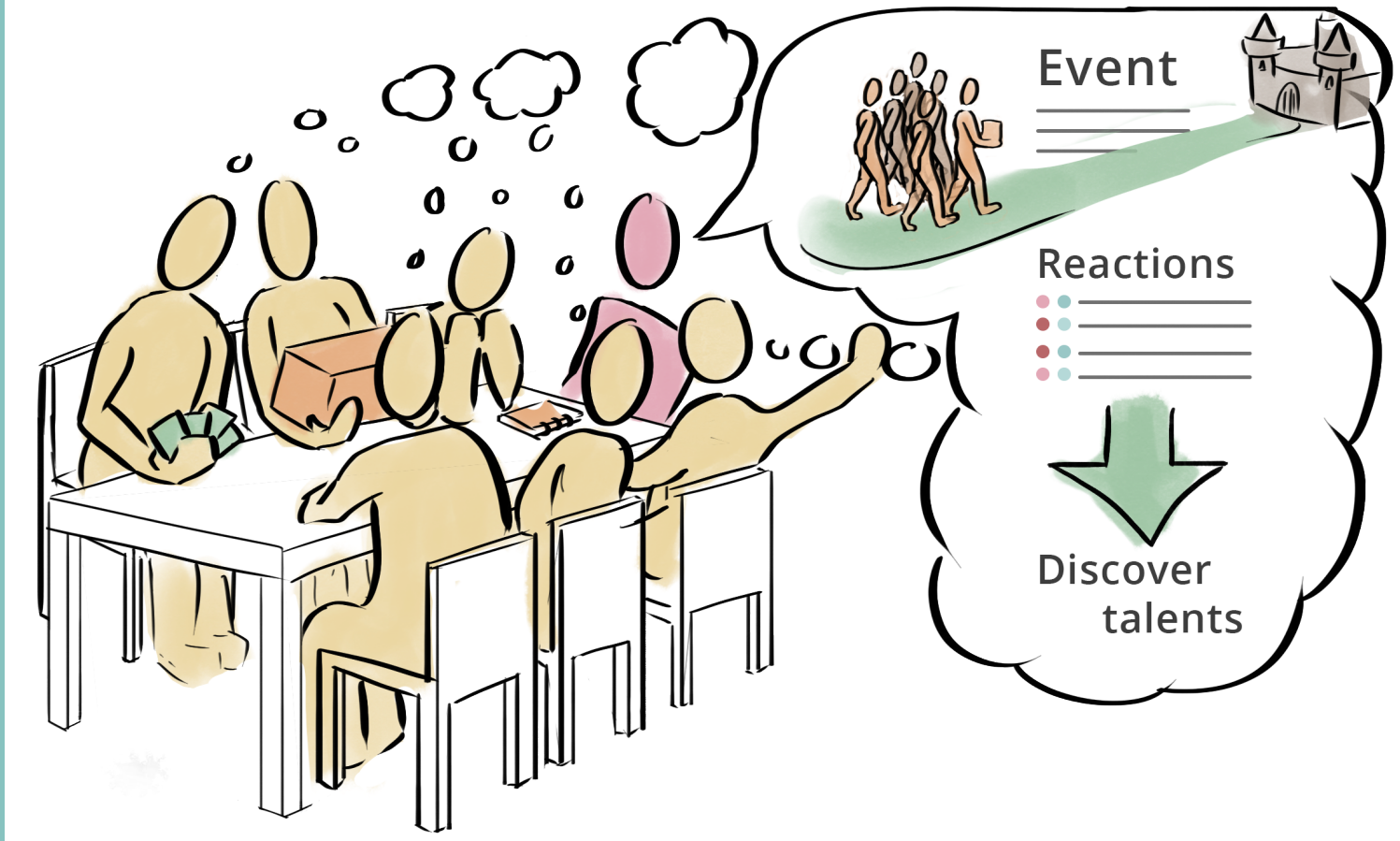




Het avontuur naar jezelf

*Een spel dat tieners hun talenten helpt ontdekken
en het gesprek met mentoren en leraren begint.*

Print & Play spel en uitleg

- Dit spel is gemaakt tijdens mijn afstudeer opdracht.

Name:
Student number:
Education:
Faculty:
University:
Chair:
Mentor TU:
Mentor Company:
Company:
Date:

*Doris Boschma
4348427
Integrated Product Design
Industrial Design Engineering
Technical University Delft
Ianus Keller
Stefan Persaud
Joost Hermans
Game Solutions Lab
20-02-2020*

Voordat je begint...

Wat en waarom is dit spel:

Voor je ligt een spel waarmee tieners hun talenten kunnen ontdekken. Normaal gesproken worden zulke talenten ontdekt door vragenlijsten in te vullen. Deze vragenlijsten vragen leerlingen vaak wat ze doen of hoe ze zichzelf op een schaal schatten. Dit spel vraagt spelers hoe ze zouden reageren in verschillende situaties in plaats van dat ze zichzelf moeten inschatten.

Het idee achter het spel is dat leerlingen tijdens het spel hun talenten laten zien. Dit is deels door middel van de antwoorden die ze geven en deels door observatie van de spelleider. Het spel wordt gespeeld in een groep van zes spelers. Het wordt geleid door een docent of mentor. Om als spelleider een open blik te houden kan het makkelijker zijn om leerlingen te leiden die je nog niet (zo goed) kent.

Spel en zeker verhalende spellen zijn methodes waarmee de intrinsieke

motivatie van spelers naar boven wordt gehaald. Bovendien geeft het een verhaal en doel aan de vragen waardoor het luchtiger wordt. Tijdens onderzoek met leerlingen, zag ik dat leerlingen talenten beter begrijpen en ook zelf verwoorden vanuit acties en voorbeelden. Het spel geeft ook ruimte aan dingen proberen. Spelers kunnen keuzes maken die ze willen zonder al te veel na te hoeven denken over de consequenties. Die bestaan immers niet meer nadat het spel is afgelopen.

Het idee achter het ontdekken van je talenten is dat je meer over jezelf te weten komt. Wij mensen zijn allemaal mensen, maar we denken allemaal anders. Als tiener zijnde, maar als mens in het algemeen, kan je nog wel eens vergeten dat we niet allemaal het zelfde denken. Soms leidt dat tot misverstanden. Andere keren kan dit leiden tot een gevoel van onmacht of er alleen voor

U vindt het uzelf voorstellen aan anderen lastig.



EENS

ONEENS

U verliest zich vaak in gedachten, waardoor u de omgeving negeert of vergeet.



EENS

ONEENS

Verantwoordelijk groep



Verantwoordelijk individu



Analyseren voor keuzes maken



Keuzes maken op gevoel



Volgen en flexibel



Leiden en orde



Relax en afwachten



Actie en proberen



16personalities personality test.

Talenten die in dit spel worden onderzocht.

staan. Wanneer je niet hetzelfde lijkt te denken als andere, kan je je nogal alleen voelen. Dat is ook de reden waarom het spel in een groep wordt gespeeld. Leerlingen leren niet alleen zichzelf, maar ook elkaar kennen en kunnen van elkaar leren. Ze kunnen elkaar helpen wanneer talenten, die ze zelf misschien minder bezitten, nodig zijn. Het spel laat zo ook zien dat alle talenten voor- (en na)delen hebben en van belang zijn.

Daarnaast is het zo, dat wanneer je een activiteit of taak doet waarbij je jou talenten kan inzetten, je energie krijgt. Luk Dewulf heeft hierover meer geschreven in zijn boek "Ik kies voor mijn talent.". Weten welke talenten dit zijn en welke activiteiten daarbij horen zal tieners helpen te onderzoeken wat ze later willen en kunnen doen. Door te kijken naar talenten in plaats van bijvoorbeeld cijfers, kan je gericht zoeken naar welke onderdelen van vakken de tieners liggen. Als iemand graag in groepen werkt kan dit bijvoorbeeld bij zowel geschiedenis als natuurkunde naar voren komen.

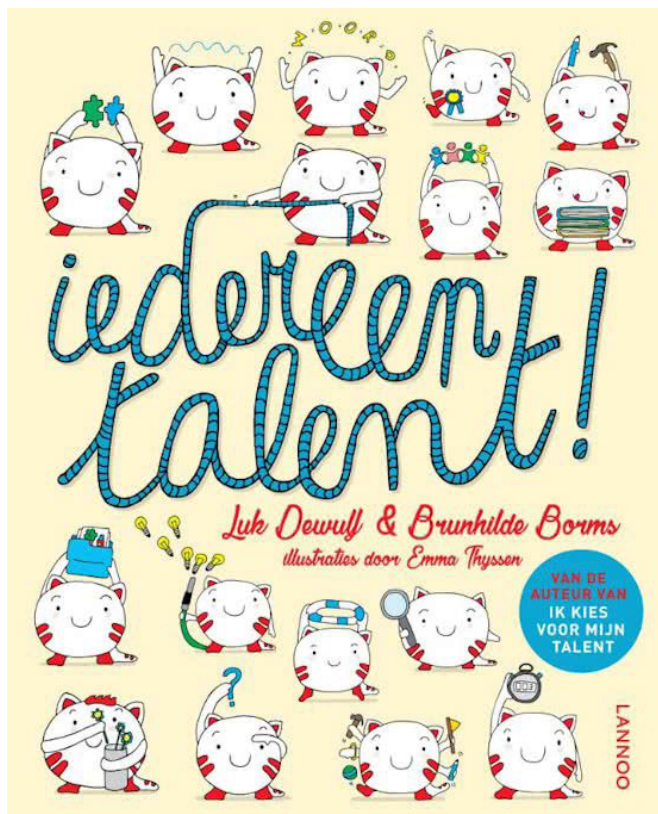
Het ontdekken van de talenten

voor de tieners en leraren geeft de mogelijkheid om een gesprek hierover te beginnen. Het geeft een nieuwe blik op de profielkeuze. Daarnaast geeft het de leraren zelf ook een blik op hoe de leerlingen denken en in elkaar steken. Het geeft de leraren en leerlingen meer houvast en grond om elkaar te begrijpen en beter te kunnen begeleiden. Iemand die vanuit intuïtie keuzes maakt heeft misschien baat bij een tijdsplan waarna een keuze gemaakt mag worden (dus niet daarvoor). Terwijl iemand die alles zorgvuldig overdenkt meer baat kan hebben bij een deadline waarvoor een keuze gemaakt moet worden.

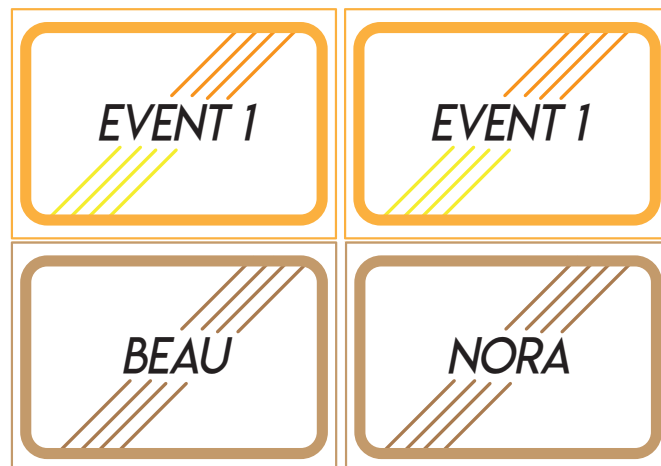
Hoe speel en begeleid je het spel:

Het spel wordt zoals eerder verteld gespeeld met zes spelers, de leerlingen, en een spelleider, een leraar. De spelers volgen de instructies van de spelleider op en hebben de vrijheid om zelf invullingen en aanvullingen op het spel te doen. De spelleider functioneert als een begeleider en observator. Hoewel de spelleider vragen kan beantwoorden, hebben de spelers zelf in de hand wanneer ze iets goed of fout doen.

Als spelleider lees je de scenes en scenario's op. Het spel begint met een korte introductie en vervolgt dan naar het eerste event. Bij elk event hebben de spelers de keuze om of event A of event B te kiezen. Ze kiezen deze keuze blind. Geen van de keuzes is beter dan de ander, maar zo is het spel net iets anders tussen



Talenten van Luk Dewulf



Twee keuzes per event.

verschillende rondes. Daarnaast laat het zien dat de leerlingen controle hebben over wat er gebeurt.

Wanneer een event gekozen is, leest de spelleider de informatie bij het bijbehorende event op. Dit is meestal een vraag of gebeurtenis waarop de leerlingen reageren. De uitzondering is event 2, hierbij reageren de leerlingen door fysiek de uitdaging te tackelen. Als spelleider lees je vervolgens de vier opties op en tel je van vijf naar nul. De leerlingen leggen hun keuze (1 tot 4) gesloten voor hen op tafel. Na vijf draaien ze hun keuze om. De spelleider kruist de talenten die bij ieders keuze horen aan op de talentenkaarten.

Keuze 3 geeft donkergroen en lichtgeel, Emma heeft keuze drie gekozen dus op haar talenten kaart kruis je een donkergroene en lichtgele bol aan

Nadat de keuzes zijn laten zien, zal de groep moeten overleggen hoe ze als groep op de situatie reageren of wat er gebeurt.

We zeggen nee tegen Nora, we kunnen het pakketje niet meenemen

Jip klimt snel een boom in en geeft instructies van bovenaf. Emma is in paniek. Joost probeert haar te kalmeren terwijl Steven naar een uitweg zoekt.

Tijdens zulke discussies is het aan de spelleider om de spelers te observeren. Welke talenten laten ze tijdens de discussie zien. Deze opmerkingen kun je op hun talentenkaart schrijven en als een van de kleuren erbij past kruis je een bolletje aan. Deze momenten zijn erg waardevol om de talenten in actie te zien. Als de groep minder vocaal is of snel door de discussie heen is, kun je als spelleider vragen stellen om toch een gesprek op gang te brengen. Deze staan bij de scenario's aangegeven. Aan het einde van dit boekje staat een lijst met voorbeelden van opmerkingen om een idee te geven.

NAAM _____

Verantwoordelijk groep



Verantwoordelijk individu



Analyseren voor keuzes maken



Keuzes maken op gevoel



Volgen en flexibel



Leiden en orde



Relax en afwachten



Actie en proberen



Extra opmerkingen en notities

Talent(en): _____

Het spel laat de leerlingen in actie te zien en laat de spelleider hun talenten observeren. Welke keuzes ze in het spel maken is in principe niet zo belangrijk voor het doel van het spel. Voor de leerlingen echter is het wel belangrijk! Alles wat ze zeggen en kiezen is dan ook in principe goed. Vinden zij dat er een boom naast de rivier staat die ze om kunnen hakken of duwen, dan is dat prima. Kiezen zij stoelen als rotsen, ook goed. Maken ze de kist open om te kijken wat er in zit of dat het kapot is.

Dan kun je vragen, “Weet je zeker dat je in de persoonlijke kist van de koning wilt kijken?” maar ze mogen dit doen.

Tijdens het spel hebben de leerlingen vrij spel. Ze hebben controle over hoe zij met de scenario's omgaan en welke oplossingen ze bedenken. Laat zien dat ze dat hebben en dat het invloed heeft.

Als de groep ervoor heeft gekozen om op een manier toch door de rivier te zwemmen, en ze kiezen voor het event “te laat” dan kan het ook zijn omdat ze het zo koud hadden door het water, dat ze langzamer liepen.

Ook omgelopen voor Nora, kan dat een reden zijn.

Wanneer de spelers bij de Koning aankomen, is deze altijd blij. Ze redden het altijd.

EEN LAATSTE OPMERKING:

Het spel en de spelleider observeert slechts wat de leerling ziet. De talenten die je geeft zijn vaak accuraat, met name degene die het meest naar voren komen. Dit betekent echter niet dat dit de talenten zijn die de leerlingen als enigste bezitten. De groepsdynamiek kan ook zorgen voor verschillende talenten die verschillend naar voren komen. Echter, als de leerling zegt dat ze het met een talent niet eens zijn of een talent veel

sterker zien bij zichzelf, behaalt het spel nog steeds zijn doel. De leerling is dan nog steeds bewust van zijn of haar talenten.

Het verhaal en de wereld:

Het verhaal speelt zich af in het middeleeuwse koninkrijk van Koning Strander. Het is herfst en het heeft veel geregend. De groep die wordt gevraagd kent elkaar over het algemeen al. Door het koninkrijk van Strander loopt een woeste rivier en in de bossen schuilen wolven. Dat is de wereld zoals die is gecreëerd. Het is een simpele wereld waar leerlingen en leraren zelf een invulling aan kunnen geven.

Zo kun je ook zeggen dat het wordt regeert door koningin Linde. Wat belangrijk is, is dat de leerlingen zich iets kunnen voorstellen bij een reisje door het land in de gezette tijd. Er is voor de middeleeuwse tijd gekozen omdat de meeste derde klas leerlingen over deze periode heeft geleerd. Daarnaast geeft het gelimiteerde mogelijkheden tijdens de reis, het houdt het simpel. Zo je een dergelijk verzoek in de huidige tijd plaatsen, dan wordt het pakketje verzonden via postNL of reist de groep met een Uber.

De reis naar het kasteel bedraagt twee dagen. Dit is gedaan om een gevoel van tijd aan de reis te geven. Er is een duidelijk begin en einde. De spelers weten wat van hen verwacht wordt en wat zij kunnen verwachten. Daarnaast werkt de “tijdsdruk” ook als een middel om keuzes te maken voor de groep. Gaan ze het pakketje van Nora afleveren, wat er voor zorgt dat ze later aankomen bij de koning?

Het is herfst in het lang en heeft veel geregend omdat de groep een kist zal moeten dragen. Het dragen van de kist geef een fysiek element aan het spel. Evenals het fysieke evenement 2, zorgt dit ervoor dat er niet alleen wordt nagedacht in het hoofd. Als het gaat over wie de doos vast heeft, moet de doos

daadwerkelijk ook vastgehouden worden.

Voel vrij om zelf de wereld in te vullen wanneer spelers vragen stellen waar geen antwoord voor staat geschreven. Wat denk jij dat er in zo'n situatie voor handen is? Ook kan je het de groep zelf vragen: "Hoe zie je dat voor je?" en op basis daarvan een keuze maken.

Wat heb je nodig:

Het scenario boekje en de geprinte onderdelen. Ik raad aan om de onderdelen op dikker papier te printen om het wat meer kracht te geven. Bovendien kan er dan ook niet door het papier heen gelezen worden. Voor de keuze kaarten van de spelers zou je ook nummers 1 tot 4 van bijvoorbeeld Uno sets gebruiken.

Daarnaast heb je een doos of kistje nodig. Denk aan een spelletjes doos of een wijnkist. Hierin stop je de liefdesbrieven (mid.eeuwse liefdeslyriek van de poëzie-leestafel van de koning met een cadeautje voor zijn vrouw of geheime liefde. Denk bijvoorbeeld aan een (lege) parfum,

(wijn)fles of een zeepje. Wanneer de spelers de doos open maken tijdens het spel, zit er daadwerkelijk iets in. Is dit niet zo, dan zullen ze teleurgesteld zijn. Als er budget voor is en je er voor open staat raad ik ook aan om er zakjes met chocolade munten in te stoppen. De koning kan deze dan geven als dank aan het einde van het spel.

Wanneer het spel niet gebruikt wordt, kan de doos als opbergplaats dienen van het spel.

Na het spel:

De leerlingen hebben nu hun talenten ontvangen van de spelleider/koning Strander. Leg ze uit wat de verschillende talenten inhouden en waarom ze belangrijk zijn. Daarnaast is het belangrijk om te zeggen dat ieder talent belangrijk is. Wanneer je meer bolletjes heb in een talent, betekent het dus dat dat talent sterker naar voren komt. Wanneer je het zelfde aantal in verschillende talenten hebt betekent het dat je van alles een beetje hebt. Je kunt in verschillende situaties verschillende talenten inzetten!

Daarnaast is het nu van belang



Wijnkist als kist tijdens en opberg doos na het spel.

dat bijvoorbeeld de mentor van de leerlingen deze talenten ook te zien krijgt. De spelleider kan met de mentor ook een gesprek aan gaan over wat de spelleider tijdens het spel naar voren zag komen. Misschien zijn er wel dingen die naar voren komen die laten zien dat een leerling eventueel wat begeleiding kan gebruiken. Bijvoorbeeld wanneer ze moeite hebben met keuzes maken.

Ik raad ook aan om de het gesprek over de talenten aan te gaan met de leerlingen. Hoe kunnen ze hun talenten inzetten en wat voor studies passen daar bijvoorbeeld bij. Ook in lessen kun je de leerlingen laten zien hoe ze verschillende talenten inzetten. Zo groeit hun zelfvertrouwen en zelfkennis.

Introductie

Jullie leven in een relatief grote middeleeuwse stad in het koninkrijk van Koning Strander. Het is herfst, de bladeren kleuren oranje en beginnen te vallen. Jullie zes zijn persoonlijk door de Koning gevraagd om een persoonlijke kist naar het kasteel te brengen. In de brief waarin hij jullie vraagt zegt hij dat de inhoud in de kist niet nat mag worden en dat deze inhoud breekbaar is.

[Overhandig de kist]

Aangezien jullie het grootste deel van de route zullen lopen en het veel heeft geregend, zullen jullie het pakketje zelf moeten tillen.

[De kist mag niet op de tafel rusten, hij mag wel doorgegeven worden.]

Het is twee dagen lopen en de Koning verwacht jullie zo snel mogelijk.

Vergeet niet te noemen dat:

- alle antwoorden goed zijn!

- ze mogen kiezen wat hun eerste ingeving is!

- ze niet hoeven na te denken wat ze zouden “moeten antwoorden” (want er is geen goed of fout!)

Observeer:

Wie neemt de kist aan?

Waarom nemen ze de kist aan?

Zijn ze blij dat de kist ook doorgegeven mag worden tussendoor?

Willen ze de kist aannemen maar hebben ze spijt nou dat hij niet op tafel mag rusten?

Wie wil er graag beginnen, wie heeft alle tijd van de wereld?

Extra info

Het koninkrijk wordt geregeerd door de Koning en de Koningin. Het volk mag hen en is over het algemeen tevreden.

Het kan koud zijn tijdens de herfst, maar het is vooral regenachtig. Het heeft de laatste tijd veel geregend, maar er wordt geen regen verwacht de komende twee dagen.

De spelers leven in het zelfde dorp en er wordt vanuit gegaan dat ze elkaar kennen. (In ieder geval een beetje, maar ze kunnen ook vrienden zijn.)

De brief van de Koning vertelde niet waarom zij gekozen waren.

Event 1: Verantwoordelijkheid. Nora of Beau

Nora vraagt jullie een pakketje voor haar aflever in een dorp wat ongeveer op de route ligt. Dit betekent dat jullie later aankomen bij de koning.

-   1. Nee daar hebben we geen tijd voor.
-   2. Ja, we maken wel vaart.
-   3. Wie is Nora, waarom zouden we dit doen?
-   4. Ik weet het niet, hoe ver is het om?

Beau komt op jullie af en vraagt of jullie zeker weten dat jullie dit moeten doen, kan iemand anders dit niet beter doen?

-   1. Nee, de koning vroeg om ons, daar houden we ons aan.
-   2. Nee, wij kunnen dit.
-   3. Misschien, laten we als dorp stemmen.
-   4. Misschien heb je gelijk, wie denk jij dat beter zou zijn?

Extra info:

Nora is een oudere vrouw die een winkeltje heeft in het dorp. Ze is een vrouw die vaak iedereen overal bij betreft. Zo iemand die zegt "Oh, dat kan Mien wel voor je doen!"

Het dorp is op een van de routes die je kunt nemen, maar dan zal je een halve dag later aankomen.

Denk erom dat de Koning iedereen in de brief verwacht.

Wanneer de groep zich wilt splitsen (bijvoorbeeld omdat een deel gaat om rennen terwijl het andere deel rustig doorloopt) dan gebeurd dit na event 2. Het deel dat omloopt krijgt dan event 3 Laat, het andere deel krijgt Val. Bij event 4 zijn ze weer samen.

Extra info:

Beau is iemand die vooraan staat als er iets moet gebeuren en het heerlijk vind als ze nodig zijn. Ze zien vooral de talenten van zichzelf.

Wanneer de groep ervoor kiest anderen om een stemming te doen of iets dergelijks zegt de stadsvrouw dat het niet nodig zal zijn. Ze heeft er het grootste vertrouwen in dat het zal lukken.

Eventuele vragen voor discussie:

*Waarom doen ze het wel of niet?
Wie neemt als eerste het woord?
Wie maakt de keuze?
Wat willen ze weten?
Wie kijkt af? Hoe reageren de andere spelers hierop?
Wat vinden ze belangrijker en waarom? Omdat het de koning is, of omdat ze die taak al hebben?
Hoe brengen ze het nieuws als ze nee zeggen?*

Komen ze met andere oplossingen? (Bijvoorbeeld iemand anders zoeken)

Eventuele vragen voor discussie:

*Zitten ze met de vraag?
Waarom wel of niet?
Hoe zouden ze op zo iemand reageren?
Hoe zouden zij een keuze aanpakken?
Hebben ze al enig idee waarom de koning hen zou kiezen?*

Event 2: Oplossingsgericht denken. Boom of kapotte brug

Dit event is wat anders, hier wordt er geen keuze gemaakt maar moeten de spelers fysiek over het obstakel heen komen. Er is hier dus alleen observatie, maar veel talenten worden hier wel duidelijk in kwam in testen naar voren.

Er light een boom over de weg. Aan beide kanten groeien doornstruiken die over de boom beginnen te groeien. Hoe kom je zonder kleerscheuren aan de andere kant?

*Wie gaat als eerste?
Wie helpt andere?
Wie stelt vragen?*

Jullie komen aan bij een woeste ruige rivier. De brug die jullie zouden nemen is ingestort. Grote bokstrukken liggen in de river. Hoe komen jullie aan de overkant?

*Wie neemt de leiding?
Wie pakt dingen die nodig zijn?*

Extra info:

De boom is sterk genoeg om iemand te houden, maar de doorns zijn sterk.

De spelers mogen zelf beslissen of iets zou werken of niet. Mochten er hier vragen over zijn dan heb jij het beslissende antwoord.

Bijvoorbeeld een dik kleed om de doorns te bedekken zou kunnen.

De spelers mogen ook meerdere malen proberen de boom over te komen. Op verschillende manieren. Uiteindelijk moet iedereen een keer de "boom" zonder kleerscheuren over komen.

De boom:

Als boom, pak een of twee tafels, het tafelblad is de boom, ze kunnen er overheen of onderdoor.

Observeer:

Wie staat vooraan in de groep?

Wie probeert als eerste over de rivier te komen?

Wie doet wat anders dan de rest?

Wie is realistisch?

Wie verzamelt meer informatie?

Wie pakt spullen als andere met ideeën komen? (bijvoorbeeld stoelen als iemand zegt "we zouden stoelen kunnen gebruiken als stenen of een opstapje)

Wie doe na wat andere eerder deden?

Wie help andere er over of onderdoor?

Wie denk er aan de kist en hoe die er overheen komt?

Extra info:

De rivier is ongeveer schouderhoogte diep en het water is erg koud!

De spelers mogen gebruiken wat er in de omgeving staat. Als ze bijvoorbeeld stoelen willen gebruiken als stenen kan dat. Laat ze zelf met een oplossing komen en argumenten waarom het zou werken. Mochten er vragen over zijn, dan heb jij het beslissende antwoord.

De spelers mogen ook meerdere malen proberen de rivier over te komen. Op verschillende manieren. Uiteindelijk moet iedereen een keer de "rivier" overkomen met een droog pakket. Als zij zelf een manier vinden die volgens hun zou werken is dat oké.

Omlopen kan ook, vergeet dit niet te gebruiken als ze het te laat event krijgen!

De brug:

Als rivier neem een (white/school)boord, dat is de breedte van de rivier. Ook kun je twee of drie tafels nemen als breedte. Neem een breedte die niet (gemakkelijk) te springen is.

Event 3: Iets gaat verkeerd. Te laat of laten vallen

De weg is nat en moeizaam, de reis duurt langer en het ziet ernaar uit dat jullie te laat komen bij de koning (kan ook nog versterkt zijn door Nora's pakketje.)

-  1. Daar kunnen we moeilijk iets aan doen, laten we veilig blijven.
-  2. Dan zullen we des te harder moeten doorlopen.
-  3. Ik hoop dat de koning niet teleurgesteld is.
-  4. Lekker dan! Wat doen we nu?

Terwijl jullie door het bos lopen wordt degene die de kist draagt verrast door een boomstronk, hij/zij valt. Er klinkt gerinkel uit de doos.

-  1. We hebben gefaald! Wat nu?
-  2. Rustig blijven, dit kunnen we vast oplossen.
-  3. Iemand anders kan beter de doos dragen vanaf nu.
-  4. Wat is er gebeurd, hoe gaat het met degene die gevallen is?

Observeer:

Vraag bij deze door hoe de spelers elkaar helpen of oppeppen. Wat vinden ze nu het belangrijkste? Hoe denken ze dat de koning zou reageren? Wie komt er nu met oplossingen?

Observeer:

Let hierbij op wie zit met dit probleem. Willen ze het oplossen? Gaan ze eerlijk zijn bij de koning? Komt er iemand met oplossingen? Wanneer ze de kist willen openen mag dit, maar herinner ze eraan dat de kist persoonlijk van/voor de koning is.

Extra info:

Hoe snel ze ook lopen, ze zullen later dan gepland aankomen. Echter kunnen ze ervoor kiezen een beetje later of echt later aan te komen.

Extra info:

De doos heeft een zegel. Kiezen ze ervoor in de doos te kijken, dan zal de koning dit waarschijnlijk kunnen zien (tenzij ze een manier vinden het op te lossen.) Vanuit de doos klinkt een gerinkel die niet eerder te horen was.

Eventuele vragen voor discussie:

Hoe nemen ze de keuzes?
Hoe zouden ze elkaar helpen als er mensen het als hopeloos zien of zouden zien?
Hoe zouden ze iedereen oppeppen?
Waarom gaan ze voor de keuze die ze maken?
Wat zou hun eerste gedachte zijn als dit gebeurt?

Eventuele vragen voor discussie:

Wat vinden ze van elkaar reacties?
Wat zou de eerste en wat zou de tweede reactie zijn?
Waarom maken ze bepaalde keuzes?
Zouden ze in de doos willen kijken?
Hoe lossen ze het op?
Zouden ze er over gaan liegen?
Wat denken ze dat de koning zou zeggen?
Konden ze er iets aan doen?

Event 4: Keuzes maken

Er klinkt gegrom uit de bossen, WOLVEN!
Jij...

-  1. Begint te rennen of een boom in te klimmen.
-  2. Zorgt ervoor dat iedereen veilige wegkomt.
-  3. Kijkt om je heen zoekend naar de beste uitweg.
-  4. Hebt geen idee en raakt een beetje in paniek.

Observeer:

Kijk naar hoe ze op elkaar reageren ook. Wat vinden ze van elkaars reacties. Als ze denken aan de situatie, hoe zou die in zijn werk gaan, wie doet wat wanneer? Wie heeft er dan oog op de doos (donker rood) en wie op elkaar (licht rood). Hoe helpen ze degene die in paniek is ook (rustig bedaren- licht groen, of aan de hand meenemen en eerst weg helpen komen voor het bedaren - donker groen).

Extra info:

Uiteindelijk vinden ze een manier om met zijn alle weg te komen zonder al te veel kleerscheuren. Wanneer ze allemaal in paniek raken, komt een ridder van het kasteel de wolven weggagen. Het is niet erg wat hulp nodig te hebben soms.

Vergeet niet als koning te zeggen dat je blij bent dat ze heelhuids zijn aangekomen!

Eventuele vragen voor discussie:

*Als de situatie zou gebeuren, hoe zou die er dan uit zien. Wie doet wat en wanneer?
Wat doen de mensen die eerst zichzelf in veiligheid hebben gebracht?
Hoe zouden ze mensen helpen die in paniek zijn geraakt?*

Jullie staan bij een splitsing. Beide kanten gaan naar het kasteel. Links gaat door het bos en is sneller, rechts gaat langs het meer waar de weg veiliger is.

-  1. We gaan links, door het bos is sneller.
-  2. We gaan recht, langs het meer is veiliger.
-  3. Laten we alle mogelijkheden op een rijtje zetten met elkaar.
-  4. Het maakt mij niet uit, ik kies wat jullie kiezen.

Observeer:

Wie kreunde er al bij het idee van een keuze maken? Waarom maakte ze de keuze? Hoe hebben de eerdere events hier invloed op gehad? Wie vind het erg belangrijk dat er eerst even naar de opties gekeken wordt en dat deze worden nagevraagd bij jou?

Extra info:

De kennis over het meer en het bos weten ze van eerdere keren naar de stad gaan.

Beide routes komen bij het kasteel uit. De route door het bos is sneller, maar er kunnen meet boomstronken zijn om over te struikelen. De weg langs het meer duurt langer maar is bestraat. Het is ook makkelijker te zien waar je loopt omdat er meer licht is.

Eventuele vragen voor discussie:

*Waarom maken ze bepaalde keuzes?
Vinden ze dat iedereen het met de keuze eens moet zijn?
Waarom zouden ze wel of niet overleggen?
Wie zou als eerste een bepaalde kant op lopen?*

Afsluiting

Gefeliciteerd, jullie zijn aangekomen in de stad. De Koning verwelkomt jullie in het paleis en bedankt ieder van jullie met een zak met goudstukken.

[Bij het bedanken van de spelers kan je ook zeggen dat de koning bijvoorbeeld blij is dat ze veilig zijn aangekomen met het slechte weer als ze event3 Laat hebben gehad, of wanneer ze veilig zijn aangekomen naar event4 Wolven etc, dat laat zien dat de keuzes die ze maken invloed hebben gehad.]

“Weet je waarom ik jullie nou heb gekozen? Nou ik wist dat ik daarmee het juiste team had. Iemand die verantwoordelijk was... Iemand die knopen kon doorhakken... Iemand die de rest hielp... Iemand die de orde kon houden....”

[Wijs iedere speler aan en geef aan waarom zijn belangrijk waren voor het team met dit soort eigenschappen. Deze kunnen gebaseerd worden op het aantal punten die ze in een talent hebben die ze hebben of wat je voorbij zag komen bij het spel.]

Denk aan:

Leider, keuzes durven maken (bijvoorbeeld ook welke van de twee events), andere helpen, doel in ogen houden...]

Kleuren

-  Donker geel is leider, vooraan staan, overzicht houden, licht is mee gaan met de flow van de groep.
-  Donkerrood is kiezen voor jezelf en bij jezelf blijven terwijl lichtrood is kiezen voor de groep en een groot verantwoordelijkheidsgevoel voor andere
-  Donkergroen is actie nemen, niet stil zitten en gewoon doen. Bij lichtgroen ben je wat meer relaxed. Pauze nemen is oke.
-  Licht blauw is uitpluizen en meer informatie verzamelen voor keuzes maken of geen keuzes maken. Donkerblauw is keuzes maken en knopen doorhakken.



- Zorgt ervoor dat iedereen gehoord wordt.
- Is bezig met wat de koning zal denken of vinden.
- Stelt de mensen/groep boven de taak.
- Pakt gelijk de kist aan.
Als ze het doen voor de groep.



- Pakt gelijk de kist aan.
Als ze het doen om de taak te beginnen.
- Hout hun ogen op de taak, het brengen van de kist naar de koning.
- Blijft bij zijn of haar standpunt.
- Vind het niet erg om de enigste zijn met een bepaalde mening.



- Komt met nieuwe ideeën.
- Verzamelt alle informatie en beredenering van iedereen.
- Loopt alle punten nog een keertje na.
- Loopt alle mogelijke uitkomsten na.



- Maakt keuzes, bijvoorbeeld welk event ze gaan doen.
- Hakt knopen door binnen de groep, wanneer andere dat niet kunnen.
- Beredeneerd vanuit wat ze denken juist te zijn in plaats van vanuit argumenten.
- Heeft al een keuze voor alle keuzes bekend zijn.



- Kan zijn of haar keuze gemakkelijk bijstellen aan de groep.
- Ondersteunt anderen (bijvoorbeeld door stoelen aan te geven tijdens de activiteit, of door anderen te ondersteunen bij hun punten.)
- Vind het niet erg als iets niet gaat zoals gepland.
- Ziet wat andere doen en gaat daarin mee.



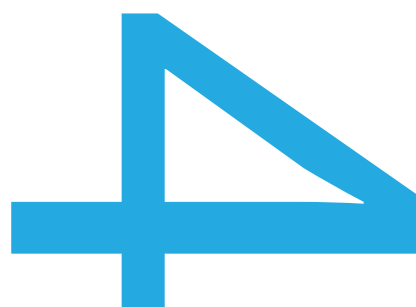
- Houdt het overzicht binnen een groep.
- Houdt de orde.
- Neemt de leiding in de groep.
- Overweegt standpunten van iedereen, herhaalt deze voor de groep.



- Blijft kalm en rustig.
- Observeert de groep.
- Maakt het niet zo uit of ze daadwerkelijk het kasteel bereiken.
- Kan bewust een moment van rust invoeren.



- Neemt actie en probeert (tijdens event 2 voorbeeld), maar is niet bang iets te proberen en dat het dan fout gaat.
- Wil door nadat er een keuze gemaakt lijkt te zijn.
- Praat als eerste tijdens de discussie.
- Wordt onrustig als te lang niks bereikt wordt.



YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

1

1

2

2

3

3

4

4

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

YOUR
CHOICE

→

→

↯

↯

ω

ω

4

4

YOUR CHOICE

YOUR CHOICE

YOUR CHOICE

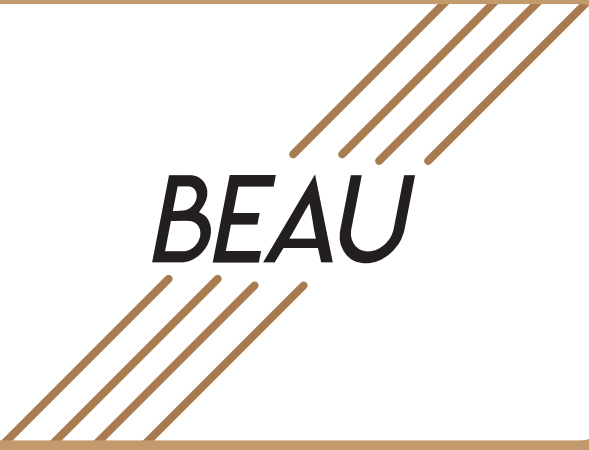
YOUR CHOICE

YOUR CHOICE

YOUR CHOICE

YOUR CHOICE

YOUR CHOICE



BEAU



NORA



BRUG



BOOM



LAAT



VAL



GELUIDEN



KEUZES

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 1

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 1

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 2

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 2

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 3

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 3

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 4

A white rectangular card with rounded corners and an orange border. It features four orange diagonal lines in the top right corner and four yellow diagonal lines in the bottom left corner.

EVENT 4

Ik Zag nooit zo'n rode mond,
en zulke lieve ogen
als zij heeft, die mij heeft verwond
in het diepste van mijn hart.
Toch leef ik welgemoed,
en hoop ik dat zij mij belooft:
als zij mij laat lijden,
kan zij het ook verhelpen.
Liefste, de liefde voor u
heeft mij zo vriendelijk geroerd,
dat ik van ganser harte
uw onderdaan moet zijn.

Het gaat mij goed, als ik
bij mijn mooie vrouwe mag zijn
en ik dan haar stralende
gezicht mag aanschouwen.
God spare haar voor verdriet!
Ze is zo buitengewoon,
dat ik haar vastberaden
ten dienste moet staan.
Liefste, de liefde voor u
heeft mij zo vriendelijk geroerd,
dat ik van ganser harte
uw onderdaan moet zijn

Die nachtegaal die zank een lied, dat leerde ik
Ik hebbe een verholten lief, die vrije ik
en die wil ik niet laten, ja laten.
Ik hope nog een kort half nacht
in mijn liefs arm te slapen.

Die moeder van den bedde sprank ontstak haar licht
Zij vond haar jongste dochter op haar bedde nicht
"Waar is zij nu gegangen, ja gingen
nu is mijn jongste dochter weg
met een zo vreemde manne."

"Hij was mij al zo vreemde niet, hij had mij lief.
Hij voerde mij over die heiden, hij misdeed mij niet,
hij voerde mij over de heiden, ja heiden"
Daar twee schoon liefkens samengaan
hoe nood is 't dat zij scheiden.

Daar twee goe liefkens aan den danse gaan,
hoe vriendlijk zij haar oogskens op malkander slaan
gelijk die morgensterre, ja sterre.
Mijn hertken is van zulker aard;
Bruin oogskens zie ik geerne.

Mijn hertken is veel wilder dan een wild konijn,
dat en kan niemand temmen dan die liefste mijn.
dat is zo'n fraaij geselle, geselle
Ook waren alle duvels zo,
en ik voer in der helle.

*Mijn vrouwe, alderschoonste
bruid,*

Gij hebt mij verkoren uit

Al die zotte hanskens,

Dimeridom,

Al onder die jonge manskens.

Daarom is 't, mijn zoete

bruid,

Dat ik deez liedeken fluit,

Al in uw bloemrijk hoveken,

Dimeridom,

Al tot uw minneloveken.

*Zij die luisteren naar mijn lied
hun ondank dulden wil ik niet
noch hun gedraaf dat twijfel
biedt.*

*Zij die beminden of nog
beminnen,*

die zijn blij met menige zinnen.

*De dommen hebben niets te
winnen,*

*want zij zijn nooit door passie
beroerd*

*noch werd hun hart door liefde
ontroerd.*

