



Handleiding

INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	3
2. Voorbereiding	4
Benodigdheden	4
Voorbereiding	4
3. De PowerPoint-presentatie	5
4. De spelregels	6
Teams	6
Tijdsduur	6
Begint	6
De symbolen	6
Start	6
De categorieën	6
Vraag goed	8
Vraag fout	8
Vervolg	9
Jokervragen	9
Einde	9
BIJLAGE 1: Het spelbord	10
BIJLAGE 2: Vizier	11
BIJLAGE 3: Handleiding presentatie	12

1. Inleiding

Nederland. Een land met verschillende groepen en culturen. Deze variatie kan als een verrijking voor ons leven worden gezien, maar vaker horen we negatieve geluiden. Groepen raken met elkaar in conflict en er ontstaat onrust. Deze houding hangt in grote mate samen met de vaak bestaande 'angst' voor het onbekende. Vaak is er sprake van 'onbekend maakt onbemind'.

Om jongeren met anderen en andere culturen bekend te maken, is het L.O.K.-spel ontwikkeld. L.O.K. staat voor *Leer Ons Kennen*. Door dit spel te spelen leren jongeren op een uitdagende manier meer over hun eigen cultuur, en die van anderen.

Het L.O.K.-spel is een bordspel waarbij je al spelend allerlei vragen en opdrachten tegenkomt. Soms moet je nadenken, soms moet je een mening vormen, een volgende keer moet je iets tekenen of uitbeelden. Samen kom je allerlei culturen tegen. Je komt in aanraking met dingen die nieuw voor je zijn en je ontdekt waarom dingen zijn zoals ze zijn.

Wij wensen u en de jongeren een speelse en leerzame tijd toe.

2. Voorbereiding

Voordat u met uw groep het L.O.K.-spel gaat spelen, dient u de volgende voorbereidingen te treffen:

Benodigheden

Voor het spelen van het spel heeft u het volgende nodig:

- de PowerPoint-presentatie
(verkrijgbaar via <https://vizieroost.nl/geen-categorie/l-o-k-spel/>)
- een digibord met een internetverbinding
- het spelbord (te vinden in de speldoos)
- de spelregels voor de jongeren (te vinden in de speldoos)
- 1 pion per team (te vinden in de speldoos)
- 1 dobbelsteen per spelbord (te vinden in de speldoos)
- 1 zandloper (te vinden in de speldoos)
- per team: papier en potlood/pen

Voorbereiding

Voordat de jongeren met het spel aan de slag kunnen gaan, moet u de volgende voorbereidingsmaatregelen treffen:

- Lees deze handleiding goed door.
- Probeer de spelregels te kennen.
- Zet het digibord met de PowerPoint-presentatie klaar.
- Zorg dat de bovenstaande attributen paraat zijn.

3. De PowerPoint-presentatie

Bij deze handleiding hoort een PowerPoint-presentatie. Deze presentatie vindt u op de website van Vizier, via <https://vizieroost.nl/geen-categorie/l-o-k-spel/>.

De presentatie helpt u het spel in te leiden. Het is ook mogelijk om het spel zonder presentatie te spelen.

Zorg er voor dat de jongeren zo zitten dat ze de beelden goed kunnen zien. In eerste instantie vertelt u zelf wat de jongeren deze bijeenkomst gaan doen. Daarna start u de PowerPoint presentatie.

Een volledige uitleg van deze presentatie vindt u in bijlage 3 van deze handleiding.

Doel van de presentatie is dat de jongeren ontdekken waar het L.O.K.-spel over gaat. Thema's als discriminatie en vooroordelen komen aan bod. De presentatie geeft de aanleiding om het spel te gaan spelen. Idee is dat als mensen meer over elkaar leren, vooroordelen bijgesteld zullen worden en meer begrip voor 'de ander' kan ontstaan. Respect en tolerantie kunnen op die manier vergroot worden.

Ook worden de spelregels van het L.O.K.-spel uitgelegd. Door dit gezamenlijk te bespreken, kunnen de jongeren vrij snel met het spel beginnen.

4. De spelregels

Hieronder staan puntsgewijs de spelregels van het L.O.K.-spel weergegeven. Zorg er als begeleider voor dat u zelf weet hoe het spel gespeeld moet worden. Daarnaast staan op de bijgeleverde cd-rom tevens de spelregels kort weergegeven. Tevens is er voor de jongeren een korte handleiding beschikbaar.

Teams

Aan het spel kunnen minimaal een en maximaal vier teams deelnemen. Een team bestaat uit minimaal twee en maximaal vier spelers.

Tijdsduur




Het spelen van het spel neemt ongeveer een uur in beslag.

Begin

Het team dat het hoogst aantal ogen met de dobbelsteen gooit, mag beginnen. Daarna is het team aan de linkerkant van het beginteam aan de beurt, enzovoorts.

De symbolen

Tijdens het spel komen verschillende disciplines aan bod. Hieronder staat een overzicht.

-  = Kennisvraag. De jongeren krijgen een vraag te horen en zij proberen het antwoord op deze vraag te vinden. Soms betreft het een meerkeuzevraag, op andere momenten is het een openvraag.
-  = Omschrijven. Eén teamlid krijgt op het vraagkaartje een woord te lezen. Dit woord moet hij of zij aan zijn/haar teamleden duidelijk maken, zonder het woord zelf te gebruiken. In sommige gevallen staan er onder het te omschrijven woord – tussen haakjes – een aantal woorden die ook niet gebruikt mogen worden. Het team krijgt per woord 1 minuut de tijd. De tijd kan met de zandloper bijgehouden worden.
-  = Stelling. Het team krijgt een stelling voorgelegd, waarop zij moeten reageren. Hierbij moeten meningen goed onderbouwd worden. Gebeurt dat niet, dan wordt de vraag fout gerekend. Voor elke stelling krijgt het team 1 minuut de tijd. De tijd kan met de zandloper bijgehouden worden.
-  = Tekenen. Eén van de teamleden krijgt een woord te zien, en moet dit tekenen. De andere teamleden moeten binnen 1 minuut raden wat er getekend wordt. De tijd kan met de zandloper bijgehouden worden.
-  = Uitbeelden. Eén teamlid krijgt een woord op het kaartje te lezen en moet het woord uitbeelden. Hierbij mag het teamlid dat aan het uitbeelden is niet praten of geluiden maken. De overige teamleden moeten raden wat er uitgebeeld wordt. Het team heeft 1 minuut om het woord te raden. De tijd kan met de zandloper bijgehouden worden.

Start

Het team dat het hoogst aantal ogen gegooid heeft, gooit nogmaals met de dobbelsteen. De illustratie in het vakje waar de pion op terecht komt, correspondeert met een vragen categorie. Een van de spelers van het team aan de linkerkant van het team dat aan de beurt is pakt een kaartje met dezelfde kleur als het vakje van de stapel. Hij of zij leest de vraag voor aan de spelende team.

De categorieën

De vragen op de kaartjes hebben betrekking op zeven categorieën, te weten:
- Eten & Drinken

- Spel & Sport
- Geloven
- Feesten & Tradities
- Uiterlijk
- Man & Vrouw
- Dagelijks leven

De volgende illustraties komen met de volgende categorieën overeen:



Dagelijks leven
= witte vraagkaartjes



Sport & Spel
= rode vraagkaartjes



Eten & Drinken
= oranje vraagkaartjes



Man & Vrouw
= blauwe vraagkaartjes



Geloven
= groene vraagkaartjes



Tradities & Feesten
= bruine vraagkaartjes



Uiterlijk
= roze vraagkaartjes



Joker
= gele vraagkaartjes

Vraag goed

Weet het team het antwoord of lukt het de gevraagde opdracht te vervullen? Dan mag het team hun pion op het vakje laten staan.

Vraag fout

Weet het team het antwoord niet of klopt het niet wat ze zeggen? Dan moeten ze twee plaatsen terug op het speelbord.

Vervolg

Na iedere vraag is een ander team aan de beurt. Iedere keer wordt er met de dobbelsteen gegooid en evenveel vakjes op het spelbord met de pion afgelegd.

Jokervragen

Op het spelbord worden in een aantal vakjes plaatjes weergegeven. Deze plaatjes verwijzen naar de Jokervragen. Deze vragen geven het spel een extra dimensie. Eén speler van het spelende team moet, voordat de opdracht duidelijk wordt, aangeven dat hij/zij de opdracht uit zal voeren.

Als de speler doet wat er op het kaartje staat, mag met de looper van zijn/haar team het aangegeven aantal stappen vooruit gemaakt worden. Wordt de opdracht niet uitgevoerd, dat moet het team het aantal vermelde stappen op het bord terug doen.

Einde

Het team dat als eerste bij het eindvakje aankomt, heeft gewonnen. Het spel kan dan gestopt worden. Er kan ook voor gekozen worden om de overige teams verder te laten spelen, tot ook zij het eindpunt bereikt hebben.



BIJLAGE 1: Het spelbord

BIJLAGE 2: Vizier

Vizier voorkomt en bestrijdt discriminatie. Wij hebben een discriminatiemeldpunt en houden ons bezig met preventie- en voorlichtingsactiviteiten. Want wij vinden dat je in Nederland jezelf moet kunnen zijn.

In het kader van onze doelstellingen biedt Vizier het L.O.K.-spel aan.

Vizier

Oldenzaalsestraat 3

7511 DV Enschede

Tel: 085 0734600

Email: info@vizieroost.nl

Website: www.vizieroost.nl



BIJLAGE 3: Handleiding presentatie

Voor de inleiding van het spel is een PowerPoint-presentatie ontwikkeld. Deze presentatie vindt u op de website van Vizier, via <https://vizieroost.nl/geen-categorie/l-o-k-spel/>.

U kunt het bestand openen. Om het als diavoorstelling weer te geven, drukt u op de F5-toets. Ook kunt u bovenaan de pagina, onder het kopje <Diavoorstelling> kiezen voor <Diavoorstelling weergeven>.

Door op de linkermuisknop of de Entertoets te drukken, kunt u de tekst en afbeeldingen van de dia's laten verschijnen. Wij raden u aan om voor gebruik de presentatie een keer rustig te bekijken, zodat de werkwijze duidelijk wordt.

Mocht u het lastig vinden om met PowerPoint te werken, dan kunt u voor uzelf een handleiding voor deze presentatie uitprinten. Dat gaat als volgt:

- Open de presentatie.
- Klik bovenaan de pagina aan de linkerkant op het kopje <Bestand>.
- Klik op <Afdrukken>.
- Ga onderaan de pagina die geopend wordt, aan de linkerkant naar het vakje waarboven <Afdrukken:> staat.
- Klik op het pijltje naast dit vakje en klik op <Notitiepagina's>.
- Klik op <Ok>. De dia's worden nu afzonderlijk van elkaar afgedrukt, met daaronder de uitleg over wat u moet doen.