

DOEN JULLIE OOK MEE?

Kinderen met een beperking welkom heten in je groep is een échte meerwaarde. Maar je moet er met je team natuurlijk goed over nadenken. Daarom is er het '**DOEMAMEE**-gespreksspel'. Het maakt alle vragen die je hebt bespreekbaar.

Zodat jullie samen kunnen beslissen of je de vlag hijst voor kinderen met een beperking of een gesprek met een deskundige of een vorming aanvraagt, ...

- Voor wie? Leiding van een jeugdbeweging.
- Aantal spelers: 2 tot 18 personen.
- Met meer dan 6 spelers? Verdeel de groep in maximum 6 groepjes. Elke groep is dan 'een speler'.
- Een grote leidingsploeg? Splits de groep dan op in meerdere groepen van max. 18 personen, laat elke groep apart spelen. Neem nadien wat tijd om uit te wisselen in grote groep.
- Speelduur: 30 minuten (kort en krachtig spelplezier verzekerd!)

een initiatief van

de **GENE
REUZEN**



VOORBEREIDING:

Kies een voorwerp als totem en leg deze in het midden van de ruimte.

Een van de spelers schudt de speelkaarten goed.

De praatkaarten leg je aan de kant. De speler deelt de kaarten één voor één aan de andere spelers, totdat de stapel speelkaarten op is. Elke speler legt de kaarten gedekt voor zich neer. De spelers mogen de speelkaarten niet bekijken.

SPELVERLOOP:

Om beurten draait elke speler steeds de bovenste kaart van hun stapel speelkaarten om, en legt die open op een eigen aflegstapel. Om te voorkomen dat de speler zichzelf een voordeel geeft, draait deze elke kaart van zich af open.

WANNEER MAG JE DE TOTEM GRIJPEN?

Zodra er 5 gelijke symbolen open op de aflegstapels zichtbaar zijn, probeert iedere speler als eerste de totem te grijpen. Wie het snelst is, wint alle open aflegstapels. Deze kaarten plaatst de speler onder de eigen trekstapel.

Nadien neemt deze speler een praatkaart van dit symbool. Deze persoon leest de kaart voor. Er zijn 4 soorten praatkaarten: opdrachten, stellingen, weetjes en ja-maars. Bespreek of voer de kaart in groep uit. Zijn de praatkaarten van dit symbool op? Kies dan een praatkaart van een ander symbool.

De speler begint een nieuwe ronde door als eerste de kaart te draaien.

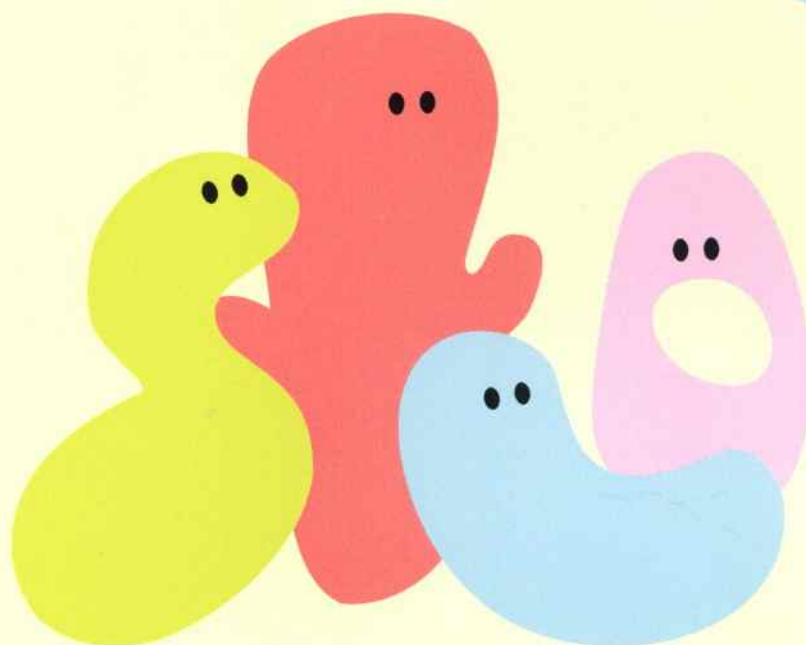
Als een speler de totem grijpt op het foute moment, moet deze voor straf alle spelers een gedekte kaart van de eigen stapel geven.

EINDE VAN HET SPEL:

De speler die aan het einde van het spel de meeste kaarten heeft, wint het spel.

Draait een speler de laatste kaart om, dan is deze nog niet uitgeschakeld.

De speler kan de totem nog grijpen zolang die de aflegstapel nog niet verloren heeft. Ben je klaar met de speelkaarten, overloop dan gerust nog de praatkaarten die niet aan bod kwamen.



DOEM
-MEE!