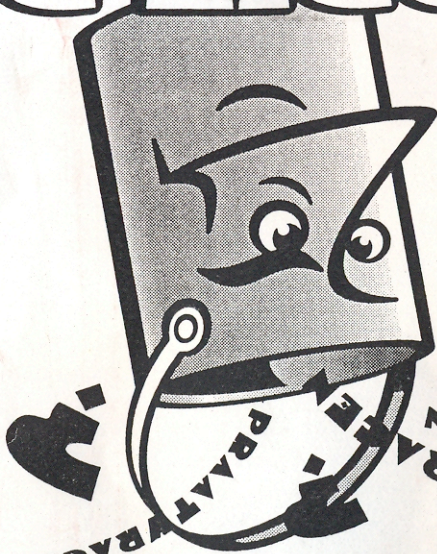


BOEKJE VOOR DE BEGELEIDING

Spelen met de jongerenzuid

KOPPIE-POT

De



PRETVA... PRAATVRAGEN
PIENTERVAGEN

Inhoud

De inhoudstafel	p.1
'De Koppie-pot'?	p.2
Even voorstellen	p.3
Het idee achter het spel	p.4
De doelgroep	p.5
Wat zit er in 'de Koppie-pot'?	p.6
Vorbereiding	p.7
Aantal deelnemers	p.8
Spelverloop	p.9
Vragen	p.11
Richtlijnen voor de begeleiding	p.13
Verder werken rond jongereninformatie	p.14
Wat met de toekomst?	p.15

'De Koppie-pot'?

De *Jongerengids* is een naslagwerkje dat inmiddels erg bekend is en gewaardeerd wordt in het jeugdwerk en ver daar buiten. In het boekje vinden jongeren tussen 16 en 18 jaar informatie over alles wat hen aanbelangt: relaties, seks, werken, naar school gaan... Toch heeft de *Jongerengids* een nadeel. Hij leent zich vrijwel uitsluitend voor individueel gebruik; voor groepsactiviteiten is hij niet meteen geschikt.

Daar komt nu verandering in! Wat dacht u van '**de KOPPIE-POT**', **het enige, echte Jongerengids-spel**. Wie De Koppie-pot speelt, mag rekenen op 'een wolkje informatie voor jongeren', 'een klontje discussie om jong te blijven', 'een aroma van spel en plezier'. Met De Koppie-pot gaan groepen jongeren op een actieve en creatieve manier het gevecht aan met thema's die in de *Jongerengids* aan bod komen.

Toch biedt het spel zeker niet altijd pasklare antwoorden en oplossingen. Het zet jongeren op weg, informeert hen over wat ze kunnen doen en leidt hen naar interessante brochures, websites, diensten en voorzieningen. Tijdens het spel worden jongeren ook aangeemoedigd om een mening te vormen over onderwerpen die hen aanbelangen.

Even voorstellen

In Petto (jeugddienst informatie en preventie) is een landelijke jeugddienst die jonge mensen ondersteunt om op een volwaardige manier deel te nemen aan de samenleving. In Petto kijkt daarbij naar de jongere in zijn totaliteit.

De centrale 'missie' van In Petto in een notendop: luisteren naar wat leeft bij jongeren, signalen van 'onwelzijn' op het spoor komen, en instrumenten ontwikkelen die jongeren in staat stellen zelf hun 'onwelzijn' om te buigen naar 'welzijn'. Voor In Petto zijn jongeren gewoon toffe gasten en leuke meiden, die autonoom denken, problemen erkennen, elkaar ondersteunen, oplossingsstrategieën ontwikkelen..., en niet de slecht opgevoede, problemen veroorzaakte pubers waarvoor ze al te vaak versleten worden.

Wat In Petto doet, beantwoordt steevast aan die missie. Denk maar aan het project Jeugdadviseurs, *Den Vrijen Courant*, De V-koffer, de *Jongerengids*, de *Jongerengids* op cd-rom... en nu ook 'De Koppie-pot'. Telkens krijgen jongeren instrumenten aangereikt om zelf aan de slag te gaan met thema's, noden en problemen waarmee ze geconfronteerd kunnen worden.

Wat we nog in petto hebben, is een pedagogisch pakket rond het thema 'Gelukkig zijn'. Het onderzoek en het magazine zijn al beschikbaar. Weldra mag je het pedagogisch pakket verwachten.

Wil je meer weten over In Petto, bezoek dan even onze website: www.inpetto-jeugddienst.be.

Wat zit er in De Koppie-pot?

HET JONGERENGIDS-SPEL BESTAAT UIT:

- Drie sets kaartjes met een verschillende kleur en een verschillend soort van vragen over de twaalf thema's uit de *Jongerengids*.
Pientervragen: groen
Pretvragen: rood
Praatvragen: blauw
- Enkele blanco kaartjes om zelf vragen te noteren;
- Een dobbelsteen met verschillende kleuren;
- Obstakels in de vorm van koffiebonen;
- Eén joker tussen de obstakels (groene koffieboon);
- Een zandloper van 1 minuut;
- Een boekje met de spelregels en achtergrondinformatie voor de begeleider;
- Twee *Jongerengidsen*;
 Meer *Jongerengidsen* kunnen (bij)besteld worden bij de landelijke jeugddienst In Petto (zolang de voorraad strekt);
- De Koppie-pot zelf.

VOOR SOMMIGE ZAKEN MOET JE ZELF ZORGEN:

- Pen en papier om te tekenen. Het tekenen kan ook op een (school)bord of op grote vellen papier (flap-over).
- De obstakels zijn echte koffiebonen. Koffiebonen vergaan na een tijdje. Gebruik je het spel vaak, dan zal je voor andere obstakels moeten zorgen (nieuwe koffiebonen, koekjes, steentjes...).

Voorbereiding

PRAKTISCHE VOORBEREIDING

Dit spel is bijna gebruiksklaar. Toch kan je het nog aanpassen aan de interesses van de jongeren met wie je werkt, aan de grootte van de groep... Jij kent je groep het beste en daar kan je in dit spel ook gebruik van maken.

- **Selecteer en sorteer de kaartjes**

Per vraagsoort worden er vragen/stellingen/doe-opdrachten aangeboden. Niet alle vragen moeten beantwoord worden. Je kunt als begeleiding vooraf een selectie maken van de vragen die je zeker aan bod wil laten komen.

De keuze zal bepaald worden door de grootte van de groep, de eigenheid van de groep, de vragen die er leven bij de groep. Waarmee zijn ze bezig? Waarover wil je als begeleider dat ze nadenken? Vragen of stellingen die je voor jouw groep niet relevant vindt, hoef je niet op te nemen. Nieuwe vragen (buiten de voorgedrukte) kan je schrijven op de blanco kaartjes. De volgorde van de kaartjes bepaal je zelf, of je kunt het lot laten beslissen door de kaartjes te schudden (zorg er wel voor dat niet alle kaartjes van één thema bij elkaar zitten).

- **Knip en plak de dobbelsteen**

GROEPSVOORBEREIDING:

INTRODUCTIE OVER HET GEBRUIK VAN DE JONGERENGIDS

In het spel staat de *Jongerengids* centraal. Het is dan ook belangrijk dat de jongeren weten hoe ze de gids kunnen gebruiken. Geef daarom een duidelijke introductie over het gebruik ervan. Lees daarom eerst heel grondig pagina 4 van de *Jongerengids*. Daar vind je namelijk de gebruiksaanwijzing. Als je wil, kan je een kleine test doen: om ter snelst iets opzoeken in de *Jongerengids*.

Aantal deelnemers

Heb je een kleine groep (min. 4 - max. 8 deelnemers) en een even aantal deelnemers, dan vorm je per twee een groepje. Zit je met een oneven aantal deelnemers, dan zal er een groepje van drie personen zijn (let wel: slechts één persoon mag de oplossingen in de *Jongerengids* opzoeken).

De bedoeling is dat één persoon de vraag stelt en de andere ze beantwoordt. Wissel elke beurt de rollen (behalve bij de praatvragen: daar formuleren alle deelnemers het antwoord).

In een kleine groep komt het spel het best tot zijn recht. Iedereen is op die manier sterk betrokken.

Heb je een grotere groep (vanaf 8 deelnemers), dan moeten de subgroepjes groter zijn. Het maximum daarbij zijn vijf groepjes van vier deelnemers. Eén persoon leest de vraag voor en de anderen zoeken het antwoord (met twee *Jongerengidsen*).

Als twee deelnemers de oplossing opzoeken in de *Jongerengids*, dan krijgen ze voor de pientervragen maar 1 minuut in plaats van 2 minuten tijd.

Spelverloop

- Ieder groepje krijgt ongeveer 10 koffiebonen. Hoe meer groepjes, hoe kleiner het aantal koffiebonen. Anders duurt het spel té lang. De koffiebonen symboliseren twijfels, problemen, vooroordelen, mythes... t.o.v jongeren. Telkens als er een goed antwoord wordt gegeven in het groepje mag er een obstakel (koffieboon) afgelegd worden. Symbolisch: door ons goed te informeren geraken problemen en mythes opgelost.
- Het groepje dat tussen zijn obstakels de joker vindt (een groene koffieboon), mag starten. Het mag dadelijk de groene boon afwerpen zonder daarvoor een vraag te moeten oplossen.
- Ieder groepje krijgt om de beurt de kans om met de dobbelsteen te werpen en een vraag te trekken die overeenkomt met de kleur op de geworpen dobbelsteen.

Pas op!

Op de dobbelsteen heb je ook een 'geefdoorvak': als men dit vak gooit, moet de dobbelsteen doorgegeven worden aan het volgende groepje, zonder dat de groep de kans krijgt om vragen te beantwoorden.



Er is ook een 'kiesvak': als men dit vak werpt, mag men kiezen van welk stapeltje men een kaart neemt.



- De vraag wordt pas voorgelezen vanaf het ogenblik dat de zandloper omgedraaid wordt en de tijd loopt. Iemand leest voor en de andere van hetzelfde groepje beantwoordt de vraag. Belangrijk is dat men om de beurt wisselt, zodat niet altijd dezelfde persoon de vragen stelt of beantwoordt.
- Is **het antwoord juist** (binnen de bepaalde tijd), dan mag een obstakeltje verwijderd worden. **Het groepje dat de vraag juist heeft beantwoord blijft aan beurt.** Het groepje moet stoppen

als het een fout maakt, niet binnen de tijd antwoordt of het doorgeefvak werpt.

- Is **het antwoord fout**, dan wordt er geen obstakeltje afgelegd en wordt de dobbelsteen automatisch doorgegeven aan het volgende groepje. Het juiste antwoord wordt nog wel voorgelezen (staat vermeld op het kaartje).

Wie alle obstakels kwijt is, is de winnaar!

Vragen

Er bestaan drie soorten van vragen:

PIENTERVRAGEN (groen)

richttijd: 2 minuten (kleine groep) / 1 minuut (grote groep)

De kennisvragen moeten binnen 2 minuten opgelost zijn. Soms is het een makkelijke vraag, soms een moeilijke.

Bij de multiple-choicevragen is het van belang dat men de drie antwoorden voorleest. **Het juiste antwoord staat in het vet vermeld.**

Sommige vragen zijn open vragen. **Het antwoord staat in het vet vermeld**, maar wordt natuurlijk niet voorgelezen door de vraagsteller.

PRETVRAGEN (rood)

richttijd: 1 minuut

Hieronder vallen:

Tekenen: één persoon tekent, de andere(n) probeert/proberen te raden. Wie tekent, mag geen woorden of geluiden gebruiken. Letters en cijfers tekenen zijn uit den boze.

Uitbeelden: één persoon beeldt het woord uit, de andere(n) raadt/raden wat er uitgebeeld wordt. Geluiden maken mag niet.

Taboewoord: één persoon beschrijft een woord zonder het woord of de vijf taboewoorden te noemen en/of uit te beelden. De teamgeno(o)t(e)n raadt/raden over welk woord het gaat. De buren van het subgroepje controleren of de vijf taboewoorden niet gebruikt worden. Gebeurt het wel, dan moet het subgroepje stoppen en de dobbelsteen doorgeven.

Let op: geen gebaren, geen geluiden, geen afkortingen...
Men mag ook geen deel van het raadwoord of van een van de taboewoorden noemen. Als bijvoorbeeld het raadwoord JEUGD-BEWEGING is, dan mag 'jeugd' niet worden gebruikt.
Men mag geen vorm van het raadwoord of van een van de taboewoorden gebruiken. Als DRINKEN bijvoorbeeld het taboewoord is, mag 'dronk' of 'drinkt' niet worden gebruikt.

PRAATVRAGEN (blauw)

richttijd: 3 minuten

Enkel voor deze vragen heeft men het recht om te passen. Je mag dan wel geen obstakeltje afleggen. Antwoordt men wel op de vraag, dan zal de rol van de begeleider belangrijk zijn. Hij of zij beslist of er een obstakel afgeworpen mag worden of niet. De beslissing mag niet over de inhoud gaan; er wordt gevraagd naar een eigen mening, en die is nooit fout. Wel kan de begeleider oordelen dat de argumentatie niet volstaat.

Ook voor de praatvragen is er een tijdslimiet. Het behoort niet tot de doelstellingen van het spel thema's diepgaand te behandelen. Merk je via de praatvragen dat er toch behoefte is om dieper in te gaan op een bepaald thema, dan kan je dat later met een aangepaste activiteit doen. Verschillende organisaties hebben vormingspakketten. In Petto heeft bijvoorbeeld de 'V-koffer' als je rond het thema veilig vrijen, relaties en seksualiteit wil werken. Het kan gebeuren dat er vragen of problemen naar boven komen. Het is belangrijk dat je daar als begeleider oor en oog voor hebt en dat storingen voorrang krijgen. Toch moet je je als begeleider de vraag stellen of het zinvol is om deze storingen in groep aan te pakken.

Of het spel al dan niet meer diepgang krijgt door de praatvragen zal ook afhankelijk zijn van de omstandigheden en het moment wanneer de activiteiten plaatsvinden. Wordt dit spel als een snel tussendoortje gespeeld of zie je het als een groepsactiviteit op een kamp? De intensiteit zal dan zeer verschillend zijn.

Richtlijnen voor de begeleiding

Het spel is een basispakket, maar moet daarom niet strikt gevolgd worden. Hoeveel obstakels elk groepje krijgt, de tijdsduur om de vragen op te lossen..., zijn slechts richtlijnen, die we door het uittesten van het spel zo geformuleerd hebben. Maar merk jij als begeleider met jouw groep dat er bijvoorbeeld toch wel meer tijd nodig is om op vragen te antwoorden, twijfel dan niet om zaken te wijzigen. Wees creatief!

De begeleider: Jongerengids-specialist?

Het is onmogelijk om alle thema's van de *Jongerengids* volledig te beheersen. Toch kan er bij sommige vragen meer uitleg gevraagd worden door de deelnemers. Wees niet bang om jongeren door te verwijzen als je het zelf niet weet. Het Jongerengids-spel is ook een medium om jongeren op weg te zetten.

Wel vragen we van jou een actieve rol in het spel. Soms zal er meer uitleg gevraagd worden, soms zal je de discussie in goede banen moeten leiden, soms zal er naar jouw mening gevraagd worden...

Een respectvolle houding wordt gevraagd van de deelnemers en ook van jou. Als er bijvoorbeeld een homofiel wordt uitgebeeld bij de pretvragen, zal je héél waarschijnlijk stereotiepe beelden krijgen. Zonder belerend over te komen, kan je wel iets zeggen. Het is vooral een kwestie van aanvoelen en respect.

De volgende mensen braken al hun hoofd over 'DE KOPPIE-POT'.

POTTENKIJKERS (het In Petto-team):

Johan Bertels, Bianca De Wolf, Hilde Heughebaert, Bie Melis,
Robrecht Siera, Werner Van den Bergh, Ien Verbaenen.

KOPPENBREKER (conceptontwikkeling en coördinatie):

Kristien Vanlommel

KOPZORGERS (eindverantwoordelijken):

Bianca De Wolf en Hilde Heughebaert

KOPPIE-POT-SIERLIJK (vormgeving):

Rob Marcelis

In Petto (Jeugddienst Informatie en Preventie)

Diksmuidelaan 50, 2600 Berchem

Tel.: 03/366.15.20 - Fax: 03/366.11.58

mailbox@inpetto-jeugddienst.be

www.inpetto-jeugddienst.be

Uitgave 2000