

OP AVONTUUR!

Scouting is avontuur! Een onvoorspelbare ontdekkingstocht vol fun, uitdaging en vriendschap. We dagen elkaar uit om hun grenzen te verleggen en onze talenten te ontwikkelen. De groep is heel divers, dat maakt de tocht net zo boeiend.

Spel met Karakter is een zoektocht naar de vele **unieke karakters** in jezelf en in de groep.

Met dit spel kun je alle kanten uit:

- Speel het **Spel met Karakter** (zie spelregels)
- Speel een **rollenspel**.
- Als hulpmiddel voor je **persoonlijke groei**.
- Als inspiratie voor een **toneeltje** of **improvisatie**.
- Als **evaluatiemethode** voor **vrijwilligers**.
- Om elkaar eens een goed **complimentje** te geven.

SPELREGELS

1 tot 10 spelers
20 tot 60 minuten

Met dit spel ga je in een kleine hechte groep samen op zoek naar de unieke talenten die jou en anderen uniek maken en ontdek je meteen ook waarin je graag sterker zou willen worden.

Het spel wordt best gespeeld met **vier spelers**, al is het aantal spelers vrij te kiezen. Bij jonge groepen kan een begeleider nuttig zijn. **Vertrouwen en respect** zijn onmisbaar voor een goede afloop.

Zoek met de spelers een **comfortabele plaats** en ga rond de stapel karakterkaarten zitten. Elke speler krijgt bij het begin van het spel een **avonturier-kaart** als start en legt deze voor zich neer. Dit is alvast een eerste talentenkaart want **we zijn allemaal avonturier!**



Tijdens het spel vormt elke speler **twee rijen van maximaal drie karakterkaarten**. De kaarten van de bovenste rij typeren de speler het meest, dat zijn zijn **talenten**. De onderste rij zijn karakters waar de speler graag **sterker** in zou willen worden of zichzelf wil in **ontdekken**. We noemen dit de ontdekkingsrij.

talentenrij



ontdekkingsrij



De spelers **nemen om de beurt de bovenste kaart** van de stapel. Is het **een opdracht**, dan voert de speler deze uit. Is het **een karakterkaart**, dan mag de speler deze aan een **andere speler** of dan **zichzelf** geven.



Met elke karakterkaart die een speler krijgt zijn er **drie opties**.

Hij legt de kaart in zijn **talentenrij**, **ontdekkingsrij** of op de **aflegstapel**.

Wie een kaart krijgt, kiest zelf waar deze kaart thuis hoort. Als een speler zijn rij te vol is mag hij een kaart **wisselen**.

Wanneer de stapel kaarten uitgedeeld is, **presenteert elke speler** zijn karakterkaarten en worden de keuzes in groep besproken. Elke speler heeft nu beter zicht op zijn **talenten en ontdekkingen**. Uit het resultaat kan elke speler nu een persoonlijk doel kiezen om dit scoutsjaar aan te werken en in te groeien!

Bijhouden voor later?

Schrijf het resultaat neer in je persoonlijk logboekje en ga op tocht met je groeikansen.

Lees meer op
www.scoutsmap.be