





INLEIDING

Gwanders is een inleefspel waarbij spelers ontdekken dat iedereen anders is. Gewoon anders. Ze ervaren de kracht van het anders zijn. Het spel bestaat uit twee delen:

In het eerste deel leren de spelers 4 kinderen op het Gwanders-eiland stap voor stap kennen. Ze ondervinden dat we niet in een oogopslag weten hoe iemand in elkaar zit, dat we mensen niet zo maar in een hokje kunnen plaatsen.

Het eerste deel kan je ook digitaal spelen. Het online spel vind je op www.gwanders.be.

In het tweede deel kruipen de spelers in de huid van de 4 Gwanders-kinderen. Hierdoor ervaren ze dat anders zijn goed, bijzonder, leuk en gewoon heel erg nodig is. Naast de verschillen merken de spelers ook gelijkenissen en verbindingen met elkaar.



THEMA EN LESDOELEN

Identiteit en anders zijn

De leerling

- ziet dat iedereen uniek is, dat iedereen anders is.
- kan het begrip 'anders zijn' in eigen woorden uitleggen.
- kan het begrip vooroordelen in eigen woorden uitleggen.
- kan vooroordelen over 'anders zijn' benoemen en herkennen.
- kan over de eigen vooroordelen praten.
- kan het begrip talent in eigen woorden uitleggen.
- kan eigen talenten/positieve eigenschappen benoemen.
- kan taken verdelen op basis van talenten, capaciteiten en competenties.
- kan in eigen woorden uitleggen waarom 'anders zijn' nodig en positief is.
- kan zich inleven in de personages van het spel.
- is in staat om samen te werken.

EINDTERMEN

Als je Gwanders speelt, werk je aan volgende vakoverschrijdende eindtermen (VOETEN):

MENS

- Ik en mezelf
- Ik en de ander

LEREN LEREN (leergebiedoverschrijdend)

SOCIALE VAARDIGHEDEN (leergebiedoverschrijdend)

1. Relatiewijzen
2. Sociale vaardigheden - Domein gespreksconventie
3. Sociale vaardigheden - Domein samenwerking

INHOUD

1 X

- Spelgids

4 X

- Spelborden
 - » Voorkant: spelbord Wie is Wie
 - » Achterkant: spelbord Gwanders-eiland
- 16 eigenschapskaarten
- 4 fotokaarten
- 4 paspoortfiches
- 5 puzzelstukken
 - » Voorkant: opdrachtnummer
 - » Achterkant: puzzelstuk Gwanders-machine
- 5 jetons/personage (20 jetons in totaal)



SPELIDEE

In dit spel kruipen de spelers in de huid van 4 leerlingen uit klas 3A en 4A. Deze twee klassen gaan op uitstap naar het wetenschapsmuseum. De 4 kinderen raken achter op de groep. Ze zijn gefascineerd door een vreemde machine. Ze stappen in. Eén van de leerlingen duwt op een grote groene knop. 3 seconden later belanden ze in een totaal andere wereld: op het Gwanders-eiland! Om terug naar het museum te vliegen, moet de Gwanders-machine hersteld worden.

Vooraleer ze de machine herstellen, leren ze eerst hun personage stap voor stap kennen. De Gwanders-machine herstellen de spelers door verschillende opdrachten samen uit te voeren. Na elke geslaagde opdracht krijgen de spelers een puzzelstuk van de Gwanders-machine. Het spel is afgelopen wanneer de Gwanders-puzzel volledig is.

SPELVERLOOP

DEEL 1 WIE IS WIE

Materiaal

- Spelbord Wie is Wie
- Eigenschapskaarten
- Fotokaarten

Vorbereiding

1. De spelbegeleider verdeelt de klas in 4 groepen.
 - » Per groep moeten **minstens 4 leerlingen** meedoen.
 - » Per groep mogen **maximum 8 leerlingen** meedoen.
 - » **Indien meer dan 4 leerlingen per groep** kruipen 2 leerlingen samen in de huid van één personage.
2. Elke groep zit rond een tafel.
3. Per groep legt de spelbegeleider:
 - » Het spelbord Wie is Wie - **zie bijlage 3: wie is wie.**
 - » De eigenschapskaarten: goed geschud en omgedraaid op een stapel naast het spelbord.



Spelen

Dit is een heel belangrijke fase van het spel:

De 4 groepen spelen het spel niet tegen elkaar, maar spelen elk binnen hun eigen groep. De spelers raden eerst welke eigenschappen bij wie horen. Op het einde van deze fase wordt duidelijk welk personage welke eigenschappen heeft en leren ze hun personage kennen.

1. De spelbegeleider vertelt klassikaal het verhaal aan de spelers – zie bijlage 1: het verhaal (deel A). Het verhaal is ook digitaal terug te vinden op www.gwanders.be.

“Klas 3A en 4A gaan op uitstap naar het wetenschapsmuseum. 4 leerlingen raken achter op de groep. Ze zijn gefascineerd door een vreemde machine. Het lijkt wel een groot ei met binnenin allerlei schermen, knoppen en zitplaatsen. Ze stappen in. Naast de schermen met landkaarten is er een grote groene knop. Wie durft? Iemand duwt en een melkachtig licht flitst door het vreemde ei. 3 seconden later belanden ze in een totaal andere wereld: op het Gwanders-eiland!

De leerlingen willen zo snel mogelijk terug naar het museum. Maar de antenne van de Gwanders is afgebroken en de brandstof is op. Om terug naar het museum te vliegen, moet de Gwanders-machine hersteld worden. Vooraleer jullie in de huid kruipen van de 4 leerlingen en de machine gaan herstellen, leren jullie de 4 leerlingen stap voor stap kennen.”

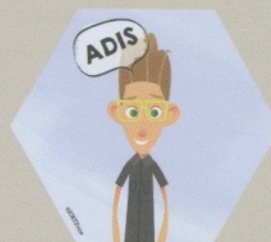
2. Om beurten nemen de spelers een eigenschapskaart van de stapel. De eigenschapskaart leggen ze bij het personage bij wie de eigenschap volgens hen het beste past.
3. Er mogen eigenschappen met dezelfde kleur bij één personage liggen.
4. De spelers mogen kiezen of ze hun keuze motiveren.
5. Als alle eigenschapskaarten op het bord liggen, legt de spelbegeleider de foto's van de personages op de juiste plaats op het spelbord - zie bijlage 3: wie is wie.



6. De spelers mogen de eigenschapskaarten nu wisselen van plaats.

Let op: bij elk personage moet nu wél een eigenschap van elke kleur liggen. De spelers moeten in hun groep overeenkomen welke eigenschappen bij welk personage komen te liggen.

7. De spelbegeleider stelt klassikaal de 4 personages voor - zie bijlage 2: voorstelling personages. Op www.youtube.com/joetzvzw vind je de voorstelling van de personages terug in de playlist 'Gwanders'.



Adis

Adis is 9 jaar. Hij heeft 2 mama's. Elke dag neemt hij de bus naar school. Soms is hij net te laat voor de bus en moet hij met de fiets. Adis is een echte durver. Hij is van niets bang. In de klas kan Adis moeilijk stil zitten en zich concentreren is ook niet gemakkelijk. Maar hij leert super snel nieuwe dingen aan. Knutselen doet hij het liefste. Adis is zeer handig.



Pia

Pia is klein maar dapper. Samen met haar broers en zussen maakt ze graag video's op TikTok. Op school is ze dol op rekenen. Ze is er erg goed in. Als ze een fout maakt, is ze wel heel verdrietig. Pia wil alles goed doen. Haar mama is dokter en leert Pia hoe ze mensen kan helpen. Een wonde verzorgen, kan ze al goed. Pia is zeer sportief. Ze heeft haar brevet van zwemmen. Pia wil later redder worden.



Kes

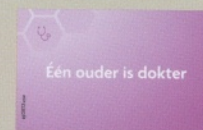
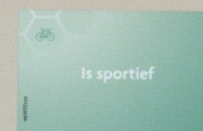
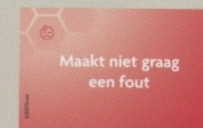
Kes woont tijdens de week bij zijn grootouders. Zijn papa is politieagent en werkt vaak laat. Zijn mama heeft een klerenwinkel en is ook altijd druk bezig. Kes houdt heel veel van dieren. Hij heeft 1 hond en een pony. Kes is een beetje bang van het donker. Zijn hobby's zijn gitaar spelen en gamen. Hij is ook heel geduldig. Hij helpt graag klasgenootjes met huiswerk. Zwemmen moet hij nog leren.



Loulou

Loulou is 8 jaar. Ze heeft geen broers en zussen. Loulou zit in een rolstoel. Sinds haar geboorte kan ze niet stappen. Maar dat vindt ze niet erg. Ze is super sterk en speelt volleybal als de beste. Ze is ook heel sociaal en maakt snel vrienden. Loulou staat graag in de belangstelling. Ze kan goed moppen vertellen en is erg goed in talen. Elke zomer gaat ze ook op kamp met de jeugdbeweging. Dat is super tof want ze leert daar kampen bouwen en vuur maken.

8. De spelers wisselen indien nodig de eigenschapskaarten en leggen alles bij de juiste persoon - zie bijlage 3: wie is wie.



Nabespreking

Na deel 1 volgt een klassikale nabespreking. Aan de hand van enkele vragen kom je tot het begrip vooroordelen.

Voorbeeldvragen:

- Bij welk personage hebben jullie de eigenschap 'niet zwemmen' gelegd?
- Welke gedachten zorgden voor deze keuze?
- Hebben jullie de eigenschap bij het juiste personage gelegd?

De 3 bovengenoemde vragen kan je herhalen met enkele andere eigenschappen.

- Was het moeilijk om de kaarten bij iemand te leggen?
- Kan je weten welke kaarten bij wie horen?

Vooroordeel: we hebben al een mening over de 4 leerlingen, zonder te kijken naar hoe ze echt zijn. We oordelen, voor we ze echt kennen. Vooroordelen kunnen zowel positief als negatief zijn.

- **Positieve vooroordelen** zullen je meestal niet tegenhouden om iemand beter te leren kennen.

Bijvoorbeeld: Je komt een kind tegen dat er volgens jou wel leuk uit ziet en waarmee je wil spelen = positief vooroordeel.

- **Negatieve vooroordelen** zorgen ervoor dat je bepaalde personen niet meteen beter wilt leren kennen. Je hebt er soms schrik van of je denkt er meteen iets slecht over terwijl je ze eigenlijk niet kent.

Bijvoorbeeld: De leider van de jeugdbeweging draagt volgens jou rare kleren. Je denkt meteen dat het geen leuke leider zal zijn = negatief vooroordeel.

Bijkomende vragen:

- Oordelen wij over sommige mensen sneller dan over andere mensen?
- Hoe komt dat denk je?

De spelbegeleider kan enkele voorbeelden geven.

We oordelen sneller over mensen die er anders uit zien dan wat wij gewend zijn.

Voorbeeld: Een vrouw met een hoofddoek. Als iemand zijn mama en tantes allemaal een hoofddoek dragen, dan vindt die dat helemaal niet raar. Iemand die dat zelden ziet, vindt het misschien wel anders. Wat mensen anders ervaren, is dus voor iedereen verschillend.

- Heeft iemand al eens iets gezegd over jou dat niet klopt?
- Hoe komt het dat men dit over jou denkt?
- Hoe voel je je daarbij?



DEEL 2 HET GWANDERS-EILAND

De 4 groepen spelen niet tegen elkaar, maar spelen elk binnen hun eigen groep. De kinderen zijn terecht gekomen op het Gwanders-eiland. Om terug te keren naar het museum moeten zij de machine herstellen door verschillende opdrachten samen uit te voeren.

Materiaal

- Het spelbord het Gwanders-eiland (achterzijde spelbord Wie is wie)
- Puzzelstukken
- Paspoortfiches
- Jetons
- Opdrachtenbladen (te kopiëren – zie bijlage 5: opdrachtenblad).

Vorbereiding

Per groep leg je:

- het spelbord Gwanders-eiland (achterzijde spelbord Wie is wie)
- 5 puzzelstukken – zie bijlage 4: Gwanders-eiland omgedraaid op de voorziene plaatsen op het spelbord.
- 4 paspoortfiches
- 20 jetons (5 jetons per speler)
- 4 opdrachtenbladen (1 opdrachtenblad per personage)

Spelen

1. **De spelbegeleider vertelt klassikaal het verhaal – zie bijlage 1: het verhaal (deel B)**

“Jullie kruipen in de huid van de 4 leerlingen. De leerlingen zijn terecht gekomen op het Gwanders-eiland. Ze kunnen pas terug naar het museum vliegen wanneer ze 5 opdrachten samen vervullen. Verdeel de taken onder elkaar. Er is geen fout of goed antwoord. Belangrijk is dat jullie samen akkoord gaan over de verdeling.”

2. **De spelers kiezen om de beurt een kleur jeton.** De spelers krijgen de rol van het personage dat bij de gekozen kleur past. Indien meer dan 4 spelers per groep, kiezen 2 spelers samen één kleur. Zij spelen samen de rol van de personage.
3. De spelers leven zich in de rol in door om de beurt **de paspoortfiche van hun personage aan elkaar voor te lezen.**

4. **De spelers nemen de kaart met opdrachtnummer 1.** De eerste opdracht komt nu tevoorschijn. **De spelers lezen de opdracht voor.**
5. De spelers wegen in groep af **welk personage welke deeltaak het best kan uitvoeren**, of het liefste zal doen. Elk personage voert **1 deeltaak per opdracht** uit. Een personage kan dus **nooit 2 deeltaken uitvoeren van eenzelfde opdracht.**
6. Elke speler plaatst zijn/haar **jeton bij de juiste deeltaak.**
7. **De opdracht is geslaagd wanneer de spelers unaniem beslist hebben wie wat doet.** Er is dus geen goed of fout antwoord.
8. Na een geslaagde opdracht nemen de spelers het **puzzelstuk van de Gwanders-machine.**
9. **Na elke opdracht vullen de spelers individueel hun opdrachtenblad in.** Ze duiden aan welke deeltaak hun personage heeft uitgevoerd en verklaren ook waarom. Dit wordt na het spel klassikaal besproken.



10. De spelers gaan naar de **volgende opdracht**. Ze herhalen de stappen van 4 tot 9.
11. De spelers gaan zo verder tot alle puzzelstukken verzameld zijn.
12. **Het spel is afgelopen wanneer de puzzel volledig is.**

Nabespreking

De individuele opdrachtenbladen worden klassikaal overlopen en besproken. Je overloopt per personage welke deeltaken hij/zij gedaan heeft. Je merkt waarschijnlijk dat elke groepje dit anders heeft gedaan. Je vraagt aan de leerlingen om te motiveren waarom ze een personage bij een bepaalde opdracht gezet hebben.

Je kan enkele bijkomende vragen stellen die van toepassing op de spelers zelf zijn.

Voorbeeldvragen:

- Wie van de klas speelde het personage Kes?
 - » Welke taak heeft hij gekregen bij het dier in de grot? Waarom?
- Kes is bang in het donker? Herkent iemand dat?
- Wat zou jou helpen zodat jij toch in de grot zou gaan?

Variant

De spelers spelen deel 2 opnieuw maar kruipen deze keer niet in de huid van de personages. Ze blijven gewoon zichzelf. Het zijn zij die op het Gwanders-eiland stranden en moeten de taken op basis van hun eigen talenten onder elkaar verdelen. Ze motiveren telkens hun keuze.

Tip: Laat de spelers eerst nadenken over wie ze zelf zijn. Wat kunnen ze goed? Wat kunnen ze minder goed?

Na het spelen volgt een klassikale nabespreking.

BIJLAGE 1: HET VERHAAL

DEEL 1

Klas 3A en 4A gaan op uitstap naar het wetenschapsmuseum. 4 leerlingen raken achter op de groep. Ze zijn gefascineerd door een vreemde machine. Het lijkt wel een groot ei met binnin allerlei schermen, knoppen en zitplaatsen. Ze stappen in. Naast de schermen met landkaarten is er een grote groene knop. Wie durft? Iemand duwt en een melkachtig licht flitst door het vreemde ei. 3 seconden later belanden ze in een totaal andere wereld: op het Gwanders-eiland!

De leerlingen willen zo snel mogelijk terug naar het museum. Maar de antenne van de Gwanders is afgebroken en de brandstof is op. Om terug naar het museum te vliegen, moet de Gwanders-machine hersteld worden. Vooraleer jullie in de huid kruipen van de 4 leerlingen en de machine gaan herstellen, leren jullie de 4 leerlingen stap voor stap kennen.

DEEL 2

Jullie kruipen in de huid van de 4 leerlingen. De leerlingen zijn terecht gekomen op het Gwanders-eiland. Ze kunnen pas terug naar het museum vliegen wanneer ze 5 opdrachten samen vervullen. Verdeel de taken onder elkaar. Er is geen fout of goed antwoord. Belangrijk is dat jullie samen akkoord gaan over de verdeling.



BIJLAGE 2: VOORSTELLING PERSONAGES



Adis

Adis is 9 jaar. Hij heeft 2 mama's. Elke dag neemt hij de bus naar school. Soms is hij net te laat voor de bus en moet hij met de fiets. Adis is een echte durver. Hij is van niets bang. In de klas kan Adis moeilijk stil zitten en zich concentreren is ook niet gemakkelijk. Maar hij leert super snel nieuwe dingen aan. Knutselen doet hij het liefste. Adis is zeer handig.



Pia

Pia is klein maar dapper. Samen met haar broers en zussen maakt ze graag video's op TikTok. Op school is ze dol op rekenen. Ze is er erg goed in. Als ze een fout maakt, is ze wel heel verdrietig. Pia wil alles goed doen. Haar mama is dokter en leert Pia hoe ze mensen kan helpen. Een wonde verzorgen, kan ze al goed. Pia is zeer sportief. Ze heeft haar brevet van zwemmen. Pia wil later redder worden.



Kes

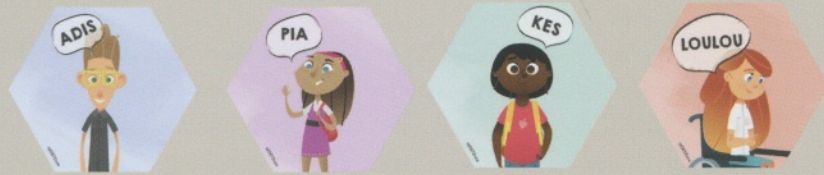
Kes woont tijdens de week bij zijn grootouders. Zijn papa is politieagent en werkt vaak laat. Zijn mama heeft een klerenwinkel en is ook altijd druk bezig. Kes houdt heel veel van dieren. Hij heeft 1 hond en een pony. Kes is een beetje bang van het donker. Zijn hobby's zijn gitaar spelen en gamen. Hij is ook heel geduldig. Hij helpt graag klasgenootjes met huiswerk. Zwemmen moet hij nog leren.



Loulou

Loulou is 8 jaar. Ze heeft geen broers en zussen. Loulou zit in een rolstoel. Sinds haar geboorte kan ze niet stappen. Maar dat vindt ze niet erg. Ze is super sterk en speelt volleybal als de beste. Ze is ook heel sociaal en maakt snel vrienden. Loulou staat graag in de belangstelling. Ze kan goed moppen vertellen en is erg goed in talen. Elke zomer gaat ze ook op kamp met de jeugdbeweging. Dat is super tof want ze leert daar kampen bouwen en vuur maken.

BIJLAGE 3: WIE IS WIE



Heeft 2 mama's	Heeft 4 broers en 3 zussen	Woonst bij de grootouders	Is enig kind
Draagt een bril	Is de kleinste van de klas	Draagt steeds nieuwe kleren	Zit in een rolstoel
Komt soms te laat	Maakt niet graag een fout	Is bang in het donker	Valt graag op
Kan moeilijk stil zitten	Is sportief	Kan niet zwemmen	Spreekt meer talen
Gaat met de bus naar school	Eén ouder is dokter	Heeft veel huisdieren	Heeft veel vrienden
Knutselt graag	Maakt video's op TikTok	Gamet graag	Gaat graag op kamp

Wie is wie?

BIJLAGE 4: GWANDERS-EILAND



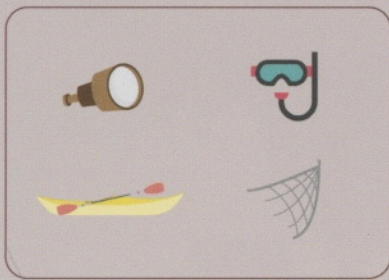
BIJLAGE 5: OPDRACHTENBLAD

Omcirkel wie je bent:



Omcirkel welke taak jij uitvoert en schrijf op waarom je deze taak kiest:

1 De antenne opvissen



.....

.....

.....

.....

.....

2 Sieraden maken en verkopen



.....

.....

.....

.....

.....

3 Een wolfje in nood helpen



.....

.....

.....

.....

.....

4 Brandstof en lanceringsblok maken



.....

.....

.....

.....

.....

5 Een feest organiseren



.....

.....

.....

.....

.....